



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ

**DISEÑO DE UN CENTRO DE
PRODUCCIÓN PARA MEDIOS
AUDIOVISUALES IMPLANTADO
EN EL PLAN DE
REORDENAMIENTO URBANO
DEL MUNICIPIO GUACARA,
ESTADO. CARABOBO**

Marbelis Salazar

Urb. Yuma II, calle N^a 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 DE UN CENTRO DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS
AUDIOVISUALES IMPLANTADO EN EL PLAN DE
REORDENAMIENTO URBANO DEL MUNICIPIO GUACARA, ESTADO
CARABOBO**

Proyecto del Trabajo de Grado para optar al título de
Arquitecto

Autora:
Marbelis Salazar

Tutor Académico:
Arq. González, Luis

Tutor Metodológico:
Lic. Contreras, Lisett

San Diego, octubre de 2019



Universidad José Antonio Páez
Facultad de Ingeniería

FI - A - 044 - 2019 IICR

Valencia, 04 de Octubre del 2019

Ciudadano:

**SALAZAR RIVERO,
MARBELIS CAROLINA
C.I. 26.960.040**

Presente.-

Cumplo con informarle que la comisión de Trabajo de Grado y Pasantías de la facultad de Ingeniería en su reunión N° 2 - 2019 se aprobó el proyecto de trabajo de grado titulado "DISEÑO DE UN CENTRO DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS AUDIOVISUALES, IMPLANTADO EN EL PLAN DE REORDENAMIENTO URBANO DEL MUNICIPIO GUACARA, ESTADO CARABOBO." Presentado por usted como requisito para optar al título de Arquitecto.

Se ratifica la designación de Lisett Contreras, C.I. 7.127.303 como Asesor Metodológico y el Arq. Luis González, C.I. 4.581.843 como Tutor Académico, quienes los asesorarán en el desarrollo de este proyecto.

Atentamente,



Prof. Luis Lira
Decano de la Facultad de Ingeniería

c. c. Coordinación de Pasantías y Trabajo de Grado

CARTA DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Arq. Luis Gonzalez, portador(a) de la cédula de identidad N° 4.581.843, en mi carácter de tutor del trabajo de grado presentado por el(la) ciudadano(a) Marbelis Carolina Salazar Rivero, portador(a) de la cédula de identidad N° 26.960.040, titulado **DISEÑO DE UN CENTRO DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS AUDIOVISUALES IMPLANTADO EN EL PLAN DE REORDENAMIENTO URBANO DEL MUNICIPIO GUACARA, 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.

San Diego, octubre de 2019


Arq. Luis Gonzalez
C.I. 4.581.843



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA
San Diego, octubre 2019

ACTA DE REVISIÓN DEL PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

Quienes suscriben esta Acta, Arq. Luis González y Lic. Lisett Contreras, dejan constancia que el Proyecto de Trabajo de Grado: DISEÑO DE UN CENTRO DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS AUDIOVISUALES IMPLANTADO EN EL PLAN DE REORDENAMIENTO URBANO DEL MUNICIPIO GUARACA, ESTADO CARABOBO ha sido revisado y, cumpliendo con los requisitos exigidos para su aprobación, recomiendan su tramitación ante el organismo académico correspondiente.

Tutor Académico
Arq. Luis González
C.I.: 4.581.843


Firma

18/09/2019
Fecha

Tutor Metodológico
Lic. Lisett Contreras
C.I.: 7.127.303


Firma

Fecha

INDICE GENERAL

	CONTENIDO	pp.
	RESUMEN INFORMATIVO.....	xii
	INTRODUCCIÓN.....	1
	CAPÍTULO	
I	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
	1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
	1.2. OBJETIVOS.....	6
	1.3. JUSTIFICACIÓN.....	6
II	MARCO TEÓRICO.....	8
	2.1. ANTECEDENTES.....	8
	2.2. BASES TEÓRICAS.....	15
	2.3. BASES LEGALES.....	20
	2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	25
III	MARCO METODOLÓGICO.....	27
	3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	27
	3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	28
	3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	29
	3.4. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS.....	32
	3.5. MATRIZ FODA.....	41
	3.6. FASES DE LA INVESTIGACIÓN.....	42
	3.7. RECURSOS.....	44
IV	LA PROPUESTA ARQUITECTONICA.....	48
	4.1. EL SITIO URBANO.....	47
	4.2. EL PLAN URBANO.....	52
	4.3. LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA.....	53
V	REPRESENTACIÓN GRÁFICA.....	63

CONCLUSIÓN.....	69
ANEXOS.....	70
REFERENCIAS	
Impresas.....	73
Electrónicas.....	73

LISTA DE CUADROS O TABLAS

CONTENIDO

CUADRO

1	Tipo y número mínimo de piezas sanitarias a instalar.....	23
2	Lista de Cotejo.....	30
3	Modelo de la Encuesta.....	32
4	Resultado Respuesta 1.....	33
5	Resultado Respuesta 2.....	33
6	Resultado Respuesta 3.....	34
7	Resultado Respuesta 4.....	35
8	Resultado Respuesta 5.....	35
9	Resultado Respuesta 6.....	36
10	Resultado Respuesta 7.....	37
11	Resultado Respuesta 8.....	37
12	Resultado Respuesta 9.....	38
13	Resultado Respuesta 10.....	39
14	Matriz FODA.....	42
15	Cronograma de Actividades.....	46

LISTA DE FIGURAS Y GRÁFICOS

CONTENIDO

pp.

FIGURAS

1	Villa del Cine: Vista aérea.....	9
2	Cinemateca Distrital de Bogotá: Perspectiva.....	11
3	Foro Azteca: Vista del Interior.....	12
4	Centro de Producción Audiovisual de Gran Canaria: Render Vista patio interno.....	13
5	Cineteca Nacional de México: Perspectiva.....	14
6	Mapa ubicación global de la Propuesta.....	48
7	Mapa ubicación zona de estudio	49
8	Zonificación del Municipio según PDUL	51
9	Ubicación de la Propuesta.....	53
10	Perfil Vial de la Av. Francisco de Miranda.....	55
11	Orientación y Vientos.....	55
12	Accesos a la Parcela.....	56
13	Análisis Formal.....	57
14	Programa de Áreas.....	58
15	Planta Techo.....	63
16	Planta Baja.....	64
17	Primer Nivel.....	65
18	Segundo Nivel.....	65
19	Cortes.....	66
20	Fachadas.....	67
21	Renders.....	68

GRÁFICOS

1	Representación gráfica porcentual de pregunta 1.....	33
2	Representación gráfica porcentual de pregunta 2.....	34
3	Representación gráfica porcentual de pregunta 3.....	34
4	Representación gráfica porcentual de pregunta 4.....	35
5	Representación gráfica porcentual de pregunta 5.....	36
6	Representación gráfica porcentual de pregunta 6.....	36
7	Representación gráfica porcentual de pregunta 7.....	37
8	Representación gráfica porcentual de pregunta 8.....	38
9	Representación gráfica porcentual de pregunta 9.....	38
10	Representación gráfica porcentual de pregunta 10.....	39

DEDICATORIA

A Dios, a la vida y al destino por permitirme la oportunidad de cursar esta carrera.

A mi familia por su apoyo y cariño.

A mis amigas de la infancia por su comprensión y palabras de aliento.

A los amigos que me brindó la universidad por ser esa mano amiga en donde apoyarme.

A mis profesores y a mi casa de estudio por todos los conocimientos y experiencias adquiridas.

AGRADECIMIENTOS

Le agradezco a Dios y al destino por guiar mi vida hasta esta carrera y por ser mi luz a lo largo de todo el camino.

Le agradezco a mis padres, Marbelis Rivero y Ricardo Salazar, por ser mi apoyo, por los consejos y atenciones cuando más lo necesitaba. A mis hermanos, por haberme ayudado lo más posible. A mi madrina, Roseani Flores y a mis tíos por su gran esfuerzo para ayudarme a culminar mi carrera. A mis sobrinos, por ser mi alegría.

Le agradezco a mis amigas de la infancia, Alejandra Chirinos y Valentina Narváez, por todas sus palabras de aliento, por acompañarme durante tantos años y por ser tan incondicionales.

Le agradezco a los amigos que me brindó la universidad. A Valentina Camacho, por ser mi mejor amiga, mi compañera, por su apoyo y su fuerza. A Jonathan León, Mariser Yáñez, Anais Arzola, Karla Medina, por convertirse en un gran equipo, un gran apoyo, por ser tan incondicionales para mí.

Le agradezco a mis tutores, profesores y a mi casa de estudio por ser mi guía y acompañarme en cada etapa universitaria, por su dedicación para compartir sus conocimientos, sus consejos, comprensión, y sus ideas que permitieron lograr esta meta tan anhelada.



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

**DISEÑO DE UN CENTRO DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS
AUDIOVISUALES IMPLANTADO EN EL PLAN DE
REORDENAMIENTO URBANO DEL MUNICIPIO GUACARA, ESTADO
CARABOBO**

Autora: Marbelis C. Salazar R.

Tutor Académico: Arq. Luis González

Tutor Metodológico: Lic. Lisett Contreras

Fecha: Octubre de 2019

RESUMEN INFORMATIVO

El siguiente proyecto de investigación presenta la propuesta del Diseño de un Centro de Producción para Medios Audiovisuales en el Plan de Reordenamiento Urbano del Municipio Guacara, del Edo. Carabobo, donde se desarrollen y traten materiales televisivos, cinematográficos, de radio, imprenta digital, grabación de material musical y el manejo de redes sociales, con la finalidad de contribuir con el entretenimiento dentro del sector industrial del municipio, por medio de materiales audiovisuales que fomenten a la educación y la cultura para los habitantes de la zona y de manera universal. Además, la edificación integra espacios para la recreación apto para todo público con salas de cine convencionales, un cine de 360°, cine al aire libre, espacio de exhibición interactiva de medios audiovisuales, áreas comerciales y el planteamiento de extensas áreas verdes que funcionen como un recorrido didáctico y cómodo para el peatón, y a su vez, como áreas de permanencia. La metodología del trabajo se realizó bajo la investigación documental y aunada a la investigación factible con el empleo de la encuesta y la lista de cotejo como instrumentos de recolección de datos y siendo estos mismos analizados por los gráficos de resultados. Gracias a estas técnicas e instrumentos se obtuvo información relevante para poder diagnosticar la problemática existente en la propuesta planteada.

Descriptor: Medios audiovisuales, producción, recreación, exhibición

INTRODUCCIÓN

Cada vez es mayor el número de personas sumergida dentro del mundo audiovisual, ya sea por ocio o por ser una muy importante fuente de empleo. Están quienes solo disfrutan ver u oír cualquier material audiovisual, y existen aquellas personas quienes crean, producen y editan todo ese material.

En Venezuela, existen espacios arquitectónicos donde se desarrollan materiales televisivos, cinematográficos, de radio y medio impreso, pero son muy pocas las edificaciones donde se integran todos esos medios audiovisuales para la ejecución y el tratamiento de los mismos, y que, a su vez, presenten espacios destinados al disfrute y entretenimiento del público.

Por esta razón, en el presente trabajo de investigación, luego de un análisis de los equipamientos existentes dentro del municipio Guacara del Edo. Carabobo, arrojando como resultado el déficit de espacios públicos dentro de la zona, y para aportar con el crecimiento del sector industrial del Municipio, se plantea el diseño de un centro donde se produzcan y traten materiales audiovisuales, aunado al planteamiento de una amplia área pública para la recreación de los habitantes.

La investigación se encuentra compuesta por cinco capítulos donde en cada uno se desarrollan información importante para la validez del trabajo. En el capítulo I, se explica el problema que conllevó a la realización de la investigación, planteando el problema existente, la formulación de dicha problemática, los objetivos generales y específicos, además de la justificación de la propuesta.

Dentro del capítulo II, se estructura el marco teórico, compuesto por los antecedentes que sustentan la investigación, las bases teóricas, las bases legales que rigen al país y la definición de términos básicos.

El capítulo III presenta el marco metodológico, explicando el tipo de investigación mediante el cual se realizó el trabajo, la población y muestra a quienes es dirigida la propuesta. También se señalan las técnicas e instrumentos de recolección de datos y el análisis de los resultados de la encuesta. Además, se explican las diferentes fases que se alcanzaron para lograr la investigación y se exponen todos los recursos que aportaron su apoyo a la investigación: recursos

humanos, recursos institucionales, recursos materiales y el tiempo en que se llevó a cabo a dicha investigación.

En el capítulo IV, se exponen las variables y determinantes de la zona de estudio, dando un análisis y diagnóstico sobre qué aspectos se pueden mejorar dentro del Municipio. En este mismo capítulo, se detallan las especificaciones del proyecto arquitectónico y su incidencia en la localidad.

El capítulo V, se muestran gráficamente los planos arquitectónicos del proyecto a desarrollar.

Los capítulos van acompañados de anexos y de las referencias donde se muestran las diferentes fuentes de investigación que ayudan a sustentar el trabajo de estudio.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

El entretenimiento viene desde muchos años a.C. a partir de las primitivas ceremonias y rituales que realizaban las tribus relacionadas con la caza y la cosecha donde se desarrollaban ritos de agradecimiento a los dioses con música, canto y danza. Estos rituales se convirtieron en espectáculos en donde se rendía devoción y cultos a los dioses. Esto se volvió fundamental para el nacimiento del teatro.

El teatro, se da en los siglos V y VI a.C, en la Antigua Grecia, y se considera los inicios del teatro cuando se realizaban ritos en las fiestas dedicadas al Dios Dionisio. Años después, comenzó a surgir las primeras representaciones dramáticas que tenían lugar en las plazas públicas de los pueblos. Para el siglo V a.C. empezó la escritura y la dramatización de dos modelos de teatros: la comedia y la tragedia. Las plazas públicas se quedaron pequeñas y se requirió la creación de teatros cada vez más grandes.

En la antigüedad romana, para la misma época, se llevaban a cabo las luchas de gladiadores, que comenzó con la finalidad de ser un rito funerario, captó la atención de muchos espectadores hasta convertirse en su “deporte nacional”.

El circo, fue otra forma de entretenimiento ante el espectáculo que nació años atrás a.C. que logró llamar la atención de miles de personas por la exhibición de fenómenos, gimnasia, teatro gestual y danza. Años después también se exhibían animales salvajes domesticados.

El entretenimiento siguió evolucionando a través del tiempo y de la mano del desarrollo tecnológico. Fue naciendo el entretenimiento a través del audiovisual. Antes de la aparición del mundo cinematográfico, se desarrolló El Panorama, que consistían en pinturas de kilómetros de largos y un alto similar a las pantallas de

cine, unidas a dos carretes cilíndricos que se iban desenrollando y enrollando, revelando la gran pintura, dándole movimiento a la imagen.

Para finales de los años de 1800 comenzó a surgir el medio audiovisual con la aparición del cine, cuando Edison, en 1895, construye un estudio de rodaje para poder producir y exhibir las primeras películas de la historia, con un aparato llamado kinetoscopio que funcionaba al introducirle monedas. Para el mismo año, los hermanos Lumière proyectaron la salida de unos obreros de una fábrica francesa, se trataban de películas con tomas únicas. Años más tardes, otros productores profundizaron esa idea creando así diversas tomas con efectos especiales. Con esto, se fueron creando espacios físicos donde poder exhibir esas obras.

La radio inició tras dos invenciones de la época: el telégrafo y el teléfono, por la necesidad de comunicarse sin cables. Se comenzó a implementar la comunicación por ondas electromagnéticas, y poco a poco se comenzó a desarrollar la idea de un espacio físico donde se instalarán las radios locales para comunicar al pueblo las grandes noticias.

La televisión, se da poco años después de la radio, por el inventor John Logie Baird que crea las primeras imágenes implementando dos discos, un emisor y otro receptor. Las primeras transmisiones públicas fueron por parte de BBC One en Inglaterra para el año de 1927, pero sus transmisiones no eran regulares. Al tiempo se mejoró la emisión y recepción de la televisión, trayendo así el interés de millones de espectadores generando la necesidad de crear contenido con el fin de entretener al público, por eso, se comenzaron a desarrollar los estudios de televisión para la producción de programas televisivos.

Actualmente, en países como en Estados Unidos, se han edificado centros de producción audiovisual acompañado de un enfoque al público. Una de las grandes edificaciones con este fin es el Walt Disney Company, que cuentan con diversas sedes donde algunas son de uso televisivos, otras para la producción y edición de material cinematográfico; y otras dedicadas a la recreación del público, como son todos los parques temáticos que se encuentran en el país, como en otras partes del mundo, como París, Francia.

Otro ejemplo es el edificio de CNN en Atlanta, Georgia, que además de tener salas de redacción, edición y estudios de programas televisivos, cuenta con un espacio dedicado al público dándole un aporte turístico al edificio, con salas de exhibiciones interactivas y un área comercial bastante amplia.

En Latinoamérica, México, es considerado como el primer país en producción y distribución audiovisual. Televisoras, como televisa, cuentan con diversas sedes para el manejo de estudios donde se graban noticieros, programas cotidianos, deportes, telenovelas y películas. Además, en el estudio de Televisa San Ángel, cuenta con un espacio especial para la formación de quienes estén interesados en ese mundo de la actuación y producción.

En Venezuela, existen televisoras importantes para el país, como Televen, Venevisión, Globovisión, VTV, Tves que ofrecen noticias y entretenimiento a través de la televisión. Cuentan con estudios y con las salas operativas y de comunicaciones correspondientes, pero no con una arquitectura que llame la atención del usuario, tampoco cuentan con instalaciones para el uso público, ni brindan un aporte turístico para el país.

Al analizar, el Municipio Guacara, se percibe que predomina el sector industrial y el sector residencial, son escasos los espacios destinados al entretenimiento y la recreación tanto de las personas que habitan la ciudad, como para los turistas. El Municipio Guacara carece de una edificación que arquitectónicamente se convierta en un hito de la Ciudad, que además albergue espacios dedicados para la diversión del usuario. Por esta razón, y por la necesidad del país de poseer una correcta y llamativa instalación para la producción de material audiovisual, se propone el Diseño de un Centro de Producción y Exhibición Audiovisual, que además de poseer los espacios necesarios y correspondientes que necesita una televisora, una estación de radio, estudios fotográficos, oficinas para redacción de páginas web y redes sociales, y un espacio destinado para la producción y edición de material cinematográfico; contará con un área dedicada a la exhibición interactiva de algunos espacios operativos que requieren las áreas antes mencionadas, además de una pequeña área comercial, y de un cine con salas de proyección techadas y al aire libre, con

la intención de fomentar la cultura, educar a través de estos espacios y de entretener a los habitantes de la zona y brindar un aporte turístico al área.

1.1.1. Formulación del Problema

¿Cómo incide el diseño de un Centro de Producción Para Medios Audiovisuales en el Municipio Guacara, Estado Carabobo?

1.2. Objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo General

Diseñar un Centro de Producción para Medios Audiovisuales para la fomentación del entretenimiento, la educación y la cultura dentro del sector Industrial del Municipio Guacara.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Crear espacios para exhibición interactiva de áreas operativas de producción audiovisual.
- Proponer salas de proyección de cine para el público, en espacios techados y al aire libre.
- Diseñar áreas verdes que funcionen como conector entre la Av. Francisco de Miranda y una plaza pública propuesta.

1.3. Justificación de la Investigación

Un Centro de Producción para Medios Audiovisuales implantado en el Municipio Guacara contribuye con el entretenimiento dentro de un sector Industrial. Los medios audiovisuales, además, fomentan a la cultura dentro de la zona, y de manera global.

A nivel educacional, el proyecto planteado, posee espacios de exhibición de las áreas operativas de una producción audiovisual que beneficia a la zona por ser un atractivo turístico.

El proyecto funciona como conector entre la Av. Francisco de Miranda y una plaza pública común propuesta entre diversos proyectos de usos mixtos dirigidos para la recreación y entretenimiento del usuario. Por esta razón, el centro de producción audiovisual contribuye con el entretenimiento al poseer un cine integrado a la edificación con salas de proyección cerradas y otras al aire libre. Además, de incluir espacios de permanencia con un área comercial.

Adicional a lo antes expuesto, con el desarrollo de un Centro de Producción Audiovisual, se contribuye con la libre expresión de manera digital a través de los medios de comunicación. Además, tiene un gran aporte a la educación y a la cultura ya sea por el material que se produzca, sino también por las áreas destinadas al público. También, tiene un gran impacto en el entretenimiento, generando beneficios económicos que pueden ser aprovechados para el mantenimiento de las áreas verdes públicas. El desarrollo de un Centro de Producción Audiovisual puede generar muchas oportunidades de empleos y contribuye con el crecimiento industrial de la zona.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

La obtención de datos del trabajo arquitectónico a realizar será por medio del Marco Teórico, en donde se recopilará la información necesaria referente al proyecto de estudio para darle sentido a la investigación. De acuerdo con Arias (2012) “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.” Se busca sustentar el proyecto de estudio de una manera ordenada y coherente, donde se justifica y se apoyan las hipótesis y los resultados de la investigación para formular de manera confiable las conclusiones del proyecto.

2.1 ANTECEDENTES

Es necesario conocer trabajos de investigación anteriores relacionados con el tema a tratar para aclarar ideas acerca del proyecto. Hernández, Fernández y Baptista (2010) afirman: “Conocer lo que se ha hecho con respecto a un tema ayuda a: No investigar sobre algún tema que ya se haya estudiado a fondo, a estructurar más formalmente la idea de investigación, a seleccionar a perspectiva principal desde la cual se abordará la idea de investigación” (p.28)

Por esta razón, en el estudio arquitectónico presente, se analizarán proyectos en concordancia con el tema a indagar donde se enfatizará aspectos importantes que beneficiará a la investigación.

Autor: Lucas Pou, Carlos Pou, María Ferro

Proyecto: Villa del Cine

Ubicación: Este de Caracas, Venezuela

Año: 2006



Propósito: A mediados del año 2006, se inauguró el complejo cinematográfico, Villa del Cine con la idea de fomentar la producción de material cinematográfico y audiovisual con sello nacional, como largometrajes, cortometrajes, documentales, animación, entre otros, como también para apoyar a los productores independientes. Además, funciona como centro educativo al poseer espacios capacitados para dictar talleres y cursos relacionados con diversas áreas

⁴ **Figura 1.** Villa del Cine: Vista aérea. **Fuente:** <https://albaciudad.org/2010/08/sesto-en-pie-izquierdo-la-villa-del-cine-producira-una-pelicula-al-mes-a-partir-de-2011/>

El edificio se basa en tres volúmenes que ocupan un terreno de aproximadamente 4 hectáreas en el sector Los Naranjos de Guarenas, ubicada en las afueras de la ciudad de Caracas, donde también se dirigen otros proyectos como *Cine Bajo las Estrellas*, en el que se organizan visitas guiadas para el público en general y llevan cine-foros a las comunidades más desasistidas.

En el interior de dos volúmenes, se ubican los estudios de cine y televisión, ocupando un área de 420 m² cada uno por 15 metros de altura. En el tercer volumen, se encuentran las dependencias administrativas y de

postproducción, departamentos creativos, utilería y 16 salas de edición para audio y una de video de alta definición. El complejo cuenta además con una sala de proyección y de corrección db/ db/ Surround.

Dentro de un análisis formal, se puede destacar una estructura modular siguiendo la forma pura del cuadrado, donde nace, a partir de una retícula, la implantación compositivamente de tres edificios y un patio.

Autor: Colectivo 720

Proyecto: Cinemateca Distrital

Ubicación: Bogotá, Colombia

Año: 2019

Propósito: “Un equipamiento cultural que pretende consolidarse como el epicentro de las artes y la industria audiovisual en uno de los puntos con mayor énfasis cultural de la ciudad.” Afirma Gerald, Richard (2016) en el portal www.archdaily.com sobre las condiciones que establecía la Alcaldía Mayor de Bogotá junto con la Empresa de Renovación y Desarrollo urbano de Bogotá ante la propuesta de un nuevo centro de artes fílmicas de la ciudad.

La Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá destacó durante el concurso para la selección del equipamiento cultural:

“La cinemateca busca marcar el inicio de una nueva era para la producción audiovisual y para la creación, preservación, circulación, investigación y generación de pensamiento alrededor del patrimonio audiovisual de la humanidad, con especial énfasis en la memoria audiovisual de Bogotá”

La nueva Cinemateca Distrital de Colombia cuenta con espacios dedicada a la creación, edición y desarrollo de obras audiovisuales, áreas para actividades para niños y jóvenes, laboratorios de contenidos digitales, espacio comercial, biblioteca y aulas, además de 4 salas de proyección cinematográfica.



Figura 2. Cinemateca Distrital de Bogotá: Perspectiva. **Fuente:** <https://www.archdaily.co/co/919056/cinemateca-distrital-disenada-por-colectivo-720-abre-sus-puertas-en-bogota>

Autor: Julio Amezcua, Francisco Pardo

Proyecto: Foros TV Azteca

Ubicación: Ciudad de México, México

Año: 2012

Propósito: Integrar en una misma edificación todos los espacios necesarios de una televisora, para responder a la problemática de rentar foros para las grabaciones.

El edificio cuenta con 7 foros con sus respectivos camerinos, áreas espaciales para maquillaje y vestuario, cabinas de audio, vídeos y programación. Además, se integran espacios para el descanso de los actores y de los encargados de desarrollar los programas de televisivos. También, cuenta con cafetería, zonas vip, terrazas, jardines, estacionamiento, montacargas y un helipuerto.

Se plantea el diseño de áreas verdes para uso de foros al aire libre donde se puedan desarrollar escenas, también la azotea está habilitada para ser usado para filmaciones, salas de descanso o un área VIP.



Figura 3. Foro Azteca: Vista del Interior. **Fuente:** <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-219194/campus-tv-azteca-at103>

Autor: Héctor Portill

Proyecto: Propuesta de Centro de Producción Audiovisual de Gran Canaria

Ubicación: Gran Canaria, España

Propósito: Con la realización de un Centro de Producción Audiovisual adentrará a la isla al sector audiovisual, creando espacios para la producción de cine y televisión, siendo el primer centro con este uso en la isla.

El edificio se encuentra ubicado en una parcela de 2.1 há. Cuenta con dos platós de grabación con 12 metros de alturas cada uno, conectándose los tres niveles del edificio por estos estudios de grabación. Ambos platós pueden usarse en grabaciones por separados o se pueden usar los dos para un mismo rodaje.

Además, se encuentran un sótano donde están distribuidos los espacios para servicios generales: almacenes, aseos, cuartos de limpieza, área de descanso para los trabajadores y un control de vigilancia. En la planta baja, se proponen camerinos privados y uno de uso común, salas de maquillaje y vestuario, y un comedor con su cocina respectivamente. Y en la última planta se proyecta el diseño de las oficinas administrativas, las salas de producción y postproducción, una sala de reuniones y un espacio de usos múltiples. En el exterior, se diseñará áreas verdes para rodajes al aire libre.

El arquitecto busca reflejar la esencia del cine con fachadas que simulen ventanales, que al darle la luz reflejen diferentes formas. El espacio también estará aislado acústicamente y contará con una planta fotovoltaica para consumo del propio Centro y con un sistema de climatización que además funcione como extractor de humos.



Figura 4. Centro de Producción Audiovisual: Render Vista patio interno. **Fuente:** <https://www.spegc.org/2019/01/02/publicada-la-licitacion-para-construir-el-futuro-centro-de-produccion-audiovisual/>

Autor: Rojkind Arquitectos

Proyecto: Cineteca Nacional Siglo XXI

Ubicación: Ciudad de México, México

Año: 2014

Propósito: Recuperar y mejorar el complejo original de 1982, tras un incendio que destruyó el lugar. Además, responder a la necesidad del peatón que transita en la zona dirigiéndose a una estación de metro.

Por esta afluencia de personas por la ubicación del terreno, se aprovechó para la renovación total del proyecto, implementando las nuevas salas de proyección para uso del público, además de espacios comerciales destinados a no solo quienes van a visitar el cine, sino también para todas las personas que hacen vida y transitan cerca del edificio.

El estacionamiento se reubicó a una estructura de 6 niveles para aprovechar mejor el terreno y brindar un área verde amplio para el tránsito peatonal. También, se aprovecha el espacio destinado al público para actividades al aire libre, tanto recreativas como didácticas: cine al aire libre, conciertos, espacios de permanencia.

Se diseñó, una plaza techada de 80m x 40m con paneles de aluminio funcionando como un vestíbulo para las salas de proyección, áreas comerciales, conciertos, obras de teatros, salas de exposiciones, entre otras actividades. Además, ese panel de aluminio se extiende hasta formar parte de la fachada del edificio.



Las nuevas salas de proyección tienen una capacidad de aforo de 180 personas cada una y las salas existentes se actualizaron con la última tecnología.

Figura 5. Cineteca Nacional de México: Perspectiva. **Fuente:** El <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/751218/cineteca-nacional-s-xxi-rojkind-arquitectos>

también dos nuevas bóvedas, aumentando la capacidad de archivo de la Cineteca.
La capacidad del estacionamiento también se incrementa

La televisión es un sistema electrónico de grabación de imágenes y sonidos, reproduciéndose los mismos a distancia. La reproducción puede ser instantánea a diferida a través de un satélite o por cable. Para lograr eso, muchas disciplinas como la electricidad, la mecatrónica, la física, la informática, la artística, entre otras, actúan en conjunto para la realización de la televisión.

Este importante medio de comunicación fue creado a inicios del siglo XX, sin embargo no fue sino hasta mediados de siglo cuando se volvió masivo, cuando muchas familias europeas y estadounidenses tuvieron acceso a los primeros aparatos domésticos y de bajo costo que difundían canales de televisión.

El estudio de televisión

Es el espacio físico acondicionado técnicamente para realizar la captación de imágenes que son procesadas para la producción de programas. Es un lugar hermético, asilado de luces, sonidos y campos magnéticos externos, en donde se colocan equipos audiovisuales, cámaras de vídeos, luminarias y reflectores profesionales y mecanismo de sonido profesional para la grabación o retransmisión de programas de televisión.

Entre las partes más importantes de un estudio televisivo se encuentra el Set de grabación, que es un área abierta que contiene los elementos de producción como cámaras, micrófonos, equipos de iluminación, la decoración, entre otros. El tamaño del set puede determinar la complejidad del programa, mientras más grande sea el espacio, mayor es la cantidad de ambientes.

En Control Master es el área operacional de la producción. Es el lugar de trabajo del productor y sus ayudantes técnicos. Se encuentran cuatro áreas importantes:

- El área de producción, siendo el lugar donde se dirige el programa a mano del productor y un ayudante. Se encuentran monitores y la mesa de producción.

- El área de control de video, es una mesa donde se controla la iluminación y se cuida la calidad técnica de la señal del video.
- El área de control de audio, es un espacio aislado contiguo e intercomunicado a la sala de control. Se realizan pruebas del sonido del programa.
- Áreas auxiliares, son el apoyo a los controles principales: bodegas, taller de escenografía, sala de editores, camerinos, vestuarios...

Radio

Es un medio de comunicación masiva basado en el envío de señales de audio a través de ondas de radio, si bien el término se usa también para otras formas de envío de audio a distancia como la radio por Internet. La radio como medio de comunicación y entretenimiento masivo comenzó a existir desde el año 1920 en Estados Unidos y Argentina, como un conjunto de dispositivos para transmitir la voz y la música, haciéndolas accesibles a las personas.

Uno de sus primeros usos fue en el ámbito naval, para el envío de mensajes en código Morse entre los buques y tierra o entre buques. Actualmente, la radio toma muchas otras formas, incluyendo redes inalámbricas, comunicaciones móviles de todo tipo, así como la radiodifusión.

Antes de la llegada de la televisión la radiodifusión comercial incluía no solo noticias y música, sino dramas, comedias, shows de variedades, concursos y muchas otras formas de entretenimiento, siendo la radio el único medio de representación dramática que solamente utilizaba el sonido.

La radio es un elemento de comunicación social, debido a que tiene la posibilidad de poner en contacto a grandes grupos sociales. También existen distintos tipos de radio como radio comercial, radio público, radio comunitario.

La radio comercial es una estación de radio especializada en música y transmite las noticias en tiempo real. En cuanto a la radio comunitaria, o radio rural, radio cooperativa, radio participativa, radio libre, la alternativa, la popular, la educativa es transmisión de la radio y redes de grupos que han sido creada con intenciones de favorecer a una comunidad o núcleo poblacional, cuyos intereses son el desarrollo de la comunidad. Y la radio pública tiene por objeto la producción, edición y difusión de un conjunto de canales de radio cubriendo todos los géneros y destinada a satisfacer las necesidades de información.

Cine

El cine es un arte y una técnica. Es el arte de narrar historias mediante la proyección de imágenes, por esa razón también se conoce con el nombre de séptimo arte. Y es la técnica que consiste en proyectar fotogramas, de forma rápida y sucesiva, para crear la ilusión de movimiento.

Para la realización del cine es necesaria la concurrencia de muchas otras capacidades a nivel técnico, creativo y financiero, como el montaje, la fotografía, la dirección, el guionismo, la operación de cámaras, el sonido, la producción... para lo cual es necesario todo un equipo de trabajo. Asimismo, pasa por varias etapas: el desarrollo, la preproducción, el rodaje, la posproducción y la distribución.

El cine inició, como tal, en el siglo XIX, cuando en 1895 los hermanos Lumière proyectaron en una función pública varias escenas de la vida cotidiana de su tiempo: la salida de los obreros de una fábrica, la demolición de un muro, la llegada de un tren, la partida de un barco. Desde entonces, el cine ha evolucionado enormemente. De la primera etapa de cine mudo, pasamos al cine sonoro, y de allí llegamos al cine a color. Actualmente, se ha desarrollado, además, el cine digital y el cine 3D y 4D.

Por otra parte, como cine también nos referimos a la industria cinematográfica, que es la que se encarga de explotar, como actividad económica, todo lo que envuelve al cine: la producción, distribución y exhibición de películas.

Fotografía

Es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debido a la acción de la luz. Es el proceso de proyectar imágenes y capturarlas, bien por medio del fijado en un medio sensible a la luz o por la conversión en señales electrónicas. Basándose en el principio de la cámara oscura, se proyecta una imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido. Para capturar y guardar esta imagen, las cámaras fotográficas utilizan película sensible para la fotografía química, mientras que en la fotografía digital se emplean sensores CCD, CMOS y memorias digitales. Este término sirve para denominar tanto al conjunto del proceso de obtención de esas imágenes como a su resultado: las propias imágenes obtenidas o «fotografías».

Grabación musical

Los estudios de grabación son lugares destinados al registro de voz y música, para la obtención de un material que al reproducir presente las condiciones ópticas en cuanto a acústica se refiere.

Estos espacios deben cumplir con el fin de atraer clientes. Por esta razón, la calidad de un estudio será evaluada en función de la combinación entre la acústica, la estética y la electrónica, es decir, si se logra una buena relación entre esas características, el estudio proporcionará las condiciones para lograr la excelencia en sus funciones.

Se debe considerar los niveles de ruido existentes en el exterior del local y planear el aislamiento acústico necesario, proponer los materiales adecuados y sugerir el equipo electrónico requerido. Una sala de grabación es el espacio destinado a la estancia de los intérpretes, este espacio debe ser un lugar agradable, ya que considerando lo prolongada que pueda resultar la grabación de un programa musical, y teniendo en cuenta que se estará trabajando en un sitio

completamente aislado del mundo exterior, la estancia en él deberá hacerse lo menos pesada posible.

Periodismo Digital y redes sociales

El Periodismo digital, también llamado, periodismo web, periodismo en línea o periodismo electrónico, designa la modalidad del periodismo que aprovecha al internet como medio de comunicación, así como a las redes y dispositivos digitales. Según Ramón Salaverría (2005) “es la especialidad del periodismo que emplea el ciberespacio para investigar, producir y sobre todo, para difundir contenidos periodísticos”.

Para un periodista digital, la información se presenta de manera diferente a un periodista tradicional. Los primeros deben poder informar de forma rápida, precisa y concisa; y aprovechar las diferentes maneras de difundir una información que posee el internet: la multimedia. Se puede ampliar la información por medio de videos, audios, infografía, fotos y enlaces de otras páginas web.

Las redes sociales son comunidades virtuales que consisten en un servicio que se brinda a través de un sitio web, en el que se reúne la gente para hablar, compartir ideas e intereses, hacer nuevos amigos, expresar una opinión, es decir para comunicarse con otros. Además, se dan a conocer distintas empresas a través de una publicidad, ya sea por medio de imágenes o vídeos.

2.3. Bases Legales

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (Gaceta Oficial Extraordinaria N° 36.860. Caracas, 30 de diciembre de 1999)

Artículo 57. Toda Persona tiene derecho de a expresar libremente sus pensamientos, sus ideas u opiniones de viva voz, por escrito o mediante cualquier otra forma de expresión, y de hacer uso para ello de cualquier medio de comunicación y difusión, sin que pueda establecerse censura. Quien haga uso de este derecho asume plena responsabilidad por todo lo expresado. No se permite el anonimato, ni

la propaganda de guerra, ni los mensajes discriminatorios, ni los que promuevan la intolerancia religiosa.

Se prohíbe la censura a los funcionarios públicos o funcionarias públicas para dar cuenta de los asuntos bajo sus responsabilidades.

Artículo 58. La comunicación es libre y plural, y comporta los deberes y responsabilidades que indique la ley. Toda persona tiene derecho a la información oportuna, veraz e imparcial, sin censura, de acuerdo a los principios de esta Constitución, así como el derecho de réplica y rectificación cuando se vean afectados directamente por informaciones inexactas o agraviantes. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir información adecuada para su desarrollo integral.

Artículo 101. El Estado garantizará la emisión, recepción y circulación de la información cultural. El medio de comunicación tiene el deber de coadyuvar 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. Los medios televisivos deberán incorporar subtítulos y traducción a la lengua de señas, para las personas con problemas auditivos. La ley establecerá los términos y modalidades de estas obligaciones.

Artículo 108. Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezcan la ley.

Ley de responsabilidad social en radio, televisión y medios electrónicos

(Gaceta Oficial N° 383.283. Caracas, 7 de febrero de 2011)

Los objetivos generales de esta Ley son:

(...)

2. Garantizar el respeto a la libertad de expresión e información, sin censura, dentro de los límites propios de un Estado

democrático y social de Derecho y de Justicia y con las responsabilidades que acarrea el ejercicio de dicha libertad, conforme con la Constitución de la República (...)

3. Promover el efectivo ejercicio y respeto de los derechos humanos, en particular, los que conciernen a la protección del honor, vida privada, intimidad, propia imagen, confidencialidad y reputación y al acceso a una información oportuna, veraz e imparcial, sin censura.

4. Procurar la difusión de información y materiales dirigidos a los niños, niñas y adolescentes que sean de interés social y cultural, encaminados al desarrollo progresivo y pleno de su personalidad, aptitudes y capacidad mental y física, el respeto a los derechos humanos, a sus padres, a su identidad cultural, a la de las civilizaciones distintas a las suyas, a asumir una vida responsable en libertad, y a formar de manera adecuada conciencia de comprensión humana y social, paz, tolerancia, igualdad de los sexos y amistad entre los pueblos, grupos Étnicos, y personas de origen indígena y, en general, que contribuyan a la formación de la conciencia social de los niños, niñas, adolescentes y sus familias.

5. Promover la difusión de producciones nacionales y producciones nacionales independientes y fomentar el desarrollo de la industria audiovisual nacional.

(...)

7. Procurar la difusión de los valores de la cultura venezolana en todos sus ámbitos y expresiones.

(...)

Ordenanza de Zonificación. Municipio Guacara. (Gaceta Oficial. Guacara, Julio de 2005)

Artículo 102. En las zonas C-2 solamente se permitirá la construcción, reconstrucción o modificación de edificios, destinados al comercio central y comunal y al desarrollo de servicios mercantiles y comerciales al mayor y detal, oficinas, actividades administrativas y financieras a escala de la ciudad y su zona de influencia.

a. Los Usos Permitidos son: (...)

4. Actividades artesanales varias con un máximo de cinco (5) empleados, agencias de viajes, servicios de pedicure, masaje, fisioterapia y rehabilitación,

reparación de calzado y otros artículos de cuero, agencias de loterías, restaurantes y bares, cines y teatros, laboratorios médicos, odontológicos y de análisis en general, alquiler de vehículos, estacionamiento para vehículos, hoteles, detal de equipos de ventilación, aire acondicionado, refrigeración y afines, venta y reparación de instrumentos musicales, editoriales e imprentas, academias en general, emisoras de radio, funerarias, clubes sociales, fábricas de paneles.

f. Los Estacionamientos: (...) Para cines y teatros, un (1) puesto por cada quince (15) puestos.

Normas Sanitarias (Gaceta Oficial Extraordinaria N° 4.044. Caracas, 8 de septiembre de 1988)

Artículo 147.

a. Auditorios, salas de reuniones, salas de conferencias, bibliotecas, teatros, cines, autocines, estadios, velódromos, hipódromos, plaza de toros, circos, parques de atracciones, parques públicos y similares.

a.1. En edificaciones y/o en locales destinados a estos fines, se proveerán salas sanitarias para hombres y para mujeres.

a.2. A los fines del cálculo del tipo y número mínimo de piezas sanitarias a instalar se estimará que la concurrencia ocupará la máxima capacidad prevista de la edificación y/o local, y que la mitad de dicha concurrencia serán hombres y la mitad mujeres. Deberá instalarse una sala sanitaria con un excusado, un lavamanos y una ducha.

Excusado		Urinarios		Lavamanos	
Nº de personas de cada sexo	Nº de piezas requerido	Nº de hombres	Nº de piezas requerido	Nº de personas de cada sexo	Nº de piezas requerido
1 - 100	1	1 - 200	1	1 - 200	1
101 - 200	2	201 - 400	2	201 - 400	2
201 - 400	3	401 - 600	3	401 - 750	3

Más de 400	Un excusado adicional por cada 500 hombres o fracción y uno por cada 300 mujeres o fracción	Más de 600	Un urinario adicional por cada 300 hombres o fracción	Más de 750	Un lavamanos adicional por cada 500 personas o fracción
------------	---	------------	---	------------	---

Cuadro 1. Tipo y número mínimo de piezas sanitarias a instalar en **Auditorios, salas de reuniones, salas de conferencias, bibliotecas, teatros, cines, autocines, estadios, velódromos, hipódromos, plaza de toros, circos, parques de atracciones, parques públicos y similares.**

Artículo 542. En las edificaciones o locales destinados a cines, cineteatros y similares, la distancia horizontal entre el plano de la pantalla y el ojo de un espectador situado en el centro de la primera fila de asientos, será una línea del mismo espectador dirigida al centro de la pantalla. Esta disposición fija la distancia mínima que debe guardarse entre la pantalla de proyección y la primera fila de asientos. En todo caso, la distancia mínima entre la parte anterior del escenario y la primera fila de asientos será de cuatro metros.

Artículo 543. En las edificaciones o locales mencionados en el artículo anterior los límites laterales de las filas de asientos estarán determinados por dos líneas rectas, que partiendo de los extremos de la línea de intersección de la pantalla sobre plano horizontal, formen ángulos no menores de 45° sexagesimales con dicha línea, intersectándose frente a la pantalla. (...)

Norma Venezolana. Características de los medios de escape en edificaciones según el tipo de ocupación. (COVENIN 810:1998)

5.2.1.1. Para cines, teatros, auditorios y en salas habitables para este uso.

a) Salida de escape.

- Número mínimo. Debe ser el que permita la evacuación total de la sala en un tiempo máximo de (5) minutos, estando totalmente llena, y en ningún caso debe ser menor de dos (2) en cada nivel.

(...)

b) Escaleras de escape.

- Ancho. No deben ser inferior a 1.20m (...) Los tramos con un máximo de 15 escalones siempre deben ser rectos y con descansos de ancho igual al de la escalera.
(...)

c) Asientos.

- Distribución. Cada fila comprendida entre dos pasillos debe tener un máximo de catorce (14) asientos. Cuando la fila esté servida por un solo pasillo debe tener un máximo de ocho (8) asientos.
- Distancia mínima entre fila. Debe ser de 0.95m entre sus espaldares.
(...)

2.4. Definición de Términos Básicos

Arte: Actividad en la que el hombre recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento valiéndose de la materia, la imagen o el sonido.

Arquitectura: Arte y técnica de diseñar, proyectar y construir edificios y espacios públicos.

Comunicación: Acción de intercambiar información entre dos o más participantes con el fin de transmitir o recibir información u opiniones distintas.

Difusión: Propagar o divulgar información.

Digital: Aquellos sistemas que representan, almacenan o usan la información en sistema binario.

Equipamiento: Conjunto de edificios y espacios, predominantemente de uso público, en donde se realizan actividades complementarias a las de habitación y trabajo: actividades económicas, sociales, culturales y recreativas.

Expresión: Representación, con palabras o con otros signos externos, de un pensamiento, una idea, un sentimiento.

Plató: Escenario donde se filma o graba un programa de televisión o las escenas de una película o de una serie televisiva y que está surtido de los recursos técnicos necesarios.

Proyectar: Pensar una cosa o una acción y diseñarla gráficamente o establecer el modo y el conjunto de medios necesarios para llevarla a cabo.

Rodaje: Es la fase de la producción en la que se filma la película.

Técnica: Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de su práctica y requieren habilidad.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

El marco metodológico se basa en la exposición de los mecanismos empleados en el proyecto de estudio, mostrando de manera clara los métodos, instrumentos y técnicas que llevarán a cabo el logro de los objetivos propuestos. De acuerdo con Finol y Camacho (2008), el marco metodológico se trata de “cómo se realizará la investigación, muestra el tipo y diseño de la investigación, población, muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, validez y confiabilidad y las técnicas para el análisis de datos”.

3.1. Tipo de investigación

El proyecto de investigación planteado se desarrolla bajo la modalidad de proyecto factible, con la elaboración de una propuesta viable que responda a necesidades específicas después de un diagnóstico. Arias (2006) se expresa ante este tipo de investigación como aquél que “se trata de una propuesta de acción para resolver un problema práctico o satisfacer una necesidad. Es indispensable que dicha propuesta se acompañe de una investigación, que demuestre su factibilidad o posibilidad de realización”. (pág. 134).

Del mismo modo, el Manual de Tesis de Grado y Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Libertador (2003), plantea:

Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos, necesidades de organizaciones o grupos sociales que pueden referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El proyecto debe tener el apoyo de una investigación de tipo documental y de campo, o un diseño que incluya ambas modalidades. (pág. 16).

De acuerdo con lo antes descrito para poder llevar a cabo la realización de un proyecto factible se debe comenzar con un diagnóstico de la situación, continuamente, se plantea y fundamenta con teoría la propuesta a establecer, así como los procedimientos metodológicos y los recursos necesarios para poder llevar a cabo la ejecución. Además, se realiza el estudio de factibilidad de proyecto y, por último, la ejecución de la propuesta.

3.2. Población y Muestra

Población

Hurtado y Toro (1998), definen población como, “el total de los individuos o elementos a quienes se refiere la investigación, es decir, todos los elementos que vamos a estudiar, por ello también se le llama universo.” (pág.79). De igual manera, Balestrini (2006) la define como: “conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos, que presentan características comunes” (pág. 137).

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, en el presente trabajo arquitectónico, se tomará como población a la encontrada dentro del Municipio Guacara, que para el Censo Nacional del 2011 habitan 171.168 personas dentro del área de estudio.

Muestra

La muestra es definida por Tamayo, T. y Tamayo, M (1997) como: “el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (pág. 38).

De Barrera (2008), señala que la muestra se realiza cuando:

La población es tan grande o inaccesible que no se puede estudiar toda, entonces el investigador tendrá la posibilidad seleccionar una muestra. El muestro no es un requisito indispensable de toda

investigación, eso depende de los propósitos del investigador, el contexto, y las características de sus unidades de estudio. (pág. 141)

Tomando en cuenta las definiciones expuestas anteriormente, para abstraer la muestra de la población total del Municipio Guacara, se empleará la fórmula diseñada por Arias (2006):

$n=$	$N \times Z^2 \times c \times p \times q$
	$(N-1) e^2 + Z^2 \times c \times p \times q$

Nomenclatura:

n= Tamaño de Muestra.

N= Número de Elementos de la población.

Z²c= Zeta crítico, valor determinado por el nivel de confianza adoptado, elevado al cuadrado. Para un grado de confianza de 95% el coeficiente es igual a 2, entonces el valor de zeta crítico es igual a $2^2=4$.

e= Error de muestro, falla que se produce al extraer la muestra de la población. Generalmente, oscila entre 1% y 5%.

p= Proporción de éxito (50%).

q= Proporción de Fracaso (50%).

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Arias (2006) define el siguiente punto a explicar como: “el conjunto de procedimientos y métodos que se utilizan durante el proceso de investigación, con el propósito de conseguir la información pertinente a los objetivos formulados en una investigación.” (pág. 376).

Complementando la definición del autor anterior se puede decir que las técnicas de recolección de datos son los procedimientos de medición con quienes es posible recopilar datos válidos, fiables y de utilidad científica sobre los objetos de estudio con el fin de resolver la pregunta planteada en la investigación.

Los instrumentos son de gran utilidad, y en conjunto con las técnicas de recolección de datos se pueden lograr los objetivos propuestos de una manera más eficaz. De acuerdo con Sabino (1996) un instrumento de recolección de datos es:


Es en principio cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. De este modo el instrumento sintetiza en si toda la labor previa de la investigación, resume los aportes del marco teórico al seleccionar datos que corresponden a los indicadores y, por lo tanto, a las variables o conceptos utilizados (p.149, 150).

Para lograr el cumplimiento de los objetivos propuestos en el presente proyecto, se emplearon técnicas e instrumentos necesarios para obtener la información debida que sea de utilidad para el correcto desarrollo del proyecto de estudio. Además de la implementación de entrevistas y la observación del sector para ayudar a sustentar el propósito general del trabajo.

Lista de Cotejo

Balestrini (1998), define la lista de cotejo como: “una herramienta que se puede utilizar para observar sistemáticamente un proceso a través de una lista de preguntas cerradas.” (p.138). Aunado a esto, la lista de cotejo tiene como finalidad la de mostrar un listado donde se evalúan diversos aspectos como contenidos, capacidades, habilidades, conductas, entre otros, al lado de los cuales se puede calificar con una “O” si es visto bueno, o por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda un puntaje, una nota o un concepto.

Cuadro 2. Lista de Cotejo. Fuente: Propia

 UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ LISTA DE COTEJO			
VARIABLES	SI	NO	OBSERVACIONES
Aguas Blancas			La parcela si posee sistema de Aguas Blancas.

VER ANEXO A

La Encuesta

Para Trespalacios, Vázquez y Bello (2005), las encuestas son “instrumentos de investigación descriptiva que precisan identificar a priori las preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una muestra representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo.” (pág. 96)


Refiriéndonos a lo antes expuesto, la encuesta es un instrumento que consiste en obtener información de las personas que habitan en el sector de estudio mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica. Esa información es de gran ayuda para el logro de los objetivos de la propuesta general.

Modelo de la Encuesta

A continuación, se muestra el cuestionario de preguntas que será dirigida hacia los habitantes del sector con la finalidad de obtener información más certera de la zona de estudio. La encuesta está relacionada con la propuesta de un Diseño de un Centro de Producción para Medios Audiovisuales en el Plan de Reordenamiento Urbano del Municipio Guacara.

La encuesta está estructurada con una pregunta de respuesta cerrada, con relación al área de estudio con la finalidad de determinar si la propuesta responderá una necesidad dentro del sector. En la misma no se pedirán datos personales como nombre, edad o sexo ya que no son relevantes para la investigación sino preguntas de sí o no.

Tabla 3. Modelo de La Encuesta. Fuente: Propia

 <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ FACULTAD DE INGENIERÍA ESCUELA DE ARQUITECTURA</p>			
<p>A continuación, se presenta una encuesta dirigida a los habitantes de la zona para poder recolectar información acerca de una propuesta arquitectónica que será planteada dentro del sector.</p> <p>Marque la respuesta que mejor considere.</p>			
#	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Dentro del Municipio Guacara existe alguna edificación que produzca y edite materiales cinematográficos y televisivos?		

VER ANEXO B

3.4. Técnicas de análisis de datos

Posterior a la aplicación de técnicas e instrumentos para la recolección de datos, se procede a la etapa de analizarlos, tabularlos y codificarlos para lograr una mejor interpretación de los mismos a través de tablas y gráficas donde se reflejen los resultados. “El propósito del análisis es aplicar un conjunto de estrategias y técnicas que le permiten al investigador obtener el conocimiento que estaba buscando, a partir del adecuado tratamiento de los datos recogidos.” Hurtado (2000, pág.181).

Arias (2006) detalla que se requiere que los datos obtenidos se sometan a un proceso de clasificación, registro, tabulación y codificación si fuera el caso. Posteriormente con el análisis se emplearán técnicas lógicas (Introducción, Deducción, Análisis, Síntesis) o estadísticas (Descriptivas o Inferenciales) que serán empleadas para descifrarlo que revelan los datos que serán recogidos.

Ante el proyecto de investigación se empleará las gráficas para adaptar los resultados obtenidos de una manera didáctica ayudando a sintetizar la información de manera clara y concisa para que su lectura sea de forma dinámica y de mayor entendimiento. Balestrini (1976) explica: “las técnicas gráficas, permiten

representar los fenómenos estudiados a través de figuras, que pueden ser interpretadas y comparadas fácilmente entre sí. Cuando reúnen ciertas características de simplicidad y precisión pueden ser más expositivas que las descripciones verbales” (p.167). Representar gráficamente los resultados arrojados de un cuestionario facilita su lectura.

Pregunta 1:

Cuadro 4. Resultado de pregunta 1. Fuente: Propia

1	¿Dentro del Municipio Guacara existe alguna edificación que produzca y edite materiales cinematográficos y televisivos?	
X	SI	NO
%	0	100

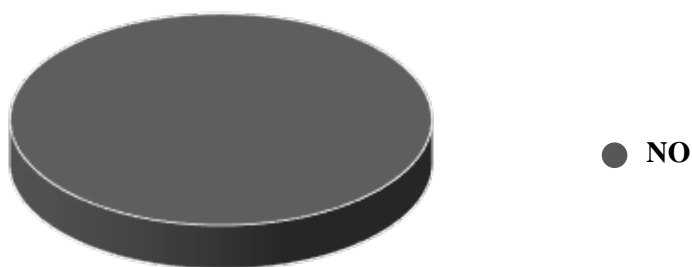


Gráfico 1. Representación gráfica porcentual de pregunta 1.

Interpretación: Los habitantes de la zona afirman la carencia de espacios donde se produzcan materiales audiovisuales.

Pregunta 2:

Cuadro 5. Resultado de pregunta 2. Fuente: Propia

2	¿Posee conocimiento acerca de las actividades que se realizan dentro de un Centro de Producción de Medios Audiovisuales?	
X	SI	NO
%	44	55

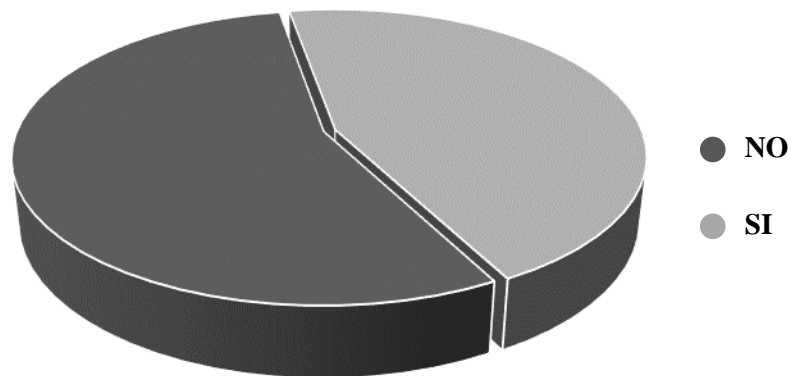


Gráfico 2. Representación gráfica porcentual de pregunta

Interpretación: Una parte de la población desconoce las actividades que se realizan en estas edificaciones.

Pregunta 3:

Cuadro 6. Resultado de pregunta 3. Fuente: Propia

3	¿Piensa ud que el diseño de un Centro de Producción para Medios Audiovisuales será de beneficio para el Municipio Guacara?	
X	SI	NO
%	80	20

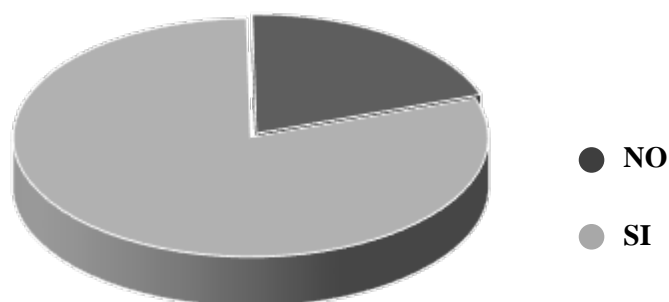


Gráfico 3. Representación gráfica porcentual de pregunta

Interpretación: La mayoría afirma que la construcción de un centro de este tipo puede beneficiar económica, cultural y educacionalmente al Municipio Guacara.

Pregunta 4:

Cuadro 7. Resultado de pregunta 4. Fuente: Propia

4	¿Considera que el Municipio Guacara carece de espacios públicos para el entretenimiento y recreación apto para todo el público?	
X	SI	NO
%	90	10

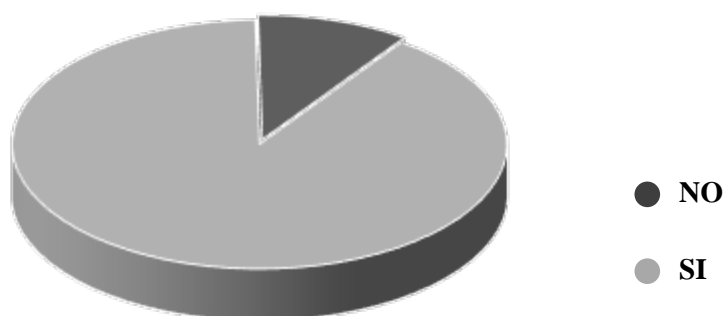


Gráfico 4. Representación gráfica porcentual de pregunta

Interpretación: Un gran número de habitantes del sector concuerdan que el Municipio Guacara no posee espacios públicos para el entretenimiento de todos.

Pregunta 5:

Cuadro 8. Resultado de pregunta 5. Fuente: Propia

5	¿Le gusta la propuesta de un cine público dentro del Municipio Guacara?	
X	SI	NO
%	85	15

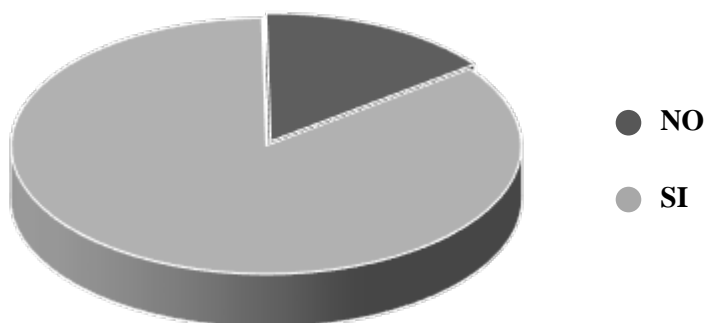


Gráfico 5. Representación gráfica porcentual de pregunta

Interpretación: Gran parte de la población está de acuerdo con la existencia de un cine para todo el público dentro del Municipio ya que dentro del mismo es nula la presencia de uno.

Pregunta 6:

Cuadro 9. Resultado de pregunta 6. Fuente: Propia

6	¿Conoce ud lo que es un cine de 360°?	
X	SI	NO
%	5	95

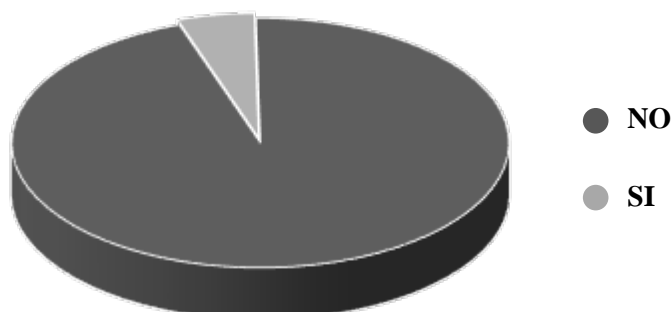


Gráfico 6. Representación gráfica porcentual de pregunta

Interpretación: Los habitantes de la zona desconocen lo que es un cine de 360°.

Pregunta 7:

Cuadro 10. Resultado de pregunta 7. Fuente: Propia

7	¿Considera atractiva la propuesta de un cine de 360°?	
X	SI	NO
%	98	2

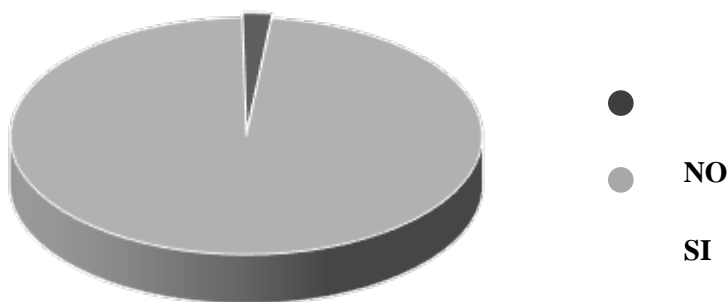


Gráfico 7. Representación gráfica porcentual de pregunta

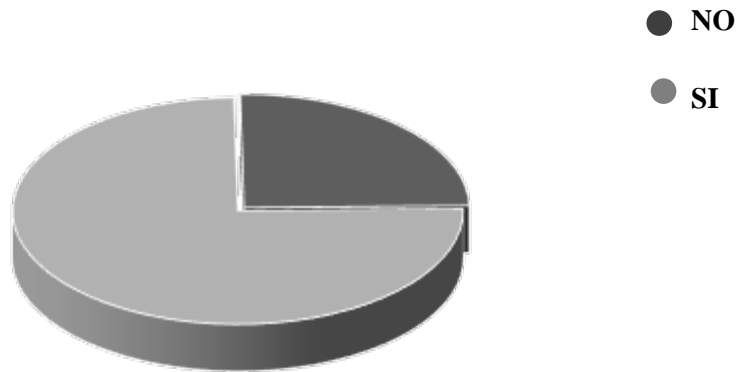
Interpretación: Solo el 2% de la población entrevistada no están a favor de la creación de un cine de 360° dentro del Municipio.

Pregunta 8:

Cuadro 11. Resultado de pregunta 8. Fuente: Propia

8	¿Le parece agradable un cine al aire libre?	
X	SI	NO
%	75	25

Gráfico 8.



Interpretación: La mayoría de los habitantes se sienten a gusto con la idea de un cine al aire libre donde puedan pasar el rato.

Pregunta 9:

Cuadro 12. Resultado de pregunta 9. Fuente: Propia

9	¿Cree ud atractiva la idea de incluir espacios de exhibición interactiva de medios audiovisuales (cine, televisión, fotografía y radio) desde un enfoque educativo?	
X	SI	NO
%	75	25

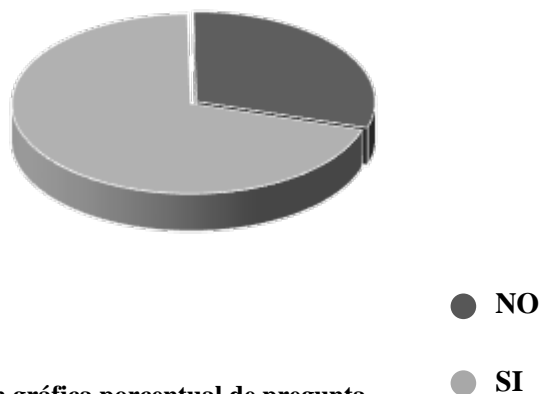


Gráfico 9. Representación gráfica porcentual de pregunta

Interpretación: El 70% de los habitantes se mostraron interesados ante las áreas de exhibición de medios audiovisuales.

Pregunta 10:

Cuadro 13. Resultado de pregunta 10. Fuente: Propia

1	¿Considera atractiva la idea de una edificación que preste áreas verdes recreativas techadas y al aire libre cerca del Sector Industrial del Municipio?	
X	SI	NO
%	90	10

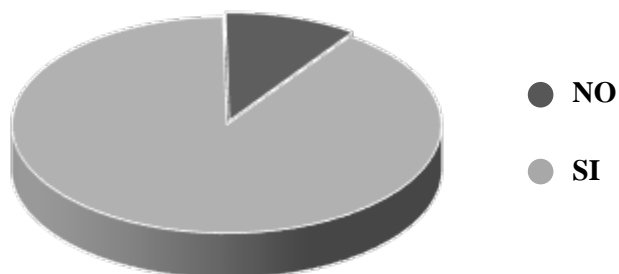


Gráfico 10. Representación gráfica porcentual de pregunta 10.

Interpretación: La gran mayoría de los habitantes se vieron receptivos ante la idea de la implantación de un edificio que además de generar beneficios económicos y culturales a la zona, también sea capaz de brindar espacios para la recreación.

Luego de haber graficado las respuestas dadas por los habitantes del Municipio Guacara, se puede concluir que el sector carece de espacios donde se produzcan y traten materiales audiovisuales para cine, radio, televisión, medios digitales y fotografía, en donde pequeñas empresas elaboren sus respectivos materiales audiovisuales y compartan con el público. Además, en la zona es casi deficiente la existencia de espacios públicos al aire libre donde los habitantes puedan permanecer y recrearse, y, que a su vez atraigan la atención del turista.

Análisis de Datos

Para el análisis de los resultados obtenidos se realiza bajo la definición del análisis cualitativo, siendo este el estudiado de manera directa por el autor a través de la observación, la entrevista y el desenvolviendo dentro de la zona y con las personas que allí habitan. Azuaje (1997), explica que el análisis cualitativo, consiste en "la búsqueda de significados y sentido a la información con relación al contexto dentro del cual se desarrolla el estudio" (pág. 119). Con este método se estudió a las personas, comunidades que habitan dentro del sector y otras variables que se deben analizar para un correcto desarrollo del proyecto. Aunado a las técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos, se obtuvieron respuestas por parte de la población tras la aplicación de una encuesta para conocer si están de acuerdo con la implantación de un Centro de Producción para Medios Audiovisuales dentro del Municipio Guacara.

En las interrogantes 1 y 2 se verificaron si la población que habita dentro del Municipio Guacara tiene conocimiento acerca de lo que se hace dentro de un establecimiento de producción audiovisual y si conocían de la existencia de alguno dentro del sector. Ambas respuestas arrojaron que la población afirma que no existe ninguna edificación bajo ese uso y una parte de esa población dicen si conocer qué se realizan dentro de esos establecimientos. Por esa razón se plantea la pregunta número 3 para determinar si piensan que un edificio así puede acarrear beneficios dentro de la sociedad y dentro del urbanismo, a lo que la gran mayoría afirmó, compartiendo la misma idea de que se puede generar beneficios económicos, culturales, educacionales y turísticos en el sector.

En las siguientes interrogantes se dirige más al enfoque de espacios públicos, conocer si la población se muestra interesada por la creación de espacios para la recreación y el entretenimiento de todos. Gran parte de la población mostró entusiasmo ante la idea de la creación de cines públicos, cine de 360°, cine al aire libre, espacios de exhibición y área comerciales, y también por una amplia

área verde donde puedan hacer ejercicios físicos, pasear, compartir con sus seres queridos y permanecer una tarde tranquilamente.

Posterior de la realización de una entrevista para los habitantes de la zona y de una exposición acerca de la finalidad y aportes del proyecto, los habitantes se mostraron receptivos ante la idea de la ejecución de un establecimiento donde se produzcan materiales audiovisuales por el beneficio económico, cultural y recreativo que puede traer al Municipio Guacara.

3.5. Matriz FODA

La Matriz FODA se basa en un estudio de las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas que se encuentran presentes en el proyecto arquitectónico y su entorno. Francés, (2001, pág 98) explica que: “es una herramienta básica, de gran utilidad en el análisis estratégico. La matriz FODA permite resumir los resultados del análisis externo e interno y sirve de base para la formulación de la estrategia” y la definición de Serna (1999, pág 157), puede complementar a la anterior, exponiendo que “el análisis FODA ayuda a determinar si la organización está capacitada para desempeñarse en su medio”.

Para un mejor entendimiento, es conveniente las definiciones de Fortaleza, Oportunidad, Debilidad y Amenaza. Para Serna (1999, pág 31) las Fortalezas son “actividades y atributos internos de una organización que contribuyen y apoyan el logro de los objetivos de una institución” sin embargo, para él las Debilidades son “actividades o atributos internos de una organización que inhiben o dificultan el éxito de una empresa”.

Asimismo, Francés (2001) define a las Oportunidades y Amenazas como:

Factores externos que afectan favorablemente o adversamente a la empresa y a la industria a la que pertenece. Las Oportunidades

representan tendencias o situaciones externas que favorecen lograr los objetivos de la empresa. De igual manera, las Amenazas se refieren a tendencias o situaciones externas que dificultan lograr esos objetivos. (pág 98)

Con lo expuesto anteriormente, se puede decir que la Finalidad de la Matriz FODA es aportar al proyecto información relevante sobre el medio donde se va a desarrollar y la edificación, para obtener un buen acoplamiento para formular estrategias para obtener un correcto provecho de las fortalezas, disminuir el impacto de las debilidades, hacer de uso las oportunidades y poder anticiparse al efecto de las amenazas.

Cuadro 14. Matriz FODA. Fuente: Propia

F O D A	FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
	<ul style="list-style-type: none"> · Fomentación del entretenimiento, la educación y la cultura en el Municipio · Amplia área verde para uso público · Ubicación en la Av. Principal del Municipio · Cómodo acceso vehicular y peatonal 	<ul style="list-style-type: none"> · Innovación tecnológica para el Municipio y el País · Atracción turística para el Municipio Guacara · Aporte al crecimiento Industrial del sector · Oportunidades de empleo
	DEBILIDADES	AMENAZAS
	<ul style="list-style-type: none"> · Empresas Contaminantes en el entorno · Carencia de visuales atractivas · Déficit de espacios públicos 	<ul style="list-style-type: none"> · Cercanía del Lago de Valencia · Inseguridad en la comunidad

3.6. Fases de la Investigación

Fase I: Observación

Se realizó una visita al Municipio Guacara del Edo. Carabobo marcando un inicio al análisis del sector, recolectando datos importantes y resaltantes, para determinar las problemáticas presentes y tener un conocimiento más amplio de lo existente, acompañado de un registro fotográfico y de otros materiales audiovisuales para un mejor estudio del mismo.

Fase II: Análisis

Se realiza posterior a la observación, un análisis de todo lo existente dentro de la zona de estudio para diagnosticar las problemáticas presentes, evaluar los equipamientos existentes y estudiar el área para verificar si las propuestas, urbana y arquitectónica, generarán un impacto positivo para los habitantes y el urbanismo.

Fase III: Diagnóstico

Con ayuda del análisis se diagnostica las problemáticas presentes dentro del sector de estudio para poder así determinar las correctas soluciones a esas carencias o necesidades existentes. Con la propuesta urbana y la implantación de una edificación en el área se busca minimizar esos factores negativos, aportando un progreso para los habitantes y la zona.

Fase IV: Determinación

Luego del respectivo análisis y su diagnóstico, se proponen soluciones para mejorar el urbanismo con la propuesta de una edificación con un programa de áreas que se adecue a las necesidades de los habitantes y la zona.

Fase V: Propuesta Urbana

Gracias a las anteriores fases finalizadas se procede a una propuesta de renovación para el sector urbano, planteando soluciones amenas ante las problemáticas ya diagnosticadas, respondiendo a las necesidades existentes, con ayuda de la implantación y diseño de una edificación, para los habitantes del Municipio Guacara.

3.7. Recursos

Humanos

El proyecto planteado se llevó a cabo bajo dos etapas de estudio: la etapa del análisis, diagnóstico y propuesta del medio urbano y la propuesta de una edificación individual. En el tratamiento urbano cuenta con la participación de los estudiantes de arquitectura de las secciones 310Q3 y 310QC: Anais Arzola, Valentina Camacho, Jonathan León, Karla Medina, Mariser Yáñez, Moisés Cortez, Pasqualino Fusco, Lorena García, Endrina González, Gustavo González, Yimin Laurentin, Rebeca Lezama, Aliana Nava, Andrés Rebolledo, Analuisa Robles, Mariana Tovar, Sthefanny García, Frangénisil Romero, y mi persona, Marbelis Salazar, también en la participación de la propuesta individual. En conjunto con los tutores académicos Luis González y Gustavo Marvez y con la tutoría en la parte metodológica del proyecto por parte de Lissett Contreras.

Instituciones

La Universidad José Antonio Páez como institución principal, donde se adquirieron los conocimientos necesarios dentro de la escuela de Arquitectura

para la realización del proyecto de grado, así como también de la Alcaldía del Municipio Guacara donde se obtuvieron datos más específicos de la zona.

Materiales

Para la ejecución del proyecto de investigación se empleó el uso de libretas y lápices para las primeras anotaciones del análisis del sector, como el uso de teléfonos y cámaras para la obtención de fotografías y vídeos del mismo. En la presentación de dicho análisis y diagnóstico, se empleó el uso de videobeam para las presentaciones y de láminas impresas. Para la ejecución de las propuestas urbanas y la propuesta individual fue empleado la utilización de computadoras portátiles y de mesa con programas bajo ambiente CAD, además para los levantamientos en 3D se empleó el uso de SketchUp 2016. Zoom Earth, también fue de ayuda para las imágenes satelitales del sector y de la parcela de estudio. Además, se investigaron materiales digitales para referentes del proyecto como el blog, periódicos y revistas digitales.

Para la ejecución de las maquetas, fueron empleados cartón de diversos grosores, nacionales e importados, además de cartulina sulfatada blanca, cartón de paja, palillos de altura, acetato y papel celofán. En el trabajo de las mismas se utilizaron herramientas como lápices, borrador, cúter, tijeras, pegamento líquido y reglas. Además de las impresiones de planos en papel base bond con la ayuda del plotter.

Tiempo

El proyecto de grado tiene un tiempo de ejecución de 32 semanas continuas, sin contar vacaciones, comprendidas entre el 4 de febrero del 2019 (04/02/2019) hasta el 25 de octubre del 2019 (25/10/2019), divididos en dos semestres. El primero, se basó en el análisis, diagnóstico y planteamiento la propuesta urbana y comienzo de la ejecución del proyecto individual. El siguiente

semestre, se le dio más protagonismo a la propuesta individual, culminando sus detalles finales.

Cuadro 15. Cronograma de actividades. Fuente: Propia

Actividades	Numero de Semanas									Tiempo en Semanas
	2019									
	Feb	Mar	Abr	May	Ju	Jul	Ago	Sep	Oct	
Selección de sector	■									1
Recolección de datos	■									1
Planteamiento de Propuesta Urbana		■								2
Desarrollo de Propuesta Urbana		■								2
Estudio de Zonificación		■								1
Proyecto Individual			■							1
Programa de áreas			■							1
Propuesta Conceptual			■	■						4
Capítulo I				■						2
Desarrollo de Proyecto Individual				■						4
Capítulo II				■						2
Entrega Final Propuesta				■						1
Capítulo III					■					1

Desarrollo de Estructura										2
Desarrollo de Inst. Sanitarias										2
Desarrollo de Inst. Eléctricas										2
Desarrollo de Inst. Especiales										2
Capítulo IV										1
Defensa Final										1
Total de Semanas										32

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

4.1. El Sitio Urbano

Ubicación

Se plantea el desarrollo de la propuesta urbana en el sur del Continente Americano, dentro del país Venezuela, localizado en el estado Carabobo, específicamente en el Municipio Guacara, en el Sector Industrial. Está delimitada con el Municipio Puerto Cabello, Edo. Carabobo y el Municipio Ocumare de la Costa, Edo. Aragua, al norte. Al sur con el Lago de Valencia. Al Este, con el Municipio San Joaquín, Edo. Carabobo y al Oeste con los Municipios San Diego y Los Guayos, Edo. Carabobo.



Fig 6. Mapas ubicación global de propuesta. *Fuente:* Propia

Localización

La propuesta urbana se plantea en el Estado Carabobo, más específica en el Municipio Guacara, dentro y adyacente a la Zona Industrial del Municipio. La zona a intervenir está comprendida entre la autopista Valencia-Caracas hasta el

sur de la Carretera Nacional en cuanto a la orientación norte-sur. Y del este al oeste desde el Río Guacara hasta El Nepe.



Fig 7. Mapas ubicación zona de estudio. *Fuente:* Google maps.

Población

La población existente dentro del Municipio Guacara es de 194.000 habitantes, de acuerdo al censo 2011.

Clima

El Municipio Guacara presenta clima tropical siendo su temperatura durante el día de 28°C y en los días calurosos puede llegar a los 32°, la temperatura mínima oscila entre 22°C y en las noches más frías de 20°C. Durante la noche oscila entre 26°C y 21°C, los días calurosos puede poseer aproximadamente una temperatura de 29°C y en las noches más frías puede llegar a los 18°C.

Hidrografía

Dentro del Municipio Guacara existen cauces de agua que desembocan al norte del Lago de Valencia como lo son el Río Guacara, el Río Vigirima y los Caños Los Dividives y El Nepe.

Vegetación

En el Municipio Guacara se aprecia una diversidad en cuanto a la vegetación existente. En el sector norte destacan el Cedro, el Apamate, Saqui-Saqui, el Pardillo y el Mijao. En cuanto al sector Sur, predomina la existencia del Jobo, Bucare, el Samán, el Indio Desnudo, el Camoruco y el Mamón.

Vialidad

El sector de estudio posee una conexión con la Autopista Caracas-Valencia, a través de la colectora Av. Francisco de Miranda que conecta el Municipio en sentido norte – sur, intersectando a la Carretera Nacional que funciona como colectora que atraviesa al sector en sentido este – oeste.

Transporte

El transporte urbano empleado para el traslado dentro del Municipio Guacara es el autobús, que circulan solamente a través de las vías principales del Municipio, como es el caso de la Av. Francisco de Miranda y la Carretera Nacional.

Zonificación

En el sector de estudio del Municipio Guacara predominan la zonificación industrial y la residencial. Son muy escasas las áreas destinados al comercio, a la recreación y a otros equipamientos en relación a las nombradas anteriormente.

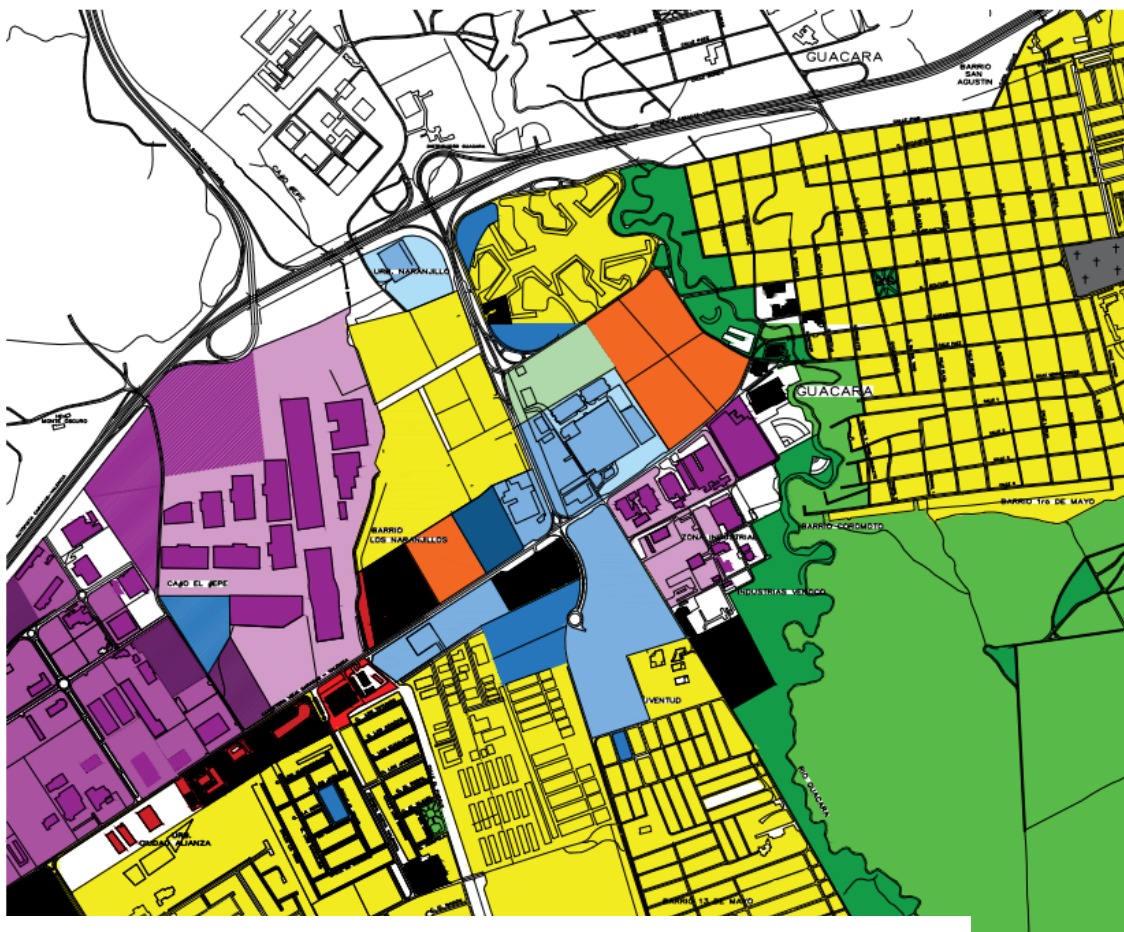


Fig 8. Zonificación según PDUL del Municipio Guacara. *Fuente:* PDUL Guacara.

- Industria
- Residencial
- Comercial
- Recreacional

4.2. El Plan Urbano

En el sector se evidencia la carencia de edificaciones con atractivo turístico y de uso recreacional, además de escasas áreas verdes para uso público. Además, se detectaron problemáticas en cuanto al diseño y funcionamiento de las intersecciones entre las vías principales, también en la carencia de rutas para la movilidad y el traslado del usuario dentro del municipio, y un desorden de comercios informales. A su vez, muchas de las empresas y fábricas dentro de la zona industrial actualmente se encuentran en decadencia por la situación del país.

Como plan de reordenamiento urbano se busca una mejora en cuanto a las intersecciones de las vialidades principales, proponiendo la creación de redomas para poder abastecer al flujo vehicular que transita a través de estas. El primer nodo propuesto es entre la Av. Francisco de Miranda, la urbanización Los Naranjillos y la vía principal hacia la urbanización Malavé Villalba con la finalidad de crear un cómodo acceso desde la avenida hacia las urbanizaciones mencionadas y disminuir el flujo hacia la Carretera Nacional. Del mismo modo, se plantea una segunda redoma en la intersección de la Av. Francisco de Miranda y la Carretera Nacional para generar una fluidez en dicha intersección. Además, se propone la ampliación de Av. Francisco de Miranda hacia el sur para la obtención de un cómodo acceso a las parcelas allí encontradas.

Estas propuestas en la vialidad se complementan con el planteamiento de ciclovías a lo largo de las vías principales y dentro de las calles locales del Municipio para brindarle un espacio apto a este medio de transporte, con sus respectivas cicloestaciones. Además, se propone rutas de transporte terrestre con sus paradas correspondientes, no solo por las vías principales sino también en las locales.

Todas las propuestas mencionadas anteriormente, acompañan a las implantaciones de edificios con diferentes usos con la finalidad de generar una

mejoría dentro del Municipio Guacara en cuanto a lo económico, lo social, educacional, cultural, deportivo y recreacional. En cuanto a lo económico, se plantean centros y fábricas dentro y en las adyacencias de la zona industrial con centros de apoyos y asistenciales correspondientes. En lo social, se busca la mejora de las condiciones de vida de los habitantes de la zona, con el diseño de viviendas unifamiliares y multifamiliares que brindan áreas verdes y espacios comerciales. A su vez, con la implantación de centros institucionales, se genera una mejora en cuanto al ámbito educacional tanto para educación inicial como a nivel superior y profesional. También se proponen edificaciones destinadas a lo cultural y edificaciones para uso recreacional y para el entretenimiento de los habitantes y visitantes de la zona.

4.3. La Propuesta Arquitectónica

Ubicación

La propuesta arquitectónica de un Centro de Producción para Medios Audiovisuales se plantea en el Estado Carabobo, más específica en el Municipio Guacara, dentro del Sector Industrial, en la parcela donde se ubica la industria Pirelli, adyacente a la Av. Principal, Francisco de Miranda.

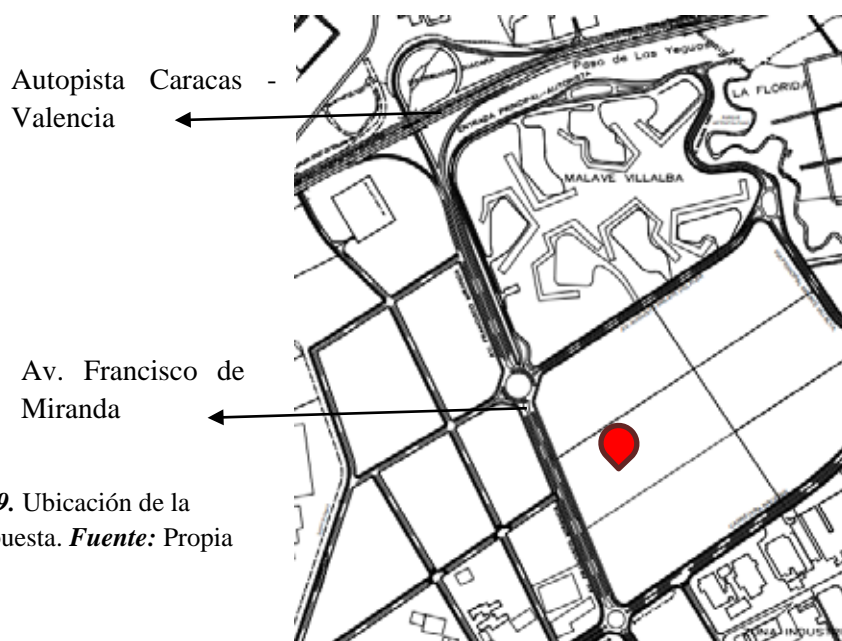


Fig 9. Ubicación de la Propuesta. *Fuente:* Propia

Usos

La edificación propuesta está destinada a responder a la necesidad del sector de estudio de tener espacios de permanencia y recreativos y a su vez, con la economía del Municipio, con el diseño de un Centro que contribuya con la expansión del sector industrial del Municipio Guacara, y a su vez, brindar espacios públicos para la recreación y el entretenimiento de los habitantes y visitantes de la zona, fomentando a la cultura y a la educación a través de áreas de exhibición interactiva.

Hitos

Los puntos de referencias más destacados dentro del Municipio Guacara y que se encuentran en cercanía de la propuesta arquitectónica son el conjunto residencial Malavé Villalba. El edificio se encuentra implantado en la parcela de la Industria Pirelli.

Perfil Urbano

En las adyacencias del sector de estudio se encuentran edificaciones de 8 niveles como es el caso del conjunto residencial Malavé Villalba y las demás edificaciones cuentan con dos niveles de altura máximo.

Topografía

La parcela posee una topografía sin cotas predominantes.

Perfil vial

La propuesta está implantada en las adyacencias de la Av. Francisco de Miranda. Como plan de reordenamiento urbano se propuso una mejora en cuanto

al perfil vial de la avenida, con el fin de incorporar ciclovías y un cómodo espacio al peatón.

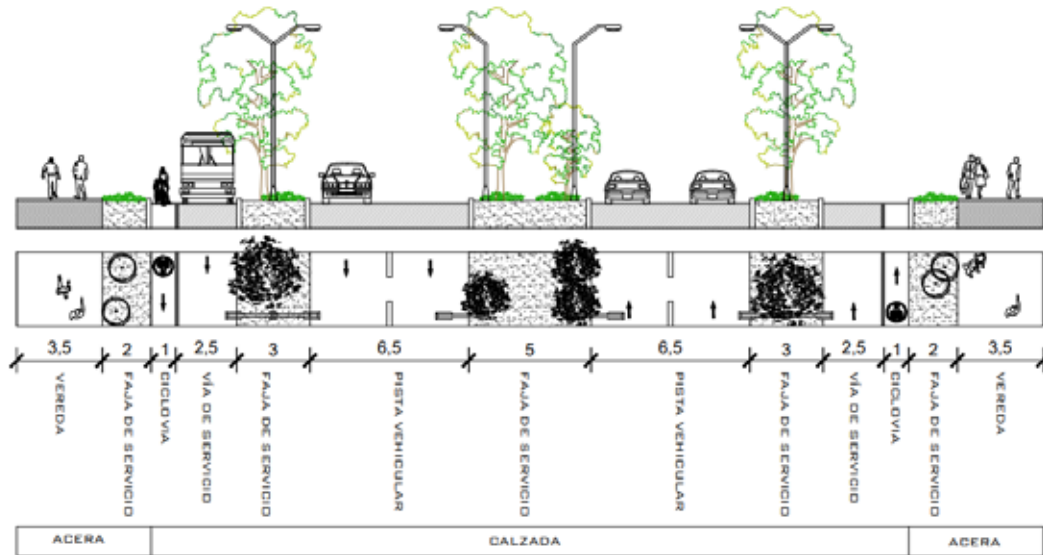


Fig 10. Perfil vial Av. Francisco de Miranda. **Fuente:** Propuesta del Taller.

Orientación y Vientos

Dentro de la parcela, la incidencia solar es desde el este hacia el oeste, con vientos alisios provenientes del suroeste y dirigidos hacia noreste. La zona tiene una temperatura máxima de 35.5 C y mínima de 25.5 C.

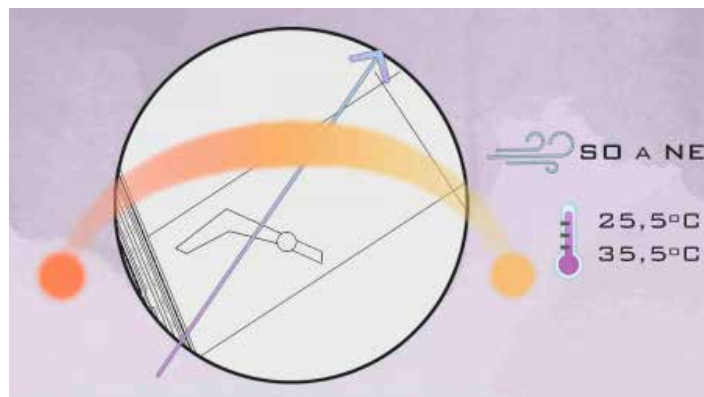


Fig 11. Orientación y vientos. **Fuente:** Propia

Accesos

Los accesos públicos y privados se realizan a través de la vía de servicios de la Av. Francisco de Miranda. El acceso público se encuentra ubicado con respecto al sentido vehicular para un fácil acceso.

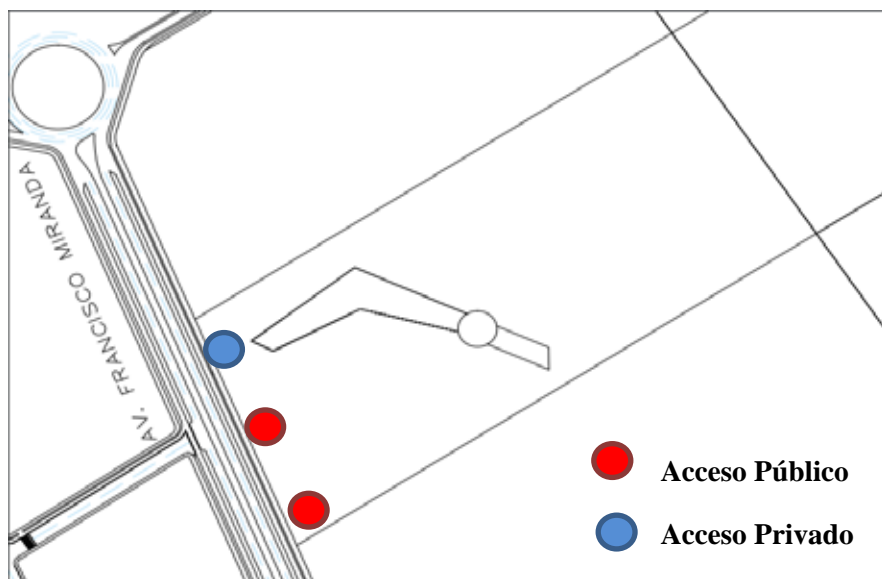


Fig 12. Accesos a la Parcela. *Fuente:* Propia

Vegetación

Dentro de la parcela se destaca una vegetación herbácea gramínea.

Determinación de Diseño

La finalidad de un Centro de Producción de Medios Audiovisuales es expandir el sector industrial del Municipio con la implementación de espacios destinados al público.

Para la forma de la edificación, se tomó en cuenta la morfología del terreno.

La ubicación de las áreas privadas y públicas están orientadas con respecto a las edificaciones vecinas.

La implantación de la propuesta es para generar interés al público y crear un conjunto entre las áreas privadas y las áreas públicas.

Las áreas verdes están propuestas para brindar espacios de permanencia y de recreación al aire libre.

Concepto Generador

La forma de la edificación nace a partir de la morfología del terreno, siendo extraída una parte, y generando, después un ángulo más abierto para obtener una sensación de amplitud y definir el acceso principal, siendo interceptado por un cilindro para captar la atención por parte del usuario hacia el edificio público.

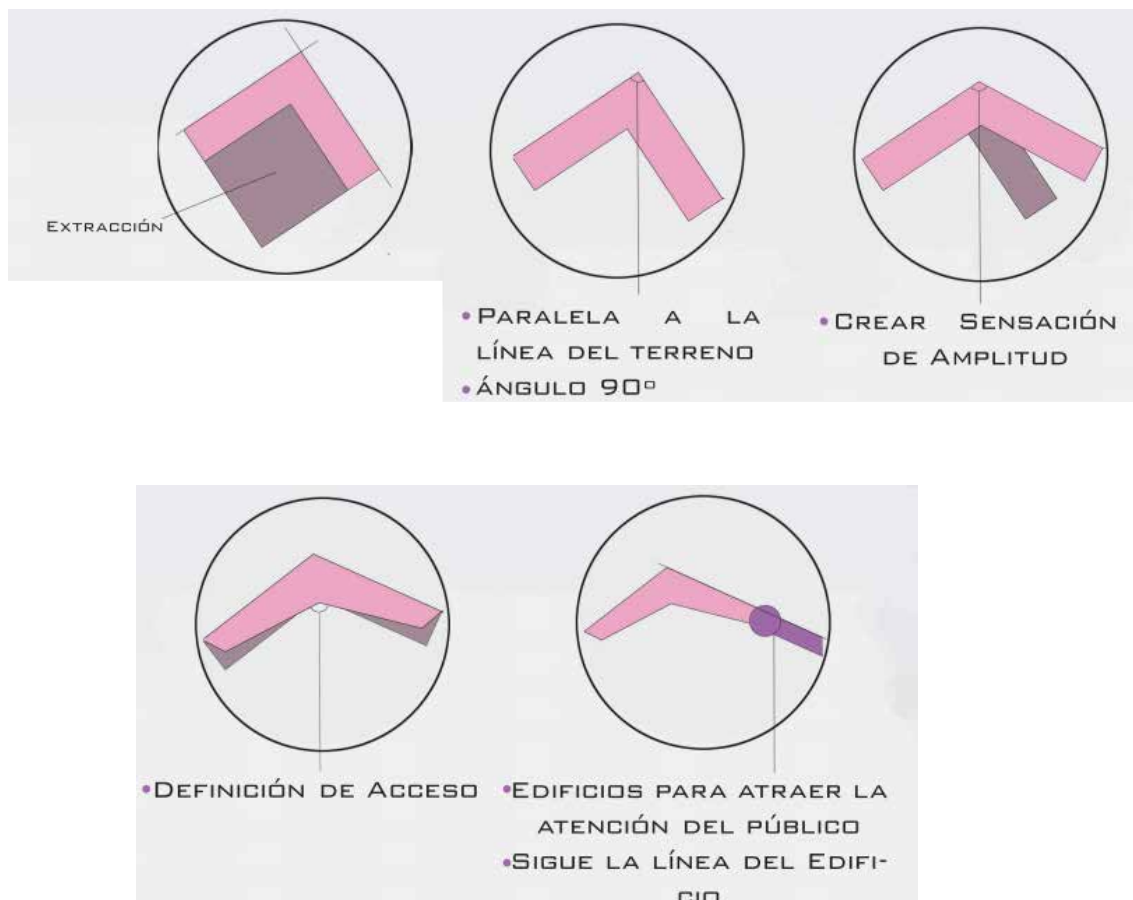


Fig 13. Análisis Formal. Fuente: Propia

Programa de Áreas

PROGRAMA DE ÁREAS							
PÚBLICO	ESTACIONAMIENTO SALA DE EXHIBICIONES CINE RESTAURANTES CINE 360		M2	PRIVADO	ESTUDIO DE FOTOGRAFÍA	ESTUDIO CAMERINOS VESTUARIO COSTURERA	92.79 35.14 13.0 13.94
			1542.7 1183.54 1731.14 831.68		ESTUDIO DE GRABACIÓN MUSICAL	RECEPCIÓN SALA DE SONIDO ESTUDIO DE GRABACIÓN	63.75 26.02 33.22
SEMI PRIVADO	HALL Y RECEPCIÓN CIRCULACIONES		211.63		PRODUCCIÓN CINE	ESTUDIOS DE GRABACIÓN CAMERINOS VESTUARIOS COSTURA ÁREA DE EDICIÓN CONTROL AUDIO CONTROL MASTER SALA DE REUNIONES	77.08 27.58 12.73 10.0 29.24 9.7 12.2 56.72
PRIVADO	ÁREA ADMINISTRATIVA	GTE GENERAL ASIST DE GERENCIA GTE DE VENTAS PERSONAL DE VENTAS ASISTENTE DE VENTAS DISEÑADOR GRÁFICO JEFE FINANCIERO CONTADOR AUXILIAR CONTABLE SALA DE REUNIONES	28.11 4.72 23.11 4.72 4.72 4.72 34.42 16.16 16.16 4.72 20.50		PRODUCCIÓN TV	ESTUDIOS DE GRABACIÓN CAMERINOS VESTUARIOS ÁREA DE EDICIÓN CONTROL AUDIO CONTROL MASTER ADMINISTRACIÓN TALLER DE ESCENOGRAFÍA	184.0 62.98 20 57.2 17.06 19.49 169.76 141.56
			SERVICIOS		ESTACIONAMIENTO CARGA Y DESCARGA DEPÓSITO GRAL DEPÓSITO LIMPIEZA CUARTO DE BASURA TALLERES COMEDOR EMPLEADOS SALA DE DESCANSO VESTUARIO ÁREA DE DESCANSO CHOFERES DEPÓSITO CINE ADMINISTRACIÓN CINE CV	2511.7 548.97 49.64 19.06 19.03 74.55 128.51 56.51 98.87 26.47 30.31 51.20 38.49	63.2 14.93 56.2 103.24 42.85 33.29 85.13

Fig 14. Programa de Áreas. Fuente: Propia

Propuesta Arquitectónica

El Diseño de un Centro de Producción para Medios Audiovisuales implantado en el Plan de Reordenamiento Urbano del Municipio Guacara contribuye con la expansión de la zona industrial del Municipio, brindando espacios a empresas especializadas en Medios Audiovisuales, como televisión, radio, cine, fotografía, música y periodismo digital, para el desarrollo y tratamiento de sus productos.

A su vez, presta espacios públicos para el entretenimiento de los residentes de la zona y visitantes, fomentando a la cultura y a la educación a través de áreas de exhibición interactiva.

Planta Baja +0.60m

En la planta baja de la edificación se encuentra en mayor escala el área para uso público como las taquillas para el cine convencional, el cine de 360°, un área comercial, estos espacios se relacionan con una extensa área al aire libre que presta espacios para la permanencia y la recreación del usuario por medio de un cine al aire libre, teniendo un estacionamiento con una capacidad 70 puestos. A su vez, el área pública tiene una conexión con edificaciones vecinas dentro del Centro Cívico propuesto.

En cuanto a la zona privada de la edificación se encuentra la zona de carga y descarga hacia el área de servicios, además de la administración y un estacionamiento para los empleados.

Primer Nivel +6.60m

En este nivel se encuentran los primeros estudios de grabación audiovisual destinados a fotografía, cine y música, con su respectiva recepción. Los dos primeros cuentan con sus correspondientes camerinos, vestuarios y salas de costuras. Además, cuenta con la existencia de un taller para diseñar y armar las

escenografías de los estudios. En la otra ala del edificio se encuentra el área de servicios de cada piso.

Para uso público, se encuentran las salas de cine y un espacio destinado a las exhibiciones interactivas de las áreas operativas de la producción de cine, televisión, radio y fotografía, con su sala de edición y de proyección donde el usuario puede observar y educarse sobre el funcionamiento de estas áreas.

Segundo nivel +12.60m

En este último nivel, predomina el área para la producción y edición de materiales televisivos. Esta área cuenta con estudios de grabación con sus respectivos camerinos y vestuarios, salas de edición de vídeo y audio, taller de escenografía y un área administrativa con salas de reuniones para productores, camarógrafos, presentadores, área de descanso y gerencia.

Además, cuenta con estudios para la grabación de programas de radio, con oficinas para los productores, salas de edición, redacción de programas y marketing.

En este mismo nivel, se encuentran salones para dictar talleres sobre la teoría del funcionamiento de los medios audiovisuales.

Estructura

La estructura del edificio está compuesta por una estructura porticada mixta, siendo las columnas de sección circular de concreto armado y las vigas metálicas de perfil IPN 360 unidos entre sí por medio de un anillo hexagonal metálico y pernos.

Materiales y Acabados

En las fachadas del edificio destaca un ventanal de gran tamaño de vidrio templado de 4x2mx6mm sujetos entre sí por anillos de 4 patas y unidos a la estructura por medio de perfiles metálicos. Este ventanal es protegido por

parasoles de aluminio micro perforado. Además, parte de la fachada posee una doble fachada que cumple la función de proteger una pantalla de proyección al aire libre y como elemento estético del edificio de igualmente aluminio perforado. Internamente, algunos espacios de la edificación cuentan con aislante acústico de goma espuma y yeso.

Servicios Públicos

La parcela cuenta con beneficios públicos en cuanto a servicios como electricidad, internet, teléfono, gas, transporte urbano, aseo, y conexiones directas con la red principal de abastecimiento de agua blanca y la red cloacal.

Instalaciones Sanitarias

Aguas Blancas

La edificación se encuentra abastecida del servicio de agua blanca a través de un sistema de malla de tubería de 8" que es dotada a través de dos hidroneumáticos, siendo estos alimentados de un pozo propuesto dentro de la parcela, especial para la edificación. De esta malla, también se alimenta un sistema de riego para las áreas verdes. En cambio, las vigilancias son alimentadas por la red principal de aguas blancas provenientes de la calle.

Aguas Servidas

Las aguas servidas provenientes del edificio son llevadas a través de tuberías de 8" hasta la red principal de la calle, siendo extendida esta red hasta la calle de servicios propuesta del proyecto. Las aguas desechas de las casetas de control vehicular son llevadas directamente a la calle.

Aguas Pluviales

Las aguas de lluvia en el techo de la edificación son recolectadas por medio de tuberías de 6", esas aguas son llevadas hasta un tanque para aguas de

lluvia, donde son tratadas para el uso en el sistema de riego, de igual forma, las aguas grises recolectadas de las áreas verdes y de los espacios públicos. Este tanque tiene conexión directa con la una red propuesta dentro de la parcela hacia la calle en caso de desborde.

CAPÍTULO V
Representación Gráfica



Fig 15. Planta techo. *Fuente:* Propia

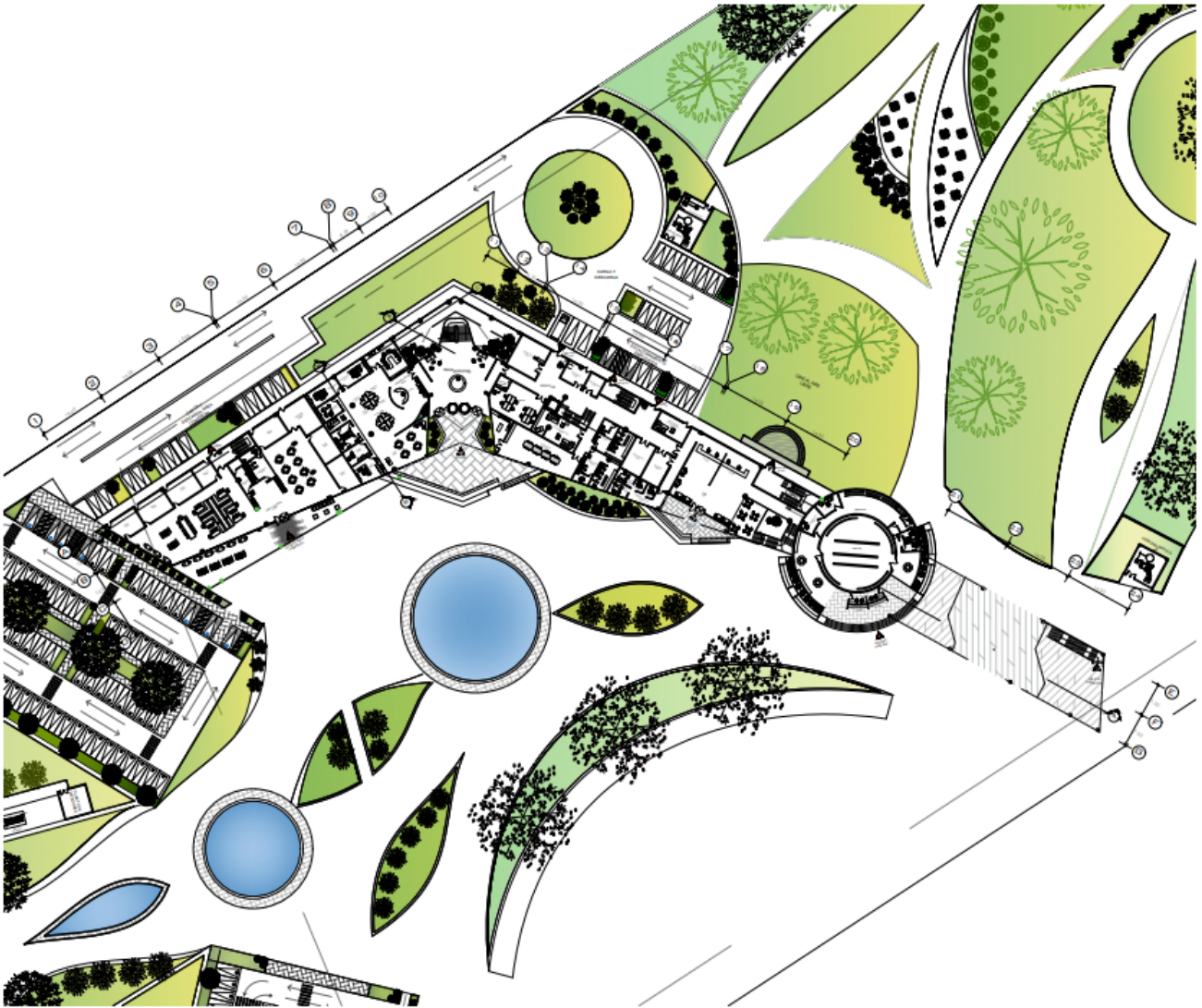


Fig 16. Planta Baja. *Fuente:* Propia

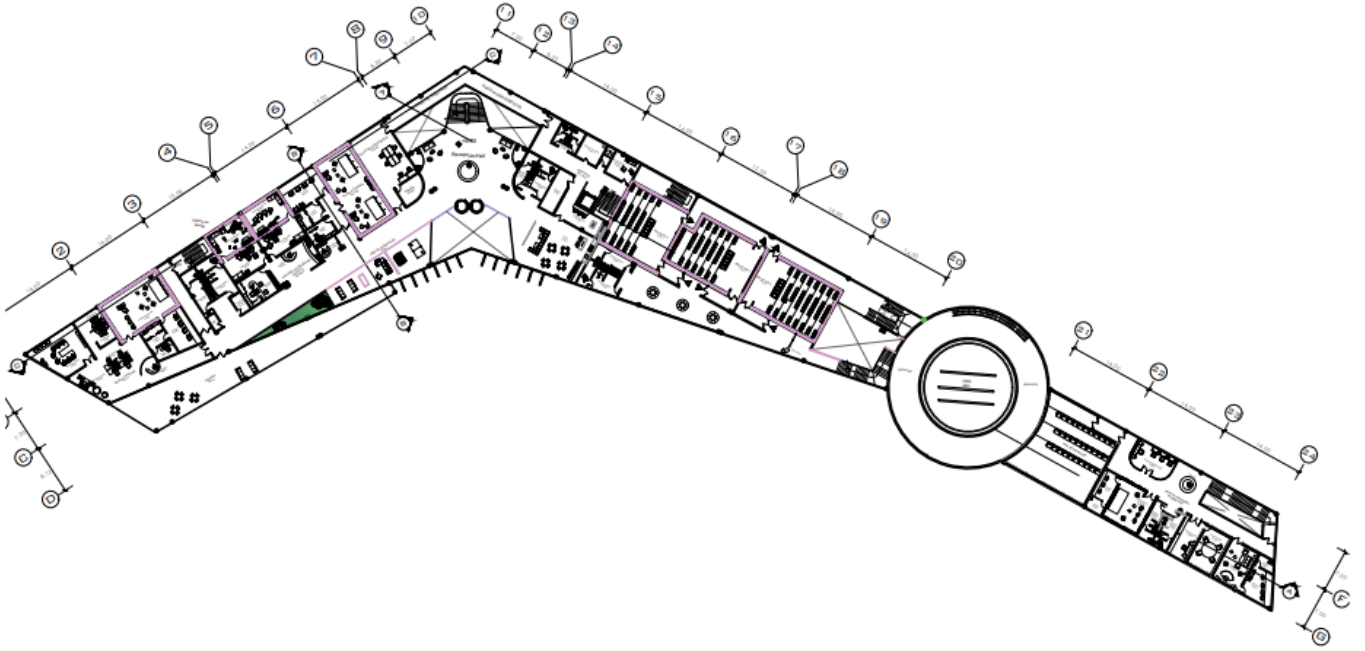


Fig 17. Primer nivel. Fuente: Propia

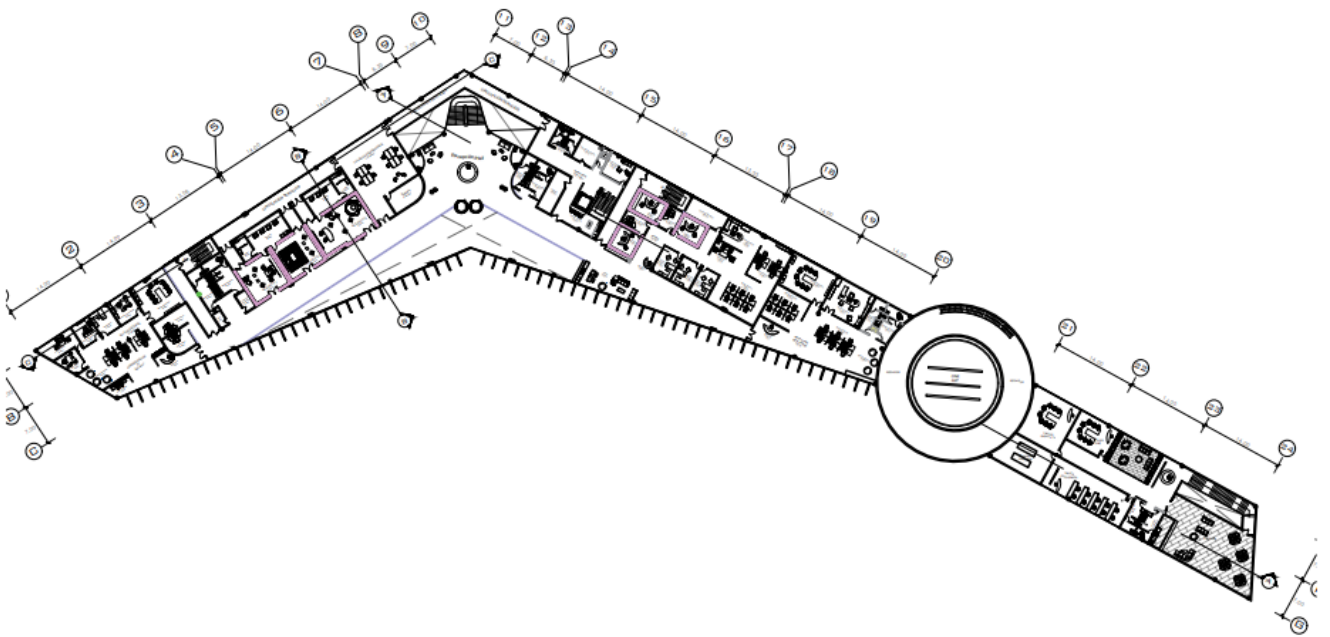
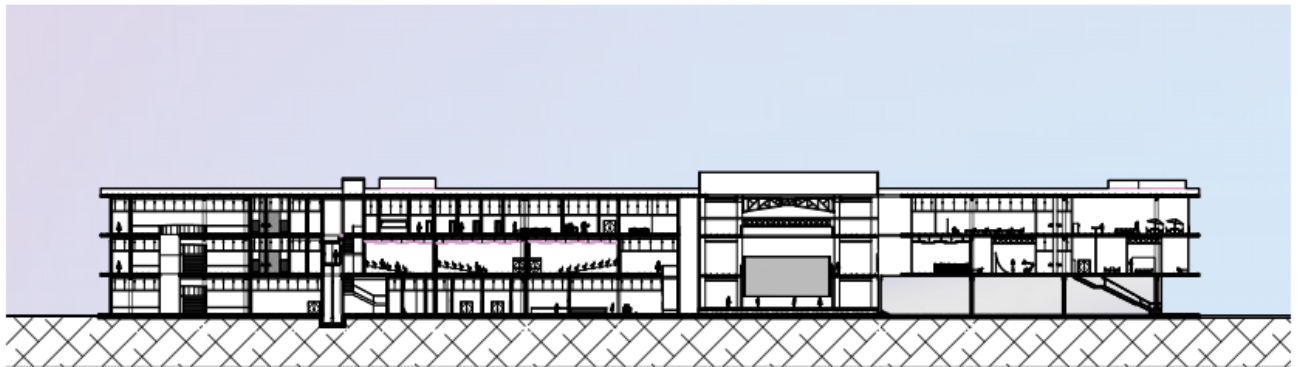
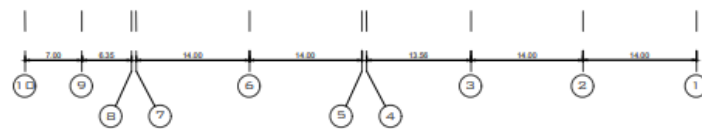
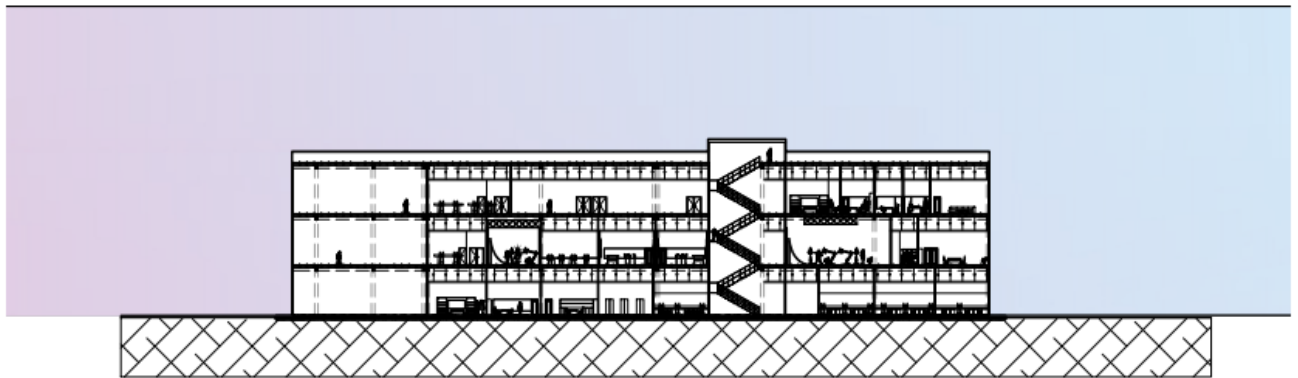


Fig 18. Segundo nivel. Fuente: Propia



Corte A-A'



Corte C-C'



Corte B-B' - Fachada Oeste

Fig 19. Cortes. Fuente: Propia



Fachada Este



Fachada Sur

Fig 20. Fachadas. Fuente: Propia

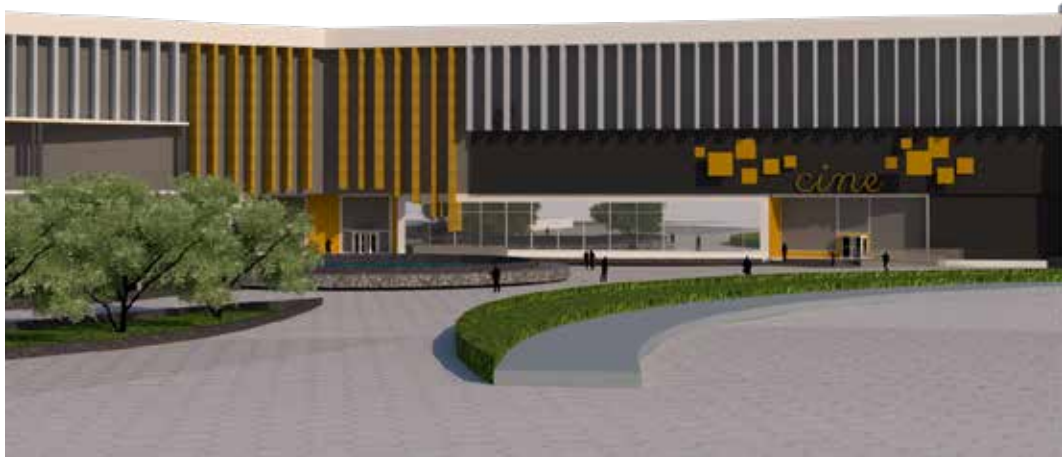


Fig 21. Renders. Fuente: Propia

CONCLUSIÓN

El Diseño de un Centro de Producción para Medios Audiovisuales tiene el fin de responder a la necesidad del Municipio Guacara de expandir el Sector Industrial que actualmente se encuentra en decadencia debido a la situación que está presentando Venezuela, para participar en la contribución en la economía tanto del Municipio como del país. Con la producción y edición de medios audiovisuales, se busca también, ser partícipe en el crecimiento cultural y educacional de una manera recreativa e interactiva.


De igual modo, el Municipio no cuenta con espacios recreativos, ni áreas de permanencia donde los habitantes convivan y disfruten de su tiempo libre. Además, la localidad no posee un hito, un espacio, una edificación que llame la atención de turistas de otras ciudades y países, por esta razón, se desarrollan espacios verdes, al aire libre, apto para todo público donde el usuario pueda disfrutar solo o acompañado. A su vez, la edificación presta espacios de recreación e innovación para captar la atención del turista.

Esta edificación implantada en el Municipio Guacara, puede traer grandes aportes dentro de la localidad tanto en el ámbito económico, social, cultural, educativo y recreacional, que, junto a las demás propuestas del Plan de Reordenamiento Urbano, pueden contribuir con el crecimiento del Municipio.

ANEXOS

ANEXO A


Cuadro 2. Lista de Cotejo. Fuente: Propia

 UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ LISTA DE COTEJO			
VARIABLES	SI	NO	OBSERVACIONES
Aguas Blancas			La parcela si posee sistema de Aguas Blancas.
Aguas Servidas			Si existe sistema de Aguas Servidas donde la parcela puede descargar.
Clima			Clima Tropical oscilando entre los 30°C a 20°C.
Drenajes			En la Av. Francisco de Miranda se encuentra un sistema de drenaje que está conectado con la parcela de estudio.
Edificaciones			En las adyacencias del terreno se encuentran edificaciones de diferentes alturas y dureza.
Hidrografía			Dentro de la parcela no existe ningún cauce.
Suelos			Suelo fértil por estar el Municipio Guacara ubicado cerca del Lago de Valencia.
Topografía			La parcela no presenta desniveles.
Transporte Público			Frente al terreno frecuente transporte público por estar adyacente de la Av. Principal Francisco de Miranda.
Vegetación			La parcela cuenta con poca, casi escasa, vegetación.
Vialidad			Para acceder al terreno se transita por la

			Av. Francisco de Miranda.
Visuales			Son muy escasas las visuales atractivas cerca de la parcela.

ANEXO B

Tabla 3. Modelo de La Encuesta. Fuente: Propia

 UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ FACULTAD DE INGENIERÍA ESCUELA DE ARQUITECTURA			
<p>A continuación, se presenta una encuesta dirigida a los habitantes de la zona para poder recolectar información acerca de una propuesta arquitectónica que será planteada dentro del sector.</p> <p>Marque la respuesta que mejor considere.</p>			
#	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Dentro del Municipio Guacara existe alguna edificación que produzca y edite materiales cinematográficos y televisivos?		
2	¿Posee conocimiento acerca de las actividades que se realizan dentro de un Centro de Producción de Medios Audiovisuales?		
3	¿Piensa ud que el diseño de un Centro de Producción para Medios Audiovisuales será de beneficio para el Municipio Guacara?		
4	¿Considera que el Municipio Guacara carece de espacios públicos para el entretenimiento y recreación apto para todo el público?		
5	¿Le gusta la propuesta de un cine público dentro del Municipio Guacara?		
6	¿Conoce ud lo que es un cine de 360°?		
7	¿Considera atractiva la propuesta de un cine de 360°?		
8	¿Le parece agradable un cine al aire libre?		
9	¿Cree ud atractiva la idea de incluir espacios de exhibición interactiva de medios audiovisuales (cine, televisión, fotografía y radio) desde un		

	enfoque educativo?		
10	¿Considera atractiva la idea de una edificación que preste áreas verdes recreativas techadas y al aire libre cerca del Sector Industrial del Municipio?		

REFERENCIAS

Impresas

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (Gaceta Oficial Extraordinaria N° 36.860. Caracas, 30 de Diciembre de 1999)

Ley de responsabilidad social en radio, televisión y medios electrónicos (Gaceta Oficial N° 383.283. Caracas, 7 de febrero de 2011)

Normas Sanitarias (Gaceta Oficial Extraordinaria N° 4.044. Caracas, 8 de Septiembre de 1988)

Norma Venezolana. Características de los medios de escape en edificaciones según el tipo de ocupación. (COVENIN 810:1998)

Ordenanza de Zonificación. Municipio Guacara. (Gaceta Oficial. Guacara, Julio de 2005)

Mijares, H., García, L. (2007) Normas para la Elaboración y Presentación de los Anteproyectos, Proyectos y Trabajos de Grado. Universidad José Antonio Páez, San Diego – Carabobo.

Electrónicas

Baraya, S. (2019) Cinemateca Distrital, diseñada por Colectivo 720, abre sus puertas en Bogotá. [Artículo en línea].

Disponible en la página:

<https://www.archdaily.co/co/919056/cinemateca-distrital-disenada-por-colectivo-720-abre-sus-puertas-en-bogota>

Cine. [Documento en la web].

Disponible en la página: <https://www.significados.com/cine/>

Estudio de Grabación Musical. [Documento en la web].

Disponible en la página:

https://www.lpi.tel.uva.es/~nacho/docencia/ing_ond_1/trabajos_01_02/estudios_de_grabacion/introduccion.html

Fotografía. [Documento en la web].

Disponible en la página: <https://www.ecured.cu/Fotograf%C3%ADa>

Foros TV Azteca / at103. [Artículo en línea].

Disponible en la página: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-219194/campus-tv-azteca-at103>

González, J (2013). Cineteca Nacional Siglo XXI / Rojkind Arquitectos. [Artículo en línea]

Disponible en la página:

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/751218/cineteca-nacional-s-xxi-rojkind-arquitectos>

Quesada, J. (2019). Futuro Centro de Producción Audiovisual. [Artículo en línea].

Disponible en la página: <https://www.spegc.org/2019/01/02/publicada-la-licitacion-para-construir-el-futuro-centro-de-produccion-audiovisual/>

Raffino, M. (2018). Medios Audiovisuales. [Documento en la web].

Disponible en la página: <https://concepto.de/medios-audiovisuales/>

Redes Sociales. [Documento en la web].

Disponible en la página: <https://tecnologia-informatica.com/redes-sociales-definicion-historia/>

Sánchez Taffur, V. (2009) Villa del cine. C.pou /l. Pou /m. Ferro. Venezuela. [Documento en la web].

Disponible en la página:

<https://sancheztaffurarquitecto.wordpress.com/2009/02/23/villa-del-cine-carlos-pou-lucas-pou-maria-ferro-guarenas-venezuela/>

Santa Cruz, F. (2015). Marco Teórico. [Blog en la web].

Disponible en la página: <http://florfanyasantacruz.blogspot.com/2015/08/el-marco-teorico-antecedentes.html> [Consulta: 2019, junio]

Televisión [Documento en la web].

Disponible en la página: <https://conceptodefinicion.de/television/>

Yirda, A. (2019) Definición de Radio. [Documento en la web].

Disponible en la página: <https://conceptodefinicion.de/radio/>