



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ

**DISEÑO DE UN MUSEO MARINO
INTERACTIVO IMPLANTADO EN LA
PROPUESTA DE NUEVO DESARROLLO
DE LA CIUDAD DE CUMARAGUA, DEL
MUNICIPIO FALCÓN, ESTADO FALCÓN.**

Autor:

Grecia Estefanía Guerra García

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



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

**Diseño de un Museo Marino Interactivo implantado en la propuesta de Nuevo
Desarrollo de la Ciudad de Cumaragua, del Municipio Falcón, Estado Falcón.**

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

Autor: Grecia Guerra

Tutor Académico: Arq. Víctor Hugo Rivera

Tutor Metodológico: Ing. José Sirica

San Diego, Octubre 2019


ACEPTACION DEL TUTOR

Quiénes suscriben, Arq. Victor Rivera e Ing. Jose Sirica, en nuestro carácter de Tutores Académico y Metodológico del Trabajo de Grado titulado:

Diseño de un Museo Marino Interactivo en el Nuevo Desarrollo Urbano de la Ciudad de Cumaragua del Municipio Falcón, Estado Falcón

Presentado por el (a) ciudadano (a): Grecia Guerra, portador de la cédula de identidad N° 26734538, como requisito parcial para optar al título de Arquitecto, consideramos que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En San Diego, a los 11 días del mes de 06 del año 2019


Arq. Victor H. Rivera
c.i.: 5.796.177
Tutor Académico


Ing. José Sirica
c.i.: 7.032.927
Tutor Metodológico



FI - A - 051 - 2019 IICR

Valencia, 04 de Octubre del 2019

Ciudadano:

**GUERRA GARCIA,
GRECIA ESTEFANIA**

C.I. 26.734.538

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 MUSEO MARINO INTERACTIVO, IMPLANTADO EN LA PROPUESTA DE NUEVO DESARROLLO DE LA CIUDAD CUMARAGUA DEL MUNICIPIO FALCON, ESTADO FALCON.”** Presentado por usted como requisito para optar al título de Arquitecto.

Se ratifica la designación del Ing José Sirica, C.I. 7.032.927 como Asesor Metodológico y el Arq. Víctor Rivera, C.I. 5.796.177 como Tutor Académico, quienes los asesorarán en el desarrollo de este proyecto.

Atentamente,

Prof. Luis Lira

Decano de la Facultad de Ingeniería



c. e. Coordinación de Pasantías y Trabajo de Grado





UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
COORDINACIÓN DE PASANTÍA Y TRABAJO DE GRADO
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE ARQUITECTURA

ANTEPROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

**Diseño de un Museo Marino Interactivo implantado en la propuesta de Nuevo
Desarrollo de la Ciudad de Cumaragua, del Municipio Falcón, Estado Falcón.**

ESTUDIANTE: Grecia Guerra

C.I. 26.734.538

Nombres y Apellidos

Nombre Tutor Académico

Firma

Fecha

Arq. Victor Hugo Rivera

C.I. 5.796.177

Nombre del Tutor Metodológico

Firma

Fecha

Ing. José Sirica

C.I. 7.032.927



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
COORDINACIÓN DE PASANTÍA Y TRABAJO DE GRADO
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE ARQUITECTURA

PLANILLA SOLICITUD: ANÁLISIS Y APROBACIÓN DE TRABAJO DE GRADO

DATOS PERSONALES		
Apellidos: Guerra García	Nombres: Grecia Estefania	C.I: 26.734.538
Dirección: Pueblo de San Diego		Teléfono: 04128710655
DATOS ACADEMICOS		
Escuela: Arquitectura	Índice Académico: 14.37	
DATOS DEL PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO		
Autores Grecia Guerra		
Nombres: Grecia Guerra		Teléfono: 04128710655
Título del trabajo: Diseño de un Museo Marino Interactivo implantado en la propuesta de Nuevo Desarrollo Urbano de Cumaragua, Municipio Falcón, Estado Falcón.		
Breve Explicación: Se plantea un Museo Interactivo Marino que practique el aprendizaje por medio de la diversión.		
Lugar donde se desarrollará el proyecto: Estado Falcón, Municipio Falcón		
Tiempo de Desarrollo: 1 semestre.		
Tutor Académico propuesto: Arq. Víctor Hugo Rivera Tutor Metodológico propuesto: Ing. José Sírica		

APROBADO

NO APROBADO

**COMITÉ DE EVALUACIÓN
COORDINACIÓN DE PASANTÍA Y TRABAJO DE GRADO**

Nombre

Firma

Fecha

DIRECCIÓN DE ESCUELA

Materiales o áreas del conocimiento del Pensum que intervienen en la realización del proyecto.

- Diseño I
- Lógica
- Matemática I
- Taller de Expresión I
- Tecnología I
- Creatividad e Inventiva
- Matemática II
- Taller de Expresión II
- Diseño II
- Tecnología II (Materiales)
- Teoría de la Arquitectura I
- Metodología de la Investigación
- Venezuela Contemporánea
- Geometría Descriptiva I
- Diseño III
- Tecnología III (Estructuras)
- Teoría de la Arquitectura II
- Ambiente y Edificación
- Historia I
- Geometría Descriptiva II
- Diseño IV
- Tecnología IV (Instalaciones)
- Gerencia de Proyecto
- Diseño IX

ANEXOS:

- Capítulo I: El Problema
- Capítulo II: Marco Teórico
- Capítulo III: Marco Metodológico
- Capítulo IV: Recursos
- Referencias Bibliográficas Anexos



REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PAÉZ
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA
CARRERA ARQUITECTURA

San Diego, Octubre de 2019

ACTA DE REVISIÓN DEL PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

Quienes suscriben esta Acta, Arq. y Arq. Orlando Ramírez, en carácter de Tutores Académico y Metodológico respectivamente, dejan constancia que el proyecto de trabajo de grado presentado por el ciudadano portador de la cedula de identidad, titulado **Diseño de un Museo Marino Interactivo implantado en la propuesta de Nuevo Desarrollo de la Ciudad de Cumaragua, del Municipio Falcón, Estado Falcón.** ; ha sido revisado y, cumpliendo con los requisitos exigidos para su aprobación, recomendamos su tramitación ante el organismo académico correspondiente.

Nombre Tutor Académico

Firma

Fecha

Arq. Arq. Víctor Hugo Rivera

C.I. 5.796.177

Nombre del Tutor Metodológico

Firma

Fecha

Ing. José Sirica.

C.I. 7.032.927

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

	pp.
LISTA DE CUADROS O TABLAS.....	i
LISTA DE GRAFICOS.....	ii
RESUMEN INFORMATIVO.....	x
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO	
I EL PROBLEMA.....	15
1.1. Planteamiento del Problema.....	16
1.2. Objetivos.....	17
1.3. Justificación de la Investigación.....	18
II MARCO TEÓRICO.....	22
2.1. Antecedentes.....	22
2.2. Bases Teóricas.....	29
2.3. Definición de Términos Básicos.....	34
III MARCO METODOLÓGICO.....	43
3.1. Tipo de Investigación.....	44
3.2. Población y Muestra.....	45
3.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	45
3.4. Técnicas de Análisis de Datos.....	46
3.5. Análisis de Resultados.....	46
3.6. Fases de la Investigación.....	52
IV RECURSOS.....	53
4.1. Humanos.....	54
4.2. Institucionales.....	55
4.3. Materiales.....	56
4.4. Tiempo.....	57

ANEXOS.....

A. Encuesta de Opinión.....

B. Diagramas de Resultados de la Encuesta.....

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....

LISTA DE CUADROS O TABLAS

CONTENIDO

CUADROS

TABLAS

		Pp.
1	Tabla.....	46
2	Tabla.....	47
3	Tabla.....	56

LISTA DE GRÁFICOS Y FIGURAS

CONTENIDO

GRÁFICO

FIGURA

		Pp.
1	Gráfico 1.....	48
2	Gráfico 2.....	48
3	Gráfico 3.....	49
4	Gráfico 4.....	49
5	Gráfico 5.....	50
6	Gráfico 6.....	50
7	Gráfico 7.....	51
8	Gráfico 8.....	51
9	Gráfico 9.....	52
10	Figura 1.....	22
11	Figura 2.....	22
12	Figura 3.....	23
13	Figura 4.....	24
14	Figura 5.....	25
15	Figura 6.....	25
15	Figura 7.....	26
15	Figura 8.....	27
15	Figura 9.....	28



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

**Diseño de un Museo Marino Interactivo implantado en la propuesta de Nuevo
Desarrollo de la Ciudad de Cumaragua, del Municipio Falcón, Estado Falcón.**

Autor: Grecia Guerra García

Tutor Académico: Arq. Víctor Hugo Rivera

Fecha: Octubre 2019

RESUMEN INFORMATIVO

La presente investigación trata sobre el diseño de un Museo Marino Interactivo implantado en el Nuevo Desarrollo Urbano de Cumaragua, Estado Falcón. Esta propuesta surgió a propósito de cubrir las necesidades de la población a causa de generar espacios recreativos y de esparcimiento que favorecen tanto a la población local como también a la foránea, Esta edificación va de la mano con su entorno a propósito de aumentar el turismo y la economía. Se identificaron las debilidades que el municipio presenta y se dio respuesta a éstas por medio de soluciones factibles, proponiendo un municipio netamente turístico, a fin de mayor beneficio a la comunidad (mejor calidad de vida, fuentes de empleo y áreas de esparcimiento). Se realizó bajo la modalidad de proyecto factible con el uso de

investigación de campo y documental basada en la recopilación de información y análisis, a fin de arrojar las necesidades de las mismas. La presente investigación sigue unos determinados procesos que permitieron llevar a cabo los objetivos planteados, estos procesos se dividen en fases; La Fase I consiste en el diagnóstico de la problemática y abarca todo lo que incide en las personas, contexto, determinantes, variables, generando posibles soluciones, La Fase II consistió en la síntesis de datos por medio de las encuestas arrojadas las cuales fueron realizadas en la población generando conclusiones, la Fase III se basó en las fases anteriores, presentando la solución factible al problema y la Fase IV consistió en la propuesta que da respuesta a los análisis anteriores cumpliendo con los objetivos.

Descriptor: Museo, Marino, Arquitectura, Interactivo

INTRODUCCION

El Estado Falcón se encuentra ubicado en la región Centro Occidental de Venezuela, tiene como capital la Ciudad de Coro, y al norte de la misma, encontramos la Península de Paraguaná, específicamente en Noroeste de la zona, donde esta las Salinas de Cumaragua se ubica el Ordenamiento Urbano realizado, el cual presenta una problemática en su funcionamiento, en cuanto a su de falta de equipamientos e infraestructura en general; esto afecta de forma constante y permanente a sus pobladores, ocasionando pérdida de calidad de vida, así como también a nivel económico. Con el desarrollo de éste nuevo proyecto se busca aprovechar las posibilidades de generar fuentes de ingreso, es por ello que el presente trabajo de investigación tuvo como finalidad fomentar el desarrollo urbano, turístico y educacional por medio de la propuestas de Desarrollo Cultural así como el diseño de un Museo Marino Interactivo a propósito del mejoramiento de la economía y calidad de vida y concientización de la misma en sus habitantes.

Para llevar a cabo la presente investigación, se hizo uso de procesos llevados por etapas, estos permitieron un desarrollo lógico, a fin de obtener el diagnóstico de la problemática y responder con soluciones. Estos permitieron la determinación de datos de importancia, vale destacar el tipo de estudio, el diseño de investigación, población y muestra, técnicas de recolección de datos, alcanzando los objetivos planteados, un mejoramiento en el sector así como en la vida de sus habitantes. La investigación se presenta a partir de los siguientes capítulos:

Capítulo I en el cual se explica el planteamiento del problema, es decir la problemática, el inicio en el cual se parte para el desarrollo de la propuesta. En este capítulo se presentan los objetivos de la investigación, divididos en el general y en los específicos, así como también la justificación, es decir los beneficios que por medio de la propuesta el municipio y los habitantes se beneficiarán.

Capítulo II se basa en los antecedentes de la investigación, se toma como referencia otras edificaciones a fin de buscar ideas, conceptos, funcionalidad, viabilidad que vaya a la mano y que puedan servir como guía para la propuesta, a propositivo de no cometer errores que hayan afectado a estas, este capítulo también presenta las bases teóricas, información que sustenta la investigación, estudios e investigaciones de otros autores y finalmente definición de términos que permite el lector comprenda algunas palabras para su fácil entendimiento.

Capítulo III en este capítulo se explica el marco metodológico, el cual explica el estudio, también posee el tipo de investigación utilizada, la población y muestra además los diversos tipos de técnicas e instrumentos empleados, tanto la recolección de datos, como la observación indirecta, presenta la lista de cotejo, su desarrollo, la encuesta, tipos de encuestas y los resultados arrojados por la misma. Expone los recursos usados para llevar a cabo la propuesta, así como también el presente proyecto, tanto lo tangible como lo intangible, se trata de los recursos humanos; las personas que intervinieron en el desarrollo del proyecto, el recurso institucional; la entidad que proporcionó la metodología, las guías para llevar a cabo el proyecto, el recurso materiales; los sistemas utilizados tanto para el proyecto a nivel de planos como la investigación a nivel escrita y presentación y finalmente el recurso tiempo, la duración, la cual fue representado en semanas.

Capítulo IV en este se exponen análisis y propuestas teóricas de la investigación, Sitio Urbano y Propuesta urbana. Todo lo relacionado con propuesta arquitectónica; usuario, sitio y contexto, programas de áreas.

Capítulo V se presentan los planos arquitectónicos, cortes, fachadas, detalles estructurales, detalles de materiales, perspectivas, renders.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.Planteamiento del Problema

Actualmente en el mundo, la vida marina, su contaminación y el impacto que causa en los seres humanos, no han tenido la importancia que se merecen ni mucho menos se han tomado las acciones necesarias y/o correctas. La concientización sobre el tema permitirá dar a conocer detalladamente sobre las especies marinas, la contaminación marina, la sobrepesca, el agua como recurso vital, el océano, los ecosistemas y todo aquello que englobe la vida marina. Son muchas las causas que generan uno de los problemas más grandes del mundo que es la contaminación marina, entre ellos encontramos la contaminación debido a la Industria, por plaguicidas y herbicidas, por fertilizantes y detergentes, distintos productos químicos, por hidrocarburos, por las aguas residuales, por el plástico y los micro plásticos, y la contaminación acústica. De estas causas se generan consecuencias no solo para la vida marina, sino también para nosotros como seres humanos, todas las causas antes mencionadas generan islas de plástico, eutrofización, falta de oxígeno, pérdida de biodiversidad, etc.

Por consiguiente podría decirse que una de las principales maneras de concientizar a las personas es involucrándolas en el estudio, ejercitando el entendimiento para comprender o aprender las cosas. Una de las mejores maneras de estudiar es aplicando la enseñanza interactiva o sensorial, la cual consiste en el estudio de los sentidos, es la rehabilitación y activación de éstos, que al fin y al cabo tienen la misma importancia que la vista, que es el más usado por lo menos en el área de museo. Y que pueden permitir a los individuos generar ese sentido de identificación a la hora de interpretar una obra.

El hecho de involucrar al público y aumentar su experiencia emocional así como la exploración de los sentidos y los usos de estos aumenta el compromiso sensorial y que esta conexión, a su vez, crea experiencias más profundas y memorables en la visita al museo.

Los usuarios se sienten identificados, ya que su papel no es el de espectador, sino parte de la ponencia.

Es por ello que en el mundo, los museos forman una parte fundamental para la recreación, desenvolvimiento, y completo aprendizaje de la persona, la importancia de los mismos, tiene que ver con el movimiento y la reactividad económica que genera en la región específica en la que se realice, es por ello, que el turismo queda englobado para la realización de todos los aspectos primeramente mencionados, y por ello, todos los países y regiones cuentan con el turismo como una actividad económica que genera empleo, obras de infraestructura, crecimiento poblacional, y además de constituir un atractivo recreacional-educativo para residentes y visitantes.

Los primeros museos en insertar la manipulación en sus exposiciones a diferencia del museo tradicional fueron los museos para niños y los museos de ciencias, fundados en su mayoría en el siglo XX. Aun así estos museos no permitían palpar obras consideradas invaluable y no fue sino hasta finales de este siglo que se consideró la manipulación como uso convencional en los museos, tal como el Museo Británico con sus “manos al pupitre”

Si bien es cierto, en Venezuela no tenemos mucha tradición en museos, los pocos que existen aunque son de calidad, no insertan ni interactúan con todos o gran cantidad de sentidos, sino que se enfocan en uno o dos limitándose y limitando oportunidades a otros usuarios. Algunos de los Museos Venezolanos que está ligado con unos pocos sentidos y podría mencionarse son el: Museo Audio Visual, creado en Octubre de 1875 e inaugurado en Julio de 1940, por el Arq. Carlos Raúl Villanueva y el Museo de los Niños creado en 1982.

Específicamente en el estado Falcón, La Casa de los Arcaya con su "Museo de la Cerámica" La Casa de las ventanas de Hierro, "La Casa del Tesoro", el Museo Diocesano "Luis Guillermo Castillo" y "La Casa de los Sueños". Debemos destacar que Falcón presenta carencias en cuanto a infraestructura, planes de ordenamiento urbano, ausencia de

edificaciones socio-culturales, y además una cantidad de comercios informales, todo esto debido a un mal manejo, distribución, estudio y planeamiento urbano por parte de las organizaciones gubernamentales. Según el análisis realizado en la Península de Paraguaná, se constató que el Municipio de la zona, Municipio de Falcón, posee vías vehiculares de poca capacidad a la que debería ser transitada, además de una zonificación deficiente e indefinida, la cual aporta pocos beneficios a la población, posee muy pocas y escasas áreas verdes, recreativas y de esparcimiento, las cuales no proporcionales a la densidad urbana que transita o va de paso, un transporte público y privado escaso y pocas fuentes de empleo y comercio primario.

Es por ello que basado en dicho estudio se arroja la posibilidad de definir las posibilidades del desarrollo urbano y recuperar las zonas olvidadas. Explotar el turismo y potenciarlo como zona de recreación y esparcimiento, zonificando el municipio comercial hotelero y turístico, Y generar posibilidades de trabajo a la localidad, fuentes de ingreso, fuentes de empleo, en pocas palabras una mejor calidad de vida. Además ampliación en vías públicas, creación de ciclo vías y ubicación de mobiliario urbano. Desarrollo y proporción de redes cloacales, de aguas blancas, aguas de lluvias y eléctricas, plantas de tratamiento como lo son las desalinizadora, las salinizadora y las potabilizadoras. Además como parte de la propuesta urbana el diseño de un Museo Marino Interactivo, ubicado en la propuesta de Ordenamiento Urbano del Municipio Falcón, Estado Falcón, para el desarrollo Cultural de la Población. El cual podría atraer a una gran masa educativa y recreacional y ubicase como Hito.

1.1.1 Formulación del Problema

¿Cómo incidirá un Museo Marino Interactivo, para el desarrollo Cultural de la Población, ubicado en la propuesta de Ordenamiento Urbano del Municipio Falcón, Estado Falcón, en el aprendizaje y recreación?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo General

Diseñar un Museo Marino Interactivo ubicado en la Propuesta de Ordenamiento Urbano del Municipio Falcón, Estado Falcón, para el Desarrollo Cultural de la Población, cumpliendo con las normativas venezolanas vigentes

1.2.2. Objetivos Específicos

Recopilar la información necesaria para determinación de la situación actual del Municipio Falcón, utilizando las técnicas de recolección de información.

Analizar la información recopilada para obtención de las determinantes de diseño cumpliendo con las normativas venezolanas vigentes.

Proponer el nuevo Desarrollo Urbano de la ciudad de Cumaragua en el Municipio Falcón del Estado Falcón, para el crecimiento turístico de la región, cumpliendo con las normativas venezolanas vigentes.

Diseñar un Museo Marino Interactivo ubicado en la propuesta de Ordenamiento Urbano del Municipio Falcón, estado Falcón, para la concientización ambiental y marítima de la población.

1.3. Justificación de la investigación

En la Actualidad el Municipio Falcón, ubicado en el Estado Falcón, arroja una problemática a nivel urbano, mediante un análisis realizado se constató que carece de servicios básicos como lo son: (redes sanitarias, eléctricas, comercio primario, fuentes de empleo, servicios de salud) incluyendo el cultural, educacional, recreativo, residencial y turístico, imprescindibles para una excelente calidad de vida. Como respuesta y basado en un estudio previo, se concluyó que mediante la propuesta de Desarrollo Cultural se cumpliría el fin último; beneficios a la comunidad, mejor calidad de vida, fuentes de empleo, áreas recreacionales y de esparcimiento, beneficios a nivel de educativo y mejoramiento en los servicios tales como acceso a transporte y a comercio básico.

Como beneficio esta propuesta pretende generar un aumento tanto financiero como cultural de la población, explotando uno de sus potenciales recursos (el turismo), así como la mejora en la calidad de vida de sus habitantes gracias a la cantidad de empleo a partir de los nuevos desarrollos y las múltiples áreas recreativas y esparcimiento que este ofrece. Como parte de la propuesta se proporcionará al Municipio, de redes de aguas blancas, aguas negras, de lluvia y eléctricas, plantas de tratamiento como lo son las desalinizadora, las salinizadora y las potabilizadoras. Para así obtener un funcionamiento acorde en los servicios así como redes de transporte público interno y extraurbano, ampliación en vías vehiculares, creación de ciclo vías y mobiliario urbano (paradas de autobús, estacionamientos públicos, paradas de vehículos de dos ruedas, bancos, botes de basura...)

Desde el punto de vista teórico la presente investigación en cuanto la propuesta de los nuevos desarrollos hace un llamado a dar importancia al desenvolvimiento y rutina del hombre actual, y como se ve afectada esta por el entorno en el que se encuentra, cuanto tiempo el hombre dura para ir al trabajo, hacer una compra, ¿Cuánta tasa de desempleo?, ¿hay áreas recreativas?, ¿hay zonas de esparcimiento?, por ello entonces se busca concientizar sobre la importancia de la ciudad y su incidencia en el hombre. Por otra parte, En el museo convencional las colecciones están configuradas predominantemente para el consumo visual, y no el de concientización, está marcada por una jerarquía interactiva que se da por sentada y que es apenas visible. Existe un deseo profundo inherente de querer enseñar a la población sobre todos los detalles marinos que se ocultan en el Mar Caribe y sus cercanías, también el querer informar, a la población sobre todos los aspectos negativos que están ocurriendo, que nos están haciendo perder cada día más y más el planeta que deberíamos tener, pero por descuido y falta de información no tenemos, involucrando todos los sentidos como lo son (oído, vista, tacto, oído, olfato) se lograría con mayor eficacia la retención de información para con los usuarios. Esta experiencia alienta nuestras ideas, sentimientos y pensamientos que despiertan la curiosidad, el cuestionamiento, la exploración y el descubrimiento. Las edificaciones actuales están diseñadas para un determinado usuario. Toda edificación debe ser apta para cualquier espectador a fin de proporcionar un mayor confort en la permanencia del mismo. Debemos considerar ¿a quienes van dirigidas nuestras edificaciones? ¿Qué mensaje queremos transmitir con ello?;

En medio de los grandes y acelerados cambios que están viviendo la humanidad se hace difícil considerar el mundo interesado en lo que está ocurriendo en el planeta, pero gracias a las nuevas tecnologías el hombre puede trasladarse a un determinado tiempo y espacio, y así cambiar de perspectiva para así apoyar en pro y no en contra.

A todo esto se le suma que los conocimientos adquiridos de la zona serán netamente educativos y con el fin de concientizar a una población sobre los daños marinos que actualmente ocurren en el mundo, como lo son las especies extintas en el Mar Caribe y el mundo entero, la Contaminación marina que se divide entre la industrial y la que es causada por el plástico, la gran problemática que tiene la sobrepesca en el mundo, el origen de nuestra principal fuente de vida que es el agua, los ecosistemas y también toda la información sobre la flora y fauna que abunda en toda la zona.

Es por ello que el principal beneficio de la propuesta del Museo Marino Interactivo es insertar al hombre (con o sin limitantes) con el fin de dar oportunidad a cualquier persona aprender de forma interactiva y divertida, así como el aumento de la educación en la propuestas del nuevo desarrollo turístico fomentando la cultura y aportando beneficios a una zona de alto nivel turístico propuesto como fuente de ingreso y trabajo. En cuanto al beneficio teórico, esta investigación pretende concientizar al respecto de la importancia del planeta, el medio ambiente, la contaminación, como medio educativo y las posibilidades de aplicarlos a las edificaciones a fin de insertar a todo tipo de usuario. Si bien un museo convencional limita y restringe la oportunidad de algunos usuarios como las personas con limitación funcional visual, ya que su presentación en muchos casos es únicamente por este sentido. La propuesta de Nuevas experiencias en sus usuarios y que no solo va dirigido a un público en específico, como lo proponen el museo convencional, hace de este un proyecto innovador y funcional para todo tipo de usuario.

A nivel metodológico, la presente investigación proporciona nuevas formas de investigación con respecto a la museología marina e interactiva, y sus formas de aplicación, los beneficios del desarrollo de los sentidos para mejorar la perspectiva del hombre sobre su entorno y la manera como aprende, así como también alimentando su curiosidad, interés y cuestionamiento sobre el mundo que le rodea.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El marco teórico no es más que el pilar fundamental de cualquier investigación, Las bases en las cuales se sustenta la propuesta, se trata de una referencia, el soporte conceptual el cual consiste en la indagación previa, consideraciones teóricas y recopilación de antecedentes. Análisis, hipótesis y experimentos los cuales permite interpretar los resultados y formular conclusiones. A esto Balestrini (2002), lo define entonces como “el resultado de la selección de aquellos aspectos más relacionados del cuerpo teórico epistemológico que se asume, referidos al tema específico elegido para su estudio”. (p. 91). El marco teórico es la recopilación de información la cual está relacionada con los enfoques principales de la propuesta y en las cuales el proyecto se fundamentó y tomó como referencia.

2.1. Antecedentes

Autor: TeamLab

Obra: Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless

Ubicación: Tokio, Odaiba Año: 2018

Toshiyuki Inoko (2018), Hemos creado un universo sin fronteras compuesto por obras de arte que se desplazan por sí solas, se comunican entre ellas y a veces se mezclan con otras, Me gustaría que este espacio fuese un lugar donde se pueda recordar que en nuestro mundo las fronteras no existen, Creemos que el arte digital puede extender el concepto de belleza.

Esta edificación se toma como referencia gracias a su uso y aplicaciones del arte de forma novedosa y particular que también es aplicado en las salas del Museo propuesto, Además usa temática reflejada en sus salas. Se trata del Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless, Creado en Tokio el cual busca liberar el arte de las restricciones físicas. Las proyecciones y los ordenadores llamados nano tecnológicos permiten que las obras reaccionen al contacto del hombre a tiempo real, e incluso le siguen a lo largo de todo

el recorrido, un complejo resultado gracias al uso de algoritmos y nuevos sistemas tecnológicos. El museo posee actividades lúdicas y presenta cinco universos con temáticas distintas. Esta edificación abrió sus puertas en julio del presente año (2018) por lo que no hay mucha información con referente a este.



Figura 1: Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless.

Fuente: [https://www.designboom.com/art/mori-building-teamlab-digital-art-museum-tokyo-05-012018/\(2018\)](https://www.designboom.com/art/mori-building-teamlab-digital-art-museum-tokyo-05-012018/(2018))



Figura 2: Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless. Fuente:

https://www.google.com/search?q=Mori+Building+Digital+Art+Museum&rlz=1C1CHBF_enUS813US813&

source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiQp5Tbi87iAhXEY98KHUQtCT0Q_AUIESgC&biw=1536
&bih=754#imgrc=445Wa4xsVSftqM



*Figura 3: Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless.
Fuente: <http://culto.latercera.com/2019/03/18/arte-digital-japones-chile>*

Autor: Francisco Cardona Troll

Obra: Museo Interactivo EPM

Ubicación: Medellín, Colombia.

Año: 2000

Según Museodata (2015) El Museo del Agua EPM permite conocer el agua desde una visión integradora combinando arte, ciencia y tecnología a través de una puesta en escena con un componente estético importante. Lo componen nueve salas que permiten recorrer el origen y evolución del Universo y el planeta Tierra, hacer pompas gigantes de jabón, viajar por los más hermosos paisajes de Colombia, conocer las civilizaciones que habitaron el mundo y recorrer el complejo sistema de acueducto empleado por EPM en la ciudad. (Ver Figura 4)

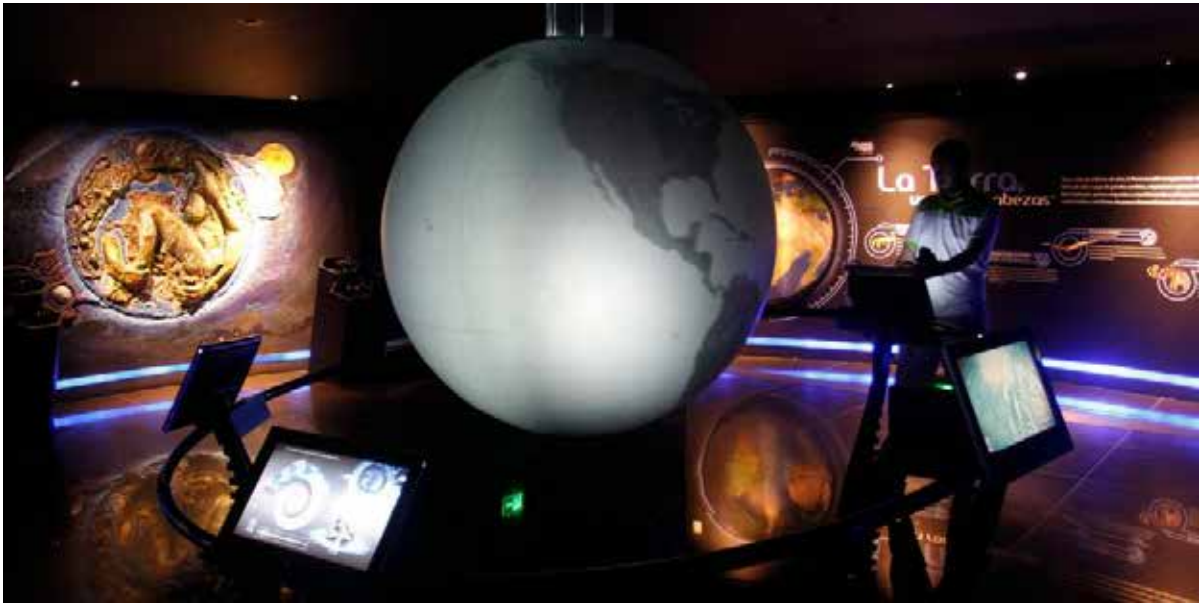


Figura 4: Museo interactivo EPM

Fuente: <https://www.eltiempo.com/colombia/medellin/inclusion-y-ciencia-una-mirada-hacia-el-museo-del-agua-epm-176778>



Figura 5: Museo interactivo EPM

Fuente: <http://www.grupo-epm.com/site/fundacionepm/quehacemos/museodelaguaepm>



Figura 6: Museo interactivo EPM

Fuente: <https://www.minuto30.com/estas-vacaciones-no-te-pierdas-el-museo-del-agua-de-epm-aun-aplica-el-beneficio-para-los-estratos-1-2-y-3/415299/>

Autor: Arq. Edmundo Díquez (Premio Nacional de Arquitectura 1997), Arq. Domingo Álvarez (Premio Nacional de Arquitectura 2012) y Arq. Enrique Siso Obra: Museo de los Niños

Ubicación: Caracas, Venezuela.

Año: 5 de Agosto de 1982, pero abrió sus puertas dos días después al público.

Según Museo de los Niños (2018) El centro educativo-recreativo más emblemático de la ciudad está con las puertas abiertas para que los visitantes, como lo dicen su lema, “aprendan jugando” de la ciencia y la tecnología, con más de 600 exhibiciones. Las experiencias son de lo más diversas y para satisfacer a todos los intereses. Los niños observadores van a encontrar en el recorrido “Fondo y figura” recursos para interpretar y descubrir el fondo dependiendo del contexto de la imagen, allí disponen de un juego mental y pondrán a prueba su imaginación. Si el niño se identifica con la tecnología, puede vivir la experiencia de la Realidad Aumentada, con la ayuda de una aplicación en la que se detalla la técnica, aprende de las partes y procesos que se emplean para que esto se produzca. Los niños más dinámicos se suben a una Molécula gigante para hablar de la física molecular; se

visten de astronauta y realizan Una Aventura en la Luna; entran a un Estudio de Televisión y graban un programa.

Se considera como referencia esta edificación, ya que utiliza sistemas interactivos que involucran al público a las ponencias y generan un sentido de identidad hacia la obra, sus espacios poseen áreas informativas, recreacionales y educativas; representadas de forma quinestésica, auditiva, visual de forma novedosa y fantástica. Cada espacio se compone de ponencias didácticas y dinámicas que vuelan la imaginación e inducen a la curiosidad.

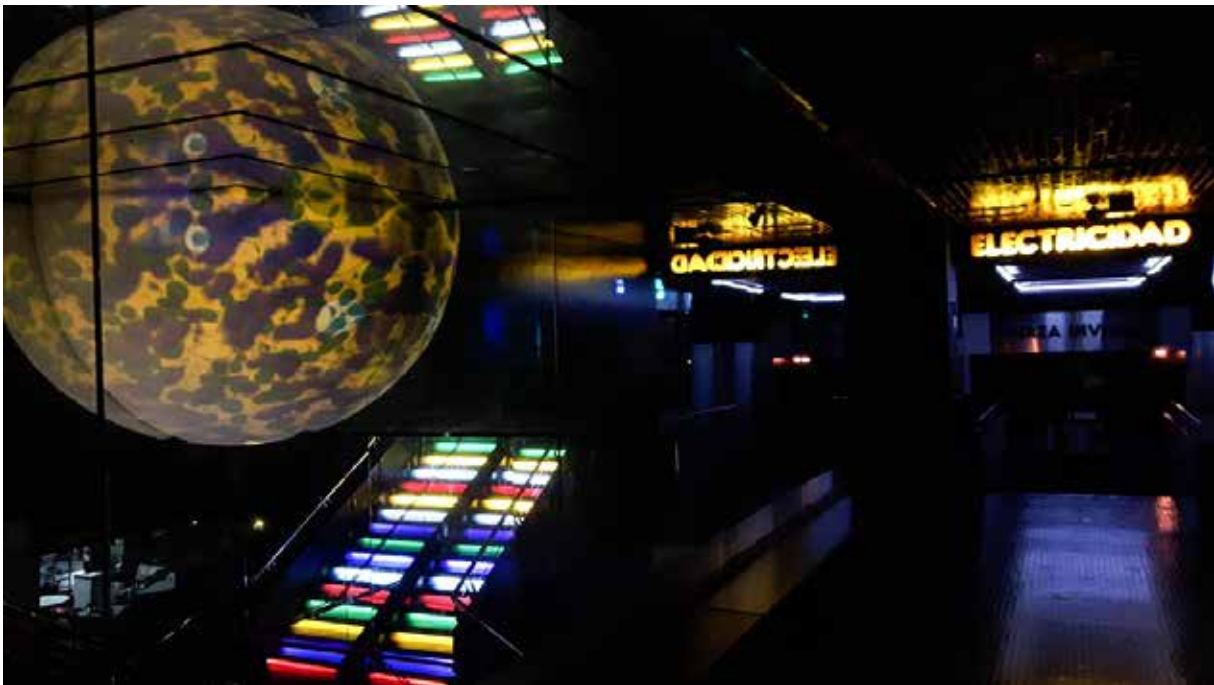


Figura 7: Museo interactivo EPM

Fuente: <http://laguiadecaracas.net/20970/museo-de-los-ninos-el-lugar-donde-lo-prohibido-es-no-tocar/>



Figura 8: Museo interactivo EPM

Fuente: <https://iamvenezuela.com/2018/05/la-gran-caja-descolorida-la-se-convirtio-museo-los-ninos/>

6Proyecto: Museo Marino de Margarita

Ubicación: región occidental de la isla de Margarita

Año: 1994

Cervigón (2013). El Museo cuenta con un edificio sede ubicado en Boca del Río, estado Nueva Esparta, con cerca de 1000 metros cuadrados de exhibición, En una casona colonial con zaguán incluido en el cual se reparten los ejemplares de invertebrados, vertebrados y mamíferos, además de fotografías y fósiles de la gran variedad de especímenes que abundan en la región. (Ver figura 5)

Desde el inicio del recorrido sorprende a sus visitantes por la pulcritud y orden de este espacio. En la entrada encontrará una réplica de la embarcación de “Tres Puños”, una de las más utilizadas por los pescadores margariteños, y al lado izquierdo está la tienda para adquirir recuerdos y suvenir alusivos al mar. Durante todos estos años el museo se ha consolidado como una de las opciones turísticas obligadas de la Isla de Margarita.



Figura 9: Museo Marino de Margarita
Fuente: <http://www.venelogia.com/archivos/8309/>

Recomendaciones

2.2. Bases Teóricas

Contaminación marina

Es el resultado de la contaminación de los océanos. Hasta la década de los 70 se tenía la creencia popular de que debido a la gran cantidad de agua que hay en los océanos, esta tenía la capacidad de diluir todos los contaminantes sin generar consecuencias en el medio. Durante esos años se vertieron a los mares toda clase de químicos, aguas residuales sin tratamiento, e incluso residuos radiactivos, con la esperanza de que desaparecieran en el profundo azul.

Sin embargo, lejos de diluirse estos contaminantes se han ido acumulando tanto en el agua como en las cadenas tróficas y, además, han conseguido distribuirse por todo el planeta llegando a lugares donde la actividad humana no está tan presente, como la fosa de las Marianas o la Antártida.

Causas de la contaminación marina

Las causas de la contaminación de los océanos y los mares o contaminación marina son diversos y numerosos. A continuación, se detallan aquellas que provocan un mayor impacto en los ecosistemas de agua salada o marinos:

Plaguicidas y herbicidas

Aunque principalmente se usan en tierra pueden llegar a los mares a través de los ríos y aguas subterráneas. Pueden disminuir las poblaciones de fitoplancton, algas y plantas marinas provocando una disminución en el oxígeno disuelto del agua. Además, pueden bioacumularse en los tejidos e ir ascendiendo en la cadena trófica, así como provocar alteraciones en el comportamiento y la reproducción, y producir daños en el sistema inmunológico, endocrino y neurológico de los animales (crustáceos, peces, mamíferos, aves).

Fertilizantes y detergentes

Ambos provocan el enriquecimiento en nutrientes de las aguas (eutrofización), pues mayoritariamente están compuestos de nitrógeno (fertilizantes) y fósforo (fertilizantes y detergentes). Cuando estos alcanzan las masas de agua las algas que viven en ellas comienzan a crecer y forman una capa de biomasa que impide la entrada de luz solar y la renovación del oxígeno y por tanto imposibilitando la vida en estas zonas eutrofizadas.

Productos químicos

En el océano pueden encontrarse toda clase de químicos como resultado de vertidos intencionados o del transporte desde los continentes y las costas. Este abanico se extiende desde metales pesados y residuos radiactivos procedentes de las industrias hasta medicamentos, drogas y hormonas entre otros. Los efectos de estas sustancias son la muerte por envenenamiento en los casos más extremos, la aparición de malformaciones, distintos desórdenes metabólicos y conductuales y la bioacumulación en la cadena trófica.

Hidrocarburos

Llegan al océano a través de vertidos, del drenaje de las aguas continentales o por otras actividades humanas (barcos de pesca, lanchas, cruceros, etc.). Cuando se produce un vertido de petróleo los animales (peces, aves) mueren asfixiados, además éste impide la entrada de la luz solar y los componentes procedentes de su descomposición pueden afectar al comportamiento y fisiología de los distintos organismos existentes en el mar.

Aguas residuales

En muchos casos las aguas residuales de las poblaciones y las industrias se vierten sin ningún control. Esto favorece la eutrofización debido al enriquecimiento de las aguas con materia orgánica y nutriente, así como la entrada de químicos e incluso microorganismos y parásitos desestabilizando las comunidades acuáticas e incrementando de manera fugaz el nivel de toxicidad que puede llegar a poseer el agua.

Plásticos y micro plásticos

Uno de los elementos más contaminantes del planeta. Los plásticos pueden provocar heridas, malformaciones y amputaciones en los animales al quedar enganchados en alguna parte del cuerpo. Los plásticos grandes (bolsas, pajitas, botellas) son confundidos con comida por los animales. Su ingesta provoca la obstrucción de las vías respiratorias pudiendo morir por asfixia, en otros casos quedan enredados en el estómago y los intestinos por lo que el animal termina muriendo al no poder alimentarse ni poder expulsarlos.

Los micro plásticos (plásticos menores de 5 mm), purpurinas, micro esferas de cosméticos y otros pequeños fragmentos de plástico se han encontrado en los aparatos digestivos de peces, aves e incluso humanos como resultado del movimiento de éstos por la cadena trófica. Pero el problema de los plásticos va mucho más allá, al ser compuestos orgánicos son capaces de absorber los tóxicos del ambiente por lo que una vez ingeridos se acumulan en los tejidos y se mueven a través de la cadena alimentaria.

Redes fantasma

Son aquellas redes que se pierden o se tiran al mar. Al quedar a la deriva, animales como tortugas, aves, delfines y tiburones se enredan en ellas convirtiéndose en sus verdugos. Pueden provocar grandes heridas, laceraciones y la muerte pues los animales no pueden moverse y escapar.

Contaminación acústica

El sonido procedente de sónares, submarinos, barcos e instalaciones petrolíferas y mineras puede propagarse a lo largo de kilómetros por el medio marino. Esto afecta directamente a los grandes mamíferos como ballenas, marsopas o delfines que utilizan ultrasonidos para migrar, alimentarse, reproducirse o comunicarse. Puedes informarte más sobre este tema en este otro artículo de Ecología verde sobre La contaminación acústica afecta a los peces.

Agua

No hay vida sin agua, que se ha caracterizado como el «disolvente de la vida». El ganador del premio Nobel Albert Szent-Györgyi se refirió al agua como el mater y matrix, la madre y el útero de la vida.

La abundancia de agua en la superficie de la tierra es una característica única que distingue a la Tierra de otros planetas en el Sistema Solar. La hidrosfera de la Tierra consiste principalmente de los océanos, pero técnicamente incluye todas las superficies de agua en el mundo, incluidos mares interiores, lagos, ríos y aguas subterráneas hasta una profundidad de 2.000 m. La ubicación submarina más profunda es el Abismo de Challenger de la Fosa de las Marianas en el Océano Pacífico con una profundidad de 10.911,4 m.

La masa de los océanos es de aproximadamente 1.35×10^{21} toneladas métricas, o aproximadamente $1/4400$ de la masa total de la Tierra. Los océanos cubren un área de 3.618×10^8 km² con una profundidad media de 3682 m, lo que resulta en un volumen

estimado de 1.332×10^8 km. Si toda la superficie de la corteza terrestre estuviera a la misma elevación que una esfera lisa, la profundidad del océano mundial resultante sería de 2.7 a 2.8 km.

Alrededor del 97.5% del agua es salina; el 2.5% restante es agua dulce. La mayor parte del agua dulce, alrededor del 68,7%, está presente en forma de hielo en los casquetes de hielo y los glaciares. La salinidad promedio de los océanos de la Tierra es de aproximadamente 35 gramos de sal por kilogramo de agua de mar (3,5% de sal).

Algas y plantas marinas

Las algas y las plantas microscópicas proporcionan hábitats importantes para la vida, a veces actuando como lugares de escondite y búsqueda de alimento para las formas larvarias de peces e invertebrados más grandes. Las algas se encuentran muy difundidas en los océanos y adoptan formas diversas. Las algas fotosintéticas microscópicas contribuyen con una mayor proporción de la producción fotosintética del mundo que la de todos los bosques terrestres combinados. La mayor parte del nicho ocupado por subplantas en la tierra en realidad está ocupado por algas macroscópicas en el océano, tales como *Sargassum* y algas marinas, que crean bosques de algas marinas.

Las plantas que sobreviven en el mar a menudo lo hacen en aguas poco profundas, tales como los pastos marinos (ejemplos de los cuales son zacate, *Zostera*, y el pasto tortuga, *Thalassia*). Estas plantas se han adaptado a los elevados niveles de salinidad del medio ambiente oceánico. La zona intermareal también es un buen sitio para el desarrollo de la vida en el mar, donde pueden crecer manglares.

2.3. Bases Legales

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta oficial N 36.860 del 30 de diciembre de 1999.

Título 1. Principios fundamentales. Artículo 7. La Constitución es la norma suprema y el fundamento del ordenamiento jurídico. Todas las personas y los órganos que ejercen el Poder Público están sujetos a esta Constitución.

Capítulo VI. De los Derechos Culturales y Educativos.

Artículo 98. La creación cultural es libre. Esta libertad comprende el derecho a la inversión, Producción y divulgación de la obra creativa, científica, tecnológica y humanística, incluyendo la protección legal de los derechos del autor o de la autora sobre sus obras. El Estado reconocerá y protegerá la propiedad intelectual sobre las obras científicas, literarias y artísticas, invenciones, innovaciones, denominaciones, patentes, marcas y lemas de acuerdo con las condiciones y excepciones que establezcan la ley y los tratados internacionales suscritos y ratificados por la República en esta materia. Artículo 102. La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es Democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de Máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento Científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley.

Ley de Protección y Defensa Del Patrimonio Cultural" Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela Caracas, jueves 16 de octubre de 1997 número 36.314

Artículo 1. Esta ley tiene por objeto establecer los principios que han de regir la defensa del patrimonio cultural de la república, comprendiendo esta: su investigación rescate, preservación, conservación, restauración, revitalización, revalorización, mantenimiento,

incremento, exhibición, custodia, vigilancia, identificación y todo cuanto requiera su protección cultural, material y espiritual. Artículo 2. La defensa del patrimonio cultural de la república es obligación prioritaria del estado y de la ciudadanía. Se declara de utilidad pública e interés social la preservación, defensa y salvaguardar de todas las obras, conjuntos y lugares creados por el hombre o de origen natural, que se encuentran en el territorio de la república, y que por su contenido cultural constituyen elementos fundamentales de nuestra identidad nacional.

**Ley de zona costera "Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela
número 37.349:**

Artículo 1. Este Decreto Ley tiene por objeto establecer las disposiciones que regirán la administración, uso y manejo de las Zonas Costeras, a objeto de su conservación y aprovechamiento sustentable, como parte integrante del espacio geográfico venezolano.

Artículo 2. A los efectos de este Decreto Ley, se entiende por zonas costeras, la unidad geográfica de ancho variable, conformada por una franja terrestre, el espacio acuático adyacente y sus recursos, en la cual se interrelacionan los diversos ecosistemas, procesos y usos presentes en el espacio continental e insular

Artículo 4. Los límites de las zonas costeras se establecerán en el Plan de Ordenación y Gestión Integrada de las Zonas Costeras, tomando en consideración: 1. Los criterios político-administrativos nacionales, estatales y municipales. 2. Las características físico-naturales. 3. Las variables ambientales, socioeconómicas y culturales

Artículo 9. Son del dominio público de la República, sin perjuicio de los derechos legalmente adquiridos por los particulares, todo el espacio acuático adyacente a las zonas costeras y la franja terrestre comprendida desde la línea de más alta marea hasta una distancia no menor de ochenta metros (80m), medidos perpendicularmente desde la proyección vertical de esa línea, hacia tierra, en el caso de las costas marinas.

Ley orgánica de ordenación urbanística Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela 16 de diciembre de 1987 numero 33.868: Artículo 1. La presente Ley tiene por objeto la ordenación del desarrollo urbanístico en todo el Territorio Nacional con el fin de procurar el crecimiento armónico de los centros poblados. El Desarrollo Urbanístico salvaguardara los recursos ambientales y la calidad de vida en los centros urbanos.

Artículo 2. La ordenación urbanística comprende el conjunto de acciones y regulaciones tendentes a la planificación, desarrollo, conservación y renovación de los centros poblados. Artículo 3. Las actuaciones de las autoridades urbanísticas se compatibilizarán con las políticas de ordenación territorial y de desarrollo regional que defina el ejecutivo nacional. Estas, actuaciones son actos administrativos, cuya legalidad se controlará conforme a la legislación de la materia.

Artículo 4. Se declara de interés nacional la ordenación urbanística y, en consecuencia, corresponde al poder nacional la tutela del interés general en materia urbanística.

Artículo 5. Se declara de utilidad pública y de interés social todo lo concerniente a la ejecución de los planes de ordenación urbanística.

Título IV. De la Planificación Urbanística

Capítulo I Disposiciones Generales:

Artículo 16. La planificación urbanística forma parte del proceso de ordenación del territorio, y se llevará a cabo mediante un sistema integrado y jerarquizado de planes, del cual forman parte: El Plan Nacional de Ordenación del Territorio. Los planes regionales de ordenación del territorio. Los planes de ordenación urbanística, y Los planes de desarrollo urbano local. También formarán parte integrante del sistema de planes al cual se refiere este artículo los planes especiales y particulares que se formulen.

Artículo 17. Los planes de ordenación urbanística tendrán los siguientes objetivos fundamentales: Desarrollar las políticas urbanísticas establecidas en el Plan de la Nación o

Formuladas por el Ejecutivo Nacional. Concretar, en el correspondiente ámbito espacial urbano, el contenido del Plan Nacional de Ordenación del Territorio y de los planes regionales de ordenación del territorio. Interrelacionar las acciones e inversiones públicas que incidan en la actividad Urbanística. Determinar los usos del suelo urbano y sus intensidades, así como definir normas y estándares obligatorios de carácter urbanístico. Señalar los servicios públicos necesarios cuantitativa y cualitativamente. Determinar los estímulos para lograr la participación de los particulares en el Desarrollo urbanístico. Armonizar los programas de desarrollo urbanístico de los organismos del sector Público, entre sí y con los del sector privado.

Artículo 18. La ausencia de planes de ámbito territorial superior no será impedimento para la formulación y ejecución de planes de ordenación urbanística. En el caso de los planes de desarrollo urbano local, los mismos podrán igualmente ser formulados y puestos en vigencia aun en ausencia de los planes de ordenación urbanística, siempre y cuando se ajusten a las normas y Procedimientos técnicos previstos por el Ejecutivo Nacional. En ambas circunstancias, una vez que los planes de ámbito territorial superior entren en vigencia, aquellos que estén jerárquicamente supeditados a los mismos, deberán revisarse y adaptarse a las previsiones correspondientes.

Artículo 19. Los planes de ordenación urbanística y de desarrollo urbano local se expresarán legalmente mediante una resolución del Ministerio del Desarrollo Urbano o una ordenanza, según el caso, en las cuales se establecerán las precisiones en cuanto a la determinación sobre usos y sus intensidades, así como sobre los demás aspectos que afecten el ejercicio de los derechos de los particulares.

Artículo 20. Las actuaciones urbanísticas públicas y privadas deberán sujetarse a las determinaciones contenidas en los planes nacionales, regionales y locales

Ley orgánica de turismo. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela 23 de junio de 2005 numero 38.215

Artículo 1. La presente Ley tiene por objeto promover y regular la actividad turística como factor de desarrollo sustentable del país, mediante el establecimiento de normas que garanticen la orientación, facilitación, el fomento, la coordinación y el control de la actividad turística, estableciendo los mecanismos de participación y concertación de los sectores público y privado en esta actividad. Así mismo, regular la organización y funcionamiento del Sistema Turístico Nacional. La actividad turística se declara de utilidad pública y de interés general y sometido a las disposiciones de esta Ley las cuales tienen carácter de orden público. El Estado protegerá a través del ordenamiento jurídico vigente a los Capitales Nacionales y Extranjeros que sean invertidos en el Sector Turismo.

Artículo 4. A los efectos de esta Ley, el territorio de la República, en su totalidad, se considera como una unidad de destino turístico, con tratamiento integral en su promoción, dentro y fuera del país. A tales fines el Instituto Nacional de Promoción y Capacitación Turística, INATUR, tomando en cuenta las recomendaciones de los entes que integran el Sistema Turístico Nacional, ejecutará una estrategia de promoción y mercadeo tanto nacional como internacional para crear, fortalecer y sostener la imagen de Venezuela como destino turístico.

Plan de desarrollo urbano local, Gaceta número 1.040 de fecha 24 de enero de 1996. Es un instrumento de planificación para organizar el entorno urbano, propiciado un desarrollo articulado, coherente y concentrado. Al elaborar un PDUL, es posible prever un crecimiento armónico del municipio, integrado en la planificación el desarrollo de los servicios de redes, vialidad y equipamiento urbanos, considerando las necesidades de la población y su proyección a futuro. Su objetivo principal es plantear un "mapa de ruta" que oriente el desarrollo del municipio para las generaciones futuras, de acuerdo a los lineamientos estratégicos enfocados en elevar la calidad de vida de la comunidad.

Normas venezolana COVENIN 2260-88, "Programa de higiene y seguridad industrial generalidades".

Esta norma establece los aspectos que deberán considerarse en la elaboración y seguimiento de un programa de higiene y seguridad industrial (programa de prevención de accidentes y prevención de enfermedades).

Norma venezolana COVENIN 1751-1 2001 “Edificaciones mismo resistentes.

Parte1. Requisitos”.

Esta norma establece los criterios de análisis y diseño de edificaciones situadas en zona donde puedan ocurrir movimientos sísmicos. Las disposiciones de esta norma están orientada al diseño de nuevas edificaciones de concreto armado, de acero o mixta y concreto de comportamiento tipificables.

Norma venezolana COVENIN 1018- 78 “Requisitos para la presurización de medios de escape y ascensores en edificaciones”

Esta norma contempla los requisitos que deben cumplirse para presurizar: medios de escape y ascensores en edificaciones (escalera, pasillos, núcleos de circulación vertical, ascensores con llamado preferencial).

Debe contener los términos relevantes o especializados que den fundamentación teórica al trabajo para su comprensión. Así como también aquellas definiciones personales de términos desarrollados por el autor.

Recomendación

2.4. Definición de términos básicos

Arte: Manifestación de la actividad del hombre de representar una idea real o imaginaria, utilizando para ello los medios que tiene a su alcance.

Museo: Es una institución pública o privada, permanécete, con o sin fin de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo y abierta al público, que adquiere, conserva,

investiga, comunica y expone o exhibe, con propósito de estudio, educación y deleite colecciones de artes, científicas, etc. siempre con un valor cultural.

Biomarino: Es una organización oficial de movimiento ecológico internacional, en el que velan por los animales marinos y limpieza de los mares

Colección: constituye el principal atractivo del museo y se encuentra contenida dentro de un espacio diseñado especialmente para colocar las piezas en el que se marca la circulación apropiada a la exhibición.

Obra de arte: es una creación, tal como una composición musical, un libro, una película, un grabado, una escultura o una pintura, que ha sido hecha con la finalidad de ser un objeto de belleza en sí mismo. Una expresión simbólica o bien representativa utilizada para un aprendizaje.

Exhibición: es el espacio donde se dan a conocer al público los objetos. En términos universales, toda exposición se considera temporal, a menos que se especifique que se trata de una exposición permanente.

Galería de arte: es un lugar en el que se puede ver o comprar obras de artes de artistas emergentes, consagrados o maestros. Hay que tener en cuenta que una galería de arte no es una tienda de cuadros, sino que es un punto de encuentro donde se dan cita aquellos que aman el arte.

Monumento: toda aquella estructura que haya sido construida especialmente como modo de conmemorar a alguien o algún evento. Puede ser un espacio o un objeto que naturalmente gana importancia y significado para una sociedad (esto es especialmente común cuando se hablan de monumento naturales). Por lo general, el monumento, además de ser un elemento ceremonial, tiene una riqueza artística e histórica única.

Museografía: es el conjunto de técnicas y prácticas relativas al funcionamiento de un museo. Agrupa las técnicas de concepción y realización de una exposición, sea temporal o permanente. Patrimonio: conjunto de bienes propios de una persona o de una institución, susceptible de estimación económica.

Rampa: es un plano inclinado, un elemento arquitectónico que tiene la función de comunicar dos planos de distinto nivel, de modo que se salve una diferencia de altura en determinado espacio.

Restauración: proceso al cual se puede someter a diferentes objetos, sistemas o instituciones para mejorar su funcionamiento o aspecto. **Sala de exposición permanente:** es la exposición de referencia de un museo. Es el espacio donde se pueden ver las principales colecciones, y donde se plasma el discurso o temática del museo que la alberga.

Sala de exposición temporal: Es un espacio que permite dinamizar las exhibiciones que ofrece el Museo y a su vez genera vínculos entre la Universidad Nacional de Colombia y otras instituciones dedicadas a la investigación en Ciencias, conservación y protección de los recursos naturales y entidades museales.

Sala de exposiciones permanentes: Es el espacio donde se pueden ver las principales colecciones, y donde se plasma el discurso o temática del museo que la alberga. Así mismo se le llama exposición permanente a la exhibición diaria de las piezas propias de un museo que permanece abierta al público por tiempo indefinido.

Uno de los aspectos que caracteriza al museo es la exhibición pública de los objetos que colecciona, habitualmente originales, e interesantes por una u otra razón. La exposición es un método eficaz de difusión cultural, el medio de comunicación característico del museo.

Antropología: Ciencia que estudia los aspectos físicos y las manifestaciones sociales y culturales de las comunidades humanas.

Aprendizaje: Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.

Audición: Acción de oír o de escuchar.

Curiosidad: Deseo de saber o averiguar una cosa.

Descubrir: Manifiestar algo oculto.

Educativo: De la educación o relacionado con ella.

Equipamiento: Conjunto de cosas o equipo que se proporciona a una persona o con que se equipa una persona. **Escuchar:** Prestar atención a lo que uno oye.

Esparcimiento: Diversión o distracción, en especial para descansar o alejarse por un tiempo del trabajo o de las preocupaciones.

Interacción: Acción, relación o influencia recíproca entre dos o más personas o cosas.

Interactivo: Que procede por interacción.

Olfato: Sentido corporal que permite percibir y distinguir los olores.

Olor: El olor es la sensación resultante de la recepción de un estímulo por el sistema sensorial olfativo.

Rehabilitación: Conjunto de técnicas y métodos que sirven para recuperar una función o actividad del cuerpo que ha disminuido o se ha perdido a causa de un accidente o de una enfermedad.

Recreacional: Acción de recrear o recrearse.

Sentido del tacto: Tener Estímulos Visuales, sentido corporal con el que se perciben sensaciones de contacto, presión y temperatura.

Sentir: Percibir una sensación proveniente de un estímulo externo o del propio cuerpo.

Población: Conjunto de personas que habitan en un lugar específico.

Tacto: Sentido corporal mediante el cual se percibe el contacto o la presión de las cosas sobre la piel y se distinguen ciertas cualidades que tienen, como la forma, el tamaño, la rugosidad, la dureza o la temperatura.

Ver: Percibir algo material por medio del sentido de la vista. **Vista:** Sentido Corporal con el que se perciben los objetos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo se refiere a la metodología usada como base en el estudio y análisis desarrollado para la propuesta del presente proyecto, haciendo uso de herramientas tales como tipo de investigación, población y muestra; así como de recolección de datos; a fin de generar mediante el estudio una solución viable como parte de un proyecto factible. De esta forma Arias (2006), explica el marco metodológico como: “el Conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas” (p.16). Estos procesos consisten en una serie de pasos a cumplir, los cuales arrojan interrogantes y carencias que dan pie a la generación de respuestas a fin de dar una solución a una determinada situación. En otro contexto, pero como parte de la metodología el proyecto factible, Se busca proponer de forma viable una solución posible como respuesta a la carencia arrojada por el análisis, la cual se apoya en una investigación documental y de campo. Según El Manual de Tesis de Grado y Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Libertador, (UPEL), (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 apoyo de una investigación de tipo documental, y de campo, o un diseño que incluya ambas modalidades.

Quiere decir entonces, que un proyecto factible consiste en la elaboración de una metodología con el propósito de solucionar una determinada problemática suscitada a un grupo o entidad, llevando a cabo procesos que arrojan interrogantes e inconvenientes y que basándose en el estudio se proporcionaran las posibles soluciones a fin de generar los resultados esperados.

3.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación utilizada en un proyecto determina los procesos y herramientas a usar para arrojar las interrogantes necesarias, a fin de fundamentar respuestas a las soluciones propuestas. Es por ello que ésta es la que rige y organiza la organización del mismo, a esto Gutiérrez (1993) define la investigación "...estudio sistemático y objetivo de un tema claramente delimitado, basado en fuentes apropiadas y tendiente a la estructuración de un todo unificado". Se refiere entonces, que la investigación es la recolección e información ensamblada de forma lógica obtenida de una fuente fiable a una determinada situación. En este proceso se hizo uso de tres tipos de investigaciones, documental de campo y descriptiva. La investigación documental se caracteriza por utilizar medios impresos, audiovisuales y tecnológicos para registrar hechos de presentación visual y sonora, en algunos casos se presentan de forma cronológica y secuencial. Es por esto que Santa Paella y Feliberto Martins (2010) la definen "La investigación documental se concreta exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes. Indaga sobre un tema en documentos-escritos u orales- uno de, los ejemplos más típicos de esta investigación son las obras de historia". Estos definen entonces que la investigación documental nos es más que la recolección de información de forma gráfica y sonora proveniente de varias fuentes. La investigación de campo es aquella que se basa en el uso de recolección de datos en sitio, provenientes del investigador, lo cual genera documentos fiables y reales, al respecto Fideas G. Arias, (2012) define:

La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de todos los datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variables alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. De allí su carates de investigación no experimental. Claro está, en una investigación de campo también se emplea datos secundarios, sobre todo los provenientes de fuentes bibliográficas, a partir de los cuales se elabora el marco teórico. No obstante, son los datos primarios obtenidos a través del diseño de campo, lo esenciales para el logro de los objetivos y la solución del problema planteado. La investigación de campo, al

igual que la documental, se puede realizar a nivel exploratorio, descriptivo y explicativo.

Quiere decir entonces que la investigación de campo se basa en la recolección de datos provenientes del investigador, los cuales poseen una completa fiabilidad, ya que son obtenidos en el sitio de estudio donde ocurren los hechos y en donde lo documentado es únicamente la realidad, los mismo nos son manipulados y se pueden desarrollar a nivel exploratorio, descriptivo y explicativo. Componen una parte imprescindible en el desarrollo del proyecto. . La Investigación Descriptiva no es más que una redacción o documento detallado del estudio, el cual describe características, analiza, comprueba y descubre todos datos de que al fin y al cabo son de gran importancia y que pueden incidir en la investigación. Según Fidias G. Arias et al, (2012) define:

La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. Quieren decir entonces que la investigación descriptiva se basa en la redacción detallada de un hecho, fenómeno grupo, a propósito de generar una investigación completa y minuciosa a fin de un mejor entendimiento de los hechos; según éstos, esta investigación podría considerarse como un nivel intermedio, aun así son de importancia y aportan detalles imprescindibles en cualquier investigación.

3.2. Población y Muestra.

Silva (2009), “se le define como la totalidad del fenómeno a estudiar, cuyas unidades poseen características comunes, las cuales se estudian y dan origen a los datos de la investigación”. En esta sección de la metodología se delimita la totalidad del fenómeno de estudio en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se analiza y da origen a los datos de la investigación. La población seleccionada para este

estudio se constituyó por los habitantes de la Ciudad de Cumaragua, Estado Falcón, 116.122 habitantes (censo 2011) emitido por el Instituto Nacional de Estadísticas (INE).

$$n = k^2$$

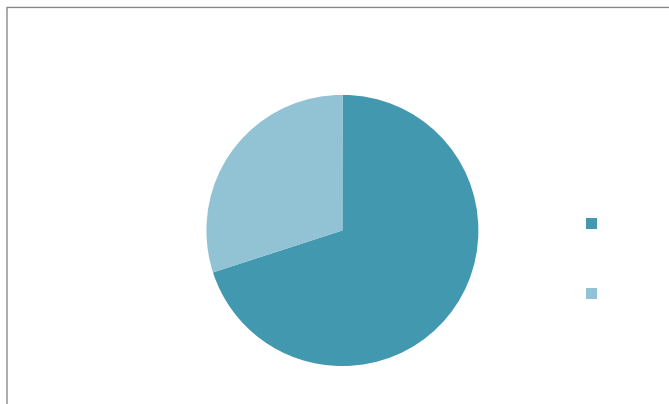
3.4 Técnicas de Análisis de Datos.

Analiza los datos ya obtenidos por medio de la recopilación. Según Arias (2004), Define “en este punto se describen las distintas operaciones a las que serán sometidos los datos que se obtengan.” Por tanto entonces se refiere que los análisis de datos son las técnicas aplicadas a los datos antes recolectados. Es decir se definen las técnicas seguidas luego de proceso anteriores, es la continuación de la recolección. Muestra por medio de tablas de porcentaje presentados en forma de gráficos.

3.4.1 Gráficos de Resultados.

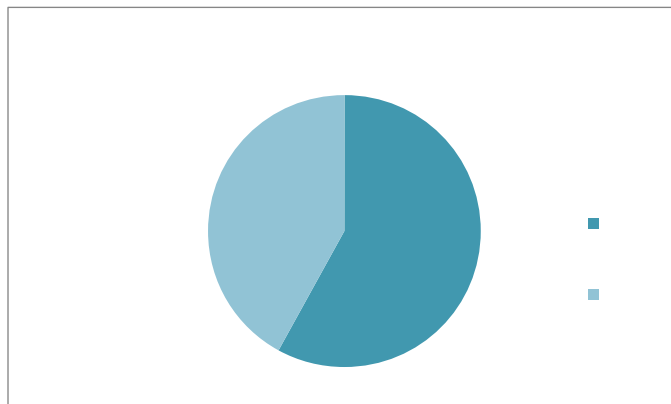
Se refiere a los gráficos presentados a partir de una recolección de datos y de respuestas obtenidas por medios de las encuestas realizadas a la población estudiada. Su fin presentarlo de una forma más organizada y legible, así como de fácil comprensión, estos reflejan los resultados en porcentajes y cantidades.

Ítem 1: ¿Le gustaría que se implementara un sistema de transporte masivo en Cumaragua?



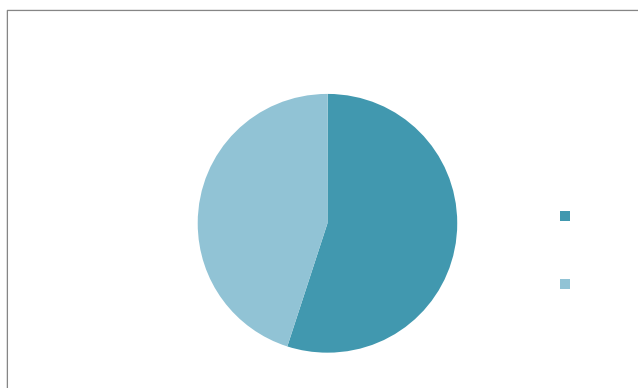
Interpretación: Se observó que al 70% de la población le gustaría que se implementara un sistema de transporte masivo con el fin de facilitar la movilidad del usuario.

Ítem 2: ¿Estaría de acuerdo con que se haga un parque recreativo turístico alrededor de las Salinas de Cumaragua?



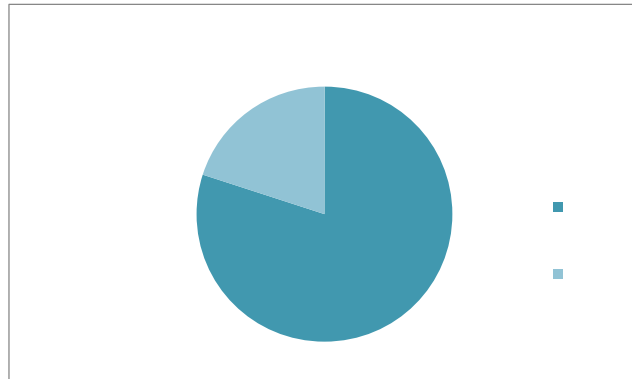
Interpretación: Se observó que el 60% de la población estaría de acuerdo con la realización de un parque recreativo turístico con el fin de crear un atractivo turístico para la ciudad, además de esto fuente de entretenimiento para niños y jóvenes, y fuentes de empleo para los habitantes que lo necesiten.

Ítem 3: ¿Estaría de acuerdo con que a ciertas edificaciones solo le pueda acceder peatonalmente y a través de ciclo vías?



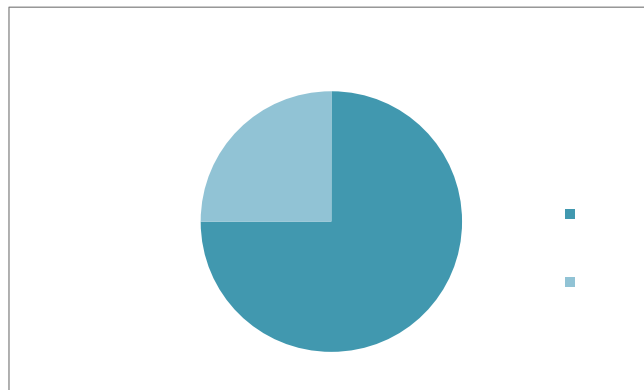
Interpretación: Se observó que el 55% de la población estaría a favor de que a ciertas edificaciones solo se les pueda acceder de forma peatonal con el fin de no interrumpir con la naturaleza.

Ítem 4: ¿Estaría de acuerdo con propuesta de zonas de esparcimiento?



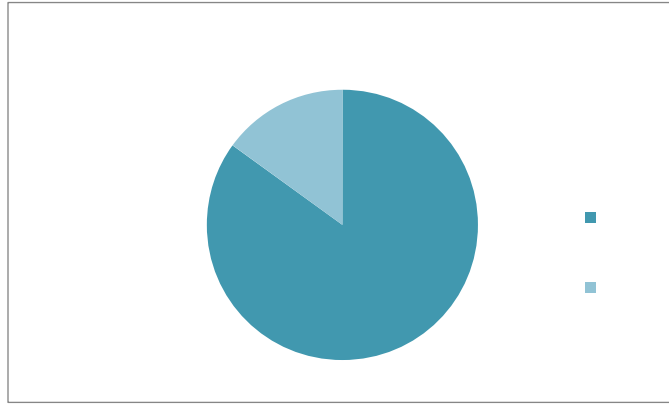
Interpretación: Se observó que el 80% de la población estaría de acuerdo con la creación de zonas de esparcimiento.

Ítem 5: ¿Estaría usted interesado en visitar diversas áreas culturales/turísticas?



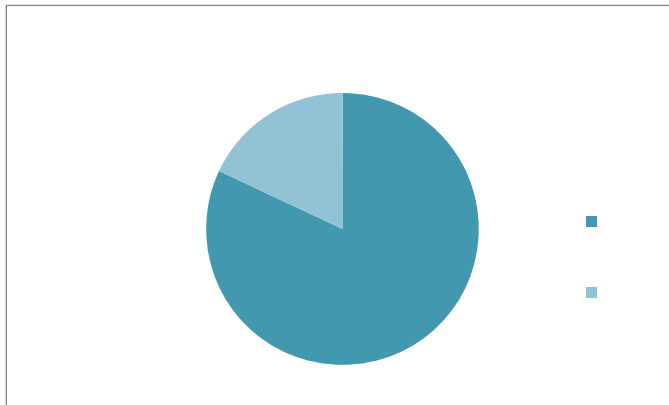
Interpretación: Se observó que el 75% de la población está interesado en visitar diversas áreas culturales y turísticas puesto que la zona no posee dichos atractivos.

Ítem 6: ¿Considera usted beneficioso que existiera un Museo Marino Interactivo en la zona?



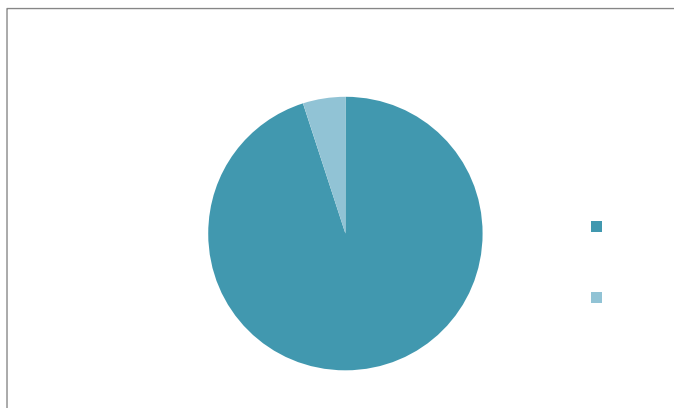
Interpretación: Se observó que el 85% de la población considera beneficioso la existencia de un Museo Marino Interactivo en el Municipio Falcón.

Ítem 7: ¿Estaría usted de acuerdo con la edificación de un Museo Marino Interactivo para fomentar el turismo en la zona?



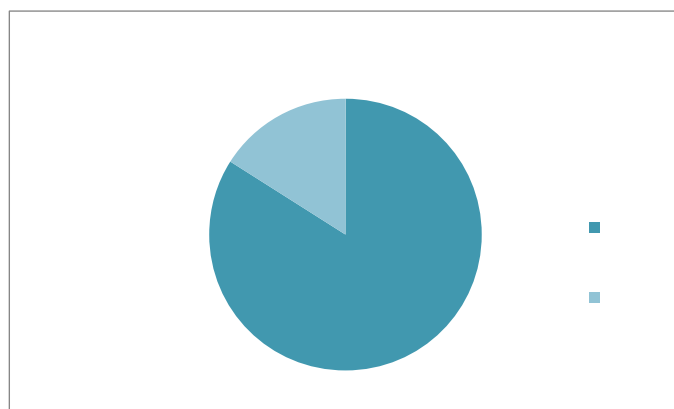
Interpretación: Se observó que el 82% de la población está a favor de un Museo Marino Interactivo podría fomentar el turismo en la zona.

Ítem 8: ¿Cree usted que un Museo Interactivo Marino sea beneficioso para la concientización de las personas sobre la vida marina?



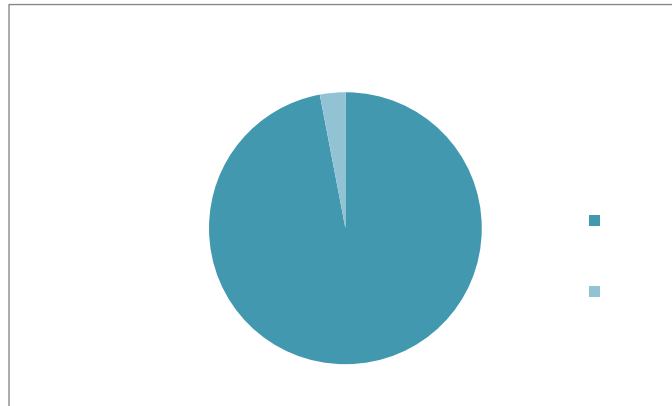
Interpretación: Se observó que el 95% de la población considera beneficioso de sobremanera la existencia de un Museo Marino Interactivo con el fin de concientizar a las personas sobre la vida marina, y la problemática existente de ella.

Ítem 9: ¿Si se realizara el proyecto de un Museo Interactivo Marino estaría dispuesto a visitarlo?



Interpretación: Se observó que el 84% está dispuesto a visitar un Museo Marino Interactivo de ser posible su creación.

Ítem 10: ¿Haría uso de un Museo que aplica aprendizaje por medio de la diversión?



Interpretación: Se observó que el 97% haría uso de un Museo que aplica el aprendizaje por medio de la diversión, de ésta manera los infantes, adolescentes y adultos retienen mejor la información.

3.4.2 Análisis de Resultados.

Presenta las respuestas arrojadas en las encuestas realizadas a la población, Se exponen los resultados obtenidos llegando a una conclusión. Según la encuesta, El Municipio Falcón carece de equipamiento, área de equipamiento, áreas recreativas, infraestructura general así como también explotación de los recursos y fuentes de empleo, obteniendo entonces una baja calidad de vida. Se observó que en su mayoría las repuestas fueron asertivas con respecto a la propuesta de un nuevo desarrollo urbano y al diseño del el Museo Interactivo Marino como parte de éste, y que hubo una recepción positiva del uso de la diversión con fines educativos.

3.5 Fases de la Investigación.

Fase I. Diagnóstico de la situación.

Consiste en el estudio actual de la zona, esto abarca todo lo relacionado con la misma y que incida en ella: las personas, el contexto, sus determinantes, sus variables, a fin de

generar los posibles beneficios al Municipio Falcón. En este caso, la propuesta del Museo Interactivo Marino, implantado en el Nuevo Desarrollo Urbano de Cumaragua, Municipio Falcón, Estado Falcón.

Fase II. Análisis de información.

Consiste en la síntesis de todos los datos obtenidos a partir de las encuestas las cuales fueron arrojadas por medio de los cuestionarios aplicados a la población y representadas por medios de gráficos, y conclusiones finales, arrojando la problemática de la población tanto macros como micros, y con ello generando posibles soluciones que den pie a un desarrollo favorable en el Municipio.

Fase III. Establecimiento del Nuevo Desarrollo Urbano.

Se basa en los datos obtenidos a partir de las encuestas con el fin de un nuevo desarrollo urbano que contenga equipamientos necesarios para la zona, siendo dividida en los respectivos ámbitos ya estudiados con el fin de que el usuario no carezca de comodidades a su alrededor. Y poder generar así un buen registro de ubicación del Municipio en general.

Fase IV. Desarrollo del proyecto.

Ésta fase consiste en la propuesta que da respuesta a todos los análisis, encuestas, procesos, síntesis y que cumpla con el objeto principal del proyecto, el cual es el diseño de un Museo Interactivo Marino, implantado en la propuesta de Nuevo Desarrollo Urbano de Cumaragua, Municipio Falcón, Estado Falcón. A fin de generar fuentes de ingreso, zonas recreativas, zonas de esparcimiento como parte urbana, y una exploración distinta del aprendizaje aplicando técnicas didácticas y experimentales para todo tipo de persona, como parte del proyecto.

3.6. Recursos

Es de importancia llevar un control de los recursos utilizados para la creación de esta propuesta, a nivel investigativo, funcionales, representación, gráficos, institucional. Los cuales incluyen recursos institucionales, recursos Humanos, recursos materiales y el recurso del tiempo, dando valor a todo lo que incidió en esta investigación, así como el desarrollo en general de la propuesta arquitectónica.

3.6.1 Recursos Humanos

Se Trata de la intervención humana en la propuesta investigativa redacción y organización así como a nivel funcional del presente proyecto. En estos intervienen una serie de tutores que en conjunto junto con el aspirante hacen posible el proyecto. Tutor Académico: Arq. Víctor Hugo Rivera, Arq. Orlando Ramírez y Tutor Metodológico: Ing. José Sirica

3.6.2 Recursos Institucionales

Se refiere aquellas instituciones que aportaron información pertinente, las cuales fueron usadas en la presente investigación y propuesta, tanto en la parte metodológica como la Arquitectónica, proporcionado referentes, información, definiciones guía, esquemas, funcionalidad, variables, en los que vale destacar, La Universidad José Antonio Páez como principal.

3.6.3 Recursos Materiales

Conforma todo lo concerniente a documentación, incluyendo material, audiovisual, normativo, técnico, instructivo, institucional, gráfico, documenta, planos, detalles, sistemas constructivos, estructuras. Así como también programas que permitieron materializar las propuestas tales Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Excel, así como también el buscador Google, y programas que se desprenden del mismo como Google Maps y Google Earth. Programas especializados para la carrera de Arquitectura e Ingenierías como lo son Revit, Autocad, Sketch Up, Lumion y a su vez herramientas

CAPÍTULO IV

EL PROYECTO

El capítulo se refiere al análisis situacional, funcional y formal de la propuesta, sitio, contextos, esquema de relaciones, memoria descriptiva y arquitectura, así como también las instalaciones que permiten el funcionamiento de la propuesta arquitectónica.

4.1 El Sitio Urbano

Ubicación

El Municipio Falcón es uno de los 25 municipios que integran el Estado Falcón, en Venezuela. Dentro de él está el Cabo San Román, punto mas septentrional del territorio continental de Venezuela. Está ubicado al noreste de la Península de Paraguaná, ocupa un área de 1577km² y tiene una población de 54.230 habitantes. Su capital es Pueblo Nuevo.

Localización

Localización del terreno tiene las siguientes coordenadas latitud: 11°50'36''N y 69°58'51''O

Población

Posee una población de 54.230 habitantes.

Clima

El Municipio cuenta con un clima árido pero a la vez goza de una espectacular brisa que acoge a todas las personas que lo visitan, sus temperaturas están entre los 32° a 36.°en casi todo el año.

Vegetación

La vegetación que presenta es de monte espinoso tropical en la mayor parte de la superficie, tales como: cují, cardón, tuna y guasábara, es decir, una vegetación tipo xerófila. La salinidad y alcalinidad son características físicas propias de la región.

Vialidad

Cuenta con vías arteriales, principales, avenidas y calles.

Transporte

Cuenta con un transporte interno de autobuses y con un Tranvia que aporta servicios toda la Ciudad.

4.2 La Propuesta Urbana

La propuesta de Desarrollos Turísticos y Recreacionales, surge por la necesidad de explotar de la mejor forma los recursos del municipio a fin de beneficios a su comunidad. Se tiene como objeto intervenir la localidad y como propuesta la ampliación de vías peatonales y vehiculares, propuesta de ciclo vías, además de la creación de un bulevar comercial que atraviese la bahía. Otra de las propuestas es un bulevar turístico y un sistema de transporte interno, además de modificar la zonificación a turística, recreacional, comercial y hotelera. Se busca proyectar una propuesta sostenible y más humana, basada en las siguientes premisas:

1. **Desarrollo sostenible:** Que produzca su propia energía, producción y consumo local, ciudad como organismo vivo y autosuficiente, construida y gestionada por sus habitantes.

2. **Humanización:** Donde el ser humano sea el actor principal, con espacios públicos y de esparcimiento, en equilibrio con la naturaleza, diversidad cultural e identidad.
3. **Movilidad y accesibilidad:** Menos uso de transporte privado y vehículos de cuatro ruedas y más uso de bicicletas que se mueve sin contaminar, de distancias cortas y proyectadas para el peatón.
4. **Policentrismo:** Compacta y multifuncional, de diversidad y proximidad urbana, de centros urbanos integrales.

4.3 Propuesta Arquitectónica

De acuerdo a los análisis realizados en el urbanismo se concluyó que el mejor aprovechamiento de sus recursos a beneficio de sus habitantes es zonificarlo con tipología turística, recreacional, hotelera y comercial. Surgiendo como parte de esta la propuesta de un Museo Interactivo Marino. El cual se caracteriza por incorporar la tipología recreativa y educativa, además de la tecnología de vanguardia, nanotecnología, y robótica. Su temática es (experiencias inasequibles) buscando llevar a sus usuarios a una realidad virtual de sucesos, situaciones, espacios que podrían considerarse inalcanzables para el hombre (un viaje al Triangulo de las Bermudas), sobrepasar las fronteras en una de sus premisas. La propuesta interactúa con los sentidos estimulándolos por medio de áreas experimentales y se considera como uno de sus fines el incentivo, la curiosidad, la exploración y la inserción.

4.3.2 El Usuario

De acuerdo a sus características tipológicas atrae como principales usuarios a habitantes del sector y de sectores aledaños, además, tiene como objetivo ser objeto turístico a nivel tanto nacional como internacional a propósito de funcionar como “ancla” atrayendo una masa turística foránea. Se definen entonces los siguientes usuarios:

Usuario Trabajador: Conformado por empleados de todas las áreas en el museo, desde personal obrero, hasta administrativo, técnico e informativo.

Usuario infantil: Conformado por menores con edades comprendidas de dos años hasta los 11 años, tanto locales o foráneos.

Usuarios adolescentes: Conformados por menores de edades desde los 12 hasta la mayoría de edad, tanto locales como foráneos.

Usuarios en general: Conformados por personas responsables por sus actos tanto locales como foráneos.

Usuarios con Diversidad Funcional: Conformado por usuarios los cuales poseen una limitante para lo que se considera como convencional, tanto locales como foráneos.

4.3.3 Sitio y su contexto

Ubicación del terreno: Se ubicó frente al Mar Caribe, una plataforma de Isla Artificial, en donde se ubicaran 4 proyectos.

Usos: Considerando que el terreno se encuentra en una franja turística, cercana tanto a una zonificación comercial y hotelera de alto nivel, y que en sus cercanías se encuentra una poncia turística (la playa) se considera como un complemento favorable la propuesta de un Museo, que por lo general es de gran interés turístico cumpliendo la función de un servicio de recreación y esparcimiento tanto para los visitantes como para los habitantes, alimentándose en su mayoría por los usuarios de los diferentes servicios de hospedaje colindantes.

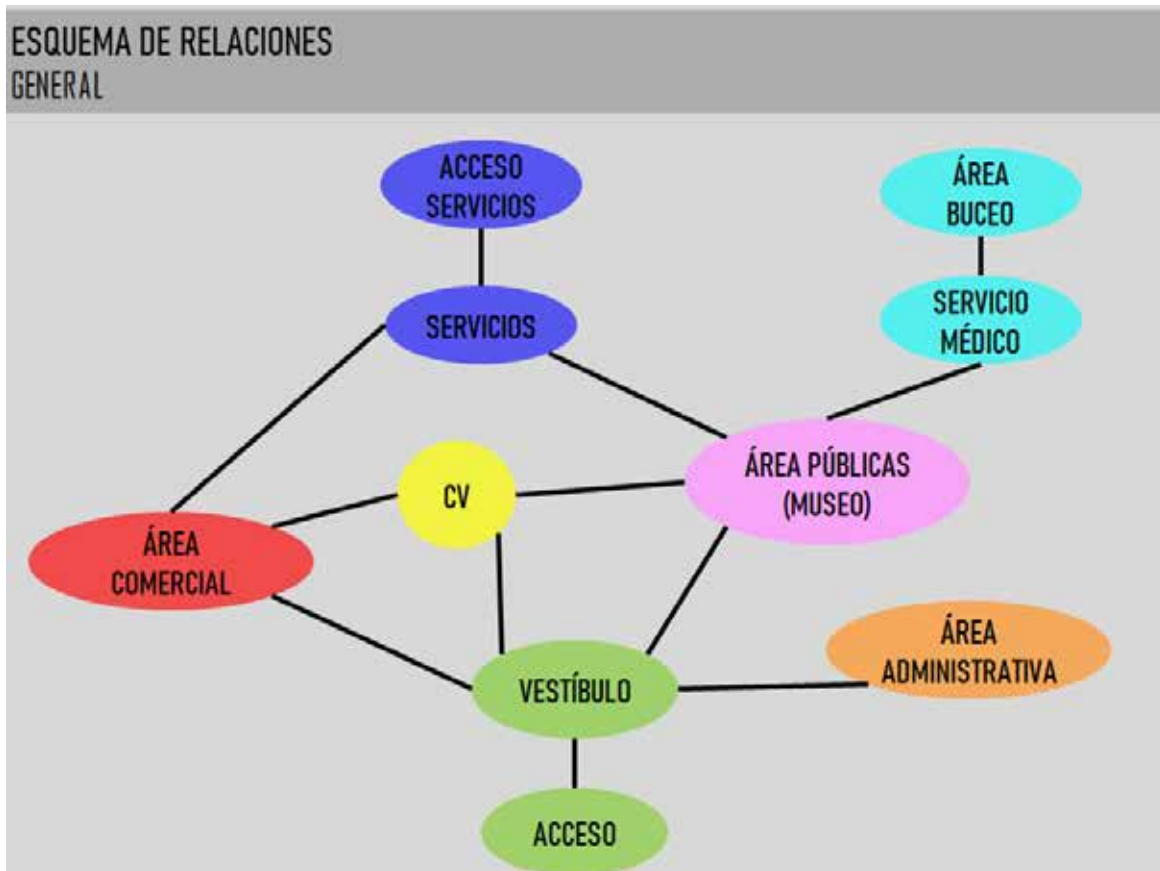
Hitos: Debido a que la zona a intervenir no está desarrollada del todo, no posee un elemento o una edificación que la identifique o que funcione como referencia. Alturas: en sus cercanías posee edificación con alturas máximas de dos niveles, en su mayoría zona residencial.

Topografía: El terreno puede considerarse como plano debido a que posee suaves ondas casi imperceptibles.

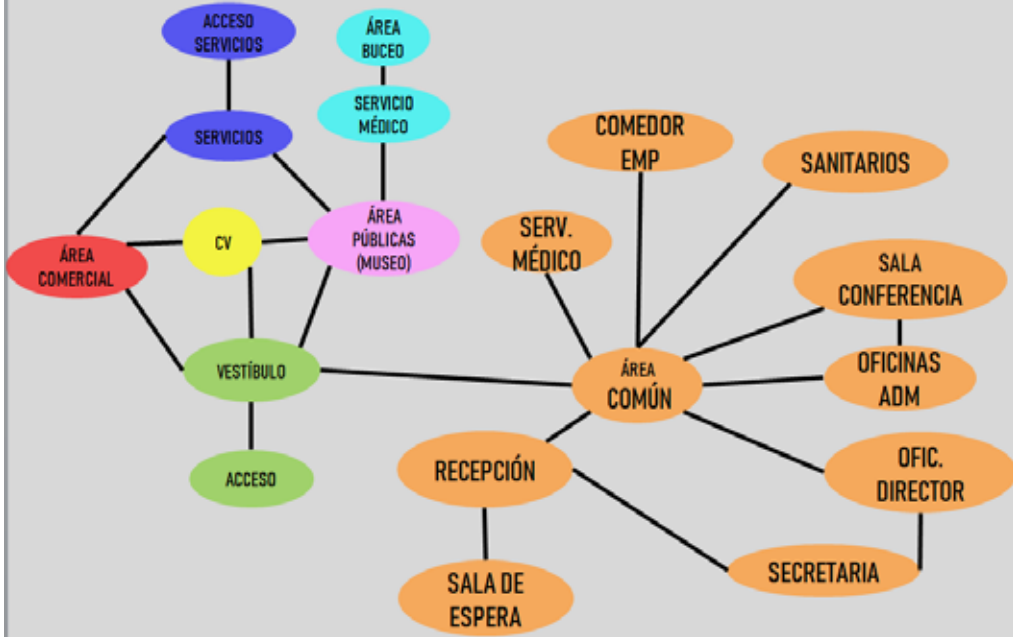
Orientación y Vientos: Los vientos que atraviesan el terreno son vientos alisios del noreste, con bajos índices de precipitación.

4.3.4 Programa de áreas

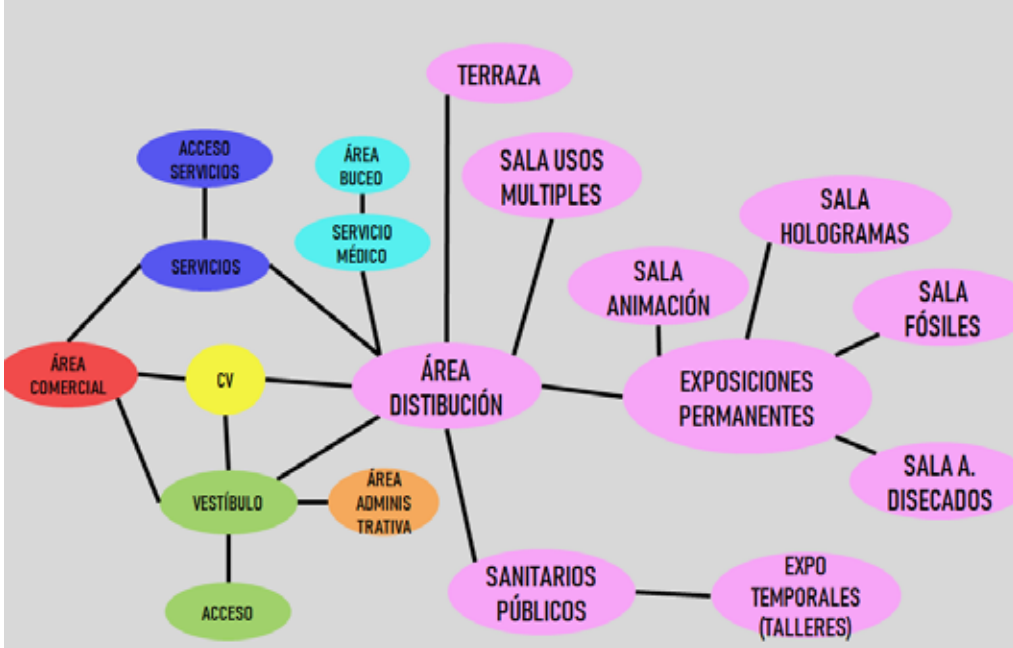
Esquema de relaciones



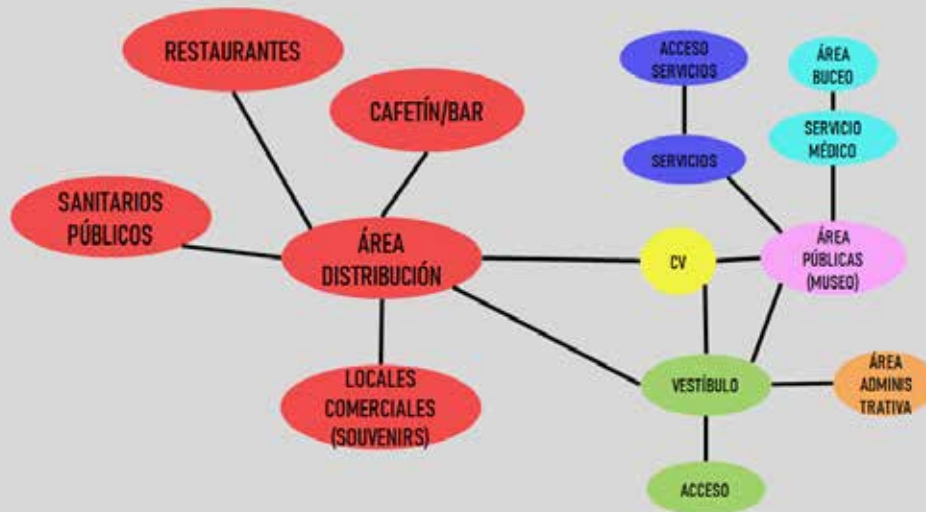
ESQUEMA DE RELACIONES
ÁREA ADMINISTRATIVA



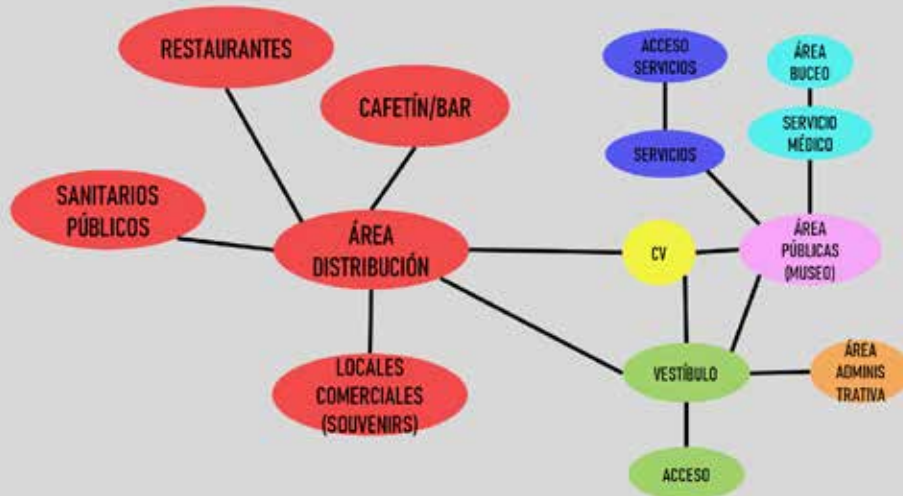
ESQUEMA DE RELACIONES
ÁREA PRINCIPAL (MUSEO)

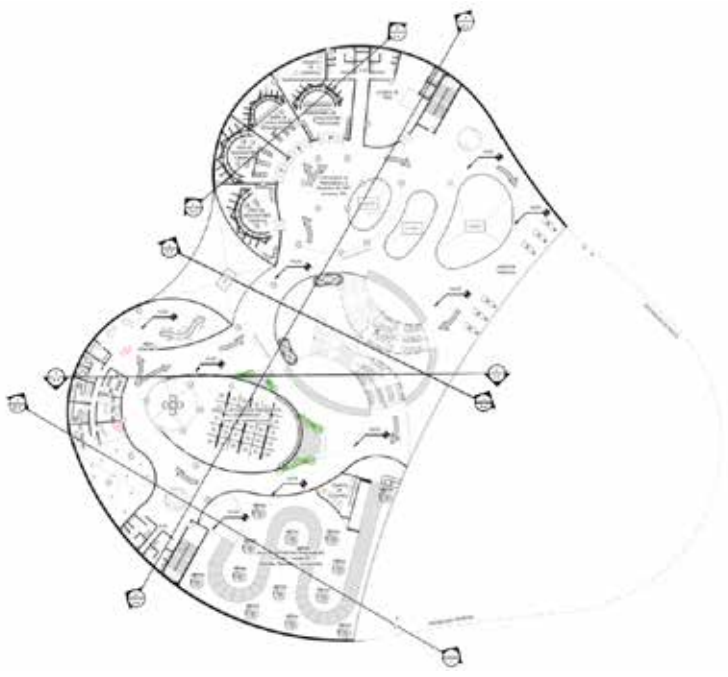
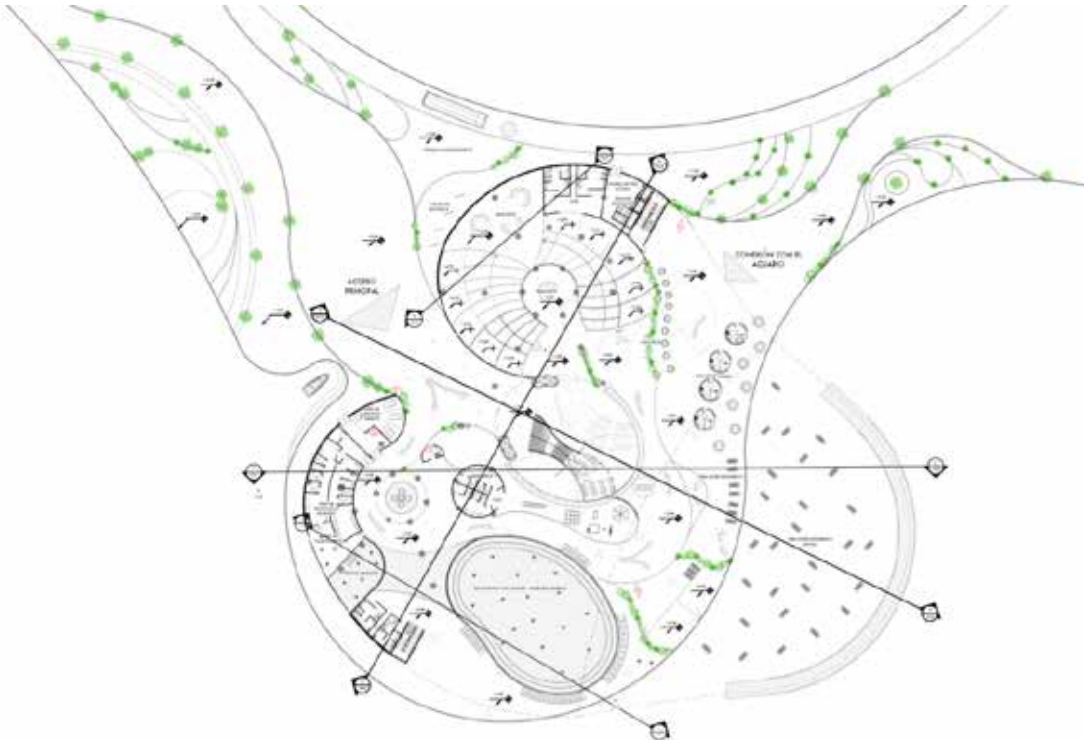


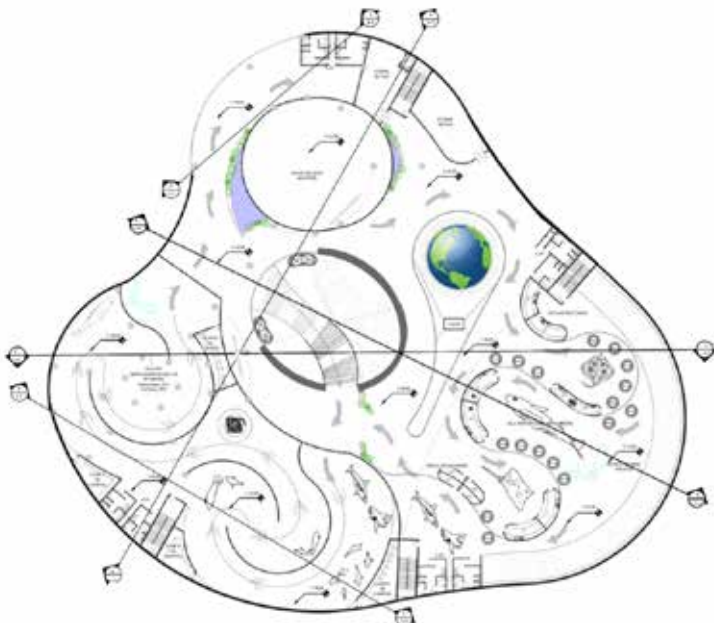
ESQUEMA DE RELACIONES
ÁREA COMERCIAL

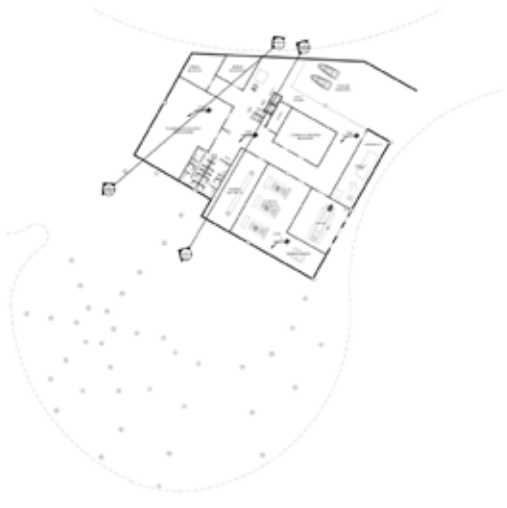


ESQUEMA DE RELACIONES
ÁREA COMERCIAL









REFERENCIAS

Impresas

Alfredo, Plazola Cisneros (1977) Enciclopedia de Arquitectura Plazola. 8va edición . México.

Cristina, Scarano (2014) Proyecto de investigación. Diseño de un Centro cultural y museo digital en el plan de reordenamiento urbano de la ciudad de Tucacas, estado Falcón

Maryelis, Salazar (2013) Museo Virtual humbolddiseño de museo virtual, caso: museo Humboldt ubicado en el monumento natural cueva del guácharo.Caracas.

Raymundo, Patty (2017) Proyecto de Grado. Memorial Padilla-Azurduy Departamento Chuquisaca Municipio Padilla-Provincia Tomina.

Universidad José Antonio Páez. (2007). normas para la elaboración y presentación de los anteproyectos, proyectos y trabajos de grado. Única edición. San Diego.

Electrónicas

Anónimo. (2018).Un museo digital en tokio para desplazar las fronteras del arte. EL PAIS: Vida Actual. <https://www.elpais.com.uy/vida-actual/museo-digital-tokio-desplazarfronteras-arte.html>

Anónimo. (2017). Museología Sensorial. Eve innovaciones museos exposiciones. <https://evemuseografia.com/2017/10/23/museologia-sensorial/>

Anónimo. (2016). Museo y sinestesia: Experiencias multisensoriales .Eve innovaciones museos exposiciones. <https://evemuseografia.com/2016/12/01/museo-ysinestesia-experiencias-multisensoriales/>

Bianney, Giraldo (2013). Bases Legales. Metodología de la investigación. <https://bianneygiraldo77.wordpress.com/2013/01/22/bases-legales/>

CatheríneMartinez (2017). Observación Indirecta: Características, Ventajas y Desventajas. Lifeder.com. Ciencia. <https://www.lifeder.com/observacion-indirecta/>

Chiri, G (2012). Experiencia Sensorial. SlideShare. <https://es.slideshare.net/chirig/experiencia-sensorial>

Franco, Y (2011). Marco Metodológico. Tesis de Investigación. <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/marco-metodologico-definicion.html>

Franco, Y (2014). Marco Metodológico. Tesis de Investigación. Población y Muestra. Tamayo y Tamayo. <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestratamayo-y-tamayo.html>

Marcos, Ramón (2017). TECNICAS E INSTRUMENTOS. Tema 3: La Observación. SlideShare. <https://es.slideshare.net/marcosromangonzalez/tecnicas-e-instrumentos-tema-3la-observacin>

Marta, Mondragón (2014) Tesis museo sensorial. Coroflot. <https://www.coroflot.com/MarthaMaMondragon/TESIS-MUSEO-SENSORIAL>

Tesis de Investigadores (2014). Técnicas e instrumentos de investigación. Según autores. Tesis de investigación. <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2014/06/tecnicas-e-instrumentos-de.html>