

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

**Centro de entretenimiento juvenil: Intervención Colegio Sebastián
de Benalcázar**

Carla Estefanía Prado Vega

Tesis de grado presentada como requisito para la obtención del título de Licenciada
en Diseño Interior

Quito

Mayo de 2012

**Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Arquitectura**

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

“Centro de Entretenimiento Juvenil”


Carla Prado

Helena Garino, Arq.
Director de Tesis



.....

Rodney Verdezoto, DI.
Miembro del Comité de Tesis



.....

Ana María Burneo , Arq.
Miembro del Comité de Tesis



.....

Diego Oleas Serrano, Arq.
Decano del Colegio



.....

Quito, 15 de mayo de 2012

© Derechos de autor

Carla Estefanía Prado Vega

2012

Resumen

El proyecto “Centro de Entretenimiento Juvenil” consiste en la intervención del actual Colegio Benalcázar en donde se generará un complejo de entretenimiento cómodo y seguro destinado principalmente a los jóvenes en donde puedan encontrar un espacio para la recreación. El objetivo es ampliar y en cierta medida cambiar el concepto de entretenimiento en la juventud. El proyecto tiene como propósito incluir e integrar a los diferentes grupos de jóvenes en un espacio de tolerancia. Es por este motivo que la propuesta incluye actividades variadas como son juegos electrónicos, actividades deportivas, restaurantes, espacios al aire libre y locales comerciales.

La razón del planteamiento es que la ciudad de Quito tiene una escasa variedad de actividades para jóvenes. Esto puede ocasionar desordenes sociales que podrían ser controlados si se generan espacios seguros destinados para la dispersión y el entretenimiento sano.

Viendo así un campo de acción desatendido, se presenta una oportunidad debido a que próximamente el colegio Benalcázar cambiará de locación dejando así un espacio en el norte de Quito con una ubicación central con respecto a la zona comercial y a los distintos colegios de la ciudad. El cual resulta apropiado para el planteamiento de la propuesta.

Abstract

The Project “Youth Entertainment Center” consists on the intervention on the current Colegio Benálcazar in which a comfortable and secure entertainment complex will be generated. It will be mainly destined to the young people of the city, where they will be able to find an space for recreation. The goal is to extend and in a way change the concept of entertainment in the youth. The project is intended to include and integrate the various groups of young people in a tolerance space. It is for this reason that the proposal includes a variety of activities such as electronic games, sports activities, restaurants, outdoor spaces and commercial premises.

The reason of the proposal is that the city of Quito has narrow range of activities for young people. This can lead to social unrest that could be controlled if safe spaces designed for the dispersion and wholesome entertainment were created.

So seeing a neglected field of action, an opportunity comes up due that Colegio Benalcázar will change its campus location soon, leaving a space in northern Quito with a privileged location with respect to the commercial area and the various schools of the city. This is appropriate for the proposal.

Tabla de contenidos

INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I. Documentación del sector y terreno	4
Ubicación	4
Vías y Accesibilidad	5
Historia	6
CAPITULO II. Análisis del lugar	7
Asoleamiento	7
Condición actual	8
Implantación	11
CAPITULO III. Precedentes	12
CAPITULO IV. Programa	15
Target	15
Programa	16
Zonificación general	17
CAPITULO V. Desarrollo del Proyecto	18
Concepto	18
Planos	19
Cortes	24
Mueble construido	26
Muebles diseñados	27
Renders	28
BIBLIOGRAFÍA	33

Introducción

Para poder diseñar un lugar de entretenimiento es importante primero conocer el concepto de entretenimiento. Se lo ha definido como una diversión que intenta llamar la atención de una audiencia si es que hubiese, o de las personas realizando la actividad. El entretenimiento puede ser pasivo, como audiencia, o activo, como participante de la actividad.

Algunos ejemplos que se puede mencionar de entretenimiento son:

- Artes circenses
- Danza
- Deporte
- Juego
- Humor
- Ilusión
- Música
- Teatro

Aunque en algunas ocasiones al entretenimiento se lo relaciona con la recreación, hay otras definiciones que manifiestan que son totalmente diferentes. Principalmente porque el entretenimiento es a veces relacionado con el ocio y la recreación requiere de actividad.

La recreación es voluntaria porque cada persona es diferente y las acciones que considera recreativas varían de acuerdo a su necesidad. Es por esto que no hay una

lista determinada de lo que se considere actividades recreativas porque son tan numerosas como los intereses de las personas.

Tanto la recreación como el entretenimiento se explican desde hace varios siglos si se considera que las personas han estado siempre sujetas a presiones que crean cansancio y desánimo. Por esto, las personas han buscado diferentes maneras de salir de la cotidianidad, liberarse de las presiones y darse tiempo y espacio para disfrutar y descansar.

Es así que la propuesta del proyecto consiste en un centro recreacional y de entretenimiento para jóvenes en Quito. La razón del planteamiento es la escasa variedad de opciones de entretenimiento que tiene la ciudad. Las actividades se reducen básicamente a comer, cine o discotecas si hablamos de diversión nocturna. Si hablamos de este tipo de diversión y entretenimiento, las discotecas resultan excluyentes con gran parte de la sociedad pues según la ley, no permiten la entrada a menores de 18 o 21 años en algunos casos. El salir a comer y el cine son opciones con un target más amplio, sin embargo al ser casi las únicas formas de recreación resultan escasos y se tornan aburridos.

Los objetivos de mi proyecto son, crear un espacio juvenil en el que se desarrolle un centro de entretenimiento donde se integren varias actividades, brindar la opción de un ambiente cómodo y seguro para jóvenes y ampliar y en cierta medida cambiar el concepto de entretenimiento en la juventud. Pues según investigaciones privadas y el ministerio de la niñez y la juventud, cada vez más los jóvenes empiezan a ingerir alcohol regularmente a menor edad. Y en lugar de mantener una posición externa y

pasiva al respecto, es posible encontrar la manera de reducir esta incidencia. Así como hay como juzgar, hay como indagar sobre que empeora y agudiza esta situación y un factor puede ser el concepto limitado que tiene la sociedad Ecuatoriana de entretenimiento y la estrecha relación que se cree que tiene esta palabra con el consumo de alcohol lo cual se ve plasmado en las actividades de muchos adolescentes.

CAPITULO I: Documentación del sector y terreno

Ubicación.-

El lugar en el que se desarrollaría el centro recreacional sería en Quito, en el actual Colegio Benalcázar, en la Av. 6 de Diciembre N° E-1077e Irlanda, en el sector del Batán, que se encuentra ahí por ser un lugar tan centralizado. Se plantea esta ubicación debido a que el colegio cambiará la ubicación de su campus a corto plazo. Este es un lugar favorable para el proyecto debido a que este es un lugar central en Quito en relación a sectores residenciales, colegios, y centros comerciales. Además de ser de fácil acceso.

Alrededor del lugar se desarrolla una combinación de zona residencial, comercios y oficinas. Está por un lado la República del Salvador que se ha convertido en una calle muy transitada e importante por todo lo que se desarrolla ahí, hay edificios de oficinas importantes, edificios residenciales, y un hotel de muy alta categoría. A pocas cuadras del lugar está el Quicentro Shopping, uno de los centros comerciales más importantes de la ciudad. Casi a la misma distancia está el Estadio Olímpico

Atahualpa. A una cuadra se encuentra el Megamaxi. Y hacia el otro lado El Parque de la Carolina.



Vías y Accesibilidad.-



La mayoría de los usuarios llegará en transporte público y otro porcentaje menor en autos particulares. Teniendo tantas referencias importantes alrededor, resulta un lugar de muy fácil acceso. Está por un lado en la Av. 6 de Diciembre la ruta de la Ecovía y en la Av., de los Shyris pasan diferentes líneas de buses a toda hora del día. Siendo este un lugar tan central en Quito, se espera que los trabajadores lleguen en transporte público. Tomarán igualmente, principalmente la Ecovía. Y los alimentadores que los lleven a las estaciones de la Ecovía.

Historia.-

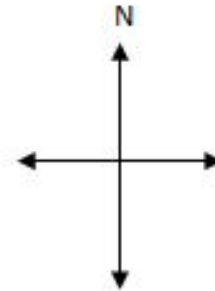
El sector del Batán ha ido cambiando mucho, antes era únicamente residencial, ahí se encontraban casas de muy alto nivel socioeconómico. Poco a poco, como en prácticamente todas partes, las casas fueron convirtiéndose en edificios. Edificios de departamentos fueron los primeros en aparecer, y luego la zona fue poblándose de edificios de oficinas con comercios en sus plantas bajas. En el lugar en donde ahora se encuentra el Megamaxi, antes estaba el Colegio Alemán. Y con la llegada del Megamaxi la zona se hizo aun más comercial. Hace pocos años se estableció frente al Megamaxi el Supercines, pero debido a problemas de ordenanzas lleva cerrado ya más de un año. El Colegio Benalcázar es uno de los lugares más emblemáticos del sector, en 1951 el alcalde José Chiriboga Villagómez aprobó la creación del Colegio Sebastián de Benalcázar. La construcción de este empezó en el año 1951 y terminó en el año 1956. Los materiales de los que está hecha la edificación es hormigón armado y estructura metálica.

- La construcción inicial consistía en el edificio de L de aulas. ■
- En los años posteriores se hicieron las ampliaciones del coliseo, la piscina y la parte de administración y otro bloque de aulas. ■
- Ingresos —



CAPITULO II: Análisis del lugar

Asoleamiento.-



Condición Actual.-

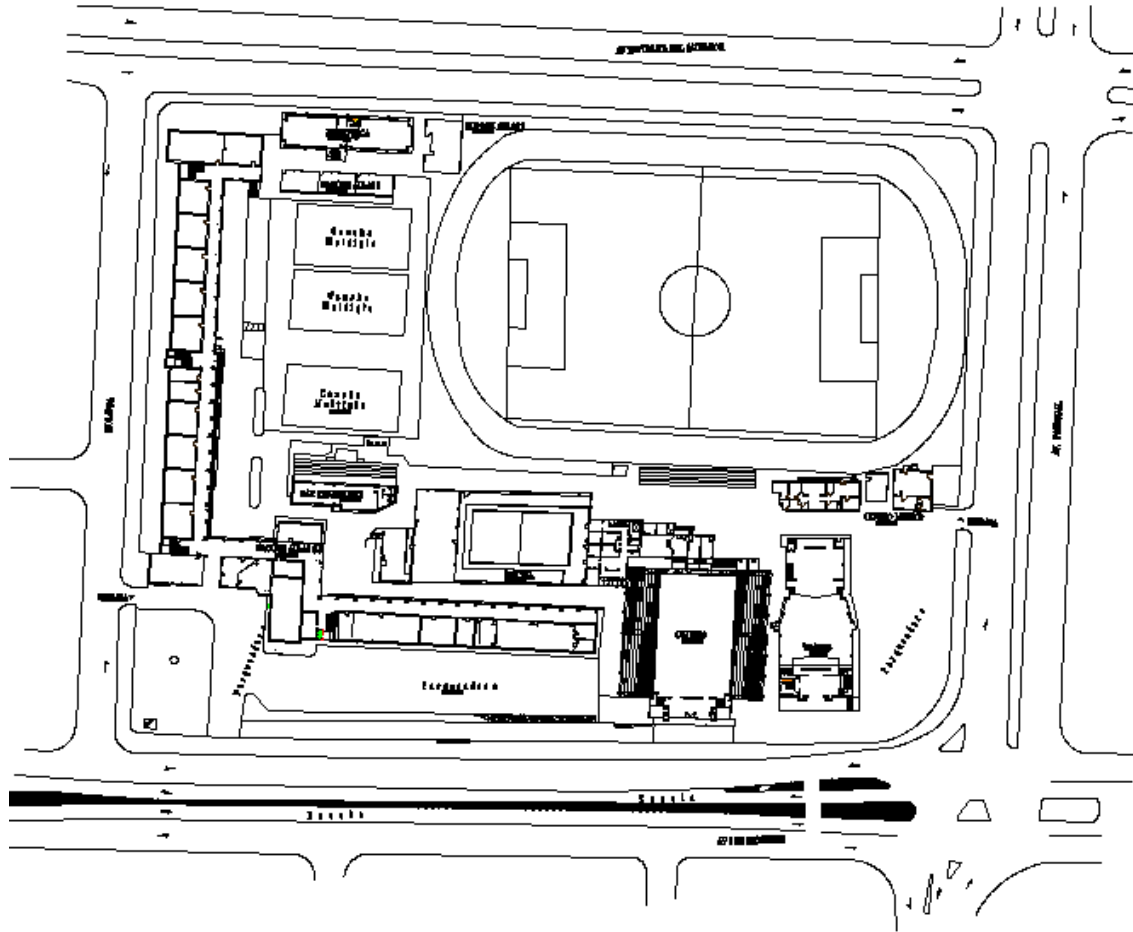




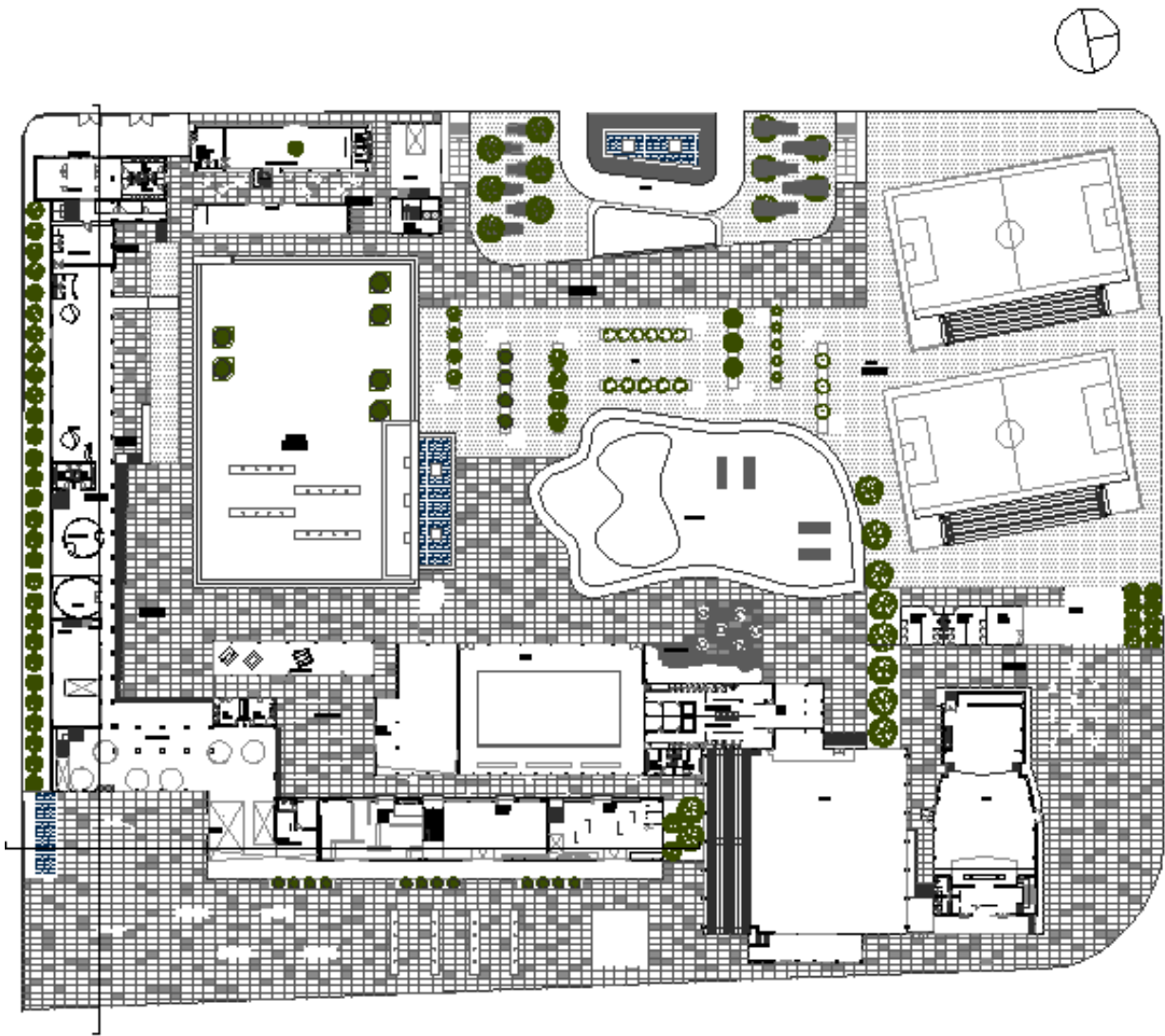


Implantación.-

IMPLANTACIÓN ORIGINAL COLEGIO BENALCÁZAR IMPLANTACIÓN



IMPLANTACIÓN MODIFICADA PROYECTO CENTRO DE ENTRETENIMIENTO JUVENIL



CAPITULO III: Precedentes

En Quito no se tiene un ejemplo claro de este tipo de lugares de entretenimiento.

- Lo que más podría acercarse a algo así sería la Plaza de las Américas que en un principio estaba dirigido a las familias y se fue transformando en un lugar de jóvenes de a poco.

- La Bombonerita, La Gambeta, La Canchita.
- Centro Comercial la Esquina, Centro Plaza (Corfú, Juan Valdez)
- Cines: Cinemark (Plaza de las Américas), Multicines (CCI), Supercines (Condado Shopping, San Luis Shopping).
- Plaza Deportiva
- Go Karts (Teleférico, El Colibrí, Mitad del Mundo)
- Paint Ball
- Pared de Escalar Los Chasquis

Si hablamos de entretenimiento nocturno, se puede hablar de la plaza Foch pero este es un lugar para gente de mayor edad no para adolescentes, además en el último tiempo se ha vuelto un lugar muy inseguro.



Referentes de centros de entretenimiento en Latinoamérica:

En Buenos Aires, encontramos muchos lugares de arte escénica. Grandes complejos polifuncionales como un ejemplo concreto puede ser el Mundo Marino que es el oceanario más grande de América del Sur. Pero es más que eso, presenta shows, jornadas de capacitación, congresos, acciones promocionales, fiestas, actividades recreativas, cocktails, exposiciones y demás. Otro lugar es Temaiken, que es un lugar de restaurantes temáticos con recursos tecnológicos, escenográficos y audiovisuales.

En Santiago de Chile hay la Plaza Ñuñoa que ofrece un entretenimiento más artístico. Es un lugar tranquilo en donde las personas se pueden relajar con algo de tomar y música en vivo.

En Bogotá Mundo aventura, es un lugar que recrea los lugares importantes de la ciudad como el Museo Nacional, La Rebeca, el Palacio de Nariño en la plazoleta 'Bogotá turística'. La plaza se adorna con las fachadas del teatro Colón y el Planetario. Y además se puede disfrutar de una "montaña rusa en penumbras".

En Medellín uno de los puntos más importantes de la ciudad es el Parque Explora, tiene un concepto diferente de recreación. Es un centro interactivo para la apropiación y la divulgación de la ciencia y la tecnología. Cuenta con plazas interiores y exteriores. Este concepto de recreación está dirigido a una target amplio pero funciona por la variedad de actividades. El Parque Explora es uno de los referentes más importantes para mi proyecto de fin de carrera, pues su concepto de entretenimiento va más lejos que una discoteca o un patio de comidas.

CAPITULO IV: Programa

Target.-

Volviendo nuevamente al argumento de que el entretenimiento juvenil es un campo desatendido, mi proyecto está dirigido a jóvenes de un nivel socioeconómico medio alto, adolescentes principalmente. Sin embargo, por tratarse de un lugar donde se tiene además mucha concurrencia de oficinistas, el establecimiento funcionará tanto en el día como en la tarde e inicio de la noche para abarcar tanto los horarios de los adolescentes que son los principales clientes, y los oficinistas del sector.

La adolescencia es una edad de formar vínculos afectivos entre gente de la misma edad por lo que el enfoque de juventud resulta acertado. Debido a la amplitud de gustos y versatilidad para probar nuevas cosas en esta edad, se plantearán una variedad de actividades que resultarán atractivas para diversos grupos. Esto irá desde lugares de comer y pequeños locales comerciales hasta conceptos innovadores de diversión con sonido y color.

Esta variedad de actividades podrá resultar atractivo para grupos poblacionales de mayor y menor edad. Que aunque no formen parte del target principal, no se los excluye por ser potenciales clientes. Estos grupos poblacionales, además de las personas de las oficinas del sector como ya se mencionó anteriormente, podrían ser jóvenes mayores a 18 años de un nivel socioeconómico medio alto, en busca de una forma de entretenimiento alternativo. Grupos menores al target señalado también

podrían sentir atracción e interés aunque no sean ellos el grupo en el que me estoy enfocando.

Programa.-

- Recreación
 - Juegos en línea
 - Juegos de video
 - Glow painting
 - Malabares
 - Pista de Skate
 - Photo booths
 - Cuarto de Burbujas
 - Karaoke
 - Paintball

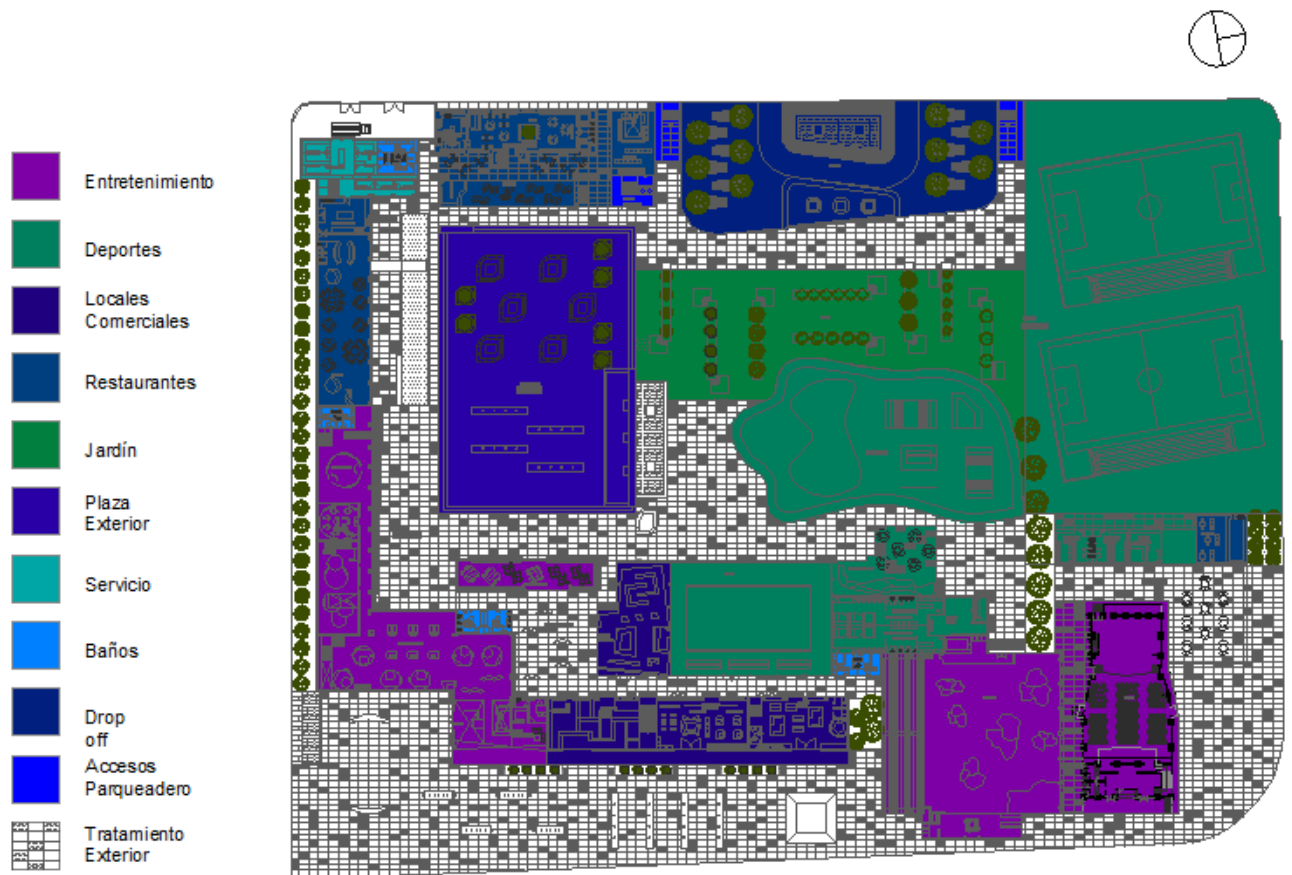
- Actividades deportivas
 - Pared de escalar
 - Cnchas de Fútbol
 - Piscina

- Restaurantes
 - Cafetería
 - Pizzería
 - Comida saludable
 - Juice Bar

- Locales Comerciales
 - Ropa deportiva
 - Ropa juvenil
 - Videojuegos

- Accesorios
- Áreas Comunes
 - Plazas interiores
 - Plazas exteriores
- Parquederos
- Área administrativa
- Áreas de Servicio

Zonificación general.-



CAPITULO V: Desarrollo del proyecto

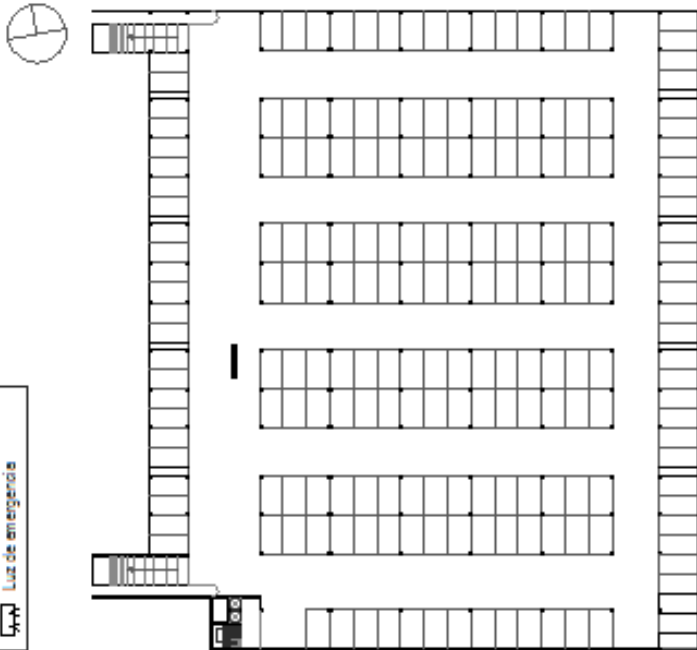
Concepto.-



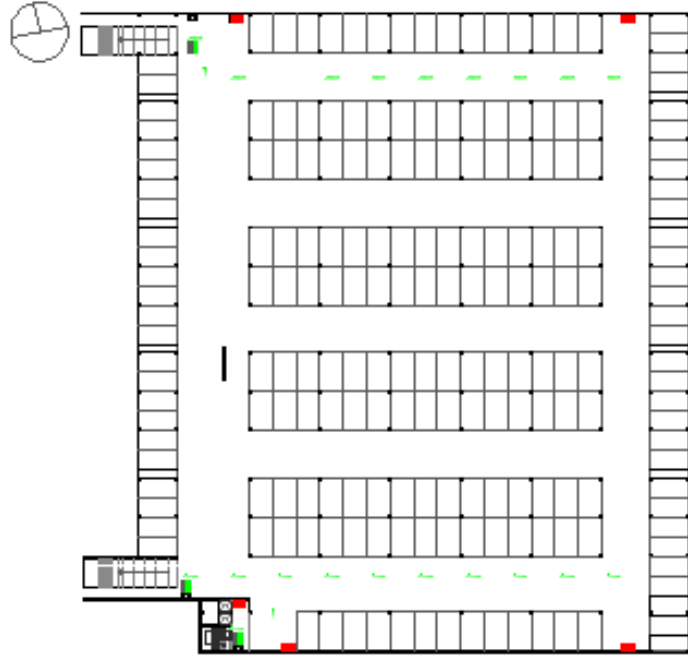
Planos.-

Planta de parqueaderos ESC 1:500

Simbología	
	Vía de evacuación
	Salida de emergencia
	Equipo contra incendios
	Equipo de salud
	Luz de emergencia



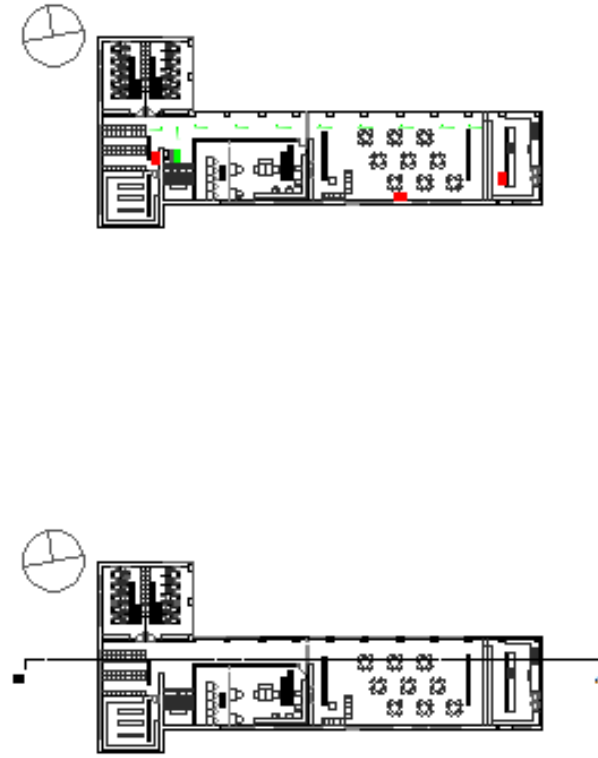
1. Planta de parqueaderos
a1 | ESC 1:500



2. Plano de egresos parqueaderos
a1 | ESC 1:500

a1

Planta subsuelo, servicios ESC 1:500



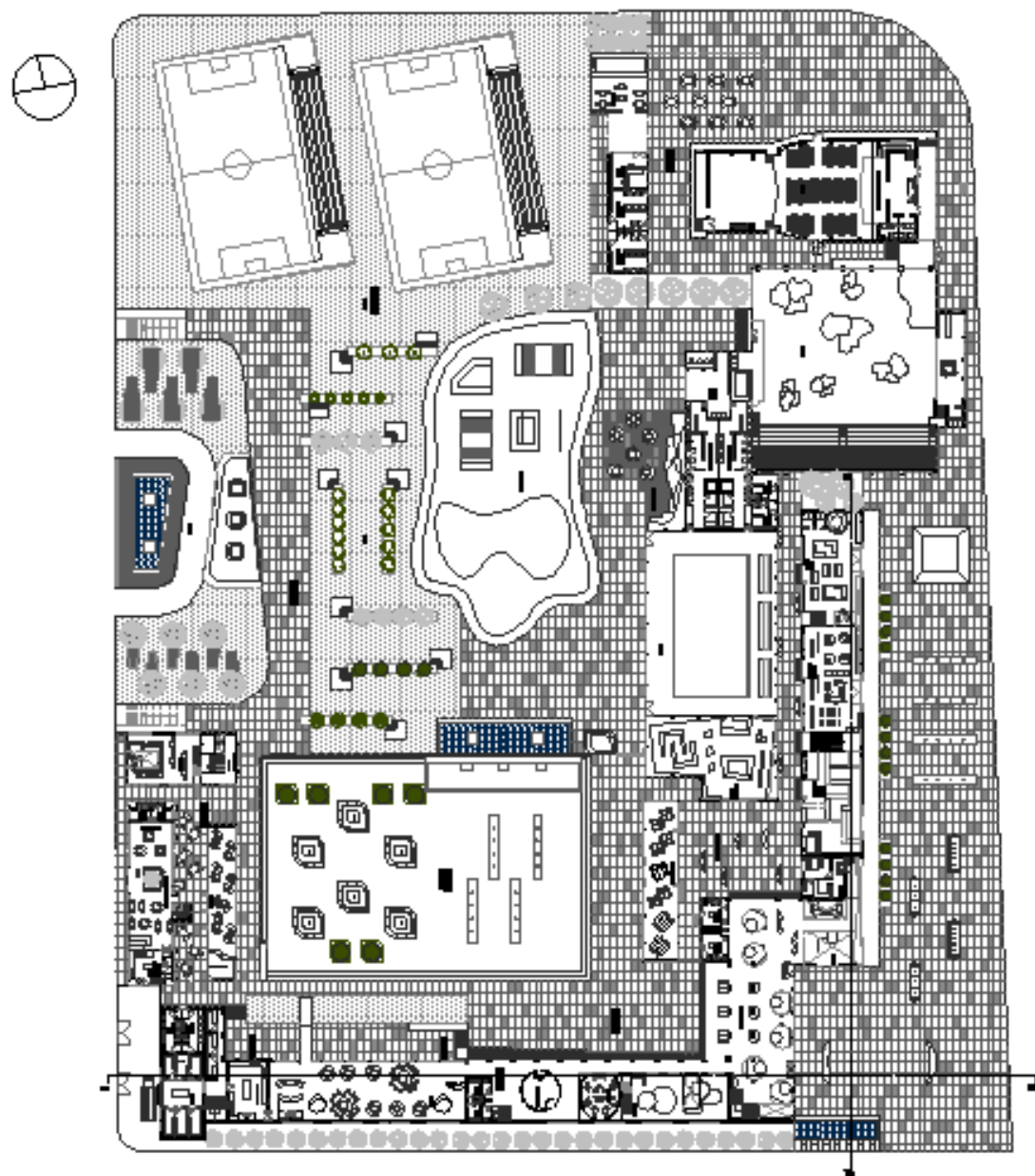
Simbología	
	Via de evacuación
	Salida de emergencia
	Equipo contra incendios
	Equipo de salud
	Luz de emergencia

1 Planta de acondicionamiento subsuelo, servicios
a2 ESC 1:500

2 Planta de espacios subsuelo, servicios
a2 ESC 1:500

a2

Plano general de amoblamiento
ESC 1:750



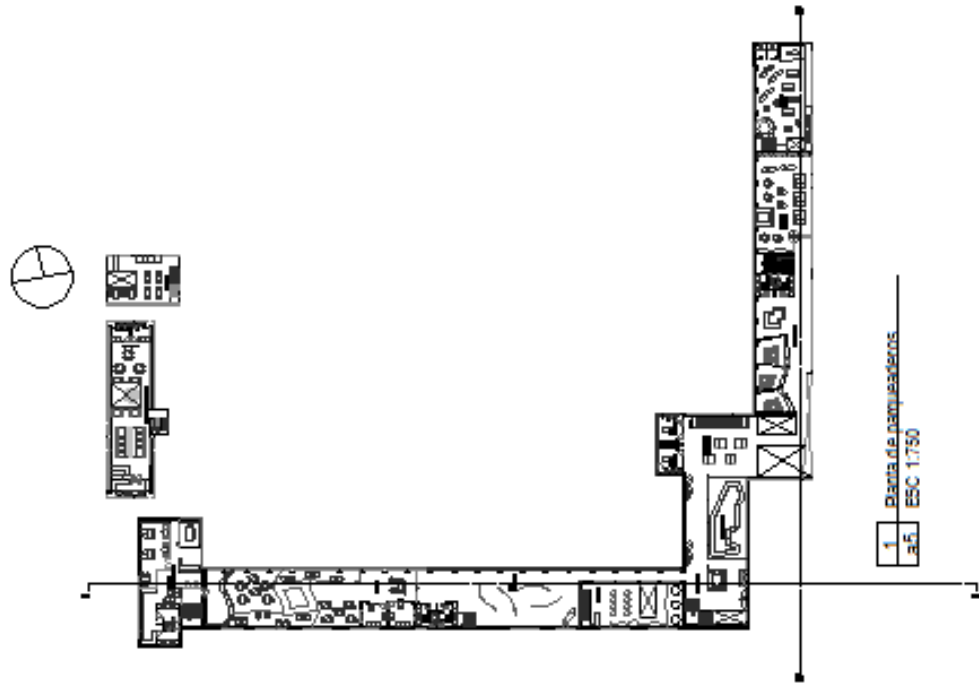
a3

Plano de egresos primera planta
ESC 1:750

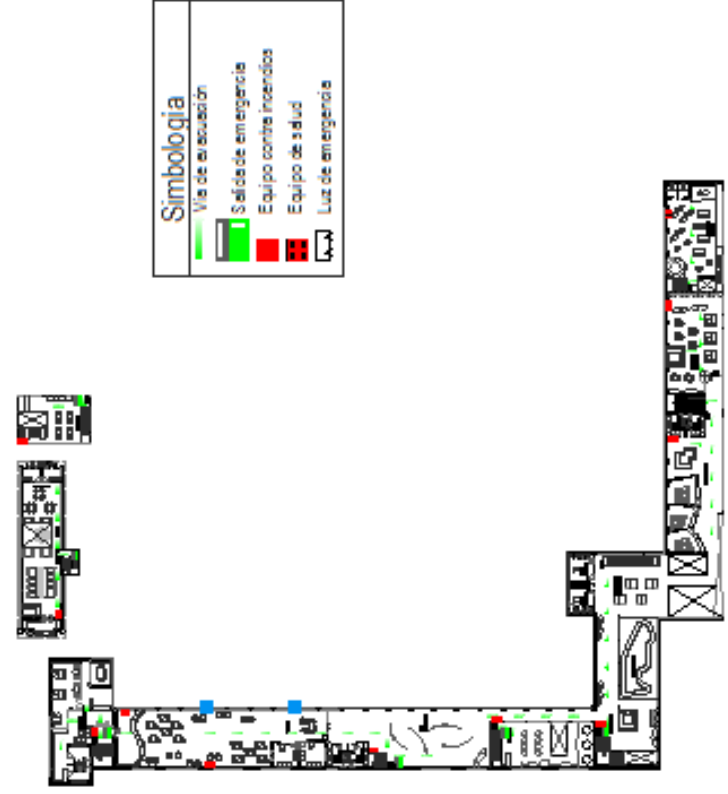


a4

Planta segundo piso
ESC 1:750



1. Planta de parqueteros
a5
ESC 1:750

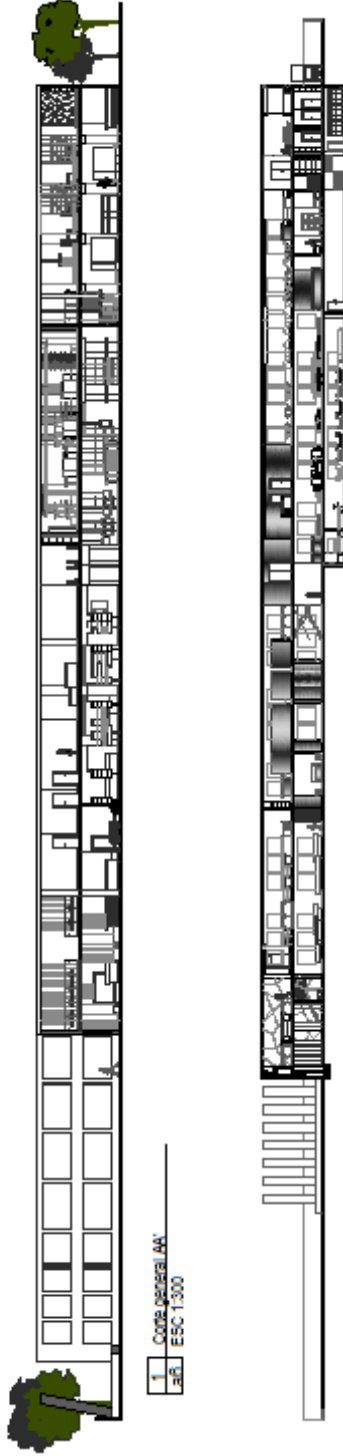


2. Plano de egress, parqueteros
a5
ESC 1:750

a5

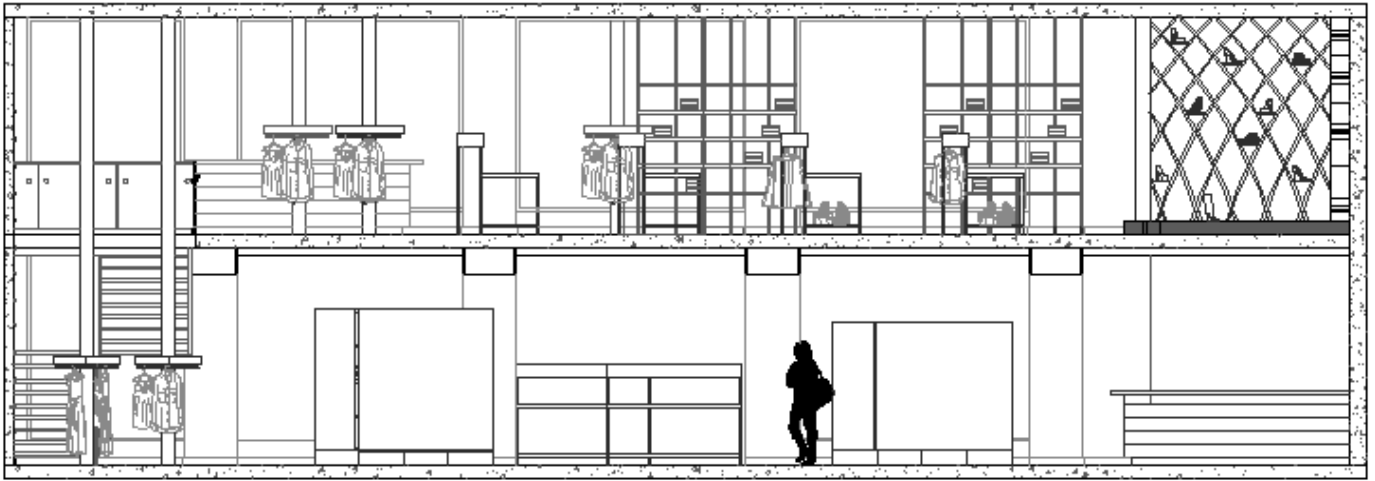
Cortes.-

Cortes generales
Escala indicada

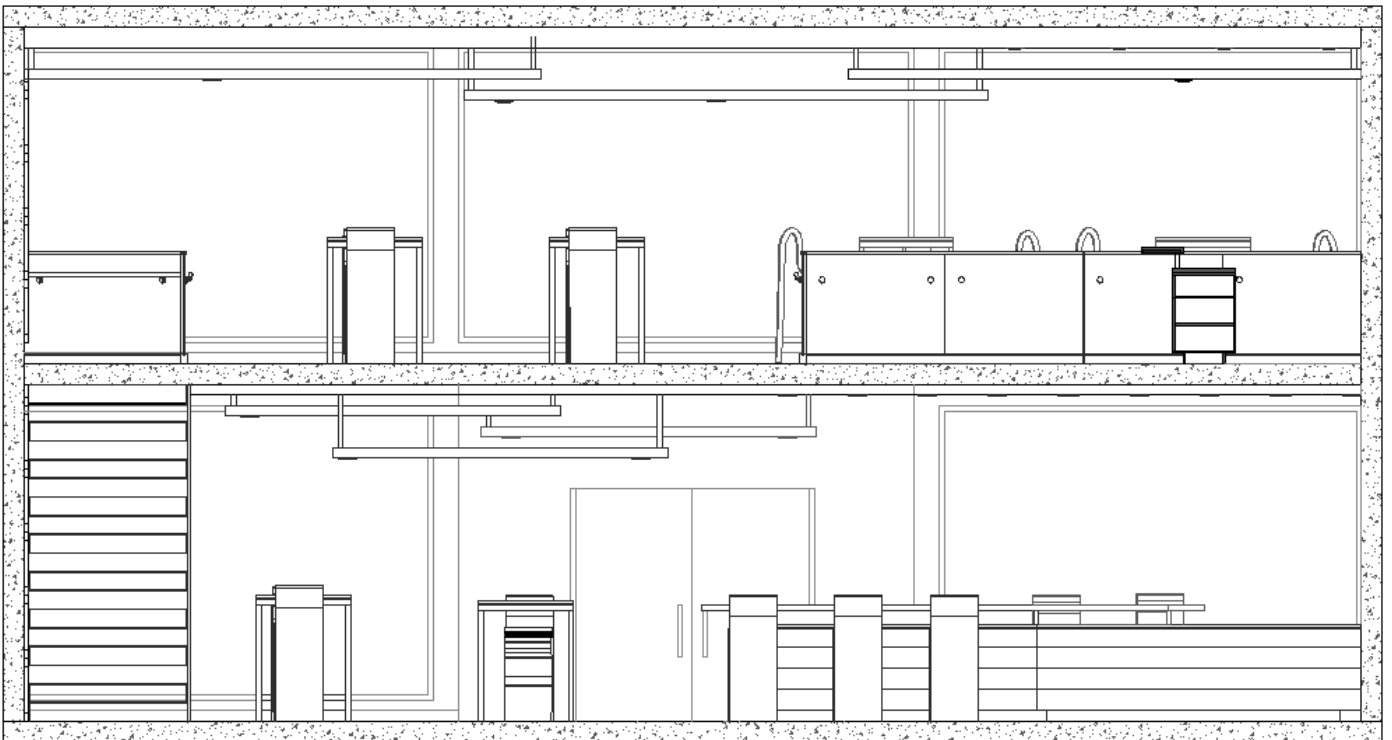


2 Corte BB
a6 ESC 1:400

a6



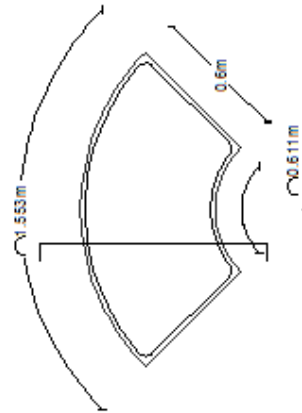
Corte Local Comercial



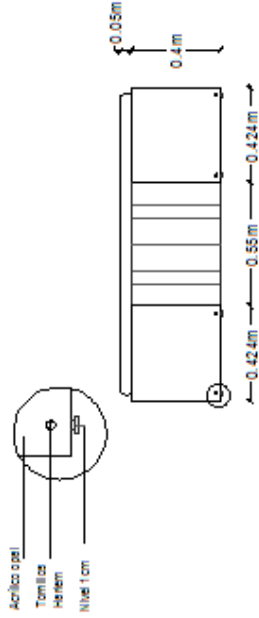
Corte Juice Bar

Mueble Construido.-

Detalle de mueble
Banco iluminado



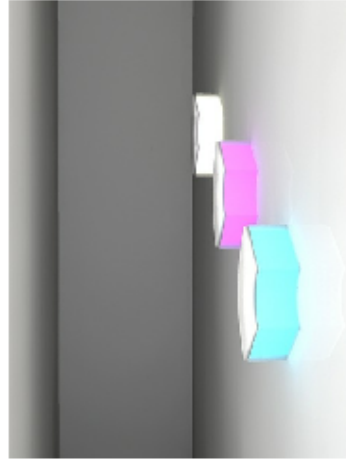
1. Base
ESC 1.15



2. Vista frontal
ESC 1.15

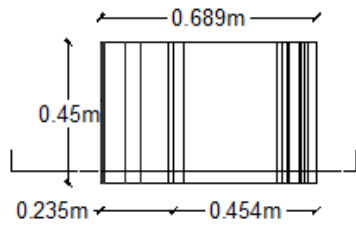


3. Codo
ESC 1.15

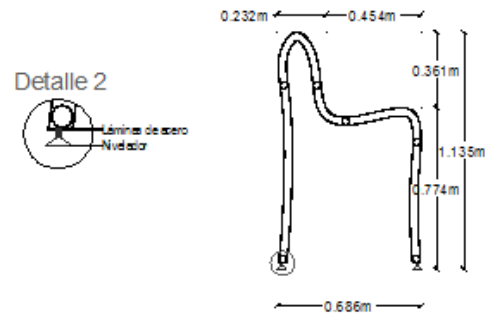


4. Perspectiva

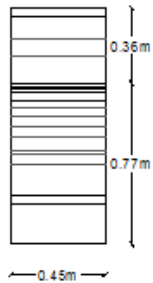
Muebles diseñados.-



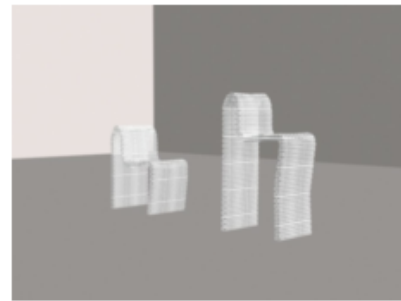
1 Planta
ESC 1:10



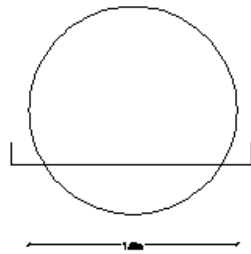
2 Corte
ESC 1:15



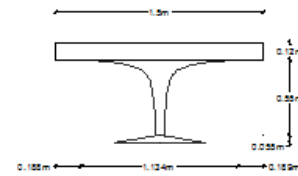
3 Vista frontal
ESC 1:15



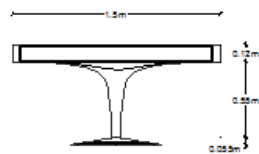
4 Perspectiva



1 Planta m16
ESC 1:20



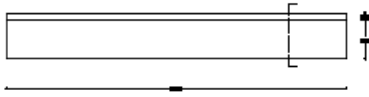
2 Vista m16
ESC 1:20



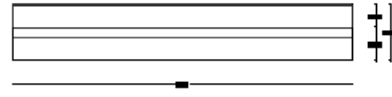
3 Corte m16
ESC 1:20



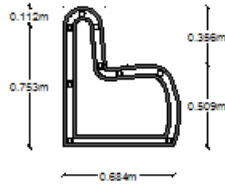
4 Perspectiva



1 Planta m.18
ESC 150



2 Vista frontal y lateral m.15
ESC 120

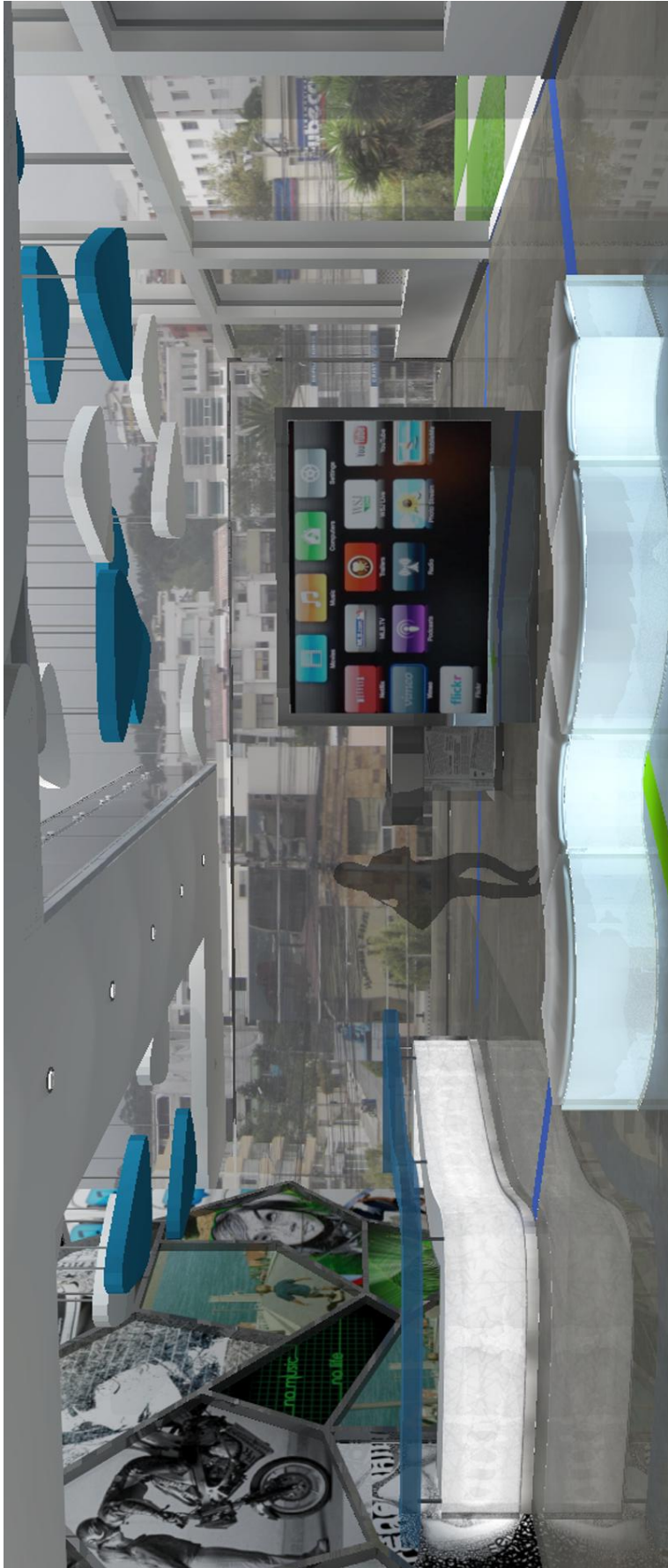


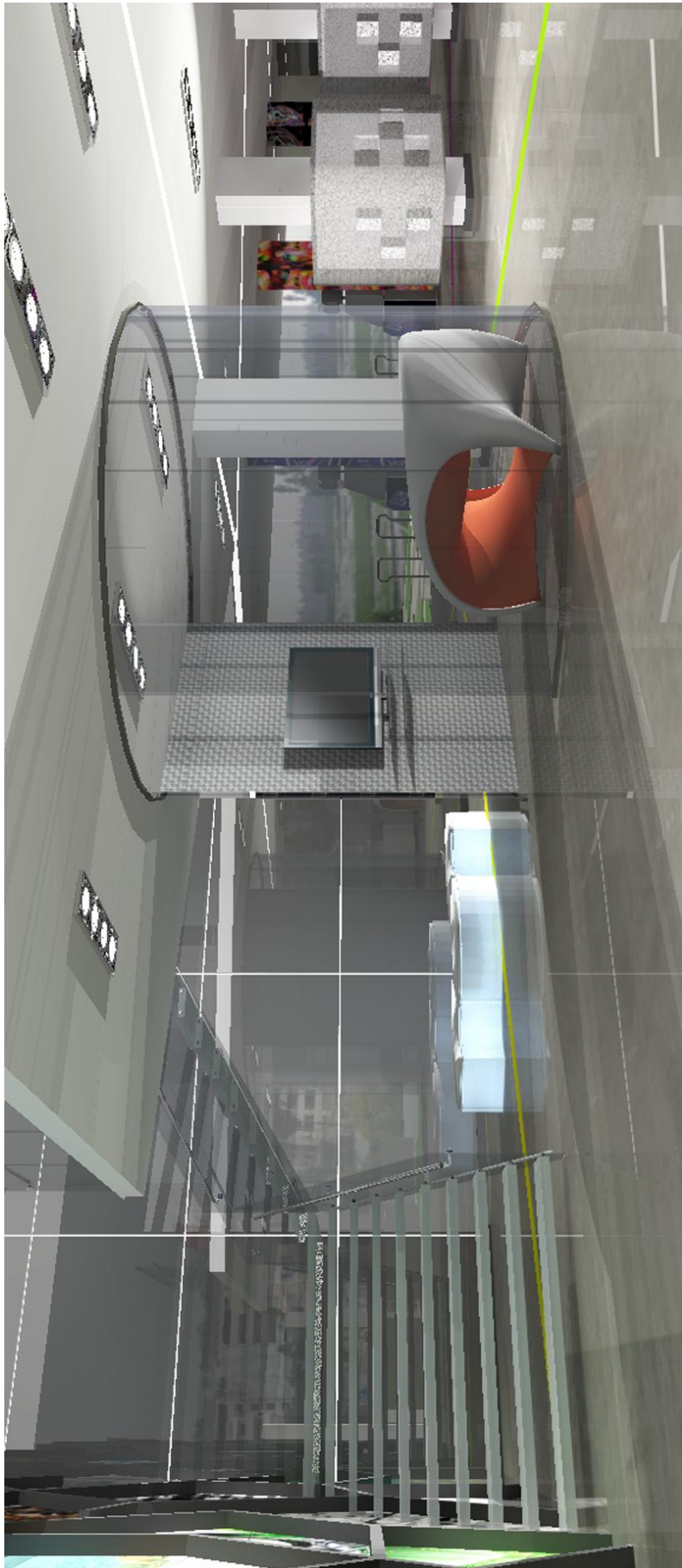
3 Corte m.18
ESC 120



4 Perspectiva

Renders.-









BIBLIOGRAFÍA:

- (2012). *Colegio Sebastián de Benalcázar*. Recuperado de <http://www.remq.edu.ec/colegiosremq/benalcazar/>
- (2011). Colegio Sebastián de Benalcázar cumple 60 años de brindar educación de calidad. *Municipio del Distrito Metropolitano de Quito*. Recuperado de http://noticiasquito.gob.ec/Noticias/news_user_view/colegio_sebastian_de_benalcazar_cumple_60_anos_de_brindar_educacion_de_calidad--4488
- (2011). Una propuesta para reubicar al Colegio Benalcázar se plantea. *El Comercio*. Recuperado de http://www.elcomercio.com/quito/propuesta-reubicar-Colegio-Benalcazar-plantea_0_587341421.html
- (2012). GoogleEarth. *Google*.
- (2009). *Empresa Municipal de Movilidad y Obras Públicas*. Recuperado de <http://www.mapadequito.gob.ec/mapadequito/monitor/Mapa.aspx?tipoConf=3#>
- (2012). *Municipio del Distrito Metropolitano de Quito*. Recuperado de <http://www.quito.gov.ec/>
- Diversión en Medellín. *Turismo en Medellín*. Recuperado de http://www.turismoenmedellin.com/?v_Pgral=1&ver=1&tipo=1129µ2=turismed&leng=sp&n=Diversi%20en%20Medell%ECn
- (2012). *Parque Explora*. Recuperado de http://www.parqueexplora.org/parqueexplora/index.php?sub_cat=26740
- (2005-2012). ¿Qué es la recreación?. *Respuestas*. <http://www.misrespuestas.com/que-es-la-recreacion.html>

- PANERO, Julius; Zelnik, Martin. Las dimensiones del cuerpo humano en los espacios interiores.
- NEUFERT, Peter. Arte de proyectar en Arquitectura. 14ª Edición, Ediciones G. Gili, SA de CV- México.
- ORDENANZAS DE GESTIÓN URBANA TERRITORIAL Normas de Arquitectura y Urbanismo corresponde a la codificación de los textos de las ordenanzas N° 3457 y 3477