

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

**Campus para el colegio COCOA de la Universidad San Francisco  
de Quito**

**María Verónica Albuja Avila**

**Diseño de Interiores**

Trabajo de integración curricular presentado como  
requisito para la obtención del título de:  
Licenciada en Diseño Interior

Quito, 16 de diciembre de 2019

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**COLEGIO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO DE  
INTERIORES**

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**Campus para el colegio COCOA de la Universidad San Francisco  
de Quito**

**María Verónica Albuja Avila**

Calificación:

Nombre del profesor, Titula Académico.

Andrea Pinto, Ms.

Firma del profesor

\_\_\_\_\_

Quito, 16 de diciembre de 2019

## Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: \_\_\_\_\_

Nombre y Apellidos: María Verónica Albuja Avila

Código: 00125713

Cedula de Identidad: 1720631645

Lugar y Fecha: Quito, 16 de diciembre de 2019

## RESUMEN

Este proyecto tiene con finalidad la extensión de un campus actual de la USFQ. Al crear un campus de los colegios COCOA y CADI aprovechando el actual convenio con SCAD, el país y la universidad tendrán grandes beneficios en carreras de arte, diseño y arquitectura. Este campus contara con todo lo necesario y las áreas que hacían falta en el actual campus para así poder satisfacer al usuario y completar los requisitos de cada carrera. Con esto se busca fortalecer el arte en nuestro país, promover su interés y que la USFQ pueda ser la primera universidad en brindar maestrías y estudios mas avanzados en cuanto arte y diseño. El campus tomara lugar en el actual C.C. Villa Cumbaya en Cumbaya por la principal razón de su cercanía a la Universidad.

Palbras Clave: USFQ, SCAD, arte , diseño, arquitcetura, COCOA, CADI

## ABSTRACT

This project has the purpose of extending a current campus of the USFQ. By creating a campus of COCOA school taking advantage of the current agreement with SCAD, the country and the university will have great benefits in careers in art, design and architecture. This campus will have all the necessary and the areas that were needed in the current campus in order to satisfy the user and complete the requirements of each career. This seeks to strengthen art in our country, promote their interest and the USFQ may be the first university to offer masters and more advanced studies in art and design. The campus will take place in the current C.C. Villa Cumbayá in Cumbayá for the main reason of its that is near to theUniversity.

Key Words: USFQ, SCAD, COCOA, , architecture, desgin, art

## INDICE DE CONTENIDO

<b>1. Planteamiento del proyecto.....</b>	<b>12</b>
1.1 Propuesta.....	12
1.2 Razón.....	12
1.3 Target.....	12
1.3.1 Milenials y Arte.....	16
<b>2. Análisis .....</b>	<b>18</b>
2.1 Ubicación.....	18
2.2 Análisis del Lugar.....	19
2.3 Análisis Socioeconómico.....	21
2.4 Accesos.....	22
2.5 Análisis Arquitectónico.....	22
<b>3. Investigación .....</b>	<b>25</b>
3.1 Universidades de Arte y Diseño.....	25
3.2 Universidad San Francisco de Quito.....	26
3.3 Colegio de Comunicación y artes contemporáneas.....	29
3.3.1 Animación Digital.....	29
3.3.2 Cine.....	30
3.3.3 Artes Visuales.....	30
3.3.4 Comunicación .....	30
3.3.5 Diseño Grafico.....	31
3.3.6 Periodismo.....	31
3.3.7 Producción para medios de comunicación.....	32
3.3.8 Publicidad.....	32
3.3.9 Diseño de modas.....	32

3.3.10 Fotografía.....	33
3.4 Convenio con SCAD.....	33
<b>4. Referentes.....</b>	<b>37</b>
4.1 Melbourne School of Design University of Melbourne.....	37
4.2 Manchester School of Art .....	39
<b>5. Programación y Funcionamiento.....</b>	<b>41</b>
5.1 Programación Colegio COCOA.....	41
5.1.1 Área de Artes.....	41
5.1.2 Área de Artes Digitales.....	42
5.1.3 Áreas Corporativas y de comunicación.....	43
5.1.4 Áreas Producción audiovisual y medios.....	43
5.1.5 Áreas comunales COCOA.....	44
5.2 Cuadro de Áreas de Existencias.....	45
5.3 Problemática en programación existente.....	46
<b>6. Áreas Publicas .....</b>	<b>47</b>
6.1 Recepción y Lobby .....	47
6.2 Sala de Exposiciones.....	50
6.3 Cafetería.....	51
<b>7. Áreas Educativas .....</b>	<b>56</b>
7.1 Teatro.....	56
7.2 Talleres.....	62
7.2.1 Taller de Dibujo.....	63
7.2.2 Taller de Pintura.....	64
<b>8. Ordenanzas.....</b>	<b>67</b>
8.1 Circulación.....	67

8.2 Escaleras.....	68
8.3 Rampas Fijas.....	69
8.4 Agarraderas y pasamanos.....	70
8.5 Ascensores.....	71
8.6 Señalización y Accesos.....	72
8.7 Edificaciones Educativas.....	73
<b>9. Concepto.....</b>	<b>74</b>
<b>10. Referencias.....</b>	<b>76</b>
<b>11. Anexos.....</b>	<b>78</b>



## Índice de Tablas

Tabla 5.1 Áreas de Existencias COCOA.....	45
---	----

## Índice de Ilustraciones

Ilustración 1.1 Estudiantes de artes.....	14
Ilustración 1.2 Estudiantes de Artes Digitales.....	14
Ilustración 1.3 Estudiantes Áreas Corporativas y de comunicación.....	15
Ilustración 1.4 Estudiantes Área producción audiovisual y medios .....	15
Ilustración 1.5 Características de un millennial .....	17
Ilustración 2.1 Mapa de Ubicación .....	18
Ilustración 2.2 Mapa de Ubicación .....	18
Ilustración 2.3 Mapa Cumbaya.....	19
Ilustración 2.4 Análisis socioeconómico.....	21
Ilustración 2.5 Fachada Officenter.....	23
Ilustración 2.6 Fachada Officenter.....	24
Ilustración 3.1 Campus USFQ.....	27
Ilustración 3.2 Campus (Miguel de Santiago)USFQ.....	28
Ilustración 3.2 Campus (Miguel de Santiago)USFQ.....	28

Ilustración 4.1 Mellbourne School of Design University of Melbourne.....	38
Ilustración 4.2 Mellbourne School of Design University of Melbourne.....	38
Ilustración 4.3 Manchester School of Art.....	40
Ilustración 4.4 Manchester School of Art.....	40
Ilustración 6.1 Medidas Circulacion.....	48
Ilustración 6.2 Medidas Hombres.....	49
Ilustración 6.3 Medidas Mujeres.....	49
Ilustración 6.4 Dimensiones de la circulación.....	51
Ilustración 6.5 Medidas Barra para Comer.....	53
Ilustración 6.6 Medidas Barra para Comer.....	54
Ilustración 6.7 Medidas Barra para comer/Holguras mesas.....	55
Ilustración 6.8 Formas de adaptación para teatro.....	57
Ilustración 6.9 Partes de un teatro.....	58
Ilustración 6.10 Distribución y distancias de un teatro.....	58
Ilustración 6.11 Angulos y distancias de teatro.....	59
Ilustración 6.12 Distancias y medidas de butacas.....	60
Ilustración 6.13 Dimensiones de butacas.....	61
Ilustración 7.1 Medidas Instalaciones para pintura.....	65

Ilustración 7.2 Medidas Instalaciones para pintura.....	66
Ilustración 8.1 Medidas INEN Huella y Contrahuella.....	68
Ilustración 8.2 Medidas INEN pendiente Longitudinal.....	69
Ilustración 8.3 Medidas INEN pendiente Transversal.....	70
Ilustración 8.4 Medidas INEN ascensores.....	72
Ilustración 9.1 MoodBoard.....	74
Ilustración 9.2 Concepto (Enlace y abstracción).....	75

## **1 PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO**

### **1.1 Propuesta**

Mi propuesta es desarrollar un campus para la facultad: COCOA (Colegio de comunicación y artes contemporáneas ) de la Universidad San Francisco de Quito aprovechando así el convenio actual con SCAD ( Savannah College of Art and Design ). Este campus ofrecerá los espacios requeridos por dichas facultades con el fin de crecer y satisfacer las necesidades de los usuarios.

Debido a que en los últimos años a crecido el interés por las carreras inclinadas al arte ,diseño y arquitectura, se propone ampliar su espacio de estudio y trabajo para así poder exponer, crear y desarrollar mejores proyectos.

### **1.2 Razón**

Mi principal razón para mi planteamiento es al ser estudiante de Diseño Interior he sentido la necesidad de espacios enfocados en cada carrera y principalmente las que se enfocan en el arte y la creatividad. Estas facultades requieren espacios en donde el usuario se sienta inspirado en poder desarrollar un proyecto nuevo y sentir que ese lugar le pertenece.

La Universidad San Francisco de Quito tiene el interés actualmente de promover el convenio con SCAD ( Savannah College of Art and Design ) una de las mejores universidades en arte y diseño , y para poder cumplir con este convenio es necesario crear un campus y ampliar los espacios requeridos por los estudiantes de dichas facultades.

### **1.3 Target**

El campus está enfocado principalmente para estudiantes de la facultad del COCOA de la Universidad San Francisco de Quito, pero no podemos dejar de lado a todos los que conforman la facultad que son : profesores, decanos y personas de administración.

Lo que se busca es que este lugar atraiga a los estudiantes recién graduados del colegio a seguir carreras creativas y artísticas entonces también va dirigido este proyecto adolescentes

con ciertas características como: creativos, apasionados, innovadores y sobre todo que les guste y aprecien el arte.

**Estudiantes COCOA:**

- Publicidad
- Artes visuales
- Animación digital
- Cine
- Comunicación
- Diseño grafico
- Periodismo
- Producción para medios de Comunicación
- Fotografía
- Gestión y creación de moda

**Estudiantes Artes**

**Ilustración 1.1** Estudiantes de Artes

**Fuente:** COCOA

**Estudiantes Artes Digitales**

**Ilustración 1.2** Estudiantes de Artes Digitales

**Fuente:** COCOA

**Estudiantes Áreas Corporativas y de comunicación**

**Ilustración 1.3** Estudiantes Áreas Corporativas y de comunicación

**Fuente:** COCOA



**Ilustración 1.4** Estudiantes Área producción audiovisual y medios

**Fuente:** COCOA

Otro target muy importante son los estudiantes internacionales de SCAD, ya que es un convenio con una universidad del exterior se debe tomar en cuenta que a lo largo de su carrera pueden realizar un periodo en cualquier campus del exterior.

Hoy en día la población está dividida por categorías de generaciones para así poder identificar de mejor manera las características y los requerimientos de cada una. Cada una de estas categorías aporta en todo ámbito social y económico, sin importar su edad, educación o época en la que haya crecido cada una tiene algo distinto que aportar y pueden trabajar conjuntamente con otras generaciones.

### **Existen 7 generaciones**

- Generación Interbellum (1900 – 1914)
- Generación Grandiosa (1915 – 1925)
- Generación Silenciosa (1926 – 1945)
- Baby Boomers (1946 – 1960)

- Generación X (1961 – 1981)
- **Generación Y o Millenials (1982 – 2001)**
- Generación Z (2001 a la fecha)

Para el campus del COCOA y CADI nos enfocaremos principalmente en la Generación Y o Millenial, que es una las generaciones más compleja y comentada en los últimos años ya que es una época en donde se ha vivido la globalización y mayor parte de la digitalización es decir una época muy tecnológica y a su vez activa ya que el joven es capaz de realizar varias actividades, muy adaptable en todos los ámbitos y con características de emprendedor. Buscan encontrar un lugar de trabajo y confort, también son capaces de atraer en el sentido social.

### **Generación Z**

Es un grupo que componen todas las personas nacidas desde 1994, una época en donde surge mucho más la tecnología y todas la metodologías cambian. Es una generación muy complicada en ciertos aspectos, pero si nos enfocamos en el ámbito laboral y su desenvolvimiento son jóvenes que buscan emprender, crear y de alguna manera salir adelante con sus ideas. En los colegios y universidades se puede observar e identificar a esta generación ya que tienen diferentes maneras de desenvolverse en el medio, su manera de actuar es diferente y en fin son otra generación que busca cosas nuevas.

#### **1.3.1 Millenials y el Arte**

Es muy importante recalcar que esta generación tiene una visión diferente al arte y marca tendencias para las generaciones que vienen. Han venido poco a poco revolucionando el mundo del arte dándole un nuevo sentido, como por ejemplo en la moda se han atrevido a



regresar en la época, a marcar tendencias con colores y hacer un generación reconocida. Otra de las artes que salió a relucir mucho mas en esta época es la fotografía ya que tienen mas visión al momento de hacerlo y usan otras artes para fotografiar y llevarlo a grandes exposiciones

### Arte contemporáneo y las tendencias actuales

Es un tema que pone en discusión a varios amantes del arte ya que las generaciones pasadas buscan fomentar y mantener sus técnicas, desarrollo y pasión, pero no se dan cuenta que la época actual tiene nuevas formas de desarrollar y sobre todo exponer sus obras. Los millenials nacieron en un mundo tecnológico pero a su vez una época que busca conservar, es por eso que se puede ver cambios que buscan los jóvenes como por ejemplo exponer sus obras y sentirse criticados mediante una red social que sea visto no solo en una exposición de la zona si no que sea una fotografía que pueda verse en todo el mundo.

Se han creado actualmente espacios de exposición más modernos, en donde no son lugares formales y elegantes como estamos acostumbrados al contrario son lugares en donde la creatividad no tiene límite y tratan de incluir a la naturaleza en todo su esplendor.



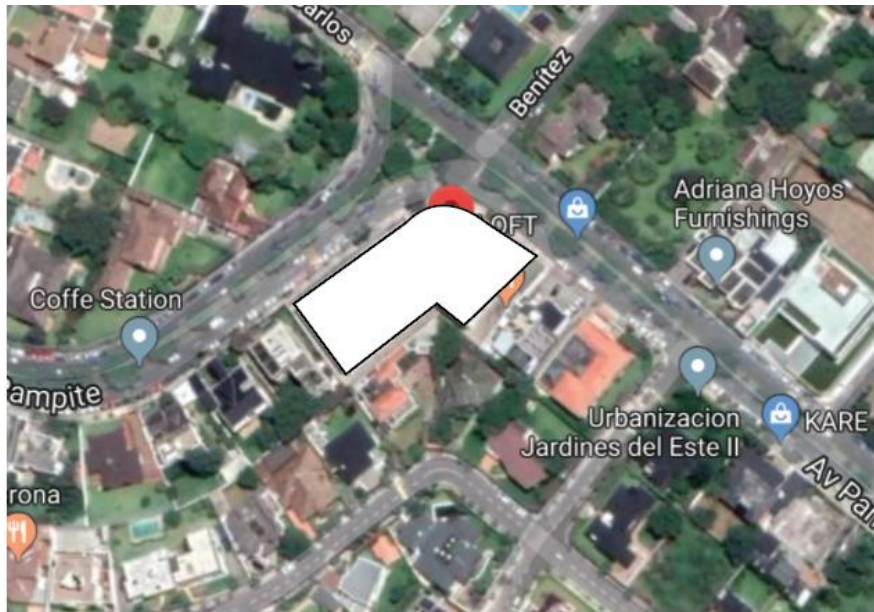
**Ilustración 1.5** Características de un millennial

**Fuente:** María Veronica Albuja

## 2. ANÁLISIS

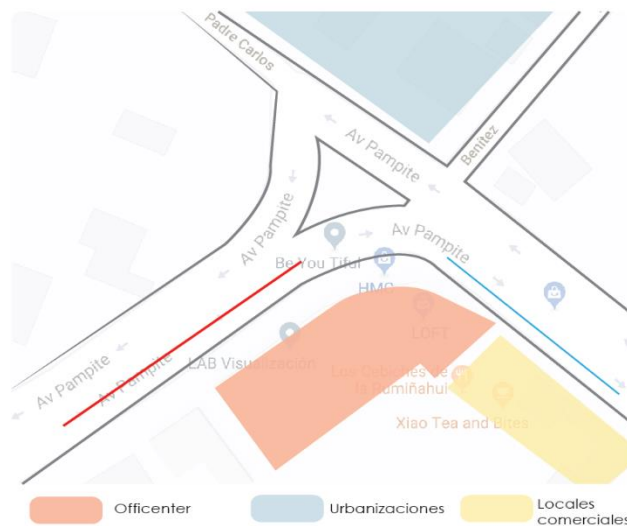
### 2.1 Ubicación

El Campus va tomar lugar en el actual Officenter a 500 mts de la Universidad San Francisco de Quito. Ubicado en la Av. Pampite en Cumbaya



*Ilustración 2.1* Mapa de Ubicación

**Fuente:** Google Maps



*Ilustración 2.2* Mapa de Ubicación

**Fuente:** Google Maps

## 2.2 Análisis del lugar

El valle de Cumbayá es una parroquia que pertenece al Distrito Metropolitano de Quito tiene una extensión de 2.700 Hs que es reconocido por su clima, su zona comercial y su amplia zona residencial. Tiene una altitud de 2.369 msnm y su población es de aproximadamente de 32.000 habitantes.

Cuenta con zonas residenciales exclusivas, centros comerciales como el Scala shopping, Paseo San Francisco, Centro comercial Villa de Cumbayá, Centro Plaza y la Esquina, también podemos encontrar Instituciones educativas fiscales y particulares. Entre los servicios de salud podemos encontrar el Hospital de los Valles, SIME y centros de salud.

Su crecimiento y desarrollo ha sido muy notable y se ha ido transformando.



**Ilustración 2.3** Mapa Cumbaya

**Fuente:** Google Maps

El Centro Comercial Villa de Cumbayá ubicado en la avenida Interoceánica y Urb. Santa Lucia, es el lugar mas indicado para poder realizar este Campus ya que cuenta con la cercanía a la Universidad San Francisco de Quito. Es un edificio que tiene una antigüedad de aproximadamente 20 años y es el primer centro comercial en el Valle de Cumbayá Actualmente el Centro comercial sigue en funcionamiento y cuenta con varios locales. Cuenta con un área de 5.300 m2 de construcción y 8.932 m2 de terreno.

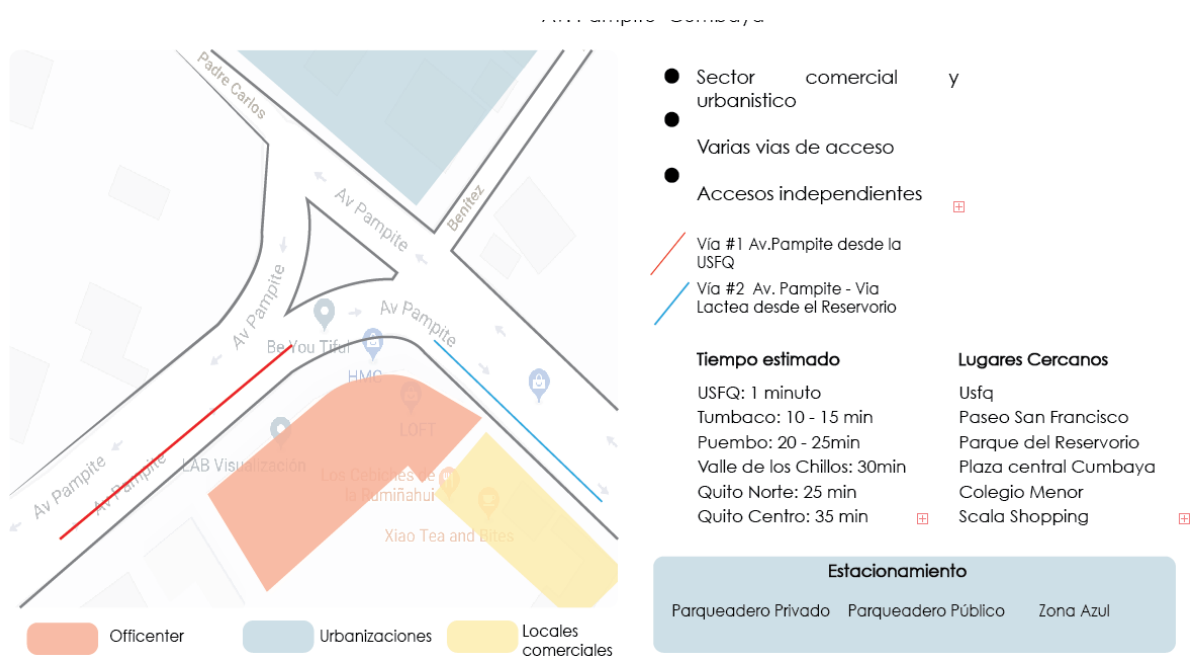
**Zona Comercial:**

- Locales Comerciales de belleza
- Instituciones bancarias
- Locales de interés común
- Locales comerciales varios
- Supermaxi

**Servicios de transporte**

- Paradas de buses frente al C.C Villa de Cumbayá
- Parada de taxis
- Parqueaderos
- Entradas peatonales

## 2.3 Análisis socioeconómico



**Ilustración 2.4** Análisis socioeconómico

**Fuente:** María Veronica Albuja

- Cumbaya es una parroquia que ha crecido económicamente en los últimos años.
- La USFQ esta considera como una de las mejores universidades privadas del país y es por ellos que sus alrededores se benefician económicamente.
- Mas de 1500 estudiantes por año
- 15 estudiantes promedio por maestro
- Mas 150 programas en los 5 continentes
- Dos campus a lo largo del Ecuador : USFQ - Quito, Cumbayá Extensión USFQ - San Cristobal - Galápagos

## **2.4 Accesos**

El Officenter tiene varios accesos principal:

- Desde Quito podemos acceder con la Avenida Simón Bolívar
- Desde el Valle de los Chillos con la Intervalles
- Desde Puenbo y Aeropuerto con la Ruta Viva

## **2.5 Análisis Arquitectónico**

El análisis arquitectónico del Officenter Cumbayá nos permite conocer a fondo la edificación en la que vamos a desarrollar el proyecto. Es una edificación moderna, con varias columnas y con una forma muy inusual entre las edificaciones.

### **Piso**

- El material actual es un porcelanato

### **Techo**

- En el techo encontramos domos de policarbonato transparente
- Lámparas colgantes para generar iluminación en la noche
- Alturas Definidas en los 3 pisos

### **Circulación y Entradas**

- Cuenta con dos entradas principales
- Pasillos amplios para circulación de alto tráfico, incluye una escalera principal.
- Cuenta con parqueaderos subterrneos



*Ilustración 2.5* Fachada Officenter

**Fuente:** Maria Veronica Albuja



*Ilustración 2.6* Fachada C.C Villa Cumbaya

**Fuente:** Maria Verónica Albuja



### **3. INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Universidades de Arte y Diseño**

Una carrera artística es más compleja de lo que las personas en general piensan, ya que tiene un campo de trabajo limitado y a su vez muy competitivo actualmente. El mundo del arte siempre ha estado presente pero cada vez se va haciendo más fuerte en el mundo laboral ya que podemos encontrar más carreras.

Hoy en día podemos ver una gran variedad de talleres y campos de formación en donde cada uno se ve obligado a tener un espacio que inspire, motive y sobre todo sea funcional al momento de trabajar y aprender.

Encontramos varias áreas de arte y diseño pero las principales y las más cotizadas son : Diseño de modas, Arquitectura, Artes visuales, Artes plásticas, Diseño de interiores y diseño gráfico.

#### **Las 10 mejores universidades de arte y diseño**

- Royal College of Art

País: Reino Unido

- Parsons School of Design

País: Estados Unidos

- Rhode Island School of Design

País: Estados Unidos

- Massachusetts Institute of Technology

País: Estados Unidos

- Pratt Institute

País: Estados Unidos

- The Art Institute of Chicago

País: Estados Unidos

- California Institute of the Arts

País: Estados Unidos

- University of the Arts London

País: Reino Unido

- Art Center College of Design

País: Estados Unidos

- Glasgow School of Art

País: Reino Unido

### **3.2 Universidad San Francisco de Quito**

*“La Universidad San Francisco de Quito USFQ fue fundada en 1998 por Santiago Gangotena a través de la Corporación de Promoción Universitaria “(Usfq , s/f)*

Ecuador contaba con pocas universidades privadas con un alto nivel en educación y es una de las razones principales la porque surge la iniciativa de formar la USFQ. A diferencia de otras universidades esta le permite al estudiante explorar todas las áreas principalmente la artística ya que tiene una variedad de materias que permite al estudiante ampliar su creatividad en cualquier carrera que se encuentre.

Las Artes Liberales es lo que principalmente diferencia la USFQ de otras universidades, ya que pretende guiar al estudiante a un mundo de libertad de expresión en todos sus ámbitos en donde puedan explorar y desarrollarse.

“La universidad es el cimiento de la libertad, es su soporte y es su meta. La libertad es la meta ambiciosa. Es la terminación de los condicionamientos acumulados del pasado. Es, por lo tanto, la llave para un futuro límpido y seguro ”(Gangotena,1999)

A lo largo del tiempo la universidad ha tenido cambios y transformaciones en su educación y espacio, todo con el fin de mejorar y siempre estar en un alto nivel a nivel nacional e internacional.

Cuenta con 28 campus, todo toman un nombre con un significado.



- |                           |                         |                         |
|---------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1 Miguel de Santiago (MS) | 11 Galileo              | 21 Cicerón (C)          |
| 2 Aristóteles (A)         | 12 Newton               | 22 Einstein (E)         |
| 3 Sócrates                | 13 Darwin               | 23 Eugenio Espejo (EE)  |
| 4 Mozart                  | 14 Casa Blanca          | 24 Epicuro (EP)         |
| 5 Lao Zi                  | 15 La Casita Tomate     | 25 Clínica SIME-USFQ    |
| 6 Taller de metal         | 16 Casa Corona          | 26 Hospital Veterinario |
| 7 Herbario                | 17 Maxwell (M)          | 27 Planta Física        |
| 8 Áreas deportivas        | 18 Clínica Odontológica | 28 Autoclub             |
| 9 Coliseo Alexandros      | 19 Da Vinci (D)         |                         |
| 10 Pagoda                 | 20 Plaza Grande         |                         |

**Ilustración 3.1** Campus USFQ

**Fuente:** [www.usfq.com](http://www.usfq.com)

### **Colegio de comunicación y artes contemporáneas**



*Ilustración 3.2* Campus (Miguel de Santiago) USFQ

**Fuente:** [www.usfq.com](http://www.usfq.com)



*Ilustración 3.3* Campus (Miguel de Santiago) USFQ

**Fuente:** [www.usfq.com](http://www.usfq.com)

### **3.3 Colegio de comunicación y artes contemporáneas**

Es uno de los 10 colegios de la Universidad San Francisco de Quito, dedicado específicamente a formar estudiantes en el ámbito de arte, comunicación y diseño. Es una comunidad creada por artistas, educadores, estudiantes y profesionales en donde buscan formar un futuro para la sociedad en las áreas de diseño creativo, producción audiovisual y arte contemporáneo.

Está formado por 8 carreras principales:

- Animación digital
- Cine
- Artes visuales
- Comunicación
- Diseño grafico
- Periodismo
- Producción para medios de Comunicación
- Publicidad

Cuenta con varios talleres y clases de arte que son optativos para todos los estudiantes de la Universidad, de igual manera existe

#### **3.3.1 Animación Digital**

Es una carrera que pertenece al COCOA (Colegio de comunicación y artes contemporáneas), está enfocada en el mundo actual de la tecnología. Está compuesta de cuatro pilares fundamentales: dibujo natural, herramientas digitales, producción animada y formación profesional integrada. Busca formar profesionales que transmitan mediante el mundo de la animación y que se enfoquen en crear producto audiovisual que sirva a la sociedad como un medio de comunicación, entretenimiento y educación.

### **3.4 Cine**

Es una carrera que actualmente está creciendo en nuestro país, se enfoca en herramientas, teorías, procesos de producción y de películas. Tiene como objetivo formar profesionales que puedan surgir en el alto nivel del cine. La amplia malla de conocimiento lleva desde técnicas básicas, procesos de producción, historia, lenguajes y la práctica de crear y llevar todo lo aprendido a un relato audiovisual. Las áreas principales que se experimentan son: Manejo de sonido, iluminación, manejo de cámara, lenguaje, montaje, guion , dirección , producción, post-producción, ficción y documental.

### **3.5 Artes Visuales**

Esta carrera se enfoca básicamente en varios procesos de creación, desarrollo, percepción y gestión de arte. Se explora el mundo artístico en todos sus ámbitos tanto espaciales, materiales, visuales y obras. Se busca formar al estudiante desde el mundo cultural y la historia para así poder gestionar el mundo actual del arte, esto le permitirá evaluar, gestionar y planificar cualquier obra o planificación artística.

### **3.6 Comunicación**

La carrera de comunicación está enfocada en procesos de organización y protocolo de relaciones públicas. Su principal objetivo es diseñar, transmitir y producir un producto que sirva a las empresas públicas o privadas a transmitir estrategias físicas o digitales.

Un licenciado/a en comunicación está apto para crear y gestionar estrategias en donde ayuden a la institución o persona natural sobresaliendo en el mercado y así potenciar su marca y confianza.

### **3.7 Diseño grafico**

Es una carrera enfocada en el estudio y creación de propuestas para la comunicación visual. Se debe aplicar varias herramientas de diseño, fundamentos teóricos, tecnologías de comunicación visual y multimedia, desarrollo de proyectos y metodologías de investigación. Un licenciado/a en diseño gráfico está apto para poder desarrollar páginas Web, juegos interactivos y educativos, videojuegos, interfaces interactivas para aplicaciones lúdicas o comerciales, productos informativos, logos, imagen para una marca, etc. El diseño gráfico busca resolver problemas e innovar una marca que busca que sus usuarios se sientan atraídos. El resultado de un buen trabajo es la aceptación y las soluciones dadas a los problemas de cada institución.

Un diseñador está preparado para trabajar en varios ámbitos tanto individual como en un equipo de trabajo y se pueden desarrollar en varias áreas como en marketing, medios digitales, comunicación corporativa, producción editorial y comercialización de productos y servicios.

### **3.8 Periodismo**

El periodismo se enfoca básicamente en la recopilación y análisis de la información ya sea que esta se encuentre en modo escrito, oral, grafico o visual. Se enfoca en el estudio, análisis y procesos de redacción, edición y presentación de toda la información en medios de comunicación. Se busca formar profesionales aptos para informar, reportar hechos de una manera clara, fotógrafos de prensa, editores de información y realizadores productor multimedia. Actualmente se enfoca mucho en medios tecnológicos y creatividad de informar.

### **3.9 Producción para medios de Comunicación**

Es una carrera que se enfoca en formar estudiantes que tengan las habilidades para crear productos comunicacionales para todos los ámbitos de comunicación como radiofónico, audiovisual y televisión. Se requiere de un amplio contenido de técnicas, conocimientos, herramientas de diseño y multimedia, destrezas de planificación para poder desarrollar proyectos y soluciones para grandes instituciones del medio de comunicación.

### **3.10 Publicidad**

La publicidad es una carrera que actualmente se encuentra en auge ya que la comunidad se ha desarrollado y busca cambios en cada una de las compañías, instituciones o marcas. Busca formar con conocimientos fundamentales, técnicas y practica la manera de comunicar. Su formación depende de herramientas de diseño, planificación, procesos de ejecución, investigación y manejo de publicidad. Se pretende que el profesional cumpla con los procesos creativos y así responda al cliente y al usuario en general con producto de alta calidad y que este proponga innovación y resultados efectivos.

### **3.11 Diseño de Modas**

En la universidad San Francisco de Quito se puede obtener una mención en Diseño de Modas, la cual ofrece una malla diferente a los estudiantes con técnicas, visión creativa, disciplinas y practica en la moda. Se busca formar al estudiante desde conocimientos básicos del mundo de la moda hasta el manejo total de sus herramientas para que así sean capaces de liderar y crear su propia marca de diseño o trabajar en cualquier área del mundo de la moda. El objetivo principal es que el país tenga más artistas que expresen su creatividad en el arte, que



surjan y puedan innovar, creando así sus propias marcas, empresas o productos que salgan al mercado y tengan un valor.

### **3.12 Fotografía**

Fotografía no cuenta como una carrera, pero si como una mención en artes de contemporáneas. Contienen varias clases en donde el estudiante aprende desde cero el arte de plasmar una imagen. Realizar una fotografía es una expresión artística, actualmente podemos observar que una profesión de la alta gama y capaz de trabajar en varios ámbitos como en el cine, periodismo, diseño, moda, cultura, deportes y muchos más. Es muy amplio su mundo teórico ya que desde hace muchos años se viene mejorando y transformando la fotografía, las herramientas tecnológicas permiten crear una realidad y no solo plasmarla.

### **3.4 Convenio con SCAD**

#### **SCAD**



Savannah College of Art and Design es una de las mejores universidades de arte y diseño que se encuentra en Savannah, Georgia con sedes en Hong Kong, Lacoste, Francia y Atlanta. Se enfoca en crear artistas y descubrir sus talentos, creatividad y pasión por el arte en un espacio positivo y un ambiente creativo. Su principal guía son sus valores que son aplicados en toda la carrera creativa.

**Valores:**

- Innovador
- Estratégico
- Colaborativo
- Positivo
- Transformador

**Misión y Visión**

Preparar a estudiantes talentosos para profesiones creativas a través de la enseñanza y el aprendizaje comprometidos en un entorno universitario de orientación positiva. SCAD será reconocido mundialmente como la fuente principal de conocimiento en las disciplinas que enseñamos.

Buscan ser reconocidos a nivel mundial por su forma de enseñanza y sus conocimientos en diseño y arte.

**Carreras**

- Accesory design
- Advertising
- Animation
- Architectual history
- Architecture
- Art history
- Braded
- Entertainment
- Business of beauty and fragrance
- Cinema studies

- Creative business leadership
- Design for sustainability
- Design management
- Dramatic writing
- Equestrian studies
- Fashion
- Fashion marketing and management
- Fibers
- Film and televisión
- Furniture design
- Graphic design
- Illustration
- Interior design
- Immersive reality
- Jewelry
- Industrial design
- Luxury and fashion management
- Interactive design and game development
- Motion media design
- Preservation design
- Service design
- Photography
- Sequential art
- Painting
- Production design

- Sculpture
- Performing arts
- Social strategy and management
- Urban design
- User experience design
- Sound design
- Televisión producing
- Visual effects
- Themed entertainment design
- Writing

Ofrece más de 75 programas para menores y certificados y acceso a centros de aprendizaje en todo el mundo. La mayoría de los programas se ofrecen en varias ubicaciones, por lo que puede comenzar en un lugar y terminar en otro.

### **Beneficios e impacto a la comunidad**

- Busca mostrar la cultura de cada ciudad, que los estudiantes disfruten de conciertos, exhibiciones y festivales.
- Su propósito es mejorar la comunidad en la que se asientan, específicamente económicamente

- SCAD tiene prestigiosos galardones del Instituto Americano de Arquitectos y del National Trust for Historic Preservation, y mantiene una presencia que fomenta comunidades más seguras y prósperas.

## **4. REFERENTES**

### **4.1 Melbourne School of Design University of Melbourne**

Arquitectos: John Wardle Architect, NADAA

Lugar: Melbourne, Australia

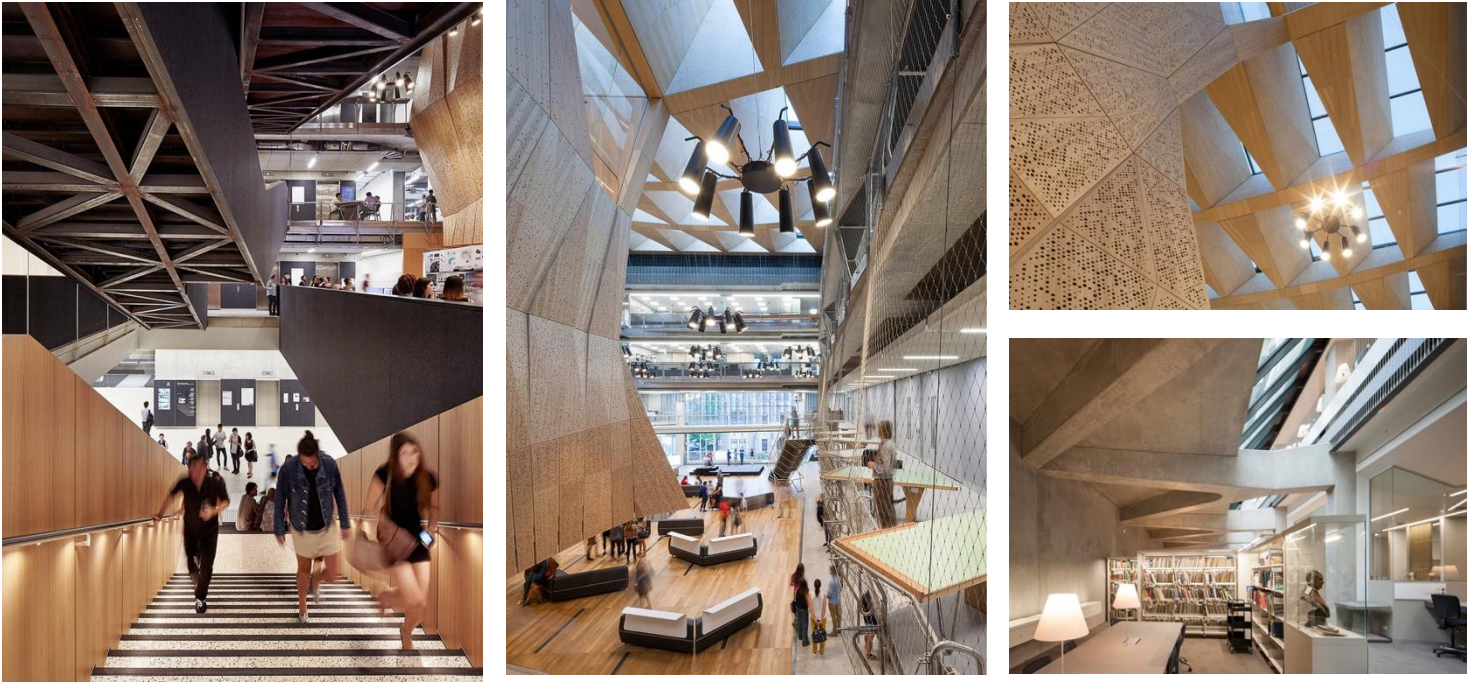
Es una facultad que incorpora toda la escuela de arte, en donde se quiere orientar a los estudiantes a ser líderes de una forma creativa y artística. Sus espacios se conectan y son diseñados según cada área. Su objetivo es formar profesionales de alto nivel y ser líder en la educación. Alberga estudiantes que obtienen licenciaturas de diseño, una amplia gama de programas de post grado.

Su principal fortaleza es atraer diversidad cultural. Emplea en cada uno de sus talleres y espacios la cultura viva del lugar tanto en aulas, salas de investigación, estudios y áreas en donde se realizan foros y exposiciones.

#### **Diseño**

- Es un edificio que consta de 6 niveles
- Incorpora: Salas de conferencia, taller, biblioteca, espacios de exposición, un café, serie de estudios.

- Jerarquía: Studio Hall, es un espacio grande y visible el cual es muy flexible en donde se puede realizar cualquier actividad informal durante todo el día.
- Su inspiración fue un libro creativo.



**Ilustración 4.1** Melbourne School of Design University of Melbourne

**Fuente:** [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)



**Ilustración 4.2** Melbourne School of Design University of Melbourne

**Fuente:** [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

## 4.2 Manchester School of Art

**Arquitecto: Feilden Clegg Braadley Studios**

**Lugar: Cavendish Street, Manchester, Greater Manchester UK**

Es la segunda escuela de diseño más antigua de Gran Bretaña, la cual ofrece programas y cursos de pregrado y posgrado otorgando todo el programa completo para así formar a estudiantes con habilidades y conocimientos esenciales en cada una de las carreras. Su fortaleza es crear la experimentación en cada una de las áreas con un enfoque lúdico y serio a los medios y procesos que requieren cada una.

Buscan crear líderes y profesionales enfocándose en fomentar la cultura, el arte y el diseño tanto en la escuela como en la ciudad. Es una universidad que invierte en sus edificios e instalaciones ya que mejora y actualiza constantemente sus equipos. Reconoce la importancia de la tecnología y los nuevos métodos que actualmente el mundo en el arte ofrece, pero también atrae al estudiante a que conserven los métodos y técnicas tradicionales. La ubicación es muy importante ya que goza de la cercanía del campus principal de la universidad, comercio, industrias, instituciones culturales y organizaciones el cual le invita a todo el público a visitar y explorar sus áreas de exhibición.

### **Diseño**

- Tiene una plaza verde central
- Cuenta con: talleres, estudios, galería, aulas, cafetería

Le ponen mucho énfasis en la elección de los materiales ya que busca que el espacio inspire.

- 

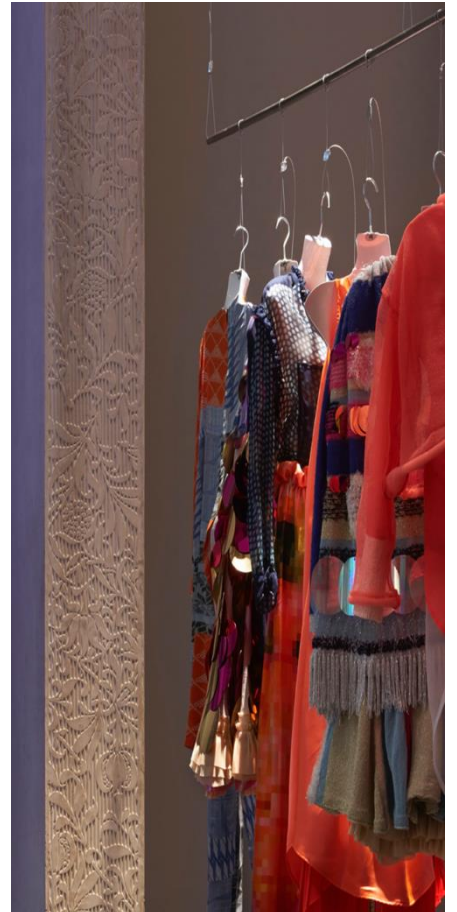
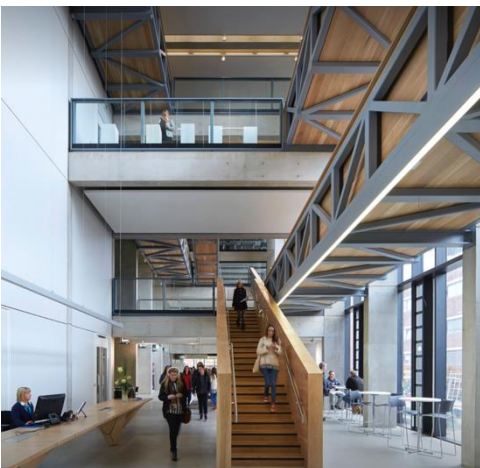
Materiales: Concreto en tres tonalidades y texturas. Roble que proporciona calidad y

- suaviza los bordes de acero y el hormigón de la estructura.



*Ilustración 4.3* Manchester School of Art

Fuente: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)



*Ilustración 4.4* Manchester School of Art

Fuente: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)



## **5. PROGRAMACIÓN Y FUNCIONAMIENTO**

### **5.1 Programación Colegio COCOA**

#### **5.1.1 AREA DE ARTES**

##### **Licenciatura de artes visuales:**

- Itinerario en Artes visuales
- Itinerario en Gestión y creación de moda
- Itinerario en Fotografía

##### **Sub- especializaciones:**

- Arte escénica: danza y teatro
- Ilustración y artes secuencial
- Fotografía

##### **Espacios Necesarios para:**

#### **ARTES VISUALES**

- Taller de Dibujo
- Taller de pintura
- Taller de figura humana
- Taller de medios mixtos
- Aula de ilustración
- Aulas de teoría
- Taller de grabado
- Taller de tejido
- Taller de grabado
- Taller de cerámica

- Taller de escultura madera
- Taller de escultura metal
- Talleres de trabajo/cohorte
- Oficinas

### **GESTIÓN Y CREACIÓN DE MODA**

- Taller de modas
- Laboratorio de moda
- Aula de dibujo de moda
- Taller textil

### **FOTOGRAFÍA**

- Laboratorio digital
- Laboratorio análogo
- Foto estudio

### **ARTES ESCENICAS: DANZA Y TEATRO**

- Aulas de ensayo
- Salas para presentaciones escénicas

### **5.1.2 AREA DE ARTES DIGITALES**

#### **Licenciatura de animación digital**

##### **Sub- especializaciones:**

- Itinerario en Diseño Comunicacional
- Itinerario en Medio Interactivos

##### **Espacios Necesarios para:**

#### **ARTES DIGITALES**

- Laboratorio de Diseño y herramientas digitales

- Aulas de diseño
- Aula D-Lab Prototipado
- Laboratorios 3D y medio Interactivos
- Laboratorios de artes digitales
- Oficinas

### **5.1.3 AREAS CORPORATIVAS Y DE COMUNICACIÓN**

#### **Licenciatura en Comunicación**

#### **Licenciatura en Publicidad**

#### **Espacios Necesarios para:**

### **AREAS CORPORATIVAS Y DE COMUNICACIÓN**

- Laboratorios de computación para Diseño
- Aulas de prototipado
- Oficinas

### **5.1.4 AREAS PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MEDIOS**

- **Licenciatura en CINE**
- **Licenciatura en Periodismo**
- **Licenciatura en Producción para Medios Masivos**

#### **Espacios Necesarios para :**

### **AREAS PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MEDIOS**

- Aula sala de redacción
- Estudio de noticias
- Estudio de radio y control

- Estudio de Radio . Cabina de grabación
- Radio COCOA . Sala de redacción
- Radio COCOA . Sala de postproducción
- Estudio de Cine y TV
- Estudio de Cine y TV . Sala de control
- Taller de escenografía
- Estudio de grabación de sonido: Área de control
- Estudio de grabación de sonido: Cabina de grabación de voces e instrumentos
- Estudio de grabación de sonido: Cabina de Foleys
- Laboratorios de postproducción de imagen y sonido
- Lounge de estudiantes
- Cubículos de postproducción
- Sala de corrección de color
- Sala proyección final
- Oficinas
- Bodega de almacenamiento

#### **5.1.4 AREAS COMUNALES COCOA**

- Salas de Exhibiciones
- Galería
- Salas de reuniones

## 5.2 Cuadros de Áreas de existencias

### COCOA

**Tabla 5.1** Áreas de Existencias COCOA

Área	Características	Muebles	Problemática
<b>Talleres de arte</b>	Iluminación natural Poca circulación interna Poco espacio de almacenamiento Materiales de fácil limpieza	Caballetes Mesas y sillas Pizarra Taburetes Mesas de luz	Muebles funcionales Lavabos Mejoramiento en la iluminación artificial Armario de almacenamiento
<b>Talleres de Moda</b>	Iluminación natural Ventilación Cortinas Oscuras Poca circulación interna	Mesas amplias de madera. Repisas Taburetes	Iluminación artificial Muebles funcionales Lockers para cada alumno Circulación interna Armario de almacenamiento Área de equipamiento
<b>Laboratorios</b>	Ventilación e iluminación artificial Circulación entre cada equipo	Mesas para cada equipo de trabajo.	Control de circulación Ventilación Materialidad
<b>Taller Textil</b>	Iluminación natural Techo no acorde a la necesidad Armario de almacenamiento de material	Caballetes Taburetes mesas Lavabo	Materialidad funcional y comodidad Control de ventilación Mobiliario funcional para almacenamiento Techo mas alto Mini área de cocina
<b>Laboratorio Análogo</b>	Control de luz Ventilación Poca Circulación interna	Amplificadoras Lavabos	Ventilación Control de iluminación artificial
<b>Artes Escénicas</b>	Piso flotante Espacio amplio Ventilación Iluminación artificial controlada	-	Materialidad para el control de acústica Bodegas para utilería Diseño de iluminación artificial
<b>Aulas de diseño</b>	Amplio espacio Mesas y taburetes	Mesas y taburetes	Diseño de iluminación artificial

	Área de proyección		Circulación
<b>Oficinas</b>	Poca iluminación natural Escritorios y mobiliario poco funcional Falta de creatividad en el espacio	Escritorio Mobiliario de almacenamiento	Mala distribución Ventilación
<b>Decanato</b>	Mala distribución Poco funcional	Escritorios Salas de espera Mobiliario de almacenamiento	Salas de espera Mobiliario funcional Mejoramiento de circulación Área de café

**Fuente:** María Verónica Albuja

#### 5.4 Problemática en programación existente

En mi proyecto mi propósito es dar solución a las principales problemáticas que tiene actualmente el campus de la facultad del COCOA para así poder dar un mejor espacio a estudiantes y profesores. La principal problemática en ambos campus es la funcionalidad del mobiliario, la circulación y el manejo de iluminación natural y artificial. Un campus es transitado todo el tiempo por una gran cantidad de gente y así tenga cada espacio su funcionalidad siempre se busca multifuncionalidades para así poder ahorrar espacio y dinero. Para poder realizar espacios multifuncionales en ambos colegios se debe tomar en cuenta varios aspectos:

- Acústica
- Materialidad
- Mobiliario divisor
- Definición de espacios
- Iluminación
- Ventilación

Crear un espacio que inspire es muy importante para un espacio de estudio de carreras inclinadas al arte y la creatividad ya que el alumno debe sentir su espacio y su alrededor influyente a lo que están estudiando.

## **6. AREAS PUBLICAS**

### **6.1 Recepción y Lobby**

Es un espacio en donde su ubicación es central y principal ya que da la bienvenida a todo el lugar y permite direccionar a la persona todas las áreas. Al ser el primer espacio que se ve debe tener varias características como, por ejemplo: llamativo, iluminado y en algunos diseños arquitectónicos puede ser el espacio jerárquico en todo el edificio. Para poder ser llamativo arquitectónicamente puede contar con doble altura que esto permite ser visto desde otras áreas y tener un diseño interior más llamativo y funcional.

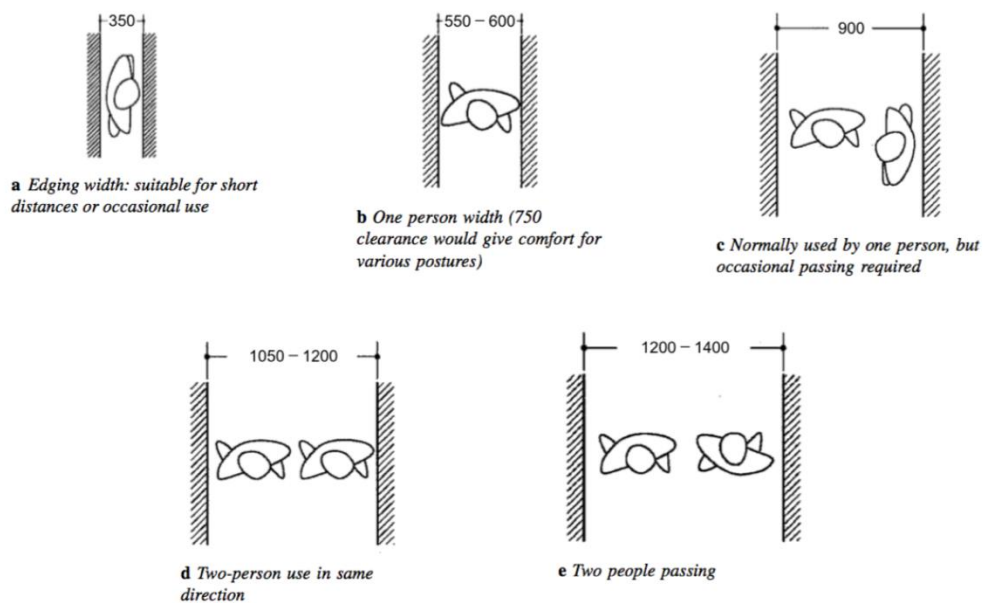
- La entrada hacia la recepción es muy importante ya que es el área más pública que va tener el edificio y debe contar con varios objetos para facilitar su accesibilidad como : entrada con puertas automáticas, instalaciones para el ingreso de personas con discapacidad, letreros de seguridad.
- La materialidad es muy importante ya que debe controlar la acústica del lugar, también se debe diferenciar de otras áreas.
- La circulación debe ser amplia
- La mayor parte de la recepción debe estar iluminada con luz natural ya que esto permite que tenga visión interior/externo.

**Debe contar con:**

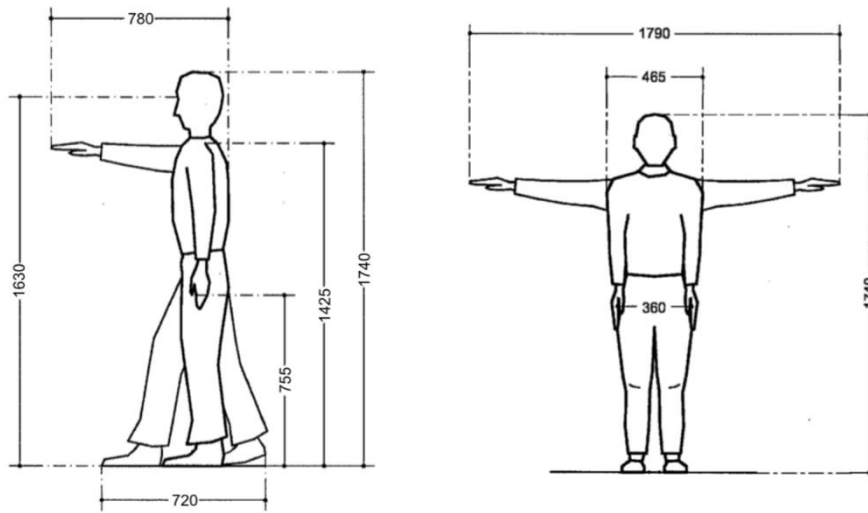
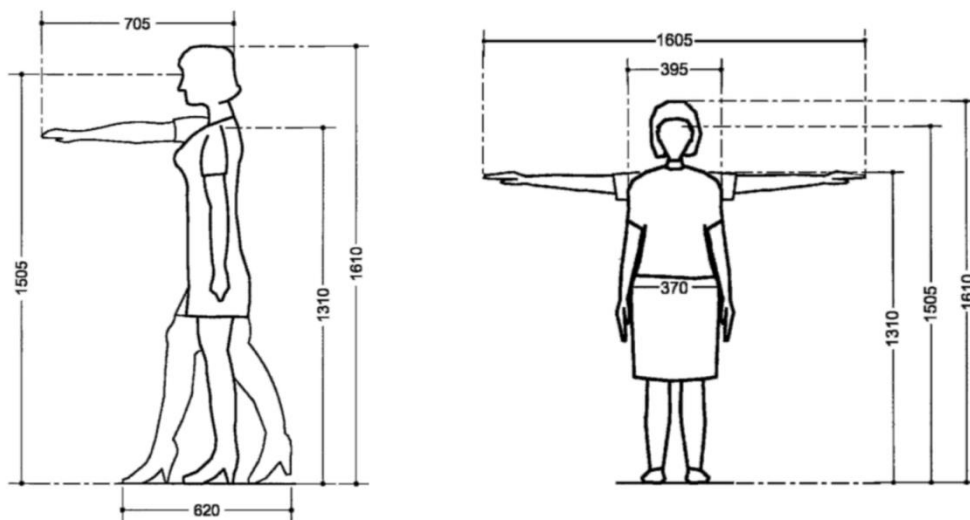
- Counter : Área de información (Para cada Facultad )
- Sala de espera
- Decanato
- Hall Principal

**Instalaciones y servicios:**

- Equipamiento electrónico: Computadora, teléfono, impresora
- Baños Públicos cercanos

**Medidas principales****Medidas de Circulación:****Ilustración 6.1** Medidas Circulación**Fuente:** MetricHandbook



**Medidas Hombres:***Ilustración 6.2* Medidas Hombres**Fuente:** Metric HandBook**Medidas Mujer:***Ilustración 6.3* Medidas Mujeres**Fuente:** Metric HandBook

## **6.2 Sala de Exposiciones**

Un espacio amplio que tiene como objetivo exhibir trabajos y proyectos de varias áreas de desarrollo creativo con el fin de que el público en general conozca sus habilidades en el desarrollo artístico, también es muy importante ya que se puede destacar los mejores trabajos y artistas para así sean reconocidos y puedan otorgarse premios.

Se debe tomar en cuenta varias características ya que es un espacio que acoge a muchas personas entre ellas: niños, adultos, personas de la tercera edad y personas con discapacidad.

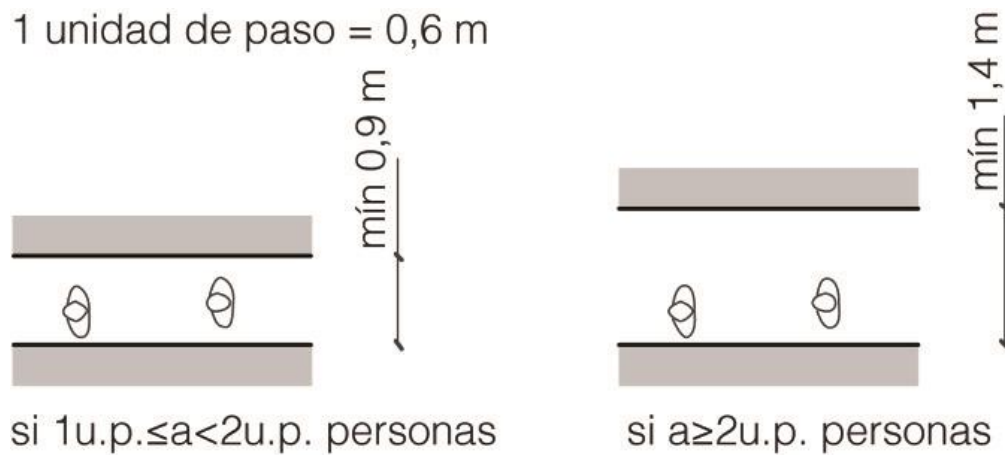
### **Sub-áreas:**

- Baños Públicos Hombres/Mujeres
- Área de Café
- Entrada y Salida Visible
- Área exposición
- Bodega

### **Características del espacio:**

- Iluminación determinada para cada exposición. Ejemplos: Sujetada al techo mediante carril
- Tomas de corriente distribuida uniformemente por toda la sala, el número de toma depende del número de m<sup>2</sup> que tenga la sala
- Control de temperatura
- Seguridad: Letreros de seguridad, alarmas, detectores de incendios

### Características de la Circulación:



*Ilustración 6.4* Dimensiones de la Circulación

**Fuente:** <http://espaciosescenicos.org/Pasillos-y-puertas>

### 6.3 Cafetería

En un campus académico es esencial que exista una cafetería ya que brinda comodidad y servicio en el mismo lugar, también es ideal ya que los estudiantes y profesores pasan la mayor parte de su tiempo realizando trabajos en el campus y para no movilizarse mucho pueden encontrar lo necesario en una cafetería.

- Un lugar que ofrece un servicio de alimentación rápida, bebidas frías y calientes, snacks, bocadillos y otros.

#### Debe contar con:

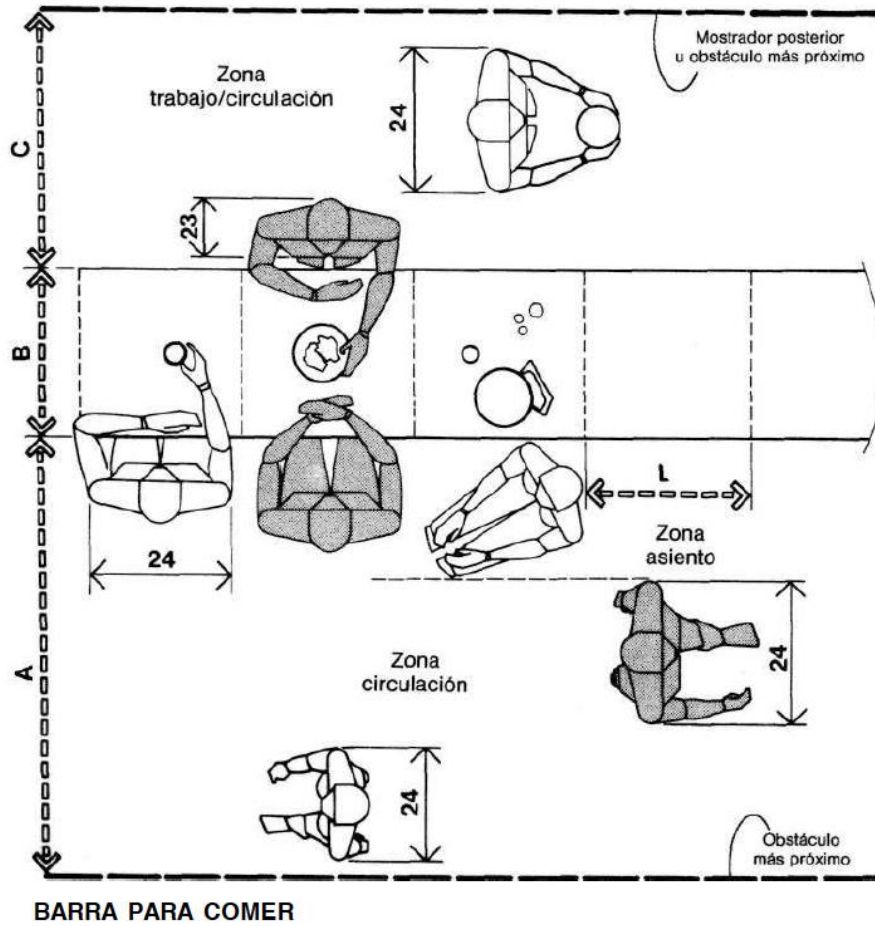
- Área para clientes: mesas o barra
- Caja

- Estanterías de alimentos
- Cocina

**Cocina:**

- Área de trabajo
- Zona fría
- Oficinas y bodega de alimentos
- Zona de preparación
- Zona caliente

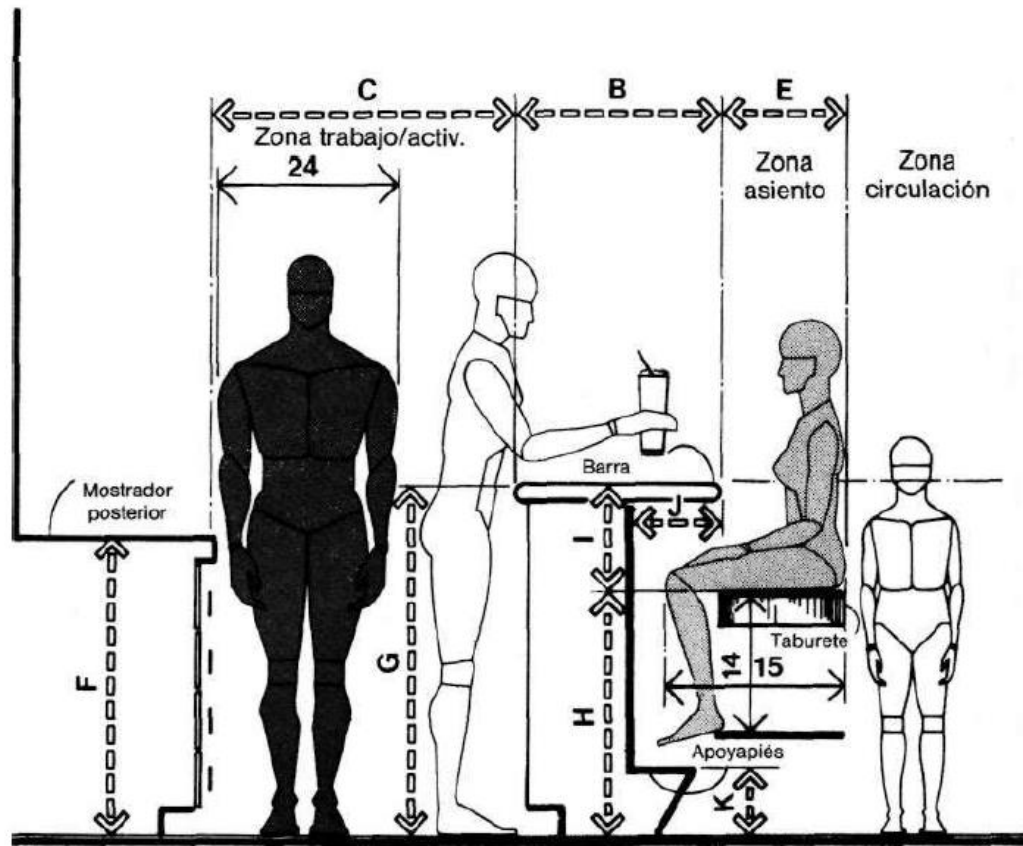
Medidas:



*Ilustración 6.5* Medidas Barra para Comer

Fuente: Panero

	pulg.	cm
<b>A</b>	60-66	152,4-167,6
<b>B</b>	18-24	45,7-61,0
<b>C</b>	36	91,4
<b>D</b>	24	61,0
<b>E</b>	12-18	30,5-45,7
<b>F</b>	35-36	88,9-91,4
<b>G</b>	42	106,7
<b>H</b>	30-31	76,2-78,7
<b>I</b>	11-12	27,9-30,5
<b>J</b>	10	25,4
<b>K</b>	12-13	30,5-33,0

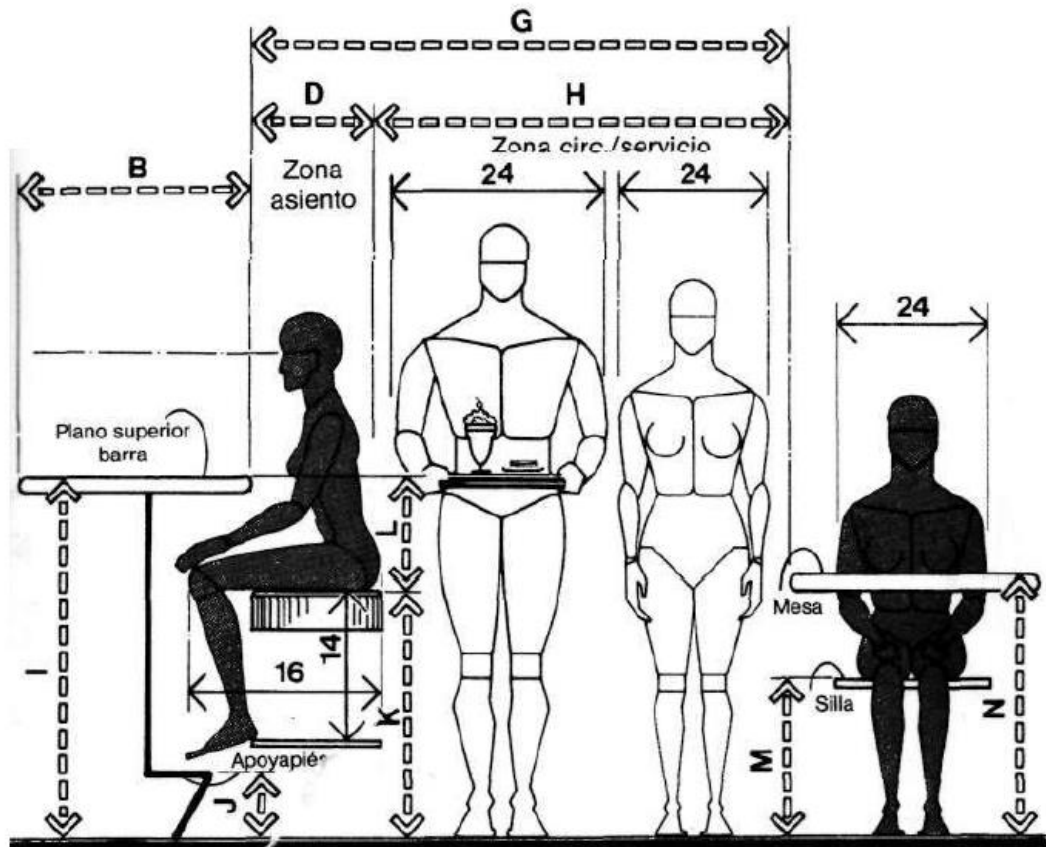


BARRA PARA COMER

*Ilustración 6.6* Medidas Barra para Comer

Fuente: Panero

	pulg.	cm
<b>A</b>	60-66	152,4-167,6
<b>B</b>	18-24	45,7-61,0
<b>C</b>	36	91,4
<b>D</b>	24	61,0
<b>E</b>	12-18	30,5-45,7
<b>F</b>	35-36	88,9-91,4
<b>G</b>	42	106,7
<b>H</b>	30-31	76,2-78,7
<b>I</b>	11-12	27,9-30,5
<b>J</b>	10	25,4
<b>K</b>	12-13	30,5-33,0



### BARRA PARA COMER/HOLGURAS MESAS

*Ilustración 6.7* Medidas Barra para Comer/Holguras mesas

Fuente:Panero

	pulg.	cm
<b>A</b>	96-120	243,8-304,8
<b>B</b>	18-24	45,7-61,0
<b>C</b>	60-72	152,4-182,9
<b>D</b>	12-18	30,5-45,7
<b>E</b>	36 min.	91,4 min.
<b>F</b>	10	25,4
<b>G</b>	60-66	152,4-167,6
<b>H</b>	48 min.	121,9 min.
<b>I</b>	42	106,7
<b>J</b>	12-13	30,5-33,0
<b>K</b>	30-31	76,2-78,7
<b>L</b>	11-12	27,9-30,5
<b>M</b>	16-17	40,6-43,2
<b>N</b>	29-30	73,7-76,2

## **7. AREAS EDUCATIVAS**

### **7.1 Teatro**

Es un espacio dedicado al arte, específicamente a mostrar obras teatrales, obras musicales, danzas y otros.

En la facultad del COCOA se usa para presentar obras finales, pero a su vez es muy necesario para ensayar y que los estudiantes pierdan el miedo de actuar frente al público y poder estar en el escenario.

#### **Artes Escénicas:**

- Obras teatrales: Actuación, representación, diseño de escenografía, música, discursos y otros.
- Obras de Danza: Expresión con el cuerpo

#### **Características:**

- Su diseño permite que este funcione correctamente
- Las dimensiones se determinan con la capacidad que va tener o se quiere lograr
- Debe contar con servicios sanitarios para hombres y mujeres
- Materiales que controlen la acústica y permitan la comodidad del público y del artista

#### **Sub-áreas:**

- Alturas, telar
- Áreas del escenario
- Áreas públicas
- Balcón
- Cabina de cañones
- Cabina de controles
- Cabina de proyecciones

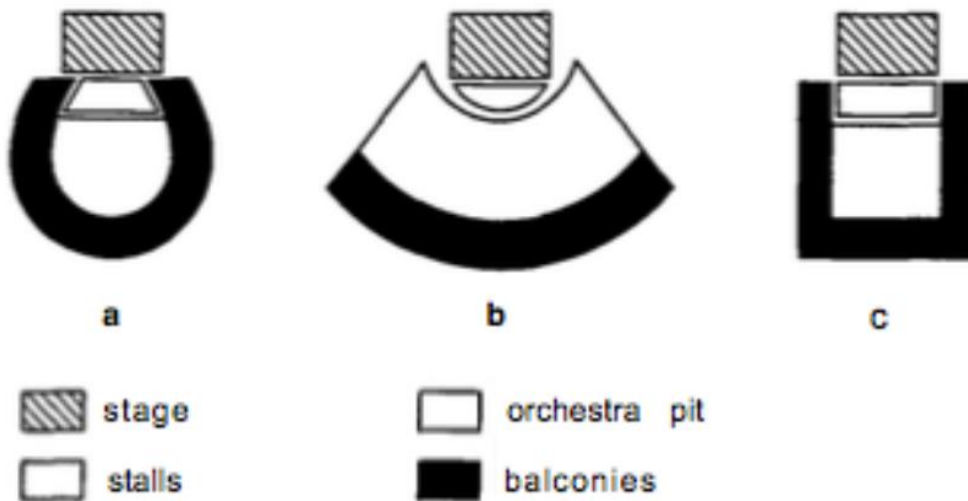


- Caja escénica
- Clavijero
- Cruce de escena
- Esclusa acústica
- Puente de sala
- Puente de luces
- Palco
- Camerinos

**Estructura:**

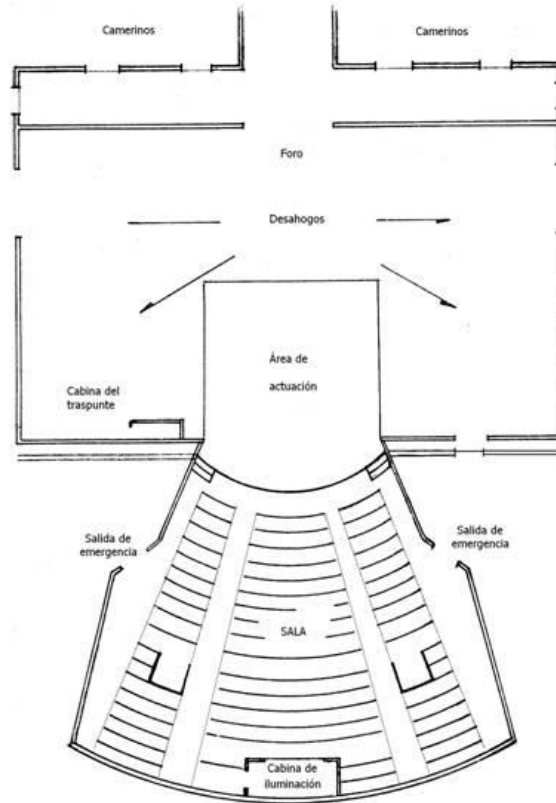
- Debe estar diseñada para colocar luminarias, cortinas y escenografía
- Cada 20 cm debe estar diseñado para un soporte de 500kg

**Formas de adaptación:**



*Ilustración 6.8* Formas de adaptación para teatro

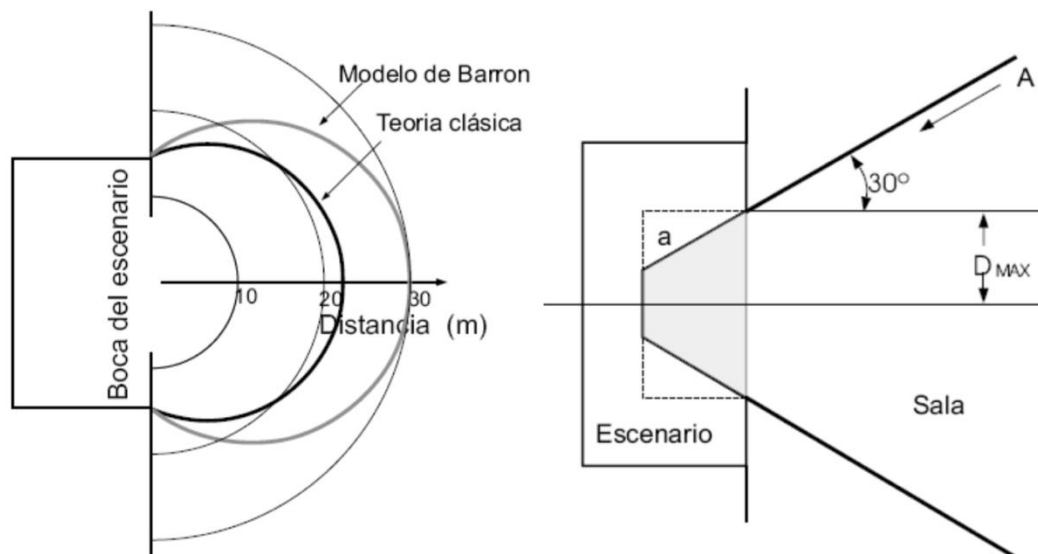
**Fuente:** Metric Handbook



**Ilustración 6.9** Partes de un teatro

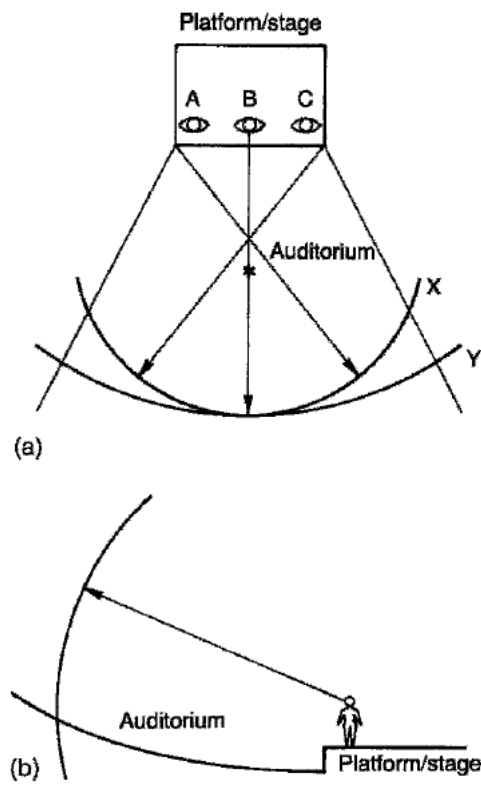
**Fuente:** Metric Handbook

**Distribución y distancias:**



**Ilustración 6.10** Distribución y distancias de un teatro

**Fuente:** Metric Handbook



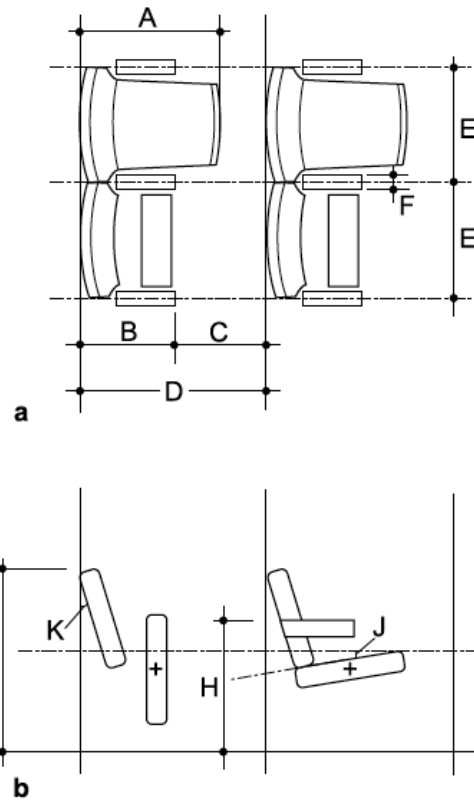
*Ilustración 6.11* Ángulos y distancias de teatro

**Fuente:** Metric Handbook

**Distancias y medidas de butacas:**

*Ilustración 6.12* Distancias y medidas de butacas

**Fuente:** Metric Handbook



**33.2 Auditorium seating: definitions of terms and dimensional information (to be read in conjunction with Table I): a Plan. b Section**

**Ilustración 6.13** Dimensiones de butacas

**Fuente:** Metric Handbook

**Table I** Dimensions of auditorium seats

Dimension	Description	Minimum	Maximum	Drawn as
A	Overall seat depth	600 mm	720 mm	650 mm
B	Tipped seat depth (same as length of arm)	425	500	450
C	Seatway (unobstructed vertical space between rows)	305		400
D	Back-to-back seat spacing	760		850
E	Seat width for seats with arms	500	750	525
	Seat width for seats without arms	450		
F	Armrest width	50		50
G	Seat height	430	450	440
H	Armrest height	600		600
I	Seatback height	800	850	800
J	Seat inclination from horizontal	7°	9°	7°
K	Back inclination from vertical	15°	20°	15°

**Dimensiones:****Bancas**

- Ancho mínimo: 45-50cm
- Altura: 43-45cm
- Inclinación: Angulo horizontal 7-9
- Profundidad: 60-72cm

**Acústica:**

- **Se debe diseñar una correcta distribución uniforme de energía sonora.**

<b>Fuente</b>	<b>Volumen</b>	<b>N° de espectadores</b>
Orador medio -----	3.000 m3 -----	970
Orador entrenado -----	6.000 " -----	1.900
Cantante solista -----	10.000 " -----	1.750
Orquesta Sinfónica -----	20.000 " -----	2.570
Orq. y Masa Coral -----	50.000 " -----	6.25

**7.2 Talleres**

El campus del COCOA cuenta con varios talleres artísticos que son parte del campus educativo de la universidad que no solo son usados por estudiantes de la facultad si no por cualquier estudiante de la universidad.

**Talleres:**

- Taller de Dibujo
- Taller de pintura
- Taller de figura humana
- Taller de medios mixtos

- Taller de grabado
- Taller de tejido
- Taller de grabado
- Taller de cerámica
- Taller de escultura madera
- Taller de escultura metal
- Talleres de trabajo/cohorte

Es un espacio dedicado al arte específicamente en donde se reúnen un grupo de personas que tienen un gusto en común. Cualquier taller esta dictado por un profesor guía el cual puede trabajar con los estudiantes de forma teórica o practica es por eso que el espacio debe ser diseñado para cada una de las artes para así poder ser flexible con lo que se va poner en práctica.

### **7.2.1 Taller de Dibujo**

Este taller es uno de los comunes, es un espacio flexible ya que puede ser un espacio para recibir clases teóricas, pero también debe ser adaptable para poner en practica todo lo aprendido.

#### **Debe contar con:**

- Bodega de materiales
- Sillas y mesas adaptadas para dibujo

#### **Características:**

- Iluminación natural
- Iluminación artificial blanca
- Pequeña área de exposición

### **7.2.2. Taller de pintura**

Es un espacio que se puede diferenciar de otros talleres por las sub-áreas que encontramos.

#### **Debe contar con:**

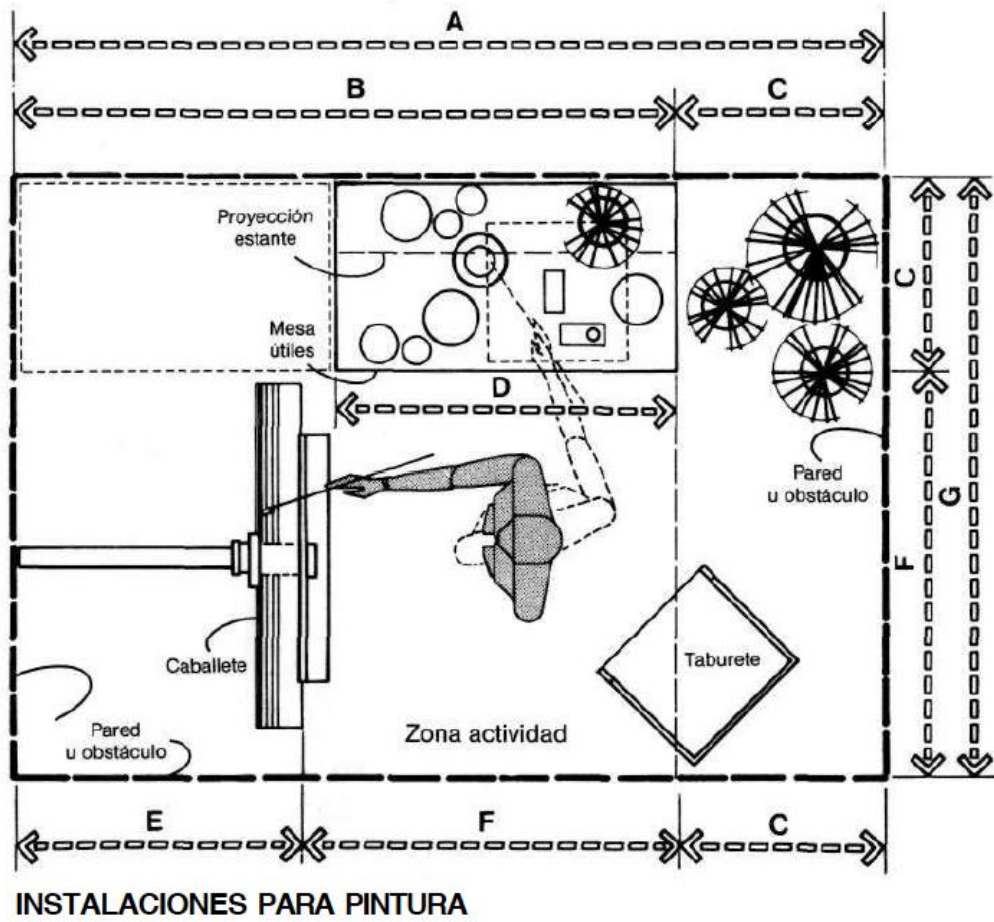
- Bodega de materiales
- Sillas y mesas adaptadas para pintar
- Caballetes
- Fregadero y área de aseo (materiales y aseo personal)

#### **Características:**

- Iluminación natural
- Iluminación artificial blanca y controlada
- Materiales de piso aptos y fácil de limpiar
- Colores que influyan al estudiante

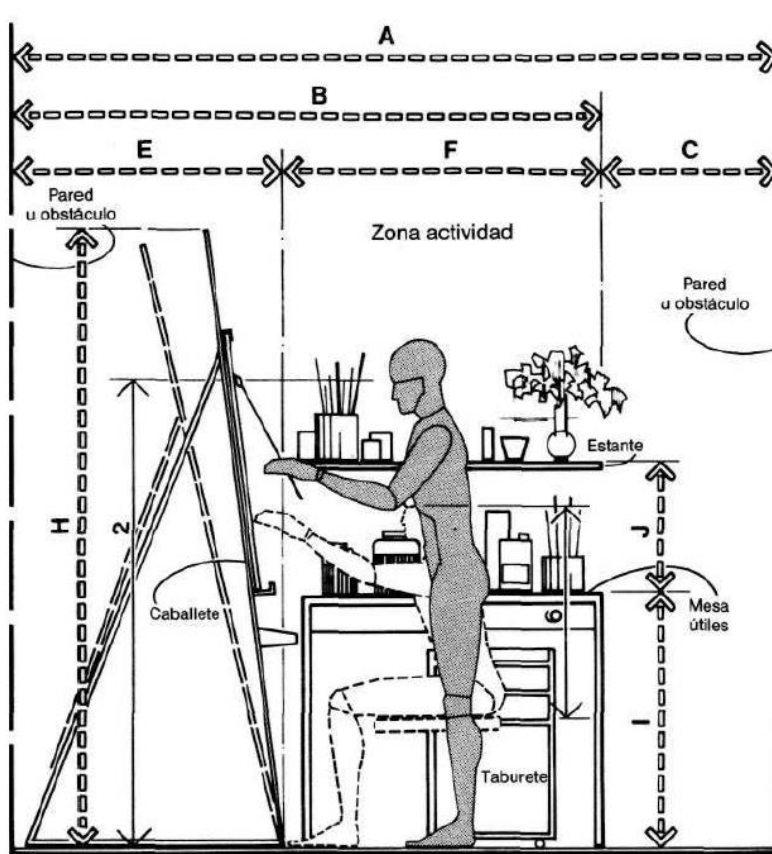


Medidas:



*Ilustración 7.1* Medidas Instalaciones para pintura

**Fuente:** Panero



INSTALACIONES PARA PINTURA

*Ilustración 7.2* Medidas Instalaciones para pintura

Fuente: Panero

	pulg.	cm
<b>A</b>	108	274,3
<b>B</b>	84	213,4
<b>C</b>	24	61,0
<b>D</b>	42	106,7
<b>E</b>	36	91,4
<b>F</b>	48	121,9
<b>G</b>	72	182,9
<b>H</b>	72-86	182,9-218,4
<b>I</b>	30-36	76,2-91,4
<b>J</b>	18	45,7

## **8. Ordenanzas**

### **8.1 Circulación**

El campus debe contar con una circulación clara, ya que es un espacio que comparte dos facultades y por ende necesita señalización, se debe considerar el tiempo ya que es un espacio que se va recorrer durante todo el día y considerar a cada uno de los usuarios.

#### **Según la norma NT INEN 247**

- En un edificio público los corredores, accesos y pasillos deben contar con un ancho mínimo de 1.20m
- La circulación principal debe estar libre de cualquier obstáculo desde el piso hasta un techo de 2.05m.

Dentro de este espacio no se puede ubicar elementos que lo invadan (ejemplo: luminarias, carteles, equipamiento, partes propias del edificio o de instalaciones).

- En un pasillo de gran acceso se debe considerar el paso de dos sillas de ruedas es decir 1.80m
- La reducción en pasillos poco frecuentados no puede ser menor a 90cm

#### **Características funcionales de un edificio:**

- Señalización: Debe ser clara para así poder facilitar los accesos a cada una de las áreas.
- Pisos: Materiales antideslizantes, seguros y sin irregularidades en su diseño

#### **Seguridad:**

- Elementos y equipos para emergencias no pueden estar ubicados por debajo de los 2.05mts y no podrán sobresalir a más 0.15mts del plano de la pared. También debe ser accesible para todas las personas.

## 8.2 Escaleras:

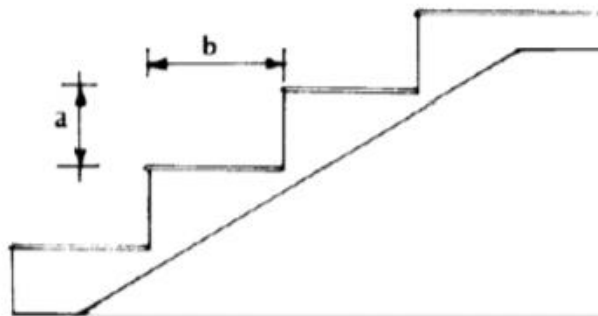
- Los edificios con más de dos pisos o más deberán contar con escaleras que comuniquen todo el edificio y en donde estas tengan un inicio y un final en lugares de distribución

### Según la Norma NTE INEN 2 249 Escaleras

- Ancho de las escaleras: Debe contar con un ancho mínimo de 1 metro
- Huella y contra huella:

$$2a + b = 640 \text{ mm}$$

$$b = 640 \text{ mm} - 2 a$$



**Ilustración 8.1** Medidas INEN Huella y Contrahuella

**Fuente:** Normas INEN

### Seguridad:

- Sus acabados deben tener bordes y aristas redondeados.
- El material debe ser antideslizantes sin relieves de 3mm de la superficie
- Debe existir un cambio de material antes de ingresar a la grada y terminar

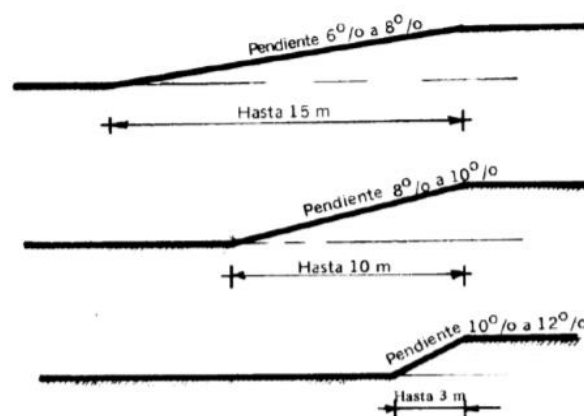
### Dimensiones:

- Edificios públicos: escalera principal en caso de ser mayor a 3.00m debe contar con pasamanos intermedios
- Escalera principal en locales y oficinas: 1.20m
- Escaleras secundarias para bodegas: 0.80m

### 8.3 Rampas Fijas

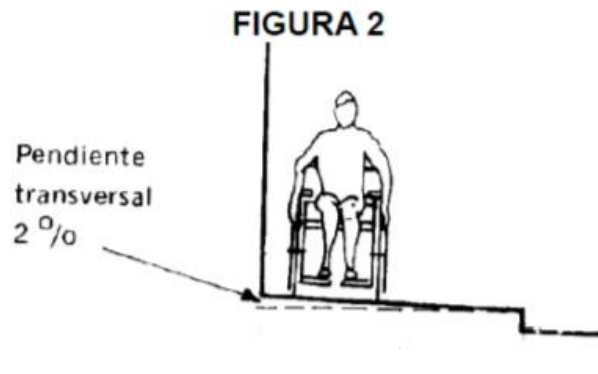
#### Según Norma NTE INEN 2 245 Rampas Fijas

- **Dimensiones:** a) Hasta 15 metros: 6 % a 8 % b) Hasta 10 metros: 8 % a 10 % c) Hasta 3 metros: 10 % a 12% Pendiente transversal. La pendiente transversal máxima se establece en el 2 %
- **Tendrán un ancho mínimo de 1.20m**
- El pavimento de las rampas debe ser firme, antideslizante y sin irregularidades.



**Ilustración 8.2** Medidas INEN pendiente Longitudinal

**Fuente:** Normas INEN



**Ilustración 8.3** Medidas INEN pendiente transversal

**Fuente:** Normas INEN

#### 8.4 Agarraderas y Pasamanos

##### Características Agarraderas:

- Tendrán secciones circulares o anatómicas
- Las agarradas deben tener un diámetro que este comprendido entre 35mm y 50mm
- Las agarraderas deben contar con una separación de la pared u otro elemento del diseño esta dimensión es de 50mm.
- Deberan soportar como minimo una fuera de 1500N sin sufrir ninguna modificación como doblarse, desprenderse.
- Su diseño en los extremos deben ser curvos

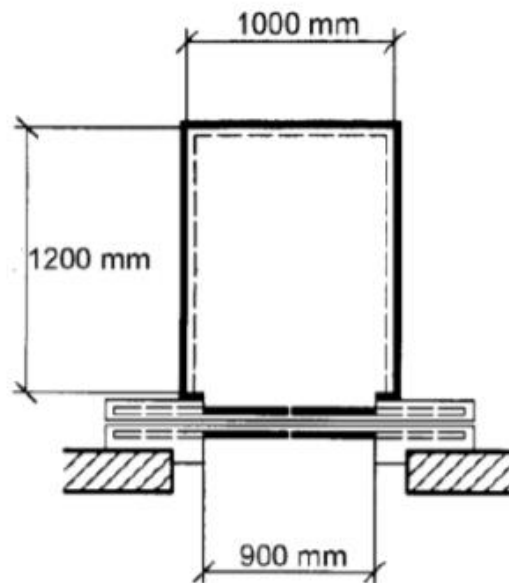
### **Características Pasamanos:**

- Se deberán colocar a 0.90m de altura
- Son construidos con materiales rígidos y estar fijados fijamente a la pared. Deberan colocarse a los dos bordes
- Se deberán colocar en escaleras y rampas, deberán ser continuos y con prolongaciones mayores de 0.30m.
- Se debe señalar con texturas sensibles al tacto al comienzo y al final lo cual indique la proximidad a los limites
- En cuanto a las escaleras de emergencias los materiales deberán ser contra incendios.

## **8.5 Ascensores**

### **Según la Norma NTE INEN 2 299 Ascensores**

- Dimensiones: Interior de la cabina debe ser 1.2 mts de fondo y 1 metro de ancho.
- Es importante considerar una silla de ruedas y a un acompañante
- Vano de 90 mts de ancho y 2mts de alto
- El espacio destinado para el embarque y desembarque es debe tener un espacio mínimo de 1.50mts
- En el espacio interior debe contar con un pasamanos ubicado a 0.90 mts de alto
- El tablero de control interior debe estar ubicado a 1.20mts de altura



*Ilustración 8.4* Medidas INEN ascensores

**Fuente:** Normas INEN

## 8.6 Señalización y Accesos

### Dimensiones:

- Ancho libre mínimo de 1.20 mts.
- Se considera que cada persona puede pasar por 60cm.
- Se exceptúan de esta disposición, las puertas de acceso a viviendas unifamiliares, a departamentos y oficinas ubicadas en el interior de edificios, y a las aulas en edificios destinados a la educación, cuyo ancho del vano no será menor a 0.96 m.



## Señalización

- **Edificio Público:** Se deberá señalar con letreros cada entrada, salida de emergencia, símbolos, flechas y todo lo que permita al usuario buscar una salida dentro del edificio

### 8.7 Edificaciones Educativas

- Deberá cumplir con todos los requisitos y normativas vigentes en este Libro y en lo dispuesto en el Régimen del Suelo del Distrito Metropolitano, constantes en el Código Municipal.
- En aulas de estudio deberán cumplir con ciertas normativas y dimensiones como: Altura 3.00 mts
- 1.20m<sup>2</sup> por alumno
- La materialidad es muy importante como tomar en cuenta que se va dictar en cada taller para así poder utilizar materiales resistentes al fuego, pisos y paredes impermeables y contarán con señalización en caso de emergencias.

### Servicios Sanitarios

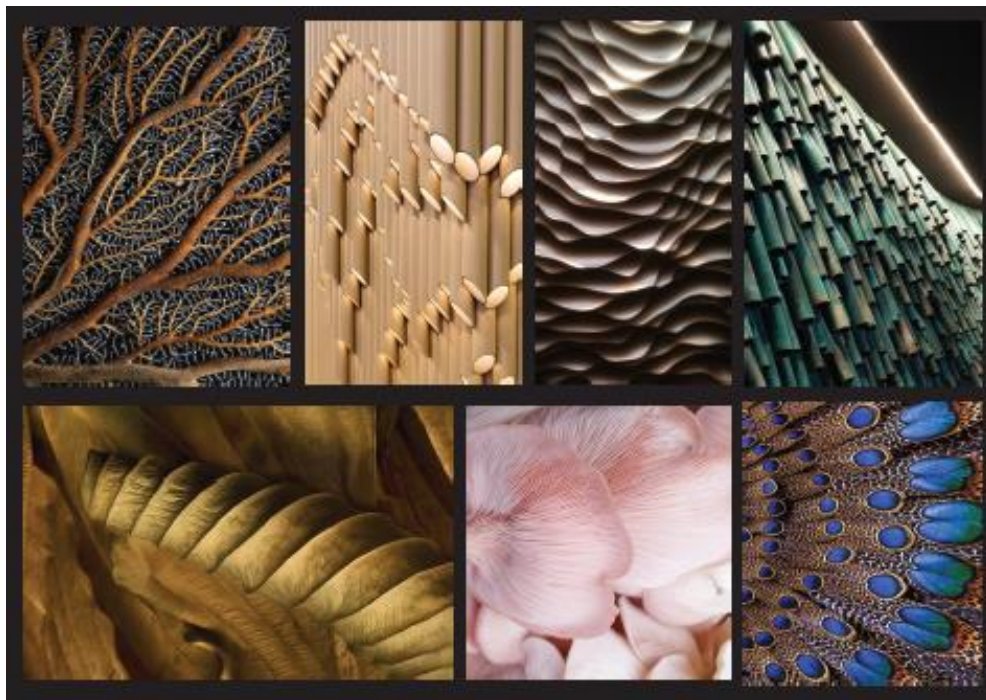
- Se ubicarán servicios sanitarios para cada grupo de personas como estudiantes, profesores, administrativos y personal
- Los servicios para estudiantes estarán divididos para cada sexo y se ubicarán baterías de servicios según cuantos estudiantes asistan.

Nivel	Hombres		Mujeres
	Inodoros	Urinarios	Inodoros
Pre Primaria	1 Inodoro y 1 lavabo por cada 10 alumnos, serán instalados a escala de los niños y se relacionarán directamente con las aulas de clase		
Primaria	1 por cada 30 alumnos	1 por cada 30 alumnos	1 por cada 20 alumnas
Media	1 por cada 40 alumnos	1 por cada 40 alumnos	1 por cada 20 alumnas
1 lavabo por cada dos inodoros (se puede tener lavabos colectivos)			
Se dotará de un bebedero higiénico por cada 100 alumnos (as)			

## 9 Concepto

### Naturaleza

La naturaleza es una de las obras más inspiradoras al momento de crear algo artístico, que inspire y sobre todo muestre la habilidad que llevamos dentro. Su composición es la base de todo y lo demás es un agregado de habilidad y creatividad. Los colores, las texturas y las formas nos permite reconocer y diferenciar cada obra, cada espacio y cada inspiración. Mediante un enlace conectar lo que busca SCAD y lo que es nuestro país para así poder fomentar cultura y mantener el espíritu de ambas filosofías.



*Ilustración 9.1* MoodBoard

**Fuente:** Maria Veronica Albuja



*Ilustración 9.2* Concepto (Enlace y Abstracción)

**Fuente:** Maria Veronica Albuja

## Referencias Bibliográfica

Aguilar, Nadia.(2 de Febrero 2013).La animación Digital.Tecnoiglesia. Recuperado el 17 de Diciembre 2018 en : <https://tecnoiglesia.com/2013/02/la-animacion-digital/>

Sala de Exposiciones. (s/f).Plazo da Cultura. Recuperado el 15 de Diciembre 2018 en : <http://www.pazodacultura.org/es-ES/pazo/espazos/sala-de-exposicions.aspx>

Partes de un Teatro. (s/f). Theatre Projects. Recuperado el 17 de Noviembre 2018 en: [http://theatreprojects.com/files/pdf/resources\\_partsofatheatrebuiding\\_ES.pdf](http://theatreprojects.com/files/pdf/resources_partsofatheatrebuiding_ES.pdf)

Las 10 mejores universidades para estudiar arte y diseño. (26 de Abril 2016). *Universia Chile*. Recuperado el 15 de Diciembre 2018 en: <http://normasapa.com/como-referenciar-articulos-de-revistas-con-normas-apa/>

Redacción Gestión. (22 de Octubre 2018). ¿Quiénes son realmente los millennials? La generación única de la que todos hablan. Gestión. Recuperado el 14 de Diciembre 2018 en: <https://gestion.pe/tendencias/millennials-quienes-son-ano-nacimiento-generacion-son-habitos-nnda-245083>

Littlefield, David. (1999). METRIC HANDBOOK Planning and Design Data. Oxford, UK:ELSEVIER.

Panero, Julius. (1996). Las dimensiones humanas en los espacios interiores. Barcelona,España: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.

2018 (SCAD) Savannah College of Art and Design

2014 Universidad San Francisco de Quito

## 10. Anexos

### Universidad San Francisco de Quito

#### Proyecto de Titulación

##### Entrevista

**Nombre:** Santiago Castellanos , Decano de la Facultad del COCOA

#### 1. ¿Qué les gustaría en cuanto espacio mejorar para la facultad?

Se necesita más de un edificio para talleres de arte, nos gustaría poder cubrir con todas las necesidades de cada carrera y poder satisfacer al estudiante en cuanto a espacio, materialidad, equipos y mas

#### 2. ¿Cuáles son las áreas mas complejas en cuanto espacio en el COCOA?

Las áreas mas complejas y que requieren de mas equipos y espacio son las áreas de audiovisulal y artes visuales ya que son las que mas talleres tienen, mas espacios y equipos requieren.

#### 3. ¿Actualmente que piensa la USFQ sobre la facultad del COCOA?

Se ha conversado y se ha planteado una extensión y una remodelación del campus del COCOA, desde hace aproximadamente un año se ha pensado pero los altos costos que esto representa es lo que ha puesto en pausa todo un proyecto.

**4. ¿Qué piensas acerca de aprovechar el convenio con SCAD para crear una extensión del campus del COCOA?**

Me parecería fantástico poder llegar a un convenio más físico con SCAD y crear este campus ya que daría un plus a la universidad y le daría más prestigio y fuerza a su filosofía actual. Traer educación internacional es muy importante ya que nos abrimos más al mundo.

**5. ¿Cuáles son las carreras que irían según tu conocimiento en una extensión del campus?**

Me parece lo más adecuado que las carreras audiovisuales como cine se queden dentro del campus actual para así poder aprovechar el espacio y agrandarlo. La demás carrera sería muy importante que tengan un espacio y una conexión entre ellas.

**6. ¿Existen maestrías de arte en el Ecuador?**

Si existe una maestría en Cuenca, pero de producción de arte y sería genial poder brindar maestrías de arte en la universidad ya que atraería al estudiante y la población a quedarse en el país.