

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL.

Tema:

"DISEÑO DE BAR- RESTAURANT REPRESENTATIVO DE MANGLAR ALTO".

Disertación de Grado Previa a la Obtención del Título de Ingeniero en Diseño Industrial.

Línea de Investigación:

Identidad Ecuatoriana y Diseño Dirigido a Grupos Especiales.

Autor:

PEDRO MIGUEL JARAMILLO VIVANCO.

Director:

ARQ. XAVIER ESPINOZA JURADO.

Ambato - Ecuador

Enero 2014

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO.

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL.

HOJA DE APROBACIÓN.

Tema:

"DISEÑO DE BAR- RESTAURANT REPRESENTATIVO DE MANGLAR ALTO".

Línea de Investigación:

Identidad Ecuatoriana y Diseño dirigido a Grupos Especiales.

AUTOR:

PEDRO MIGUEL JARAMILLO VIVANCO.

Michelle Paulina Quispe Morales. Dis. f._____

CALIFICADORA.

Edisson Patricio Jordán Hidalgo. Ing. f._____

CALIFICADOR.

Delia Angelica Tirado Lozada. Dis. f._____

CALIFICADORA.

Concepcion del Carmen Bedon Vaca. Arq. f._____

DIRECTOR DE ESCUELA.

Hugo Rogelio Altamirano Villareal, Ab. f._____

SECRETARIO GENERAL PUCESA.

Ambato - Ecuador

Enero 2014

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Y RESPONSABILIDAD

Yo, Pedro Miguel Jaramillo Vivanco portador de la cédula de ciudadanía No. 171647559-3 declaro que los resultados obtenidos de la presente investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de Ingeniero en Diseño Industrial, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprendan del trabajo propuestos de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Pedro Miguel Jaramillo Vivanco.

C.I. 1171647559-3

AGRADECIMIENTO

A todas aquellas personas que, de alguna forma han sido y seguirán siendo mis maestros, amigos ,panas ; Y contribuyeron en la formación de “Peyuco”, como se me conocía en toda la universidad.

Mi más amplio agradecimiento para el Arq. Javier Espinoza “Profe Gato”, quien supo guiarme y ayudarme a culminar este proyecto.

Además a quienes supieron dar ese empujón y apoyo Daniel Acurio , Fernando Flor , Michele Quispe, gracias.

A mis Padres quienes fueron el soporte y apoyo para que triunfe.

Mi amigo con quien trabajamos duro y supimos apoyarnos en esa malas y buenas madrugadas “ Beken “ igual gracias.

PEDRO MIGUEL JARAMILLO VIVANCO.

DEDICATORIA

Para mi gente

la que me quiere bien,

la que esta en mi ser para mi brother.

Es para mi gente

la que esta aquí

la que me hace feliz

la que me hace crecer.

A ti Sam, solo triunfan los que luchan

Y veras que no hay nada que temer

Busca la verdad en tu interior busca en tu ser

Para comprender que hay alguien ama

Y pase lo que pase no te quiere ver caer

Siempre positiva vibración

Pedro Miguel.

RESUMEN

El conflicto de identidad que atraviesan los distintos lugares turísticos como bares, restaurantes y lugares de hospedaje, en general es un problema que se ha hecho común en el medio, resultante de la influencia extranjera de los visitantes, como de la facilidad de acceso a información que hoy en día se posee.

Por esa razón la expresión cultural o forma de vivir de un pueblo, se analizará partiendo de sus tradiciones, costumbres e incluso sus rasgos étnicos, para reconocer la identidad ancestral y ecuatoriana actual.

Por lo que a lo largo de este trabajo se realizará el estudio de lo antes mencionado, además de los conceptos fundamentales respecto al interiorismo y tomando una de las culturas ancestrales representativas en América; Para tomar diferentes elementos iconográficos basados en el rescate de la tradición, costumbres y elementos naturales del entorno.

Dando a conocer esta propuesta en Montañita, uno de los sitios más visitados en Ecuador tanto por locales como extranjeros, pretendiendo mostrar un bar restaurante representativo a la cultura del sector de la Península, de manera tal que contribuirá a abrir una nueva perspectiva de los ecuatorianos al mundo.

ABSTRACT

The identity conflicts that face some tourist places as bars, restaurants and lodging resorts, is a general problem that has become common in the tourist area, as a result of the influence of foreign visitors, as well as for the easy access that tourists have to the information about those places nowadays.

For this reason, the cultural expression or lifestyle of a culture will be analyzed in the present project, which will be based on its traditions, customs and even ethnic background, in order to recognize the current Ecuadorian ancestral identity.

Therefore, the study of the previous information will be developed throughout this research, as well as the fundamental concepts about the interiorism having as a reference one of the most representative ancient cultures in America with the purpose of taking different iconographic elements based on traditions, customs and natural environment elements.

The present proposal will be presented in Montañita, one of the most visited places in Ecuador as for locals as for foreigners, thus this project will show a bar – restaurant representative to the culture of the Peninsula area, which will contribute to open a new Ecuadorian people's perspective to the world.

TABLA DE CONTENIDOS

PRELIMINARES.

DECLARACION DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD……iii

AGRADECIMIENTO……iv

DEDICATORIA……..v

RESUMEN ……...vi

ABSTRACT……...vii

TABLA DE CONTENIDOS……..…..viii

TABLA DE GRAFICOS……..….xiii

CAPITULO I: Planteamiento del Problema.

1. 1 Antecedentes…….. 3

1. 2 Problematización…… 5

1. 2. 1 Análisis Crítico……..……..6

1. 2. 2 Formulación del Problema…….……6

1. 3 Delimitación…….…….……7

1. 3. 1 Delimitación Espacial…….…….……7

1. 3. 2 Delimitación Temporal……..……7

1. 3. 3 Delimitación Conceptual……..……..……7

1. 3. 4 Delimitación Académica……..……7

1. 4 Objetivos…….……8

1. 4. 1 General……..……8

1. 4. 2 Específicos……8

1. 5 Justificación……..……9

1. 6 Preguntas Directrices……10

CAPITULO II: Marco Teórico.

2. 1 Fundamentación teórica……...…11

2. 1. 1 Ecuador..……11

2. 1. 2 Zona Costanera Ecuatoriana……..……13

2. 2 Montañita…….……16

2. 2. 1 Identidad……..18

2. 2. 2 Cultura…….18

2. 2. 3 Cultura Precolombina..……19

2. 2. 4 Cultura Valdivia…….…19

2. 3 Diseño……..23

2. 4 Principios del Diseño……..……24

2. 4. 1 La Composición…….……24

2. 4. 2 La Dimensión……..……28

2. 4. 3 El Movimiento…….……28

2. 4. 4 La Proporción…….……29

2. 4. 5 El Equilibrio…….……30

2. 4. 6 Diseño Industrial……33

2. 4. 7 Diseño de Interiores…….……34

2. 5 Espacios de Servicio……....34

2. 5. 1 Restaurantes…….…34

2. 5. 2 Bares……...35

2. 5. 3 Tipos de Bares……...36
2. 6 Hoteles Bares y Restaurantes de Montañita……38
2. 6. 2 Materiales……39
2. 6. 3 Caña de Guadua……..…40
2. 6. 4 Bejuco……..……42
2. 6. 4 Tela……..……42
2. 6. 5 Lino……..……43
2. 6. 6 Ladrillo……..……43
2. 6. 7 Paja Toquilla……...…44
2. 6. 8 Cabuya……45
2. 6. 9 Madera……..……45
2. 6. 10 Mimbre……..……..……48
2. 6. 11 Mármol……..……49
2. 6. 12 Granitos……..……49
2. 6. 13 Iluminación……..……50
2. 7 Color……..……53
2. 7. 1 Propiedades del Color……..…54
2. 7. 2 Colores Primarios……..……55
2. 7. 3 Colores Secundarios……..……55
2. 7. 4 Colores Intermedios y Terciarios……..……55
2. 7. 5 Colores Puros……..……56
2. 7. 6 Matiz……..……56
2. 7. 7 Saturación……..……56
2. 7. 8 Valor o Intensidad……..…56
2. 7. 9 Color Luz-Síntesis Aditiva……57
2. 7. 10 Color Pigmento-Síntesis Sustractivas……58
2. 8 El Color en el Diseño Interiores..……59
2. 8. 1 Combinaciones……..…61
2. 8. 1 Combinaciones Monocromáticas……61

2. 8. 2 Combinaciones por Analogía……..……61
2. 8. 3 Combinaciones de Complementarios…….……62
2. 8. 5 Combinaciones por Complementos Divididos……..……62
2. 8. 6 Combinaciones por Tríos Armónicos…….……..…62
2. 9 Colores Cálidos y Fríos…….……65
2. 9. 1 Psicología del color……67
2. 9. 2 Sobre los Colores Cálidos……..…..67
2. 9. 3 Sobre los Colores Fríos……..….69
2. 9. 4 El Color: Un Elemento Expresivo……72
2. 9. 5 El Color Denotativo……72
2. 10 Definición Conceptuales……...…73
2. 10. 1 Bar Representativo……73

CAPITULO III: Metodología.

3. 1 Enfoque……..……74
3. 2 Modalidad Básica de la Investigación……..…74
3. 3 Nivel de Investigación…….……..75
3. 3. 1 Por los Objetivos……75
3. 3. 2 Por el Alcance……75
3. 3. 3 Por el Lugar……75
3. 4 Población y Muestreo…….……..……..76
3. 5 Métodos y Técnicas de Investigación……..…76
3. 6 Recolección de Información…….……77
3. 7 Procesamiento de la Información……...77
3. 8 Análisis e Interpretación……78
3. 8. 1 Encuesta……..…78
3. 8. 2 Objetivos de la Encuesta……..……78

CAPITULO IV: Propuesta.

4. 1 Propósito……..……..…85

4. 2 Antecedentes…….……85

4. 3 Objetivos de la Propuesta……...86

4. 4 Fundamentación……86

4. 5 Ubicación…….89

4. 6 Ubicación Local…….……90

4. 7 Situación Actual. Diagnóstico……..……91

4. 8 Memorias Graficas……..…….…94

4. 9 Memorias Técnicas…….……..98

4. 10 Ambientación Complementaria…… 114

4. 11 Presupuesto……124

CAPITULO V

5. 1 Conclusiones……...…….126

5. 2 Recomendaciones……..…….127

Bibliografía…….……..……..128

Linkografía……..……..……130

Glosario Técnico……..……..…..…132

Anexos……..……..135

TABLA DE GRÁFICOS

Imágenes

Imagen 2. 1: Ecuador – Costa Sierra y Oriente…….……11

Imagen 2. 2: Zona Costanera Ecuatoriana – M. Político…...……14

Imagen 2. 3: Montañita – Fotografía Bar……..……..16

Imagen 2. 4: Montañita – Fotografía Artesanal……..……....17

Imagen 2. 5: Cultura Valdivia – Venus Valdivia……..20

Imagen 2. 6: Cultura Valdivia – Cuenco Valdivia…….....21

Imagen 2. 7: Bares– Bar Boomeran……35

Imagen 2. 8: Hotel y Bares de Montañita – Fotografía Surf bar…….38

Imagen 2. 9: Materiales – Plantación Caña de Guadua…..…….40

Imagen 2. 10: Materiales–Yute……..…..42

Imagen 2. 11: Materiales – Amarras de Cabuya.....45

Imagen 2. 12: Materiales - Mimbre……...48

Imagen 2. 13: Iluminación - Interior……..…50

Imagen 2. 14: Color – Propiedades del Color……..……..……....54

Imagen 2. 15: El Color - Color Luz- Síntesis Aditiva…….…57

Imagen 2. 16: El Color - Color Luz- Síntesis Sustractiva…….…58

Imagen 2. 17: El Color en Diseño de Espacios Interiores……..…60

Imagen 2. 18: El Color en Diseño de Interiores – Combinaciones.…….....64

Imagen 2. 19: El Color en Diseño de Interiores – Cálidos y Fríos…..66

Imagen 2. 20: Colores Cálidos en Diseño de Interiores – Rojo…….68

Imagen 2. 21: Colores Cálidos en Diseño de Interiores– Amarillo…….69

Imagen 2. 22: Colores Fríos en Diseño de Interiores – Azul……...70

Imagen 2. 23: Colores Fríos en Diseño de Interiores – Verde……..……71

Imagen 4. 1: Ubicación – Mapa Político…….....89

Imagen 4. 2: Ubicación – Mapa Provincial……..90

Imagen 4. 3: Ubicación – Cabaña……91

Imagen 4. 4: Ubicación – Cabaña……..…91

Imagen 4. 5: Ubicación – Cabaña……...……92

Gráficos

Grafico 3. 1: Análisis e Interpretación – Pregunta 1……..78

Grafico 3. 2: Análisis e Interpretación – Pregunta 2……..79

Grafico 3. 3: Análisis e Interpretación – Pregunta 3……..80

Grafico 3. 4: Análisis e Interpretación – Pregunta 4…….....81

Grafico 3. 5:Análisis e Interpretación – Pregunta 5……...82

Grafico 3. 6: Análisis e Interpretación – Pregunta 6……..……...83

Grafico 3. 7: Análisis e Interpretación – Pregunta 7……..……...84

Cuadros

Cuadro 1. 1: Árbol de Problemas…….……..…..6

Cuadro 2. 1: Frecuencia de Visitantes……..…….....…..14

Cuadro 4. 1: Ubicación – Croquis zonal…….....…90

INTRODUCCIÓN

La crisis de identidad que atraviesan los distintos lugares turísticos como bares, restaurantes y sitios de hospedaje en general es un problema que se ha hecho común en el medio, resultante de la influencia extranjera tanto de visitantes como de la facilidad de comunicación que actualmente se presenta con medios como la televisión, el sistema celular y el Internet.

Por esa razón la expresión cultural o forma de vivir de un pueblo, se analizará partiendo de sus tradiciones, costumbres e incluso sus rasgos étnicos, para reconocer la identidad ancestral y ecuatoriana actual.

Por lo que a lo largo de este trabajo se realiza el estudio de lo antes mencionado, además de los conceptos fundamentales respecto al diseño de interiores y finalmente la propuesta en Montañita uno de los sitios más visitados en Ecuador tanto por locales como extranjeros, pretendiendo mostrar un bar restaurante representativo a la cultura de este sector de la Península, de manera tal que contribuirá a abrir una nueva perspectiva de los ecuatorianos al mundo.

Con este proyecto basado en los rasgos culturales y costumbres propias se proyectará una nueva imagen local diferente, dando a conocer a los visitantes una nueva alternativa al turismo mostrando una realidad que no se ha expuesto en la actualidad.

Además se mostrará materiales autóctonos y naturales aplicados en el diseño y decoración de este proyecto.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

Para todos los países el tener claro el tema de la identidad, debe ser primordial ya que es la manera más aconsejable para dar a conocer su cultura y tradiciones. Esto se ve reflejado en toda forma de expresión como: la vestimenta, la comida, la forma misma de vida y por lógica los lugares en los que se desenvuelven, como son; viviendas, bares, hoteles, locales comerciales, restaurantes, etc.

Una muestra clara de algunos ejemplares cuyas características decorativas han trascendido a nivel mundial, entre ellos encontramos, las playas de Hawái que cuenta con lugares que incorporan claramente elementos de la cultura hawaiana, en el Hotel WAIKOLOA BEACH MARRITO se encuentran tres restaurantes que ofrecen ambiente hawaiano auténtico.

En Jamaica se encuentran algunos bares alusivos a este país como su cultura rastafari, sus colores y ciertas costumbres, el bar wickcau es un claro ejemplo de aquello.

En Cuba a un costado de “La Plaza de la Catedral” en el casco histórico de la ciudad, se encuentra el prestigioso restaurante, “La Bodeguita del Medio” o solo “La Bodeguita”, debe su fama a que por muchos años fue lugar de encuentro de importantes intelectuales y artistas. Su ambiente espontáneo e informal la ha distinguido desde su apertura en el año 1940. La Bodeguita está llena de historia y anécdotas, pero sobretodo en cada uno de sus detalles se ve reflejada la vida cubana.

Sin embargo, existen países en los cuales se presentan sectores sin ninguna identidad como es el caso en el país de Australia donde se halla un lugar llamado “Surfers Paradise”, cuya decoración no resalta rasgo característico alguno del país, sin embargo la decoración existente detona una mezcla de diferentes estilos y culturas del mundo.

En Sudamérica una de las playas más importantes es la playa de Máncora en el Perú y sufre el mismo problema, carece de un restaurante o bar que destaque o dé a conocer a los turistas su verdadera identidad.

En Ecuador la realidad no es diferente, si bien es un país pluri-cultural, y con un sin número de atractivos naturales, lo cual lo genera una fuerte demanda turística, que día a día se va incrementando. El Ecuador, a pesar de ser un país aparentemente pequeño, territorialmente hablando, goza de una

variedad climática debido a su ubicación geográfica y sus relieves, lo cual lo hace atractivo para los turistas nacionales y extranjeros, marcando cuatro regiones: Sierra, Oriente, región Insular (Galápagos) y Costa, en esta última se tiene 37 playas de diversa índole, con lugares para el ocio, la diversión y el consumo de alimentos y bebidas que no transmiten rasgos autóctonos del lugar, uno de ellos es Montañita ubicado en la Provincia de La Península de Santa Elena, Cantón Santa Elena, con una gran afluencia de público y caracterizada por una mezcla de tendencias representativas de diferentes regiones del mundo.

1.2 Problematización

La desarticulación de la población de Manglar Alto con respecto a su cultura está siendo afectada por la influencia extranjera, la moda y sus tendencias y un sin número de información errónea como causa y consecuentemente la expropiación de la identidad; por adopción de nuevos estilos de vida, poco conocimiento de su cultura y la perdida de las raíces y costumbres locales como efectos de la problemática.

1.2.1 Análisis Crítico

Cuadro 1.1: Árbol de Problemas



Fuente: Investigación.

Elaborado por: Investigador.

1.2.2 Formulación del problema

¿La desarticulación de la población de Manglar Alto con respecto a la cultura local provoca expropiación de la identidad.

1.3 Delimitación

1.3.1 Delimitación Espacial

Se realizo en el poblado Montañita, parroquia Manglar Alto - Provincia Santa Elena – Ecuador.

1.3.2 Delimitación Temporal

La investigación de campo se realizó en 3 meses para la recolección de la información, así como las encuestas, entrevistas y observaciones.

1.3.3 Delimitación Conceptual

El Campo de conocimiento es el diseño interior y la decoración, como la investigación descriptiva, cualitativa - cuantitativa y de campo.

1.3.4 Delimitación Académica

Se aplico diferentes procesos como:

- Investigación bibliográfica.
- Investigación de campo.
- Análisis de la información.

- Propuesta gráfica.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Diseñar un bar – restaurante representativo de la cultura de Manglar Alto basado en tradiciones y antecedentes precolombinos que contribuyan a la promoción y difusión de la identidad.

1.4.2 Específicos

Diagnosticar las costumbres y tradiciones originarias en la Playa de Montañita.

- Determinar la tipología de espacios playeros destinados a restaurantes y bares.

- Analizar necesidades, requerimientos y funciones de restaurantes – bares playeros.

- Proponer una solución de diseño interior, seleccionando adecuadamente materiales, colores y mobiliario para las necesidades requeridas de un bar restaurant con representación decorativa propia de Manglar Alto.

1.5 Justificación

La forma de vida de un pueblo y sus acciones diarias deben ser reconocidas por los ciudadanos que en él habitan pero también por quienes lo visitan. En este proyecto se busca dar a conocer las costumbres y tradiciones de la Playa de Montañita y de este modo demostrar de forma real la cultura existente en el sector, y contribuir a que los lugareños y foráneos tomen conciencia del mal uso, que se les está dando al utilizar los estilos decorativos impropios o ajenos a la cultura nativa lo cual está afectando a la identidad propia de la playa de montañita y sus lugares aledaños.

La autoestima de la sociedad va a verse fortalecida, valorándose, respetándose y conociéndose mejor, como dice el antiguo refrán; “no se puede amar, lo que no se conoce”.

Montañita es una playa con hermosos rincones y paisajes paradisíacos, por tal motivo se ha considerado la utilización para la decoración de materiales propios de la zona y que no se encuentren en peligro de extinción, respetando de esta manera el ecosistema y que se adapten favorablemente al entorno.

Por distintos motivos, esta playa es una de las más visitadas, sobretodo por turistas extranjeros y con el desarrollo de esta propuesta de diseño podría elevar los ingresos económicos y aumentaran las fuentes de trabajo.

En el aspecto académico el trabajo servirá de fuente de investigación para estudiantes y profesionales de diseño de interiores, diseño industrial, arquitectura, fotografía, hotelería, gastronomía, turismo, administración hotelera así como a propietarios de bares y restaurantes; por la aplicación de principios , fundamento de diseño y patrones estéticos

1.6 Preguntas Directrices

- ¿Cuáles son los rasgos culturales principales de esta zona?
- ¿Cuáles son las tradiciones principales de las personas del sector?
- ¿Cuáles son los materiales típicos del sector?
- ¿Cuáles son las tipologías de bares y restaurantes?
- ¿Cuáles son las medidas ergonómicas y antropométricas ideales para un bar?
- ¿Qué tipos de materiales y acabados son recomendados para estos tipos de bares?

CAPITULO II

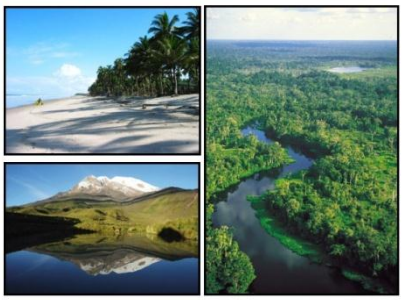
MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

2.1.1 Ecuador

Para definir al Ecuador es necesario decir que es un pequeño país de un poco más de 270 mil kilómetros cuadrados, con una población cercana a los 11 millones de habitantes. Este pequeño país y al mismo tiempo, es considerado como uno de los principales países en "mega diversos del mundo", es decir que puede presentar en un territorio tan reducido una variedad tan sorprendente de razas, culturas, idiomas, tradiciones, especies naturales, pisos ecológicos, zonas climáticas, cultivos y paisajes. Bastan un par de decenas de kilómetros para que el visitante advierta con sorpresa que el entorno ha variado sustancialmente: una flora distinta, un clima diferente, comida con otros matices, gente con costumbres disímiles.

Imagen 2.1: Ecuador – Costa, Sierra y Oriente



Fuente: www.ecuadorextremo.com

Ecuador es un país ubicado al noroeste de América del Sur, cuyo territorio continental colinda con Colombia por el norte y con Perú al sur y al este, además de tener costa en el Océano Pacífico al oeste.

Ecuador es un país multicultural con mucha riqueza cultural, natural y arqueológica. Recibe su nombre de su estado soberano, la República del Ecuador, a su vez nombrada en razón a la línea ecuatorial terrestre, la cual atraviesa el territorio de este país. Ocupa una superficie de 256.370 km² en los que se incluyen las Islas Galápagos, situadas a 956 km del territorio continental. Su capital es San Francisco de Quito y la ciudad más poblada del país es Santiago de Guayaquil, uno de los puertos más importantes de América del Sur y motor principal de la economía ecuatoriana. Este país se divide administrativamente en 24 provincias, de las cuales 7 son de la región costa.

Los habitantes del ecuador llegaron a 15.492.264 en el 2012 siendo la población étnicamente diversa; siendo los mestizos el grupo más numeroso, constituyendo éste un poco más del 65% de la población actual. Los amerindios, pertenecientes a diversas nacionalidades o agrupaciones indígenas, son el segundo grupo más numeroso y representan un cuarto de la población (alrededor del 28%). Los blancos, en su mayoría criollos descendientes de colonos españoles, como también inmigrantes europeos más recientes, constituyen alrededor del 1,5% de los ecuatorianos. Hubo también una significativa inmigración desde el Medio Oriente (libaneses,

sirios, palestinos, jordanos. El resto de la población se compone de una importante minoría mulata y afro ecuatoriana (5,5%).

La lengua oficial y la más ampliamente utilizada en el país es el español. Numerosos amerindios de las regiones rurales hablan también el quechua, una lengua originaria del los Inca.

2.1.2 Zona Costera Ecuatoriana

“Con un perfil costanero de 2 860 kilómetros. Ecuador, tiene su punto más saliente en la puntilla de Salinas y su entrante más oriental en la boca del Río Mataje, en la Provincia de Esmeraldas, frontera con Colombia. Su accidente más notable es el Golfo de Guayaquil, el más amplio del perfil pacífico de la América del Sur. El perfil costero esta conformado por varios tipos de playas, bosques secos, manglares y lugares con aguas mansas y tranquilas y otros con grandes olas; ideales para la práctica de deportes tales como la pesca, observación de ballenas, buceo, velerismo y el surf, para mencionar algunos. Gran parte de estas playas se ubican en áreas protegidas, parques y reservas ecológicas, como: parque Machalilla y la playa de los Frailes, en la provincia de Manabí. Sobresalen las islas, Puna, la más grande en el Golfo de Guayaquil, la tolita, la Muisne en Esmeraldas y el archipiélago de Jambelí en la provincia de El Oro”. (Grupo Turisticouc, 2010, http://grupoturisticouc.piczo.com/costa?cr=3&linkvar=000044)

Además un carisma único en su gente y las diversas costumbres en la gente que habita a lo largo de la costa.

Santa Elena es una provincia de la costa de Ecuador creada el 7 de noviembre de 2007 con su extensión geográfica que anteriormente formaban parte de la provincia del Guayas, al oeste de ésta. Su capital es la ciudad de Santa Elena. En esta provincia se encuentra una fastuosa infraestructura hotelera, además aeropuerto y puerto marítimo. Tiene una superficie de 3.762,8 km² con una población de 308.693 habitantes, además muy conocida por las playas de Salinas y montañita.

Imagen 2.2: Zona Costanera Ecuatoriana M. Político



Fuente: www.wikipedia.com

Cuadro 2.1: Frecuencia de Visitantes

PROVINCIA DE SANTA ELENA		
CANTON	PLAYA	CONCURRECIA
MANGLAR ALTO	LA RINCONADA	*
	SAN JACINTO	*
	OLON	***
	MONTAÑITA	*****
	CADEATE	**
	SIMON BOLIVAR	*
	SINCHAL BARCELONA	*

	VALDIVIA	***
	SAN PEDRO	***
COLONCHE		
	AYANGUE	**
	PALMAR	**
	PUEBLO NUEVO	*
	JAMBELI	**
	MONTE VERDE	**
SANTA ELENA		
	SAN PABLO	***
	SANTO DOMINGO	***
	BALLENITA	***
	ANCON	***
LA LIBERTAD		
	LA LIBERTAD	****
JOSE LUIS TAMAYO		
	SANTA ROSA	*****
	PUNTA SANTA ELENA	*****
	PUNTA CARNERO	*****
	ANCONCITO	****

(*)Representa Calificación de 1-5

Fuente: Investigación

Elaborado por: Investigador

2.2 Montañita

Imagen 2.3: Montañita – Fotografía Bar



Fuente: Investigación
Elaborado por: El Investigador

Fue creada como parroquia el 29 de mayo de 1861, condición que le fue ratificada el 27 de diciembre de 1937.

Está situada a orillas del mar, al noroeste de la provincia de Santa Elena, actualmente es un destino turístico de playa (atractivo de la ruta del Spondyllus).

Las aguas de su río se mezclan con las del Océano Pacífico, a través de un estrecho canal de 500 metros de longitud y 1,70 de profundidad. Aquí los pequeños se convierten en ciclo nautas; mientras que los adultos aprenden el arte de pescar; tanto con redes, como con finos alambres utilizados para la cosecha de michuya (una pequeña concha similar al mejillón), crustáceo apetecido por los habitantes de la zona.

Montañita se hizo conocido muy lentamente como una playa únicamente para practicar el surf, con sólo un par de rústicas cabañas de pescadores oriundos de la zona y algún tablista en carpa.

Imagen 2.4: Montañita – Fotografía Artesanal.



Fuente: Investigación
Elaborado por: Investigador

Después de tiempo, Montañita comenzó a alzarse con casas de veraneo, pequeños hoteles y restaurantes rústicos, construidos por guayaquileños y algunos extranjeros que quedaron absorbidos por sus encantos asiendo de este su hogar, desde surfers a personas que gustaban del trópico, el mar, el agua tibia y la paz de Montañita.

La vida nocturna de Montañita es diferente a la de otras ciudades : bares que se transforman en discotecas y música en las esquinas, gracias a los artesanos y músicos que siempre deciden quedarse en Montañita un tiempo mayor de lo pensado.

Hoy en día Montañita es un balneario multicultural, con turistas de todo el mundo que gozan desde unas lecciones de surf hasta una pizza con camarones.

En el sector hay alrededor de 300 comerciantes dedicados al turismo. De ellos, 7 son dueños de hoteles y dos de hospederías comunitarias; en donde se ofrecen habitaciones por módicos precios; más aún si la temporada ha terminado. Manuel Alfonso Pin, un guía turístico de la zona, refiere que

Manglar alto tiene 147 años de parroquialización. Y al momento, unos 3000 habitantes, quienes están ubicados en un tramo de la cordillera de Chongón.

Es un apacible poblado en donde existen una escuela y un colegio fiscal; al igual que una extensión de la Universidad de Santa Elena, donde los jóvenes de la región estudian Hotelería y Turismo. En tanto, los turistas pueden disfrutar de caminatas por la playa o de cabalgatas. Para quienes prefieren que su adrenalina fluya, los guías de la región les sugieren paseos en yate, en donde se les ofrece además los equipos para bucear en la isla de “El Pelado”, que está ubicada a tres horas del sector.

2.2.1 Identidad

Esta se caracteriza por el conjunto de cualidades que permiten reconocer a un grupo humano del resto de la sociedad y por la identidad de una serie de elementos que al grupo lo define como tal, es el sentir de un pueblo, grupo o persona.

2.2.2 Cultura

Es el conjunto de todas las formas y expresiones de una sociedad determinada. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, y reglas de la manera de comportarse, vestirse, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias. Desde otro punto de vista se dice que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano.

"...la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden" (UNESCO, 1982: Declaración de México).

2.2.3 Culturas Precolombinas

La actual República del Ecuador se halla en el corazón de la región donde nacieron y se desarrollaron las civilizaciones superiores megalíticas del Nuevo Mundo. Las poblaciones del período preincaico vivían en clanes, que formaban colectividades exógamas.

2.2.4 Cultura Valdivia

La cultura prehistórica de más renombre en el Ecuador es Valdivia. Esta cultura se concentró en la provincia de Santa Elena convirtiéndose en la primera de las Américas.

Su fama se debe principalmente a la antiguas del Nuevo Mundo. El descubrimiento de esta cerámica tan vieja en la costa ecuatoriana, hace algunas décadas, trajo consigo fama para el Ecuador, que hasta aquella

época había quedado a la sombra (desde el punto de vista arqueológico) de las grandes civilizaciones prehispánicas de México, de Centroamérica y de Perú. Fuera del país el renombre del Ecuador dependió principalmente de una hipótesis que relacionó Valdivia con la transferencia de tecnología desde Asia a América.

Imagen 2.5: Cultura Valdivia – Venus Valdivia



Fuente: www.edufuturo.com

"Se establece la cultura precolombina de los Valdivia, en una de las áreas más secas de la costa ecuatoriana, en la provincia del Guayas y Santa Elena, con el inicio de la cerámica en el Ecuador y en el "Nuevo Mundo", hace unos 5.500 años, (3.500 a.C.)".

No hay seguridad del origen de la cultura Valdivia, debido a las diferencias tan únicas que presenta este grupo con sus predecesores en la región, básicamente cazadores recolectores. Sobre la base de similitudes en la alfarería, sin embargo, se a encontrado similitudes con grupos anteriores ubicados en la región amazónica. El desarrollo de Valdivia diò paso en la misma región a la cultura Machalilla y muchos de sus elementos culturales, especialmente aquellos relacionados con la innovación en la cerámica.

Como el resto de las sociedades de la época, Valdivia tendría una organización de tipo tribal. Regulaban su vida a través de relaciones de reciprocidad y lazos de parentesco, que aseguraban la supervivencia del grupo. Es posible que contaran con jefes y especialistas en las relaciones con la esfera sobrenatural.

Imagen 2.6: Cultura Valdivia – Cuenco Valdivia



Fuente: www.bce.fin.ec

Los ancestros construían primitivas embarcaciones para ingresar al océano y conseguir el principal alimento de sus familias: abundantes peces y moluscos, productos que integraban a una dieta que también incluía alimentos agrícolas, como yuca, fréjoles, habichuelas, zapallo, calabaza y la reina de las gramíneas: el maíz. Todo podía cocinarse en tiestos de barro rústicamente adornados que soportaban el calor del fuego.

No conocían los metales, pero producían hermosos tejidos de algodón de varios colores naturales y teñidos con tinte de caracol (púrpura), de añil (azul) o cochinilla (rojo), los cuales usaban para cubrir sus cuerpos en las noches frías.

Las mujeres gustaban de lucir elaborados peinados y gorros tejidos, y los principales instrumentos de los hombres eran las hachas de piedra pulida y

hojas de piedra o de grandes caracolas que atadas a un palo utilizaban para remover la tierra en la agricultura. Pero lo más sobresaliente es que tenían la costumbre y habilidad para trabajar la arcilla que obtenían del suelo para realizar hermosas piezas de cerámica, entre las que se destacan los figurines femeninos llamados hoy "Venus", que muestran un culto especial a la mujer y la fertilidad. “Fueron ceramistas americanos hace unos 5000 años, mas fue sino hasta alrededor de los años 2300 a.C. cuando empezaron a fabricar figurillas femeninas, las más antiguas de piedra y luego de barro. Así fundan una tradición en torno a este motivo, que será un rasgo particularmente distintivo de algunas culturas prehispánicas, desde Mesoamérica hasta los Andes Meridionales. Esta figurilla podría corresponder a una de las tantas variantes, a veces sencillas y otras muy ornamentadas, que tienen como elementos comunes un dejo de expresividad en sus rostros y un marcado naturalismo para denotar el sexo femenino”. Sus ojos en forma de granos de café y las incisiones verticales sobre rejillas son rasgos característicos que permiten adscribir esta pieza a la tradición Chacras. (Fundación Balsa Ecuatoriana, 2007, http://www.la-balsa.com/history_e.html)

La representación de mujeres en estado de embarazo ha sido interpretada como objetos relacionados con la fertilidad y la salud, los cuales serían desechados una vez obtenida la mejoría del paciente. Ello podría explicar la gran cantidad de figurillas fragmentadas que se encuentran en los sitios de la cultura Valdivia. Esta práctica en rituales de curaciones, ha sido documentada etnográficamente en varias tribus centroamericanas. Otro

aspecto vinculado al simbolismo que sugieren estas figurillas, se asocia a los relatos míticos –especialmente del ámbito amazónico- en los cuales los orígenes de la alfarería están siempre referidos a la mujer.

Confeccionaban principalmente ollas, cuencos y escudillas, siempre de boca ancha y base cóncava. Para la decoración de estas vasijas emplearon diversas técnicas: modelado, inciso o estampado, con las que realizaban motivos geométricos, sobre vasijas generalmente pulidas.
Aplicando un técnica desconocida para nosotros llamada pintura iridiscente la cual solo es posible apreciar cuando colocamos agua en uno de estos cuencos, tecnología que es desconocida en la actualidad.

2.3 Diseño

Diseño es una compleja, dinámica e intrincada tarea. Es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad. De esto último se puede desprender la alta responsabilidad ética del diseño y los diseñadores a nivel mundial.

El diseño necesita principalmente consideraciones funcionales y estéticas. Esto necesita de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto. Además

comprende multitud de disciplinas y oficios dependiendo del objeto a diseñar y de la participación en el proceso de una o varias personas.

El diseño también es una actividad técnica y creativa encaminada a idear un proyecto útil, funcional y estético que pueda llegar a producirse en serie como en el diseño industrial, el diseño gráfico o el diseño de joyas. A pesar de que el diseño de interiores no va dirigido a una producción en serie en su gran mayoría.

2.4 Principios de Diseño

2.4.1 La Composición

La composición de un diseño es, adecuar distintos elementos dentro de un área visual, que previamente se habrá seleccionado, componiéndolos de tal forma que todos ellos sean capaces de poder aportar un significado para transmitir un mensaje claro a los receptores de dicho mensaje.

Al diseño se le pueden aplicar dos definiciones de composición artística:

1.- La disposición de elementos diversos para expresar decorativamente una sensación.

2.- Una disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y colocación perfecta.

El diseñador debe considerar siempre, que cada elemento de la composición, en función de la ubicación, dimensión o protagonismo que se le asigne, experimenta pequeñas variaciones en su significado. Es decir, resulta muy importante la posición que se le da a cada uno de los elementos para así encontrar el equilibrio formal entre todos ellos. Existen dos tipos de composiciones:

- Composiciones Formales
- Composiciones Informales

2.4.1.1 Composiciones Formales:

Una composición formal generalmente contiene una estructura matemática que rige las proporciones y las direcciones de los elementos. Estos elementos se ordenan en repetición, de acuerdo a la forma, el tamaño, la posición, la dirección y/o el color. Existen cuatro modos de producir composiciones formales basadas en conceptos de simetría. Y la utilización de éstos nos lleva a numerosas variaciones que incluyen:

- Traslación
- Rotación
- Reflexión
- Dilatación

- *Traslación*.- Conocida también como cambio de posición de una forma mientras su dirección se mantiene. Las traslaciones pueden ser verticales, horizontales, diagonales o una combinación de todas ellas. Para realizar una traslación satisfactoria, se recomienda tomar como guía un ángulo de la forma.

- *Rotación.-* Conocida también como el cambio de dirección de una forma, aunque en la mayoría de veces se produce también un cambio de posición, impidiendo así, que las formas queden superpuestas. Una rotación se ejecuta a partir de un centro de referencia alrededor del que giran los elementos.

- *Reflexión.-* Es la creación de una imagen reflejada (de espejo) de la forma original. La reflexión puede tener como resultado una simetría bilateral, en este caso es imprescindible que la forma o conjunto de formas sean asimétricos para obtener el resultado adecuado en este proceso.

- *Dilatación.-* Conocida también como cambio de tamaño de la forma, donde las más pequeñas pueden proporcionar una percepción de lejanía en el espacio, contraponiéndose a la cercanía que es representada por las de mayor tamaño. Si se produce la dilatación de una forma y ésta permanece en su posición original, producirá un diseño regular concéntrico.

2.4.1.2 Composiciones Informales:

Estas composiciones no dependen de cálculo matemático, sino de una simple percepción de equilibrio asimétrico. Aquí no existen procedimientos fijos, pero los siguientes criterios ayudan a valorar dichas composiciones:

- Gravedad
- Contraste
- Ritmo
- Centro de interés

- *Gravedad.-* Que permite percibir un equilibrio en los elementos de una composición y apreciar un peso entre las formas, pudiendo generar además, efectos de estabilidad o inestabilidad de acuerdo a como se la use.

- *Contraste.-* Diferencias visuales que aparecen entre formas, colores, tamaños, texturas, así como de acuerdo a la posición, dirección y efectos espaciales.

- *Ritmo.-* Es considerado como el movimiento y velocidad que se genera mediante la manipulación de las direcciones de los elementos y de los espacios entre ellos, dichos elementos pueden ser paralelos, similares, contrastados o radiados. El factor de ritmo se produce cuando encontramos una repetición secuencial de un conjunto de

elementos. Con esta técnica se puede producir dinamismo y armonía en la composición. Es capaz de transmitir movimiento dentro del área de diseño, gracias a la aproximación de elementos similares.

- *Centro de Interés.-* Es aquel punto focal que atrae la mirada del observador, o define el área de convergencia, divergencia o de mayor concentración de fuerzas rítmicas; una zona donde todos los elementos se originan, cesan o interaccionan.

2.4.2 La Dimensión

La dimensión existe en el mundo real. No solo se la puede sentir, sino que se la ve a través de las representaciones bidimensionales donde se simula mediante la técnica de la perspectiva. La perspectiva utiliza la línea, fórmulas y reglas exactas para crear los efectos volumétricos e intentar representar la realidad.

2.4.3 El Movimiento

Es uno de los elementos visuales que implica y brinda más fuerza. Realmente solo está implícito en ciertos elementos, aunque existen técnicas capaces de engañar el ojo.

El fenómeno fisiológico de la “persistencia de la visión” permite ver movimiento donde no lo hay.

En el proceso de la visión no existe demasiado descanso, el ojo investiga constantemente todo lo que se le pone ante él y observa características como las tensiones y ritmos compositivos generando conclusiones de “movimiento”.

2.4.4 La Proporción

La proporción es una importante variante que influye en el modo en el que se perciben las cosas. Así por ejemplo, las formas angulares, alargadas y las formas oblongas (dominantes en el período barroco) amplían el campo de visión, dando la impresión de captar más una escena particular, creando una estética dominante, mientras que las formas angulares cortas dan la impresión de ser más tímidas y humildes.
La proporción es un concepto, que no se puede olvidar a la hora de diseñar.

a) Lo primero que se debe establecer es, que parte del área de diseño deben ocupar los elementos, y por otro lado, que espacios quedarán ausentes de elementos.
b) Una vez determinadas las áreas de diseño que se van a ocupar para cada elemento, se pueden combinar estos dentro de un mismo espacio para crear composiciones alternativas.

Se puede delimitar proporciones mediante el color, que consigue ir definiendo progresivamente distintas áreas tonales que permiten distribuir de

forma adecuada toda la información del diseño. Otra forma puede ser jugando con la disposición de los distintos bloques de elementos, de forma que parcialicen y estructuren las zonas del diseño. Sin embargo, se debe tener cuidado con la parcialización, que puede conllevar la creación de un excesivo número de bloques de elementos, perturbando a otros y restándoles significación.

2.4.5 El Equilibrio

Es la búsqueda de igualdad imaginaria o visual de algún trazo o forma equilibrados entre si.

Este criterio se aplica principalmente al diseño, frecuentemente se busca este equilibrio, aunque en alguna ocasión se provoca un desequilibrio intencionado para conseguir unos resultados específicos en un diseño.

Se define equilibrio, como la apreciación subjetiva, en la cual, los elementos de una composición no se van a desprender.

El equilibrio hace sentir que todas las partes están ordenadas correctamente. Un eje central es una línea divisoria que hace las veces de una escala de medida para ver si los elementos están localizados de igual forma a ambos lados o desde arriba hasta abajo en una composición.

En una composición se puede conseguir el equilibrio a través del uso de líneas y formas. Todos los pesos deberán estar compensados para obtener el equilibrio ideal.

Como medición del peso de las formas y líneas que utilizamos en una composición, se observa la importancia que tienen los objetos dentro del diseño o creación que queremos representar, intentando equilibrar los elementos de mayor importancia, con los de menor importancia, y los de mayor peso con los de menor.

2.4.5.1 Equilibro simétrico:

Es cuando al dividir una composición en dos partes iguales, existe igualdad de peso en ambos lados. No se encuentran elementos que sobresalgan más que el resto en importancia y peso.

Un ejemplo más inmediato de simetría en el mundo orgánico, es la mariposa, cuyas alas poseen una simetría axial bilateral, en la que el eje, es el cuerpo del insecto. Sus dibujos están dispuestos simétricamente respecto al eje. Esta regularidad constituye, a nivel de percepción, un factor estético de armonía.

La creación de un diseño simétrico, nos transmite una sensación de orden. El equilibrio simétrico se produce cuando se encuentra igualdad de peso y tono en ambos lados de la composición.

El equilibrio provocado por la simetría es un factor importante de la forma en que se evalúa el atractivo visual de un diseño, sin embargo, este atractivo tiene límites; ya sea en un toque de asimetría puede hacer que resulte aún más atractivo, añadiendo un toque de singularidad e individualidad.

2.4.5.2 Un equilibrio es asimétrico:

Cuando al dividir una composición en dos partes iguales, no existen las mismas dimensiones en tamaño, color, peso etc., pero existe un equilibrio entre dos elementos.

En el equilibrio asimétrico, al ser desiguales los pesos a un lado y otro del eje, el efecto es variado, se produce cuando no existen las mismas divisiones (ya sea de tamaño, color, etc.) en ambos lados, pero aún así existe equilibrio entre los elementos.

La asimetría, nos transmite agitación, tensión, dinamismo, alegría y vitalidad; en este tipo de equilibrio una masa grande cerca del centro se equilibra por otra pequeña alejada del aquel, puede conseguir que una imagen no sea monótona.

Otro tipo de equilibrio que vale la pena mencionar es el equilibrio radial, en el que se organizan los elementos alrededor de un punto central, de modo tal que se hallan equidistantes desde el centro por rotación.

2.4.6 Diseño Industrial

El diseño industrial es una rama del diseño que busca crear-modificar objetos y/o ideas para hacerlos útiles , prácticos o simplemente bellos con la intención de cubrir necesidades del ser humano, adaptando los objetos e ideas no solo en su forma sino también las funciones de éste, su concepto, su contexto y su escala, buscando lograr un producto final innovador. El diseño industrial sintetiza conocimientos, métodos, técnicas, creatividad y tiene como meta la concepción de objetos de producción industrial, atendiendo a sus funciones, sus cualidades estructurales, formales y estético-simbólicas, así como todos los valores y aspectos que hacen a su producción, comercialización y utilización, teniendo al ser humano como usuario. Es una actividad creativa, que establece las cualidades polifacéticas de objetos, de procesos, de servicios y de sus sistemas en ciclos vitales enteros. Por lo tanto, el diseño es el factor central de la humanización innovadora de tecnologías y el factor crucial del intercambio económico y cultural.

2.4.7 Diseño de Interiores

“Es la disciplina proyectual involucrada en el proceso de formar la experiencia del espacio interior, con la manipulación del volumen espacial así como el tratamiento superficial. No debe ser confundido con la decoración interior, el diseño interior indaga en aspectos de la psicología ambiental, la arquitectura, y del diseño de producto, además de la decoración tradicional. Un diseñador interior o de interiores, es un profesional calificado dentro del campo del diseño interior o quién diseña interiores de oficio como parte de su trabajo. El diseño interior es una práctica creativa que analiza la información programática, establece una dirección conceptual, refina la dirección del diseño, y elabora documentos gráficos de comunicación y de construcción”. (Sánchez, 1997,http://interdesignc.wordpress.com)

2.5 Espacios de Servicio

Estos son aquellos espacios que prestan una actividad como son las diferentes ares de atención al cliente, cocina, etc.

2.5.1 Restaurantes

Este término comprende a todos los establecimientos, cualquiera que sea su denominación, que sirvan al público mediante un precio, bebidas y comidas para ser consumidas en un mismo local. La ordenación turística

excluye de este concepto los siguientes establecimientos: Cafeterías. Comedores universitarios. Comedores de empresa par trabajadores. Cantinas escolares. Todo establecimiento dedicado únicamente a servir comidas y bebidas a contingentes particulares

2.5.2 Bares

Imagen 2.7: Bares – Bar Boomeran



Fuente: www.elboomeran.com

Son los establecimientos comerciales donde se sirven bebidas alcohólicas y no alcohólicas, y aperitivos, generalmente para ser consumidos de inmediato en el mismo establecimiento en un servicio de barra. La persona que atiende el bar suele estar de pie, tras la barra y en el mundo anglosajón se le ha denominado tradicionalmente como barman.

“El elemento característico de un bar, y también aquél que le da su nombre, es la barra, o mostrador, que es un pequeño muro más o menos a la altura del pecho sobre el que descansa una tabla alargada donde se sirven las bebidas a los clientes. La barra del bar divide el local en dos partes: Por un lado, la zona pública, donde los clientes, permanecen junto a la barra, de pie o sentados en taburetes o banquetas altas. Detrás de la barra, en la zona

privada, permanece la persona encargada de servirles la consumición, comúnmente conocido como el camarero. A ese mismo lado de la barra, se alojan, separados por tanto del alcance de los clientes, los diversos muebles, aparatos y utensilios necesarios para dar el servicio, entre los cuales podemos encontrar, habitualmente, la caja registradora, una o más cámaras frigoríficas para almacenar las bebidas, estanterías para colocar las botellas de licor y los vasos, jarras u otros recipientes donde se sirven la bebida o aperitivos, la máquina de hacer café, el fregadero, etc.". (Castillo, 2011, http://www.monografias.com/trabajos93/elaboracion-plan-negocios-creacion-cafe-bar/elaboracion-plan-negocios-creacion-cafe-bar.shtml)

2.5.3 Tipos de Bares

- *Bar Familiar*: El más sencillo de todos. Se encuentra normalmente en los hogares, en un pequeño espacio destinado a este fin. El stock de bebidas es mínimo, difícilmente de más de una docena de botellas, y los utensilios con que cuenta son los indispensables. El anfitrión improvisa mezclando licores que normalmente no se beben puros por sus efectos o el sabor.

- *Bar Profesional*: Es el Bar abierto al público, con montaje e instalaciones apropiadas. Está dotado de un amplio surtido de bebidas, y equipos, cristalería y utensilios apropiados para el trabajo eficiente y un buen servicio. Requiere de profesionales con técnicas muy depuradas para su atención y administración.

- *Bar de Cócteles*: Los Bares de Cócteles deben ofrecer una amplia variedad de tragos internacionales. Normalmente cuentan con stock de buenas marcas y ofrecen un estándar superior de servicios de mesa. El personal trabaja bajo la supervisión de un Jefe de Bar o Cantinero Jefe.

- *Bar de Expendio de Banquetes o Servicio*: Su función principal es servir al cliente a través de terceras personas. En la mayoría de los casos se ubica fuera de la vista del público. Se le considera como extensión de las operaciones de Bodega.

- *Bar de Vinos*: Normalmente ofrecen únicamente vinos o bebidas preparadas a base de ellos. También proporcionan piqueos fríos y calientes.

- *Bar de Restaurante*: Bar exclusivo para los comensales de un restaurante. Ofrecen cócteles clásicos internacionales, y un stock de vinos de mesa y fortificados. Normalmente está en la entrada del restaurante, al que sirve también como zona de recepción.

- *Bar de Piscina*: Están situados en el área de la piscina o dentro de ella. Es frecuente que no utilice vasos de vidrio, pues las roturas representan riesgo para los pies descalzos.

- *Bar Público*: Está abierto al público en general, ofrece una gama de cervezas y bebidas alcohólicas limitadas en marcas. Raramente ofrece cócteles preparados. En algunos países se acostumbra servir con los licores un menú ligero o bocaditos

- *Piano-Bar*: Es el Bar que ofrece música de piano como entretenimiento. Se sirven pocos cócteles.

- Área de clientes.
- Área de servicio.
- Área de elaboración de bebidas.
- Área de elaboración de comidas frías y calientes.

2.6 Hoteles, bares y restaurantes de Montañita

Imagen 2.8: Hotel y Bares Montañita
Fotografía Surf - Bar



Fuente: Investigación
Elaborado por: El Investigador

En los años 1960, el lugar se convirtió en un punto de encuentro para gente, usualmente extranjera, vinculada o inspirada en el movimiento hippie y en otros movimientos alternativos, para la diversión, el descanso y el contacto con la entorno. En esos tiempos hubo alguna afinidad entre la vida

alternativa de estos visitantes tanto nacionales como extranjeros y la estructura y organización comunitaria y autónoma de la aldea.

Las construcciones en Montañita siguen manteniendo una forma ancestral utilizando materiales locales como la paja toquilla, la caña de guadua y otros materiales a los cuales le han encontrado aplicaciones muy diversas, también técnicas de construcción desarrolladas a lo largo de la historia como empalmes y juntas utilizando estos tipos de materiales aunque en la actualidad los hostales, casas de hospedaje comunitarios, bares y restaurantes gozan de comodidades para el turista, como agua caliente y potable.

Montañita se ha convertido en lugar de residencia para muchos turistas extranjeros que han sido cautivados por sus playas y paisajes, entre ellos jóvenes surfistas y asistentes a raves. Algunos de ellos han montando negocios como hoteles y restaurantes con tendencia como la descrita anteriormente.

2.6.1 Materiales

Los materiales de construcción y elementos de decoración tradicionales ocupados en la cultura de manglar alto y que se mantienen hasta la actualidad debido a su resistencia y facilidad de trabaja los son:

2.6.2 Caña de Guadua

Guadua es un bambú espinoso que pertenece a la Familia Poacecae, a la sub-familia Bambusoideae y a la tribu Bambuseae. En 1820, el botánico Kunth, constituye este género utilizando el vocablo “guadúa” con el que los indígenas de Colombia y Ecuador se referían a este bambú.

Este género, que reúne aproximadamente 30 especies, se puede distinguir de los demás participantes por los tallos robustos y espinosos, por las bandas de pelos blancos en la región del nudo y por las hojas caulinares en forma triangular. Sin embargo, sus caracteres más fuertes son la presencia de quillas aladas en la palea del flósculo de la espiguilla, la presencia de 3 estigmas plumosos al final del estilo y 6 estambres.

Imagen 2.9: Materiales – Plantación Caña de Guadua



Fuente: www.fundamedecuador.com

La especie Guadua agustifolia sobresale dentro del género por sus propiedades físico – mecánicas y por el tamaño de sus culmos que alcanzan hasta 30 metros de altura y 25 centímetros de diámetro. Ha sido seleccionada como una de las veinte especies

de bambúes mejores del mundo ya que su capacidad para absorber energía y admitir una mayor flexión, la convierten en un material ideal para construcciones sismo resistentes. Esta especie crece naturalmente en Colombia, Ecuador y Venezuela, pero ha sido introducida a Centro América, Isla del Caribe, Hawái y Asia. Reúne dos variedades: G. angustifolia var. Bicolor y G. angustifolia var. nigra, y varias formas: “cebolla”, “macana”, “castilla”.

Las características morfológicas y las propiedades físico-mecánicas de la caña guadua le catalogan como un material antisísmico de cualidades especiales para la industria de la construcción. Sus tallos largos tienen muchos usos, pues a más de servir para la construcción de viviendas se utilizan en cercas, barreras rompe vientos, revestimiento de canales y acueductos, puentes, como soportes para apuntalar las plantas de banano y en utensilios de casa e instrumentos musicales.

Además como elemento de mejoramiento del paisaje es innegable el efecto embellecedor que produce una mancha de bambú en cualquier área de potreros, en las orillas de ríos o laderas de montañas contribuyendo a adornar el entorno, a oxigenar el ambiente y a brindar una sensación de quietud. Brinda un ambiente propicio que ofrece albergue a la flora y a la fauna asociada.

2.6.3 Bejuco

Gauco, huaco, liana, o guao, y también bejuco son términos aplicados a varias plantas trepadoras parecidas a las parras que se encuentran en Centroamérica, Suramérica, e Indias Occidentales.

En algunos países se lo considera como maleza, pero en ecuador se lo utiliza para distintas tareas manuales como la creación de sillas, mecedoras, e implementos decorativos

2.6.4 Tela

Es un tipo de Textil, hecho de filamentos, hilazas e hilos sintéticos, así como de materiales tejidos, hilados, filtrados, acolchados, trenzados, adheridos, anudados o bordados; es una estructura laminar con consistencia que resulta de la disposición de hilos o fibras de manera coherente.

Imagen 2.10: Materiales - Yute



Fuente: www.pinturayartistas.com

Se fabrica mediante máquinas tejedoras de varios tipos. También existen telas no tejidas producidas mediante la unión mecánica o química de fibras.

A la industria de formación de telas a partir de hilos se le llama en general tejedurías.

2.6.5 Lino

El lino destinado a la producción de fibra se cosecha arrancando las plantas completas, que se dejan secar apiladas en el campo. La paja se somete a una operación llamada enriado, que consiste en la descomposición parcial de los tallos para facilitar la separación de las fibras por una parte, y las porciones leñosas, por otra.

Es de textura lisa de aspecto sedoso. Sirve para cobijas y mantas de damasco.

Es un buen conductor del color, los tejidos de lino provocan una sensación refrescante, de combustión rápida.

Tiene elasticidad y resistencia muy reducida pero alta absorción de humedad.

Los hilos del lino se usan en confección de ropa como: mantelería, servilletas, cortinas, separadores, paños de enjuagues, ropa en general.

2.6.6 Ladrillo

Bloque de arcilla o cerámica cocida empleado en la construcción y para revestimientos decorativos. Los ladrillos pueden secarse al sol, pero

acostumbran a secarse en hornos. Tienen un coste bastante bajo, resisten la humedad y el calor y pueden durar en algunos casos más que la piedra. Su color varía dependiendo de las arcillas empleadas y sus proporciones cambian de acuerdo a las tradiciones arquitectónicas. Algunos ladrillos están

2.6.7 Paja Toquilla

Carludovica palmata es una de las especies más comunes del género Carludovica. Pertenece a la familia Cyclanthaceae y se asemeja a primera vista a una palma pequeña. De acuerdo con las observaciones de campo, los principales dispersores de esta especie son las aves conocidas con el nombre de pichos (Thraupidae: Rhamphocoelus flamigerus). Los dispersores más importantes de las semillas de rampira podrían ser las hormigas y la lluvia. La distribución de esta especie es muy amplia, se encuentra desde las zonas subtropicales hasta las tropicales húmedas al este y oeste de los Andes. Crece en suelos húmedos, en áreas alteradas y abiertas en un rango altitudinal que va desde los 60 hasta los 2.000 m. Carludovica palmata tiene varios nombres comunes de acuerdo con las diferentes etnias y países. En el Ecuador es principalmente conocida como paja toquilla, aunque también se la identifica como lisán, rampira o pichuhua. Sus usos son múltiples, las hojas sirven para los techos de las viviendas; la corteza del pecíolo es utilizada para tejer canastas, aventadores, etc.; de las hojas se saca la fibra que, una vez procesada, sirve para tejer sombreros; la parte tierna de la base de las hojas y el rizoma, que se conocen como palmito, son comestibles. Se conoce que también tiene beneficios curativos

2.6.8 Cabuya

Imagen 2.11: Materiales – Amarras de Cabuya



Fuente: www.elpenongiradot.com

El fique tiene su origen en la América Tropical, sobretodo en las regiones andinas de Colombia, Venezuela y Ecuador, donde prevalecen condiciones tropicales durante casi todo el año.

Con esta fibra se puede fabricar diferentes elementos ya sea cuerdas textiles y sacos para almacenamiento.

2.6.9 Madera

La madera tiene características muy convenientes para su uso como material estructural y como tal se ha empleado desde los inicios de la civilización. Al contrario de la mayoría de los materiales estructurales, tiene resistencia a tensión superior a la de compresión, aunque esta última es también aceptablemente elevada. Su buena resistencia, su ligereza y su carácter de material natural renovable constituyen las principales cualidades de la madera para su empleo estructural.

Su comportamiento es relativamente frágil en tensión y aceptablemente dúctil en compresión, en que la mayor falencia se debe al pandeo progresivo de las fibras que proporcionan la resistencia. El material es fuertemente

anisotrópico, ya que su resistencia es mayor en la dirección de las fibras que en dirección ortogonal de éstas. Sus principales inconvenientes son la poca durabilidad y resistencia en ambientes agresivos, que puede ser en cierto modo incrementada con un tratamiento apropiado, y la sensibilidad al fuego, que puede disminuirse sólo parcialmente con tratamientos específicos retardantes y otros mas efectivos como recubrimientos incombustibles. Las dimensiones y formas geométricas disponibles son limitadas por el tamaño de los troncos; esto se supera en la madera laminada pegada formando un colchón en que piezas de madera de pequeño espesor se unen con pegamentos de alta adhesión como resinas ureicas para obtener formas estructuralmente eficientes y lograr estructuras de gran belleza. El problema de la anisotropía se reduce cuando a la madera se la somete a un procedimiento de contrachapeada en el que se forman placas de distinto espesor pegando hojas delgadas con las fibras orientadas en direcciones alternadas en cada capa de chapa. La unión entre los elementos de madera es un aspecto que requiere especial atención e importancia y para el cual existen algunos procedimientos. Las propiedades estructurales de la madera son variables según la especie y según los defectos o cualidades que se presentan o buscan en una pieza dada; para su uso estructural se requiere una clasificación que permita identificar piezas con las propiedades deseadas. En algunos países el uso estructural de la madera es muy conocido y se cuenta con una clasificación estructural extensa y confiable ; en otros su empleo con estos fines es prácticamente no existe y es difícil encontrar madera clasificada para estos fines. De los materiales comúnmente usados para fines estructurales, el acero es el que tiene

mejores propiedades de resistencia, rigidez y ductilidad. Su eficiencia estructural es además alta; debido a que puede fabricarse en secciones con la forma más adecuada para resistir flexión, compresión u otro tipo de solicitación. Las resistencias en compresión y tensión son prácticamente idénticas y pueden hacerse variar dentro de un intervalo bastante amplio modificando la composición química o mediante trabajo en frío. Hay que tomar en cuenta que a medida que se incrementa la resistencia del acero se reduce su ductilidad y que al aumentar la resistencia no varía el módulo de elasticidad, por lo que se vuelven más críticos los problemas de pandeo local de las secciones y global de los elementos. Por ello, en las estructuras normales la resistencia de los aceros no excede de 2500 kg/cm2, mientras que para refuerzo de concreto, donde no existen problemas de pandeo, se emplean con frecuencia aceros de 6000 kg/cm2 y para presfuerzo hasta de 20,000 kg/cm2. La continuidad entre los distintos componentes de la estructura no es tan fácil de lograr como en el concreto reforzado, y el diseño de juntas, soldadas o atornilladas en la actualidad, requiere de especial cuidado para que sean capaces de transmitir las solicitaciones que implica su funcionamiento estructural.

2.6.10 Mimbre

Es una fibra vegetal que se obtiene de un arbusto de la familia de los sauces salix (principalmente Salix Viminalis, pero también Salix Fragilis y Salix Purpurea) y que se teje para crear muebles, cestos y otros objetos útiles. En el tejido se utiliza el tallo y las ramas de la planta, ya sea en todo su grosor para el marco o en lonjas cortadas longitudinalmente para el tejido propiamente tal. A menudo, un marco es hecho de materiales más firmes, después un material más flexible es usado para rellenar el marco. El mimbre es ligero pero robusto, haciéndolo una ideal y poco costosa opción para muebles que serán movidos a menudo. Es habitualmente utilizado en la realización de muebles de patio y el pórtico. “Existen referencias documentales del mimbre ya en el Antiguo Egipto. Ha sido propuesto que el uso extensivo de objetos de mimbre en la Edad del Hierro tuvo una influencia en el desarrollo de los patrones usados en el arte Céltico. En tiempos recientes, su estético fue influido fuertemente por el Movimiento de Artes y Oficio al final del siglo 20”.

Imagen 2.12: Materiales - Mimbre



Fuente: www.pinturayartistas.com

(Alfaro, 2007, http://alcarriafloraypoesia.blogspot.com/2009/09/mimbre.html)

2.6.11 Mármol

Es una roca metamórfica compacta formada a partir de rocas calizas que, sometidas a elevadas temperaturas y presiones, alcanzan un alto grado de cristalización. El componente básico del mármol es el carbonato cálcico, cuyo contenido supera el 90%; los demás componentes, considerados impurezas, son los que dan gran variedad de colores en los mármoles y definen sus características físicas. Tras un proceso de pulido por abrasión el mármol alcanza alto nivel de brillo natural, es decir, sin ceras ni componentes químicos. El mármol se utiliza principalmente en la construcción, decoración y escultura. A veces es translúcido, de diferentes colores, como blanco, marrón, rojo, verde, negro, gris, azul amarillo, y que puede aparecer de coloración uniforme, jaspeado (a salpicaduras), veteado (tramado de líneas) y diversas configuraciones o mezclas ente ellas.

2.6.12 Granitos

El granito, también conocido como piedra berroqueña1 es una roca ígnea plutónica constituida esencialmente por cuarzo, feldespato y mica. Es la roca más abundante de la corteza continental. Se produce al solidificarse lentamente y a muy alta presión magma con alto contenido en sílice producto de la fusión de las rocas que forman los continentes, sometidas al calor del manto terrestre en la parte inferior de éstos. Como este magma contiene menos magnesio incluso que la corteza continental, tiene menor peso específico y por ello asciende a través de está en unas estructuras

características en forma de gota invertida que suelen solidificarse antes de llegar a la superficie. Para que la roca que se forme sea granito es necesario que se solidifique lentamente y a gran presión. Cuanto más grandes sean los feldespatos, más lentamente se ha solidificado el magma. Estas estructuras solidificadas aparecen en superficie por la acción de la erosión y son llamadas batolitos. A causa de su gran dureza, es frecuente que terminen siendo la cima de una montaña que se distingue por su típica forma redondeada.

2.6.13 Iluminación

Imagen 2.13: Iluminación - Interior



Fuente: www.soloarquitectura.com

La mayor parte de actividades humanas se realizan en el interior de edificios con una iluminación natural, a menudo insuficiente. Por ello es necesaria la presencia de una iluminación artificial que ayude al desarrollo de estas actividades. La iluminación de interiores es un campo muy amplio que abarca todos los aspectos de nuestras vidas desde el ámbito doméstico al del trabajo o el comercio.

La determinación de los niveles de iluminación adecuados para una instalación no es un trabajo sencillo. Hay que tener en cuenta que los valores recomendados para cada tarea y entorno son fruto de estudios sobre valoraciones subjetivas de los usuarios (comodidad visual, agradabilidad, rendimiento visual...). El usuario estándar no existe y por tanto, una misma instalación puede producir diferentes impresiones a distintas personas. En estas sensaciones influirán muchos factores como los estéticos, los psicológicos, el nivel de iluminación.

El diseño de iluminación, un arte efímero, tiene dos principales funciones: iluminar escenarios o espacios, iluminar actores, y crear atmósferas fijando un foco de atención en los espectadores. La iluminación puede producirse desde fuentes directas, como el Sol o una lámpara, o producirse desde fuentes indirecta, usando luz reflejada e iluminación general.

Posee cuatro propiedades como: color, intensidad, distribución y movimiento. Estas propiedades se utilizan para lograr ambiente, visibilidad, composición, es decir; la disposición global de luz, color y sombras, y para otorgar cierta apariencia al contorno y el volumen de un intérprete u objeto determinado.

Tomando como referente las prácticas actuales, comparadas con la iluminación en sus inicios era bastante sutil, lo cual permitía crear ilusiones ópticas mediante juegos pictóricos. La iluminación proporcionada por sistemas a base de gas otorgo mayor control, pero fue la aparición de la

energía eléctrica y su generación masiva en calles y casas, a finales del siglo XIX, lo que permitió alcanzar la claridad, intensidad y brillo disponibles en la actualidad. Fue posible atenuar la luz de espacios interiores como habitaciones o casas representadas sobre el escenario, envolviendo al público en la oscuridad por primera vez.

Sin embargo, iluminar no es algo tan simple como arrojar luz sobre el escenario. El público espera que los actores sean visibles en todo momento y que se puedan apreciar claramente la puesta en escena. Esto supone un acondicionamiento correcto de los instrumentos de iluminación, ángulos correctos, iluminación posterior y frontal así como lateral, y un equilibrio de colores. Se emplean dos tipos básicos de instrumentos de iluminación: focos, los cuales iluminan una amplia zona del escenario, y proyectores, que iluminan intensamente un área más concreta y más pequeña. Cuelgan de los varales y puntales de iluminación, y se colocan frente o sobre los laterales del escenario. En escenografías de tipo realista, es decir, que intentan recrear un lugar específico, las luces pueden situarse de modo que simulen la dirección de la fuente aparente, como el Sol o una lámpara, pero, incluso en este caso, parecería que los actores sólo tienen dos dimensiones si no se añadiera iluminación lateral y de fondo.

Dado que la luz blanca es demasiado dura para la mayoría de las necesidades escénicas, se utilizan filtros de color llamados gelatinas, que suavizan la intensidad de un foco creando un efecto más agradable. La luz

blanca puede obtenerse mezclando la roja, la azul y la verde (los tres colores primarios luz). La mayoría de los diseñadores tratan de equilibrar colores cálidos y fríos para crear las sombras y texturas apropiadas. Excepto en el caso de los efectos especiales, el diseño de la iluminación busca la discreción; tal y como sucede con los decorados, sin embargo, una utilización inteligente del color, la intensidad y la distribución de la luz puede tener un efecto subliminal en la percepción del espectador, todos estos temas, serán tratados con mayor profundidad en el tema siguiente.

2.7 Color

El color es una percepción visual que genera el cerebelo de los humanos, no está en las cosas, sino en la luz. La luz solar se propaga por medio de ondas, cuyo color es siempre blanco, todo cuerpo iluminado absorbe una parte de las ondas y refleja las demás. Estas ondas son captadas por el ojo humano e interpretadas por el cerebro, como distintos colores, pueden descomponerse en siete colores: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil (azul oscuro) y violeta. Estos son los colores que podemos visualizar en la mezcla de luz y agua.

Es así que, cada color de este espectro electromagnético está producido por una longitud de onda. Cuando la luz blanca natural incide sobre un determinado objeto, éste refleja una o unas determinadas longitudes de onda. De allí que se puede ver los objetos con color, como si realmente

fueran de ese color. Pero no es más que un fenómeno físico-químico donde cada color dependerá de la longitud de la onda lumínica.

Podemos decir, los cuerpos rojos reflejan el rojo y absorben las demás ondas. Los cuerpos que no reflejan o donde hay ausencia de color y absorben todos, son los cuerpos negros. A diferencia de los cuerpos blancos los que reflejan todos los colores. La longitud de onda más larga es la que corresponde al color rojo, y a partir de allí las longitudes van decreciendo, hasta llegar a la longitud de onda más corta que da lugar al color violeta.

2.7.1 Propiedades del Color

Imagen 2.14: Color – Propiedades del Color



Fuente: www.newsartesvisuales.com

2.7.2 Colores Primarios

Son aquellos colores que no se pueden obtener por mezcla de ningún otro color, que son naturalmente únicos, es decir absolutos, y con los cuales combinado con el blanco y el negro se obtiene cualquier otro color.

2.7.3 Colores Secundarios

Los colores secundarios son los que se obtienen por la mezcla de dos colores primarios entre sí al 50%.

2.7.4 Colores Intermedios y Terciarios

Los colores intermedios son los que se obtienen mezclando un color primario con un secundario, como su nombre lo dice “entre medio”, de un color primario y un secundario. Mezclando dos colores secundarios se obtienen los colores terciarios. Mientras que mezclando dos colores terciarios obtendremos aun un color cuaternario.

2.7.5 Colores Puros

Se llaman colores puros los colores que no llevan en su constitución ninguna mezcla de blanco, negro o gris.

2.7.6 Matiz

Son las diferentes combinaciones de colores puros con otros colores dando como resultado los matices. Se llama, matiz al resultado de combinar un color con otro u otros, de modo que uno de ellos predomine.

2.7.7 Saturación

Saturación es la intensidad que refleja cada color (más tenue o más intenso). De acuerdo a la cantidad de luz que el color absorbe da lugar a la intensidad del mismo.

2.7.8 Valor o Intensidad

Indica el grado de luminosidad de un color con relación al blanco o al negro.

2.7.9 Color Luz - Síntesis Aditiva

Imagen 2.15: El Color – Color Luz – Síntesis Aditiva.

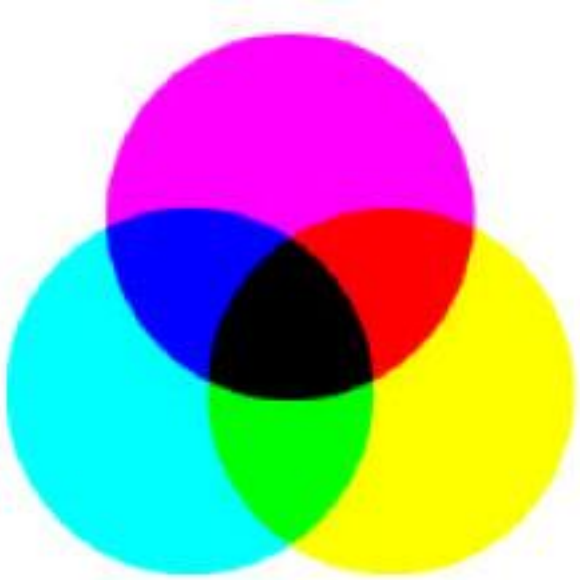


Fuente: www.newsartesvisuales.com

El monitor de nuestro PC, el cine, la televisión, etc. Son las aplicaciones más prácticas de la síntesis aditiva, producen color por luz , emitida desde una fuente directa de iluminación, en este caso tenemos como colores primarios, para formar los demás, al rojo, el verde y el azul (RGB) con su fusión estos, crean y componen la luz blanca, a esta unión se le conoce como, síntesis aditiva y estas luces mezcladas parcialmente dan origen a la mayoría de los colores del espectro visible.

2.7.10 Color Pigmento - Síntesis Sustractiva

Imagen 2.16: El Color – Color Luz – Síntesis Sustractiva



Fuente: www.newsartesvisuales.com

Los colores sustractivos, son colores basados en la radiación de luz que sustraen o reflejan de los pigmentos aplicados a las distintas superficies. Son colores primario en la síntesis sustractiva, el color magenta, el color cyan y el color amarillo. Los Colores Sustractivos son los colores más utilizados en la historia del color, son colores básicos de las tintas que se usan en la mayoría de los sistemas de impresión, así podemos notar que estos colores han desplazado en la consideración de colores primarios a los colores tradicionales.

Al mezclar los tres colores primarios pigmento en teoría debería resultar el color negro, el color más oscuro y de menor absorción de luz, y la absorción de luz de cada pigmento es diferente no es perfecta, esta mezcla es conocida como síntesis sustractiva. En la práctica el color así obtenido no es lo bastante puro, motivo por el cual se le agrega cierta cantidad de pigmento negro conformándose el espacio de color CMYK.

2.8 El Color en el Diseño de Interiores

El color forma parte importante de vida cotidiana, están en cada objeto de nuestro entorno. Ya en la práctica, el color puede ser utilizado siguiendo dos lineamientos: armonía y contraste.

Existen diferentes maneras de integración de colores, matices, valores, etc. Donde hay armonía cuando producen una unidad equilibrada y serena agradable a la vista.

Cuando la unión de dos o más colores, produce una diferencia notable u oposición, existe contraste es decir una especie de choque que crea una nueva unidad cromática más vivaz y dinámica. Se debe tener especial cuidado: a una oposición demasiado agresiva entre dos o más colores puede conducir a desarmonía (unidad cromática no grata para la vista).

Imagen 2.17: El Color en Diseño de Espacios Interiores.



Fuente: www.xtrudesing.com

En general, hay dos elementos de vital importancia que se deben considerar en el uso adecuado del color, en un mismo ambiente, el primero la armonía y el segundo el contraste. Para ello existe una norma dominante que se basa en la armonización, para establecer una relación coherente entre los colores, consiste en aplicar un color dominante matizado, con grises, suave, ocupando la mayor parte del trabajo, aplicando después un color tónico que complementa al dominante en zonas menores, tonos afines armonizando. Y finalmente el color de mediación el cual sirve de transición entre los dos anteriores, en pequeñas notas de colores puros contrastados.

2.8.1 Combinaciones

Existen cinco formas clásicas de combinar colores:

2.8.2 Combinaciones Monocromáticas

Consiste en utilizar un solo color y sus matices (por ejemplo: verde claro, verde intermedio y verde oscuro). Esta "monotonía" se puede atenuar: 1) aplicando distintos tipos de texturas que sean las que provoquen contraste y 2) utilizando matices de color muy distanciados (por ejemplo: azul claro, azul oscuro).

2.8.3 Combinaciones por Analogía

Consiste en combinar colores que contengan una misma base de color como: amarillo, amarillo-verdoso y amarillo-anaranjado. Esta es una combinación de contraste sutil, está dada por la unión de dos o más tonalidades que se encuentran en el mismo círculo cromático son contiguas. Por ejemplo, un color primario y los dos que están a su lado.

2.8.4 Combinaciones de Complementarios

El color complementario es aquel color opuestos a otro, trazando un diámetro desde cualquier extremo del círculo de color, a lado opuesto del mismo (por ejemplo: verde y rojo). Los complementarios de los primarios, por ejemplo, son los secundarios.

Las combinaciones de colores complementarios, funcionan muy bien porque proporcionan equilibrio energético y una mayor cantidad de contrastes, sin caer en la desarmonía. En espacios con decoraciones poco vitales, podemos usar un conjunto de colores para causar una buena impresión visual y animarlas con detalles en colores complementarios.

2.8.5 Combinaciones por Complementos Divididos

Esta combinación se consigue utilizando un color y los adyacentes de su complementario.

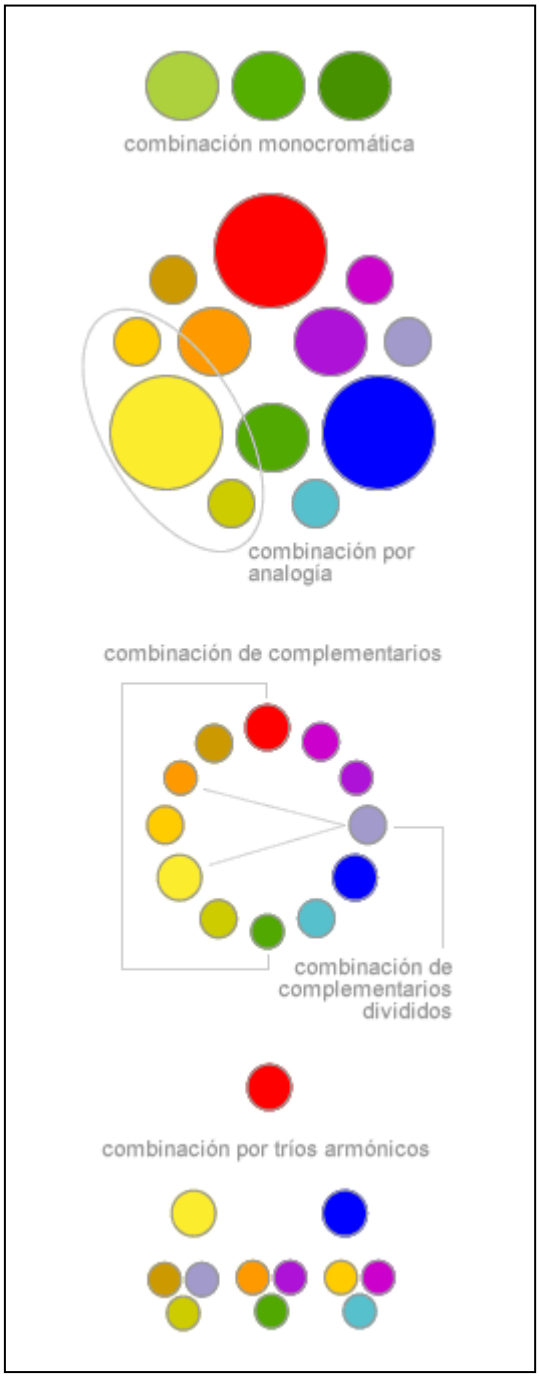
2.8.6 Combinaciones por Tríos Armónicos

Esta combinación se trata de tomar como referencia cualquier color, con la ayuda de un triángulo equilátero en el círculo cromático, seleccionamos los otros dos colores que se encuentran en sus vértices, los que forman un trío

armónico. Es así, que el trío armónico está constituido por los tres colores que están en los vértices del triángulo equilátero que trazamos en el círculo cromático.

Los principales tríos armónicos lo forman los colores primarios entre sí, al igual que los colores secundarios. Si una combinación es demasiado agresiva a la vista es decir si los colores "luchan" entre sí, se usan poco, con mucho cuidado, o en combinación con otros colores que suavizan la tonalidad.

Imagen 2.18: El Coloren Diseño de Interiores – Combinaciones



Fuente: www.arqhys.com

2.9 Colores Cálidos y Fríos

Para conseguir una diferenciación entre colores cálidos y colores fríos, debemos trazar una línea en el círculo cromático desde el amarillo-verde hasta el rojo-violeta. Se llaman colores cálidos los que en el círculo de color van de rojo a amarillo y colores fríos los que van del azul a los colores que contienen esa mezcla. Los colores verde y violeta puros son neutros y su grado de calidez o frialdad depende de la medida en que se les adicione los colores amarillo, rojo o azul.

Los colores de alguna manera tienden transmitirnos ciertas sensaciones, colores amarillos y rojos, colores cálidos, tienen un efecto estimulante y dan una apariencia de avance, es decir aparentemente se adelantan de la superficie que los contiene. Esto provoca una sensación de proximidad. Son colores vivaces, alegres y enérgicos.

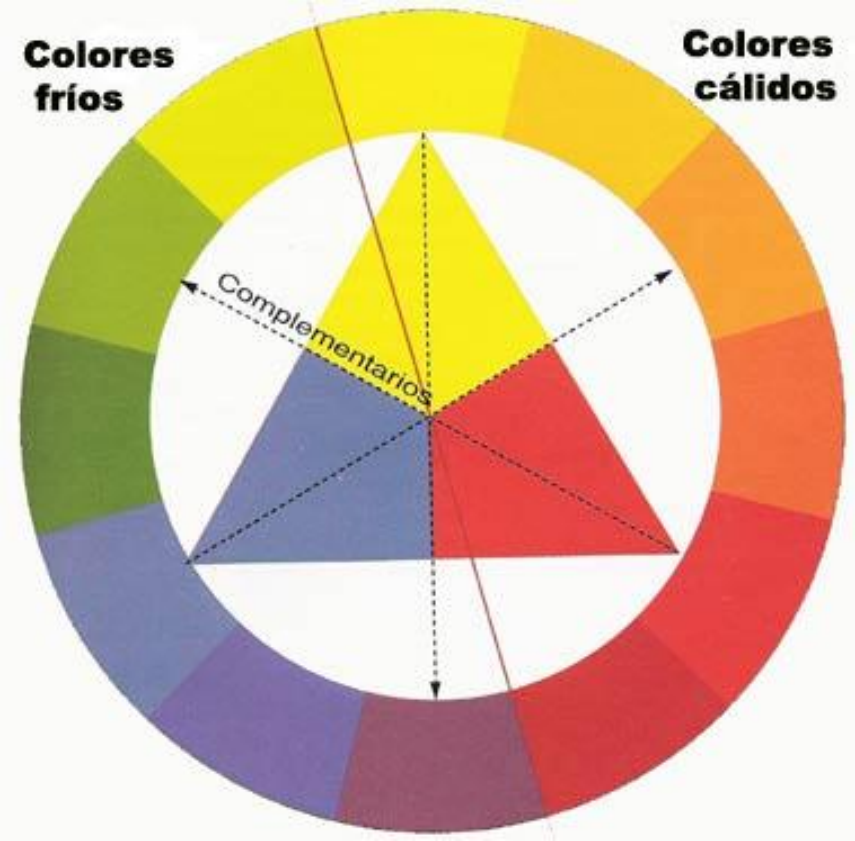
Mientras que, colores fríos azules, verdes y violetas, producen una sensación relajante y un efecto de retorno, alejamiento, provocando una acción de enfriamiento. En general dan una impresión tranquilidad, utilizados solos pueden dar efecto de poca intimidad y de tristeza.

Los colores cálidos y oscuros ayudan a recortar visualmente espacios, en ambientes amplios. En esquemas donde predominan líneas horizontales,

los colores cálidos se utilizan para crear apariencia de aumento del tamaño de los muebles y levantan tejados.

Los colores fríos y los tonos claros producen efecto de amplitud nos permiten agrandar visualmente un espacio. Un corredor angosto, adquiere apariencia de mayor holgura si está pintado con un color frío.

Imagen 2.19: El Color en Diseño de Interiores – Cálidos y Fríos.



Fuente: www.fotonostra.com

2.9.1 Psicología del Color

Los colores ejercen especiales expresiones y sensaciones en cada persona que los observa. Los colores producen alteraciones visuales en determinados ambientes, creando una apariencia con características diferentes a las reales. Para comprender mejor el efecto psicológico del color es necesario conocer a qué se les llaman colores cálidos y fríos.

2.9.2 Sobre los Colores Cálidos

- *Rojo:* El rojo es el color más cálido y vivaz de este grupo, vinculado a la actividad vital, fuerte y excitante. Debe ser usado con mesura, usarlo puro puede resultar un tanto agreste, es recomendable colocarlo en detalles o pequeños espacios. De igual manera pasa con toda la gama de rojos, bermellón, magenta, etc., El rojo mezclado con blanco, resultando en tonos más suaves, pasteles, puede producir un efecto de confort y calidez.

Imagen 2.20: Colores Cálidos en Diseño de Interiores - Rojo



Fuente: www.decoraciona.com

- *Naranja:* El naranja o anaranjado en estado puro es, un color vinculado con la alegría, ya que está compuesto por la mezcla de amarillo y rojo. Es tan cálido y excitante igual que el color rojo, del mismo modo debe usarse con mesura y tolerancia, debemos evitar colocarlo en espacios amplios o de gran extensión. Siempre es recomendable utilizar distintas combinaciones de naranja menos intensas: como el salmón, etc.

- *Amarillo:* El amarillo representa el color de la luz del sol, sugiere luminosidad, fuerza y tenacidad. Es ardiente, expansivo y es más adecuado para habitaciones donde existe poca luz.

Imagen 2.21: Colores Cálidos en Diseño de Interiores – Amarillo



Fuente: www.artefashion.blogdiario.com

2.9.3 Sobre los Colores Fríos

- *Azul:* El azul es el color más frío del círculo cromático. Refleja paz, quietud y descanso. Por sus características de efecto relajante es recomendado para espacios de trabajo y habitaciones. Al combinarlo con colores de tonalidades como verde o violeta, disminuye su sobriedad y frialdad. En espacios demasiado iluminados no es adecuado colocarlo, ya que absorbe la luz y por lo tanto creara una apariencia de poca luminosidad.

Imagen 2.22: Colores Fríos en Diseño de Interiores - Azul



Fuente: www.primerahora.com

- *Verde:* El verde es un color neutro, como pigmento puro. Cambia su temperatura a mas frio, si se incrementa la cantidad de azul o a más cálido, si se incrementa la cantidad de amarillo en su mezcla. Por ser su esencia, la mezcla entre colores amarillo y azul, dos colores de propiedades opuestas, puede catalogarse como un color balanceado, que evoca tranquilidad, frescura y vegetación. En efecto, las tonalidades de verdes-amarillos, resultan ser los más estimulantes. En espacios amplios o de gran cobertura es mejor utilizarlo en tonalidades pasteles, y en tonalidad pura sólo es recomendable usarlo para detalles.

Imagen 2.23: Colores Fríos en Diseño de Interiores - Verde

.



Fuente: www.diseño-de-interiores.com

- *Violeta:* El violeta al encontrarse en la gama de colores fríos, es un color que nos conecta con el misterio y la tristeza. Representa un canal directo hacia lo espiritual y lo místico por excelencia. Por ser frio y de la onda de longitud más corta, es un color apático y lejano, capaz de evocar la sensación de lo enigmático, el silencio y la profundidad. Si incrementamos la cantidad de rojo en su mezcla se hace más vital y enérgico. Incrementando la cantidad de azul, intensificamos su sobriedad y distanciamiento.

2.9.4 El Color: Un Elemento Expresivo

El color en su campo del diseño, tiene varias aplicaciones clasificándose en: color denotativo y el color connotativo.

2.9.5 El Color Denotativo

Cuando el color está siendo tomado como representación de una figura o elemento, hablamos de color denotativo, es decir, el color como atributo natural de los objetos, fotografía o imágenes. En el color denotativo distinguimos tres categorías: Icónico, saturado y fantasioso, no obstante, siempre reconocemos la esencia del objeto que se relaciona.

Color icónico: "Definimos un color icónico a la expresividad cromática como función de aceleración identificadora: la tierra es marrón, la cereza es roja y el cielo es azul. El color es un elemento fundamental de la imagen realista ya que la forma incolora aporta poca información en el desciframiento inmediato de las imágenes. La adición de un color natural acentúa el efecto de realidad, permitiendo que la identificación del objeto o figura representada sea más rápida. Por lo tanto el color ejerce una función de realismo que se superpone a la forma de las cosas: una manzana será más real si se reproduce o plasma en su color natural". (Sánchez, 2010 http://es.scribd.com/doc/32401027/Color-Iconico.)

Color saturado: “Es un color alterado o manipulado en su estado natural y real. Más brillante, son colores más densos, más puros y luminosos. El color saturado nace de conseguir una exageración de los colores y captar la atención con estas. El entorno resulta más atractivo, alterando el color de esta forma, el cine, la fotografía, la ilustración, carteles, etc., obedecen a una representación gráfica cromática exagerada que crea euforia colorista”. (Fotonostra, 2010. http://www.fotonostra.com/grafico/colordenotativo.htm)

2.10 Definiciones Conceptuales

2.10.1 Bar Representativo

Un bar representativo es aquel que expresa toda la semántica de un lugar, sitio, costumbres o ideales de un grupo selecto, tomando como referencia iconos, rasgos, morfología para poder expresarlos a través de un diseño.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

Tomando en cuenta los objetivos que planteen acciones inmediatas y el tema de investigación, el enfoque de este trabajo investigativo es también cualitativo porque el problema requiere información de los lugareños y sus afluentes, como proceso investigativo, se trabajará con una población pequeña y se requiere de trabajo de campo.

3.2 Modalidad Básica de la Investigación

La presente investigación se enmarcó en la modalidad de campo, ya que se estudian los hechos en el lugar donde se producen, en la parroquia de Manglar alto provincia de Santa Elena.

Está complementada con investigación bibliográfica y documental especialmente para la elaboración del marco teórico y fundamentación.

3.3 Nivel de la Investigación

3.3.1 Por los Objetivos

La investigación a realizarse será aplicada, porque permitirá elaborar una propuesta de diseño interior que planteará la solución al problema a investigarse.

3.3.2 Por el Alcance

Será descriptiva, permitirá conocer la situación real del contexto, obtener resultados, establecer comparaciones y determinar conclusiones.

3.3.3 Por el Lugar

El trabajo se realizará en la población de Montañita de la provincia de Santa Elena por lo tanto la investigación será de campo y de observación.

Dentro de los niveles de investigación se inició con el nivel EXPLORATORIO en el que se indagó el problema; a continuación, en un nivel DESCRIPTIVO se determinaron las causas del problema y se concluye con el nivel PROPOSITIVO, en donde se contempla alternativas y soluciones basados en la investigación y la práctica.

3.4 Población y Muestreo.

LA POBLACION O EL UNIVERSO DE ESTUDIO son 1500 habitantes (http://www.municipiosantaelena.gov.ec).

Con este universo se realiza el calculo para determinar el tamaño de la muestra necesaria de acuerdo a la formula de la probabilidad de ocurrencia, donde el tamaño de la muestra proporcional es de 196 habitantes los mismo que serán encuestados

Fórmula

$$\boldsymbol{n = \frac{2^2 \propto / \mathbf{2PQN}}{\varepsilon^2(n-1) + 2^2\, PQ}}$$

$$\boldsymbol{= \frac{1.96^2(0.5)(0.5)(1500)}{(0.05)x^2(1500-1) + (1.96)x^2\,(0.5)(0.5)} = 196\ Personas}$$

3.5 Métodos y Técnicas de la Investigación

Se empleó encuestas con sus respectivos instrumentos que es el cuestionario estructurado.

3.6 Recolección de la Información

Se tomo datos en el cito como una investigación de campo las misma que serán tabuladas para determinar porcentajes y nos guíen en la consecución de las conclusiones y como programa base para la propuesta.

Se manejaron como técnicas de investigación a la observación con sus respectivos registros, selección del material bibliográfico, y la encuesta con preguntas enfocadas a las preferencias y necesidades de los usuarios de los espacios.

3.7 Procesamiento de la Información.

- Los datos obtenidos serán revisados para determinar los cuestionarios que hubieren sido respondidos correctamente.
- Los formularios que hayan sido contestados en forma incorrecta, se aplicaron nuevamente, en los que los errores persistieron, fueron descartados.
- Solo se tabularon los datos de los cuestionarios respondidos correctamente.
- Los cuadros estadísticos se representarán mediante gráficos.
- El análisis de los resultados se realiza tomando en cuenta el marco teórico, los objetivos y las interrogantes.

3.8 Análisis e Interpretación

3.8.1 Encuesta

La siguiente encuesta está dirigida a un focus group constituido por los habitantes de Montañita

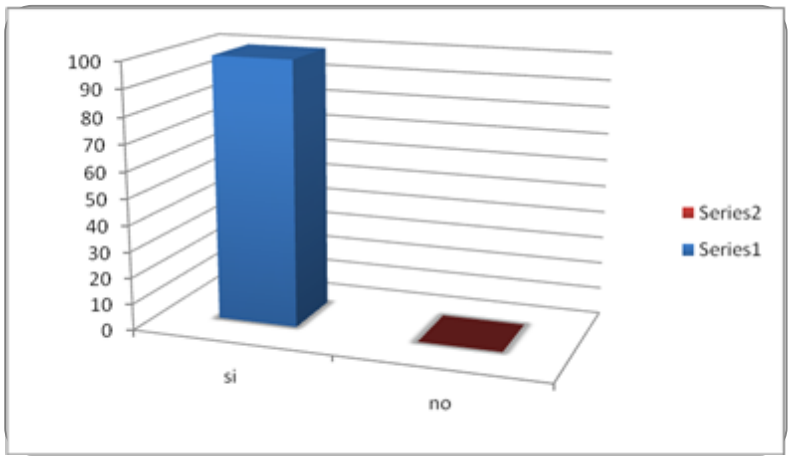
3.8.1 Objetivo de la Encuesta

Determinar si montañita necesita se promovido una identidad representativa de la zona.

Pregunta N° 1

1.- ¿Considera usted que Montañita es un potencial turístico Nacional?

Grafico 3.1



Fuente: Investigación

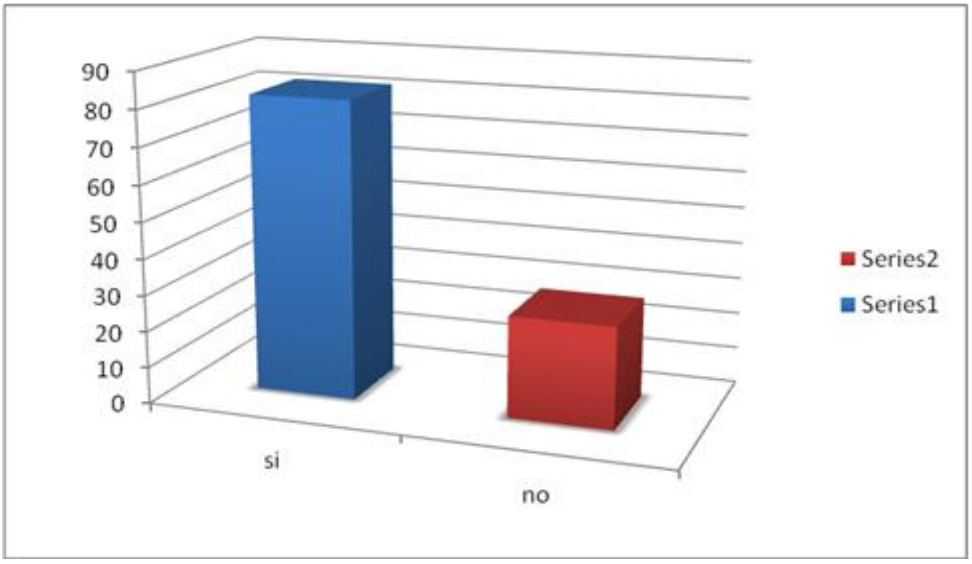
Elaborado por: El Investigador

Es evidente que Montanita es potencial turístico nacional por toda la infraestructura hotelera y de servicio, además el atractivo natural y el desarrollo de deportes extremos que es el punto fuerte de la misma.

Pregunta N° 2

2.- ¿Considera usted que por medio de los locales se puede dar a conocer más de su cultura?

Grafico 3.2



Fuente: Investigación

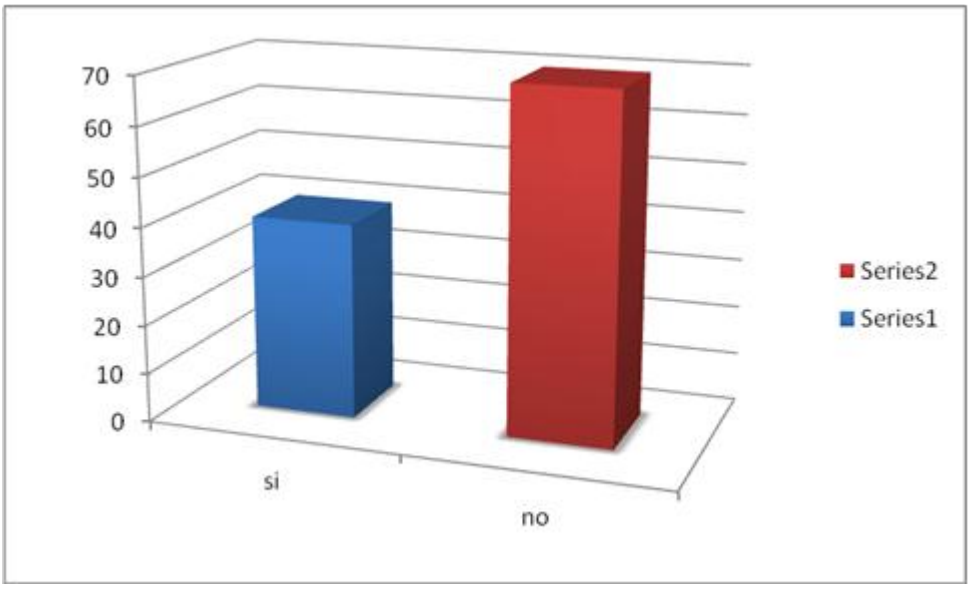
Elaborado por: El Investigador

La mayoría de los encuestados demuestra que en locales públicos se fomentaría la cultura local ya que podría fortalecer, capacitar y apreciar directamente los hábitos y tradiciones de los lugareños

Pregunta N° 3

3.- ¿Considera usted que la decoración y diseño de los bares existentes en Montañita reflejan la identidad de las culturas de Manglar Alto?

Grafico 3.3



Fuente: Investigación

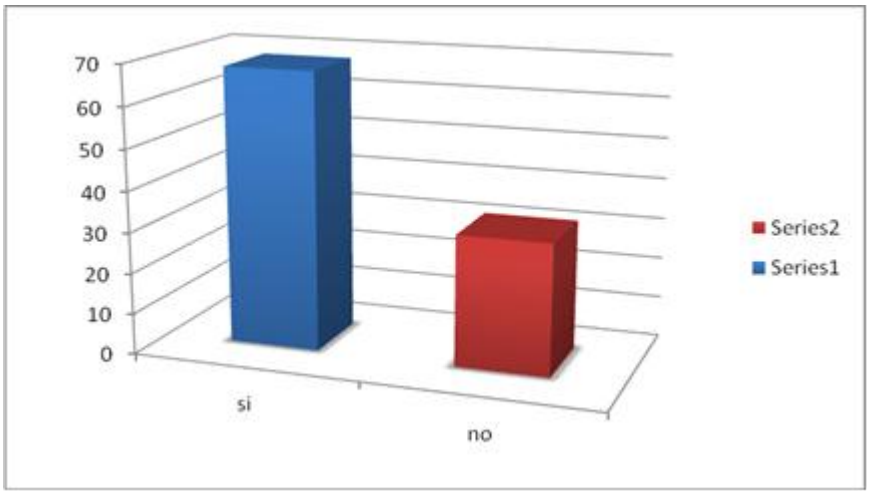
Elaborado por: El Investigador

El análisis de los resultados de la muestra refleja que la verdadera identidad de Montañita no existe por que esta allanada con culturas foráneas he importadas ya que los bares existentes tienen tendencias de los visitantes extranjeros tanto en su edificaciones como en tipos de bares.

Pregunta N° 4

4.- ¿Considera usted que la influencia extranjera ha implantado su identidad en Montañita?

Grafico 3.4



Fuente: Investigación

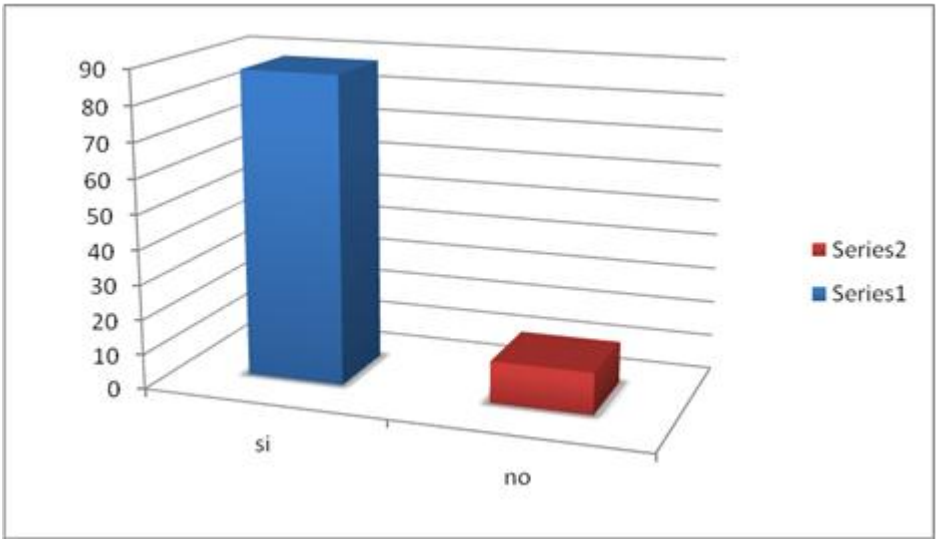
Elaborado por: El Investigador

Es evidente que se ha implantado identidades extranjeras incluso como ejemplos el idioma, nuevos hábitos alimenticios y formas de vestir.

Pregunta N° 5

5.- ¿Cree usted que los diferentes estilos de bares podrían confundir a sus usuarios creyendo que esto representa a la zona?

Grafico 3.5



Fuente: Investigación

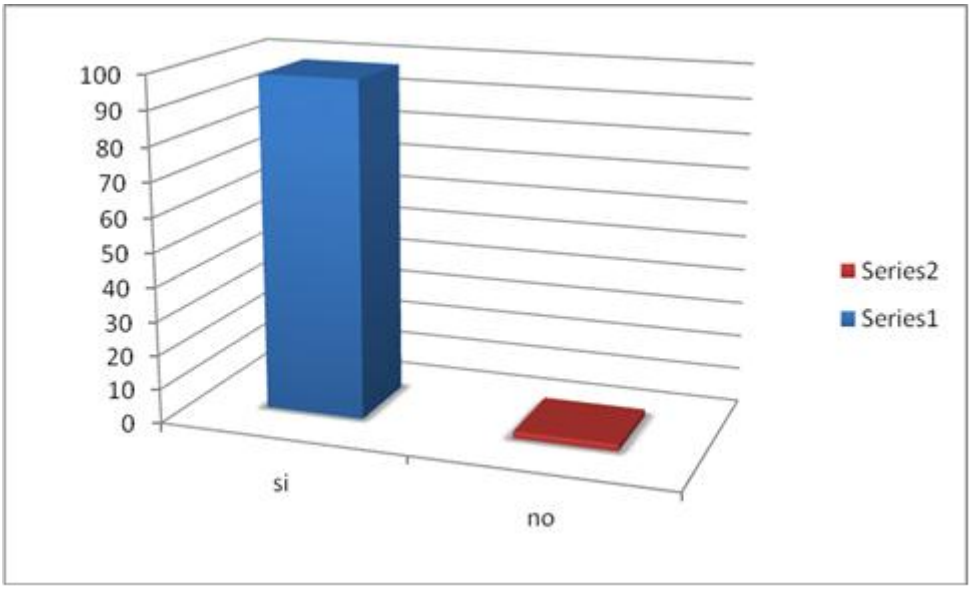
Elaborado por: El Investigador

Consideran que los diferentes estilos de bares confunden a los usuarios por que existen elementos similares y repetitivos sin destacarse diseños innovadores y originales.

Pregunta N° 6

6.- ¿Cree usted que los bares y centros de atención al turista ubicados en Montañita y su decoración, debería estar conformada por diseños propios de la cultura de Manglar Alto?

Grafico 3.6



Fuente: Investigación

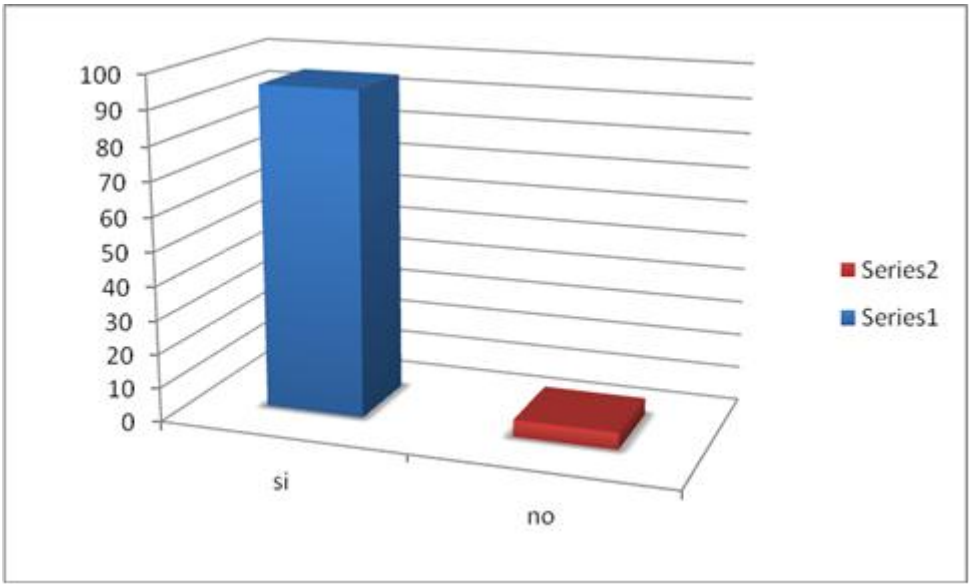
Elaborado por; El Investigador

EL 92 % de los encuestados considera que los diseños si deberían estar conformadas por la cultura de manglar alto; de esta manera las personas se apropiarían de la identidad y de las tradiciones ancestrales, como parte de un nacionalismo.

Pregunta N° 7

7.- ¿Considera usted que al implantar la cultura por medio de los estilos de estos locales ayudaría a promover su cultura ecuatoriana?

Grafico 3.7



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

El 91 % de los encuestados respondió que al implantar la cultura por medio de estos locales contribuiría a promover la cultura ecuatoriana, ya que con esto los afluentes podrían apreciar más de cerca elementos de la cultura ecuatoriana.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1 Propósito

Diseñar un bar – restaurante representativo de Manglar Alto en base a tradiciones y antecedentes precolombinos en beneficio para el turismo.

4.2 Antecedentes

Planteamiento de requerimientos y análisis de necesidades.

Según la investigación realizada, con la finalidad de obtener resultados que clarifiquen las necesidades que presentan los bares y localidades turísticas existentes en Montañita, se ha concluido que de manera primordial, se debe fomentar la identidad cultural existente en la zona y de este modo ir promoviéndola.

Por lo tanto, la propuesta de diseño de un bar- restaurante representativo de la cultura de Manglar Alto, consiste en tomar elementos significativos de la cultura tanto ancestral como la existente actualmente en la zona,

predominando rasgos típicos de la Cultura Valdivia (antropometría, cromática, elementos de uso cotidiano, patrones estéticos entre otros)

4.3 Objetivo de la Propuesta

Proponer la mejor alternativa de solución para el diseño interior tomando como referente la cultura de Manglar Alto

4.4 Fundamentación

El interiorismo con los antecedentes expuestos se propone una alternativa de diseño interior del bar, inspirado en tradiciones tanto ancestrales como contemporáneas, ya que este sitio fue el primer asentamiento conocido en América según los hallazgos arqueológicos.

Se fundamenta el fortalecer la identidad de Manglar Alto, por lo que se toma diferentes elementos iconográficos basados en el rescate de la tradición, costumbres y elementos naturales del entorno.

El proyecto debe ser intervenido en un trabajo interdisciplinario donde con el apoyo del diseño arquitectónico se plantea el diseño interior, así en la definición del acceso ha ubicado el icono de la Cultura Valdivia que es la Venus, estilizándola; lo figurativo compuesto por el rostro, sus joyas, y otras

partes de su cuerpo que son muy evidentes en esta cultura, permitiendo un lenguaje arraigado con la identidad de la provincia.

En el perímetro exterior del bar se plantea arena acordona con adoquines decorativos semejando a los materiales o arcillas utilizadas por los ancestros en sus cerámicas; complementándose en dos frentes por ser un lote esquinero y por las actividades propias de la tipología con estancias significativas como son los botes, permitiendo la semántica de la pesca artesanal como el principal soporte económico de los habitantes del sector y por ende de la Cultura Valdivia.

La cubierta esta construida con caña de guadua y paja toquilla la cual es tradicional en la construcción de las casa pero con un diseño innovador y practico. Realzando un patrón estético que se mimetiza con el entorno Urbano si romper su morfología.

En cuanto a la tarima se formula un mural con la silueta representativa del icono de Montanita el cual es conocido por los lugareños como La Punta, la composición es el sol la arena, una hamaca con los materiales autóctonos como el algodón muy común en la costa ecuatoriana y un elemento natural la palmera la cual nos transporta a un lugar paradisiaco. Dándole la función de escenario que puede utilizado para presentaciones.

En los otros extremos tenemos algo peculiar; tenemos un columpio confeccionado con material del sector, el cual nos da un ambiente más natural y los clientes podrían interactuar en este.

En la parte inferior de la barra tenemos un gravado utilizado por los Valdivia en sus utensilio con un estilización de la Venus seguido de rayados verticales, horizontales he inclinados los cuales en conjunto dan un efecto visual.

Uno de los implementos mas importantes de un bar, “es la barra”, para la composición de este elemento se utilizó diferentes componentes aplicando simetría y complejos conceptos visuales utilizados en la cultura Valdivia, tales como; La Venus, la figura tradicional en la cual se estilizaba la forma femenina, encontramos también tabla de surf , cuyo uso en la actualidad se ha hecho màs frecuente entre los jóvenes del lugar; cabe recalcar que el bar está construido sobre pilotes, los cuales le dan un desnivel superior al suelo , esta simbología se la ha utilizado en dicha construcción ya que es parte de la tradición ancestral de la cultura Valdivia, debido a que esto les ayudaba a evitar inundaciones y al mismo tiempo los protegía en el pasado de los depredadores.

Para el mobiliario se seleccionó diferentes elementos representativos de la cultura tradicional de Manglar Alto, lo cual contribuirá a que los usuarios conozcan más sobre la cultura de los Valdivia; en este diseño se aplicó simbología de grabados encontrados en cerámicas tradicionales de la cultura antes mencionada ; así como también la utilización de materiales

como, el bambú y la caña de guadua, y el mimbre, que fueron y actualmente siguen siendo utilizados para confección de varios objetos para el hogar.

En la cocina tenemos los elementos estándar de diseño para un área de trabajo.

4.5 Ubicación

Ubicación en el Ecuador

Imagen 4.1: Ubicación – Mapa Político



Fuente: www.ministeriodeturismo.gov.ec

Ubicación en la Provincia Santa Elena

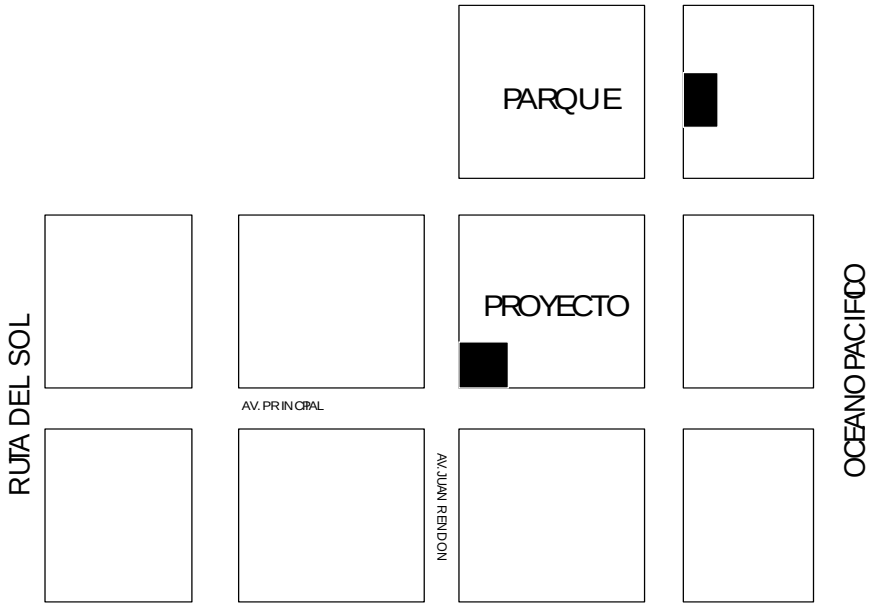
Imagen 4.2: Ubicación – Mapa Provincial



Fuente: www.viajandox.com

4.6 Ubicación Local

Cuadro 4.1: Ubicación – Croquis Zonal



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

4.7 Situación Actual ; Diagnostico

Imagen 4.3: Ubicación- Cabaña



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Imagen 4.4: Ubicación - Cabaña



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Imagen 4.5: Ubicación - Cabaña



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

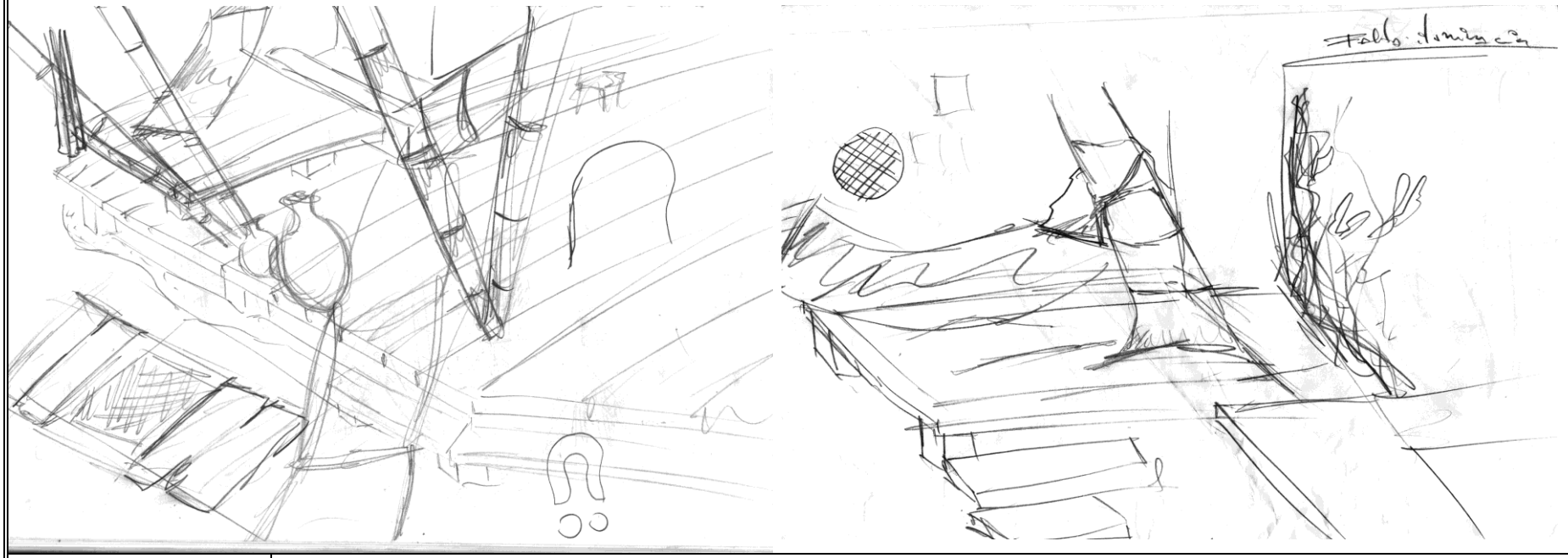
La situación actual del local como se puede apreciar en las graficas, se encuentra:

- Ningún concepto de decoración o estilo definido.
- No tiene ni aceras terminadas.
- No consta de una iluminación apropiada.
- No tiene diseño alguno que lo identifique con algo.
- No contribuye con el ornato local.
- Falencias en su infraestructura.
- Tamaño del local extremada mente pequeño.
- La distribución zonal no es apropiada.
- No tiene mobiliario adecuado.
- Se encuentra a desnivel de la acera.

Por esto se ha requerido de un proyecto arquitectónico para poder trabajar en el diseño de la Cabaña- Bar.

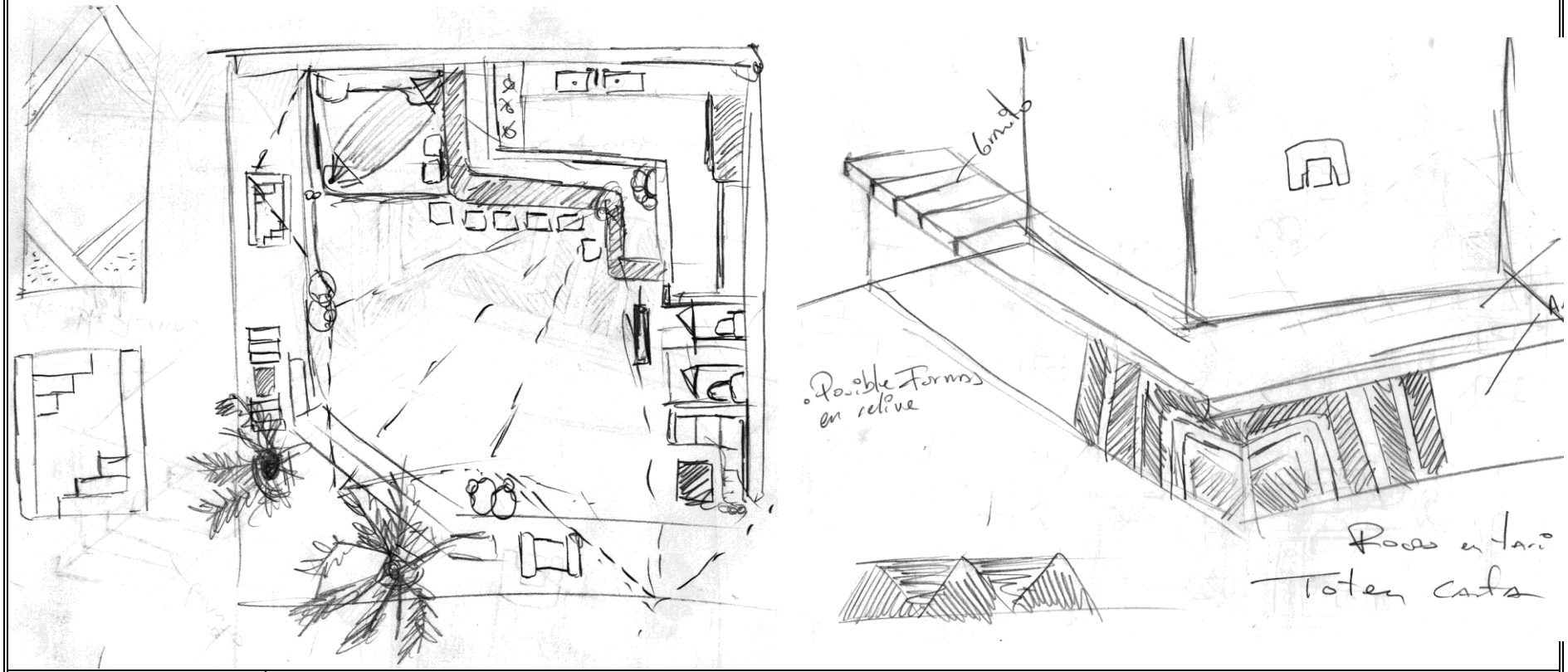
4.8 Memorias Graficas

Lamina 4.1: Memorias Graficas



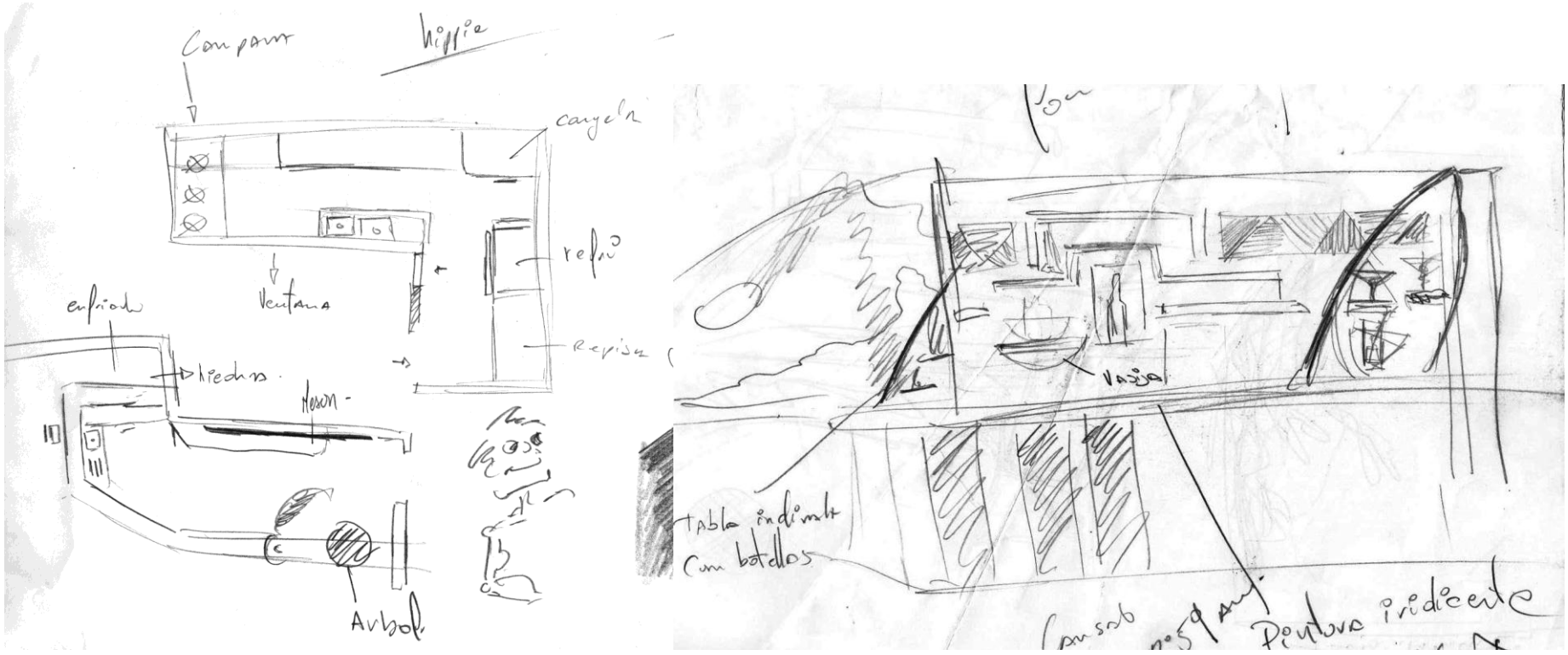
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

Lamina 4.2: Memorias Graficas



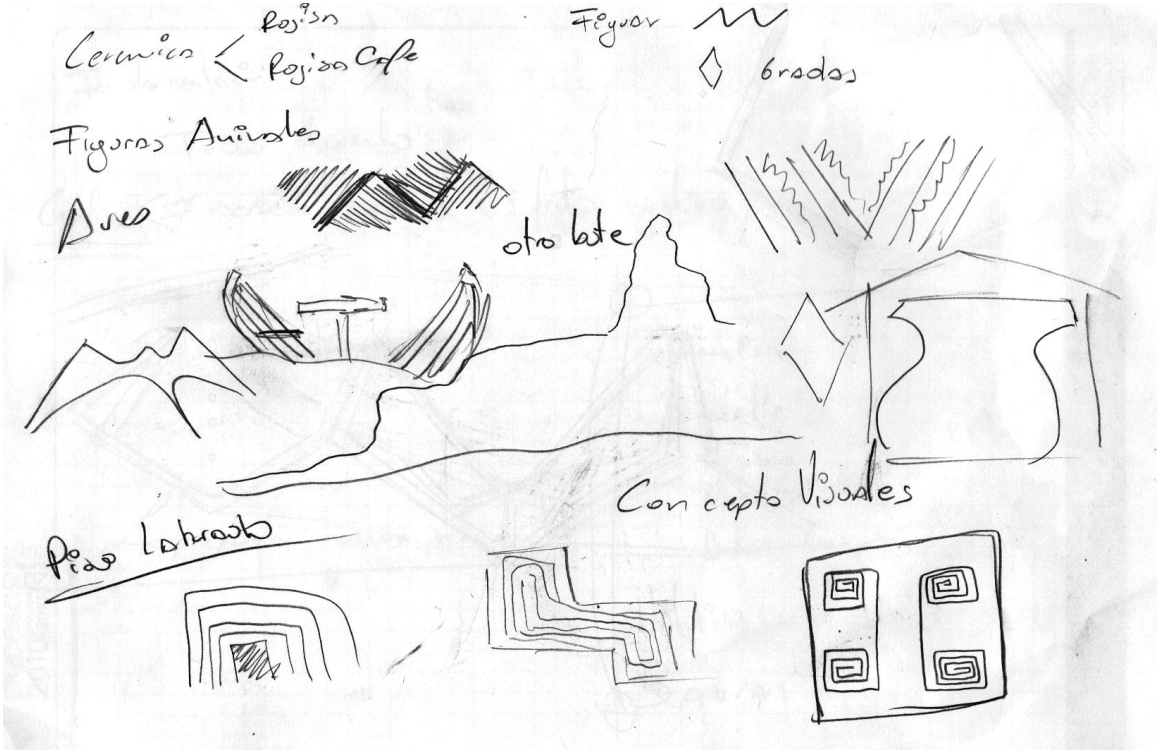
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

Lamina 4.3: Memorias Graficas



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

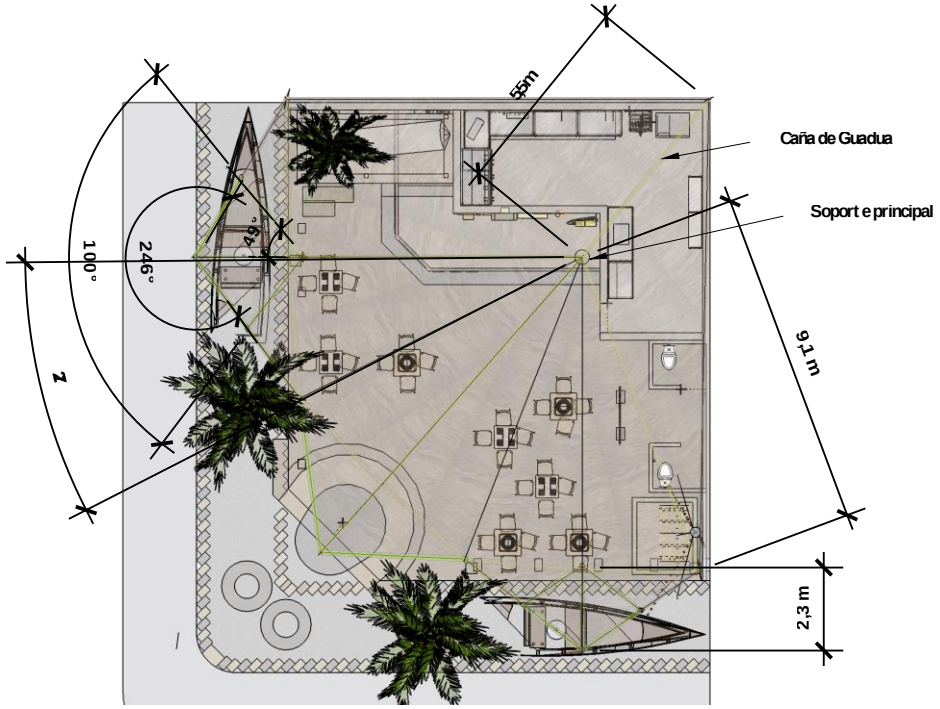
Lamina 4.4: Memorias Graficas

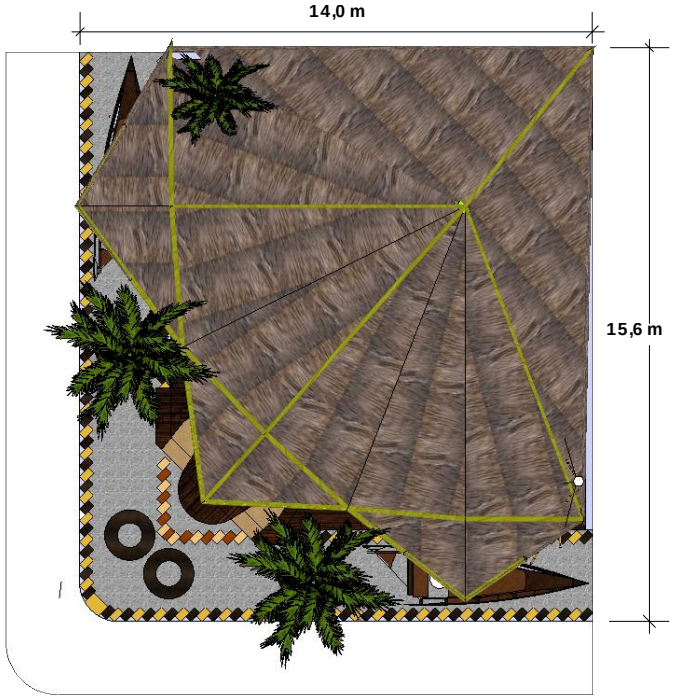


ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

4.9 Memorias Técnicas

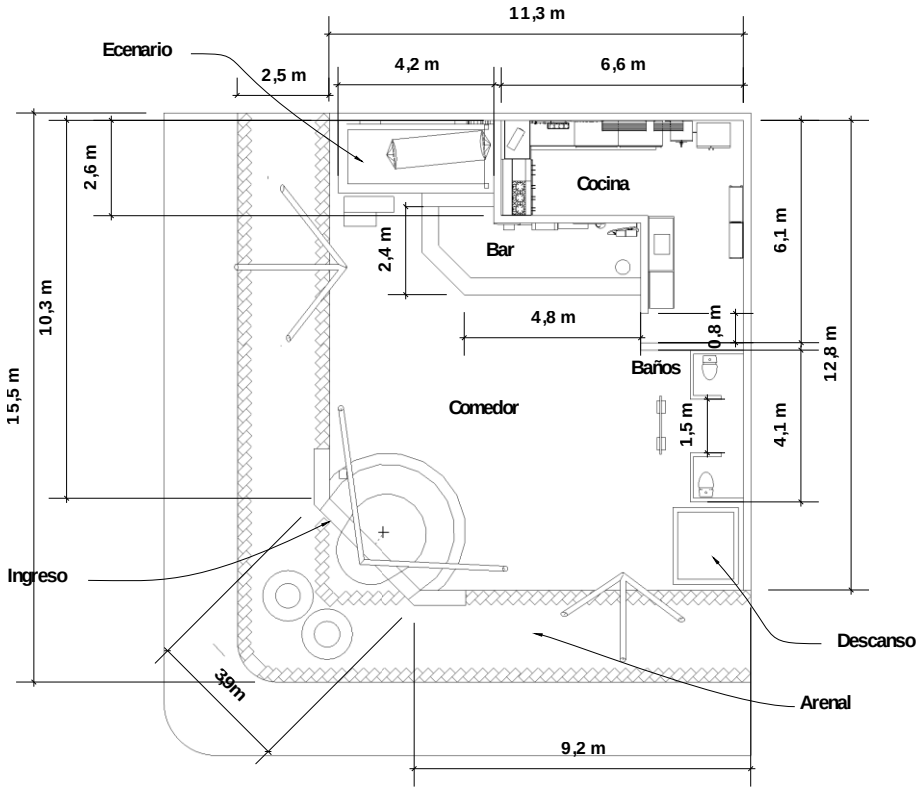
Lamina 4.5: Memorias Técnicas





ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:1:150	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Vista Superior	

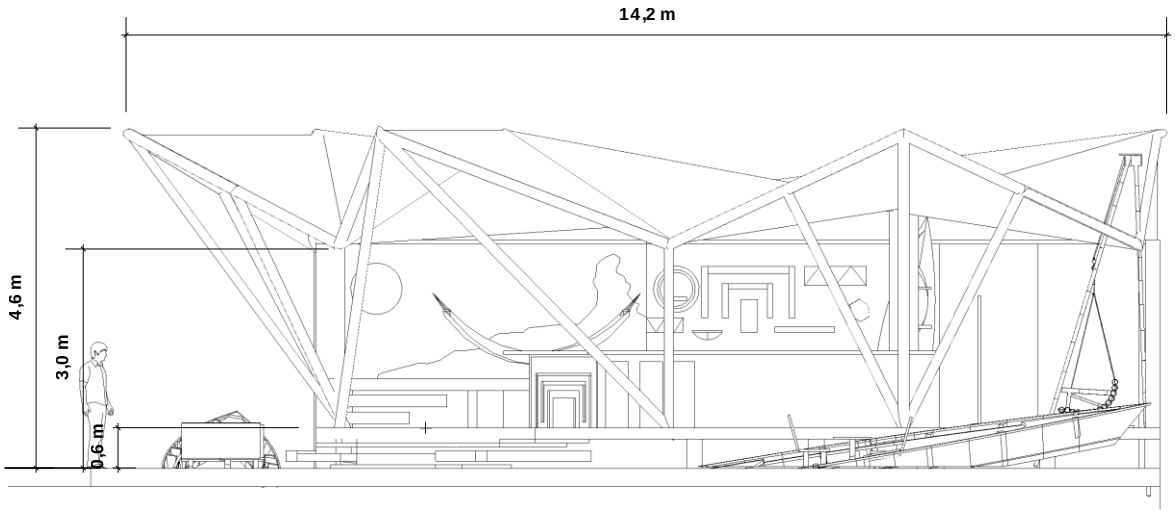
Lamina 4.6: Memorias Técnicas



AREAS	
Cocina	26.32 m2
Bar	12.84 m2
Escenario	5.52 m2
Baños	11.20 m2
Descanso	
Arenal	49.31 m2
Total Const.	217 m2

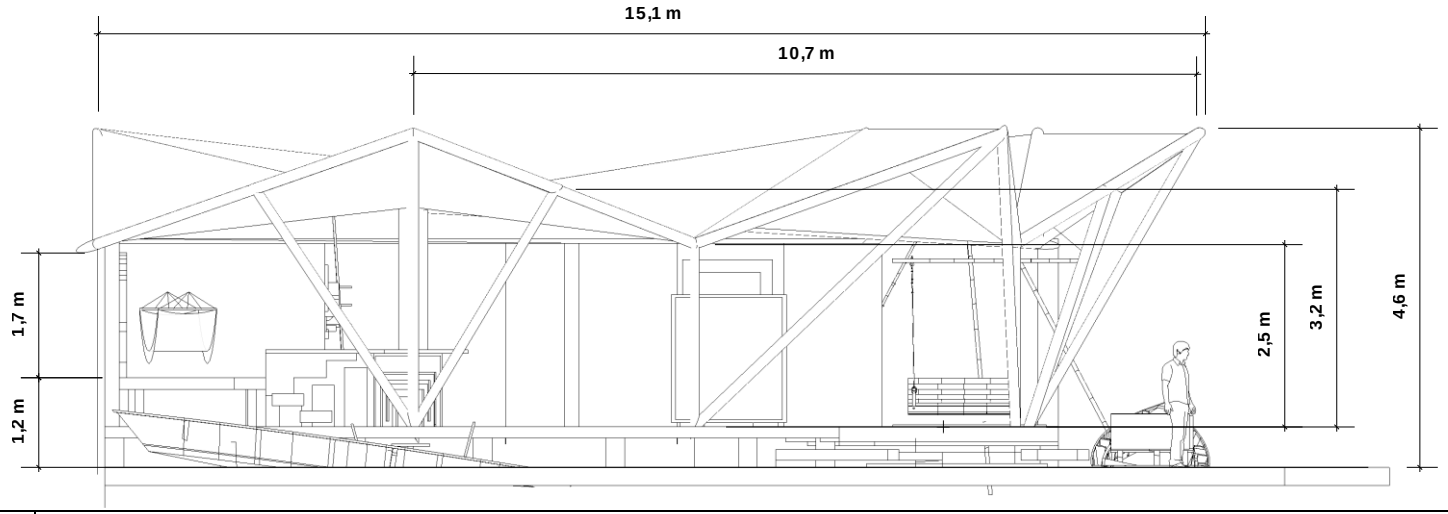
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:1:150	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Planta y Areas	

Lamina 4.7: Memorias Técnicas



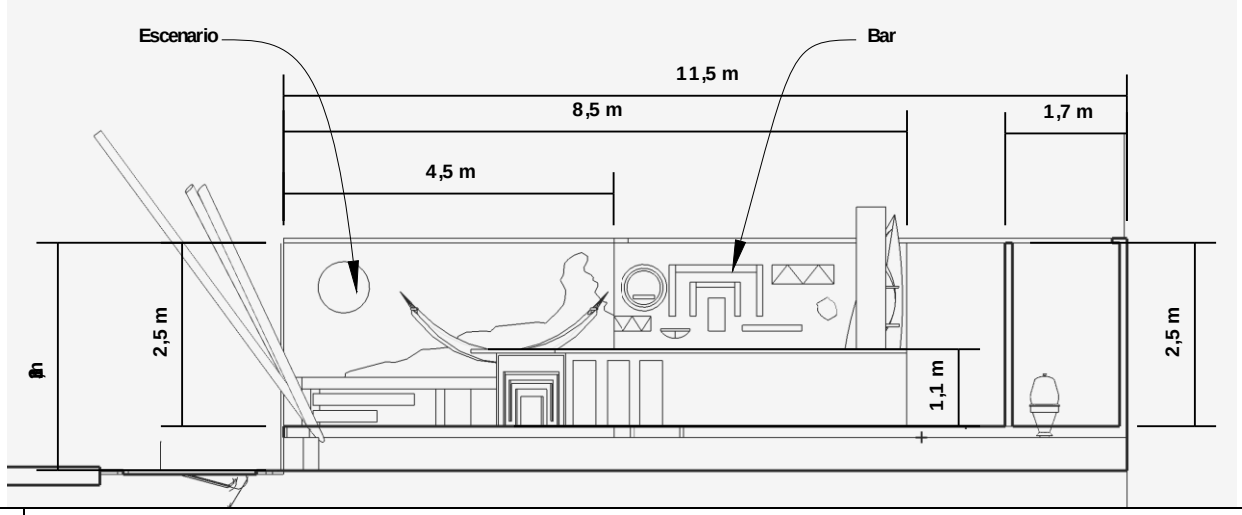
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:1:75	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Vista lateral derecha	

Lamina 4.8: Memorias Técnicas



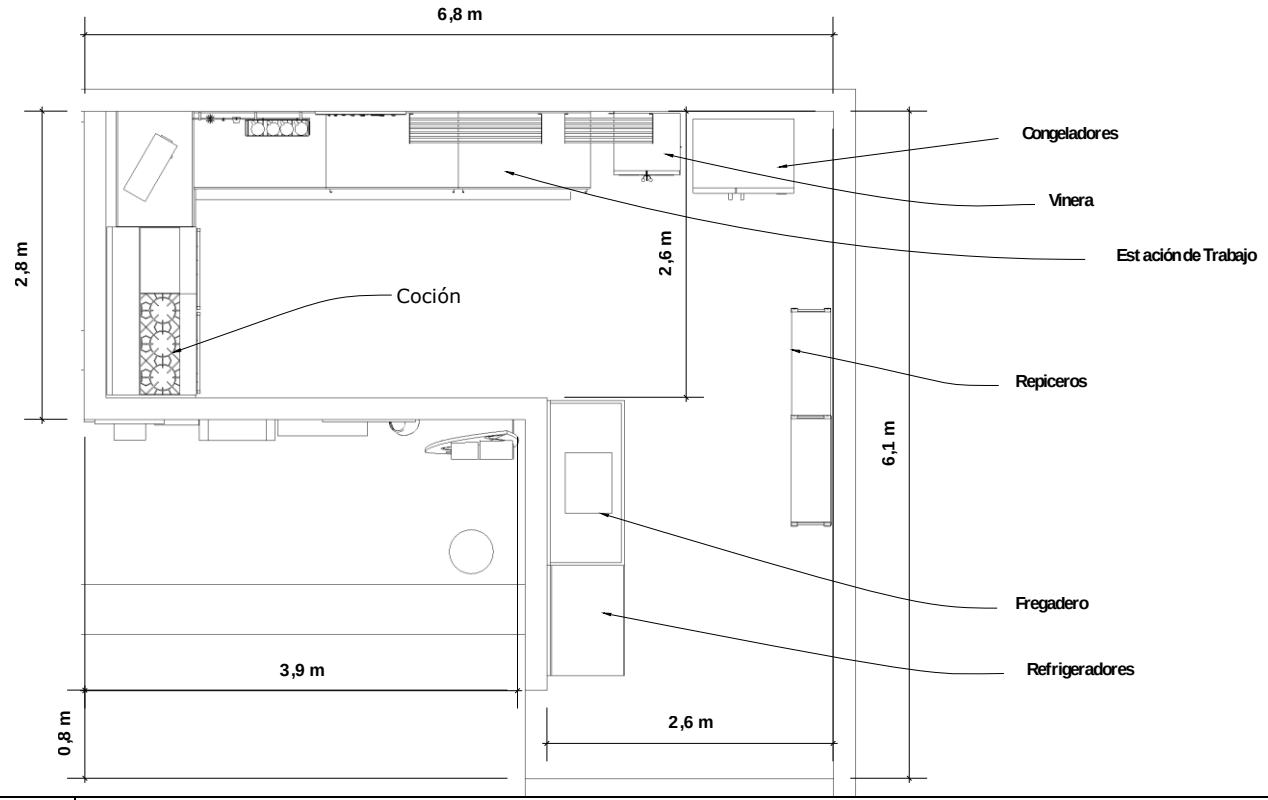
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:1:75	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Vista lateral izquiereda	

Lamina 4.9: Memorias Técnicas



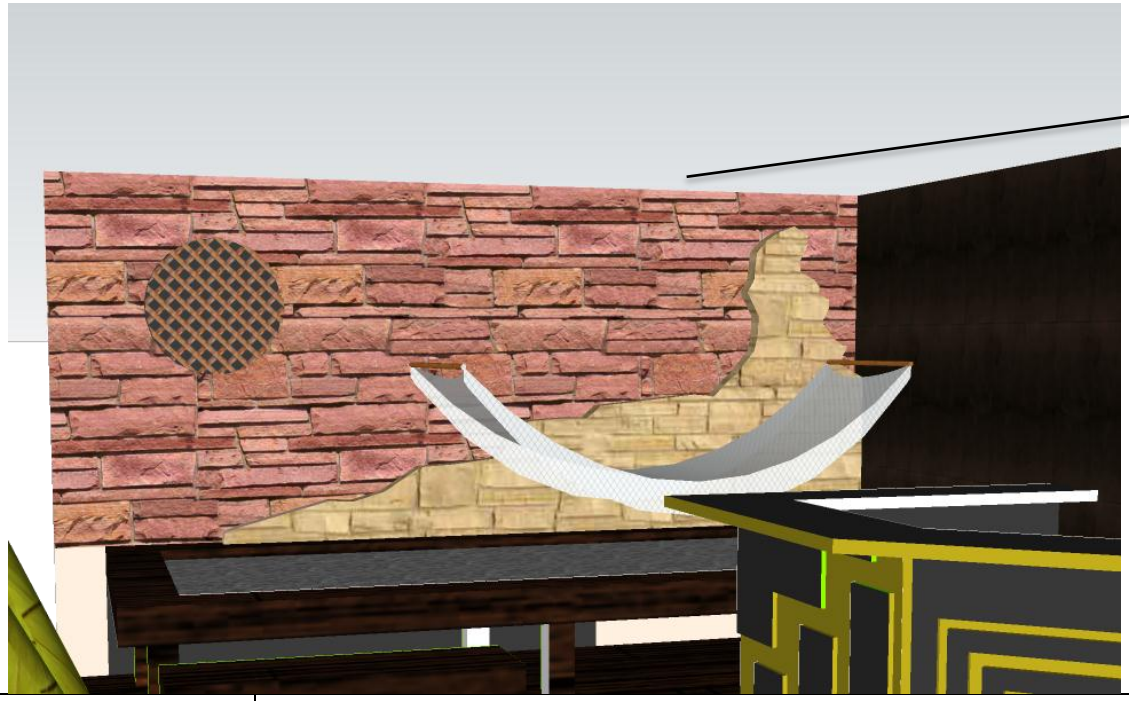
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Corte izquierdo	

Lamina 4.10: Memorias Técnicas



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:1:100	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Planta Cocina	

Lamina 4.11: Memorias Técnicas



Icono Natural representado
en cerámica



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Mural y referencia	

Lamina 4.12: Memorias Técnicas



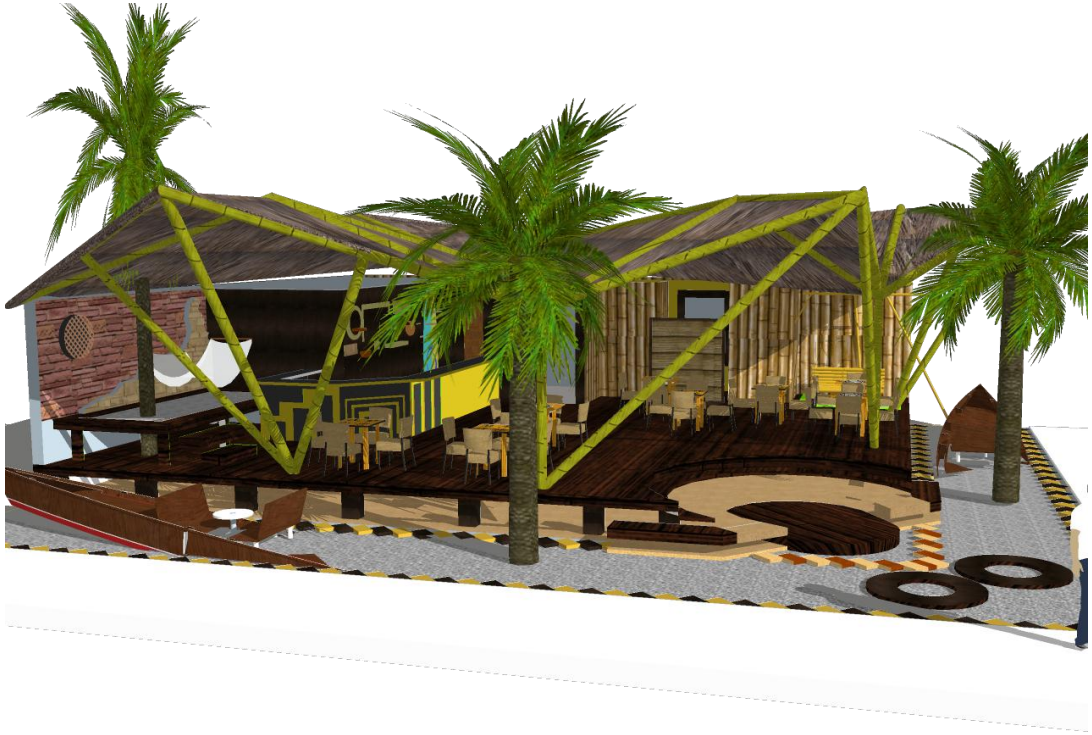






ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Estilización de Venus	

Lamina 4.13: Memorias Técnicas





ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Iconografía	

Lamina 4.14: Memorias Técnicas







ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Iconografía	

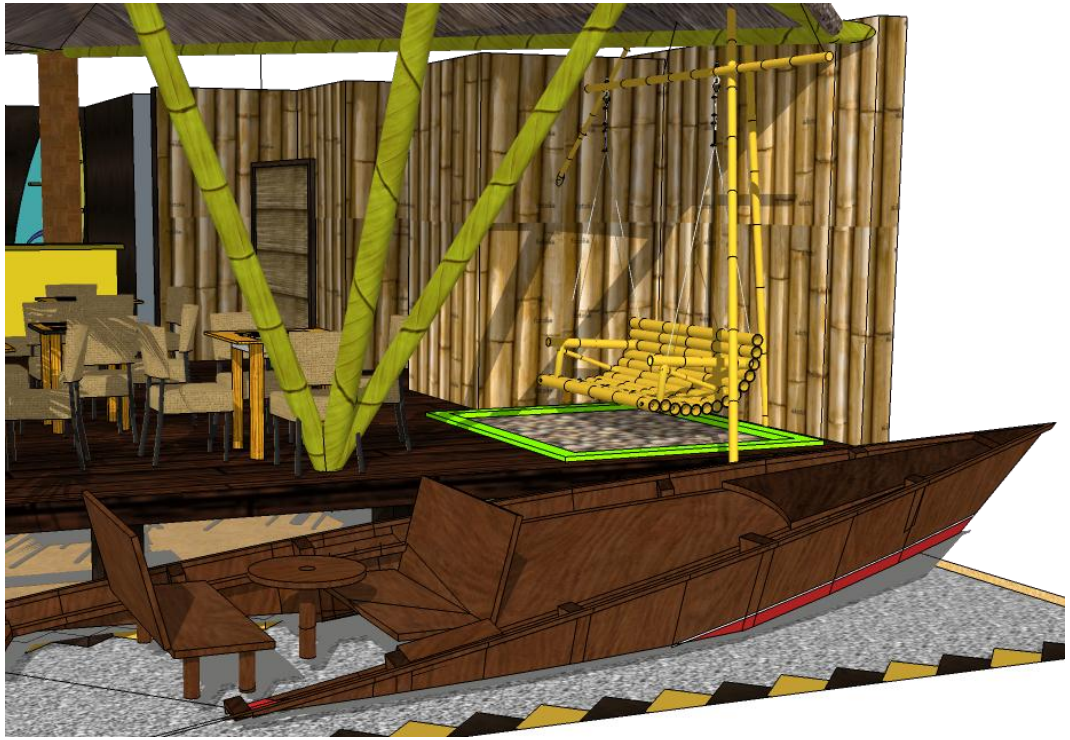
Lamina 4.15: Memorias Técnicas





ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Representación de surf	

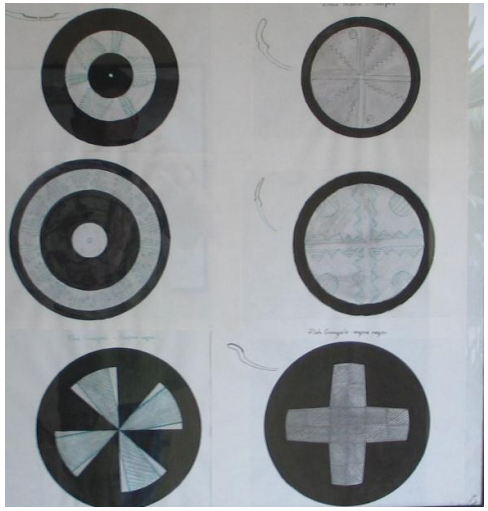
Lamina 4.16: Memorias Técnicas



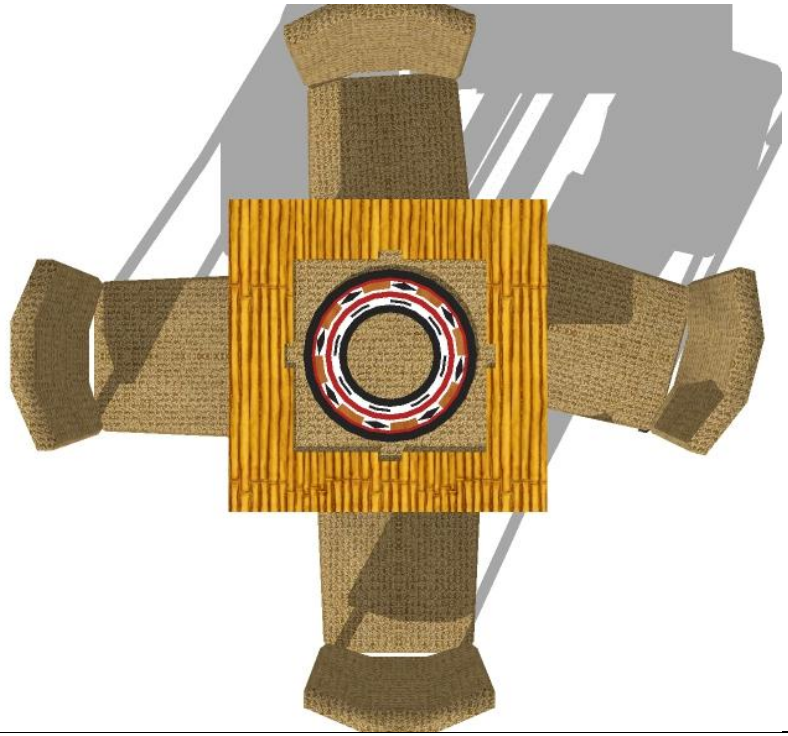


ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Estilización Mobiliario	

Lamina 4.17: Memorias Técnicas

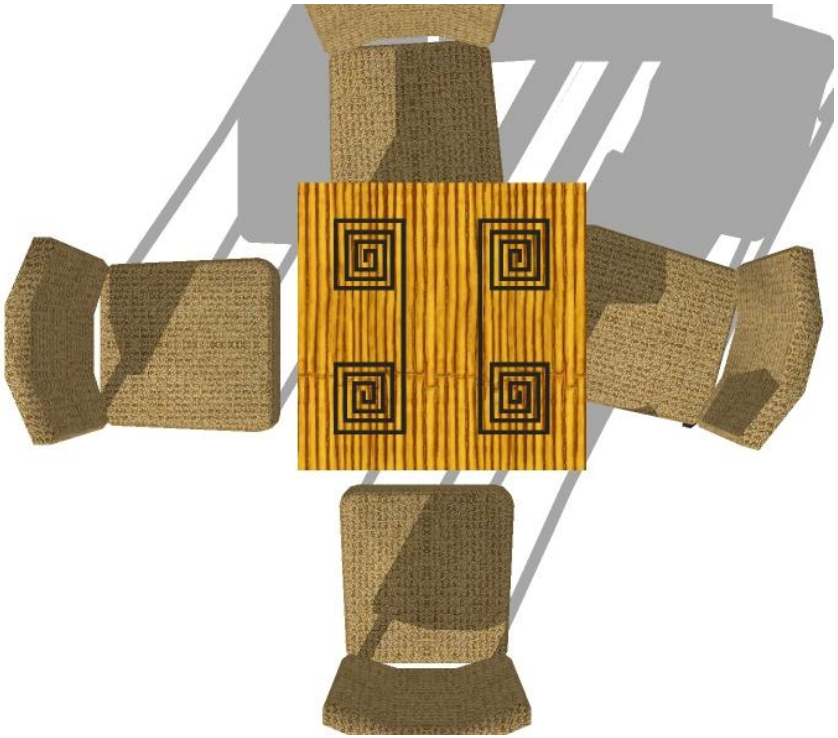


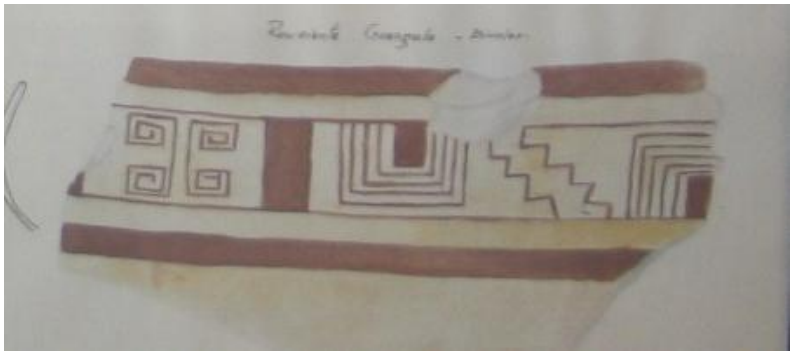




ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Iconografía mobiliario 1	

Lamina 4.18: Memorias Técnicas

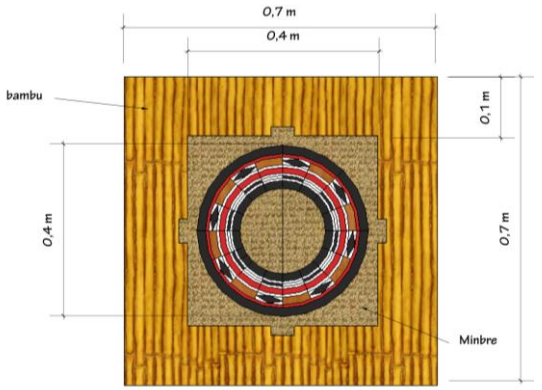




ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Iconografía mobiliario 2	

Lamina 4.19: Memorias Técnicas



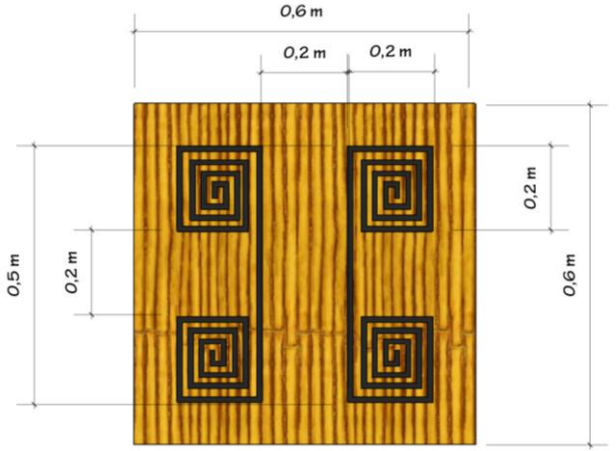


Materiales	Color	Acabado	Dimensión
Bambú	Natural	Lacado	3 m2
Mimbre	Natural	Lacado M.	9.2 m2
Madera	Negro	Lacado M.	0.051 m3
Hilo	Varios	Bordado	0.4 x 0.4 cm

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Detalle mobiliario 1	

Lamina 4.20: Memorias Técnicas





Materiales	Color	Acabado	Dimensión
Bambú	Natural	Lacado	3 m2
Mimbre	Natural	Lacado M.	9.2 m2
Madera	Negro	Lacado M.	0.051 m3
Hilo	Varios	Bordado	0.4 x 0.4 cm

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Detalle mobiliario 2	

4.10 Ambientación Complementaria

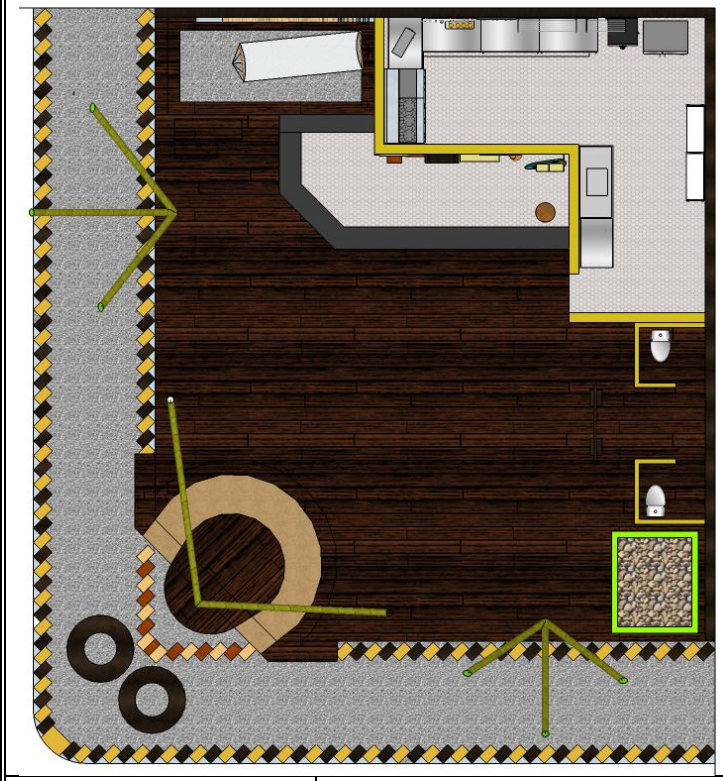
Lamina 4.21: Ambientación Complementaria



Detalle	Materiales	Color	Acabado	Dimensión
Cubierta	Paja toquilla	Marrón	----------	170 m2
Estructura	C. Guadua	Verde	Lacado	50 m
Uniones	Cabuya	Natural	Tejido	500m

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Planta	

Lamina 4.22: Ambientación Complementaria



Detalle	Materiales	Color	Acabado	Dimensión
Piso 1	Moral	Wenge	Laca	115 m2
Piso 2 grada	Guayacán B.	Natural	Lacado	6 m2
Piso Baño/Bar	Cerámica	Blanco		30 m
Adoquín color	Adoquin	Café/amarillo	natural	240 uni.
Arena	Arena	Blanca	Compacto	11 m3

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Planta	

Lamina 4.23: Ambientación Complementaria



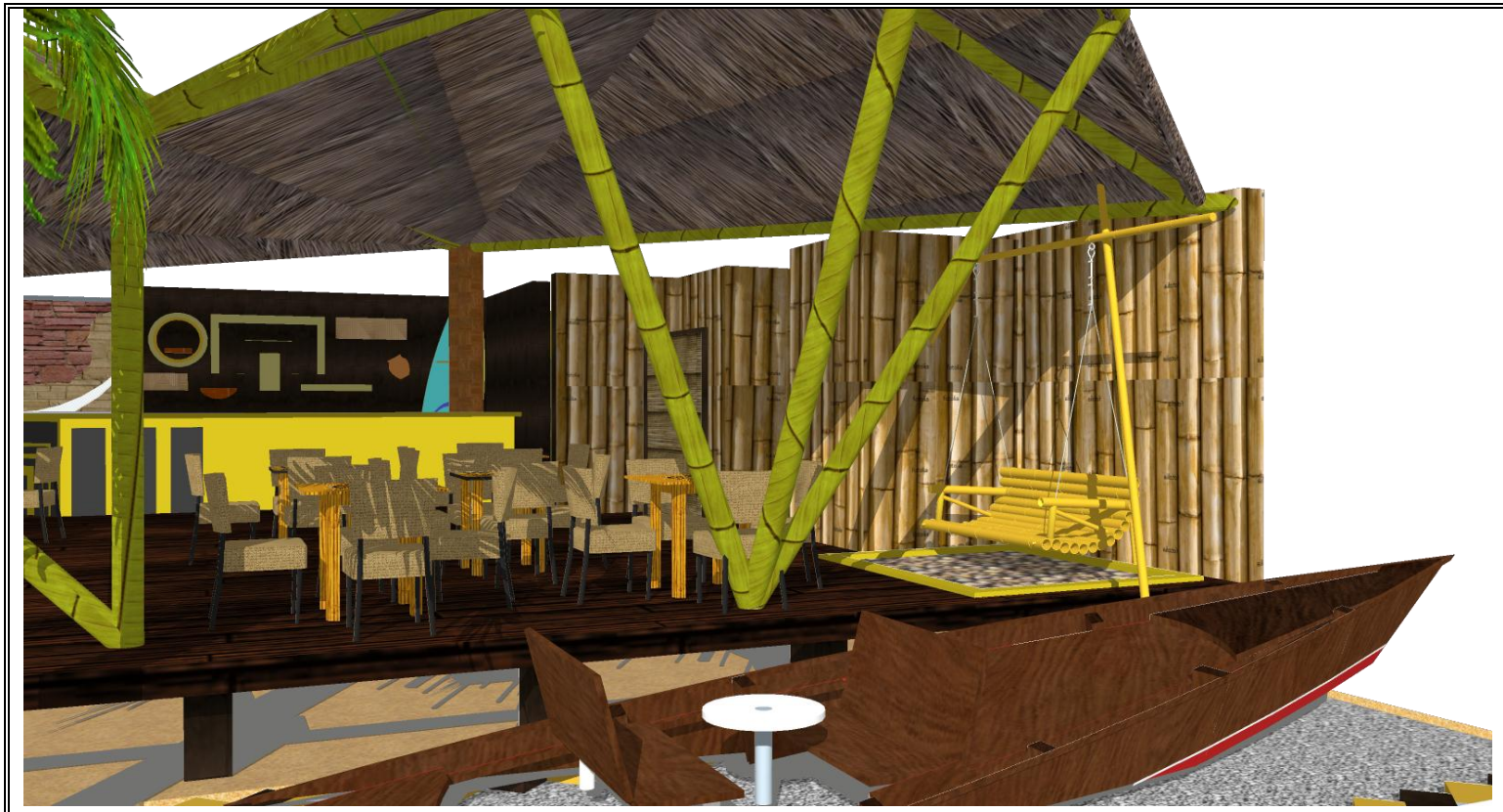
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Perspectiva lateral derecha	

Lamina 4.24: Ambientación Complementaria



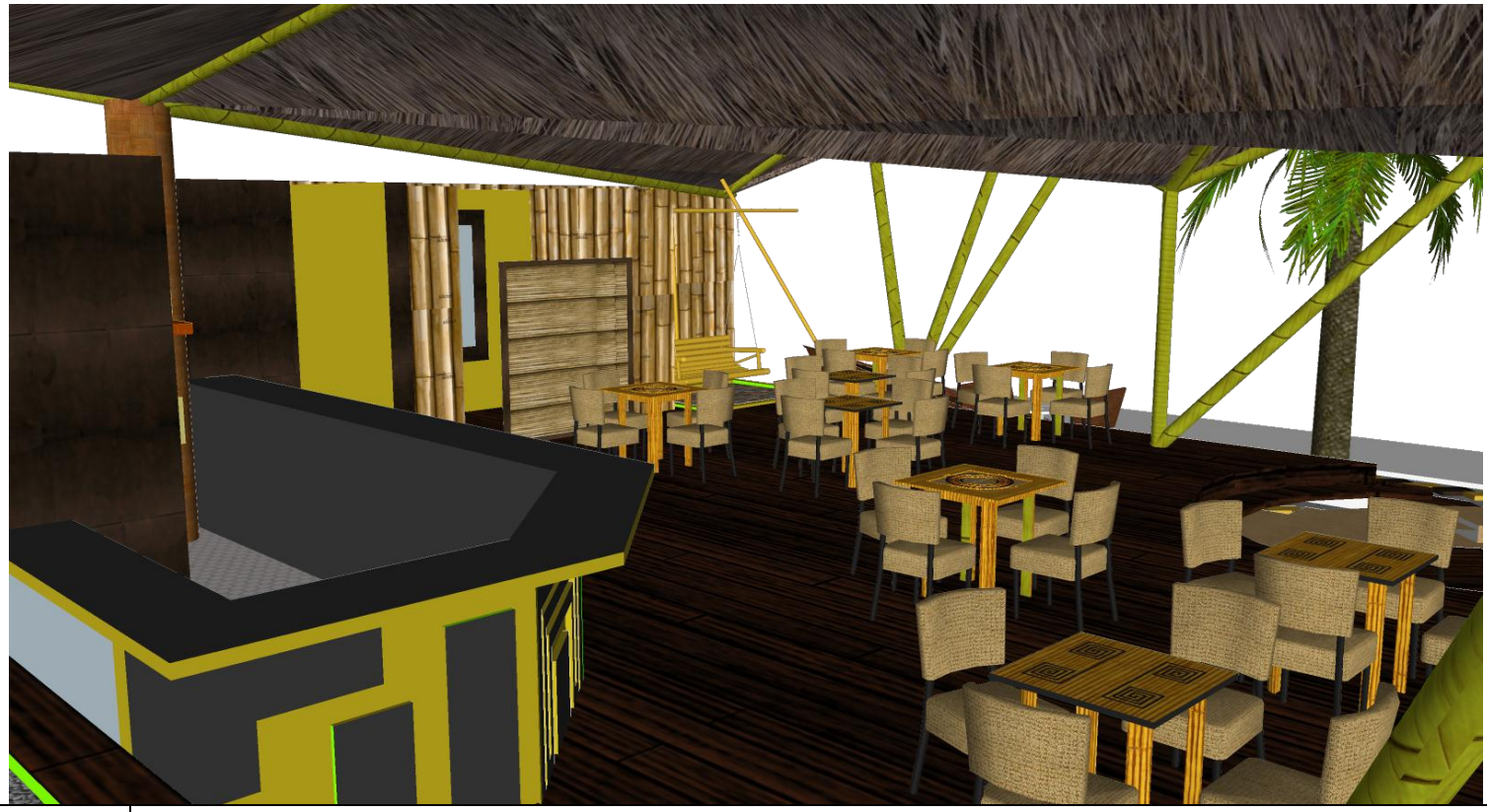
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

Lamina 4.25: Ambientación Complementaria



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

Lamina 4.26: Ambientación Complementaria



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

Lamina 4.27: Ambientación Complementaria



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

Lamina 4.28: Ambientación Complementaria



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

Lamina 4.29: Ambientación Complementaria



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

Lamina 4.30: Ambientación Complementaria



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO**
	PROYECTO DE DISERTACION: "Diseño de Bar - Restaurant Representativo de Manglar Alto"
Escala:	**AUTOR:** Pedro Miguel Jaramillo Vivanco
CONTIENE: Boceto	

4.11 Presupuesto

Cuadro 4.2: Presupuesto

RUBRO	CANTIDAD	DETALLE	UNIDADES M	C. UNID	C. TOTAL
Manteria Prima					
1	1	ENTABLADO (MORAL)	144	$ 80,00	$ 11.520,00
2	244	ADOQUINES COLORES	1	$ 1,80	$ 439,20
3	60	CANA DE GUADUA	7	$ 1,00	$ 420,00
4	500	CABUYA	2,5	$ 1,00	$ 1.250,00
5	40000	PAJA TOQUILLA	1	$ 0,05	$ 2.000,00
					$ 15.629,20
Mano de Obra					
6	90	MANO DE OBRA	4	$ 15,00	$ 5.400,00
					$ 5.400,00
Acabados					
7	1	PINTURA	78	$ 40,00	$ 3.120,00
8	1	CERAMICA COCINA	50	$ 10,00	$ 500,00
9	1	CERAMICA BAR	12	$ 10,00	$ 120,00
10	1	CERAMICA PAREDES BAR RECUBRIMIENTO	10	$ 30,00	$ 300,00
11	1	GUADUA	23,4	$ 20,00	$ 468,00
12	2	INODOROS	1	$ 70,00	$ 140,00
13	2	LAVAVOS	1	$ 60,00	$ 120,00
14	1	BARRA MADERA	10	$ 215,00	$ 2.150,00
15	1	MOBILIARIO COCINA	12	$ 325,00	$ 3.900,00
16	1	DEC. PARED BARRA	1	$ 600,00	$ 600,00
					$ 11.418,00
Ambientación					
6	1	DECORACION ESCENARIO	6	$ 50,00	$ 300,00
9	3	ESPEJO BAÑOS	1	$ 80,00	$ 240,00
10	1	HAMACA	1	$ 60,00	$ 60,00
11	1	DIVISOR DE ESPACIO	1	$ 150,00	$ 150,00
16	3	PALMERAS	1	$ 350,00	$ 1.050,00
18	1	TABLA DE SURF (REC.)	1	$ 250,00	$ 250,00

19	6	MOBILIARIO 1 (JUEGO)	1	$ 300,00	$ 1.800,00
20	6	MOBILIARIO 2 (JUEGO)	1	$ 300,00	$ 1.800,00
21	1	BANCA DE GUADUA	1	$ 250,00	$ 250,00
22	1	ARENA BLANCA	49	$ 16,00	$ 784,00
23	2	BOTES (RECICLADOS)	1	$ 300,00	$ 600,00
					$ 7.284,00

Otros					
28		IMPREVISTOS			$ 3.000,00
					$ 3.000,00

Total Presupuesto	**$ 42.731,20**

Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

CAPITULO V

5.1 Conclusiones

- En el diagnostico se determinaron costumbres y tradiciones oriundas de la playa de Montañita , las misma que forman parte de Manglar Alto y la cultura Valdivia , siendo estos la navegación, pesca, alfarería , artesanías, el surf. Entre otros se concluye que mediante el diagnostico de los puntos enumerados contribuirán a la promoción y difusión de la identidad del lugar. Locales públicos punto de difusión cultural de identidad y tradiciones.
- En el Análisis se determinó que tipología de espacios playeros destinado a bares y restaurantes; Concluyendo que los espacios asignados para este tipo de lugares es el apropiado brindando facilidad, comodidad, tanto para el turismo como para los lugareños además que es la esencia del ornato de Montañita.
- En la investigación de las necesidades, requerimientos y funciones de restaurantes y bares playeros; se concluye dar las facilidades en todos los aspectos tanto en las normas de funcionamiento como en los requerimientos de espacios , circulación , de flujo y manejo de espacios de trabajo y servicio en un restaurant.

- Al proponer una solución de diseño interior , seleccionando adecuadamente materiales , colores y mobiliario, se concluye que es posible mediante el análisis de la bibliografía y del entorno , dando como resultado un espacio con materiales , colores , formas totalmente representativo de la cultura y tradiciones de Manglar Alto.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda al diagnosticar costumbre y tradiciones, tomar contacto con las personas del lugar y empaparse de sus costumbres, modismos, tradiciones y anécdotas ; además analizar esto en distintas fechas del año para tener datos mas relevantes.
- Se recomienda el análisis de nuevos espacios destinado a bares y restaurantes.
- Se recomienda el análisis del espacio a trabajar y lo requerimiento para que esta destinado el lugar , con esto se podrá aplicar conceptos de diseño en el manejo de los espacios.
- Se recomienda para el diseño interior analizar los distinto materiales y las formas de trabajarlos en la zona para que los materiales a usar o representar tengan mayor similitud.

Bibliografía

Elizabeth Wilhide. Materiales guía del interiorismo,– UNAM 601728 Biblioteca Central.

Ernst Neufert. Arte de proyectar en Arquitectura. Barcelona, 1995. Editorial Gustavo Gil; S.A, 12º edición.

Harald, Kueppers. Color - Origen, Metodología, Sistematización, Aplicación. Caracas, 1973. Editorial Lectura Caracas ISBN -84 - 7031 - 184 -0, 2ª Edición.

Johannes Pawlik.Teoría y psicología del color Alemania, 2005. Editorial DuMont, ISBN 3-8321-7640-3.

Julius Panero, Las dimensiones humanas en espacios interiores. México, 2005. Martin Zelnik. Ediciones Gil; S.A.

Martin Pegler. Cafés & coffe shops N. 2. EE.UU, 2005. Visual Reference Publications; ISBN 1584710586.

Niek Zwartjes. Restaurant designs, Restaurant & Bar. Ámsterdam, 2002. Editorial Daab.

Parker Kidder. Manual del Arquitecto - Diseñador y constructor, arte y Función. Madrid España, 1980. Utea Editores; S.A.

WUCIUS, WONG: Gustavo Gili .Fundamento del diseño bi- y tri-dimencional. ; España. 1982ISBN: 9788425216435.

Linkografía

Álvaro Márquez, Conceptos básicos de diseño,

Tomas Maldonado, Conceptos básicos de diseño,

http://es.scribd.com/doc/15485427/Conceptos-Basicos-de-Diseno

http://es.scribd.com/doc/14435351/Concepto-de-Diseno

Casa del Alabado, Cultura Valdivia

http://alabado.org/culturas-precolombinas/cultura-valdivia

Dassumptes de disseny, Glosario de términos de Diseño

http://www.assumptesdedisseny.com/glosario.html

Decoración Deco Interior, Decoración de Interior

http://decoracion.webatu.com/

Fotonostra - Edwin A. Abbott. Teoría del color

http://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm

Fundamentos de la ciencia de los materiales, William F. Smith 2da. Edición,

Mc-Graw-Hill, Materiales

http://www.monografias.com/trabajos14/propiedadmateriales/propiedadmateriales.shtml

Hogar Total, Estilos de decoración

http://hogartotal.imujer.com/tag/estilos-de-decoracion

José Luis Navarro Lizandra, Fundamentos del Diseño de Interiores

http://es.scribd.com/doc/123861437/Fundamentos-del-diseno

Ministerio de Turismo, Turismo

http://www.turismo.gob.ec/biblioteca/turismo

MORROW, L. C. Manual de mantenimiento Industrial. Tomo II. Editorial

Continental. 1986. 813 p.p., Iluminación

http://www.monografias.com/trabajos11/ilum/ilum.shtml

Museo del Banco Central del Ecuador, Arqueología

http://www.viajandox.com/manabi/museo-arqueologico-banco-central-manta.htm

Rafael Oscar de la Rosa, Arquitectura, Diseño y Construcción

http://todoarquitecturadisenoconstruccion.blogspot.com/

School Bar Chile ,7 mayo 2010, Historia de los Bares

http://barandservice.blogspot.com/2010/05/historia-del-bar.html

Pinterest, Diseño y decoración

http://www.pinterest.com/elnacionalweb/diseno-y-decoracion/

El Prisma, Tuveras, Luminotecnia

http://www.tuveras.com/luminotecnia/luminotecnia.htm

Glosario Técnico

Abstracto.- Dicho del arte o de un artista: Que no pretende representar seres o cosas concretos y atiende solo a elementos de forma, color, estructura, proporción, etc.

Autóctono.- Que tiene su origen en el mismo lugar en el que vive o se encuentra.

Antropomórfica.- Representación escultórica de la forma humana.

Composición.- Arte de agrupar las figuras y accesorios para conseguir el mejor efecto, según lo que se haya de representar.

Étnico.- Perteneciente o relativo a una nación, raza o etnia.

Icónico.- Dicho de un signo: Que posee cualidades de icono. Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado

Morfología.- estudio de la forma o estructura de alguna cosa.

Simetría.- Correspondencia exacta en forma, tamaño y posición de las partes de un todo. Correspondencia que se puede distinguir, de manera ideal, en el cuerpo de una planta o de un animal respecto a un centro, un eje o un plano, de acuerdo con los cuales se disponen ordenadamente órganos o partes equivalentes. Correspondencia exacta en la disposición regular de las partes o puntos de un cuerpo o figura con relación a un centro, un eje o un plano.

Semántico.- Tendencia artística lírico-abstracta que desarrolla sus motivos a partir de signos simbólicos empleándolos como clave de un determinado contenido mental y sensitivo.

Textura.- El término proviene de la artesanía textil, y se refiere a la urdimbre y trama de los telares. Por extensión, llamamos textura a la mayor o menor rugosidad de una superficie, a su riqueza al tacto. La textura está compuesta por una serie más o menos persistente de pequeñas formas planas o en relieve. Su condición depende de la proximidad visual que tengamos con la superficie.

Signo.- Representación gráfica esquemática de cualquier contenido.

Simbolismo.- Modo de expresión opuesto al realismo y consistente en sugerir ideas o emociones a partir de imágenes en vez de describirlas.

Símbolo.- Signo que representa de modo rápido a una realidad habitualmente más compleja.

Representativo.- Que sirve para representar o que tiene capacidad para hacerlo.

Tradición.- conjunto de ideas, usos o costumbres que se comunican, se transmiten o se mantienen de generación en generación.

Venus.- Estatuilla de origen prehistórico con forma de mujer desnuda hecha de piedra, marfil o hueso.

A N E X U S

Anexo 1: Calles de Valdivia

Foto 1



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 2



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 3



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 4



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Anexo 2: Museo de Valdivia

Foto 5



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 6



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 7



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 8



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 9



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 10



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Anexo 3: Montañita y su gente

Foto 11



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigado

Foto 12



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 13



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Anexo 4: Calles de Montañita

Foto 14



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 15



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 16



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 17



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 18



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Anexo 5: Mobiliario

Foto 18



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador

Foto 19



Fuente: Investigación

Elaborado por: El Investigador