

7/729
G165d



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**
SERÉIS MIS TESTIGOS

DISEÑO INDUSTRIAL

Tema:

**DISEÑO DE UN BAR RESTAURAT LOUNGE PARA JÓVENES
ADULTOS**

**Disertación de grado previo a la obtención del título de Ingeniera en Diseño
Industrial**

Autor:

ANGELA MARÍA GARCÉS COBO

Director:

DIS. MARIA ALEXANDRA LÓPEZ



07 DIC 2009

Ambato – Ecuador

Octubre 2009

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO

DISEÑO INDUSTRIAL

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

DISEÑO DE UN BAR RESTAURANT LOUNGE PARA JÓVENES ADULTOS

Autor:

ANGELA MARÍA GARCÉS COBO

María Alexandra López. Dis.

f.

María Alexandra

DIRECTOR DE LA DISERTACIÓN

Xavier Espinosa. Arq.

f.

Espinosa

CALIFICADOR

Edison Martinez. Lcdo.

f.

Edison Martinez

CALIFICADOR

Daniel Acurio. Ing.

f.

Daniel Acurio

DIRECTOR ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Pablo Poveda Mora. Abgdo.

f.

Pablo Poveda Mora

SECRETARIO GENERAL PUCESA



SECRETARIA GENERAL
PROCURADURIA

DECLARACION DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Ángela María Garcés Cobo portador de la cédula de ciudadanía No. 180255307-1 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de Ingeniera 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 desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.



Ángela María Garcés Cobo.

CI 180255307-1

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de investigación lo realice gracias a la ayuda de algunas personas, como la Dis. María Alexandra López , quien me brindo su asesoría para la realización de este proyecto , muchas gracias al Arq. Javier Espinoza por toda su paciencia y tiempo para satisfacer cualquier inquietud o duda y por darme sus consejos profesionales que me ayudaron a lo largo del proceso de desarrollo de éste trabajo.

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación quisiera dedicarlo principalmente a mis padres, quienes dieron su mayor esfuerzo para darme una educación superior y tener un futuro lleno de éxitos, a mi hermana quien siempre me ha ayudado en todo, a Patricio por ser mi apoyo incondicional y darme siempre sus ideas y consejos para que este trabajo culmine de la mejor manera, al profe gato por ser mi guía y amigo a largo de mi carrera .

RESUMEN

El presente trabajo de investigación hace énfasis en la propuesta de un Bar Restaurante Lounge para jóvenes adultos, analizando de manera muy específica aquellos establecimientos como bares y restaurantes que funcionan dentro de la ciudad de Ambato. El concepto de la propuesta es en primer lugar diseñar un establecimiento en el cual se pueda degustar de la buena comida, así como de una copa en compañía de gente agradable, en segundo lugar establecer los adecuados parámetros de diseño, en cuanto al apropiado uso del espacio y teniendo en cuenta la satisfacción de gustos y expectativas de los usuarios, y en tercer lugar se concibe la fusión del estilo lounge al diseño, como una idea clara de lo que la ciudad necesita en cuanto a la creación de nuevos y mejores lugares de esparcimiento, dicho estilo es una tendencia que ha ido evolucionando y ganando aceptación por las principales ciudades del país, como Quito y Guayaquil que han empleado este nuevo estilo para la decoración de innumerables establecimientos, puesto que utiliza la expresión por medio de las formas y los contrastes, de tal manera que se crea un ambiente relajado, ideal para disfrutar del tiempo libre, la armonía y el contraste van de la mano en este nuevo concepto de decoración, dando un look fresco e innovador al diseño, que ahora se sabe es un arte con ideas aún inimaginables. Otro dato clave para el estilo lounge es que tiene la característica de poder ser combinado con otros estilos de decoración, sin perder su esencia y definición, es decir, tiene la capacidad de ser camaleónico, y cambiar constantemente sus elementos, dando siempre una visión de lo elegante y moderno a la vez.

ABSTRACT

The idea of this research project is to design a Lounge Bar Restaurant for young adults, analyzing specifically the restaurants and bars that Ambato has. The concept of the proposal is primarily a design where we can eat good food and drink with nice people, secondly to establish the appropriate use of space, in order to satisfy the needs and demands of users, thirdly style lounge is used in the design as a clear idea of what the city needs to create new and better places of entertainment. This style is a trend that has been evolving and gaining acceptance by the country's mayor cities such as Quito and Guayaquil who have used this new style to the decoration of countless establishments, because it uses the expression through the forms and contrasts, of a way to create a relaxed atmosphere ideal for leisure, harmony and contrast go hand in hand in this new concept of giving a decorative look fresh and innovative design that we now know is an art with ideas even unimaginable. Another information key to the style lounge is that it can be combine with other styles of decoration, without losing its essence and definition, and it also has the ability to be as a chameleon, constantly changing their elements and giving a vision of elegance and modern at the same time.

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCION

I. CAPITULO I. Generalidades

1.1 Antecedentes

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

1.2.2 Objetivo Especifico

1.3 Justificación

1.4 Delimitación

1.5 Preguntas Directrices

II. CAPITULO II. Marco Teórico

2.1 Jóvenes Adultos

2.1.1 Factores Sicológicos

2.1.2 Factores Fisiológicos

2.1.3 Factores Emocionales

2.1.4 Estilo de Vida

2.2 Restaurantes

2.2.1 Origen y Evolución

2.2.2 Clasificación de los Restaurantes

2.3 Bares

2.4 Estilo Lounge

2.5 Análisis sobre bares restaurantes y discotecas en la ciudad de Ambato

2.6 Diseño

2.6.1 Definición y Evolución

2.6.2 El color

2.6.3 El color en Bares y Restaurantes

2.6.4 Decoración

2.7 Consideraciones Antropométricas contempladas en el diseño de espacios para comer y beber

III. CAPITULO III. Metodología

3.1 Enfoque

3.2 Modalidad de la investigación

3.3 Niveles de investigación

3.4 Población y Muestra

3.5 Segmentación de Mercado

3.6 Técnicas e instrumentos

3.6.1 Recolección de la información

3.6.2 Procesamiento de la información

3.7 Análisis e interpretación de resultados

3.7.1 Objetivo de la encuesta

3.7.2 Modelo de la encuesta

- 3.7.3 Tabulación y análisis de datos de las encuestas realizadas a personas entre 25 y 45 años de edad de la ciudad de Ambato.
- 3.7.4 Conclusiones y Recomendaciones.

IV. CAPUTLO IV. Propuesta

4.1 Finalidad del proyecto

4.2 Propósito

4.3 Objetivo

4.4 Antecedentes

4.5 Ordenamiento Físico Espacial

4.6 Diagrama de Necesidades

4.7 Propuesta Gráfica

4.8 Materiales

4.9 Conclusiones y Recomendaciones Generales

4.10 Bibliografía

CAPITULO I.

1. Generalidades

1.1 Antecedentes

A lo largo de la humanidad las personas han sentido la necesidad de satisfacer sus necesidades mediante su deseo puro e innato de entretenimiento y diversión, razón por la cual ha servido para realizar un estudio acerca del diseño de un establecimiento que funcione como bar/ reataurant/ lounge, en donde se pueda, en un solo lugar disfrutar de sus delicias y momentos de sano esparcimiento.

El término "RESTAURANTE" es de origen francés, y fue utilizado por primera vez en París, al designar con este nombre un establecimiento fundado alrededor de 1765. Su éxito fue inmediato y numerosos restaurantes fueron abiertos.

En otros países, el restaurante, tal como lo se lo conoce hoy, data de las últimas décadas del siglo XIX, cuando pequeños establecimientos, con éste nombre comenzaron a competir con los hoteles ofreciendo abundantes comidas, elegantemente servidas y a precios razonables. En Londres el primer restaurante se abrió en 1873.

La onda Lounge está basada en los abundantes sonidos del Swing y el Big Band de los años 50, combinado con ideas del worldbeat, para convertirse en un híbrido sonoro muy placentero y de fácil de escucha.

El lounge es un término amplio que desborda la música y que refleja un modo de vida propio que se refleja en la decoración, en las bebidas, la moda y el cine.

A nivel de país, se puede decir que este estilo se esta desarrollando paulatinamente pues es poco conocido y se esta llevando a cabo como una tendencia de diseño que llama mucho la atención. Se puede considerar a Guayaquil y Quito como las ciudades principales y pioneras en implementar este tipo de establecimientos, ya que al ser dos de las mayores y más grandes ciudades del Ecuador la acogida de este tipo de lugares de esparcimiento es casi segura.

Lamentablemente en la provincia y zona central del país esta tendencia no ha sido conocida, peor aún desarrollada, es por esto que se propone esta investigación a fin de dotar de lugares de sano esparcimiento a la ciudad y satisfacer los requerimientos de una sociedad carente de establecimientos nuevos y diseñados para cumplir con las necesidades e ir más allá de las expectativas de los mismos.

En estos sitios son visibles las áreas privadas con un diseño diferente, en el mismo estilo, pero que se distinga como el reservado en donde se aloja a los visitantes más selectos.

La edad de quienes acuden a esos sitios es uno de los factores a considerar, ya que son mayores de 25 años y lo que buscan son ambientes que les permitan platicar con comodidad.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Proponer un bar/ restaurant / lounge para jóvenes- adultos entre 25 y 45 años de edad.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Investigar el espacio por secciones para diferenciarlos por tendencias.
- Estudiar las actividades y ambientes para lograr establecer un espacio funcional.
- Investigar el estilo lounge para definir ideas de decoración y complementación estética.
- Satisfacer los gustos y requerimientos de un público con personalidades complejas y llenar sus expectativas.

1.3 Justificación

Se pone en consideración la realización de éste proyecto de investigación. debido a que se intenta reestructurar los establecimientos que cumplen con las funciones tanto de bares y restaurantes, y tomarlos conjuntamente agregando un nuevo estilo el lounge, y fusionarlos para crear una idea totalmente nueva y transformarla en un diseño completamente diferente e innovador que satisfaga las necesidades tanto de jóvenes como adultos.

Mediante la implementación de un bar/ restaurant/ lounge, se quiere a más de brindar un servicio diferente, crear diversos ambientes dentro del mismo que vaya acorde con las expectativas y personalidades de los clientes.

Cabe mencionar que en la ciudad de Ambato no se cuenta con un establecimiento que preste estos servicios conjuntamente y que se cuente con un espacio apto para el mismo, el cual debe ser diseñado específicamente para tales funciones.

Con esto se estará aportando a la sociedad con un nuevo y mejorado servicio de diversión y entretenimiento sano y agradable, que sea el punto de partida para un nuevo estilo de vida para los ambateños y salga las ideas creativas que se pueden hacer realidad en nuestro medio.

Con respecto al factor social, por medio de este proyecto se intenta mejorar las relaciones personales y rescatar en algunos casos lasos de amistad y compañerismo, al disfrutar de momentos agradables con personas del agrado personal.

En el aspecto cultural se propenderá con la propuesta en estudio crear ambientes de sano esparcimiento donde no solo se haga música sino además se rescate valores, hábitos, costumbres familiares y de amigos.

Este proyecto de investigación es sin lugar a duda muy lucrativo si se llevará a cabo.

1.4 Delimitación

Temporal

El período de duración para el desarrollo de este proyecto de investigación es de aproximadamente 8 meses.

Espacial

Tungurahua – Ambato –Ecuador .

Académica

Se articula los conocimientos adquiridos a lo largo de nuestra carrera universitaria, empleando de esta manera nuestras capacidades como profesionales en el proyecto de investigación y manejando así:

- Investigación bibliográfica.
- Investigación de campo.
- Manejo de datos.
- Propuestas gráficas en 3d.
- Memorias.

1.5 Preguntas Directrices

Quiénes son considerados jóvenes – adultos?

A qué se debe la falta de iniciativa para proponer un bar/ restaurante que satisfaga las expectativas y gustos tanto de jóvenes y adultos?

Cuáles son las consecuencias de un bar/ restaurante mal estructurado y por consiguiente mal diseñado?

Qué se entiende por estilo lounge? y Cuáles son sus fundamentos?

Cuáles son los principios de Diseño aplicables en este proyecto?

Qué tipo de materiales, colores y acabados son recomendables para esta tendencia de Diseño?

Estadísticas PEA

	CENSOS DE POBLACIÓN	
AÑOS	POBLACIÓN	PEA
1974	6.521.710	2.278.346
1982	8.138.974	2.346.063
1990	9.697.979	3.327.550
2001	12.156.608	6.563.224

	PROYECCIONES	
AÑOS	POBLACION	PEA
2002	12.660.728	5.788.242
2003	12.842.578	5.960.392
2004	13.026.891	6.132.542
2005	13.215.089	
2006	13.408.270	

CAPITULO II.

2. Marco Teórico

2.1 Jóvenes Adultos

En las sociedades, como ya es de conocimiento público, desde siempre han existido ciertas diferenciaciones entre mujeres y hombres, y sus funciones y tareas como tales; tenían sus espacios definidos dentro de dichas sociedades o comunidades algunos compartidos y otros complementarios, de la misma manera sucedía con las y los mayores y menores, y no necesariamente generaba desigualdad o discriminación, sencillamente se trataba de ciertas reglas y deberes que se debían acatar de acuerdo con la edad que se tenía.

La consolidación de estos grupos, en el que sin duda alguna para ciertos individuos, el ser mayor implica gozar de una serie de privilegios en comparación con los llamados anteriormente menores. Se habla del ser adulto, con un grado un tanto más elevado de madurez y sentido de la responsabilidad, en tanto que los jóvenes implica estar naturalmente en preparación para ser un mayor adulto.

Ser adulto es aquello que otorga un cierto grado de status dentro de la sociedad, y este efecto se produce por un factor en singular, la edad, que posee una fuerza definitoria para el modo de ser tratado y aceptado. En el mismo proceso está la valorización juvenil, con sus ideales y maneras poco convencionales con las que ven el presente y el futuro, para los que el diario vivir cada vez resulta más complejo, ya que la sociedad en la que

se desenvuelven e interactúan viene estrechamente ligada al modo en que lucen y a cuánto dinero poseen.

Entonces definimos a las juventudes como un sector social, que se presenta con capacidades, inquietudes y potenciales, y que buscan resolver una tensión existencial para definirse y actuar ante las ofertas y requerimientos del mundo adulto y su integración social.

2.1.1 Factores Sicológicos

Para comenzar, al referirse al término jóvenes adultos, en primer lugar se debe entender quiénes son y cómo actúan dichos sujetos ante la sociedad.

Ante el precipitado y afanoso vivir, cada día jóvenes van trazando su camino hacia un futuro lejano pero lleno de expectativas, toman decisiones que los hacen avanzar o retroceder para alcanzar sus objetivos, sean estos dignos de llevarse a cabo o no, sus complejas personalidades no les permiten “quedar mal” ante una cara y muy exigente sociedad; es por esto que muchos se ven confundidos ante su propia realidad, cayendo así en una aburrida y recurrente monotonía, que los hace descartar nuevas y mejores oportunidades de hacer algo valioso con su tiempo.

Se sabe que en la actualidad la cultura joven está en crisis, debido y si no es más por la falta y carencia de modelos a seguir que tenían las y los jóvenes que ahora no existen, porque definitivamente la autoridad moral se perdió, conjuntamente con la coherencia y la falta de lógica. “Muéstrame tu vida, como lo haces y que haces, para recién escucharte y creer lo que dices” (Bazan Novoa Marco, monografías.com.ec) , podría ser el lema de los jóvenes actualmente, que en otras palabras quiere decir que hoy toda persona quiere

ser la copia de otra, ya nadie tiene interés por crear algo diferente, todo lo fácil lo acogen, y lo difícil lo descartan, en general se ha perdido la autenticidad.

Al respecto y al analizar varios textos Marco Bazan Novoa , afirma que hay cuatro cosas que son las que dan madurez y que no están supeditadas al Adulto (persona que tiene determinada edad social):

1.-La Familia: Al formar una Familia uno adquiere ciertas responsabilidades que le dan madurez al individuo, para sacar adelante los hijos, y todo lo que implica mantener una familia.

2.-El Trabajo: Cuando la persona trabaja desarrolla una serie de capacidades y la posibilidad de desarrollarse económicamente lo que le da madurez y capacidad para asumir y satisfacer sus propias necesidades por si mismo.

3.-La Participación Política: es decir que el individuo participa en alguna organización social, y a través de esta participación social, empieza a asumir roles en la sociedad que le da la madurez social suficiente para asumir un rol en la sociedad.

4.-Ideas Creíbles: es lo que Marco Bazan llama "la capacidad de pensar por si mismo" de tener un pensamiento original, y estar convencido de que sus ideas valen por si mismas porque él las fundamenta y cree en ellas y las vive. Madurez Intelectual se diría.

Es decir pensar que adulto es sinónimo de madurez es relativo, mas aún cuando en estos

tiempos se ven actitudes tan lejanas e infantiles en ciertos adultos, como la envidia, la hipocresía, la inseguridad, que los psicólogos explicarían mejor, al hablar del desarrollo de la autoestima y la subjetividad.

Lo que si se puede considerar es que pueden existir "jóvenes adultos" que somos todos aquellos jóvenes que hemos adquirido cierta madurez, conforme a los criterios explicados por Marco Bazán y al cual se hizo referencia y que no necesariamente se puede tener o no familia, sino que se está en una especie de tránsito o estilo de vida entre consolidar una profesión y formar una familia, y que de alguna u otra manera se ha asumido un compromiso social como parte del Proyecto de Vida.

2.1.2 Factores Fisiológicos

Se sabe de antemano que es en la etapa de la adolescencia, donde se producen una serie de cambios físicos, que diferencian a la niñez de la madurez física. Lo verdaderamente complicado es asimilar de buena forma dichos cambios, ya que se produce cierta confusión y preocupación sobre los propios cambios corporales.

Esta transición, se caracteriza por la necesidad de establecer una propia identidad sexual, aceptando y queriendo su cuerpo, sintiéndose a gusto con sus sentimientos sexuales. Mediante las relaciones de amistad y la experimentación se puede expresar y aclarar algunas de las tantas dudas, los jóvenes que no tengan tales oportunidades podrían presentar dificultades al momento de relacionarse íntimamente en la edad adulta.

Por otra parte el alcanzar de algún modo cierta edad, no quiere decir que uno se haya aceptado tal y como es, y esto forma parte natural del proceso de crecer y madurar, es

decir, a todos se les ha pasado por algún momento cambiar algo de su cuerpo, verdad?, bueno es algo normal, pero es mucho mejor si se intenta comprender qué se puede y qué no se puede cambiar de tu cuerpo y por consiguiente de tu aspecto físico. Puede resultar un poco complicado inclusive para los adultos, pero una vez que cada uno se haya aceptado y ame su cuerpo se sentirá más feliz.

Cabe mencionar que no existen remedios o pociones mágicas, ni ejercicios o dietas que permitan cambiar tu cuerpo a la medida exacta se quiera, pero si se puede tratarse sanamente con asesoría profesional acerca tus dudas.

A muchos les preocupa el peso, y si es un factor que puede llegar a quitarte el sueño, pues es importante que quieras y ames tu cuerpo y lo alimentes adecuadamente según su condición y estado físico, para ello solo basta con alimentarse adecuadamente y lo más saludable posible, y con ciertos consejos de ejercicios que de seguro equilibrará tu peso.

Estamos en la era de las cirugías y las operaciones de reconstrucción, un método alternativo para la satisfacción personal, con profesionales capacitados pero al fin y al cabo procedimientos riesgosos, niñas y adolescentes, son las más interesadas, y no se quedan atrás señoras y recientemente algunos hombres que buscan sentirse bien consigo mismos al precio que sea y luego presumirlo ante el famoso círculo social.

Entonces mientras más se de un interés por conocer tu cuerpo, un mejor control de él podrás llevar y por ende de tu salud, que es lo primordial.

2.1.3 Factores Emocionales

Existen diversos aspectos que influyen en gran medida en los valores sociales y emocionales de los jóvenes adultos; siendo estos y los más comunes: soledad, falta de comunicación y entendimiento con los padres, carencia afectiva, falta de correctos patrones de conducta, entre otros, conllevando así, a un decadente nivel de autoestima,

que tratan de suplir mediante relaciones afectivas con el sexo opuesto o con grupos de amigos.

Es en la transición de jóvenes a adultos, que se empiezan a tomar decisiones que marcan la diferencia ante un porvenir lleno de expectativas, lamentablemente no siempre se lo puede vislumbrar claramente, pues muchas ocasiones se ve opacado ante la inseguridad y falta de confianza en uno mismo, el temor y el miedo hacia algo nuevo y diferente, pesa más al momento de disfrutar y vivir nuevas experiencias que aún siendo éstas buenas o no tan buenas dejarán la satisfacción de haberlo intentado.

El temor al rechazo, es sin lugar a duda en la actualidad el miedo más profundo para los jóvenes, esto les impide desarrollarse de la manera más saludable, pues empiezan a intentar imitar y probar todo cuánto les parece interesante, y es aquí en donde no faltan los “buenos amigos” que en lugar de ayudar , brindan incorrectos e inadecuados consejos, que se mal interpretan, todo esto produce un desequilibrio emocional de grandes magnitudes.

Se debe considerar entonces, una intervención temprana, que debe empezar en la adolescencia, en lugar de esperar los comportamientos que han de poner en peligro su salud y porvenir.

Además es importante mencionar que jóvenes adultos, únicamente pretenden hacerse escuchar y entender, sus deseos y necesidades se plantean ante un solo objetivo, sentirse bien consigo mismos y tener su lugar dentro de la sociedad, sus personalidades son un tanto complejas, pero todos actúan bajo el mismo fin, alcanzar las metas que todos y cada uno de ellos se han fijado para el futuro.

Hoy en día cada individuo dentro de una sociedad, intenta sobresalir del montón, pero se ven retraídos ante una habitual monotonía, que les impide proyectar sus ideas y

pensamientos de manera objetiva y con enfoques diferentes, que plasmen sus aptitudes y creatividad .

2.1.4 Estilo de vida

Los estilos de vida tanto de jóvenes como adultos, corresponden a una de las mayores áreas de estudio e investigación para los especialistas, pero ¿, qué se entiende por estilo de vida?. Este concepto se refiere a las conductas, hábitos y maneras de conducirse de cada individuo, las diversas maneras de entretenimiento que cada uno de ellos adopta y por consiguiente lo que los motiva o interesa; cuando todos éstos repercuten de manera positiva en su salud, se habla de conductas protectoras, pero si es por el contrario se habla de conductas peligrosas y negativas para la salud.

Los jóvenes y adultos de hoy aman y se ven interesados ante todo tipo de productos de entretenimiento que reciben a través de medios de difusión como radio, televisión , música, videos, películas, etc, pues muchos de ellos está dirigido específicamente a dichos sujetos y éstos a su vez están dispuestos a pagar sumas apreciables en muchas ocasiones.

Las relaciones interpersonales, los avances en la tecnología, moda, desarrollo académico, etc, son algunos de los temas de interés de los jóvenes, eso de alguna manera un tanto subjetiva, ya que se debe mencionar además gustos tales como salir con amigos, navegar en internet, salidas nocturnas, paseos y fiestas.

Otros se ven interesados en descubrir un tema mucho más profundo, la sexualidad, y se ven influenciados por todo cuanto ven y escuchan, que no siempre son mensajes muy educativos, sin embargo el contacto sexual casual o impetuoso se presenta como aceptable y a menudo sin riesgo ni consecuencias adversas, siempre y cuando se tenga un cierto grado de madurez y responsabilidad.

La curiosidad por experimentar otro tipo de sustancias, también se presenta. tales como el alcohol y las drogas, lo hacen para satisfacer sus carencias o para simplemente “probar algo nuevo”, lamentablemente tanto el alcohol, como las drogas son simples instrumentos de autosatisfacción momentánea, pero ese sentimiento no perdura.

Por otra parte una sociedad adulta, tiene ya otro tipo de intereses como trabajo, familia, solvencia económica, entre otros, factores estrechamente ligados a un alto grado de responsabilidad y desarrollo personal, pues se tienen más deberes y por consiguiente más presiones, que no conllevan sino a la rutina y a la monotonía .

Por tales aspectos muchas personas adultas en la actualidad buscan invertir su tiempo en diversas actividades y evadir el aburrimiento de realizar siempre lo mismo, se capacitan para ser mejores y más preparados profesionales, viajan, se cuidan físicamente, y lo más importante intentan relajarse y divertirse saliendo en grupos sociales, o compartiendo con la familia y amigos.

2.2 Restaurantes

2.2.1 Origen y Evolución.

El primer Restaurante que existió, tenía en la puerta de entrada estas palabras: venite adme omnes qui stomacho laboratiatis et ego restaurabo vos. No eran los parisianos que en el año 1775 sabían leer francés y menos latin, pero los que podían sabían que Dossier Boulanger, el propietario decía: venid a mi todos aquellos cuyos estómagos clamen angustiado que yo restauraré.

El origen de los restaurantes tal y como se les conoce actualmente no es muy antiguo. En el siglo 18, en los sitios donde se servía comida, sólo se podía comer a una hora fija y usted tenía que someterse a lo que sirviera el establecimiento.

En el año de 1765, un francés de apellido Boulanger, vendedor de caldos y sopas, las bautizó con el nombre de 'restaurants' porque reconfortaban, y así las anunciaba en el exterior de su negocio.

El restaurante de boulanger, champs d'odiso, cobraba unos precios lo suficientemente altos como para convertirse en un lugar exclusivo en el que las damas de la sociedad acudían para mostrar su distinción.

El negocio comercial de los restaurantes prosperó después de la segunda guerra mundial ya que, muchas personas con posibilidades económicas adquirieron el hábito de comer fuera de sus casas.

La palabra restaurante se estableció en breve y los chef de más reputación que hasta entonces solo habían trabajado para familias privadas abrieron también sus propios o fueron contratados por un nuevo grupo pequeños empresarios: Los restauradores.

El negocio de los restaurantes significa para esta empresa una distribución y venta de sus propios productos. Sus restaurantes pueden ser utilizados como centro de prueba de sus alimentos y lo que es más importante: “Las empresas alimenticias tiene acceso a un importante capital para adquirir buenos emplazamientos para nuevos restaurantes o para comprar los ya existente”.

El negocio de los Restaurantes públicos fue creciendo progresivamente, pero en 1919 había solo 42.600 restaurantes en todo el país, ya que el comer fuera representaba para la familia media de las pequeñas ciudades una ocasión especial.

A partir de este tibio comienzo, el progreso que alcanzó el arte culinario de los restaurantes ya no se detuvo. El próximo paso fue no sólo esmerarse en la cocina sino en la manera de servir la comida al cliente.



El comer fuera esta íntimamente ligado a la disponibilidad económica y por lo tanto, al incrementarse esta aumenta las ventas en los restaurantes. Las comidas y bebidas consumidas fuera de la casa representan aproximadamente un 5% de la renta de los consumidores. Este porcentaje se mantiene prácticamente constante.

Aproximadamente el 29% de los empleados de la industria del restaurante son camareros y camareras. Los cocineros y los chefs constituyen un 15% del total de los empleados de la barra, los barmans, y el personal administrativo representan aproximadamente un 5% cada uno. Los propietarios y gerentes constituyen alrededor de un quinto del total del personal.



Los restaurantes, atendiendo a sus características, instalaciones, mobiliario, equipo y por la calidad y cantidad de servicios que ofrecen son clasificados en categorías.

2.2.2 Clasificación de los Restaurantes.

Los restaurantes pueden clasificarse según el tipo de servicio que prestan, la atmósfera, la especialidad culinaria que ofrecen y el tipo de propiedad.

Según el servicio: Pueden ser con el servicio en la mesa, servicio en la barra, la cafetería o lonchería, tipo bufé, servicio en el coche y autoservicio o selfservice.

Por su atmósfera pueden ser: Un restaurante en general es decir aquel que ofrece todo

tipo de comidas, también llamado internacional, una salón de té y pastas, una cafetería, un merendero, un comedor, un centro nocturno con restaurante y con espectáculo.

Por su especialización en la cocina: restaurante de comida internacional, restaurante típico de una región o país, grill especializado en parrillas y barbacoas), comida de mar, puesto de comida rápida, vegetariano, restaurante de hamburguesas y perro caliente, pizzería, fuente de soda, lonchería (donde vendan desde jugos, café, te y sándwiches o bocadillos hasta comida completa), un restaurante especializado (cocida árabe, macrobiótica, pastas, ensaladas).

Por el tipo de propiedad puede ser: perteneciente a una cadena de restaurantes, una franquicia, multiunitario, independiente.

Los sistemas de restaurantes pueden ser integrados, industriales y de servicio mediante bandejas. El integrado o convencional es aquel en el que se ofrece un servicio a la carta, los alimentos son frescos y se cocinan al momento según una orden o comanda, con un servicio de camareros que atienden de manera personalizada las mesas. Una variedad de este sistema ofrece alimentos frescos cocinados con anterioridad a la comanda, o alimentos ya preparados, no cocinados al momento.

El sistema industrial funciona con una cocina central y alimentos frescos que son conservados mediante refrigeración; puede ofrecer la posibilidad de servicio a domicilio. El sistema de servicio hace referencia casi exclusivamente al catering aéreo o ferroviario y a la restauración hospitalaria, que siempre utiliza bandejas.

2.3 Bares

Un bar (del inglés *barra*), es un establecimiento comercial donde se sirven bebidas alcohólicas, y también aperitivos, generalmente para ser consumidos de inmediato en el mismo establecimiento en un servicio de barra.

La palabra "Bar", viene de 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:

La zona pública, donde los clientes, permanecen junto a la barra, de pie o sentados en taburetes o banquetas altas, y

La zona privada, detrás de la barra, donde permanece la persona encargada de servirles la consumición: el camarero (bar-tender).

Los bares son un popular fenómeno social que ha marcado la cultura y las costumbres de numerosas generaciones del país entero. Tradicionalmente, los bares son lugares de encuentro y reunión informal, frecuentados a diario, generalmente por un público masculino. Hoy en día, es común que todo pueblo, barrio o incluso cada calle importante de una ciudad tenga uno o más bares que son visitados de forma habitual por muchos de los vecinos cercanos.



A pesar de su marcada importancia como centro social, algunas personas consideran los bares un lugar poco recomendable, sosteniendo que favorece el consumo de bebidas alcohólicas, tabaco e incluso adicción al juego, y por tanto puede resultar en parte responsable de la proliferación de estas adicciones, las cuales provocan numerosos problemas sociales sobradamente conocidos.

Cabe considerar que cada sujeto o individuo, tiene complejos y diversos modos y maneras de actuar y por ende, entienden de maneras distintas el significado de diversion, pero qué es lo que buscan generalmente en un bar?; bueno lo principal es que exista seguridad, ya que al tomarse unas copas de más, es factible que los aires empiecen a calentarse y se corre el riesgo que se desate algún escándalo, por lo mismo un control y medidas de seguridad es un factor importante.

El ambiente y la atmósfera es otro aspecto en donde los clientes tienen altas expectativas, pues el servicio, confort y buena música, son algunos de los puntos a favor en cuanto a la satisfacción de quienes acuden a este tipo de establecimientos.

2.4 Estilo Lounge

La última tendencia en cuanto a decoración y diseño es el popular “lounge”, que no es otra cosa que un estilo minimalista, que por sus características y cualidades brinda elegancia y sencillez a los espacios ya sean interiores o exteriores que pueden ser aplicables a patios, jardines o salones.



Este estilo posee la versatilidad de poder combinar el mobiliario con los pequeños detalles para la decoración como por ejemplo: flores, bases para centros de mesa, cubos y pantallas de luz, barra de cocteles, antorchas, velas, toldos y carpas iluminadas, lámparas en pie y colgantes.

La visualización de este tipo de decoración, puede parecer un tanto costosa, sin embargo puede ser adecuada a las necesidades de cada concepto o evento como: bares, discotecas, restaurantes e inclusive se lo está considerando para recepciones de bodas, bautizos,

despedidas, cumpleaños, hasta para stands de exposición.

Los vivos colores, velas y la iluminación son de mucha importancia, pues de un ambiente frío, puede transformarse a cálido, íntimo y personal. El mobiliario lounge puede lucir hermoso ya sea interior o exterior, sólo requiere de una correcta ambientación y buen gusto para la implementación de objetos y detalles.



La gran ventaja del estilo lounge es que puede ser combinado conjuntamente con otros estilos de decoración y diseño para así poder complementarse y hacer que los espacios luzcan mejor, y los ambientes estén relajados y elegantes.

Es bastante común que se agreguen toques de estilos decorativos árabe, safari, hawaiano y minimalista, cuya singularidad “menos es más”, brinda una gran ayuda al momento de

crear un ambiente con este estilo, además no pueden faltar las áreas privadas con un diseño diferente dentro del mismo estilo.

La utilización del color blanco predomina en este tipo de decoración, que se conjuga con el mobiliario, elementos decorativos, iluminación y diseños muy creativos y novedosos. Utiliza materiales como el acero, concreto aparente o pulido, vidrio, etc, ya que es un estilo transparente y lleno de luz.

Se debe recordar siempre no saturar los espacios, pues se le resta individualidad y apreciación, al diseño.

2.5 Análisis sobre bares/ restaurantes y discotecas en la ciudad de Ambato

Resulta bastante común ver a adolescentes, jóvenes e inclusive adultos deambulando por las calles de la ciudad, en días laborales pero por lo general los fines de semana, sin nada mejor que hacer que detenerse en una esquina, calle o barrios residenciales, para conversar con amigos, beber, bailar o tan solo para observar quienes transitan por la avenida.

Si se vive en Ambato, se debe de alguna manera aprender a acostumbrarse a la idea de ese tipo de diversiones, pues lamentablemente no se cuenta con muchas opciones para matar el tiempo y disfrutar de un ambiente agradable.

Otro factor que muchas veces resulta un tanto incomprensible es la manera de pensar y de actuar de muchos ambateños, pues no saben apreciar los pocos lugares de sana diversión que hay en esta ciudad, y por no gastar prefieren no socializar y permanecer en la monotonía de siempre.

Son muy pocos los lugares como restaurantes/bares y discotecas con los que cuenta la ciudad, pues debido a la falta de apertura y acogida se ven obligados al cabo de corto tiempo a cerrar sus instalaciones, y los pocos que quedan deben luchar constantemente por permanecer en funcionamiento, intentando aportar con novedosas ideas que llamen la atención de sus clientes.

Cabe mencionar que dichos locales, no son precisamente los adecuados para funcionar como tales, pues son simples adecuaciones y meras copias de lugares ya establecidos, en donde además de no tener la estructuración apropiada se organizan los espacios de muy mala manera, pues éstos son muy reducidos para la cantidad de afluencia de gente que acude a los mismos, y por lo general no se puede ni circular, pero todo esto resulta insignificante para los propietarios o accionistas de dichos antros, ya que lo hacen para satisfacer las necesidades de individuos cansados y desesperados de hacer siempre lo mismo y esperando siempre la llegada de algo nuevo, ya sean éstos poco agradables, o incómodos para conforme a esto incrementar el bolsillo de quienes tienen esa brillante idea de “crear” dicho local, por así decirlo pues nada tienen de creativos e innovadores.

En cuanto a aquellas personas que son considerados como adultos, y son fuente importante para el desarrollo del proyecto, es vital que se entienda como adultos a aquellos individuos que no son considerados ya jovencitos ni adolescentes, por el contrario son personas maduras que buscan distraerse y olvidar por unos momentos sus responsabilidades y preocupaciones tanto de trabajo como personales, pero por esta misma razón, necesitan de un lugar adecuado para ello, en donde puedan relacionarse y comunicarse cómodamente, sin sentirse fuera de lugar o incómodos ante la presencia de

los jóvenes, por ello se ha pensado en establecer áreas sociales para dichos fines y de esta manera satisfacer sus necesidades.

Todos estos aspectos, se plantea cambiar, y mediante una correcta planeación crear un establecimiento que funcione como bar/ restaurante con la implementación del estilo lounge anteriormente explicado, que sea perfectamente estructurado y concebido, para brindar a la ciudad y por consiguiente a los ciudadanos, un punto de remarque y de partida hacia un nuevo nivel de diseño, donde se cumplan todos y cada uno de los deseos y expectativas de los clientes.

2.6Diseño

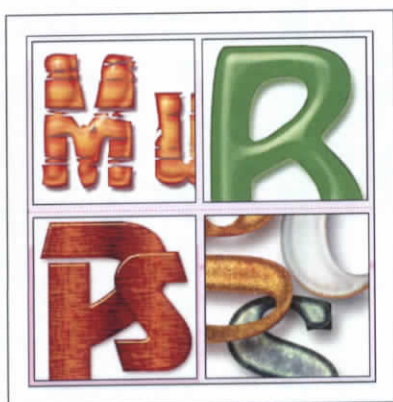
2.6.1 Definición y Evolución

Utilizado habitualmente en el contexto de las artes aplicadas, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño es considerado tanto sustantivo como verbo.

Es el proceso previo de configuración mental "pre-figuración" en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Del término italiano Disegno dibujo, designio, signare, signado "lo por venir", el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

El acto intuitivo de diseñar podría llamarse creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe, o es una modificación de lo existente inspiración abstracción, síntesis, ordenación y transformación.

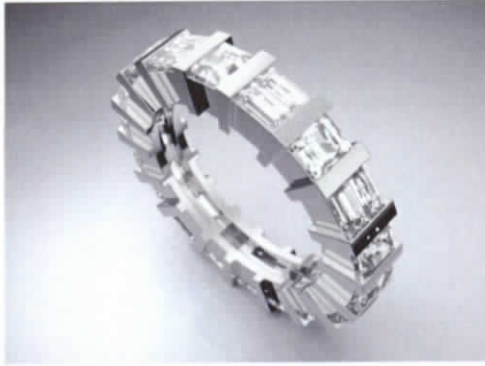
DISEÑO GRAFICO



DISEÑO INTERIOR



DISEÑO DE JOYAS



Referente al signo, significación, designar es diseñar el hecho estético de la solución encontrada.

Diseño como verbo "diseñar" se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano. Como sustantivo, el diseño se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar (dibujo, proyecto, maqueta, plano o descripción técnica), o (más popularmente) al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen o el objeto producido).

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

Diseñar 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.

Diseño puede conceptualizarse como un campo de conocimiento multidisciplinario, que implica su aplicación en distintas profesiones, que puede ser estudiado, aprendido y, en consecuencia, enseñado. Que está al nivel de la ciencia y la filosofía, dado que su objetivo está orientado a estructurar y configurar contenidos que permitan ser utilizados para ofrecer satisfacciones a necesidades específicas de los seres humanos.

La necesidad particular que habrá de satisfacerse puede estar completamente bien definida desde el principio. Además es posible identificar los diferentes campos del diseño dependiendo de las necesidades que este cubre: vestuario, interiores de casa, carreteras, paisajes, edificios, barcos, sistemas de calefacción, máquinas, en ingeniería, etc.

Diseño arte u oficio

El diseño guarda relación con la actividad artística en la medida que emplea un lenguaje similar, que utiliza una sintaxis prestada de las artes plásticas, pero es un fenómeno de naturaleza más compleja y enteramente vinculado a la actividad productiva y al comercio.

Se suele confundir con frecuencia a los diseñadores y a los artistas, aunque únicamente

tienen en común la creatividad. El diseñador proyecta el diseño en función de un encargo, y ha de pensar tanto en el cliente como en el usuario final, justificando sus propuestas. A diferencia del artista que es más espontáneo y sus acciones pueden no estar justificadas.

Fases del Proceso

El proceso de diseñar, suele implicar las siguientes fases:

1. Observar y analizar el medio en el cual se desenvuelve el ser humano, descubriendo alguna necesidad.
2. Planear y proyectar proponiendo un modo de solucionar esta necesidad, por medio de planos y maquetas, tratando de descubrir la posibilidad y viabilidad de la solución.
3. Construir y ejecutar llevando a la vida real la idea inicial, por medio de materiales y procesos productivos.

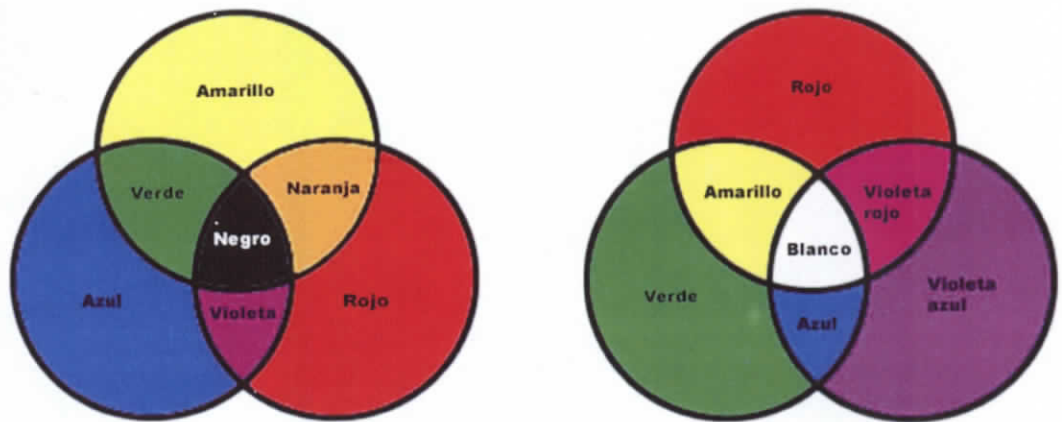
Estos tres actos, se van haciendo uno tras otro, y a veces continuamente. Algunos teóricos del diseño no ven una jerarquización tan clara, ya que estos actos aparecen una y otra vez en el proceso de diseño.

Hoy por hoy, y debido al mejoramiento del trabajo del diseñador (gracias a mejores procesos de producción y recursos informáticos), se puede destacar otro acto fundamental en el proceso:

4. Evaluar, ya que es necesario saber cuando el diseño está finalizado.

2.6.2 El color

El color es la sensación producida por los rayos luminosos al impresionar los órganos visuales (ojos) en función de la longitud de onda.



Es un fenómeno físico asociado a las infinitas combinaciones de la luz, relacionado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético, que perciben las personas y animales a través de los órganos de la visión, como una sensación que nos permite diferenciar los objetos con mayor precisión. Todo cuerpo iluminado absorbe una parte de las ondas electromagnéticas y refleja las restantes. Las ondas reflejadas son captadas por el ojo e interpretadas como colores según las longitudes de ondas correspondientes. El ojo humano sólo percibe el color cuando la iluminación es abundante. Con poca luz se ve en blanco y negro.

Las diferentes longitudes de ondas se las percibe como "colores", que componen una pequeña parte del espectro electromagnético de la luz solar, estando dispuestos o distribuidos en lo que en el mundo del Arte se conoce como el círculo cromático. Isaac Newton fue uno de los primeros en estudiar el fenómeno de la luz y la teoría del color.

Uno de sus experimentos más famosos lo constituye la creación de un círculo cromático giratorio, llamado por algunos "Círculo de Newton", que consiste en uno sobre el cual se han coloreado sectores circulares iguales (como trozos de tarta). Cada uno de estos sectores circulares está pintado con uno de los colores del espectro solar, en orden correlativo: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta. Al hacer girar este círculo cromático a gran velocidad, mediante un mecanismo de engranajes dispuestos para tal fin, la superficie del círculo se percibe de color blanco, desapareciendo momentáneamente cada uno de los sectores circulares coloreados. Al detenerse, desaparece el color blanco y de nuevo reaparecen los colores anteriormente mencionados.

Existen dos conjuntos de colores puros. Los primarios aditivos sirven para generar los demás colores por medio de combinación de luces, o de puntos, en una pantalla. Éstos son el rojo, el verde y el azul, que corresponden aproximadamente con los tres picos de sensibilidad de los tres sensores de color en nuestros ojos. Éstos son los colores que se utilizan en un monitor de ordenador o una pantalla de televisión.

Los colores primarios sustractivos sirven para generar los otros colores cuando se mezclan pinturas o tintas. Aunque tradicionalmente se han utilizado como primarios sustractivos: el rojo, el amarillo y el azul, los verdaderos primarios sustractivos son: el magenta, el cian y el amarillo.

Psicología del Color

En la psicología los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes. Aunque estas determinaciones son puramente subjetivas y debidas a la interpretación personal, todas las investigaciones han demostrado que son corrientes en la mayoría de los individuos, y están determinadas por reacciones inconscientes de estos, y también por diversas asociaciones que tienen relación con la naturaleza.

El amarillo es el color que se relaciona con el sol y significa luz radiante, alegría y estímulo.

El rojo esta relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación, es el color del movimiento y la vitalidad.

El azul, color del cielo y el agua es serenidad, infinito y frialdad.

El naranja, mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de estos, aunque en menor grado, es entusiasmo, ardor, incandescencia, euforia y actúa para facilitar la digestión.

El verde, color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante.

El violeta es madurez, y en un matiz claro expresa delicadeza. En estos seis colores básicos se comprenden toda la enorme variedad de matices que pueden ser obtenidos por

las mezclas entre ellos y también por la de cada uno con blanco y negro; cada una de estas variaciones participa del carácter los colores de que proceden, aunque con predominio de aquel que intervenga en mayor proporción.

El blanco es pureza y candor; el negro, tristeza y duelo; el gris, resignación; el pardo; madurez; el oro, riqueza y opulencia; y la plata, nobleza y distinción.

Los colores mas sedantes y confortables en decoración son los verdes, azules claros y violetas claros, los matices crema , marfil, beige, gamuza, y otros de cualidad cálida, son alegres, y tienen cierta acción estimulante, pero tanto unos como otros , deben ser usados en áreas amplias y adecuadamente.

Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica, también ejercen acción fisiológica.

La Utilización del Color en la Decoración. En la práctica, el color puede ser usado siguiendo dos conceptos: armonía y contraste.

ARMONIA





CONTRASTE

Existe armonía cuando la integración de todos los colores (matices, valores, etc.) producen una unidad grata a la vista, equilibrada y serena.

Existe contraste cuando la unión de varios colores produce una especie de choque que crea una unidad cromática más vital y dinámica. Claro que aquí hay que tener cuidado: una oposición demasiado violenta entre dos o más colores puede producir desarmonía (unidad cromática desagradable para el ojo humano).

En general, el uso ideal del color es aquel que integra, en un mismo ambiente, armonía y contraste. Para ello la norma dominante se basa en aplicar un color matizado, con grises, suave, ocupando la mayor parte del trabajo, aplicando después en zonas menores, otros tonos afines armonizando. Y finalmente pequeñas notas de colores puros contrastados.

Combinaciones de Color

Existen cinco formas clásicas de combinar colores:

Combinaciones Monocromáticas.-Consiste en utilizar un solo color y sus matices (ej. 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 (ej. azul claro, azul oscuro).

Combinaciones por Analogía.-Consiste en reunir colores que incluyan todos un mismo color como base (ej. amarillo, amarillo-verdoso y amarillo-anaranjado). Esta combinación está dada por colores que en el círculo cromático son adyacentes, osea que están uno al lado del otro. Por ejemplo, un color primario y los dos que están a su lado.

Combinaciones de Complementarios.- El complementario es aquel color que trazando, en el círculo cromático, un diámetro desde cualquier color, es tocado por ese diámetro (ej. verde y rojo). Los complementarios de los primarios, por ejemplo, son los secundarios. Las combinaciones de colores complementarios producen el mayor grado de contraste sin caer en la desarmonía. En decoraciones aburridas o poco vitales, podemos animarlas con detalles en colores complementarios.

Combinaciones por Complementos Divididos.- Esta combinación se consigue utilizando un color y los adyacentes de su complementario.

Combinaciones por Tríos Armónicos.- Tomando como punto de partida cualquier color, podemos trazar un triángulo equilátero en el círculo cromático, que nos dará, en sus vértices, los otros dos colores restantes que forman el trío armónico. Por lo tanto, el trío armónico está formado por los tres colores que quedan en los vértices si trazamos un triángulo equilátero en el círculo cromático. De esta manera los primarios forman un trío armónico entre sí, igual que los secundarios. Por tratarse de una combinación demasiado violenta (colores que "chocan" entre sí), se utilizan relativamente poco y con mucho cuidado.

La decoración si bien es cierto puede llegar a convertirse en una verdadera pesadilla, si se terminan obviando detalles de gran importancia como conceptos y estrategias básicas, sin los cuales no se puede obtener resultados claros, y no se debe olvidar que la improvisación es uno de los principales factores para una incorrecta disposición decorativa.

2.6.3 Color en restaurantes y Bares



2.3.4 Decoración

Fases del proceso decorativo

1. Observar y conocer el espacio que se va a decorar ; cómo es, con qué se cuenta qué disposición tiene:

El primer paso consiste en obtener una idea bastante clara del lugar o área que se desea decorar. Pues resulta fundamental adaptarse al espacio del que se dispone y, según lo que se quiere, únicamente se consigue partiendo de los elementos físicos que lo forman originalmente. La influencia de elementos como el espacio y la luz natural son factores que se complementarán posteriormente con la elección y combinación del color, texturas, distribución y colocación del mobiliario, los objetos, y el uso de artefactos de luz, etc.

En esta etapa se necesita tomar consciencia de cada uno de los elementos que componen el área que vamos a decorar. Tener en cuenta, por ejemplo: las dimensiones del lugar, qué paredes son de carga, cuales son medianeras, si existen escalones o desniveles, dónde están ubicadas las puertas, , sanitarios, , interruptores, si tiene humedad o no, dónde están las ventanas, cuales son las fuentes de luz natural, etc.

2. Tener en cuenta gustos y aspiraciones:

Se podría definir la decoración como el proceso de crear ambientes a la medida de quienes los habitan o frecuentan, utilizando para ello recursos estéticos. Para dar con un claro proyecto decorativo se necesita tener en cuenta cuestiones referentes a personalidad y anhelos; cómo son, qué se espera del espacio físico, qué los hace sentir bien, cuales son sus gustos personales, sus aspiraciones, hobbies, actividades o cualquier otra cuestión relacionada a la manera única de elegir la vida; de ser o sentir.

La decoración no contempla únicamente resultados o recursos estéticos. Posee también un claro compromiso con el bienestar, las emociones y la calidad de vida.

3. Definir usos y necesidades específicos:

El buen diseño de un espacio también supone contemplar y tener en cuenta usos y necesidades específicos. Saber, por ejemplo, qué actividades se desarrollan en el lugar, cuales son los usos que se hace de él o las costumbres de los integrantes, qué necesidades físicas existen, cuales son las prioridades funcionales, etc. En otras palabras, cual es la utilización práctica que se necesita o queremos dar a una estancia en particular.

4. Elaborar "la idea decorativa" y empezar a delinear aplicaciones y elementos decorativos:

Ahora se puede empezar a definir qué se quiere lograr, cual será el criterio general a desarrollarse y qué estilo, o estilos, se va a utilizar. La idea decorativa es un claro proyecto preliminar que permite realizar el trabajo con orden, coherencia y seguridad,

aún cuando no se es un decorador profesional.

5. Los Principios de la Decoración

En esta etapa se empieza a definir colores, objetos, texturas, recursos, estilos, etc. A medida que se avanza en la idea decorativa, se recorre un camino de elección y definición por los distintos principios de la decoración.

- A) Definir la distribución del espacio (muebles, objetos y elementos decorativos), de acuerdo a usos y necesidades, y teniendo presente la circulación.
- B) Elegir el color.
- C) Seleccionar las texturas que se va a utilizar en muebles, superficies y complementos. Se entiende por texturas a la calidad o aspecto físico de cualquier material empleado en la decoración.
- D) Definir la iluminación.
- E) Integrar todos estos principios buscando equilibrio por medio del ritmo, líneas, formas y volúmenes.

- Distribución

Se entiende por distribución al adecuado uso del espacio, en este caso para el desarrollo del proyecto se pretende estudiar y analizar el propósito del mismo, para así, estructurar de la mejor manera cada área para lograr los objetivos planteados y satisfacer las expectativas y necesidades de los usuarios.

En el proyecto se plantea un bar/restaurant por lo que, para su desarrollo se necesitarán de espacios amplios y confortables para la colocación en este caso de la barra, la cocina y de salas y áreas para beber y comer. Las mismas que estarán en comunicación con todo el entorno para la visualización completa del mismo.

Los espacios de circulación deberán ser de una distancia considerable, tomando en cuenta el paso de clientes y meseros por los mismos y de esta manera facilitar el ingreso a cualquier parte o área del local.

Los sanitarios se encontrarán en un área específica del establecimiento, y estarán cerca de todas salas y mesas del local, con la finalidad de todos los clientes puedan ingresar sin ningún inconveniente, deberán ser lo suficientemente grandes para evitar la aglomeración dentro de los mismos .

Sistemas de iluminación, y climatización deberán ser escogidos adecuadamente para su instalación dentro y fuera del local.

- Ergonomía

La Ergonomía es un campo de conocimientos multidisciplinarios que estudia las características, necesidades, capacidades y habilidades de los seres humanos, analizando aquellos aspectos que afectan al entorno artificial construido por el hombre relacionado directamente con los actos y gestos involucrados en toda actividad de éste.

En todas las aplicaciones su objetivo es común: se trata de adaptar los productos, las tareas, las herramientas, los espacios y el entorno en general a la capacidad y necesidades de las personas, de manera que mejore la eficiencia, seguridad y bienestar

de los consumidores, usuarios o trabajadores.

Es la definición de comodidad, eficiencia, productividad, adecuación, etc., de un objeto desde la perspectiva del que lo usa.

La ergonomía es una ciencia en sí misma, que conforma su cuerpo de conocimientos a partir de su experiencia y de una amplia base de información proveniente de ciencias como la psicología, la fisiología, la antropometría, la biomecánica, la ingeniería industrial, el diseño y muchas otras.

El planteamiento ergonómico consiste en diseñar los productos y los trabajos de manera de adaptar éstos a las personas y no al contrario.

La lógica que utiliza la ergonomía se basa en el axioma de que las personas son más importantes que los objetos o que los procesos productivos; por tanto, en aquellos casos en los que se plantee cualquier tipo de conflicto de intereses entre personas y cosas, deben prevalecer los de las personas.

Los principios ergonómicos se fundamentan en que el diseño de productos o de trabajos debe enfocarse a partir del conocimiento de cuáles son las capacidades y habilidades, así como las limitaciones de las personas (consideradas como usuarios o trabajadores, respectivamente), diseñando los elementos que éstos utilizan teniendo en cuenta estas características.

- Funcionalidad

Para dar una definición clara del término funcionalidad basta con decir que es un conjunto de características que hacen que algo sea práctico y utilitario; en otras palabras es la relación coherente entre las necesidades detectadas y los resultados que se obtienen mediante el uso del material.

El funcionalismo explica y afirma que toda experiencia verdadera en cuanto al diseño y a la arquitectura viene determinada por la función y su adecuación perfecta a ella, es decir la forma sigue a la función.

En el diseño el objetivo fundamental es brindar al hombre nuevas y mejores opciones y medios de vida para su existir, mediante la adecuación perfecta de la forma a la función .

La funcionalidad utilitaria es si bien es cierto una de las propiedades de mayor importancia en cuanto a la arquitectura y al diseño, pues es la que viene dada por el uso al que se destina el proyecto a desarrollarse, y por consiguiente debe ser lógicamente compatible al uso al que fue destinado, pues si no es útil para su propósito, aquel diseño ha de considerarse un fracaso.

En cuanto a la teoría clásica de la proporción, únicamente se puede referir a ella como un orden armonioso de todos los principios básicos del proceso de diseño, proporcionando reglas y fundamentos específicos para la perfecta y proporcionada combinación de las partes.

- Iluminación

La iluminación en lo que respecta al área industrial debe tener presente un gran número de luminarias ya que deben abarcar espacios muy grandes y extensos, también deben poseer características distintas a luminarias convencionales o residenciales como poseer mayor potencia, brillo, incandescencia y aceptar los cambios bruscos de voltaje.

Estos tipos de luminarias se crearon con el fin de facilitar los procesos producidos de distinto trabajos industriales, además de relacionar la cantidad de luz utilizada con respecto a las obras realizadas. Para esto es necesario analizar la tarea visual a desarrollar y determinar la cantidad y tipo de iluminación que proporcione el máximo rendimiento visual y cumpla con las exigencias de seguridad y comodidad como también seleccionar el equipo de alumbrado que proporcione la luz requerida de la manera satisfactoria.

- Selección del Equipo

En la práctica, la selección de la fuente y del equipo depende tanto de razones económicas como de la naturaleza de la tarea visual y del contorno. La extensión y forma de la zona a iluminar, la reflectancia de las paredes techos y suelos, las horas de funcionamiento anuales, la potencia nominal y otros factores menos importantes deben tenerse en cuenta al seleccionar el equipo idóneo que habrá de ser económico tanto por su funcionamiento como por su instalación. El grado requerido de fidelidad de color es también importante en la elección de la fuente de la luz.

Calidad del alumbrado. La iluminación de interiores puede involucrar las consideraciones referentes a calidad. Tales como las relaciones de brillo, deslumbramiento directo, reflectancias y acabos apropiados de paredes, suelos, elementos estructurales y máquinas.

Ambiente agradable. La gente realiza sus actividades mejor en un ambiente en el que están a gusto. Por ello, el proyecto de una buena alumbración influye consideraciones que conciernen a todo el contorno. A menudo se puede hacer mucho en este sentido coordinando las combinaciones de colores modelos de luz y el entramado de los interiores con la selección de la fuente de luz y las luminarias.

Forma del local. Al proyectar instalaciones de alumbrado general, es preciso considerar la forma del local para seleccionar una luminaria que tenga la distribución adecuada independientemente de la altura de montaje, las luminarias de distribución ancha son adecuadas para locales anchos con respecto a ella. A no ser que se trata de casos en los que el proceso visual se realiza en gran parte sobre superficie verticales, las luminarias de iluminación estrecha son recomendable en habitaciones altas y estrechas para dirigir la luz hacia la zona de trabajo mejor que hacia la parte superior de las paredes, donde sería menos útil.

La capacidad de una luminaria dada para dirigir la luz hacia el plano de trabajo en locales de diversas formas puede juzgarse comparando los coeficientes de utilización para las distintas formas de local.

Costos de mantenimiento. En zonas cuyo alumbrado va ser utilizado casi continuamente, el costo inicial es de menos importancia comparado con el de mantenimiento. Así, las fuentes de alta eficacia (mercurio, fluorescentes, o fluorescentes de mercurio) con vida larga y alta emisión luminosa resulta muy interesante para reducir los consumos y la

conservación. Por otra parte, en los casos en que las lámparas se utilizan durante periodos mas cortos, el costo inicial es mas importante y pueden ser recomendables las lámparas de filamentos a pesar de su eficacia mas baja . La potencia nominal es otra de las consideraciones fundamentales en la economía del alumbrado. Unas mayores potencias nominales y unos costos mas elevados del equipo y de las lámparas serán justificables si redundan en un sistema de mayor eficacia y en una reducción de los costos de funcionamiento.

Fidelidad del color. En muchas zonas industriales no es esencial distinguir los colores con gran exactitud, y el aspecto de las personas es menos importante que las zonas comerciales. En tales instalaciones, las lámparas de mercurio proporcionan un alumbrado muy barato y pueden emplearse frecuentemente.

Cuando se requiere un buen rendimiento de color se recomiendan lámparas de filamento : fluorescentes o fluorescentes de mercurio.

Cuando es requisito especial un excelente rendimiento de color y no se van a realizar inspecciones críticas de color, se recomiendan como mejores fuentes individuales las lámparas fluorescentes tipo blanca fría de lujo. Las lámparas fluorescentes blanca cálida de lujo resultan satisfactorias para aplicaciones en que se desca obtener una atmósfera cálida.

- Iluminación de Interiores

Iluminación general, bañado en paredes, iluminación de acentuación e iluminación para orientar.

Iluminación bañadora.- Es aquella prevista para mostrar la arquitectura, permite percibir las proporciones y límites del espacio. Hay dos tipos de bañadores:

Bañadores asimétricos.- Se caracterizan por una distribución luminosa uniforme en las superficies.

Bañadores simétricos.- Se usan para el bañado de superficies horizontales o la iluminación básica de áreas de presentación.

La iluminación de acentuación.- Enfatiza ciertos objetos o elementos arquitectónico, de esta forma se crea una jerarquía de percepción, dirigiendo la atención hacia donde se desea.

Luminaria perimetral.- Con tubos fluorescentes, permite ampliar el espacio por la sensación que provoca. Marca los límites del espacio, iluminando de manera uniforme y continua, puede servir para proyectar contrastes entre fondo y figura.

- Climatización

La climatización consiste en crear unas condiciones de temperatura adecuadas para la comodidad dentro de los edificios.

Dentro de la climatización se distinguen la calefacción, o climatización de invierno, y la refrigeración o climatización de verano.

La climatización puede ser natural o artificial.

Si además de la temperatura, se regulan otras condiciones del ambiente, como la humedad y la limpieza del aire, se tiene el aire acondicionado. Pero el confort térmico, vital para nuestro bienestar, está sujeto a tres influencias principales:

El factor humano. La manera de vestir, el nivel de actividad y el tiempo durante el cual se queda uno en la misma posición, influye sobre la comodidad térmica.

El espacio. La temperatura de radiación y la temperatura ambiental.

El aire. Su temperatura, su velocidad y su humedad.

Entre estas influencias, el factor humano es lo más imprevisible. Por otra parte, los otros factores pueden ser controlados con el objetivo de ofrecer una sensación de bienestar.

Todas las cargas térmicas deberían ser dominadas y compensadas si uno desea obtener un ambiente confortable. El único medio de asegurarse esta comodidad es el aire acondicionado.

Los principios del aire acondicionado se basan en transporte de calor de un punto a otro, y el medio generalmente usado para este movimiento de calor es el refrigerante.

2.7Consideraciones Antropométricas contempladas en el diseño de espacios para comer y beber.

	DATOS ANTROPOMÉTRICOS
1.	Estatura
2.	Altura ojo
3.	Altura codo
4.	Altura sentado, erguido
5.	Altura sentado, normal
6.	Altura ojo sentado
7.	Altura mitad hombro
8.	Anchura hombros
9.	Anchura codo codo
10.	Anchura cadera
11.	Altura codo reposo
12.	Holgura muslo
13.	Altura rodilla
14.	Altura poplitea
15.	Distancia Nalga- Popliteo
16.	Distancia Nalga- Rodilla
17.	Distancia Nalga- Punta pie
18.	Distancia Nalga- Talón
19.	Altura alcance vertical sentado
20.	Alcance asimiento vertical
21.	Alcance lateral brazo
22.	Alcance punta mano
23.	Profundidad máxima cuerpo
24.	Anchura máxima cuerpo

CAPITULO III

3. Metodología

3.1 Enfoque.

Por su naturaleza, en el presente proyecto se utilizó el método CUALICUANTITATIVO, ya que brindó un panorama claro y total del problema, buscando su causa y explicación; además este método permitió tener un control de los datos obtenidos, importantes en el resultado final de la investigación, compartiendo con la población de la ciudad de Ambato.

3.2 Modalidad de la investigación.

- DE CAMPO: Permite obtener datos directos de diferentes fuentes de información. Lugar Ambato en la calle Bolívar y Pedro Carbo
- BIBLIOGRÁFICA: Para la recopilación de información teórica de varios textos, revistas, folletos y páginas web.

3.3 Niveles de investigación.

Dentro de los niveles de investigación se inició con el nivel EXPLORATORIO en el que se indagó el problema; posteriormente con un nivel DESCRIPTIVO se determinaron las causas del problema y se concluyó con el nivel EXPLICATIVO, donde se pueden dar una respuesta clara a las preguntas directrices planteadas al inicio de la investigación.

3.4 Población y Muestra

El estudio se realizó en la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, y para su mejor comprensión se encuestó a un público comprendidos entre 25 y 45 años de edad, correspondientes a los posibles clientes del bar restaurante, así como también se analizaron algunos de los lugares de esta categoría con estilo lounge en la ciudad de Quito para establecer algunas generalidades como gustos, preferencias, concurrencia y aceptación del público.

3.5 Segmentación de Mercado

El segmento de mercado es un grupo relativamente homogéneo de consumidores potenciales con necesidades similares, que buscan nuevas oportunidades de diversión a fin de salir de lo monótono y experimentar nuevas sensaciones que satisfagan dichas necesidades.

Geográfica

Psicográfica

3.6 Técnicas e Instrumentos

3.6.1 Recolección de la información

Para la investigación se utilizó el método científico, a través de un proceso permitió determinar las causas y consecuencias del problema y establecer conclusiones.

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.

3.6.2 Procesamiento de la Información

- Los datos obtenidos serán revisados para determinar los cuestionarios que hubieran sido respondidos correctamente.
- Los formularios que hayan sido contestados en forma incorrecta, se tratarán de aplicar nuevamente, en caso de persistir en los errores, éstos serán descartados.
- Sólo se tabularán los datos de los cuestionarios que hayan sido respondidos correctamente.
- Los cuadros estadísticos se representarán mediante gráficos.
- El análisis de los resultados se efectuará tomando en cuenta el marco teórico, los objetivos y las preguntas directrices.

3.7 Análisis e interpretación de resultados.

Se realizó la investigación con el fin de conocer los requerimientos y gustos de los usuarios, para de esta manera satisfacer las necesidades del cliente.

3.7.1 Objetivo de la encuesta

Identificar los gustos, tendencias, preferencias, e inclinaciones de los clientes potenciales en cuanto a beneficios que preferirían para un lugar como el planteado para compartir con familia y amigos.

3.7.2 Modelo de la Encuesta

ENCUESTA

DATOS INFORMATIVOS

EDAD

SEXO

PROFESION

INSTRUCCIÓN:

1.- En cuanto a lugares de esparcimiento cree usted que la ciudad de Ambato se ha desarrollado positiva o negativante? Por que?.

Si no no sabe

2.- Sabe usted el significado del estilo lounge?

Si no

MARQUE CON UNA X

3.- Para distraerse usted prefiere.....

Cine	Restaurant	Discoteca	Bar
------	------------	-----------	-----

4.- En cuanto a un estilo decorativo escogería....

Clásico	Minimalista	Oriental	Lounge
---------	-------------	----------	--------

5.- Para la decoración y ambientación cuáles son los colores de su preferencia?

Colores Calidos	Colores Frios	Colores Neutros
Amarillo	Azul	Blanco
Rojo	Verde	Gris
Naranja	Violeta	Negro

3.7.3 Tabulación y análisis de datos de las encuestas realizadas a personas entre 25 y 45 años de edad de la ciudad de Ambato.

EDADES	# ENCUESTADOS
18	1
19	2
20	7
21	11
22	7
23	11
24	5
25	6
26	2
27	4
28	4
29	3
30	3
31	0
32	2
33	0
34	0
35	2
36	0
37	1
38	0
39	2
40	1
41	1
42	1
43	1

44	0
45	3
TOTAL	80

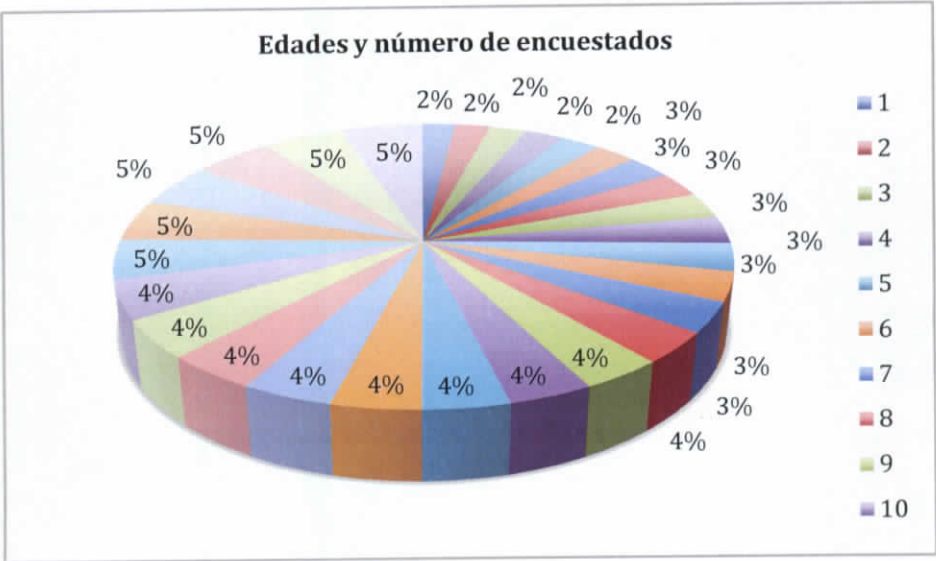


Gráfico N# 1.

Análisis e interpretación

Del total de personas encuestadas, la mayor parte oscila entre los 20 y 27 años de edad.

Pregunta 1.

En cuanto a lugares de esparcimiento cree usted que la ciudad de Ambato se ha desarrollado positiva o negativamente? Por que?

SI	NO	NO SABE
30	21	28

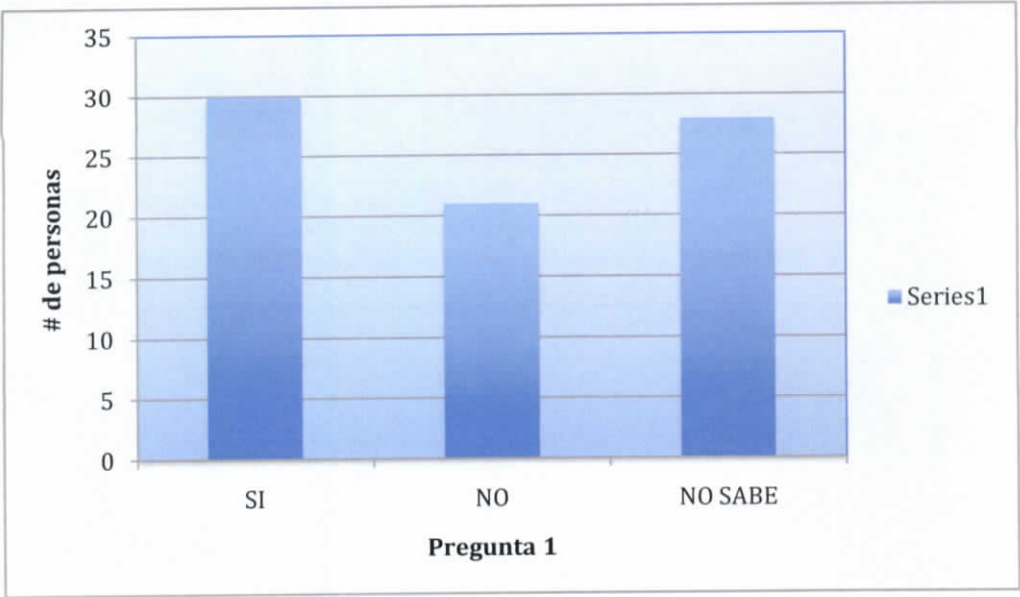


Gráfico N# 2.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la pregunta planteada se puede observar que de todos los encuestados el 30% de los mismos piensan que la ciudad se ha desarrollado positivamente en cuanto a lugares de esparcimiento, mientras que un 28% no sabe si el desarrollo ha sido positivo

o negativo; y el 21% asegura que Ambato no cuenta con lugares de esparcimiento, lo cual nos permite visualizar que las tres opciones de contestación plantean porcentajes muy similares, aspectos que se deben tomar en cuenta para el adecuado desarrollo de la propuesta de diseño.

Pregunta 2.

Sabe usted el significado del estilo lounge?

SI	NO
52	28

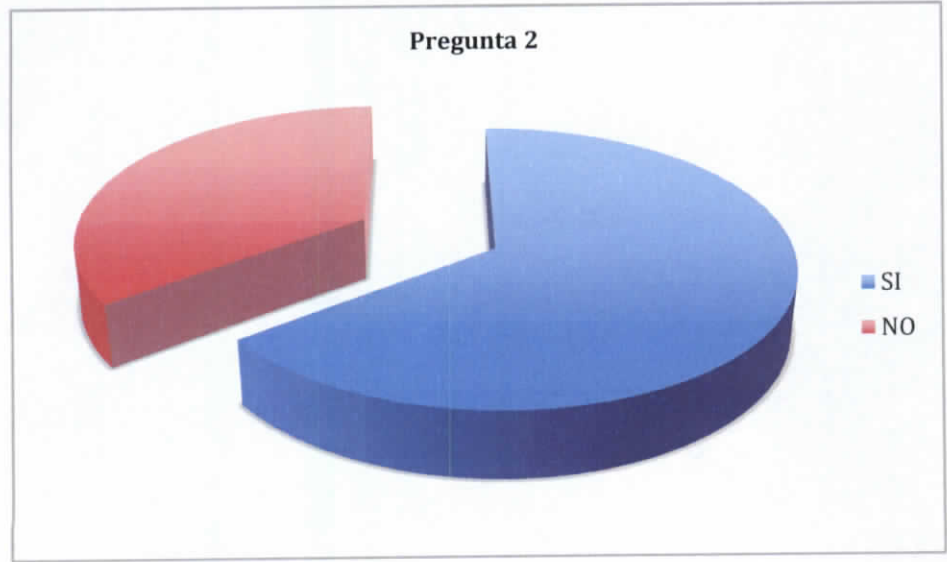


Gráfico N# 3.

Análisis e interpretación.

Basados en la pregunta anterior se puede visualizar claramente que del 100% de los encuestados el 52% niega conocer el significado del estilo lounge, mientras que 28% de los mismos conocen de dicho estilo, lo cual asevera que es de gran importancia dar a conocer nuevos y mejores estilos de diseño y decoración en la ciudad e implementarlos y a su vez brindar mejoras visibles a la urbe de la ciudad.

PREGUNTAS DE OPCION MULTIPLE

Pregunta 3.

Para distraerse usted prefiere....

Cine	Restaurant	Discoteca	Bar
27	18	18	34

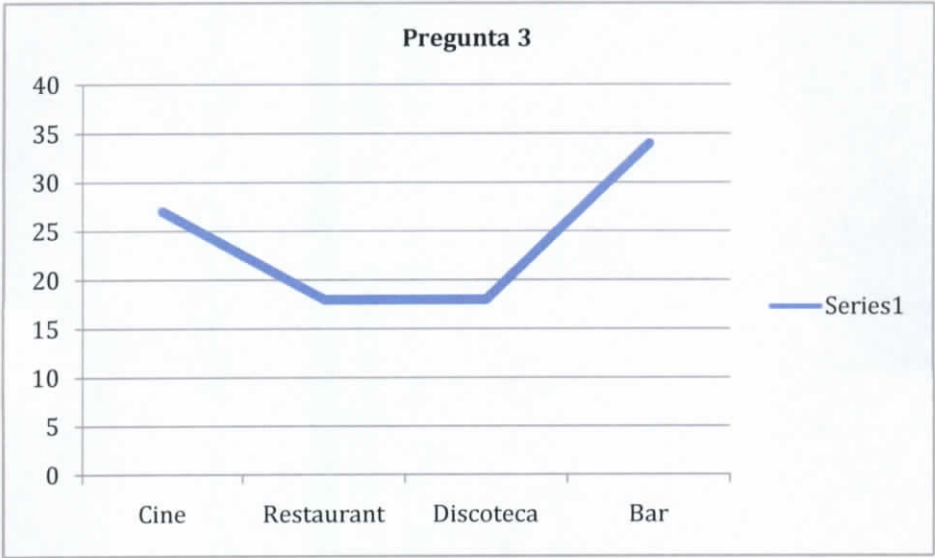


Gráfico N# 4.

Análisis e interpretación

De acuerdo al análisis de la pregunta anterior se puede observar que de todo el número de encuestados la mayor parte de ellos, es decir el 34% prefieren al momento de distraerse ir a un Bar, 27% disfrutar de una buena película y el 18% restante con igual porcentaje en ambas opciones concurrir a un restaurante o discoteca, este resultado se debe considerar importante ya que da la pauta para saber los gustos y necesidades de los posibles clientes potenciales para el diseño del proyecto.

Pregunta 4.

En cuanto a un estilo decorativo usted escogerá....

Clásico	Minimalista	Oriental	Lounge
31	23	19	21

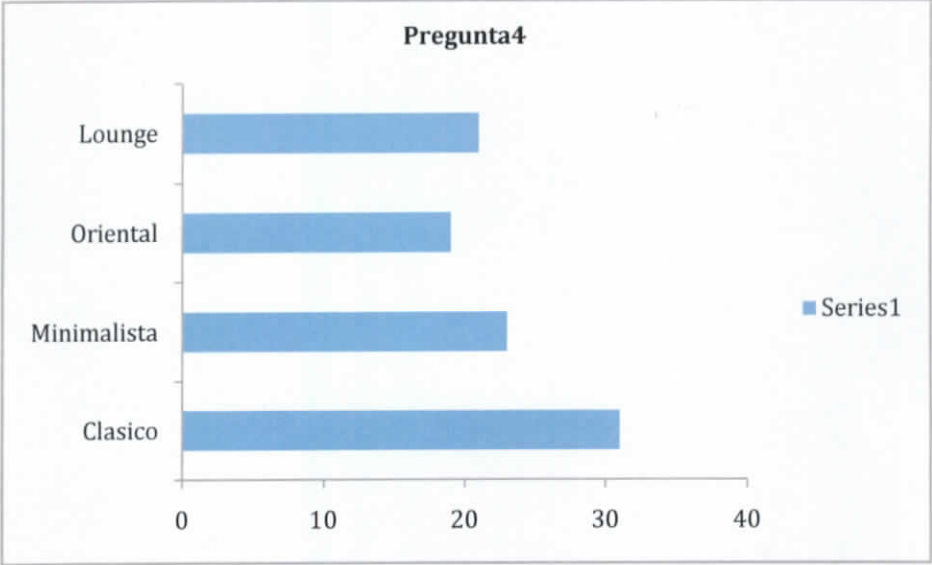


Gráfico N# 5.

Análisis e interpretación

Con los datos obtenidos en base a la pregunta realizada, el estilo clásico se lleva el mayor porcentaje con un 31% , seguido por el estilo minimalista y muy cerca el estilo lounge, estos resultados nos claramete la idea que es necesario difundir el lounge como nuevo estilo decorativo; para aquellos que ignoran esta nueva e interesante tendencia de decoración y diseño.

Pregunta 5.

Para la decoración y ambientación cuáles son los colores de su preferencia?.

C. Calidos	C. Frios	C. Neutros
53	59	65

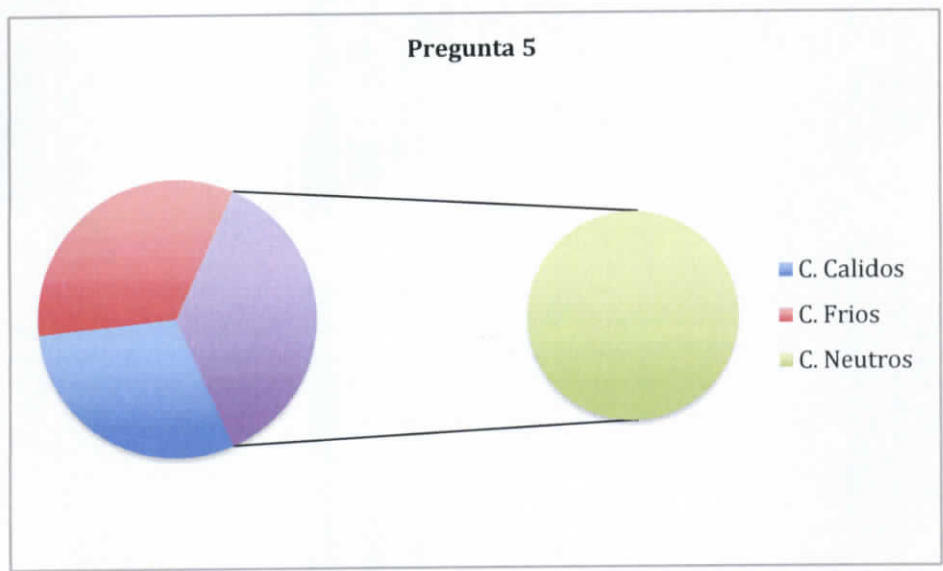


Gráfico N# 6.

Análisis e interpretación

Los Colores neutros son la elección de mayor porcentaje como se puede apreciar en el gráfico, es decir el negro, blanco y gris, son los de mayor aceptación por el público, esto brindara una idea mas clara de las tonalidades y sus posibles gamas de colores para la complementación visual del el diseño y elaboración del bar restaurante.

3.7.4 Conclusiones y recomendaciones.

Conclusiones

- El rango de edades de acuerdo al segmento de mercado es muy variado, así como sus gustos y preferencias en cuanto a distracción y entretenimiento.
- La ciudad de Ambato ha crecido y evolucionando en los últimos años, edificando y mejorando la urbe de la misma, lastimosamente en cuanto a lugares de distracción y diversión sigue dejando mucho que desear, pues los ambateños aseguran no saber a donde recurrir para disfrutar de su tiempo libre.
- La mayor parte de los ciudadanos, encuentran divertido ir a un buen bar a festejar y compartir momentos agradables con amigos y conocidos, pero dicen no encontrar en la ciudad ningún bar que satisfagan sus necesidades, al igual que un restaurant o una discoteca.
- En cuanto a estilos decorativos las respuestas son variadas, dejando en claro que la gran mayoría prefiere la simplicidad y la elegancia.
- El estilo lounge sería de gran aceptación en el medio, únicamente hace falta su adecuada difusión e implementación.
- Los colores como el negro, el gris y el blanco, así como ciertos colores fríos son los de mayor aceptación por el público, en relación a la decoración y ambientación de espacios interiores.

Recomendaciones.

- El Municipio de la ciudad de Ambato debe tomar más en consideración a quienes otorgan los permisos de funcionamiento de bares y discotecas, pues éstos no cumplen con las reglas y leyes necesarias para ejercer como tales, y es por éstas y muchas razones más ocurren tragedias que pudieron ser prevenidas.

- Tanto bares y restaurantes deben ser estructurados adecuadamente para su mejor organización dentro y fuera de los mismos.
- Implementar nuevas formas de diseño para este tipo de establecimientos, sería de gran aceptación en el medio, ya que el público se encuentra cansado de recurrir a los mismos sitios de siempre.
- Se debe empezar a mejorar la urbe de la ciudad , y para esto es primordial empezar por el cambio de mentalidad y abrir nuevos campos de sana diversión.
- Abrir éste tipo de establecimientos no únicamente fines de semana, sino por el contrario días laborales , ya que es precisamente entre semana que se quiere en ciertas ocasiones distraerse de la vida cotidiana.
- Presetar el personal de servicio adecuado tanto para bares y restaurante que cumplan con los requerimientos de dichos establecimientos.

CAPITULO IV

4. Propuesta

4.1 Finalidad del Proyecto

Proponer el diseño de un bar restaurant lounge para jóvenes adultos cuyas edades varían entre los 25 y 45 años .

4.2 Propósito

Mediante ésta propuesta se intenta mejorar de algún modo el nivel de vida de los ambateños, creando un espacio de satisfacción para sus necesidades de distracción y entretenimiento.

4.3 Objetivo

Proponer una alternativa de diseño mediante la tipología de un bar restaurant lounge .

4.4 Antecedentes

Ambato es considerada como una de las ciudades más visitadas y atractivas del Ecuador, su gente y hermosos paisajes la hacen ser un destino digno de ser apreciado, es por esto que las autoridades de la ciudad han puesto un gran empeño en mejorar la urbe de la

misma . Lastimosamente en los últimos años esta imagen se ha visto opacada por su misma gente, jóvenes y adultos que al no tener un lugar en donde divertirse y recrearse, acuden a las mismas calles a matar el tiempo y beber sin medida, provocando desmanes y por demás esta decirlo dando un mal ejemplo para todos quienes acuden a la ciudad.

Los ambateños se merecen lugares de entretenimiento apropiados y seguros, ya que al no contar con éstos, ellos mismos acuden a bares y discotecas que no satisfacen sus expectativas, pues no fueron concebidos como tal, simplemente son meras adecuaciones a estructuras ya existentes, pero al no tener a donde ir sus niveles de exigencias en cuanto a servicio bajan.

La idea de la propuesta es cambiar este concepto y diseñarlo de tal manera que se cree un Bar Restaurante que pase por todas las etapas y procesos para llegar a complacer a los ambateños y a la misma ciudad, en donde su gente pueda finalmente disfrutar de un espacio pensado en sus gustos y necesidades, de tal manera que uno pueda ir y compartir con amigos, de buena comida y exquisitas bebidas con el debido control y en un ambiente seguro.

Este tipo de centros recreativos deben contar con una perfecta organización tanto de espacios como de servicio, además de salidas de emergencia y pasillos aptos para la concurrencia de gente. Todo esto ideado complacer y brindar un concepto muy original y creativo con un estilo nuevo al cual la gente no esta acostumbrada pero lleno de energia, que llama la atencion y permite abrirse camino a nuevas tendencias en cuanto al diseño de este tipo de establecimientos.

4.5 Ordenamiento Físico Espacial

Ubicación: Parroquia La Merced Calle Bolívar y Pedro Carbo -- Ambato.

Levantamiento planimétrico bb

Zonificación:

Zona de Ingreso

- Recepción

Zona Social

- Comedor
- Bar

Zona de Servicio

- Cocina

Zona Sanitaria

- Baños

Zona de Almacenamiento

- Bodegas

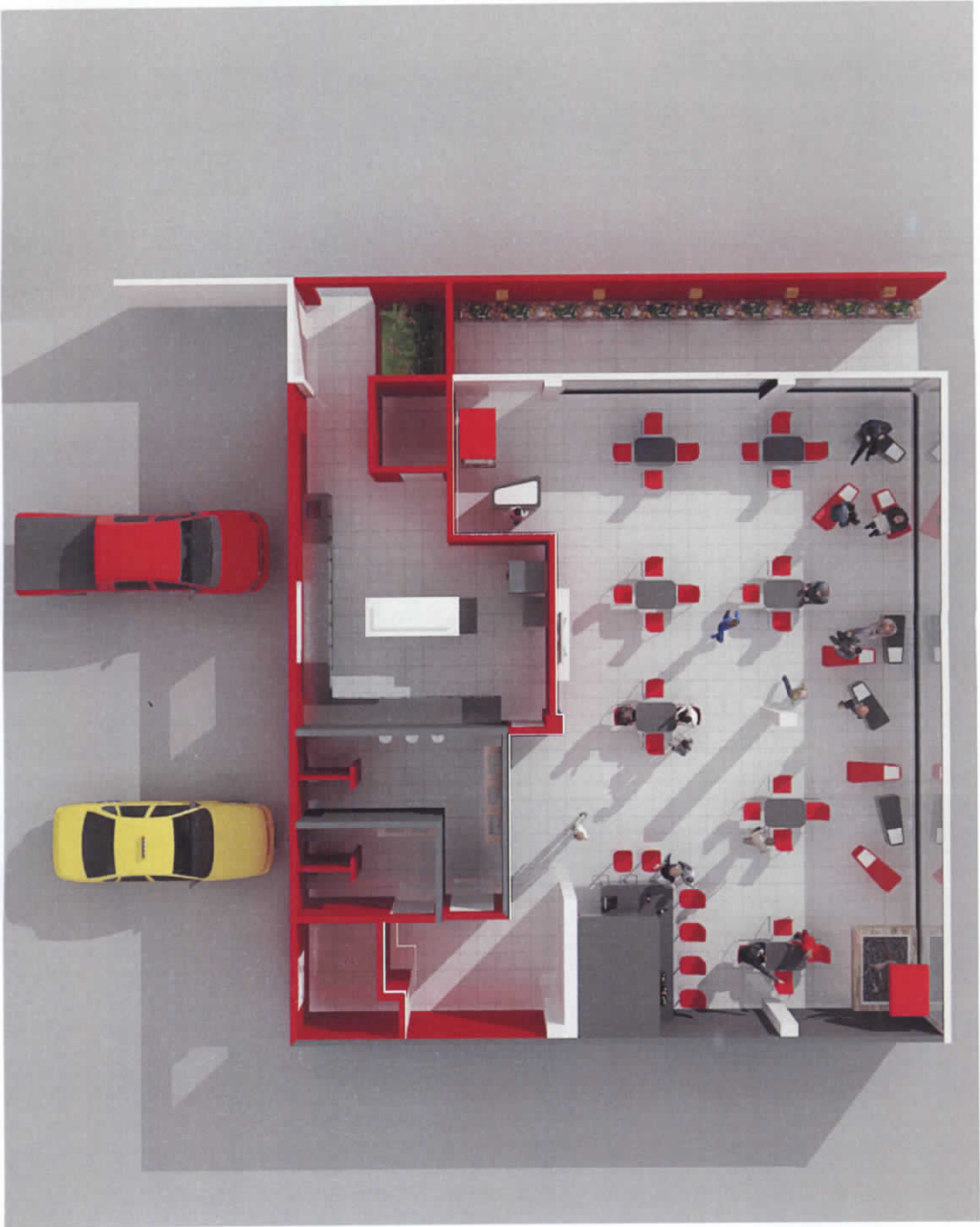
Zona de Abastecimiento

- Bodega

Zona Parking

4.6 Diagrama de Necesidades

NECESIDAD	ACTIVIDAD	ZONA	AMBIENTE	EQUIPAMIENTO	MOBILIARIO	DESCRIPCION	AREA IDEAL
Comer	Degustar comida	Social	Comedor	Lámparas Estractores de humo. Sist de ventilación.	Mesas Sillas	1.85 x 0.85	23.58 m2
Beber	Degustar bebidas con y sin alcohol	Social	Barra	Luminarias Maq. hielo	Barra Taburetes		5.32 m2
Atender a las personas que llegan	Recibir a los clientes	Social	Recepción		Counter	1.20 x 0.75	0.90 m2
Preparar alimentos	Cocinar	Servicio	Cocina	Refrigeradores Congeladores Hornos Utensillos,etc	Mesones y repisas	5.00 x 6.00	30 m2
Asearse		Sanitaria	Baños	Iluminación Sist. Extracción de olores.	Lavabos Inodoros Bides	4.50 x 4.50	20,25 m2
Almacenar	Conservación de productos	Almacenamiento	Alacena		Repisas y Contenedores	3.10 x 2.30	7,13 m2
Almacenar	Embodegar licores	Licores	Bodega		Cabas	2.80 x 2.00	5.60 m2
Organizar	Estacionar	Parking	Parqueadero				12.50 m2



Área Total: 334.40 m2

	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR	
	SEDE AMBATO	
	ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	PROYECTO DE DISERTACION:
	AUTOR: Angela María Garcés	“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para Jóvenes Adultos”
CONTIENE: Propuesta Gráfica		



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

**ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL**

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE: Perspectiva superior



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

**ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL**

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE:

Vista Global



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

**ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL**

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE:

Pasillo de ingreso



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE:

Recepción y Vista Interior





**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**



ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL
AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:
“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE: Zona Social



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

**ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL**

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE:

Espacio Comedor e Iluminación





**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

**ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL**

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE:

Barra





PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE:

Elemento Decorativo





**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

**ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL**

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE: Cocina





**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

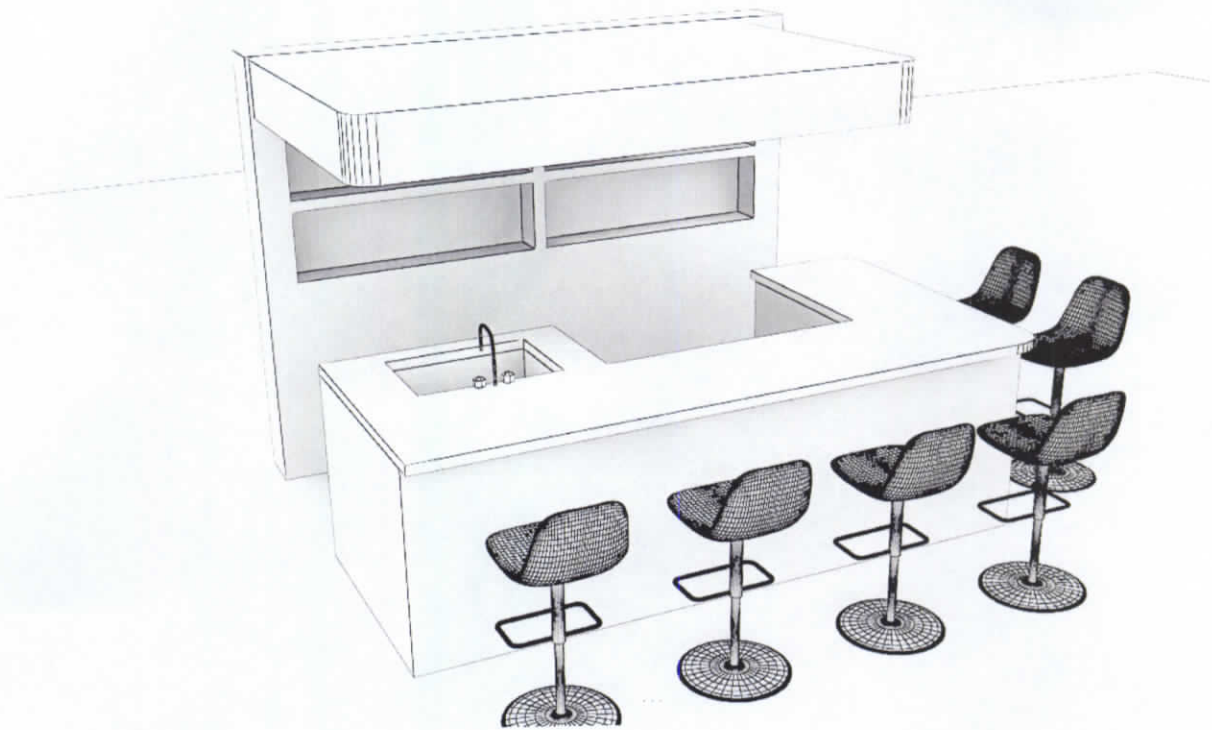
ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE: Jardín y Baños



Altura Mesón: 1.10 m.
Largo : 3.28 m.
Profundidad : 1.70 m.



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE: Detalle Barra



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

ESCUELA DE
DISEÑO INDUSTRIAL

AUTOR: Angela María Garcés

PROYECTO DE DISERTACION:

“Diseño de un Bar Restaurante Lounge para
Jóvenes Adultos”

CONTIENE: Detalle Barra

4.8 Materiales

Los materiales que podrían ser utilizados para la propuesta de diseño que se plantea, pueden variar de acuerdo al presupuesto del dueño del local, es decir, si éste está dispuesto a gastar en materiales costosos de muy buena calidad o prefiere ahorrar y utilizar otro tipo de materiales que se acoplen más a su bolsillo, pero ya que el diseño está basado en el estilo lounge y a sus principios, sería recomendable que se utilizaran materiales que vayan acorde al tipo de decoración, tal vez varíen un poco del presupuesto pero los acabados resaltarán mejor.

En este caso se recomienda entonces:

Mesas: MDF con melamina y soporte de aluminio.

Sillas: Lámina de metal galvanizada o acero inoxidable, recubierto de fibra de algodón y cuerina de color brillante.

Taburetes: MDF o fibra de vidrio, pintado y microperlado.

Bar: Fibra de vidrio o gypsum, pintura perlada al horno y lacada.

Lámparas: Gypsum y luces diodoicas regulables.

Lámpara central: Gypsum, con luces de tubo fluorescentes y panaflex para cuadros rojos y blancos.

Iluminación: Luces diodoicas de luz blanca y tecnología fluorescente.

Pintura: Pintura Satinada

Estas son algunas referencias en cuanto a la elección de los materiales y acabados para el proceso de fabricación y diseño del establecimiento, sin embargo, queda en entera decisión de él o los propietarios de los locales la elección en cuanto a materiales y procesos de decoración de los mismos.

4.9 Conclusiones y Recomendaciones Generales

Conclusiones

- Al término del proyecto se ha podido constatar la importancia de contar con lugares de diversión y esparcimiento adecuados para funcionar como tal dentro de la ciudad de Ambato.
- La gran mayoría de los ambateños no se sienten satisfechos con los pocos lugares con los que se cuenta dentro de la ciudad como bares y restaurantes.
- Los pocos bares de Ambato no tienen muy buena acogida entre las personas de la ciudad.
- En cuanto al modo de administración de este tipo de establecimientos, se ha confirmado que pocos son los lugares que se han mantenido con éxito funcionando como restaurantes y referente a los bares el número es casi nulo.
- Las expectativas de los ambateños en cuanto a nuevos estilos y medios de diversión, están siempre abiertos a probar nuevas tendencias de diseño y decoración.
- Con la finalización del presente trabajo se pudo establecer parámetros de gustos y preferencias de los individuos al momento de darle distinción a un determinado lugar o establecimiento.

Recomendaciones

- Ambato, siendo una de las ciudades más visitadas del Ecuador, necesita lugares de diversión que proyecten una imagen correcta a sus ciudadanos y visitantes.
- La Municipalidad de la ciudad de Ambato, deberá verificar todos y cada uno de los establecimientos que presten servicios tanto de bares como restaurantes cuenten con los permisos reglamentarios de funcionamiento, para asegurar el bienestar y seguridad de quienes acuden a los mismos.
- Intentar cambiar la mentalidad de los ambateños, para exigir un mejor nivel de vida, con lugares de diversión apropiados para la sociedad y su entorno.
- Innovar en la concepción de ideas para proponer establecimientos de sano esparcimiento, en donde las personas puedan interactuar y compartir momentos agradables.
- Al momento de establecer el concepto de un Bar, tener en consideración que se trata de un lugar para disfrutar de una copa en compañía de amigos y conocidos, más no para convertirse en un antro de perdición y vicios.
- Proponer diseños creativos y originales para este tipo de locales, que den un look fresco y moderno para llamar la atención de toda la ciudadanía.