

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS.

FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES, DISEÑO Y URBANISMO.

CARRERA DE ARQUITECTURA.



PROYECTO DE GRADO

CENTRO DE ARTES DIGITALES

POSTULANTE: GERALDINE CAMACHO CORTEZ

ASESOR: ARQ. RENÉ ALIAGA ARANDA

LA PAZ - BOLIVIA.

2012.

DEDICATORIA

Dedicado a dios por estar siempre presente y haberme guiado en el camino.

A mi mamá, a mis hermanos, a toda mi familia, a mi enamorado porque son el pilar fundamental en mi vida y el apoyo incondicional del cual uno siempre necesita.

AGRADECIMIENTOS

A mi mamá que es la mejor, a mi papa y a mis hermanos por darme confianza, seguridad en todo momento y estar siempre a mi lado.

Al Arquitecto Rene Aliaga por el asesoramiento y orientación del proyecto.

A mi hermana Ivón por ayudarme en todo lo que necesitaba.

A mi enamorado porque juntos cumplimos nuestras metas apoyándonos uno al otro hasta el final.

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE ARQUITECTURA

DOCENTE: Arq. Rene Aliaga Aranda

TALLER: "A"

GESTIÓN 2012

UNIVERSITARIO: Geraldine Camacho Cortez

TIPOLOGÍA DEL PROYECTO: EDUCATIVO

UBICACIÓN: MUNICIPIO: LA PAZ PROVINCIA: MURILLO DEPARTAMENTO: LA PAZ

Descripción del Proyecto

- EL SITIO

El proyecto "Centro de Artes Digitales" está ubicado en la ciudad de La Paz (Distrito 3) en la zona de Sopocachi en la calle Fernando Guachalla entre la calle 6 de Agosto y Av. 20 de Octubre cuenta con una sola fachada principal que da a la Av. 20 de octubre y predispone su fácil acceso al encontrarse en pleno centro de la ciudad de La Paz factor que juega positivamente para los estudiantes proporcionándole comodidad en cuanto al uso de transporte público por las principales y secundarias vías de acceso.

El sitio está rodeado de establecimientos educativos primarios y superiores así como la cercanía de espacios culturales con bastante actividad, comercio, entretenimiento, cultura, y recreación.

- EL INGRESO

Al ser un establecimiento educativo cuenta con tres ingresos diferenciados:

El ingreso principal es por la Av. 20 de Octubre que los estudiantes, docentes, administrativos y gente ajena interesada en ver las exposiciones o concurrir a una conferencia en el auditorio se ven atraídos e invitados a pasar ya que es el ingreso con mayor jerarquía.

El ingreso del personal de servicio como de cafetería, portería, limpieza ingresan por la misma Av. 20 de Octubre pero por un espacio diferenciado y exclusivo.

También el establecimiento cuenta con ingreso al estacionamiento con un radio de giro de 4m por norma con una pendiente máxima de 14 %, al igual que las otras se ingresan por la Av. 20 de octubre actualmente carril de subida hacia la calle Juan José Pérez.

- LAS CIRCULACIONES

Las circulaciones horizontales nos permiten distribuir en pasillos y recorridos hacia los espacios principales ya que estos nos permiten desplazarnos sin cambiar de nivel para una fluidez en el mismo. Estos medios de circulación en el proyecto están planteados para generar luz y ventilación natural.

Circulaciones verticales estas nos permiten trasladarnos de un nivel a otro el Centro de Artes Digitales cuenta con una escalera en "u" y en el espacio central está el ascensor para 6 personas a la vez, están ubicadas en la fachada principal del edificio dejando verse a través de la transparencia del vidrio proporcionando una luz natural para el espacio de circulación en escaleras.

Circulación vertical con rampas con 6% para personas especiales básicamente en planta baja asegurando su entrada segura al edificio y para el ascenso a otros niveles tomamos en cuenta el ascensor.

- LA ESTRUCTURA

La estructura que existe en el edificio está reticulada en base a criterios de estabilidad de los 5 pisos con los que cuenta el edificio con una altura de 15 de altura la estructura en columnas tratan de tener luces de 8m para que en las plantas no interrumpan las visuales en las aulas y losas de Hº Aº, para la cubierta cerchas metálicas, placas de zinc, vigas y dos muros portantes que sostienen el área de las escaleras y el ascensor.

- LAS ENVOLVENTES

Las pieles envolventes que propongo y juegan con la morfología y el interior del edificio es principalmente el vidrio por su transparencia y las luces LED que generan movimiento y fachas diferentes que se pueden percibir como si fueran píxeles de diferentes colores en el ingreso principal para atraer a los jóvenes interesados.

Y paneles que recubren una doble fachada con cuadros e imágenes producidas en el centro de artes digitales para una exposición hacia el público en las calles.

-CONCLUSIÓN

La educación es un pilar fundamental en nuestras vidas, generando conocimiento continuo y simultaneo haciendo que las personas produzcan pensamientos e ideas todo el tiempo.

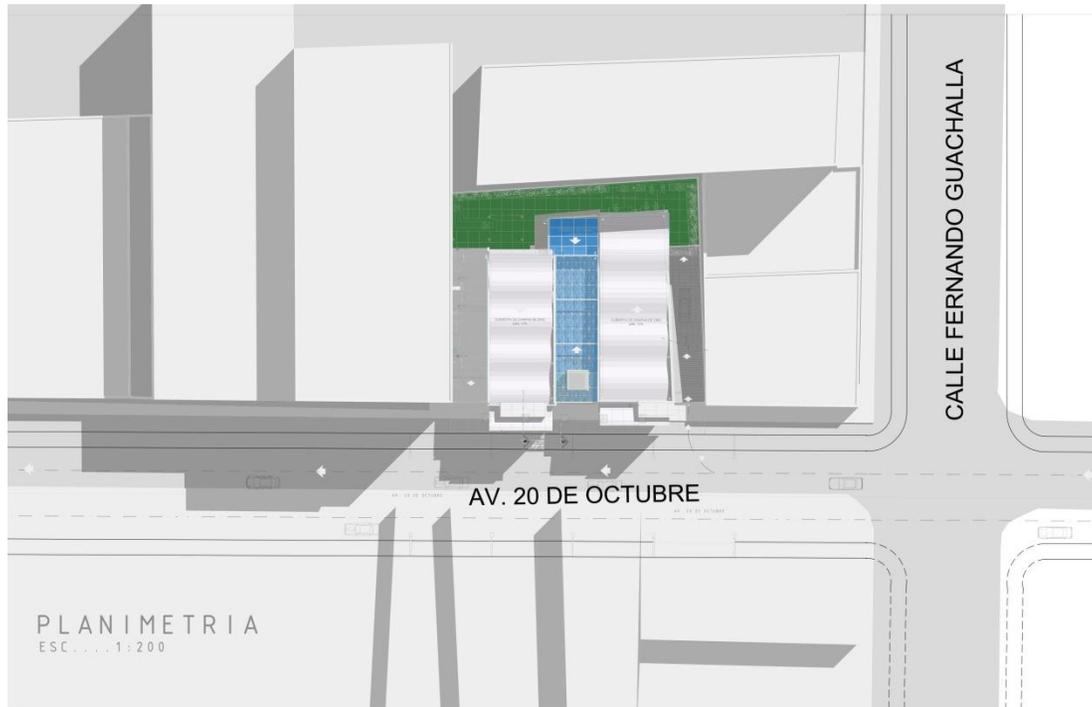
Creo totalmente que los jóvenes necesitamos nuevas alternativas de espacios adecuados donde podamos disfrutar aprendiendo para expresarnos y desarrollarnos el Centro de Artes Digitales crea un espacio que puede motivar e influir en el desarrollo del sujeto creativo determinando estado emocional como impulsor creativo de su pensamiento y su así su cuerpo como extensión del mismo.

INDICE

1.- Introducción.....	6
2.- Reseña General.....	8
3.- Reseña Histórica.....	8
4.- Antecedentes en Bolivia.....	12
5.- Antecedentes en el Departamento La Paz	13
6.- Identificación del problema.....	15
6.1 El problema general en el país.....	15
6.2 El problema en el Departamento.....	16
6.3 El problema en el Distrito.....	17
7.- Justificación del tema.....	18
7.1 Diagnostico.....	18
7.2 Pronostico	19
8.- Oferta y demanda.....	19
9.- Elección del sitio de intervención	20
10.- Cuadro de evaluación.....	21
11.- Justificación del emplazamiento.....	22
12.- Topografía.....	23
13.- Precipitación pluvial.....	23
14.- Asoleamiento	23
15.- Temperatura	23
16.- Vientos.....	23
17.- Resistencia de suelos.....	24
18.- Vegetación.....	24
19.- Infraestructura.....	25
20.- Análisis físico transformado.....	25
20.1 Accesibilidad.....	26

21.- Usos de suelo	27
22.- El contexto	28
22.1 El predio	28
23.- El usuario	29
23.1 Proyecciones	29
23.2 Calculo del usuario	29
24.- Alcances del proyecto	30
24.1 Año horizonte	30
24.2 Campos específicos del área de conocimiento en la que pretende incidir	30
25.- Objetivo general	30
26.- Objetivo específico	30
27.- Objetivos académicos	31
28.- Objetivos personales	31
29.- Premisas de diseño formal	32
30.- Premisas de diseño funcional	33
31.- Premisas de diseño tecnológico	35
32.- Programación cualitativa	37
32.1 Programación cuantitativa	37
33.- Zonificación	41
34.- Hipótesis formal	41
35.- Planimetría	41
36.- Plantas	41
37.- Cortes	43
38.- Perspectivas	41
39.- Bibliografía	42
40.- Anexos	41
40.- Anexos	41

PLANIMETRIA



FOTOS MAQUETA



1. INTRODUCCION

Las primeras creaciones de Arte Digital aparecen en la segunda mitad del siglo XX cuando se empiezan a crear gráficos en el computador. Las obras de arte digital se manifiestan mediante soportes digitales o al menos tecnológicamente avanzados, al contrario que el resto de las obras artísticas que se manifiestan sobre un soporte analógico (lienzo, material escultórico...).

Primeros pasos: En 1953, cuando el expresionismo abstracto y el informalismo eran todavía las corrientes estilísticas hegemónicas en el panorama artístico occidental, tuvo lugar la primera exposición de gráficos generados por una máquina electrónica en el SanfordMuseum de Cherokee, Iowa (EUA).

Arte Digital: rama de las artes electrónicas producido o asistido por programas digitales. Entre ellos: pintura digital, fotografía digital, diseño gráfico, animación, modelación tridimensional, video digital, programas interactivos y páginas Web.

Desde ese momento, la realización de gráficos con la ayuda de máquinas empezó a multiplicarse hasta alcanzar su éxito. Fue a finales de los sesenta y principios de los setenta, cuando esta práctica se extendió a numerosos países.

En Bolivia el artista contemporáneo y la transformación del arte tradicional en nuestro tiempo presentan un constante crecimiento y cada día con mayores posibilidades de creación gracias al avance de las nuevas tecnologías obligándolo a tener mayor conocimiento a medida que la misma se lo exija.

Interactuando con otras disciplinas, renovando cada día nuestro aprendizaje, siendo seres visualmente de imagen comunicadores mediante el arte, cultura a la sociedad es por eso que **EL CENTRO DE ARTES DIGITALES** pretende ser una infraestructura dedicada a las expresiones artísticas empleando medios de expresión electrónicos.

En educación:

La Oficialía Mayor de Desarrollo Humano

- Crear institutos y escuelas de artes en general.
- Transmitir los conocimientos y técnicas a las futuras generaciones población infantil, juvenil y de la ciudadanía.
- Objetivo de descubrir, educar y formar talentos.

EL CENTRO DE ARTES DIGITALES brinda a los usuarios una propuesta arquitectónica que presenta la infraestructura necesaria a la carencia de espacios apropiados para dicha formación que beneficia al aprendizaje, expresión, representación y difusión del arte digital reuniendo las características necesarias apoyando al arte contemporáneo en la sociedad.

2. RESEÑA GENERAL

El arte es una obra o actividad humana a través de la cual el hombre puede expresar lo inmaterial, crear belleza y suscitar en este sentido, el arte digital es una disciplina que agrupa todas las obras artísticas creadas con medios digitales (especialmente el uso de la computadora). Actualmente una computadora puede considerarse como algo indispensable en nuestra vida cotidiana para entender el arte digital, que ante todo la computadora es una máquina que procesa y ejecuta algoritmos matemáticos la imagen no existe como tal sino es la visualización gráfica de un código invisible a nuestros ojos.

3. RESEÑA HISTÓRICA

Con el arte digital postmoderno la imagen pasa a ser una manifestación secundaria del código abstracto que, de este modo, se convierte en el vehículo principal de la creatividad. Hasta hace poco, el objetivo primordial de las artes plásticas era la producción de imágenes materiales, y el código inmaterial que guiaba el proceso creativo desempeñaba un papel secundario y a menudo inconsciente". (Kuspit, 2006)

Arte Digital, algunos críticos han querido denominarlo más bien como new media art (arte de los nuevos medios) ya que "resultan más adecuados para definir este tipo de práctica que aúna arte, ciencia y tecnología" (Cirelluelo, 2008). Pero si revisamos la Historia del Arte, estos tres puntos siempre han estado unidos ya que los descubrimientos científicos, por ejemplo la perspectiva en el Renacimiento, han sido utilizados luego en el Arte.

Uno de los primeros antecesores del Arte Digital es el pintor neoimpresionista Seurat. ¿Es que acaso utilizó computadoras? Por supuesto que no, pero creó una nueva técnica que tiene parecido con lo que más tarde llegarán a ser los píxeles. Un píxel es la unidad más pequeña de una imagen informática. Sobre este punto, el crítico Donald Kuspit señala la importancia que tuvieron las manchas de color del impresionismo y sobre todo más tarde el neoimpresionismo con el puntillismo para llegar luego a concebir los píxeles.

"No obstante, la idea que aquí quiero presentar es que las llamativas manchas de Manet son los prototipos primitivos de la sofisticación matemática de los píxeles. El centón manufacturado de Manet es una especie de improvisada codificación de sensaciones y, en consecuencia, el excéntrico comienzo de su digitalización sistemática y de su disposición reticular. El siguiente paso crucial en el desarrollo de las sensaciones digitalizadas a las que llamamos píxeles son los vibrantes puntos de color de Una tarde de domingo en la Isla de la Grande Jatte (1884-1886), de Seurat. En efecto, en mi opinión, el puntillismo de Seurat le convierte en el primer artista digital. Para Seurat la pintura es una ciencia sistemática. Él refinó la delicada y sensual mancha de color impresionista y la convirtió en un punto electromagnético de color bien definido: un píxel, en principio, si no técnicamente de hecho." (Kuspit)

Es decir, la idea de que una imagen esté creada por miles de puntos (como de hecho están creadas todas las imágenes digitales) tiene su antecedente en la pintura neoimpresionista. Por supuesto, no podemos considerar la obra de Seurat como Arte Digital ya que no está ni concebida como obra digital ni tampoco utiliza una computadora.

Gracias a la aparición del Internet, el Arte Digital se expandió y se generó una nueva categoría llamada New art. Este estilo de Arte genera una enorme distancia física entre espectador/obra ya que, puedes ver la obra directamente en tu computadora, no tienes contacto real con ella físicamente.

Robert Mallary: Este escultor norteamericano es otro de los impulsores del arte digital. Desde el inicio de su carrera artística en 1936, Robert Mallary investiga sobre los programas de computación que generan esculturas, como materiales inusuales en el mundo de la plástica de aquellos tiempos (resinas sintéticas, plásticos, pinturas fluorescentes, etc.).

En 1968 realizó sus primeros gráficos en ordenador. Además, desarrolló un programa de ordenador con el propósito de realizar una escultura y consiguió su objetivo haciendo ciertas transformaciones en una forma tridimensional.

Una de las características fundamentales del arte digital es su capacidad para crear una realidad excepcional. Para ello se emplean técnicas diversas, como el modelado 3D, la programación de la física del entorno y los comportamientos de los objetos de ese entorno 3D.

Arte aleatorio: El componente digital, generalmente un ordenador, efectúa cálculos para crear por ejemplo una imagen combinando los parámetros programados con un componente de aleatoriedad.

Airbrushing: Aerógrafo digital. Se emplea para colorear copias, retocar positivos y negativos, ocultar las uniones de los collages, añadir elementos y eliminar defectos o fondos innecesarios.

Pixel art: arte creado a través de un ordenador mediante el uso de programas de edición de gráficos en raster, donde las imágenes son editadas a niveles de píxeles.

Arte tipográfico: Es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.

Vectorart: Arte Vectorial. creada en un plano a partir de un punto y líneas, en el medio del diseño, el gráfico vectorial da la facilidad de manipular formas y figuras de diferentes.

Fractales: son objetos semigeométricos cuya estructura básica, fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas.

Cirelluego, Lourdes (2006). Lo digital en el arte. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

TABLA Nro. 1 DATOS HISTORICOS

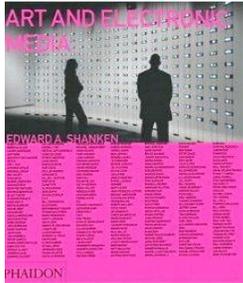
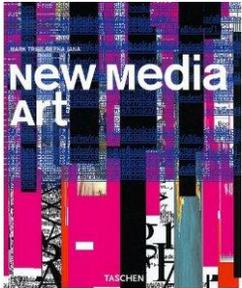
ESTADOS UNIDOS	HISTORIA	EJEMPLOS
 <p>Christiane Paul, <i>Digital Art</i></p>	<p>En 2003, la editorial Thames and Hudson publica en su popular serie World of Art (dedican a las diferentes épocas de la historia del arte)</p> <p>El libro se completa con un glosario donde la autora se plantea una clasificación general a partir del arte realizado en los años 90, tomando como punto de partida la llamada "revolución digital", pero haciendo una muy breve referencia al trabajo de los pioneros en los años 60 y 70, además de las obligadas referencias a figuras destacadas del arte del siglo XX.</p>	
 <p>Edward Shanken, <i>Art and electronic media</i></p>	<p>El libro que la editorial Phaidon dedica en 2009 al arte digital (y electrónico).</p> <p>El autor procura establecer una genealogía del arte electrónico que lo conecta con los pioneros del siglo XX y con los artistas contemporáneos más conocidos, rompiendo así la separación entre arte contemporáneo y arte digital. Con este fin, Shanken amplía su radio de acción al incluir los medios electrónicos (que le permiten recoger las aportaciones realizadas desde los años 60) y proponer una serie de corrientes temática muy amplias</p>	
 <p>Mark Tribe y Reena Jana, <i>New Media Art</i></p>	<p>En 2006, la editorial conocida por publicar monografías de artistas afirma nuevamente que el arte digital tiene sus raíces en corrientes artísticas del siglo XX, tales como el Pop Art, los happenings o la obra del inevitable Marcel Duchamp, y proponen entender el "New Media Art" como un movimiento artístico surgido en los años 90 a raíz del acelerado desarrollo de las nuevas tecnologías. De esta manera, el arte que emplea ordenadores y explora las posibilidades creativas.</p>	

TABLA Nro. 2 DATOS HISTORICOS

ESPAÑA	HISTORIA	EJEMPLOS
	<p>En 2003, la editorial Thames and Hudson publica en su popular serie World of Art (dedican a las diferentes épocas de la historia del arte)</p> <p>El libro se completa con un glosario donde la autora se plantea una clasificación general a partir del arte realizado en los años 90, tomando</p>	
MEXICO		
ARGENTINA	 	
PERU		

4. ANTECEDENTES HISTÓRICOS EN BOLIVIA

Arte digital en Bolivia

Destinado a artistas visuales que requieran el uso de equipos de diseño gráfico para producción de sus proyectos.

La infraestructura informática de **LA FÁBRICA, MARTADERO** es posible gracias al aporte de la artista digital boliviana:

LUCIA GROSSBERGER MORALES

Escuela de artes gráficas, cumple su aniversario y el presidente de la Fundación INFOCAL Santa Cruz, Jorge Marcos Salvador



5. ANTECEDENTES HISTORICOS EN EL DEPARTAMENTO DE LA PAZ

El municipio de La Paz, según el censo de 2001, tiene una población urbana de 789,585 habitantes, lo que la sitúa como la segunda ciudad en población del país, después de Santa Cruz. Sin embargo una de sus particularidades demográficas es la disminución, desde el año 1900 de su tasa de crecimiento. Consecuentemente se puede ver en el cuadro que la tasa de crecimiento intercensal entre 1992 y 2001 ha disminuido a 1.1%, lo que sitúa al municipio de La Paz en el noveno lugar entre de las 10 primeras ciudades del país.

Las consecuencias en términos de planificación son importantes en dos campos: la limitación de la fuerza productiva por la importancia de la migración de la población económicamente activa y la distribución de los servicios básicos por el envejecimiento de la población, es decir priorizar los servicios de tal manera que satisfagan las necesidades de los grupos de edad más representativos.

CUADRO N° 01.01.01									
BOLIVIA: POBLACION Y TASA ANUAL DE CRECIMIENTO DE LAS 10 PRIMERAS CIUDADES CAPITALES									
CIUDAD CAPITAL	POBLACION					TASA DE CRECIMIENTO ANUAL			
	1900	1950	1976	1992	2001	1900 - 1950	1950 - 1976	1976 - 1992	1992 - 2001
El Alto			95,455	405,492	647,350			9.2	5.1
Santa Cruz de la Sierra	18,335	42,746	254,682	697,278	1,116,059	1.7	6.8	6.4	5.1
Tarija	6,890	16,869	38,916	90,113	135,783	1.8	3.2	5.3	4.4
Sucre	20,907	38,404	63,625	131,769	193,876	1.2	1.9	4.6	4.2
Montero		9,247	28,686	57,027	78,294		4.5	4.4	3.4
Trinidad	4,294	10,607	27,487	57,328	75,540	1.8	3.7	4.7	3
Cochabamba	21,886	74,819	204,684	397,171	516,683	2.4	3.9	4.2	2.8
Potosí	20,910	43,306	77,397	112,078	132,966	1.4	2.2	2.4	1.8
La Paz	52,697	267,008	539,828	713,378	789,585	3.2	2.7	1.8	1.1
Oruro	15,898	58,558	124,213	183,422	201,230	2.6	2.9	2.5	1

Fuente: instituto Nacional de Estadísticas- Censos

El escenario que se presenta, es el resultado de un proceso largo de pérdida de representatividad poblacional como lo muestra el mapa. El gran periodo de crecimiento de la ciudad está dado entre los años 1900 y 1950, con el fortalecimiento de la actividad comercial y la minería. A la víspera de la revolución de 1952, La Paz era irrefutablemente la ciudad concentradora del país. El índice de primacía (población de la primera ciudad en relación a la segunda) era en 1950 de 3.6. Es en este periodo en el cual se consolidan las funciones administrativas, comerciales y políticas de La Paz.



ARTE DIGITAL EN LA PAZ

Estos establecimientos promueven y difunden el arte brindando un entorno educativo y cultural en la zona, creando un movimiento artístico generando inquietud en la gente atrayendo sobre todo a jóvenes interesados que deseen crear conocimiento en el campo del arte en general .



SIMON I. PATIÑO.



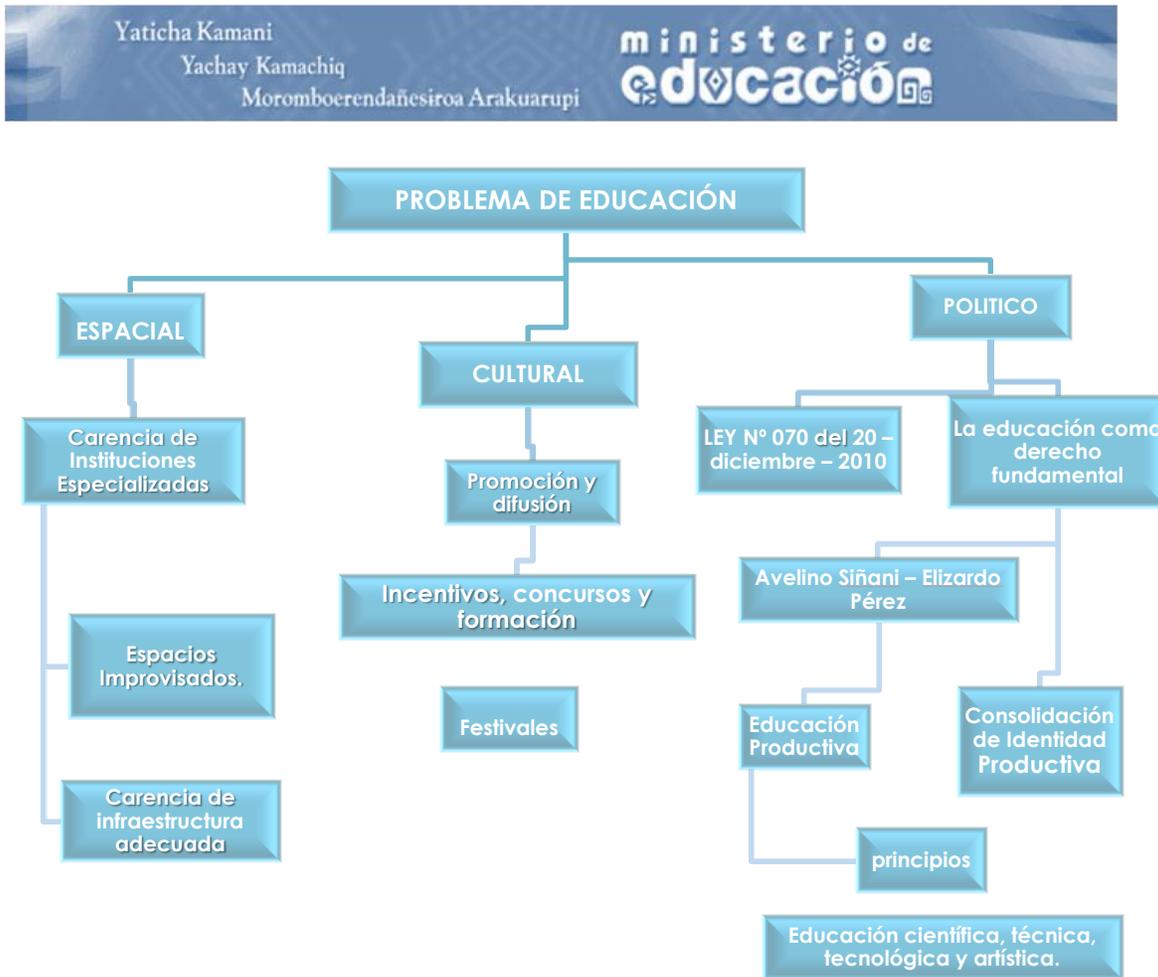
SIMON I. PATIÑO ANEXO



ALIANZA FRANCESA.

6. IDENTIFICACION DEL PROBLEMA

6.1 El problema general en el país



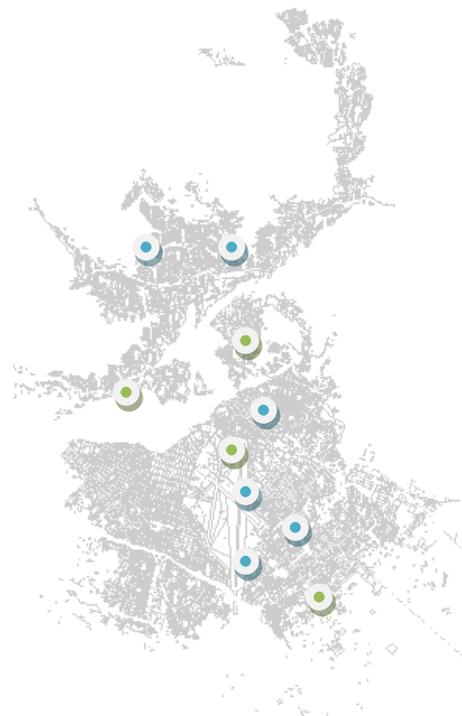
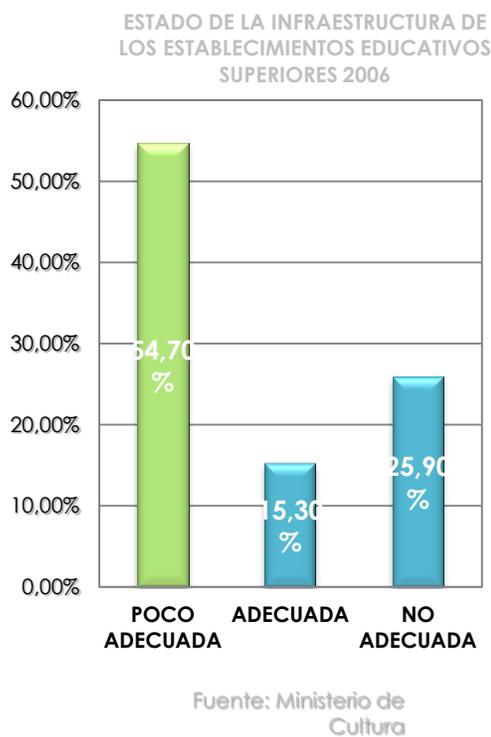
6.2. ANTECEDENTES EN EL DEPARTAMENTO DE LA PAZ

Actualmente el departamento de La Paz no cuenta con un establecimiento especializado en las artes digitales desde un enfoque académico, incentivando una alternativa de futuros profesionales en: pintura digital, diseño gráfico, animación, modelación dimensional y tridimensional, video digital, comics, programas interactivos y páginas web, generando artistas con una formación integral en beneficio del país, a través de un centro público formando artistas nacionales jerarquizando la educación y la cultura.

Entre las limitaciones están relacionadas con la infraestructura, ya que las instituciones académicas relacionadas al arte digital no cuentan con espacios personalizados si no con la improvisación o adecuación de los mismos donde se observan viviendas domiciliarias como escuelas adaptadas.

Desde el punto de vista educativo la ciudad de La Paz cuenta con pocas iniciativas claras para fomentar la enseñanza de este tipo de manera que Desde el punto de vista educativo la ciudad de La Paz cuenta con pocas iniciativas claras para fomentar la enseñanza de este tipo de manera que nos diferencia a Bolivia y los países Latinoamericanos vecinos ya que los estudiantes buscan alternativas fuera del país donde se brinde el servicio.

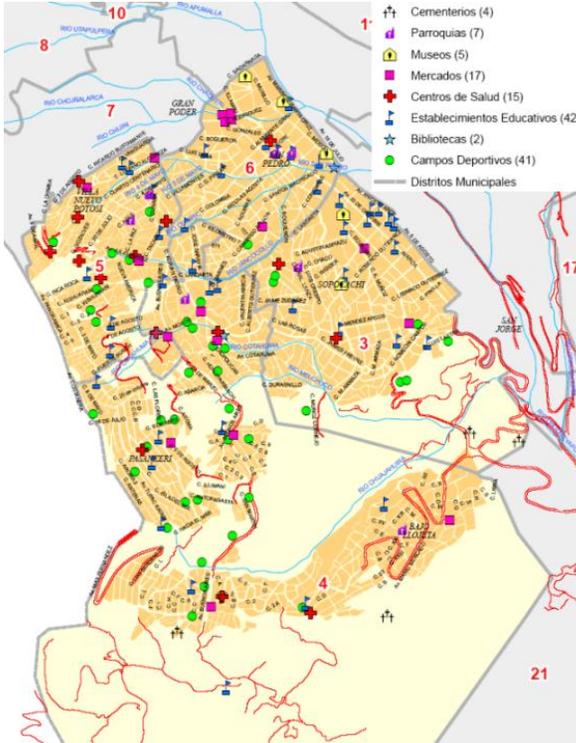
TABLA Nro. 3 Mapa del Departamento de La Paz



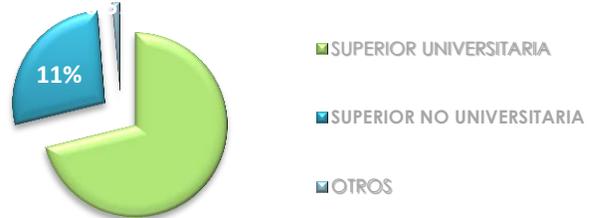
Las limitaciones actuales están relacionadas con la **infraestructura**, ya que los institutos y academias no cuentan con espacios personalizados si no con la **improvisación o adecuación** de los mismos.

Estas situaciones que pueden ser **NEGATIVAS** son las que harán al proyecto **potencializar su desarrollo a través de nuestra intervención.**

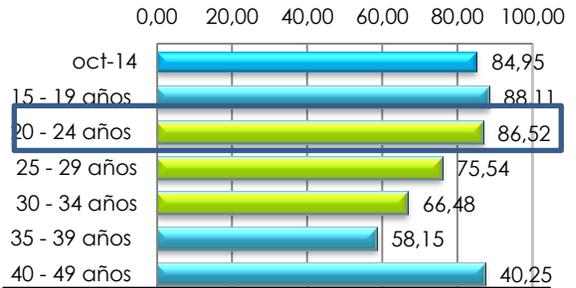
6.3 ANTECEDENTES EN EL DISTRITO 3 Macrodistrito Cotahuma



NIVEL DE INSTITUCION MAS ALTO ALCANZADO POR LA POBLACION DE 19 AÑOS DE EDAD 2001

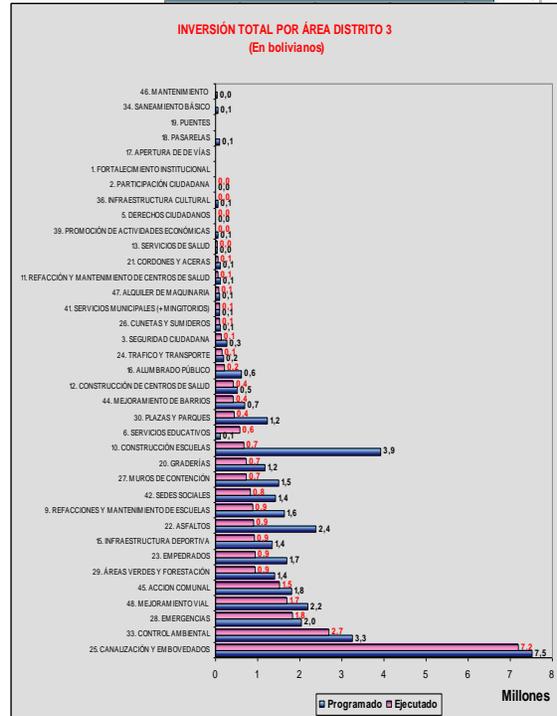


POBLACION POR GRUPOS DE EDADES DEDICADAS AL ARTE



Fuente: Gobierno Municipal de La Paz Dirección de Panificación y Control

Estos diagnósticos demuestran que existe una población entre 20 – 24 años de edad es la que se dedicada mas al arte abarca un 80 % de gente joven que alcanzara un nivel superior universitario donde tendremos que apoyar con nuevas infraestructuras para ello y nuevas alternativas de estudio superior especializadas en ello.



7. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

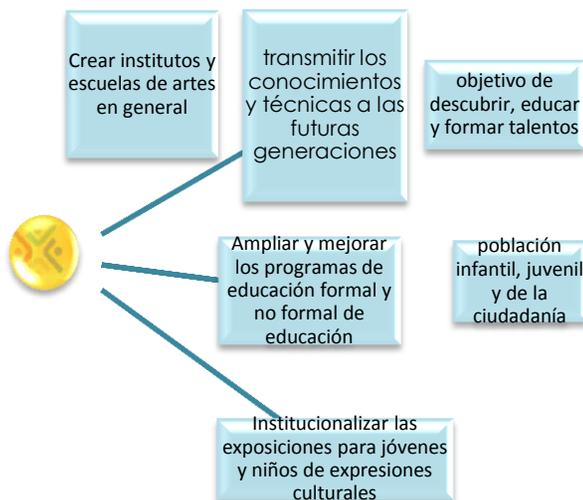
7.1 DIAGNÓSTICO

Las innovaciones tecnológicas, lideran las tendencias en la enseñanza conceptual y técnica del diseño con un seguimiento personalizado con **propuestas educativas mejorando las condiciones existentes** que motiven la creatividad, iniciativa, competitividad, adquiriendo una capacitación sólida e integral a las nuevas generaciones totalmente visuales.

No es posible cerrar los ojos ante una constante renovación del arte contemporáneo y es importante mencionar que en la ciudad de La Paz cada vez hay más movimientos culturales que alimentan al arte digital con una evolución global de la tecnología y la informática esta revolución nos obliga a un manejo del computador como una extensión del pensamiento para una interpretación digital del arte que se ocupe de enseñar a los estudiantes conocimientos modernos y responsables para el futuro de nuestros artistas Bolivianos.



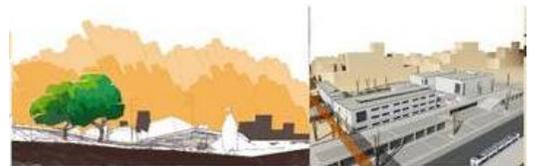
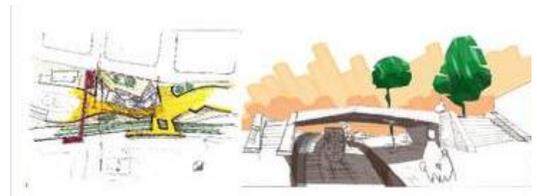
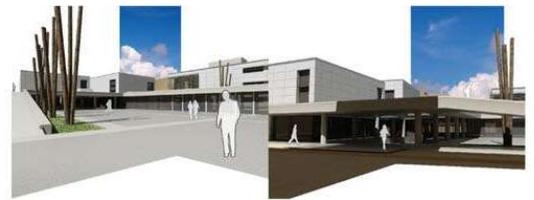
**Oficialía Mayor de
Desarrollo Humano**



7.2 PRONÓSTICO

El departamento de La Paz no cuenta con establecimientos especializado desde un enfoque académico en las artes digitales, incentivando una enseñanza alternativa para los futuros profesionales ya que el país cuenta con pocas políticas e iniciativas claras para fomentar este tipo de escuelas, en consecuencia no se cuenta con espacios determinados que tengan una infraestructura personalizada dentro de las escuelas, academias, institutos ext. Existiendo limitaciones obligan a buscar alternativas de formación superior en países donde se brinde el servicio.

En nuestra actualidad las vanguardias e innovaciones tecnológicas, lideran las tendencias en la enseñanza del diseño y el Arte Digital nos permite generar nuevas propuestas educativas que motivan la creatividad y brindan una capacitación sólida e integral, formando profesionales capaces de adaptarse a los constantes cambios de la era digital. Un camino por recorrer lleno de nuevas formas de expresar sensaciones, ideas, búsquedas personales, visiones en formas gráficas expresadas usando el computador como herramienta, estructurada para dar respuesta a las necesidades de aquellos que buscan en el Diseño Digital el equilibrio justo entre estética, diseño, innovación y tecnología donde la exploración de nuevos medios de expresión y difusión de movimientos artísticos nos acerca al futuro donde los límites se encuentran tan sólo en la imaginación del artista contemporáneo.



8. OFERTA Y DEMANDA

En la relación a la demanda educativa, existe un incremento de estudiantes interesados en la formación del arte digital en los últimos 10 años se crearon institutos donde el porcentaje de alumnado creció en un 10% existiendo cada vez una movimiento artístico contemporáneo con ofertas de trabajos donde la muestra del "FESTIVAL INTERNACION DE ARTES DIGITALES" (INDI) que se desarrolló el noviembre del 2011.



9. ELECCION DEL SITIO DE INTERVENCION

Al momento de elegir el sitio de intervención se han encontrado limitaciones al no existir políticas para un terreno destinado a esta clase de equipamientos, por esta razón se tomó la determinación de proponer 3 terrenos ubicados en la ciudad de la paz que cumplen con el análisis de su entorno con las especificaciones arquitectónicas.

Los aspectos tomados en cuenta y a destacar del sitio es la vocación del lugar, accesibilidad, entorno inmediato, entorno ambiental e infraestructuras del entorno.

La vocación del lugar es considerada fundamental que los terrenos donde se pretenden establecer el proyecto tengan un entorno cercano con otros establecimientos como centros de educación superior además centros culturales como espacios de galerías de arte.

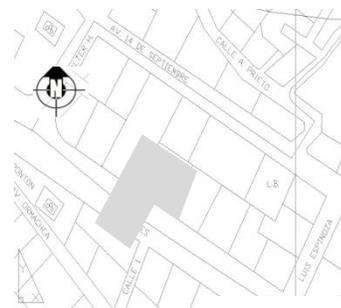
ALTERNATIVIDAD DEL EMPLAZAMIENTO

Alternativa 1. El área de intervención se encuentra en el Macro distrito 19 de la Zona Sur en Obrajes Av. Hernando Siles (actual predio Artes)

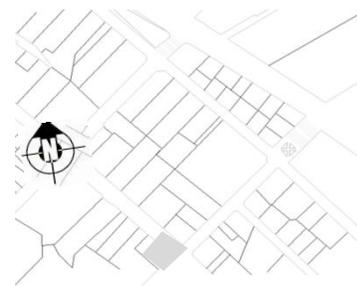
El entorno del área de intervención es favorable ya que presenta un área verde interesante que nos brinda una aislación acústica natural que nos permite alejarnos por un momento del caos.

Alternativa 2. El área de intervención se encuentra en el Macro distrito 3 terreno ubicado en la Zona de Sopocachi en la calle Fernando Guachalla entre 6 de Agosto y 20 de Octubre.

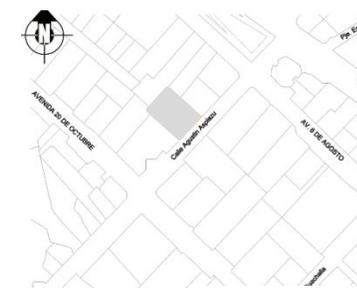
Alternativa 3. El área de intervención se encuentra en el Macro distrito 3 terreno ubicado en la Zona de Sopocachi en la calle Agustín Aspiazu entre 6 de Agosto y 20 de Octubre.



ESC: APROX.



ESC: APROX.



ESC. APROXIMADA

ESC: APROX.

10. CUADRO DE EVALUACIÓN

CUADRO DE EVALUACIÓN	OPCIÓN 1			OPCIÓN 2			OPCIÓN 3					
	BUENO	REGULAR	MALO	BUENO	REGULAR	MALO	BUENO	REGULAR	MALO			
				<p>ALTERNATIVA 1. TERRENO UBICADO EN LA ZONA SOPOCACHI (DISTRITO 3 COTAHUMA) AGUSTIN ASPIAZU ENTRE 6 DE AGOSTO Y 20 DE OCTUBRE.</p>  			<p>ALTERNATIVA 2. TERRENO UBICADO EN LA ZONA SOPOCACHI (DISTRITO 3 COTAHUMA) CALLE FERNANDO HUACHALLA ENTRE 6 DE AGOSTO Y 20 DE OCTUBRE</p>  			<p>ALTERNATIVA 3. TERRENO UBICADO EN LA ZONA SUR (DISTRITOS) CALLE 1 DE OBRAJES Av. HEERNANDO SILES Y 14 DE SEPTIEMBRE.</p> 		
Topografía		<input type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>			<input type="radio"/>					
Área Disponible	<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Calidad de suelo	<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>			<input type="radio"/>					
Distancias Céntricas	<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>					<input type="radio"/>			
Área de influencia	<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>			<input type="radio"/>					
Educativa	<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>			<input type="radio"/>					
Cultural		<input type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>				<input type="radio"/>				
Acceso Directo		<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>		<input type="radio"/>					
Equipamiento		<input type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>				<input type="radio"/>				
Paisaje Urbano		<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>		<input type="radio"/>					
Ambiental		<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>		<input type="radio"/>					
Asoleamiento			<input type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>			<input type="radio"/>				
Agua Potable	<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>			<input type="radio"/>					
Electricidad	<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>			<input type="radio"/>					

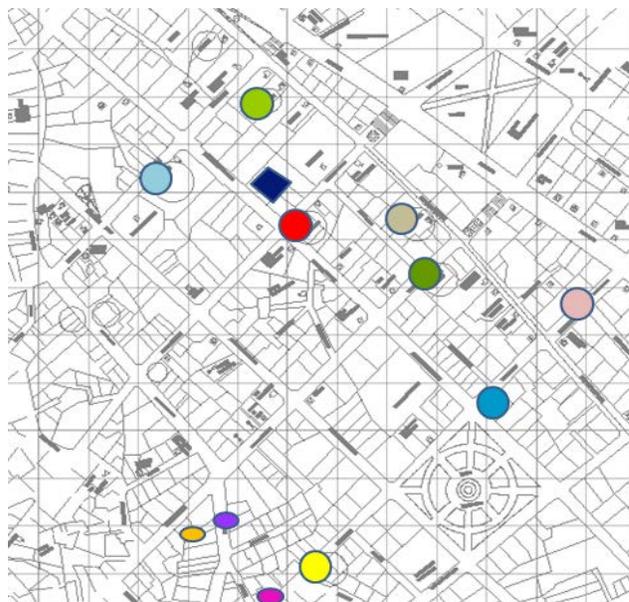
11. JUSTIFICACIÓN DEL EMPLAZAMIENTO

Tomando en cuenta el cuadro de valoración se llega a la conclusión que el terreno apropiado para el equipamiento es el que está ubicado en la zona de Sopocachi en la calle Fernando Guachalla entre 6 de Agosto y 20 de Octubre. Ya que cumple con los parámetros definidos por el proyecto presentando mayores cualidades que otros terrenos propuestos.

Entre las ventajas que proporciona el terreno elegido podemos mencionar lo existencia de establecimientos educativos media y superior así como la cercanía de espacios culturales con bastante actividad y comercio, entretenimiento, cultura, recreación y educación.

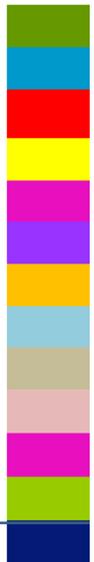
Entre estos lugares podemos nombrar: Alianza Francesa, Fundación Simón I. Patiño, Escuela de Bellas Artes, Conservatorio de Música, Goethe Institut, Escuela Hotelera, Universidad San Francisco de Asís y Universidad Nuestra Señora de La Paz.

Adicionalmente el terreno es accesible al encontrarse en pleno centro de la ciudad de La Paz factor que juega positivamente para los estudiantes proporcionándole comodidad en cuanto al uso de las principales y secundarias vías de acceso al transporte público.



- ESCUELA DE BELLAS ARTES
- UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE ASIS
- ALIANZA FRANCESA
- UNIVERSIDAD NUESTRA SEÑORA DE LA PAZ
- C+ C
- SIMON I. PATIÑO ANEXO
- ATIPAÑA
- COLEGIO ASPIAZU
- UMSA
- CONSERVATORIO DE MUSICA
- SIMON I. PATIÑO
- GOETHE

TERRENO PROPUESTO



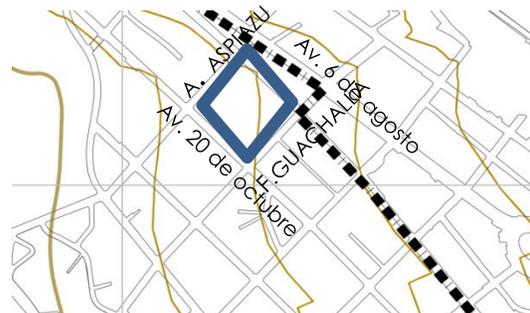
INFLUENCIA DEL ENTORNO EQUIPAMIENTOS EDUCATIVOS Y CULTURALES

Centro de Artes Digitales

12. ANALISI 12. ANÁLISIS FISICO NATURAL

13. TOPOGRAFIA

El terreno en el que está emplazado el proyecto cuenta con una pendiente de 0.3% es decir que el suelo tiene un leve desnivel que nos facilita la organización de los sistemas de agua y alcantarillado.



PLANO TOPOGRAFICO

14. PRECIPITACIONES PLUVIALES

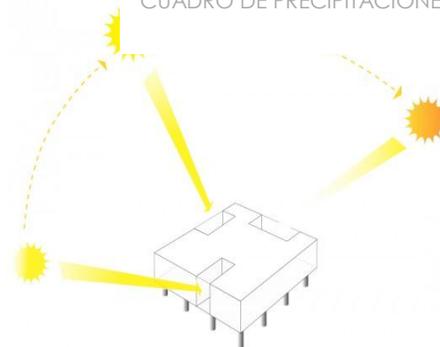
En la ciudad de La Paz las precipitaciones pluviales es de 300 m.m a 600 m.m con un promedio anual de 425 m.m. los meses de diciembre, enero y febrero se presenta excesiva lluvia con un mínimo de 230 m.m al mes, los meses de junio y julio la precipitación disminuye progresivamente hasta llegar a un 0.2 de sequedad.

MAXIMA ANUAL	NOV. - DIC.	229.2 MM
MEDIA ANUAL	OCT. - SEP.	113.03 M.M
MINIMA EXTREMA	ABRIL	14.2 M.M

CUADRO DE PRECIPITACIONES

15. ASOLEAMIENTO

El asoleamiento varía entre 110 y 205 hrs. que corresponde al 40% de un total de 300 hrs. mensuales de sol. Las horas de sol en el terreno varían entre 3 a 5, tanto en el verano como en el invierno.



ASOLEAMIENTO

16. TEMPERATURA

El clima aproximado es de 4° 25°C siendo variable en la época de invierno donde alcanza temperaturas menores. La temperatura corresponde a 14,02° C.

AMBIENTE MEDIA	11,4° C
MAXIMA MEDIA	18,1° C
MINIMA MEDIA	5° C

17. VIENTOS

Presenta fuertes vientos en el mes de junio con velocidad de 29 nudos. Donde la dirección predominante es de Oeste-Este y Norte - Este.

18. RESISTENCIA DE SUELOS

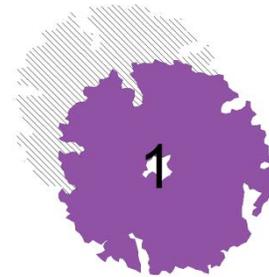
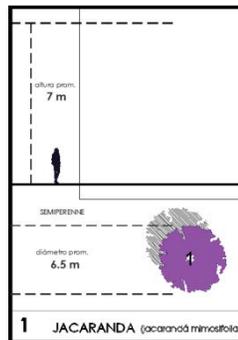
Estudios geotécnicos indican la resistencia del suelo es de 2.0 kg/cm² particularidad que permite la construcción de estructuras con buena magnitud en el terreno por encontrarse constituido por capas sedimentarias de grava, arena, arcilla.

19. VEGETACIÓN

Siendo que el área está ubicada en el centro de la ciudad la vegetación es relativa no obstante la zona cuenta con parques y plazas llenas de vegetación que proporcionan en cierta medida ambientes al aire libre.

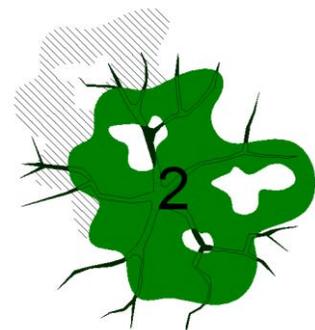
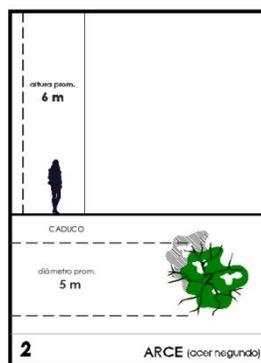
Por otro lado al ser una vía de primer grado tiene bastante afluencia de vehículos así q ellos actúan como acústica y renovación de aire.

EJEMPLO



Vegetación alta

VEGETACION EXISTENTE EN LA CALLE 20 DE OCTUBRE



Vegetación media

20. INFRAESTRUCTURA

La zona cuenta con disponibilidad de servicios básicos tales como alcantarillado, agua potable, energía eléctrica, recojo de basura, gas domiciliario y mantenimiento de vías públicas y alumbrado público. De la misma manera la zona cuenta con equipamientos complementarios como centros de educación, hospitales, locales comerciales, parques, plazas, supermercados y estaciones de policía.

Como servicios secundarios existe teléfono, internet, televisión por cable.

21. ANALISIS FISICO TRANSFORMADO

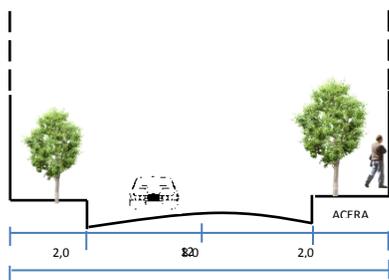
21.1 ACCESIBILIDAD

La ciudad de La Paz, (Distrito 1) en la zona de Sopocachi calle Fernando Guachalla entre 6 de Agosto y 20 de Octubre.



PLANO INDICADOR DE VIAS

1.- VIA DE PRIMER ORDEN.- Av. 20 de octubre es la vía de mayor flujo vehicular, es de dos carriles actualmente ambos de subida y es asfaltado esta vía conecta al norte y sur de la ciudad.

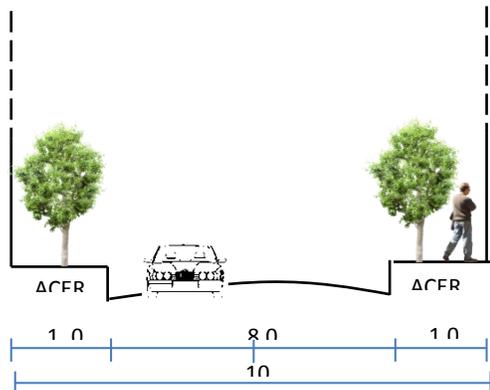


Av. 20 de octubre perfil vía principal



foto 1. Av. 20 de octubre

2.- VIA DE SEGUNDO ORDEN.- Calle Aspiazu es la vía con flujo vehicular moderado, es de dos carriles ambos de subida y es asfaltado esta vía conecta a la zona de Sopocachi con la ladera oeste.



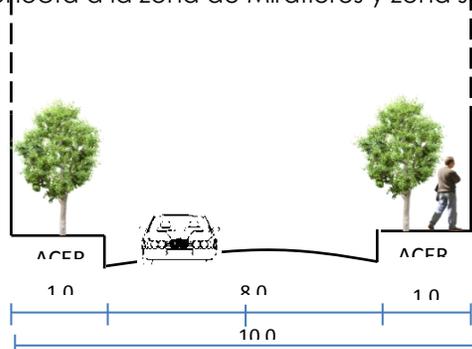
Calle Aspiazu perfil vía secundaria



2

foto 2. Calle /Aspiazu

3.- VIA DE SEGUNDO ORDEN.- Calle F. Guachalla es la vía con flujo vehicular moderado, es de dos carriles ambos de hacia la Av. 6 de agosto esta vía conecta a la zona de Miraflores y zona sur.



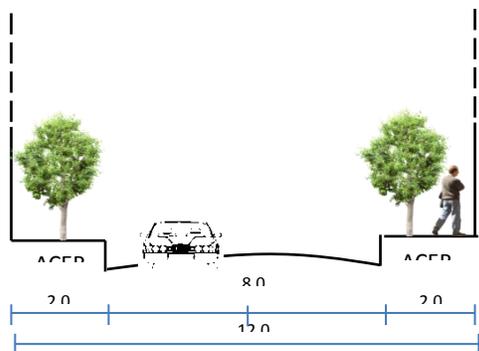
Calle F. Guachalla perfil vía secundaria



3

foto 3. Calle F. Guachalla

3.- VIA DE PRIMER ORDEN.- Av. 6 de Agosto es la vía de mayor flujo vehicular, es de dos carriles actualmente ambos de bajada y es asfaltado esta vía conecta a la zona sur y Miraflores.



Av. 6 de Agosto perfil vía primaria



4

foto 4. Av. 6 de Agosto

USOS DE SUELO

Siendo que el equipamiento es de tipo educativo, se debe tomar en cuenta la norma E3 que según los datos obtenidos del U.S.P.A (Uso de Suelos y Patrones de Asentamiento) corresponde a las instituciones de nivel superior, escuelas técnicas y universitarias, a su vez compatibles con las normativas de vivienda.

También fueron consultadas las normas O1 – O2 que hacen referencia a auditorios, bibliotecas, aulas y oficinas las mismas que contribuyeron a la especificación de las normas que se utilizaran en la elaboración del proyecto.

EDUCACIÓN E

1 CONSIDERACIONES GENERALES Y LOCALIZACION

El patrón de asentamiento del tipo E corresponde a instituciones educativas

2 USO DE SUELO Y ACTIVIDADES ADMITIDAS EN EL PREDIO

Uso Principal: Educación y Recreación de jóvenes y adultos dentro de diferentes tipos de estructuras escolares y facilidades culturales

3 USO DEL SUELO COMPLEMENTARIO Y COMPATIBLE

Complementarios: Recreación (cultural) (R3), Transporte (T5), Salud (S3) con restricciones

Compatibles: Vivienda, actividades productivas primarias (A1), actividades productivas secundarias (i1)

4 PARAMETROS DE EDIFICACION

ALE	Área de Lote Edificable	5.000,00 m ²
FML	Frente Mínimo de Lote	20.00 m.
AMC	Área Máxima a Cubrir	40 % del ALE en edificación 30 % del ALE polifuncional y/o patio cubierto
AME	Área Máxima a Edificar	160 % del ALE
AMF	Altura Máxima de Fachada	4 plantas
RME	Retiros Mínimos de la Edificación	4.00 m. frente, laterales y fondo
AMP	Área Mínima de Parqueo	20.00 m ² por cada 200.00 m ² construidos
AMV	Área Mínima Verde	30 % del ALE

5 CONDICIONES GENERALES

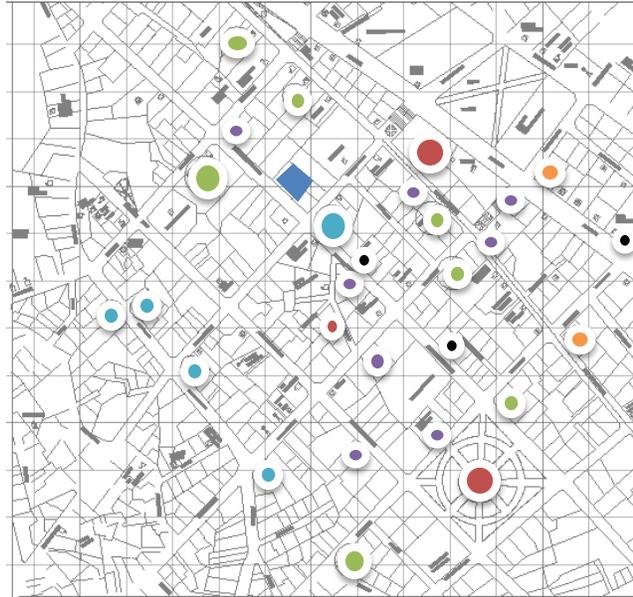
Los parámetros de edificación a considerarse para cada lote estarán de acuerdo a requerimientos específicos de las instituciones consideradas, bajo las prescripciones del reglamento de Edificaciones y serán aprobadas caso por caso por las oficinas pertinentes del GMLP

EL CONTEXTO

Siendo que el equipamiento es de tipo educativo, se debe tomar en cuenta la norma E3 que según los datos obtenidos del U.S.P.A (Uso de Suelos y Patrones de Asentamiento) corresponde a las instituciones de nivel superior, escuelas técnicas y universitarias, a su vez compatibles con las normativas de vivienda.

EQUIPAMIENTOS:

- EDUCACION 
- CULTURA 
- SALUD 
- RECREACION 
- SERVICIOS BANCARIOS 
- COMERCIO 



EL PREDIO

El terreno seleccionado cuenta con una superficie de 900 m² actualmente funciona como estacionamiento de vehículos públicos está rodeado de construcciones entre ellas por la Alianza Francesa de 3 niveles, y por varios edificios de 18 pisos.



Av. 20 de octubre inareso principal

al interior del predio

7. EL USUARIO

Con el fin de facilitar y capacitar a nuevos profesionales técnicos superiores se propone implementar el « CENTRO DE ARTES DIGITALES» como una nueva alternativa de estudios superiores en; Pintura Digital, Animación, Diseño y Producción Digital, Edición de Video. Para todas las personas bachilleres mayores de 18 años de la ciudad de La Paz.

Por otro lado también se toma en consideración al personal administrativo, maestros, personal de servicio son usuarios por lo que se convierten estos en fuente de trabajo.

7.1. PROYECCIONES

Según los resultados de la fórmula especificada, la tasa de crecimiento de los institutos de arte digital actuales es de un 7,8%, en consecuencia, el número promedio será de 200 alumnos que pueden ser considerados como posibles usuarios del «CENTRO DE ARTES DIGITALES»

7.2. CALCULO DEL USUARIO

$P_f = P_i (1 + T)^{10}$
$P_f = 129,8(1 + 0,078)^{10}$
$P_f = 155,3$
$P_f = 200$ alumnos



TASA DE CRECIMIENTO 7,8%

38. AÑO HORIZONTE

TASA DE CRECIMIENTO

AÑO	ALUMNOS	INCREMENTO	TASA
2000	248	0	0
2001	253	5	2
2002	249	-4	-1,6
2003	263	14	5,3
2004	275	12	4,4
2005	309	34	11
2006	340	31	9,1
2007	368	28	7,6
2008	646	278	43
2009	859	213	25
2010	867	8	0,9
2011	872	-5	-0,57
		TOTAL	107
		TASA PROMEDIO	9,72

AÑO	ALUMNOS	INCREMENTO	TASA
2006	68		0
2007	70	2	2,85
2008	76	6	7,89
2009	82	4	4,8
2010	75	-7	-9,3
2011	90	15	16,6
		TOTAL	22,84
		TASA PROMEDIO	5,71

Según los datos del INE se comprueba que el crecimiento poblacional que asiste a eventos culturales presenta un incremento de 47 % cada 15 años entonces el año horizonte es el 2027, proyectando la infraestructura según la estadística.

39. CAMPOS ESPECIFICOS QUE PRETENDE INCIDIR

En el campo de la Educación.

40. OBJETIVOS GENERALES

Contribuir al crecimiento de la educación para la formación futura de la juventud generando un movimiento artístico contemporáneo con la infraestructura arquitectónica correspondiente para la preparación, enseñanza, difusión, exposición, del mismo, brindando una carrera alternativa del nuevo **ARTE DIGITAL**.

41. OBJETIVOS ESPECIFICOS

Diseñar una infraestructura necesaria aportando al desempeño académico del arte digital desarrollando un nuevo método de diseño, una nueva propuesta tecnológica dando vida al lugar de intervención contribuyendo así al circuito artístico cultural existente.

Incentivar al usuario proporcionándole espacios interiores adecuados con recorridos de exposición, difusión, y dentro de la academia de artes digitales, no solo la enseñanza si no la difusión dando a conocer a la gente su arte.



Espacios exteriores



Espacios interiores

42. OBJETIVOS ACADEMICOS

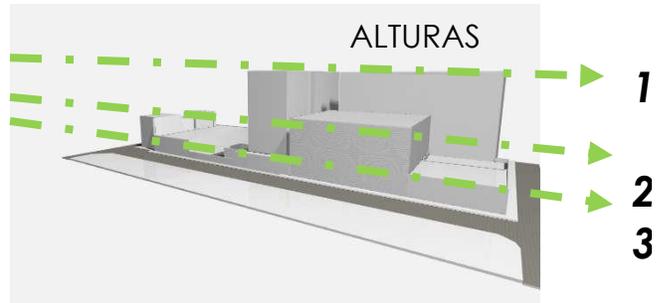
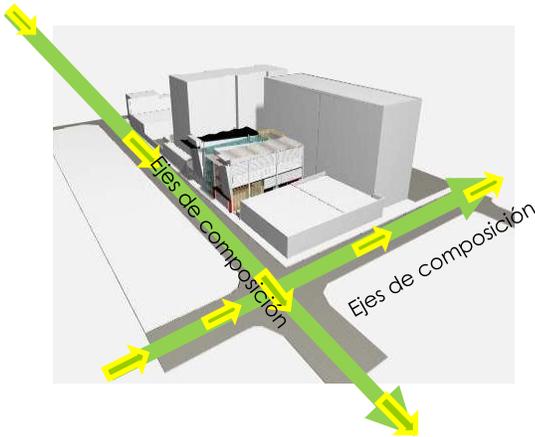
Crear una propuesta arquitectónica que contribuya en la formación personal con talleres destinados íntegramente a la teoría y práctica del dibujo técnico convirtiéndolo en expresión digital, mediante programas interactivos capacitados para desarrollar las materias de: animación, edición, producción, fotografía, diseño gráfico, páginas web.

43. OBJETIVOS PERSONALES

Poder aportar con el desarrollo de las artes digitales con una infraestructura necesaria cubriendo una demanda educativa satisfaciendo de espacios especializados al usuario.

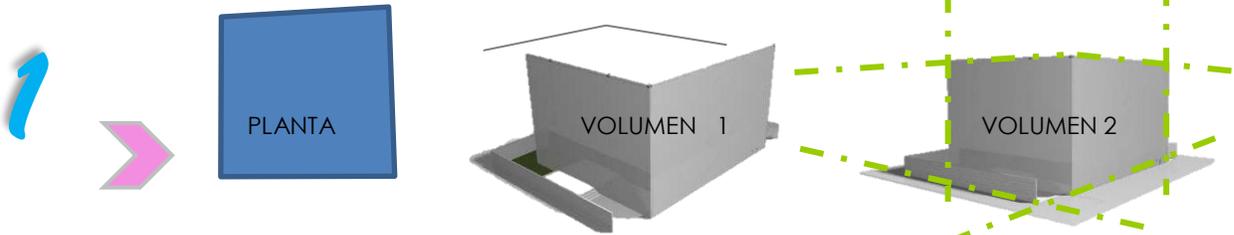
44. PREMISAS DE DISEÑO

FORMAL

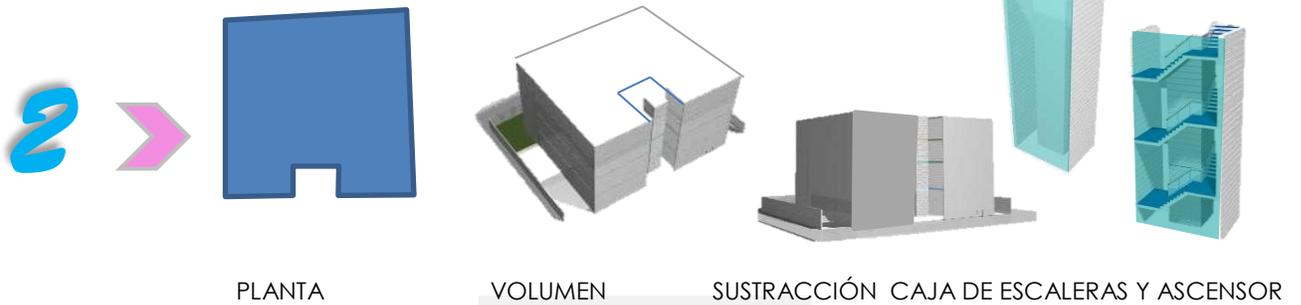


EJES DE COMPOSICIÓN
RESPETANDO LA TRAMA URBANA Y SUS EJES DE COMPOSICIÓN

CONCEPTOS. ESTEREOTOMIA representando los llenos.



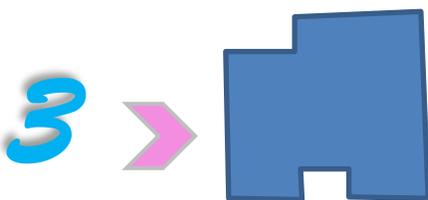
CONCEPTOS. TRANSPARENCIAS el vidrio como material proyectual



PLANTA

VOLUMEN

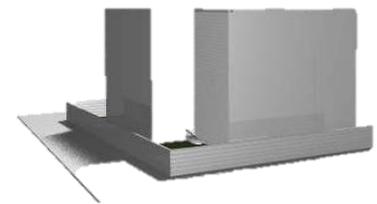
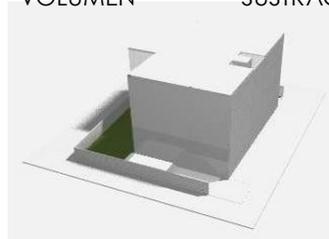
SUSTRACCIÓN CAJA DE ESCALERAS Y ASCENSOR



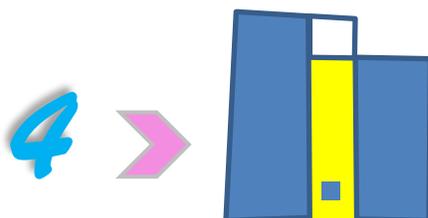
PLANTA

VOLUMEN

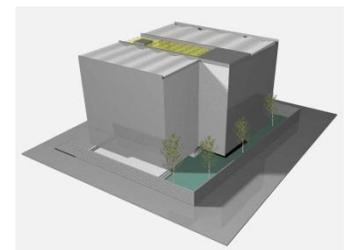
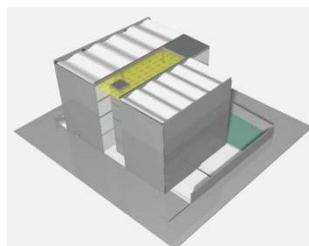
SUSTRACCIÓN DE UN SEGUNDO



CONCEPTOS. TECTÓNICA como sensación de ligereza en la cubierta



Centro de Artes Digitales



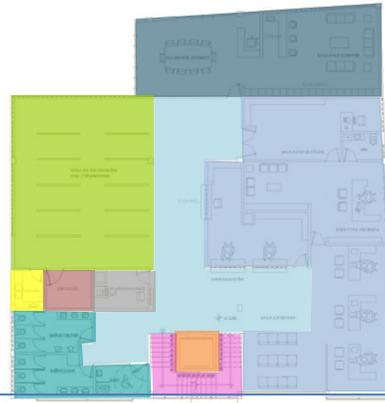
FUNCIONAL



PLANTA BAJA

AV. 20 DE OCTUBRE

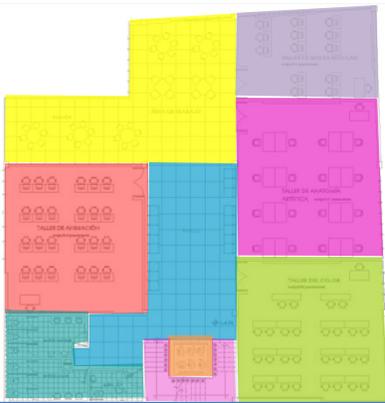
- > Patio para el esparcimiento v
- > Cafetería para 32
- > Retiro por norma
- > Ingreso v recepción
- > Circulación horizontal
- > Circulación vertical
- > Sala Audiovisual 65
- > Baños
- > Área de
- > Cocina
- > Circulación vehicular
- > Circulación vertical



PLANTA PRIMER

AV. 20 DE OCTUBRE

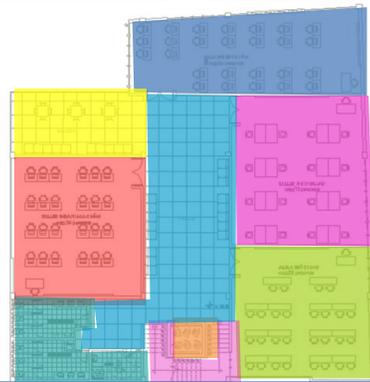
- > Sala de Docentes
- > Área administrativa
- > Circulación
- > Sala de exposiciones
- > Circulación vertical
- > Deposito
- > Cocineta
- > Circulación vertical
- > Fotocopia
- > Baños



PLANTA SEGUNDO

AV. 20 DE OCTUBRE

- > Área de trabajo
- > Circulación
- > Circulación vertical
- > Baños
- > Circulación vertical
- > Aulas teóricas
- > Aulas taller Dibujo
- > Aulas taller digital
- > Aulas de 3D

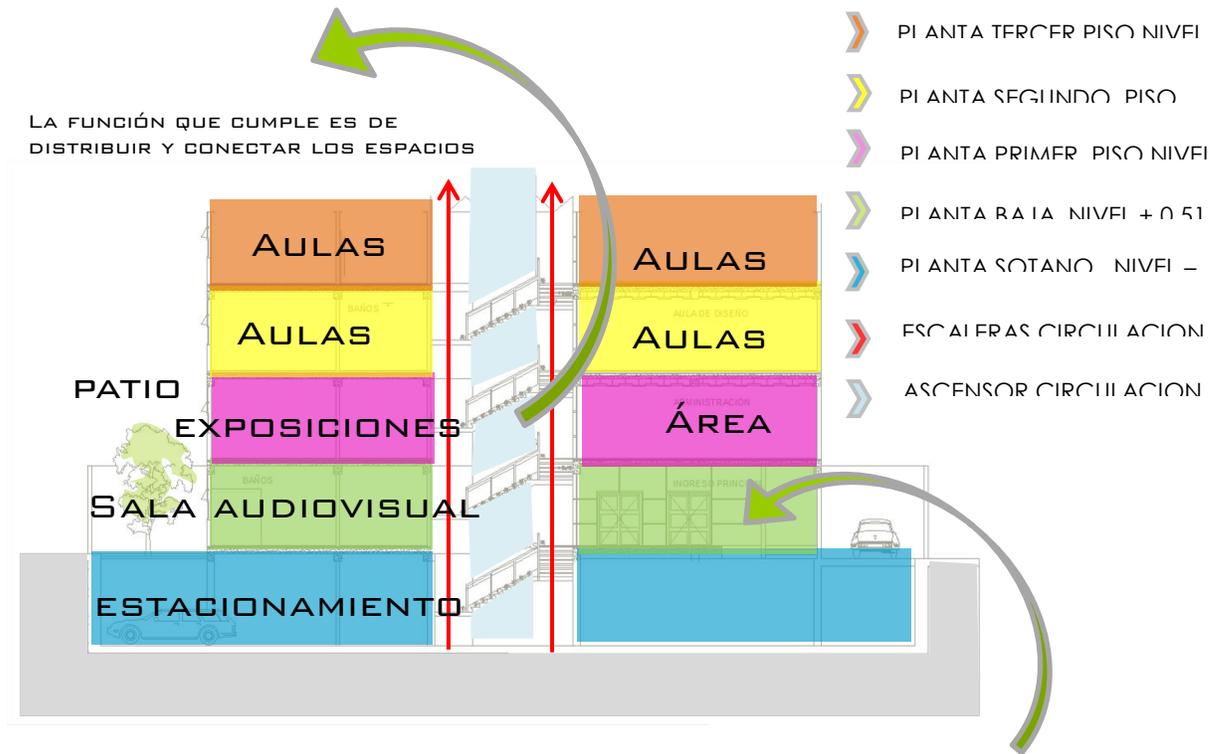


PLANTA TERCER

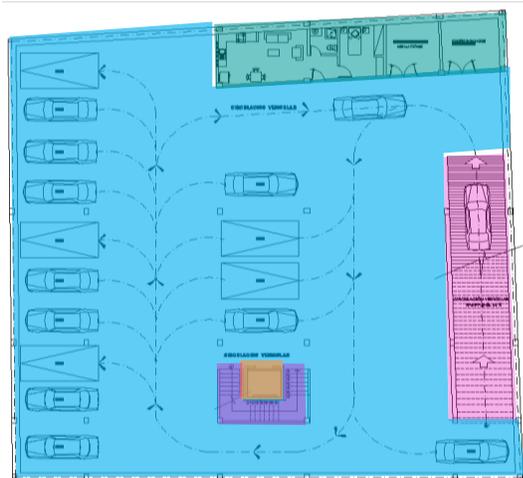
AV. 20 DE OCTUBRE

- > Balcón mirada al
- > Circulación
- > Circulación vertical
- > Baños
- > Circulación vertical
- > Aulas teóricas
- > Aulas taller Dibujo
- > Aulas taller digital
- > Aulas de Edición

LA FUNCIÓN ESTA BASADA EN UN SOLO BLOQUE QUE PRESENTA SUSTRACCIONES PARA UNA MAYOR FLUIDEZ DEL ESPACIO Y MEDIANTE LAS ECALERAS DISTRIBUYE Y CONECTA LOS ESPACIOS DE CIRCULACION VERTICAL.



ESTRUCTURA TRIANGULAR Y VIDRIO



47. PROGRAMACION CUALITATIVA

PROGRAMACION CUALITATIVA

HALL PRINCIPAL	135,00 m2	- DISTRIBUIDOR PRINCIPAL , CON VISUAL AL EXTERIOR E INTERIOR
RECEPCIÓN	20,00 m2	- CONECCÓN DIRECTA CON EL PÚBLICO BRINDA INFORMACIÓN
SALA AUDIOVISUAL	109,65 m2	- DESTIDANA A CONFERENCIAS Y CHARLAS AUDIOVISUALES CON SALIDA DE EMERGENCIA DIRECTA A LA CALLE.
BAÑOS	31,00m2	- NECESIDADES BASICAS, BENA VENTILACION NATURAL
CAFETERIA	70,50m2	- EPACIO DE ESPARCIMIENTO CON SALIDA DIRECTA AL PATIO
VESTIDOR	4,90 m2	- DEDICADO AL SERVICIO DE LA CAFETERIA
BAÑO	2,00 m2	- NECESIDADES BASICAS, BENA VENTILACION NATURAL
DEPOSITO BASURA	4,40m2	- DEPOSITO CLASIFICADO DE BASURA CON FACIL EVACUACION DIRECTA A LA CALLE PARA SU RECOJO
PATIO JARDIN	200,00m2	- COMO LUGAR DE ESPARCIMIENTO, LECTURA Y DESCANSO, CONECTADO CON LA CAFETERIA Y LA SALA AUDIOVISUAL (ACTUA COMO DESCONCENTRACIÓN DE GENTE.
CIRCULACIÓN VEHICULAR	74,00m2	- INGRESO AL SOTANO POR LA AV. 20 DE OCTUBRE
CIRCULACIÓN HORIZONTAL	61,10m2	- DESTINADA A LA CONECCIÓN DE ESPACIOS PARA SU DISTRIBUCIÓN
CIRCULACIÓN VERTICAL	23,40 m2	- ESCALERAS Y ASCENSOR CONECCIÓN ENTRE PISOS
RETIRO LATERAL IZQUIERDO	87,00m2	- TOMANDO EN CUENTA OR NORMATIVA, SALIDA LATERAL DE LA SALA AUDIOVISUAL.
TOTAL	822,95m2	PLANTA BAJA
SALA DE EXPOSICIONES	92,30m2	- DIFUSÓN DEL TRABAJO DE LOS ALUMNOS, ESPACIOS SIMPLES CON BUENA

		ILUMINACIÓN
COCINETA	4,30m2	- NECESARIO PARA SERVIR BOCADITOS Y HACER BRINDIS Y VENTILACION NATURAL
DEPOSITO	6,65m2	- PARA GUARDAR Y PREPARAR LAS EXPOSICIONES
CONTROL DE LA SALA	8,63m2	- ESPACIO DEDICADO AL CONTRO DE LA SALA DE EXPOSICIONES , PEQUEÑA PERO CON UN BUENA VISION DIRECTA DE LA MISMA
FOTOCOPIAS	8,00m2	- NECESARIO PARA IMPRESIONES COMODIDAD PARA ESTUDIANTES Y ADMINISTRATIVOS
BAÑOS	31,00m2	- NECESIDADES BASICAS, BENA VENTILACION NATURAL
AREA ADMINISTRATIVA	113,00m2	- CUMPLE CON LA DISTRIBUCION DE ACTIVIDADES COMO GERENTE, DIRECTOR GENERAL, ADMINISTRADOR , CONTADOR, SECRETARIAS Y SALA DE REUNIONES CON (ESPACIOS ABIERTOS.
BAÑO	3,65m2	- NECESIDADES BASICAS, BENA VENTILACION NATURAL
INFORMACI{ON Y RECEPCIÓN	7,50m2	- ATENCION Y RECEPCION DE PÚBLICO VENTANILLAS DIRECTAS
KARDEX	11,50m2	- RECEPCION DE DOCUMETOS DIRECTOS
SALA DOCENTES	76,7m2	- AREA DE DESCANSO Y DE REUNIONES AMPLIO COMODO CON UNA COCINETA Y ESPACIO CONFORTABLE
SALA DE ESPERA	19,00m2	- ESPACIO ABIERTO PARA ESPERAR A SER ATENTIDO
CIRCULACIÓN HORIZONTAL	92,65m2	- DESTINADA A LA CONECCIÓN DE ESPACIOS PARA SU DISTRIBUCIÓN
CIRCULACIÓN VERTICAL	23,40 m2	- ESCALERAS Y ASCENSOR CONECCIÓN ENTRE PISOS
TOTAL	498,28 m2	PRIMER PISO

TALLER DE DIBUJO	83,00m ²	- 16 PERSONAS MESAS INDIVIDUALES, ESPECIALES. ILUMINACION ARTIFICIAL PARA UN BUEN DIBUJO
TALLER ANIMACION	77,60 m ²	- 24 PERSONAS DEDICADAS A ESPACIOS COMODOS PARA LA UTILIZACION DEL COMPUTADOR CON PROYECCION.
TALLER MODELADO 3D	45,30m ²	- 13 PERSONAS EXPERIMENTACION Y CONTACTO VISUAL AMPLIA
AULA TEORICA	77,50m ²	- 28 PERSONAS ESPACIO CON ILUMINACION NATURAL Y VENTILACION
AREA DE TTRABAJO	70,00m ²	- PERMITE TRABAJAR Y ESPARCIRSE CON VISTA AL PATIO MESAS GRUPALES DE TRABAJO
BAÑOS	31,00m ²	- NECESIDADES BASICAS, BENA VENTILACION NATURAL
CIRCULACIÓN HORIZONTAL	94,00m ²	- DESTINADA A LA CONECCIÓN DE ESPACIOS PARA SU DISTRIBUCIÓN
CIRCULACIÓN VERTICAL	23,40 m ²	- ESCALERAS Y ASCENSOR CONECCIÓN ENTRE PISOS
TOTAL	501,8 m²	SEGUNDO PISO

AULA DE EDICIÓN	77,50m ²	- 26 PERSONAS MESAS PARA TRES DOTADS CON COMPUTADORES INDIVIDUALES ILUMINACION ARTIFICIAL PARA UN BUEN DIBUJO
TALLER DE DIBUJO	85,43m ²	- 16 PERSONAS MESAS INDIVIDUALES, ESPECIALES. ILUMINACION ARTIFICIAL PARA UN BUEN DIBUJO
AULA PRODUCCIÓN GENERAL	77,60m ²	- 24 PERSONAS ESPACIO CON ILUMINACION NATURAL Y VENTILACION
AULA TEORICA	77,50m ²	- 13 PERSONAS EXPERIMENTACION Y CONTACTO VISUAL AMPLIA
BALCON	33,80m ²	- PERMITE SALIR A TOMAR AIRE Y SENTARSE UN MOMENTO PARA DESPEJARSE CON VISTA AL PATIO EXTERIOR.

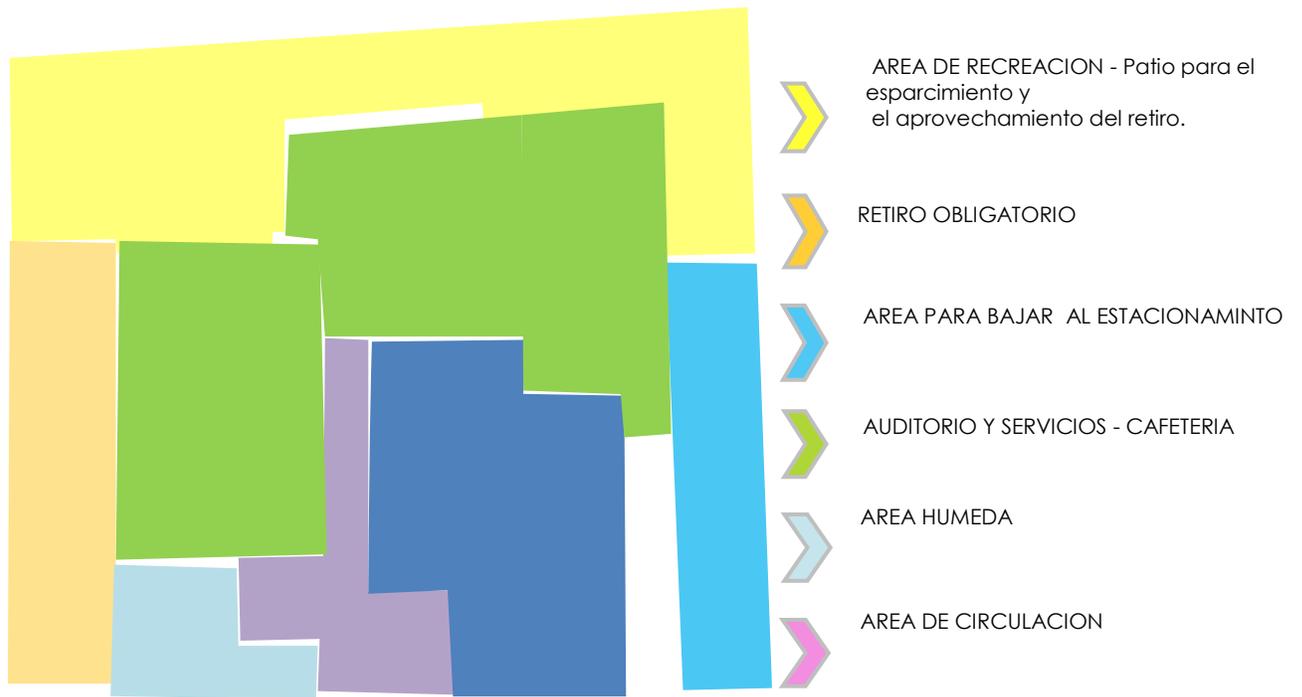
CIRCULACIÓN HORIZONTAL	96,60m2	- DESTINADA A LA CONECCIÓN DE ESPACIOS PARA SU DISTRIBUCIÓN
BAÑO	31,00 M2	- NECESIDADES BASICAS, BENA VENTILACION NATURAL
TOTAL	448,43m2	TERCER PISO

VIVIENDA PORTERO	37,64m2	- TIENE TODAS LAS COMODIDADES COCINA, COMEDOR, BAÑO, ESTAR, DORMITORIO
ESTACIONAMIENTO	261,38m2	- GURDAR EL AUTOMOVIL Y TIENE LOS ESPACIOS REQUERIDOS POR NORMA CON RADIOS DE CIRCULACION
CIRCULACIÓN VEHICULAR	402,67m2	- DESPLAZAMIENTO DE AUTOMOVILES EN MOVIMIENTO CON NORMAS
CIRCULACIÓN PEATONAL	218,00m2	- PERMITE DIRIGIRSE A LAS ESCALERAS O ASCENSOR PARA SUBIR CON COMODIDAD
CIRCULACION VERTICAL	23,40 m2	- ESCALERAS Y ASCENSOR CONECCIÓN ENTRE PISOS
CUARTO MEDIDORES	8,27m2	- DESTINAS PARA LA INSTALACION DE LUZ, AUDIO Y VIDEO
CUARTO BOMBAS DE AGUA	13,71m2	- ESPACIO PARA LA EVACUACION DE AGUAS SERVIDAS
CUARTO CISTERNA	5,00m2	- ESPACIO PARA EL ALMACENAMIENTO DE AGUA
TOTAL	993,07 m2	PLANTA SOTANO



EJ. AULAS ESCUELA « DA VINCI » ARGENTINA

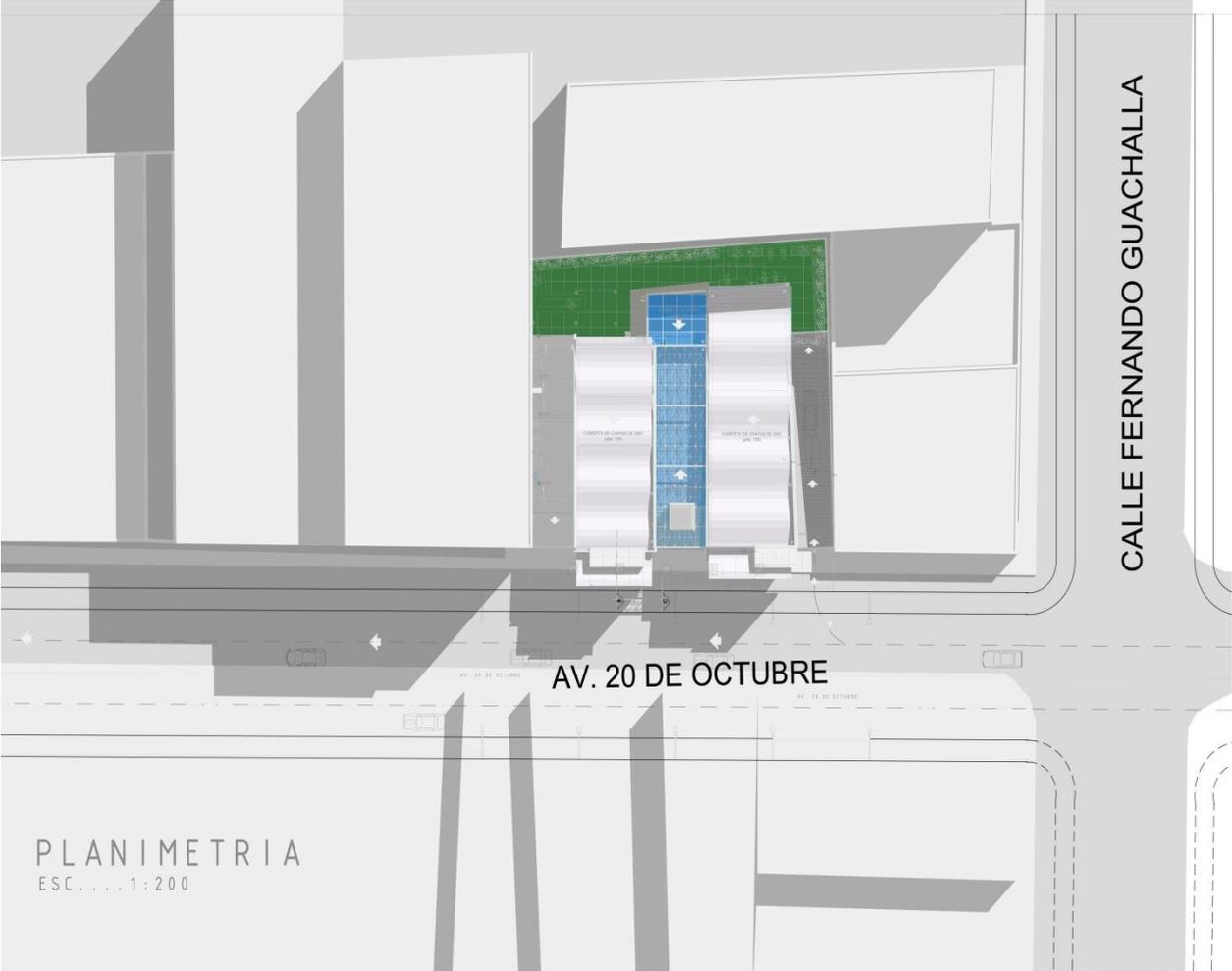
48. ZONIFICACION



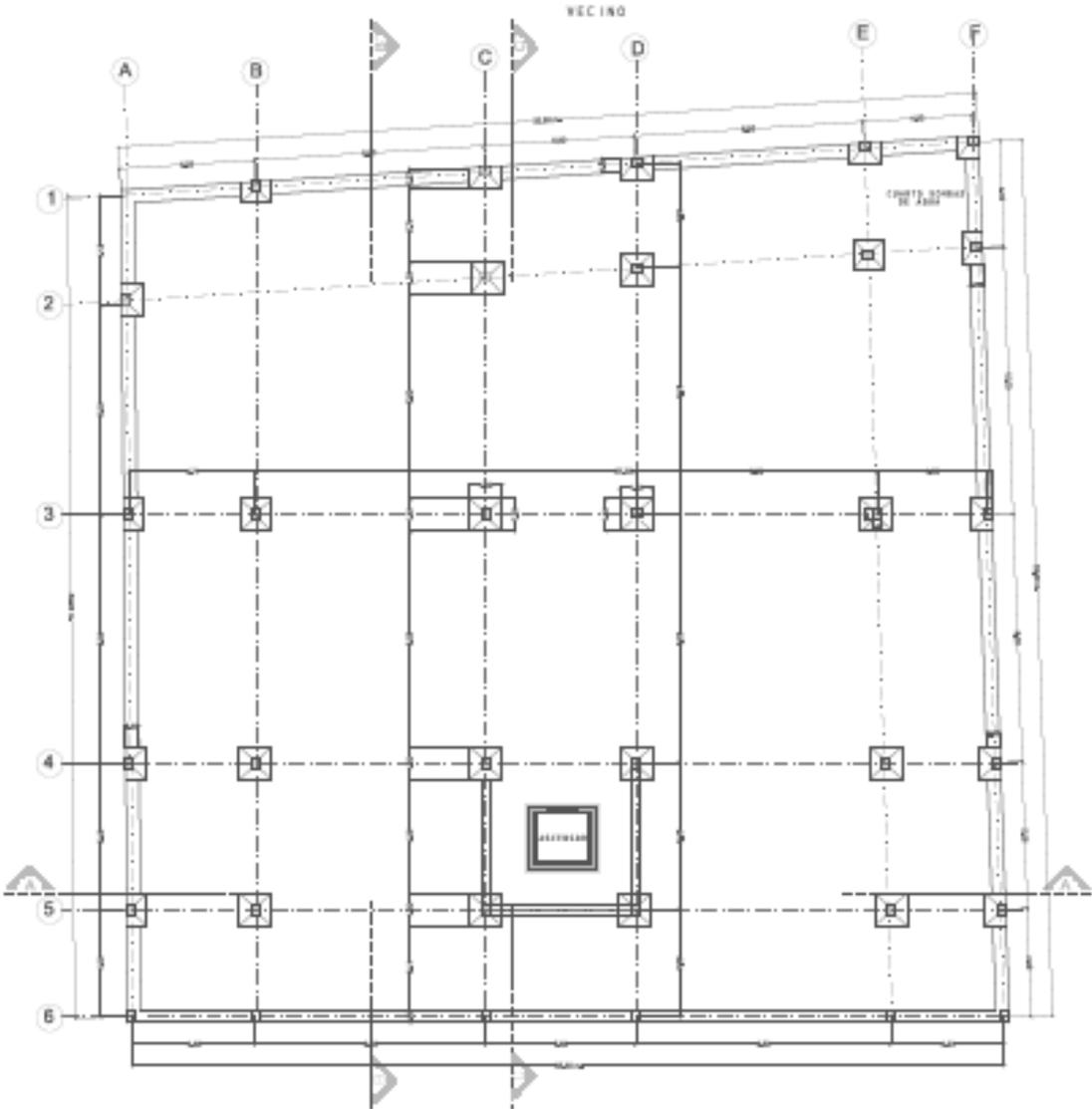
Primeras aproximaciones de esquemas funcionales y determinación de áreas en planta baja.



PLANIMETRIA

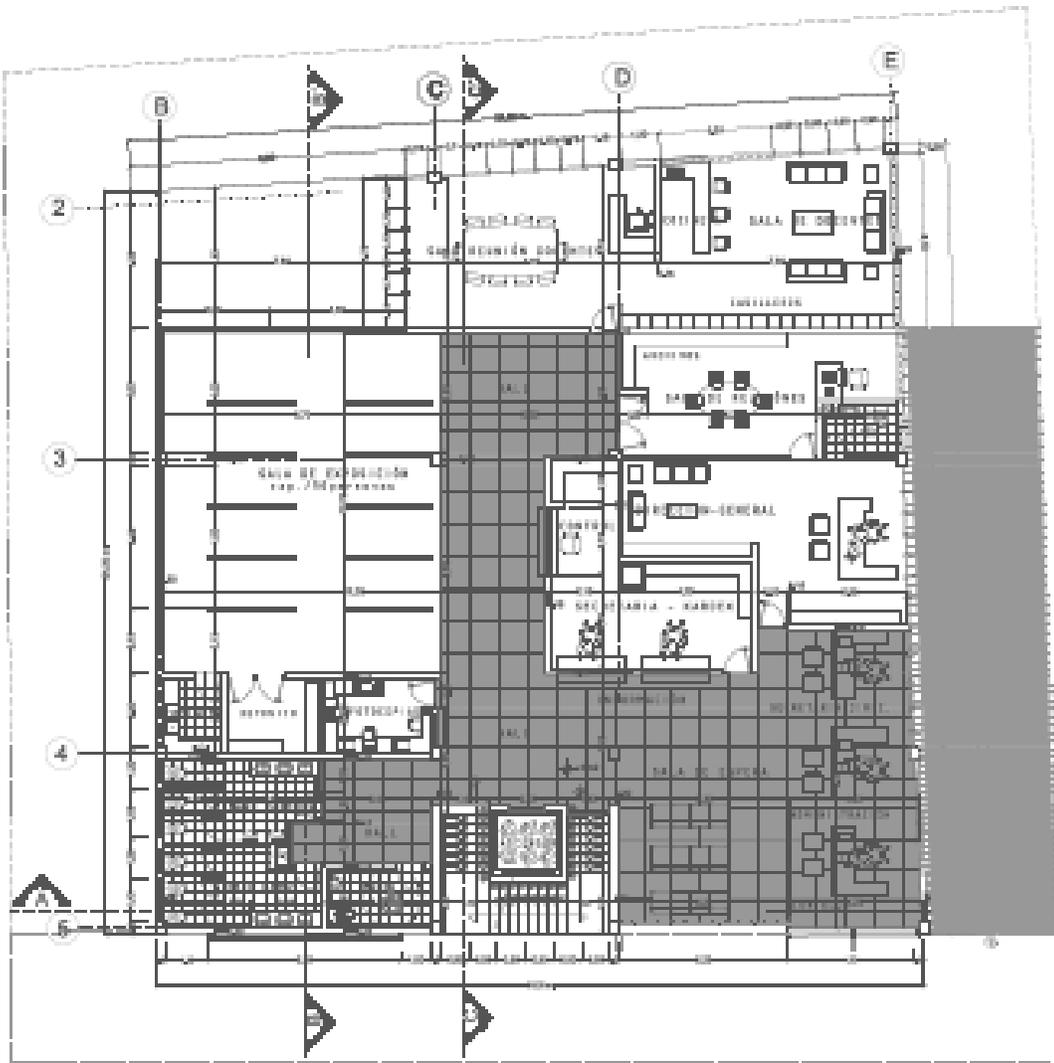


PLANTAS

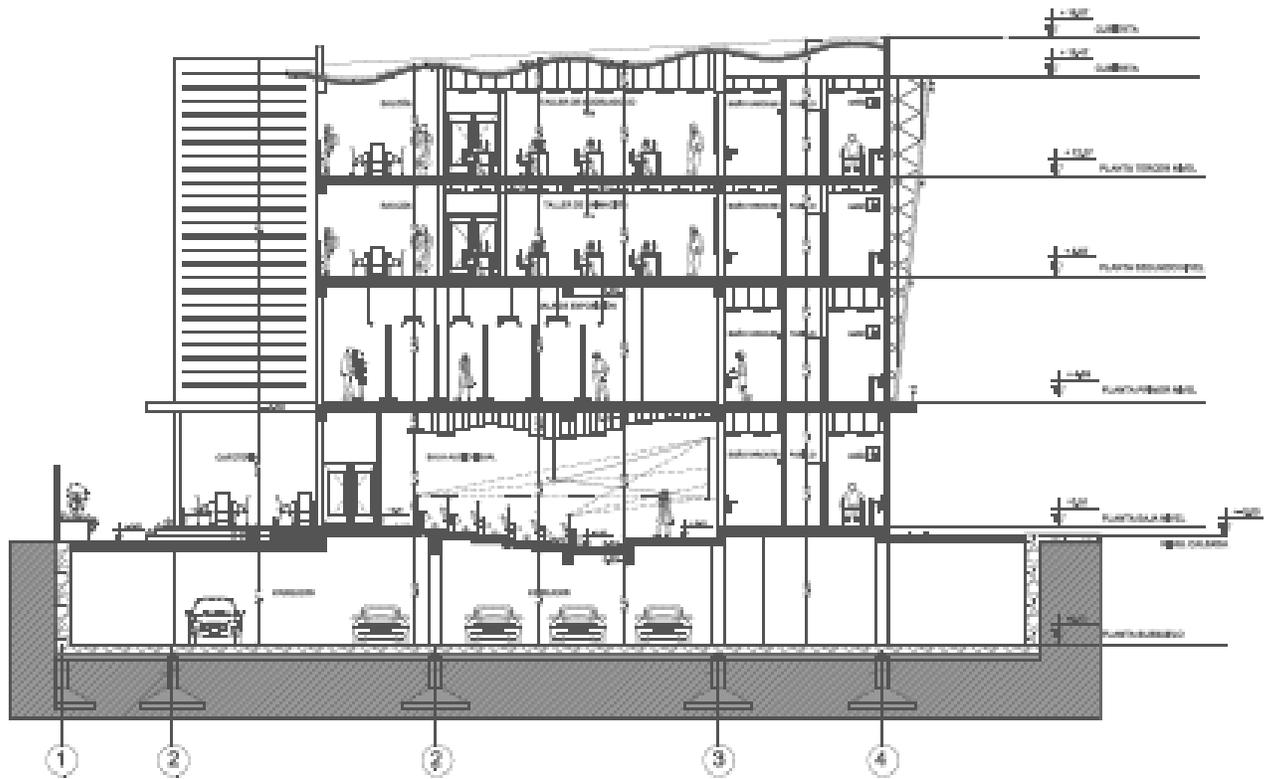


PLANO DE CIMIENTOS
ESC. . . . 1 : 100

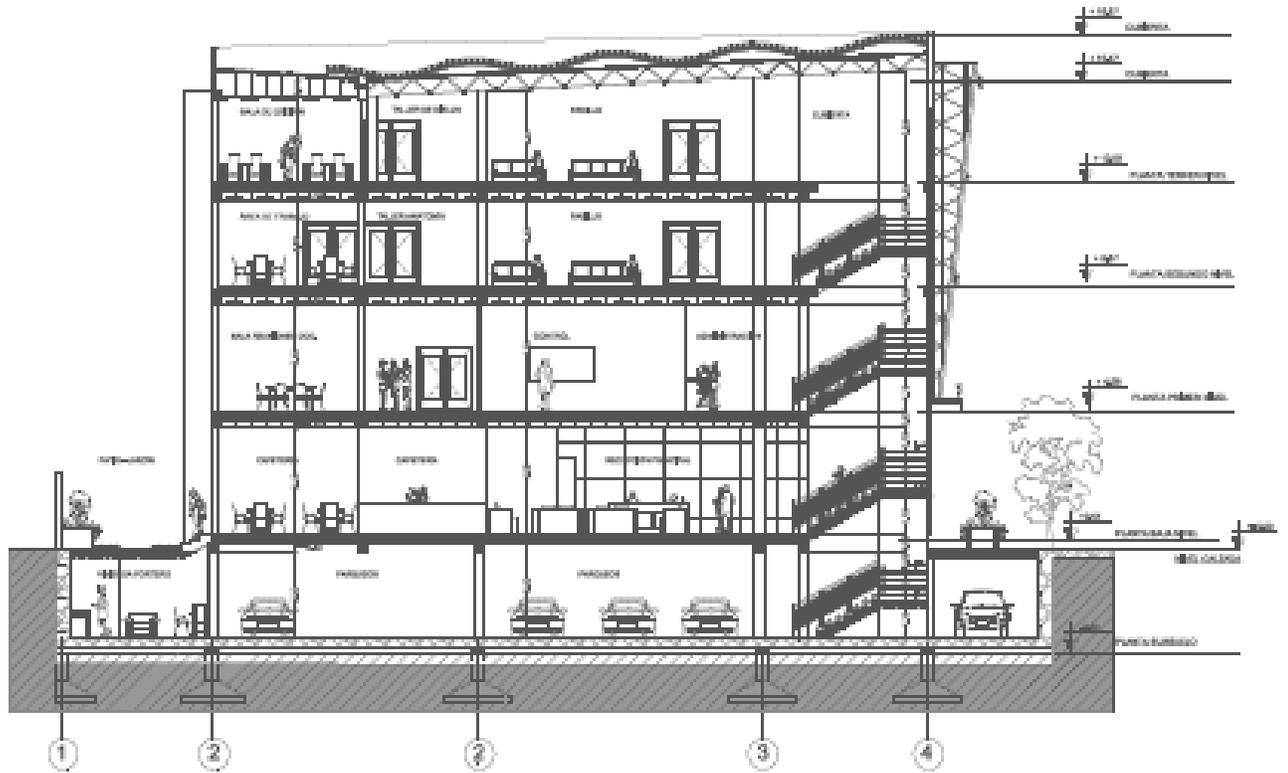
VECIND



PLANTA SEGUNDO PISO - NIVEL +4.59 m.
ESC. . . . 1:100

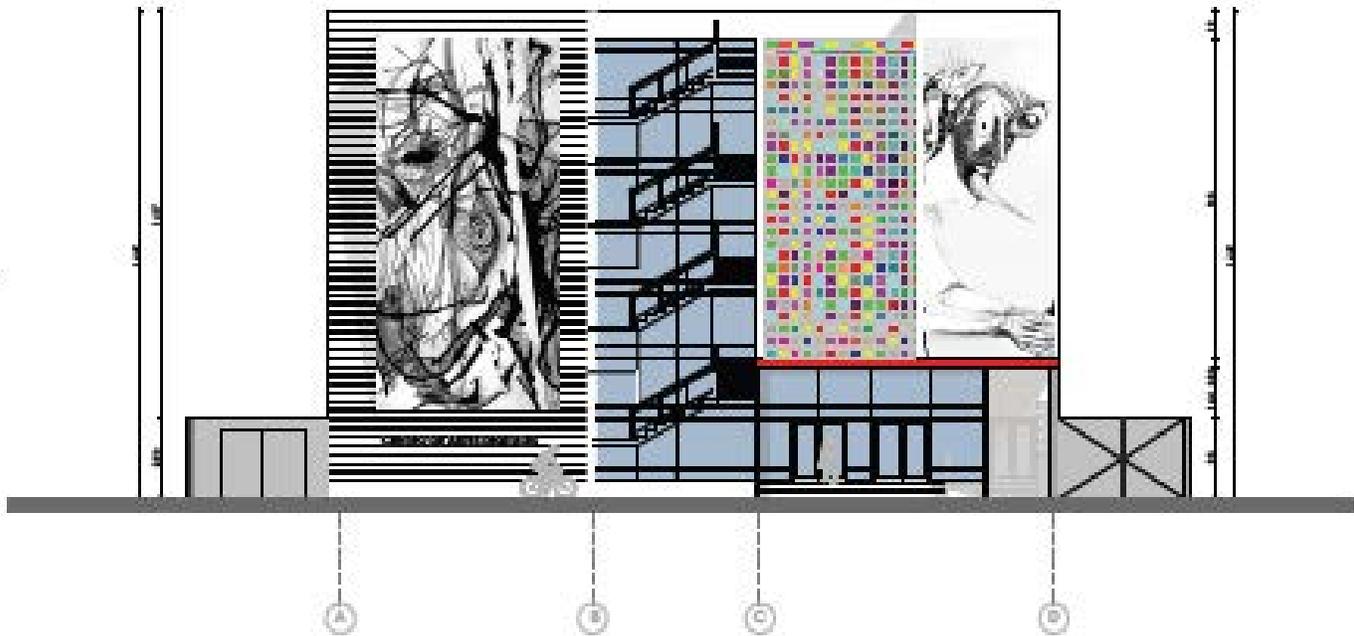


CORTE TRANSVERSAL B - B'
ESC. . . . 1 : 100



CORTE TRANSVERSAL C - C'
 ESC. . . . 1:100





FACHADA FRONTAL SUR

ESC. 1:100



FACHADA LATERAL OESTE

ESC. 1:100

PERSPECTIVAS EXTERIORES



PERSPECTIVAS INTERIORES



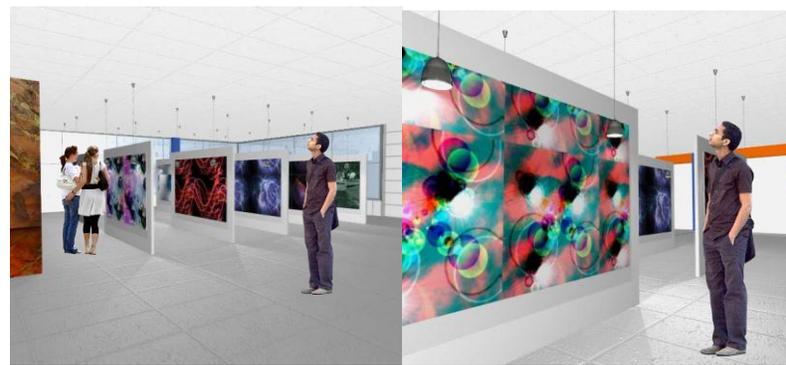
TALLER DE DIDUJO DIGITAL



HALL – RECIBIDOR



SALA AUDIOVISUAL



Y SALA DE EXPOSICIONES

CONCLUSIÓN

La educación es un pilar fundamental en nuestras vidas, generando conocimiento continuo y simultaneo haciendo que las personas produzcan pensamientos e ideas todo el tiempo.

Creo totalmente que los jóvenes necesitamos nuevas alternativas de espacios adecuados donde podamos disfrutar aprendiendo para expresarnos y desenvolvemos el Centro de Artes Digitales crea un espacio que puede motivar e influir en el desarrollo del sujeto creativo determinando estado emocional como impulsor creativo de su pensamiento y su así su cuerpo como extensión del

Bibliografía

La proyección arquitectónica o “videomapping”

Cirelluego, Lourdes (2006). Lo digital en el arte. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Kuspit, Donald (2006). Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación. Madrid: Círculo de Bellas Artes

Primer Festival de Interacción Digital (INDI) Publicado 3 noviembre, 2011 | Por [EM/EB](#)

El diario “LA PRENSA” Del 1 al 5 de noviembre, en la Cinemateca Boliviana. -
Giannina Machicado

Arte de Proyectar en Arquitectura” Neufert Ernst

Memoria “El centro de Investigación de Expresión Digital”

Programación de espacios educativos. Arq. Raul Oporto

CD. “Interactivo Imaginarios de La Paz”

USPA 2007 - 2010

- FUENTES DE INTERNET
- www.wikipedia.es <http://linkgotes.blogspot>.
- <http://www.fotonostra>