

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA



**Flujos, elementos interactivos y presencia cultural en la propuesta de un
Museo Metropolitano de recursos turísticos en Chiclayo – Pimentel**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
ARQUITECTO**

AUTOR

Yeny Laura Villalobos Coronado

ASESOR

Yvan Paul Guerrero Samame

<https://orcid.org/0000-0001-8206-4654>

Chiclayo, 2024

**Flujos, elementos interactivos y presencia cultural en la propuesta
de un Museo Metropolitano de recursos turísticos en Chiclayo –
Pimentel**

PRESENTADA POR
Yeny Laura Villalobos Coronado

A la Facultad de Ingeniería de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de
ARQUITECTO

APROBADA POR

Carlos Bauza Cortes
PRESIDENTE

Cesar Fernando Jimenez Zuloeta
SECRETARIO

Yvan Paul Guerrero Samame
VOCAL

Dedicatoria

Principalmente a Dios, porque gracias a él tuve la fuerza necesaria para culminar esta meta.

A mis padres, por haberme acompañado a lo largo de esta carrera y el soporte que me brindaron en cada paso que iba dando en la búsqueda de ser mejor persona y profesional. También a mis hermanos, por brindarme su apoyo incondicional, moral y que espero les pueda servir de ejemplo de que con esmero, esfuerzo y entusiasmo; todo se puede lograr.

Agradecimientos

A mi asesor, Arq. Yvan Paúl Guerrero Samamé, por compartir sus conocimientos y la paciencia y constancia que tuvo desde el día uno en este proceso de investigación. Así como también al Arq. Iván Guerrero Ramírez por sus aportes profesionales que fueron de gran ayuda para el desarrollo de este proyecto.

A mi familia que siempre han sido un motivo importante y de superación en toda esta etapa, y que hoy se logra culminar.

A mi amigo, Julio Girón Correa, por el gran soporte que ha venido siendo y que siempre tuvo palabras de aliento para seguir adelante en los momentos más difíciles. Imposible dejar de recordar cuantas desveladas nos tocó pasar a lo largo de nuestra formación; y que hoy por hoy estamos juntos culminando éste maravilloso período.

Finalmente, a mi novio, Danny Palomino, hoy culmina un ciclo importante en mi vida, gracias por creer en mí y ayudarme hasta en donde te ha sido posible. Que este trabajo sea una prueba más de nuestro amor, confianza y de nuestra capacidad de poder hacer realidad todos nuestros sueños. Y que ahora nos toca ser ejemplo de esmero y superación para nuestra bebé que viene en camino y que más adelante se sienta orgullosa de los padres que tendrá.

VILLALOBOS CORONADO YENY LAURA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	issuu.com Fuente de Internet	1%
3	Álvaro Sanchis Gandía. "Diseño de experiencia de usuario en la museografía interactiva. Metodología proyectual para aplicaciones móviles de museos y espacios expositivos.", 'Universitat Politècnica de Valencia', 2017 Fuente de Internet	1%
4	Kukurelo del Corral, Maria del Pilar Meneses Luy, Edith Rosa Luisa. "Estudio de Caso: Desarrollo Artesanal en Túcume. Aproximación a un Modelo de Desarrollo Local a Partir del uso Ético del Patrimonio", Pontificia Universidad Católica del Perú (Peru), 2022 Publicación	<1%
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	

Índice

Resumen	9
Abstract	10
Introducción	11
Revisión de Literatura	14
Materiales y Métodos	19
Resultados y Discusión	20
Conclusiones	39
Recomendaciones.....	40
Referencias	41
Anexos.....	43

Lista de Figuras

Figura 1: Experiencia del flujo del Usuario por Csikszentmihalyi, M. (1992).....	16
Figura 2: Recorrido bici-tour del Museo de Sitio de Túcume.....	21
Figura 3: Zonificación de actividades y circulaciones del Museo Tumbas Reales de Sipán...	22
Figura 4: Zonificación de actividades de Casa Museo José Quiñones	22
Figura 5: Propuesta Master Plan	34
Figura 6: Diagrama del Sistema de Organización.....	35
Figura 7: Vista interior de cafetería (Zona Gastronómica)	35
Figura 8: Vista interior del taller de jardinería de flores (Zona de Jardinería).....	36
Figura 9: Modelado 3d del bloque de madera (1 nivel)	36
Figura 10: Modelado 3d del bloque de madera (2 niveles).....	37
Figura 11: Vista del diseño del espacio exterior de la cafetería y aulas gastronómicas	37
Figura 12: Vista del diseño del espacio público de las aulas de jardinería	38

Lista de Esquemas

Esquema 1: Rango de edades	26
Esquema 2: Género de los visitantes.....	26
Esquema 3: Escolaridad	27
Esquema 4: Visitantes habituales de los museos	27
Esquema 5: ¿Qué museos has visitado?.....	28
Esquema 6: Razones por las que visita un museo.....	28
Esquema 7: Razones por las que no visita un museo	29
Esquema 8: ¿Los museos deberían ser Espacios Públicos?	30
Esquema 9: Actividades compatibles con los museos	30
Esquema 10: Espacios por implementar dentro de los museos.....	31

Lista de Tablas

Tabla 1: Motivaciones de los visitantes y su clasificación por Hargreaves, M. (2005)..... 18

Tabla 2: Actividades desarrolladas en los Museos de la Región Lambayeque..... 24

Lista de Anexos

Anexo 1: Ficha de Catalogación 43

Anexo 2: Cartografías 44

Anexo 3: Instrumentos validados por el arquitecto especialista en el área 48

Anexo 4: Encuestas 49

Anexo 5: Instrumentos validados por el arquitecto especialista en el área 53

Anexo 6: Fichas de Referencias Proyectuales..... 54

Anexo 7: Mapa del Escenario Deseado Metropolitano por el Plan de Desarrollo Metropolitano Chiclayo Lambayeque 2020-2040 por MAV EK 55

Anexo 8: Proyectos Naturales y Culturales extraídos del Escenario Deseado Metropolitano Chiclayo Lambayeque 2020-2040 por MAV EK 56

Anexo 9: Mapa de Zonas Regionales de Recuperación Ambiental por el Gobierno Regional de Lambayeque 57

Anexo 10: Plano de Ubicación..... 58

Anexo 11: Programa Arquitectónico..... 62

Anexo 12: Análisis del Territorio y Paisaje 63

Anexo 13: Master Plan..... 64

Anexo 14: Planta de Techos..... 65

Anexo 15: Planta General 66

Anexo 16: Cuadro de Acabados..... 70

Anexo 17: Elevaciones módulo de 1 y 2 niveles 71

Anexo 18: Sistema Constructivo..... 72

Anexo 19: Sección y Axonométrico Constructivo..... 73

Anexo 20: Secciones de Cafetería..... 74

Anexo 21: Detalle de Muros Contraplacados	75
Anexo 22: Detalle de Losas y Techo	76
Anexo 23: Detalles de Cimentación, Columnas, Vigas y Losas	77
Anexo 24: Detalles Constructivos de Bambú	78
Anexo 25: Detalles de Mobiliarios de madera	79
Anexo 26: Sistema eléctrico: Sectorización y alimentación	80

Resumen

El propósito de este estudio ha sido llevar a cabo una investigación con la finalidad de presentar una propuesta para la creación de un museo metropolitano de recursos turísticos en Chiclayo – Pimentel, ya que existe un producto cultural, que, a nivel regional tiene que ser mostrado, investigado, conservado y difundido. Una infraestructura donde se pueda trabajar, estudiar, reunirse, realizar diversos talleres, un sitio para ver cosas, entre otras actividades; y así la sociedad se implique más con su cultura y conozca toda la diversidad que hay en la región. Como objetivo principal se identificará los espacios destinados a la difusión cultural en la región de Lambayeque, además de ello, se determinará si se cuenta con espacios que permitan el desarrollo de actividades culturales; como segundo objetivo se identificará los tipos de usuarios, según las actividades turísticas que se desarrollen. Cuya finalidad es, de que no sea sólo un lugar para investigar, sino que también abarque diferentes manifestaciones socio-culturales de la metrópoli, como por ejemplo: culturales, artísticos, de costumbres, gastronómicas, históricas, etnográficas, antropológicas, etc.; todo esto serviría para recuperar dichas manifestaciones que han existido, ya que la identidad en Chiclayo no es única, sino que está conformada de varias identidades, entonces, es una ciudad absolutamente hecha de migrantes: sierra, selva, norte, sur; es una mezcla de todo. Entonces estaría bien contar con una infraestructura en donde se reconozca toda esa multiplicidad existente.

Palabras clave: Museo Regional, actividad cultural, diversidad cultural

Abstract

The purpose of this study has been to carry out an investigation with the purpose of presenting a proposal for the creation of a metropolitan museum of tourist resources in Chiclayo - Pimentel, since there is a cultural product, which, at the regional level, has to be shown, researched, preserved and disseminated. An infrastructure where you can work, study, meet, hold various workshops, a place to see things, among other activities; and thus society becomes more involved with its culture and knows all the diversity that exists in the region. The main objective will be to identify the spaces intended for cultural dissemination in the Lambayeque region. In addition, it will be determined if there are spaces that allow the development of cultural activities; As a second objective, the types of users will be identified, according to the tourist activities that are developed. The purpose of which is not only to be a place for research, but also to encompass different socio-cultural manifestations of the metropolis, such as: cultural, artistic, customs, gastronomic, historical, ethnographic, anthropological, etc.; All this would serve to recover these manifestations that have existed, since the identity in Chiclayo is not unique, but is made up of several identities, therefore, it is a city absolutely made of migrants: mountains, jungle, north, south; It's a mix of everything. So it would be good to have an infrastructure where all that existing multiplicity is recognized.

Keywords: Regional Museum, cultural activity, cultural diversity.

Introducción

En el presente, los museos suelen ser vistos como lugares donde se exhiben objetos sin un propósito claro, centrándose principalmente en promover el sentimiento patriótico y cultural. En su mayoría, se limitan a proporcionar información a los visitantes sin emplear estrategias para despertar su interés.

Crear una vinculación más sólida entre los museos y la sociedad, así como aproximar a la sociedad a los museos, ha representado un reto continuo en tiempos recientes. En consecuencia, al adoptar enfoques que sean más dinámicos y propicien la interacción, se consigue que el museo se transforme en un lugar más atractivo y significativo para los visitantes, incentivando un mayor interés y valoración de la cultura y la historia que representa.

De acuerdo a Haynes y Zambonini (2007), numerosos museos han interpretado de manera equivocada las oportunidades que brinda el entorno digital al desarrollar aplicaciones y sitios web que simplemente trasladan la colección del museo junto con información adicional, sin considerar las particularidades y potencialidades que esta plataforma ofrece. No obstante, según Regil (2006), para la mayoría de los usuarios, visualizar los objetos de una colección museística a través de una página web resulta poco atractivo, y el principal motivo de visitar los sitios web de los museos es planificar una visita física.

Actualmente, uno de los desafíos más recurrentes para los museos es captar y mantener la atención de su público, incluso cuando han invertido en servicios digitales, ya que no logran proporcionar experiencias en línea significativas que generen interés.

Se entiende que un museo no proporciona una experiencia de usuario satisfactoria cuando:

- Transfiere el contenido de sus exhibiciones o su sitio web a la limitada pantalla de un teléfono o tableta.
- Algunas decisiones se basan en las necesidades del museo en lugar de las necesidades de quienes lo visitan.

Los museos han pasado de ser 'sobre algo' a ser 'para alguien'. Las instituciones deben comenzar a plantear estrategias donde el usuario y sus experiencias resulten el eje vertebrador, tomando como punto de partida el cuidado y la atención de la relación entre visitante, tecnología, experiencia y museo.

Ante esto, ¿Qué condiciones arquitectónicas deberá tener un museo vivo en la ciudad de Pimentel?

Se deberán estimar las condiciones y necesidades adecuadas para que estos cumplan su objetivo. La evaluación y diseño de espacios arquitectónicos eficaces son elementos

fundamentales para lograr que el museo cumpla con su misión de difusión cultural y de educación, y proporcione a los visitantes una experiencia agradable y enriquecedora.

Como objetivo general, evaluar las condiciones y necesidades adecuadas para la propuesta de un museo de cultura viva en la ciudad de Pimentel que albergue el patrimonio cultural de nuestra Región con espacios arquitectónicos eficaces.

Y como objetivos específicos:

- Establecer los espacios destinados a la difusión cultural en la región de Lambayeque, para determinar si cuenta con espacios que permitan el desarrollo de actividades culturales.
- Seleccionar los tipos de usuarios, para definir actividades turísticas de acuerdo a sus necesidades.
- Elaborar los criterios sobre cultura VIVA respetando su contexto histórico-social para determinar características físico espaciales-funcionales, vinculados al intercambio educativo.

La presente investigación explica la importancia de los museos en el clúster del turismo en Lambayeque y el impacto que éstos causan en el desarrollo de la ciudad al ser de gran apoyo para las industrias turísticas; por lo que incentivan el lanzamiento de instituciones culturales, lugares de ocio y festivales locales.

Como expone Mariotti (2016), la presencia de un objeto en una exhibición museística, incluso si es extraordinario en comparación con otros objetos, o la incorporación de áreas de entretenimiento, por más interactivas que sean, no resultan adecuados por sí mismos para garantizar que la visita al museo se convierta en una experiencia educativa.

Por lo que esta infraestructura, que además de exponer y exhibir cosas, también sirva como un centro activo para diversas actividades y servicios adicionales, tales como: áreas de investigación, zonas de lectura y estudio, salas de talleres, espacios flexibles, etcétera; que puedan contribuir significativamente a la participación de la comunidad y al impacto cultural del mismo. Considerar las distintas perspectivas y necesidades de los visitantes puede enriquecer la experiencia general y garantizar que el museo sea accesible para todas las edades y habilidades, incorporar elementos táctiles, auditivos y visuales para hacer la visita más inclusiva y enriquecedora, incluir exposiciones temporales y eventos especiales que puedan atraer a diferentes grupos demográficos que estén adaptados para diferentes niveles de conocimiento y edades, solicitar y valorar el feedback de los visitantes para realizar mejoras continuas.

Reconocer la diversidad individual entre los visitantes es esencial al momento de realizar una propuesta que incluya soluciones para la creación de un nuevo espacio museográfico.

Frente a esta variedad de situaciones, debemos desarrollar una estrategia que promueva la diversidad en la oferta museística, permitiendo al visitante construir su propia experiencia en el museo. Esto implica que el museo debe ser capaz de satisfacer distintas expectativas y necesidades de los visitantes, adaptándose a su forma particular de asimilar contenidos, adquirir conocimientos y relacionarse con los espacios.

Hoy en día, el museo ya no es estático, sino que se ha transformado en un lugar dinámico en el que el público desempeña un papel fundamental en la toma de decisiones. Esto no solo se refiere a lo que se exhibe, sino también a los servicios que el museo proporciona en su espacio.

En este museo se englobarían todas las manifestaciones culturales de la región, como: la danza, pintura, música, gastronomía, historia, costumbres, libros, etcétera.

Es importante promover en las personas la percepción de los museos como lugares de entretenimiento y aprendizaje, en lugar de considerarlos como sitios aburridos donde se pierde el tiempo. Para lograr esto, es esencial iniciar un proceso de modernización de los museos, tanto en términos de estrategias de presentación como en la formación del personal, incluyendo a los guías, quienes deben poseer un profundo conocimiento sobre los temas que se abordan. Además, se requiere una inversión en la modernización de las instalaciones y la adquisición de equipos interactivos que permitan transformar las exposiciones estáticas y carentes de significado. La interacción es un poderoso estímulo para involucrar a las personas en actividades, por lo que proporcionar oportunidades para interactuar en los museos es fundamental.

Al adoptar estas estrategias, los museos pueden transformarse en espacios dinámicos y atractivos que no solo presentan información, sino que involucran activamente a los visitantes, fomentan la exploración y promueven el aprendizaje interactivo. La función principal de estos espacios es actuar como entornos educativos, donde los usuarios adquieran conocimientos a través de la interacción.

Revisión de Literatura

Sanchis Gandía (2017), en su tesis doctoral sobre museografía, habla sobre la creciente incorporación de la tecnología en entornos culturales, especialmente en museos. Abordando el desarrollo de museografía interactiva, la aplicación de tecnologías museísticas y la implementación de la mercadotecnia como metodología. Esto genera avances significativos en productos digitales centrándose en su evolución y su relación con la educación en instituciones públicas logrando un impacto formativo en los visitantes y la museografía interactiva, la cual se sirve de medios y plataformas digitales.

Puesto que, basándose en lo mencionado por Domínguez (2008), señala que la visita a exposiciones tradicionales enfrenta obstáculos como la necesidad de desplazamiento y la competencia con otras formas de entretenimiento, lo que reduce lo atractivo de los museos. Además, los espacios culturales luchan por adaptarse a los nuevos intereses de la sociedad. Esta situación ha llevado a una disminución del protagonismo social de los museos en comparación con otros medios de entretenimiento, lo que plantea un desafío significativo para estos centros culturales.

Esto es corroborado por García Lirio (2022) a la cual cita el estudio de Such (1997), en el cual se menciona que los museos, al concebirse como servicios públicos de cultura y entretenimiento que atraen a personas de diversas edades y orígenes, se enfrentan a un escenario con muchas opciones de entretenimiento, desde espacios como estadios de fútbol, parques temáticos, almacenes de gran magnitud, teatros y cines, que compiten entre sí para atraer al público. Para lograrlo, ofrecen servicios que garantizan la comodidad, seguridad y una experiencia agradable para los visitantes.

Such (2000) afirma que un desatino común entre el personal y profesionales de los museos es pensar de manera subjetiva sin considerar las necesidades y demandas del público. Por ejemplo, se presta mucha atención al diseño de exposiciones y catálogos, lo cual es importante, pero a menudo se descuida la consideración de la ubicación y orientación del público, como áreas de descanso, zonas para fumadores, cafeterías, restaurantes y tiendas; así como la señalización dentro y fuera de la instalación. En museos, la inclusión de una cafetería puede mejorar la comodidad de la visita a las exposiciones, ya sean de carácter permanente o temporal. Esto posibilita a los visitantes tomarse un respiro y recargar energías con opciones como una taza de café, una comida satisfactoria o un tentempié.

Un caso donde los museos están teniendo buena presencia es el caso de Quito, al cual, Fernanda Izquierdo, Capote Lavandero, Rodríguez Torres, & Chávez Cevallos (2016),

mencionan para explicar la teoría del flujo del público visitante a centros culturales y museográficos, debido que la ciudad está viviendo un auge de actividades en museos y centros culturales. Estos museos pretenden convertirse en lugares accesibles y participativos, donde los visitantes pueden explorar una amplia variedad de temas, impulsar su aprendizaje y creatividad, y expresar sus emociones en beneficio de la comunidad. Esta apertura a la participación abarca tanto espacios públicos como privados, religiosos y académicos.

Esta descripción simpatiza con lo mencionado por ICOM (2009), quien lo define como una institución duradera y sin objetivos de ganancia que está al servicio de la comunidad y su progreso. Su misión radica en exhibir, conservar, investigar, comunicar y adquirir evidencia material vinculada a la humanidad y su entorno con el fin de facilitar su investigación, la educación y el disfrute del público.

La investigación de Fernanda Izquierdo (2016), menciona que las nuevas experiencias en museos buscan que los visitantes se familiaricen con las exposiciones a través de un mayor acercamiento, mediación efectiva y una disposición accesible de las obras. Esto permite que los museos no solo maravillen visualmente, sino que también faciliten una comprensión más cercana a la audiencia.

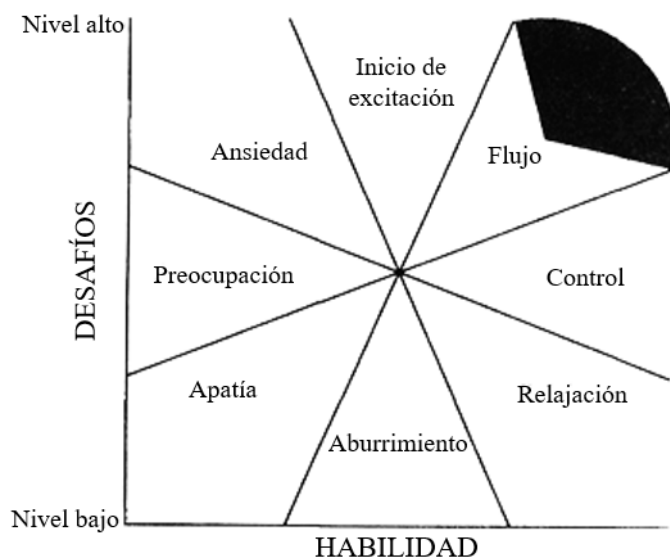
La Teoría del Flujo del Público se enfoca en la vivencia de los visitantes en museos y espacios culturales, particularmente en el contexto del tiempo libre y su capacidad para entrar en un estado de flujo. El propósito es investigar si estas vivencias tienen un impacto en la frecuencia de visitas y en las expectativas de los visitantes.

Paralelo a esto, Adams, Luke y Moussouri (2004) rescatan la Teoría de Flujos del Usuario' Csikszentmihalyi, la cual sostiene que las actividades deben plantear metas desafiantes pero alcanzables para evitar la frustración o el aburrimiento, lo que afectaría negativamente a la persona. Es importante que estas metas estén alineadas con el deseo de desarrollo y el uso de nuestras capacidades máximas, lo que permite alcanzar una experiencia de flujo. El objetivo es alcanzar estas experiencias de flujo en nuestras actividades diarias para encontrar dinamismo y mejorar la calidad de vida.

El gráfico que sigue representa la calidad de las vivencias relacionadas con la felicidad y el flujo, enfatizando que descubrir una actividad de tiempo libre que ofrezca esta experiencia requiere un proceso personal de prueba y error, ya que es altamente individual. Identificar esa actividad recreativa que te inste a este estado, mejora tu calidad de vida. (ver figura 1).

Figura 1

Experiencia del flujo del Usuario por Csikszentmihalyi, M. (1992)



Nota: La figura representa al flujo como el estado que presenta un alto nivel de desafío y habilidad.

Según Csikszentmihalyi (2010), Esta teoría subraya la importancia de descubrir la satisfacción en nuestras acciones, lo cual es considerado el propósito fundamental de la vida en sí misma. La felicidad es una emoción tan intensa y positiva que nos reconforta. Aunque este concepto no es nuevo y ha sido abordado por varios pensadores, en ocasiones perseguimos la riqueza o la fama, creyendo que nos proporcionarán la satisfacción. Sin embargo, esa satisfacción en realidad se encuentra en la felicidad, que es lo que verdaderamente anhelamos, siendo esencial para la vida.

Por otra parte, Cuenca Cabeza (2000) aborda el ocio museográfico como un aspecto particular de nuestra experiencia que implica ventajas inherentes, como la posibilidad de elegir libremente, fomentar la creatividad, experimentar satisfacción, disfrutar y experimentar placer, y contribuir a una mayor sensación de felicidad. Comprende diversas formas de expresión y actividades que engloban aspectos tanto físicos como intelectuales, sociales, artísticos y espirituales. Por lo tanto, podemos comprender la importancia del ocio en la vida de los visitantes y su estadía en los museos.

Por sí mismo, el ocio proporciona una experiencia gratificante que contribuye al bienestar personal. Estas actividades de ocio se derivan de elecciones personales orientadas a obtener satisfacción y placer. Por lo tanto, el estudio del ocio, en sus diversos enfoques, puede examinarse desde una perspectiva objetiva que se relaciona directamente con la cantidad de tiempo o recursos invertidos en una actividad, ya sea positiva o negativa. También puede

examinarse desde una perspectiva subjetiva, que evalúa el bienestar que esta actividad aporta a cada persona. De esta manera, podemos entender el ocio desde un punto de vista subjetivo como una actividad elegida libremente con el propósito de satisfacer las necesidades personales.

A partir de esta vivencia en la selección de una actividad de ocio, se puede afirmar que está vinculada a la individualidad de cada persona y se ajusta a sus preferencias y características personales. En esta elección, no se ven afectados por factores como el tiempo o los recursos, sino que está más vinculada a deseos y expectativas personales, lo que la convierte en una experiencia emocional que proporciona felicidad.

El enfoque del Ocio Humanista se enfoca en el ocio como un medio para facilitar la interacción con la cultura, empleando el concepto de "mediación" para describir la relación que se establece entre la experiencia individual de la cultura junto con el ocio y su vivencia. De esta forma, se resalta la conexión entre ambas dimensiones en el contexto del ocio cultural.

La experiencia individual desempeña un papel fundamental en comprender cómo los museos impactan en la vida de las personas. Como señala Hargreaves McIntyre (2005), la mayoría de los museos existen para captar y servir a los visitantes, lo que requiere una atención seria a la experiencia de estos dentro del museo, así como a aquellos que aún no lo han visitado.

Los visitantes son esenciales para los museos, y a su vez, los museos son fundamentales para los visitantes. Esto implica que ambos comparten una interacción significativa. Por lo tanto, los museos deben considerar las diversas metas de sus usuarios al proporcionar experiencias en sus instalaciones. Cada experiencia de visita está relacionada con la construcción de la identidad personal del visitante en ese momento.

En general, el interés común supera al interés específico. Las personas visitan museos para adquirir conocimientos, satisfacer su curiosidad y disfrutar de un día fuera de casa, escapando de la rutina y pasando tiempo con familia y amigos. Esto se basa en la creencia a largo plazo de que estas actividades contribuyen a la preservación de los museos para las futuras generaciones. Estas son las motivaciones generales para visitar un museo. (ver tabla 1).

Tabla 1

Motivaciones de los visitantes y su clasificación por Hargreaves, M. (2005)

Morris Hargreaves McIntyre Jerarquía de implicación del visitante		Pirámide de necesidades humanas de Maslow	
Espiritual	Evasión	Autorrealización	
	Contemplación		
	Estímulo a la creatividad		
Emocional	Placer estético	Estética	
	Sobrecogimiento y maravillarse		
	Emocionarse, conmoverse	Conocimiento	Estima
	Relevancia personal		
	Experimentar el pasado		
	Nostalgia		
	Comprensión		
	Identidad cultural		
Intelectual	Interés académico o profesional	Social	
	Afición		
	Crecimiento personal		
	Estímulo para los niños		
Social	Interacción social	Seguridad	Fisiología
	Ocio		
	Ver, hacer		
	Inclusión, hospitalidad		
	Acceso		
	Comodidad, seguridad, calor		

Nota: Esta tabla muestra las motivaciones que incentivan en los visitantes el poder visitar un museo.

Según Fantoni y Stein (2012) el aspecto intrigante y al mismo tiempo desafiante de la propuesta radica en afirmar que estas motivaciones establecen una jerarquía en la relación entre el visitante y las exhibiciones del museo, que va desde una participación más baja del visitante (en aspectos sociales como comodidad y seguridad) hasta la máxima implicación entre el visitante y el objeto expuesto cuando logra un estado de evasión espiritual. Comparten la postura de Hargreaves McIntyre al sostener que las motivaciones son paralelas a las expectativas de los visitantes al tomar la decisión de visitar un museo. Para explorar esta conexión, se sigue un enfoque metodológico que implica interrogar a los visitantes sobre sus motivaciones y expectativas al comienzo de su recorrido y luego volver a preguntarles al final sobre sus impresiones y lo que experimentaron. Posteriormente, se compara cómo coinciden sus expectativas iniciales con lo que realmente experimentaron.

Materiales y Métodos

La investigación que se presenta aquí es de tipo aplicada, ya que se fundamenta en una base teórica y tiene como objetivo su aplicación en una situación real. Se emplea una metodología de fuentes mixtas, lo que implica el uso de fuentes vivas, donde se lleva a cabo la investigación directamente en el campo o en el lugar de estudio para abordar el problema identificado, así como el uso de fuentes documentales, que comprende la investigación en diversas fuentes tanto virtuales como físicas, como los libros, para obtener información relevante.

Se realizaron como instrumentos para esta investigación en función a los 3 objetivos específicos de análisis resultantes de la tesis, los cuales a su vez están orientados al objetivo principal de “Estudiar, analizar y comparar la arquitectura, diseño y función de los museos más importantes de la Región de Lambayeque”:

Para la Etapa 1: Se identificaron los espacios destinados a la difusión cultural en la región Lambayeque que permitan el desarrollo de actividades interactivas, he utilizado como técnica, la observación. Y, como instrumentos para manipulación de datos, lo siguiente:

Para las fichas de catalogación (Ver anexo 1) se han codificado del C-01 al C-10, donde se han propuesto los siguientes campos de trabajo: nombre del museo, ubicación, colección, historia, aforo, representación gráfica, actividades, registro fotográfico, y valorización (Ver imagen 2). Para las cartografías (Ver anexo 2), también se han codificado del CA-01 al CA-10 cuyos contenidos son los siguientes: representación gráfica (plantas), registro fotográfico, actividades principales de cada museo y comentarios. Estos datos se pueden verificar en la sección de anexos, los cuales han sido validados por el especialista en el área. (Ver anexo 3)

Para la Etapa 2: Se identificaron los tipos de usuarios, según las actividades turísticas. Para lo cual, he utilizado la encuesta como técnica. Y, como instrumentos de recolección de datos, se ha realizado un cuestionario (Ver anexo 4), que me ha permitido identificar, primero, al tipo de usuario, y segundo, analizar sus necesidades en relación a los museos de la Región Lambayeque para identificar patrones y condicionantes funcionales, los cuales se explican a continuación:

La encuesta se estructuró con datos generales, hábitos de asistencia, consumo cultural y perfil socio-demográfico. Este informe medirá la asistencia habitual a museos y el conocimiento sobre exposiciones y actividades diversas. Se realizaron 300 encuestas mediante un cuestionario digital de Google Formularios, las cuales fueron desarrolladas en un período de siete días, esta plataforma de Google Formularios, da la facilidad de auto procesamiento de la

información generando ellos mismos los cuadros estadísticos Para dichos instrumentos, que son las encuestas, fueron validados por un arquitecto especialista en el área. (Ver anexo 5).

Para la Etapa 3: Se determinaron características físico espaciales y funcionales, en base a referencias proyectuales, para el reconocimiento de actividades socioculturales, pues como menciona Beatriz Gil Scheuren (2015) una perspectiva importante implica reconocer que el entorno físico de una ciudad es un reflejo directo de la sociedad en la que se desarrolla. Cada cultura posee sus propias pautas y regulaciones que influyen en la planificación y estructura de la ciudad. Por lo tanto, es crucial abordar el lugar y su comunidad en conjunto. De este modo, los edificios, en esencia, representan una parte activa en las actividades humanas, transmitiendo significados que reflejan aspectos sociales.

He realizado el análisis de los resultados de los anteriores objetivos para diseñar una propuesta arquitectónica en la que se muestren sus características físico espaciales como la disposición del espacio y estructura, su relación interior – exterior y materialidad y acabados. Al igual que sus características funcionales, tales como su sistema de organización, núcleos y jerarquía, programa arquitectónico, flujos, recorridos y circulaciones. Esto lo llevé a cabo mediante un proceso de diseño el cual consistió de los siguientes pasos: Ubicación, programa arquitectónico, análisis de territorio, master plan, sistema de organización, cuadro de acabados, sistema modular y sistema constructivo. Para esta etapa de usaron de referentes proyectuales de museos de cultura viva.

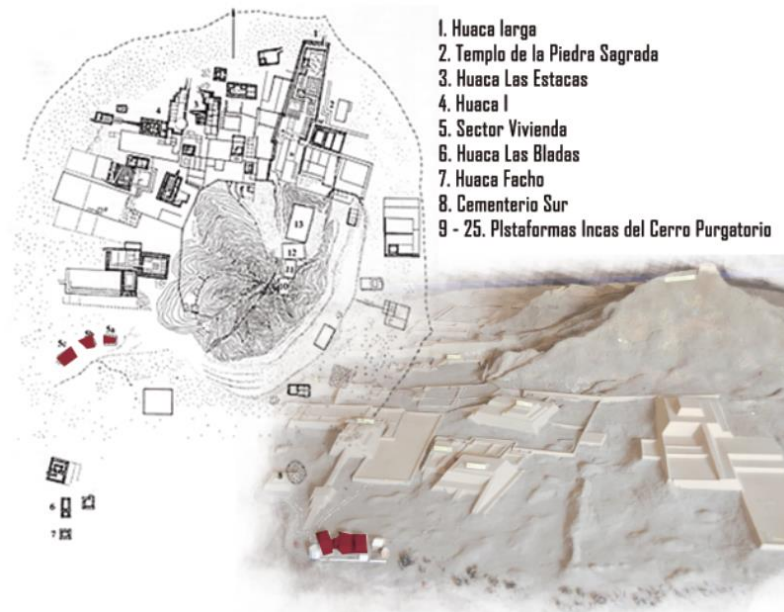
Resultados y Discusión

Tras aplicar los instrumentos mencionados, se procesó la información resultante y se contrastó con las discusiones según cada etapa.

Para la Etapa 1, establecer los espacios destinados a la difusión cultural en la región de Lambayeque, para determinar si cuenta con espacios que permitan el desarrollo de actividades culturales, se analizó los espacios destinados a la difusión se emplazan mayormente en el área de Chiclayo Metropolitano, estos espacios pueden encontrarse dentro de un ámbito urbano, o por el contrario en las periferias, como son los museos de Huaca Rajada y de Chotuna - Chornancap. A pesar que dichos espacios muestran elementos históricos y antiguos, incluso los museos de sitio encuentran emplazados en recintos preincaicos, la gran mayoría de estos espacios fueron concretados a finales del siglo pasado. En algunos, aprovechando su gran territorio, han implementado bici tour, como lo viene realizando el Museo de Sitio de Túcume (ver figura 2).

Figura 2

Recorrido bici-tour del Museo de Sitio de Túcume

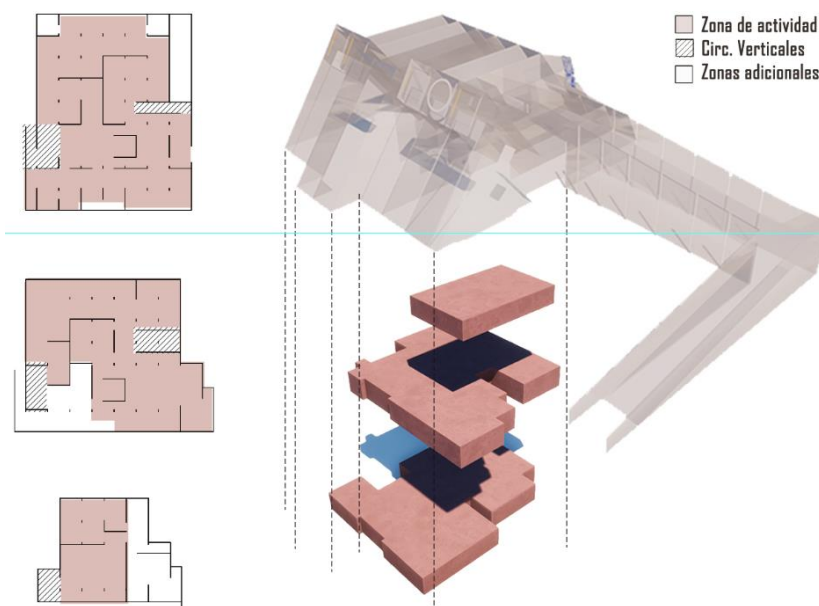


Nota: La figura representa el recorrido bici-tour y los lugares turísticos dentro de las instalaciones del Museo de Sitio de Túcume.

En cuanto a sus actividades, en su mayoría todos cuentan con un recorrido turísticos con guía o recorridos virtuales como el museo de Sitio de Túcume, además de que en todos se puede observar objetos, elementos turísticos o propias de dichas culturas, sin embargo, en algunos más que en otros se implementan con talleres, juegos, capacitaciones, artes manuales, artes escénicas, artes gráficas, el diferente comercio que se genera ya sea en las afueras o dentro, tales como, ferias y/o exposiciones; como es el museo Tumbas Reales, siendo este el más implementado (ver figura 3).

Figura 3

Zonificación de actividades y circulaciones del Museo Tumbas Reales de Sipán

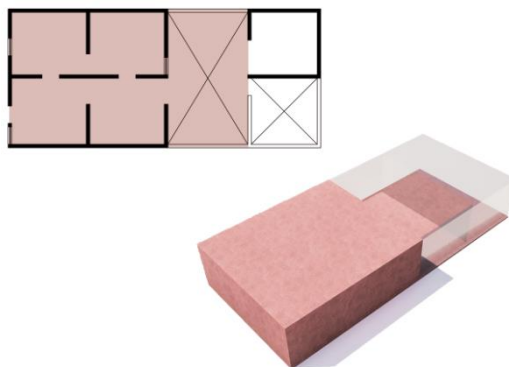


Nota: La figura muestra en vista de planta y perspectiva las zonas de actividad museográfica, las zonas adicionales y las circulaciones verticales del Museo Tumbas Reales.

A diferencia de la casa museo del Héroe Cap. Fap José Quiñones, que es uno de los museos menos implementados de la Región, no presenta ningún tipo de actividades a excepción del recorrido con guía turística que se realiza, y que básicamente es un museo que sólo sirve para ir a observar objetos, cosas, etc; más no permite interactuar al visitante en lo absoluto. No cuenta con accesibilidad variada o elementos arquitectónicos diferenciados. La resultante a cada una de las valorizaciones, permite clasificarlo en malo, por los deficientes rangos ya antes expuestos (ver figura 4).

Figura 4

Zonificación de actividades de Casa Museo José Quiñones



Nota: La figura muestra en vista de planta y perspectiva las zonas de uso museográfico de la Casa Museo José Quiñones.

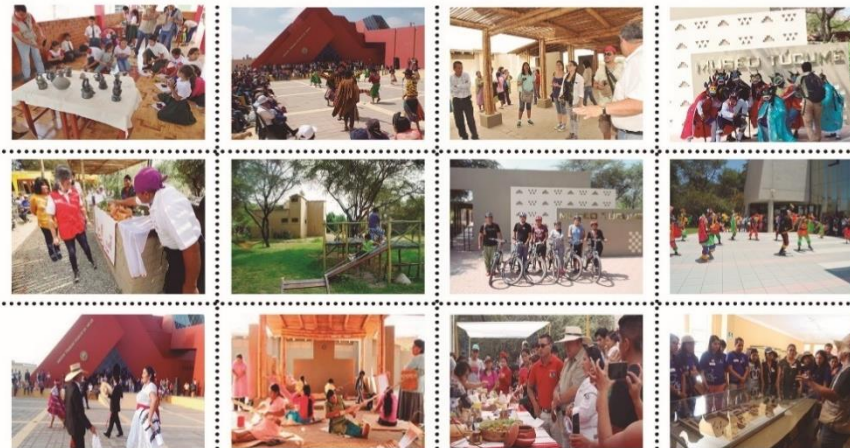
Se analizaron las actividades que se realizan dentro de cada uno de los museos de la región Lambayeque, identificando actividades de exposición y eventos, artísticas, de comercio y festividades culturales (ver tabla 02).

Tabla 2

Actividades desarrolladas en los Museos de la Región Lambayeque

ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN DENTRO DE: LOS MUSEOS DE LA REGIÓN DE LAMBAYEQUE																										
ACTIVIDADES	EXPOSICIÓN			BAILES Y DANZAS				JUEGOS		COMERCIO			CONCIERTOS	ARTES MANUALES			ARTES ESCÉNICAS			ARTES GRÁFICAS		FESTIVALES CULTURALES				
	VISITAS GUIADAS	BICITOUR	FOTOGRAFÍA	MARINERA	D. MODERNAS	D. FOLKLÓRICAS	BALLET	D. ANCESTRALES	LÚDICOS PEDAGÓGICOS	JUEGOS TRADICIONALES	FERIA GASTRONÓMICA	COMERCIO	EXPO - VENTAS ARTESANALES		ORIGAMI RECREATIVO	PINTURA	PORCELANA EN FRÍO	TEATRO	SHOW - CLOWN	EVENTOS INFANTILES	CARITAS PINTADAS	MURALES	CURANDEROS	ARTESANÍA	EXPO VENTA PRODUCTOS ORGÁNICOS	
MUSEOS																										
1	✓																									
2	✓					✓	✓					✓														
3	✓			✓			✓	✓	✓		✓	✓			✓			✓								
4	✓																									
5	✓							✓			✓	✓													✓	
6	✓				✓		✓		✓		✓	✓			✓	✓		✓								
7	✓	✓	✓		✓		✓			✓	✓	✓											✓	✓	✓	
8	✓																									
9	✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓			✓	✓										
10	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓		

1. CASA MUSEO HÉROE CAP. FAP JOSÉ QUIÑONES
2. MUSEO AFROPERUANO
3. MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL BRUNING
4. MUSEO DE HISTORIA NATURAL VICTOR BACA AGUINAGA
5. MUSEO DE SITIO HUACA CHOTUNA - CHORNANCAP
6. MUSEO DE SITIO HUACA RAJADA - SIPÁN
7. MUSEO DE SITIO TÚCUME
8. MUSEO DEL COLEGIO MILITAR "ELIAS AGUIRRE"
9. MUSEO NACIONAL SICÁN
10. MUSEO TUMBAS REALES DE SIPÁN



Nota: La tabla sintetiza las actividades que se desarrollan en los museos de la Región de Lambayeque.

Tras finalizar la etapa 1, se pudo observar que todos los museos cumplen con la definición del ICOM (2009) al estar orientados hacia el estudio, la educación y el disfrute del público. Sin embargo, no todos cumplen con lo propuesto por Fernanda, Capote y Rodríguez (2016) ya que carecen de espacios abiertos y participativos, así como de instalaciones multitemáticas.

Algunos museos, como menciona Sanchís Gandía (2017), han incorporado la tecnología con un enfoque educativo tanto en sus áreas de exhibición como en sus recorridos virtuales en sus sitios web, como el Museo de Túcume. Sin embargo, como señalan Such (1997) y Domínguez (2008), muchos museos siguen centrados en la exhibición tradicional, descuidando la interacción participativa con el público y ocio museístico.

Según Cuenca Cabeza (2000), el ocio humanista debe ser la unión entre la vivencia del ocio y la experiencia personal de la cultura. La falta de esta interacción con el visitante conlleva a perder la conexión entre las dimensiones del ocio en el museo, como menciona Hargreaves McIntyre (2005). Al no establecer una buena conexión entre el museo y la persona, se limitan las motivaciones y experiencias personales.

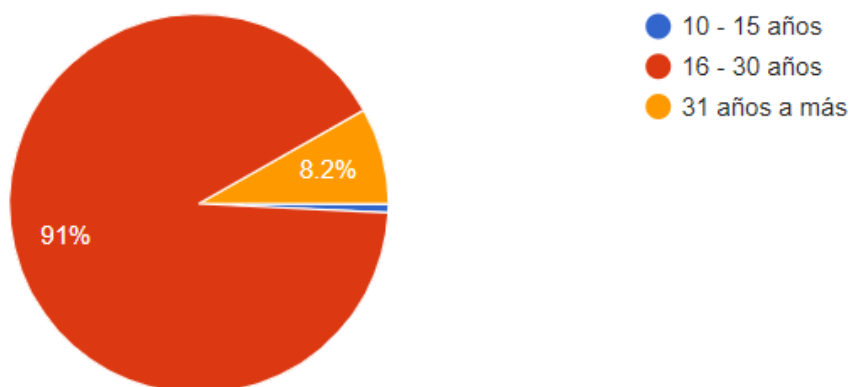
Estas experiencias personales se relacionan con lo expuesto por Adams, Luke y Moussori (2004) en cuanto a la "Teoría de Flujos de Usuario" de Csikszentmihalyi (1992). A pesar de que algunos museos ofrecen actividades desafiantes, como recorrer recintos arqueológicos como los Museos de Sitio de Túcume, Huaca Rajada y Chotuna, o participar en talleres para desarrollar habilidades y creatividad, muchos otros museos se limitan a ofrecer recorridos lineales sin actividades adicionales más allá de la exhibición de objetos.

Para la etapa 2: Se realiza la selección de tipos de usuarios, para definir actividades turísticas de acuerdo a sus necesidades. Se recolectaron un total de 300 encuestas. En cada museo, se seleccionó aleatoriamente una muestra de 200 encuestas, con el objetivo de mantener un margen de error del 5% y un nivel de confianza del 95%. Cada encuesta constaba de 15 preguntas, incluyendo una combinación de preguntas abiertas, de opción múltiple y preguntas compuestas.

En el apartado de población de visitantes al museo muestra que las personas de 16 a 30 años tiene una alta asistencia, especialmente el 91% del público en ese rango (ver esquema 1). Sin embargo, esta asistencia varía entre géneros, con un 72.4% de mujeres y un 27.6% de hombres (ver esquema 2). A partir de los 31 años ambos géneros muestran rangos distintos conforme aumenta su edad, aunque es más notable la menor asistencia de visitantes de 10 a 15 años. Definitivamente se debe prestar mayor atención para aumentar la participación tanto de adultos como de niños de ambos géneros, ya que su asistencia es considerablemente más baja en comparación con el grupo de 16 a 30 años, que es más concurrente.

Esquema 1

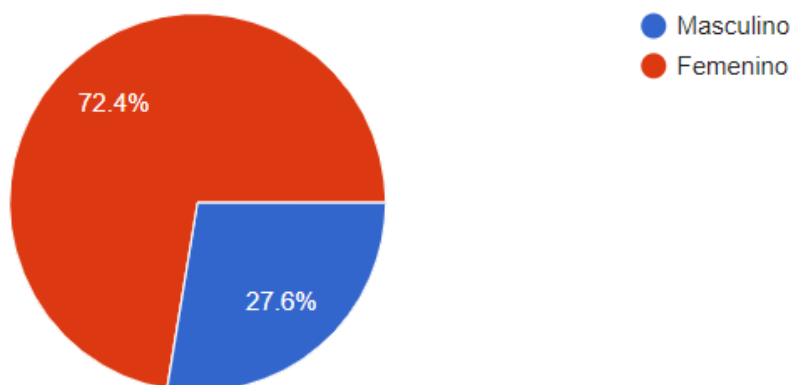
Rango de edades



Nota: El esquema muestra los grupos de edad de los visitantes de los museos de la región.

Esquema 2

Género de los visitantes

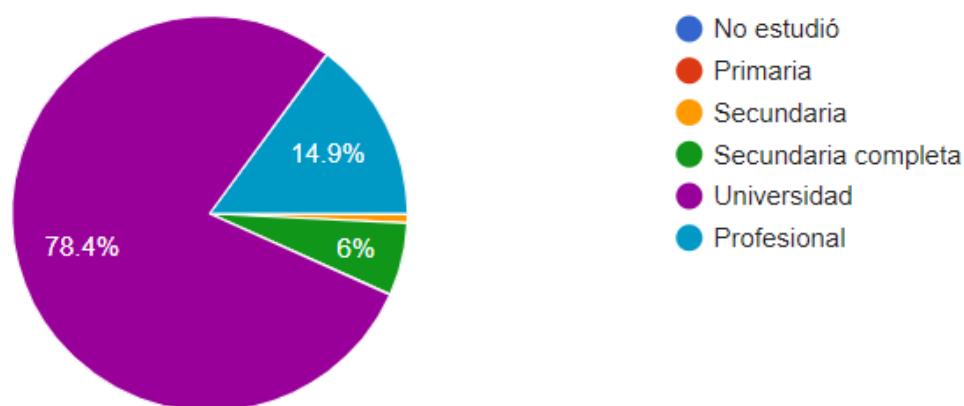


Nota: El esquema representa el género de los visitantes de los museos de la región.

Al analizar la escolaridad de los visitantes de los museos vemos que los de rango universitario son visitantes comunes, con 78.4%, el grado de Profesional obtuvo un 14.9%. Los grados de estudio que menos visitaban los museos fueron Secundaria completa con 6% y finalmente, Secundaria se presentó con 0.7% (ver esquema 3).

Esquema 3

Escolaridad

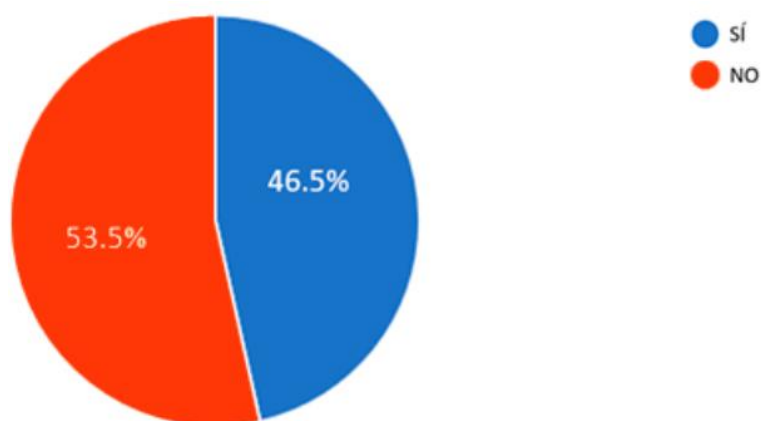


Nota: El esquema representa el nivel de escolaridad de los visitantes de los museos de la región.

Al preguntar a los visitantes si han tenido la oportunidad de visitar algún otro museo en la Región de Lambayeque, se encontró que más de la mitad de los encuestados, con un porcentaje de 53.5%, respondió negativamente. Esto indica que un 53.5% de los encuestados no son visitantes regulares de estos museos. Por otro lado, el 46.5% restante de la muestra mencionó que no era su primera vez visitando los museos de la región, lo que sugiere la existencia de un público que frecuenta estos lugares de manera recurrente. (ver esquema 4).

Esquema 4

Visitantes habituales de los museos



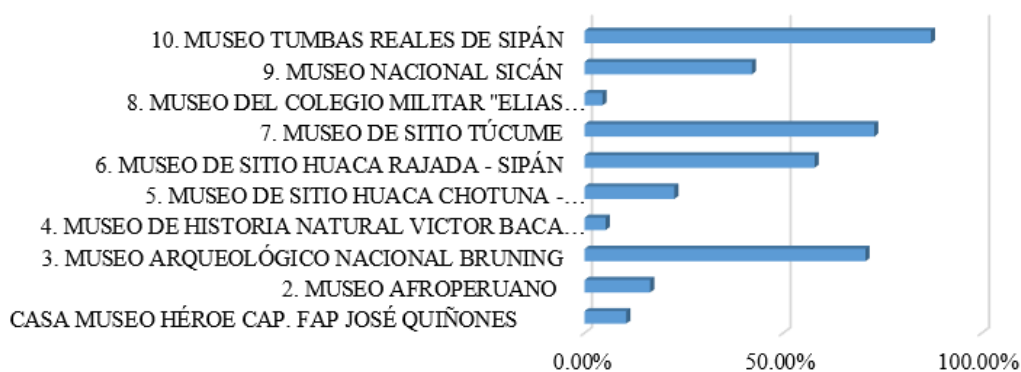
Nota: El esquema muestra el porcentaje de personas que son visitantes habituales de los museos de la región.

Aunque se observa que las respuestas a las visitas a algunos museos son en parte similares, hay diferencias significativas en otros casos. Por ejemplo, en el Museo Tumbas Reales, el Museo de Sitio de Túcume y el Museo Arqueológico Nacional Bruning, el 88%, 73% y 71% respectivamente indicaron visitar estos museos con mayor frecuencia. Por otro lado, el Museo

del Colegio Militar Elías Aguirre y el Museo de Historia Natural Víctor Aguinaga Castro tuvieron un bajo porcentaje de visitantes, con un 6% y 5% respectivamente. Los demás museos se encuentran en un rango de visitas intermedio. Los resultados obtenidos indican la presencia de un grupo de personas que podrían considerar la posibilidad de visitar nuevamente los museos en el futuro, siempre y cuando se les ofrezcan servicios de calidad, exposiciones atractivas y actividades interesantes. Esto resalta la importancia de realizar mejoras y perfeccionar estas instalaciones para atraer y retener a este público potencial. (ver esquema 5).

Esquema 5

¿Qué museos has visitado?

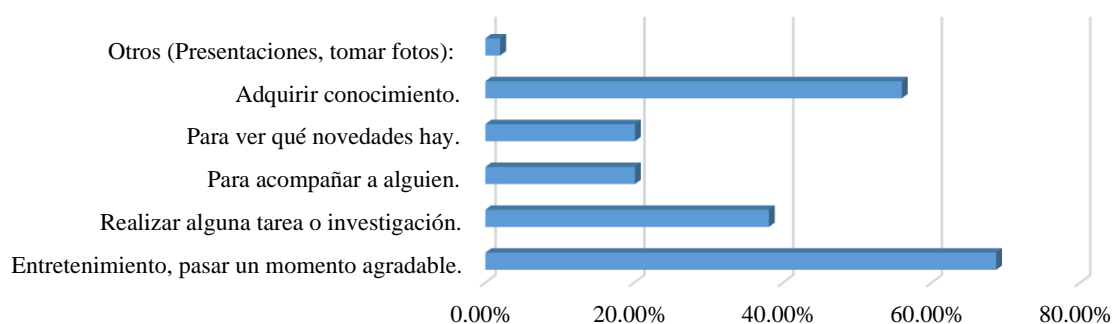


Nota: El esquema muestra los museos con mayor población de visitantes en la región.

Cuando se consultó a las personas acerca de sus motivos para visitar un museo, se encontró que el 69% de los encuestados lo hacía con el propósito de disfrutar de su tiempo, pasarlo bien y entretenerse. Un significativo 38% mencionó que visitaban el museo con el objetivo de realizar investigaciones o actividades específicas, y un 56% lo hacía para adquirir conocimiento. En contraste, la opción "otros" fue mencionada muy raramente, con tan solo un 2% de respuestas. (ver esquema 6).

Esquema 6

Razones por las que visita un museo



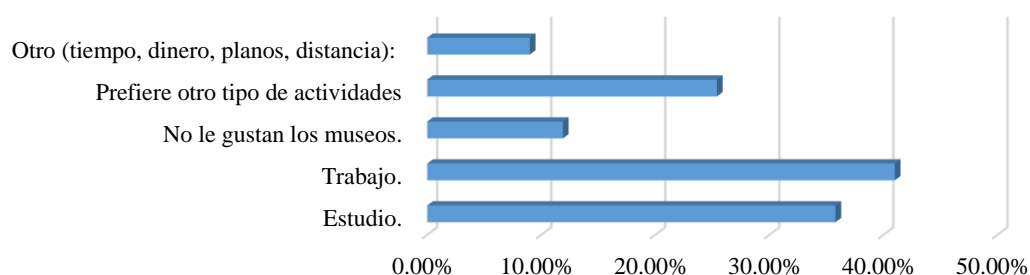
Nota: El esquema representa las razones por las que los visitantes suelen ir a los museos de la región.

No obstante, al indagar acerca de las razones por las cuales algunas personas no visitan museos, se encontró que el 36% mencionó que no lo hacía debido a razones de estudio, mientras que un considerable 41% señaló que su trabajo se lo impedía. Por otra parte, un 26% manifestó que prefería realizar otro tipo de actividades. Es relevante destacar que la opción "otros" fue mencionada con muy poca frecuencia, representando tan solo un 9% de las respuestas. (Esquema 7).

En líneas generales, se observa que en la mayoría de los museos se repite la situación de que las personas no asisten debido a motivos laborales o de estudio, así como el hecho de que no les gustan los museos. No obstante, en varios casos, se mencionó la opción "Otros", donde se especifica que la no asistencia se debe a razones como la distancia, la falta de recursos económicos y la falta de tiempo.

Esquema 7

Razones por las que no visita un museo

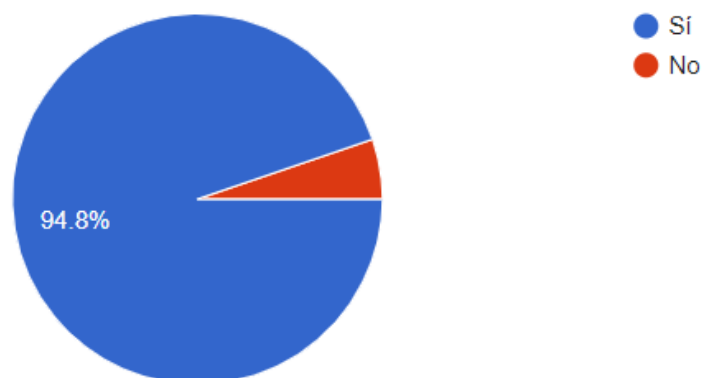


Nota: El esquema representa las razones por las cuales los visitantes no suelen visitar los museos de la región.

Al encuestar a los visitantes si los museos deberían ser espacios públicos, un 94.8% respondieron que sí, mientras que, con una notoria diferencia, un 5.2% optaron a porque no deberían serlo. Aquí la importancia radica, según esta posición, pueden hacer la diferencia entre un museo con espacios públicos agradables y otros que no lo tienen. La verdadera importancia radica en replicar en los espacios públicos, que tienen la particularidad de aumentar la eficiencia, eficacia y efectividad del diseño de los museos como espacios públicos. (ver esquema 8).

Esquema 8

¿Los museos deberían ser Espacios Públicos?

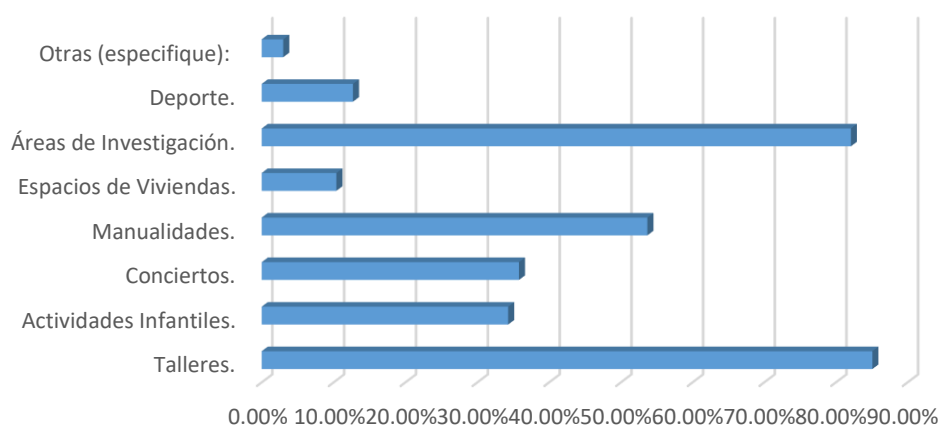


Nota: El esquema representa el porcentaje de visitantes que creen que los museos deberían ser espacios públicos.

Tras preguntarle a los visitantes sobre las actividades que son compatibles con los museos, resulta bastante destacable que los talleres y las áreas de investigación tuvieran una importante denotación, un 85% y 82% de interesados porque un museo presente dichas actividades, y en menor porcentaje: concursos con 2% y biblioteca con un 1.5% del total de los encuestados expresaron que no mostraban interés en la introducción de actividades adicionales a las ya existentes en los museos, y esta falta de interés se debe probablemente a la falta de propuestas que involucren al visitante o que generen mayores expectativas acerca de estos espacios. (ver esquema 9).

Esquema 9

Actividades compatibles con los museos



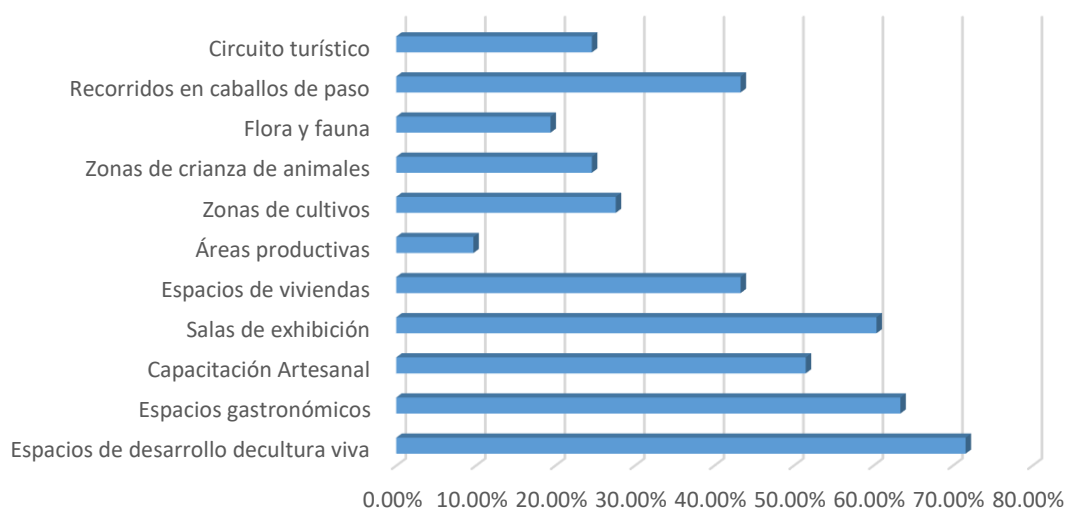
Nota: El esquema representa las actividades compatibles con los museos de la región.

Dentro de la propuesta de qué espacios se deberían de complementar con los museos, los visitantes optaron en su mayoría por que se desarrollen espacios de cultura viva con un 71.6%, seguido de Espacios Gastronómicos y Salas de Exhibición con un 63.4% y 60.4%

respectivamente; también cuentan con espacios de Capacitación Artesanal con un 51.5%, y con 43.3% se encuentran: Espacios de Viviendas y Recorridos en caballos de paso. Mientras que las Zonas de Cultivo no se quedan atrás, obteniendo un 27.6%, seguidos de la zona de Crianza de Animales y Circuitos Turísticos con 24.6% ambos, y por último y no menos importante, tenemos a las Áreas Productivas como uno de los espacios que se desea complementar en los museos de la Región de Lambayeque (ver esquema 10).

Esquema 10

Espacios por implementar dentro de los museos



Nota: El esquema representa los espacios que podrían implementarse dentro de los museos.

Una vez finalizada la etapa 2, se identificaron resultados que complementan los mencionados en la etapa 1. Esto se debe a que, al carecer de espacios abiertos y participativos, como señalan Fernanda, Capote y Rodríguez (2016), y de tecnología, como propuesto por Sanchís Candía (2017), se produce lo descrito por Such (1997) y Domínguez (2008). En consecuencia, los museos con menor implementación atraen menos visitantes y son superados por otros museos.

A través de los resultados de las encuestas, se pudieron identificar las necesidades de las personas en relación a los espacios relacionados con los museos y aquellos que les gustaría que se implementaran. Se observó que muchos de estos espacios están orientados a actividades que involucren y desafíen a los visitantes, como mencionan Adams, Luke y Moussori (2004). Estas actividades estimulan las motivaciones, el aprendizaje y la satisfacción de las personas, al tiempo que exploran la cultura local a través del ocio, como señalan Cuenca Cabeza (2000) y Hargreaves McIntyre (2005).

Para la etapa 3: Elaborar los criterios sobre cultura VIVA en base a referencias proyectuales respetando su contexto histórico–social para determinar características físico espaciales–funcionales, vinculados al intercambio cultural.

El proyecto de Museo de Arte en Lima (MALI) de Campos Baeza (2016), ubicado en el Palacio de la Exposición en Lima, destaca por su entorno natural con diversidad de flora y un jardín botánico. Cuenta con dos tipos de circulaciones, pública y privada, contando con 3 plantas y un sistema de organización lineal ramificado. Se diseñaron estrategias que incluyen un ingreso peatonal controlado, patios para luz y aire, un muro aislante sonoro, un umbráculo para sombra y un podio elevado. El museo se integra a la ciudad y, como menciona Lima Social Diary (2016), presenta una disposición interna que incluye una gran sala de exposiciones, un espacio vertical de triple altura y programas en diferentes plantas. Emplea una materialidad de madera, albañilería de ladrillos y cal.

Mientras que el proyecto de Museo de Cultura Viva Yucay, ubicado en el Valle de Yucay en Cuzco, encontramos que, como menciona el Diario Gestión (2019), el museo forma parte de un recorrido turístico el cual lo complementa con visita a sitios arquitectónicos coloniales e incaicos y un recorrido por el valle Yucay y por la estancia de Granjas Papa Huaynaccolca. El museo cuenta con 3000m², y dentro de los cuales se desarrollan algunas actividades ancestrales tales como la textilería, el trabajo del adobe, cerámica y platería a manera de una recreación original de las tradiciones incas, cuenta también con un restaurante de gastronomía andina, aparte de convivir con la fauna del lugar como llamas y ovejas las cuales pueden ser alimentadas, cuenta con un solo nivel donde se distribuye todo su programa.

Finalmente, tras haber analizado los espacios destinados a la difusión cultural (etapa 1), estudiar a los usuarios (etapa 2) y haber analizado los referentes proyectuales, se determinó que, dado la fuerte presencia de turismo monumental y el interés del público por la cultura viva, la propuesta debía incorporar flujos, elementos interactivos y presencia cultural, de carácter vivencial, que se integren con el entorno. Lo que concluyó en la propuesta arquitectónica del Museo Parque Permacultural que incluye extensas áreas naturales con circuitos turísticos, salas de exhibición, recorridos a caballo de paso, talleres artesanales, espacios gastronómicos y zonas de cultivo como parques botánicos y biohuertos, al igual que anfiteatros inundables y módulos de hospedaje vivencial (ver anexo 7).

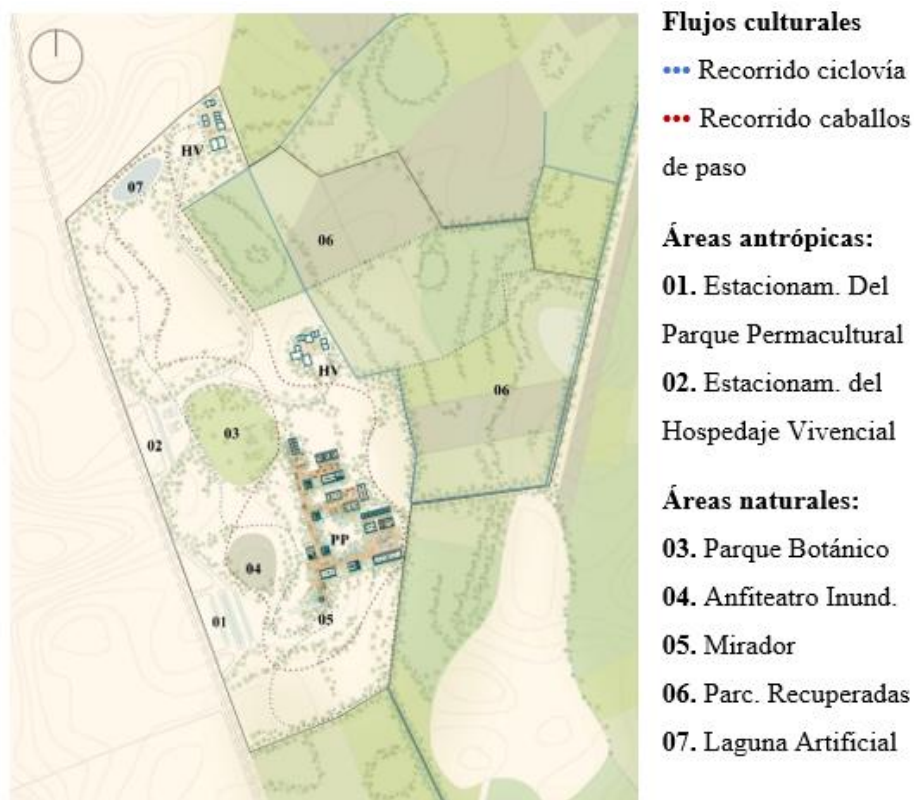
Para saber dónde se realizará el proyecto se realizó un análisis de los mapas correspondientes al Escenario Deseado del Plan de Desarrollo Metropolitano (Ver anexo 07). Durante este proceso, se destacaron propuestas con enfoque cultural y natural, como la creación de Parques

Metropolitanos Culturales en zonas arqueológicas, Parques Metropolitanos Naturales y áreas de agricultura familiar (Ver anexo 08) en zonas de recuperación natural y tierras agrícolas (ver anexo 09). Posteriormente se eligió el Parque Metropolitano Natural ubicado entre Pimentel y San José para el proyecto. Esta elección se basó en su enfoque en la recuperación y conservación de áreas naturales degradadas a través de la agricultura orgánica y familiar, además de la conservación local de flora y fauna. La zona seleccionada tiene parcelas agrícolas existentes, cercanía a centros poblados y acceso a áreas turísticas, lo que la convierte en un lugar adecuado para el proyecto. La superficie definida para la acción es de 36.38 hectáreas (ver anexo 10).

Una vez definido el lugar se elaboró un programa arquitectónico para planificar qué se proyectará, para esto se manejó una zonificación que se compone de: Zona administrativa, de exhibición, gastronómica, talleres manuales y plásticos, talleres visuales, de jardinería; zona de servicios complementarios en el bloque principal. Aparte cuenta con zonas de áreas naturales, espacios públicos y una zona de hospedaje vivencial, para la cual se plantearon 03 tipologías de vivienda. Cada zona con sus respectivos ambientes, la necesidad que cubren estos ambientes, su área parcial y total, al igual que su aforo (ver anexo 11).

Tras haber identificado 'dónde' y 'qué' hacer, se proyectó el 'cómo' hacerlo, para esto se hizo un análisis de territorio donde se identificó su clima, niveles topográficos, uso actual de suelos, preexistencias, sistemas proyectados, al igual que sistemas estratégicos, para los cuales se aplicaron los criterios de Guallart (2009); y un reconocimiento del paisaje en sus frentes norte, sur, este y oeste (ver anexo 12)

Posteriormente, se diseñó el 'Master Plan' para presentar la disposición y representación organizada de los elementos territoriales, que incluyen zonas naturales, áreas, usos y equipamientos arquitectónicos como el Parque Permacultural (**PP**) y el Hospedaje Vivencial (**HV**) (ver figura 5) (ver anexo 13).

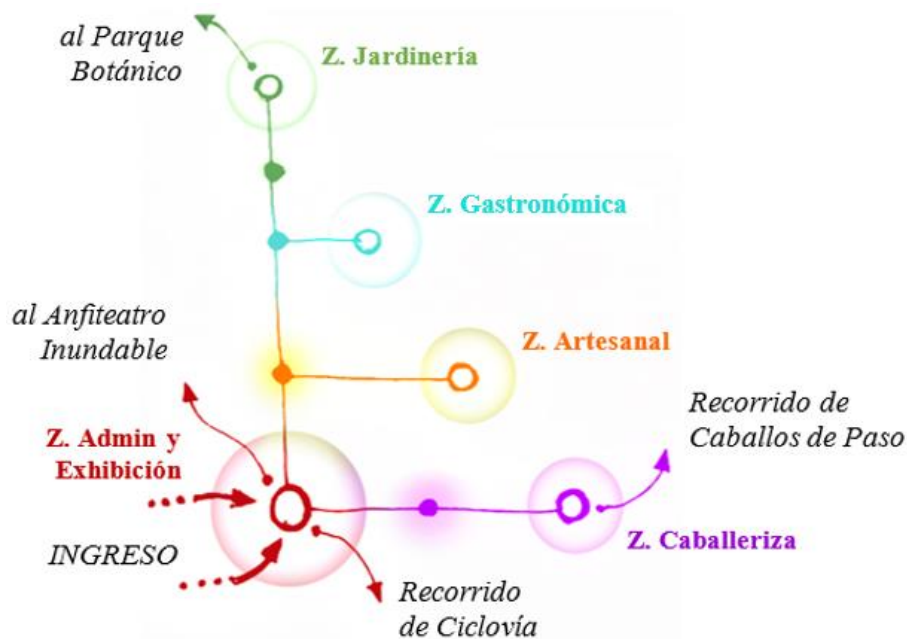
Figura 5*Propuesta Master Plan*

Nota: La figura muestra el diseño del Master Plan de la propuesta

Para la propuesta se eligió un sistema de organización ramificado que se origina a partir de un núcleo central, que alberga las áreas administrativas y de exposición y recreación. Este núcleo sirve como punto de articulación para un eje principal a lo largo del cual se desprenden diversos sub núcleos, dando lugar a las distintas zonas del proyecto, como la zona de caballeriza, la zona artesanal, la zona gastronómica y la zona de jardinería. Estas zonas están conformadas por módulos de madera conectados por una ligera estructura externa. (ver figura 6) (ver anexo 14 y 15):

Figura 6

Diagrama del Sistema de Organización



Nota: La figura muestra el sistema de organización de la propuesta y su zonificación.

El proyecto busca una integración armoniosa con el entorno natural y, para lograrlo, se ha optado por el uso de madera en la construcción de los módulos, para lo cual se aplicó la norma E.010 del RNE (2006). Además, se han incorporado jardines diagonales con vegetación para potenciar la conexión con la naturaleza. Para favorecer la iluminación natural y mejorar la ventilación, se han instalado paneles de policarbonato transparente en áreas específicas de la cubierta. (Ver imágenes 7 y 8).

Figura 7

Vista interior de cafetería (Zona Gastronómica)



Nota: La figura enseña una vista interior del diseño de la cafetería propuesta.

Figura 8

Vista interior del taller de jardinería de flores (Zona de Jardinería)



Nota: La figura muestra el interior de un aula de taller de jardinería de la propuesta.

Los módulos de madera se ensamblan con otros módulos para formar un bloque arquitectónico, el cual presenta acabados rústicos y naturales (ver anexo 16). A nivel funcional, estos módulos son versátiles y pueden adaptar su distribución según el uso que se requiera, siendo en su mayoría de 1 nivel (ver figura 9) con excepción del módulo de la cafetería que cuenta con 2 niveles (ver figura 10) con sus distintas fachadas (ver anexo 17).

Figura 9

Modelado 3d del bloque de madera (1 nivel)



Nota: La figura muestra el diseño de un bloque de madera de 1 nivel de la propuesta.

Figura 10

Modelado 3d del bloque de madera (2 niveles)



Nota: La figura muestra el diseño de un bloque de madera de 2 niveles de la propuesta.

De estos bloques estructurales se detalló su sistema constructivo (ver anexo 18, 19 y 20), sus muros contraplacados (ver anexo 21), sus losas y techo (ver anexo 22), al igual que los detalles de elementos estructurales (ver anexo 23).

En cuanto a los espacios exteriores, se han incorporado coberturas de bambú con diversos acabados, lo que genera sombras variadas en el espacio público (ver figura 11 y 12) (ver anexo 14 y 24). Estas contienen mobiliario como las bancas y, en la Zona de Caballeriza, vallas para el público y vallas de obstáculos (ver anexo 25). Para el alumbrado de estas áreas, se implementó un sistema sostenible basado en paneles fotovoltaicos y, debido a la magnitud del proyecto, se distribuyó en 3 sectores de alimentación eléctrica (ver anexo 26)

Figura 11

Vista del diseño del espacio exterior de la cafetería y aulas gastronómicas



Nota: La figura enseña el diseño del espacio exterior de la Zona Gastronómica propuesta.

Figura 12

Vista del diseño del espacio público de las aulas de Jardinería



Nota: La figura enseña el diseño del espacio exterior de la Zona de Jardinería propuesta.

Con la propuesta arquitectónica se buscó aplicar los criterios expuestos en la revisión de literatura, por lo que, siguiendo lo expuesto por Fernanda, Capote y Rodríguez (2016) se planificó con espacios exteriores con una cobertura abierta, los cuales conectan módulos de madera que albergan actividades participativas. Esto con la finalidad que se desarrolle bien los aspectos dichos por el ICOM (2009) acerca de los museos, por lo que se buscó exhibir mediante la caballeriza y jardines botánicos, preservar a través de las parcelas recuperadas, enseñar con los distintos talleres y comunicar mediante la fotografía y el centro de interpretación, para entretener y educar a la población.

Según Such (1997) muchos museos cometían el error de enfocarse demasiado en el diseño de las exhibiciones, descuidando las necesidades del público y el enfoque de cada museo. Por lo que, al ser la propuesta un museo de cultura viva ubicado en zonas de recuperación ecológicas, sus enfoques son las actividades culturales y entornos naturales. Del mismo modo, se buscó desarrollar tanto las áreas de exhibición, como el circuito de obstáculos de caballos de paso y un centro de interpretación; al igual que las zonas interactivas de talleres y zonas vivenciales, las cuales proporcionan una estadía más inmersiva en su entorno y permiten al visitante meditar sobre la cultura a través del ocio, como lo planteado por Cuenca (2000).

Existen algunos proyectos como la de Gandía (2017) el cual rescata lo propuesto por Domínguez (2008), ya que ambos buscaban aplicar un diseño didáctico interactivo que combine la tecnología con la experiencia museística. Debido a esto, la propuesta arquitectónica implementó áreas de ocio para darle un enfoque didáctico como menciona Domínguez (2008), pero, al contrario que Gandía (2017), no buscó desarrollarse tecnologías digitales, sino que se implementaron tecnologías en los talleres con el uso de técnicas tradicionales y tecnologías

tanto constructiva en su sistema de módulos de madera y coberturas de bambú, como energética mediante los paneles solares.

En la propuesta arquitectónica, se aplica también la teoría de flujos de Csikszentmihalyi citada por Adams, Luke y Moussouri (2004) pues su objetivo es alcanzar la felicidad y elevar la calidad de vida de las personas a través de desafíos presentados por las actividades cotidianas. Esto se desarrolla en la propuesta a través de las zonas vivenciales pues logra una mayor inmersión donde toda la estadía te desconecta de la vida de ciudad, haciéndote parte de la experiencia personal de cultura viva mediante motivaciones interactivas, tal y como mencionan Fantoni y Stein (2012) al citar a Hargreave (2005).

Conclusiones

El escenario de los museos en Lambayeque se centra principalmente en el apartado arqueológico monumental, a través de los Museos de Sitio de Túcume, Huaca Rajada y Chotuna, e histórico mediante los Museos Nacionales de Sicán, Bruning y Tumbas Reales de Sipán. A pesar que cuenta con otro tipo de museos como el Museo Natural Victor Baca Aguinaga, el Museo Militar Elías Aguirre o la Casa Museo Quiñonez Gonzales, estas últimas no cuenta con suficiente implementación y reconocimiento, siendo de las menos concurridas.

Los museos se han ido implementando poco a poco para mejorar la experiencia del público y atraer más gente con actividades como bailes y danzas, áreas de juegos, ferias gastronómicas y expo ventas artesanales y diversas artes manuales, escénicas y gráficas. Algunos, aprovechando su gran área, han decidido implementar ciclo tours, a su vez, han ido incluyendo recursos tecnológicos y digitales.

Los resultados de las encuestas mostraron que esto ha ido dando resultado pues los museos más visitados son aquellos con mayor implementación en sus instalaciones. Sin embargo, hay actividades que muestran un interés por parte de la población que, si bien es cierto, algunos museos han ido implementando, no hay uno que recoja estos usos en una instalación de carácter vivencial en la región.

Estos resultados proporcionaron una idea su estado actual respecto a sus visitantes y qué es lo que se debe implementar, por lo que, al contrastarlos con las bases teóricas científicas y los antecedentes, mostraron un panorama de hacia dónde debía proyectarse la propuesta. De este modo, se diseñó una propuesta arquitectónica que recoja los aportes de los museos existentes y cubra las necesidades de la gente en una propuesta vivencial que fomente el entretenimiento y educación de los usuarios.

La propuesta arquitectónica recogió los aportes de tener un enfoque didáctico y de ocio, implementando tecnologías tradicionales, constructivas y energéticas, sin dejar de lado las necesidades de la gente, implementando espacios abiertos y participativos que contribuyan a las motivaciones y experiencias personales de las personas.

Recomendaciones

Para llevar a cabo una investigación de flujos, elementos interactivos y presencia cultural en la propuesta de un museo metropolitano de recursos turísticos, es esencial considerar varios aspectos clave. Esto implica no solo evaluar la situación actual de los espacios dedicados a la difusión cultural en la región de Lambayeque y sus usuarios, sino también definir la dirección que se desea tomar. Esto incluye la rehabilitación de áreas degradadas, la utilización de sistemas constructivos con materiales naturales, la implementación de sistemas energéticos sostenibles y la incorporación de actividades interactivas como parte integral de la propuesta.

Es fundamental destacar que, si se busca ampliar el nivel de investigación y, en consecuencia, el alcance de la intervención propuesta, será necesario contar con equipos multidisciplinarios que aborden diversas especialidades. Estos equipos podrían incluir botánicos para estudiar las especies locales y proporcionar técnicas para su conservación y el desarrollo de productos naturales derivados de estas especies. También se requeriría el aporte de especialistas ambientales para evaluar el impacto ambiental de la propuesta y garantizar una restauración ecológica en las zonas degradadas, así como la integración de fuentes de energía naturales. La participación de geólogos sería crucial para analizar las características del suelo, mientras que los sociólogos podrían evaluar el impacto social, turístico y cultural de la propuesta. Los paisajistas jugarían un papel importante en la integración con su entorno, y los ingenieros serían necesarios para desarrollar un estudio técnico de los sistemas constructivos y elementos estructurales.

Se recomienda promover la difusión de la experiencia cultural vivencial como un elemento turístico, cultural, geológico, ambiental, paisajístico y social. Esto permitirá comprender su relevancia y fomentar su implementación en el área metropolitana, expandiendo sus horizontes hacia la región.

Referencias

Adams, Luke y Moussouri T. (2004). "Interactivity: Moving beyond terminology, en Curator: The Museum Journal. Vol. 74(2). Pp. 155-170.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1992). Flow. The Psychology of Happiness. Rider. Londres.

Csikszentmihalyi, Mihaly. (2010). Aprender a Fluir. Barcelona: Kairós.

Campos Baeza, A. (15 de junio de 2016). Alberto Campos Baeza. Obtenido de 2016 MALI Museo de Arte de Lima Peru: Casuarius.: <https://www.campobaeza.com/es/mali-museum/>

Cuenca, M. (2000). Ocio Humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio. Bilbao: Universidad de Deusto.

Domínguez, A. (2008). Espacios educativos y museos de pedagogía, Cuestiones Pedagógicas N. 19, 191-206.

Diario Gestión (5 de junio de 2019). Gestión. Obtenido de Zona Lounge: ¿Cómo recorrer en auto el valle sagrado de los incas?: <https://gestion.pe/especial/zonalounge/viajes/como-recorrer-auto-valle-sagrado-incas-noticia-1994333>

Fantoni, S., y Stein, R. (2012). Explorando la relación entre la motivación de los visitantes y la participación en las audiencias de los museos. http://www.museumsandtheweb.com/mw2012/papers/exploring_the_relationship_between_visitor_mot

Faria, J. A. S., & Gomes, C. (2013). El ocio y el turismo en los artículos publicados en revistas académicas de turismo. Estudios y perspectivas en turismo, 22(5), Pp. 875-892.

García, L. (2022) Museos y colecciones universitarias de Arte en España y Latinoamérica. España: Universidad de Granada. Pp. 39-59

Gualart, V. (2009) Geologics. Geografía información Arquitectura. Barcelona: Actar. Pp. 28-29, 32-33, 42-43

Hargreaves McIntyre (2005) Never mind the width with the quality. Manchester. En <http://www.lateralthinkers.com>.

Haynes, J., y Zambonini, D. (2007). ¿Cómo interactúan los usuarios con los sitios web de los museos? <http://www.museumsandtheweb.com/mw2007/papers/haynes/haynes.html>

ICOM (2009). Conceptos claves de museología. Francia: ICOM.

Lima Social Diary (11 de mayo de 2016). Lima Social Diary. Obtenido de Novedades en El Museo De Arte De Lima: <https://limasocialdiary.com/cultura/arte/novedades-en-el-museo-de-arte-de-lima/>

MAVEK (2020) Mapa del Escenario Deseado del Plan de Desarrollo Metropolitano Chiclayo Lambayeque 2020-2024. Chiclayo: Gobierno del Perú.

MAVEK (2020) Mapa del Propuestas culturales y ambientales del Escenario Deseado del Plan de Desarrollo Metropolitano Chiclayo Lambayeque 2020-2024. Chiclayo: Gobierno del Perú.

Municipalidad Regional de Lambayeque (2014) Registro Cartográfico regional: Zonas de Recuperación. Chiclayo: Gobierno del Perú

Hargreaves McIntyre, M. (2005). Never mind the width with the quality. Manchester. En <http://www.lateralthinkers.com>.

ICG (2006) Reglamento Nacional de Edificación: Norma E.0.10. Lima: El Peruano

RAE. Diccionario de la lengua española. 2017. <http://www.wordreference.com/definicion/> (último acceso: 2017).

Regil, L. (2006). “Museos virtuales: entornos para el arte y la interactividad”, en Revista Digital Universitaria. Vol. 7 (9). Recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art78/int78.htm>. Última consulta: agosto, 2017.

Sanchís Gandía (2017) Diseño de experiencia de usuario en la museografía interactiva. Metodología proyectual para aplicaciones móviles de museos y espacios expositivos. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Such, M. (1997) Estudio y análisis de los museos y colecciones museográficas de la provincia de Alicante. Alicante: Universidad de Alicante.

Trip Advisor (22 de julio de 2019). Tripadvisor. Obtenido de Yucay Museo de Cultura Viva: https://www.tripadvisor.com.pe/Attraction_Review-g294322-d12922331-Reviews-Yucay_Museo_de_Cultura_Viva-Yucay_Sacred_Valley_Cusco_Region.html

Yucay Museo de Cultura Viva. (13 de agosto de 2020). Youtube. Obtenido de Museo Yucay: <https://www.youtube.com/watch?v=GmdTyOoSJ-I>

Yucay Museo de Cultura Viva (12 de febrero de 2022). Facebook. Obtenido de Yucay Museo de Cultura Viva: <https://www.facebook.com/YucayMuseodeCulturaViva/videos/652567676169579>

Anexos

FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHICLAYO - PIMENTEL	
FICHAS DE CATALOGACIÓN	
C-01	
OBJ. ESP. I: Identificar los espacios destinados a la difusión cultural en la región Lambeyeque, que permitan el desarrollo de actividades interactivas.	AUTOR: Yeny Villalobos Coronado
ASESOR: Arq. Yvan Guerrero Samamé	
NOMBRE DEL MUSEO	UBICACIÓN COLECCIÓN HISTORIA AFORO
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	
ACTIVIDADES	
REGISTRO FOTOGRÁFICO	
VALORIZACIÓN <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>- ACCESIBILIDAD</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ACCESU. P. <input type="checkbox"/> ACCESU. S. <input type="checkbox"/> RAMPA S. <input type="checkbox"/> GRADA S. <input type="checkbox"/> OTROS</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>- ARQUITECTÓNICO</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> EXPOSICIÓN <input type="checkbox"/> COMERCIO <input type="checkbox"/> TALLERES <input type="checkbox"/> DEPORTIVO <input type="checkbox"/> OTROS</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>- ACTIVIDADES</p> <p><input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5+</p> </div> </div>	
RESULTANTE <input checked="" type="checkbox"/> Mala 1-3 <input type="checkbox"/> Regular 4-7 <input type="checkbox"/> Óptimo 8-10	

Anexo 1: Ficha de Catalogación

FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHICLAYO - PIMENTEL															
CARTOGRAFÍAS											CA-01				
OBJ. ESP. I: Identificar los espacios destinados a la difusión cultural en la región Lambeyque, que permitan el desarrollo de actividades interactivas.				AUTOR: Yeny Villalobos Coronado				ASESOR: Arq. Yvan Guerrero Samamé							
NOMBRE DEL MUSEO / REPRESENTACIÓN GRÁFICA															
LEYENDA															
<input type="checkbox"/> ESPACIOS DONDE SE REALIZAN LAS ACTIVIDADES															
CUADRO DE ACTIVIDADES															
ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN DENTRO DE:															
EXPOSICIONES		BAILES Y DANZAS			TALLERES		COMERCIO			CONCIERTOS	ARTES MANUALES		ARTES ESCÉNICAS		
VISITAS GUIADAS		MARINERA	D. MODERNAS	D. NEGRAS	BALETT	D. ANCESTRALES	RESTAURANTES	CAFETERÍA	COMERCO	FERIAS DE EXPO VENTAS	ARTESANALES	ORIGAMI RECREATIVO	PINTURA	PORCELANA EN FRÍO	TEATRO
REGISTRO FOTOGRÁFICO															
COMENTARIOS															

Anexo 2: Cartografías



**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
FICHAS DE CATALOGACIÓN / CARTOGRAFÍAS**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHICLAYO - POMALCA"

AUTOR DE LA INVESTIGACIÓN:

YENY LAURA VILLALOBOS CORONADO

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

ARQ. YVAN PAÚL GUERRERO SAMAMÉ

DATOS GENERALES DEL EXPERTO O ESPECIALISTA.

APELLIDOS Y NOMBRES:

ARQ. IVÁN GUERRERO RAMÍREZ

PROFESIÓN:

ARQUITECTO

GRADO ACADÉMICO:

MAGISTER

ACTIVIDAD LABORAL ACTUAL:

DOCENTE

INDICACIONES AL EXPERTO O ESPECIALISTA.

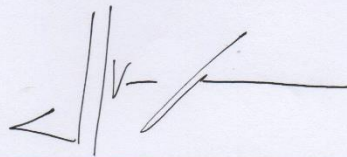
En la tabla siguiente, se propone una escala del 1 al 5, que va en orden ascendente del desconocimiento al conocimiento profundo.

Marque con una "X" conforme considere su conocimiento sobre el tema de la tesis evaluada.

				X
1 Ninguno	2 Poco	3 Regular	4 Alto	5 Muy alto

1. Sírvase marcar con una "X" las fuentes que considere han influenciado en su conocimiento sobre el tema, en un grado alto, medio o bajo.

FUENTES DE ARGUMENTACIÓN	GRADO DE INFLUENCIA DE CADA UNA DE LAS FUENTES EN SUS CRITERIOS		
	A (ALTO)	M (MEDIO)	B (BAJO)
a) Análisis teóricos realizados. (AT)	X		
b) Experiencia como profesional. (EP)	X		
c) Trabajos estudiados de autores nacionales. (AN)	X		
d) Trabajos estudiados de autores extranjeros. (AE)	X		
e) Conocimientos personales sobre el estado del problema de investigación. (CP)	X		
f) Su intuición. (I)		X	



ARQ. IVÁN GUERRERO RAMÍREZ

Estimado experto

El instrumento de recolección de datos a validar es una cartografía, cuyo objetivo es, identificar los espacios destinados a la difusión cultural en la región de Lambayeque, además de ello, determinar si cuenta con espacios que permitan el desarrollo de actividades culturales.

Con el objetivo de corroborar la validación del instrumento de recolección de datos, por favor le pedimos responda a las siguientes interrogantes:

1. ¿Considera pertinente la aplicación de este cuestionario para los fines establecidos en la investigación?

Es pertinente: Poco pertinente: No es pertinente:

Por favor, indique las razones:

Analiza los museos regionales o identifica
patrones de organización.

2. ¿Considera que el cuestionario formula las preguntas suficientes para los fines establecidos en la investigación?

Son suficientes: Insuficientes:

Por favor, indique las razones:

Evalúa los criterios de accesibilidad y la
organización arquitectónica.

3. ¿Considera que las preguntas están adecuadamente formuladas de manera tal que el entrevistado no tenga dudas en la elección y/o redacción de sus respuestas?

Son adecuadas: Poco adecuadas: Inadecuadas:

Por favor, indique las razones:

Siguen en orden establecida por la investigadora

4. Califique los ítems según un criterio de precisión y relevancia para el objetivo del instrumento de recolección de datos.

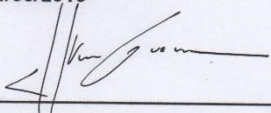
Item	Precisión			Relevancia		
	Muy precisa	Poco precisa	No es precisa	Muy relevante	Poco Relevante	Irrelevante
1	X					
2	X					
3	X					
4	X					
5	X					
6	X					
7	X					
8	X					
9	X					
10	X					
11	X					

5. ¿Qué sugerencias haría Ud. para mejorar el instrumento de recolección de datos?

Indicar el aforo de cada museo visitado.

Le agradecemos por su colaboración.

Fecha de evaluación: **24/09/2019**



ARQ. IVÁN GUERRERO RAMÍREZ

FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHICLAYO - PIMENTEL		
ENCUESTA		E-01
OBJ. ESP. 2: Identificar los tipos de usuarios, según las actividades turísticas.		
AUTOR: Yeny Villalobos Coronado		ASESOR: Arq. Yvan Guerrero Samamé
GÉNERO:	<input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Femenino	RANGO DE EDAD: <input type="checkbox"/> 10 - 15 A. <input type="checkbox"/> 16 - 30 A. <input type="checkbox"/> 31 e más
GRADO DE ESTUDIOS:	<input type="checkbox"/> No estudió <input type="checkbox"/> Primaria <input type="checkbox"/> Secundaria	<input type="checkbox"/> Secundaria Incompleta <input type="checkbox"/> Universidad <input type="checkbox"/> Profesional
<p>1. ¿HA VISITADO ALGÚN MUSEO EN LA REGIÓN DE LAMBAYEQUE?</p> <p><input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>2. SI ES SÍ, ¿CUÁL DE ELLOS HA VISITADO?</p> <p><input type="checkbox"/> Casa Museo Héroe Cap. FAP José Quiñones <input type="checkbox"/> Museo Afroperuano <input type="checkbox"/> Museo Arqueológico Nacional Bruning <input type="checkbox"/> Museo de Historia Natural Víctor Baca Aguinaga <input type="checkbox"/> Museo de Sitio Huaca Chotuna - Chornancap <input type="checkbox"/> Museo de Sitio Huaca Rajada - Sipán <input type="checkbox"/> Museo de Sitio Túcume <input type="checkbox"/> Museo del Colegio Militar "Elías Aguirre" <input type="checkbox"/> Museo Nacional Sicán <input type="checkbox"/> Museo Tumbas Reales de Sipán</p> <p>3. ¿CON QUÉ FRECUENCIA VISITA UN MUSEO?</p> <p><input type="checkbox"/> Una vez por semana <input type="checkbox"/> Una vez al mes <input type="checkbox"/> Una vez al año <input type="checkbox"/> Otra (especifique): _____</p> <p>4. ¿QUÉ MEDIO DE TRANSPORTE HA USADO PARA SU VISITA?</p> <p><input type="checkbox"/> Transporte Público <input type="checkbox"/> Transporte Privado</p> <p>5. ¿CUÁLES SERÍAN SUS MOTIVOS POR LOS QUE VISITARÍA UN MUSEO?</p> <p><input type="checkbox"/> Entretenimiento, pasar un momento agradable. <input type="checkbox"/> Realizar alguna tarea o investigación. <input type="checkbox"/> Para acompañar a alguien. <input type="checkbox"/> Para ver qué novedades hay. <input type="checkbox"/> Adquirir conocimiento. <input type="checkbox"/> Otro (especifique): _____</p> <p>6. ¿CUÁLES SON SUS MOTIVOS POR LOS QUE NO VISITARÍA UN MUSEO?</p> <p><input type="checkbox"/> Estudio. <input type="checkbox"/> Trabajo. <input type="checkbox"/> No le gustan los museos. <input type="checkbox"/> Prefiere otro tipo de actividades, ¿Cuáles? _____ <input type="checkbox"/> Otro (especifique): _____</p> <p>7. ¿QUÉ RAMA DE LA CIENCIA ES LA QUE MÁS LE ATRAE DE UN MUSEO?</p> <p><input type="checkbox"/> Arqueología. <input type="checkbox"/> Historia. <input type="checkbox"/> Etnografía. <input type="checkbox"/> Cultural. <input type="checkbox"/> Textilería. <input type="checkbox"/> Zoología. <input type="checkbox"/> Orfebrería. <input type="checkbox"/> Otro (especifique): _____</p> <p>8. SEGÚN SU CRITERIO, ¿PARA QUÉ EDADES CREE QUE ESTÁN DESTINADOS LOS SERVICIOS DE UN MUSEO?</p> <p><input type="checkbox"/> Infantil (5 - 14 años). <input type="checkbox"/> Jóvenes (15 - 25 años). <input type="checkbox"/> Adultos (25 en adelante).</p> <p>9. ¿LE PARECE ATRACTIVA LA IDEA DE QUE LA PROMOCIÓN DE LA CULTURA SE REALICE DENTRO DE UN ESPACIO PÚBLICO EN LA REGIÓN DE LAMBAYEQUE?</p> <p><input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>10. ¿LE PARECE INTERESANTE LA IDEA DE QUE LOS MUSEOS SEAN ESPACIOS PÚBLICOS?</p> <p><input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO</p> <p>11. ¿QUÉ ACTIVIDADES CREE QUE SON COMPATIBLES CON LOS MUSEOS?</p> <p><input type="checkbox"/> Talleres. <input type="checkbox"/> Actividades Infantiles. <input type="checkbox"/> Actividades Lúdicas. <input type="checkbox"/> Conciertos. <input type="checkbox"/> Manualidades. <input type="checkbox"/> Espacios de Viviendas. <input type="checkbox"/> Áreas de Investigación. <input type="checkbox"/> Deporte. <input type="checkbox"/> Otras (especifique): _____ _____ _____</p> <p>12. ¿QUÉ ESPACIOS CREE QUE LE VENDRÍAN BIEN IMPLEMENTAR A LOS MUSEOS DE NUESTRA REGIÓN?</p> <p><input type="checkbox"/> Espacios de Desarrollo de Cultura Viva <input type="checkbox"/> Salas Recreativas. <input type="checkbox"/> Espacios Gastronómicos. <input type="checkbox"/> Centros de Capacitación Artesanal. <input type="checkbox"/> Salas de Exhibición. <input type="checkbox"/> Espacios de Viviendas. <input type="checkbox"/> Áreas Productivas. <input type="checkbox"/> Zonas de Cultivos. <input type="checkbox"/> Zonas de Crianza de Animales. <input type="checkbox"/> Flora y Fauna. <input type="checkbox"/> Recorridos en caballos de paso. <input type="checkbox"/> Otras (especifique): _____ _____ _____</p>		



**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
ENCUESTAS**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHICLAYO - POMALCA"

AUTOR DE LA INVESTIGACIÓN:

YENY LAURA VILLALOBOS CORONADO

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

ARQ. YVAN PAÚL GUERRERO SAMAMÉ

DATOS GENERALES DEL EXPERTO O ESPECIALISTA.

APELLIDOS Y NOMBRES:

ARQ. IVÁN GUERRERO RAMÍREZ

PROFESIÓN:

ARQUITECTO

GRADO ACADÉMICO:

MAGISTER

ACTIVIDAD LABORAL ACTUAL:

DOCENTE

INDICACIONES AL EXPERTO O ESPECIALISTA.

En la tabla siguiente, se propone una escala del 1 al 5, que va en orden ascendente del desconocimiento al conocimiento profundo.

Marque con una "X" conforme considere su conocimiento sobre el tema de la tesis evaluada.

				X
1 Ninguno	2 Poco	3 Regular	4 Alto	5 Muy alto

1. Sírvase marcar con una "X" las fuentes que considere han influenciado en su conocimiento sobre el tema, en un grado alto, medio o bajo.

FUENTES DE ARGUMENTACIÓN	GRADO DE INFLUENCIA DE CADA UNA DE LAS FUENTES EN SUS CRITERIOS		
	A (ALTO)	M (MEDIO)	B (BAJO)
a) Análisis teóricos realizados. (AT)	X		
b) Experiencia como profesional. (EP)	X		
c) Trabajos estudiados de autores nacionales. (AN)	X		
d) Trabajos estudiados de autores extranjeros. (AE)	X		
e) Conocimientos personales sobre el estado del problema de investigación. (CP)	X		
f) Su intuición. (I)		X	



ARQ. IVÁN GUERRERO RAMÍREZ

Estimado experto

El instrumento de recolección de datos a validar es una cartografía, cuyo objetivo es, identificar los tipos de usuarios, según las actividades turísticas. 159357

Con el objetivo de corroborar la validación del instrumento de recolección de datos, por favor le pedimos responda a las siguientes interrogantes:

1. ¿Considera pertinente la aplicación de este cuestionario para los fines establecidos en la investigación?

Es pertinente: Poco pertinente: No es pertinente:

Por favor, indique las razones:

Esta orientada a conocer las preferencias de los usuarios de los museos regionales

2. ¿Considera que el cuestionario formula las preguntas suficientes para los fines establecidos en la investigación?

Son suficientes: Insuficientes:

Por favor, indique las razones:

Se podrá caracterizar y evaluar el funcionamiento de los museos regionales.

3. ¿Considera que las preguntas están adecuadamente formuladas de manera tal que el entrevistado no tenga dudas en la elección y/o redacción de sus respuestas?

Son adecuadas: Poco adecuadas: Inadecuadas:

Por favor, indique las razones:

Las preguntas son claras y directas.

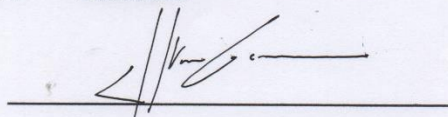
4. Califique los ítems según un criterio de precisión y relevancia para el objetivo del instrumento de recolección de datos.

Ítem	Precisión			Relevancia		
	Muy precisa	Poco precisa	No es precisa	Muy relevante	Poco Relevante	Irrelevante
1	X					
2	X					
3	X					
4	X					
5	X					
6	X					
7	X					
8	X					
9	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13	X					

5. ¿Qué sugerencias haría Ud. para mejorar el instrumento de recolección de datos?

Le agradecemos por su colaboración.

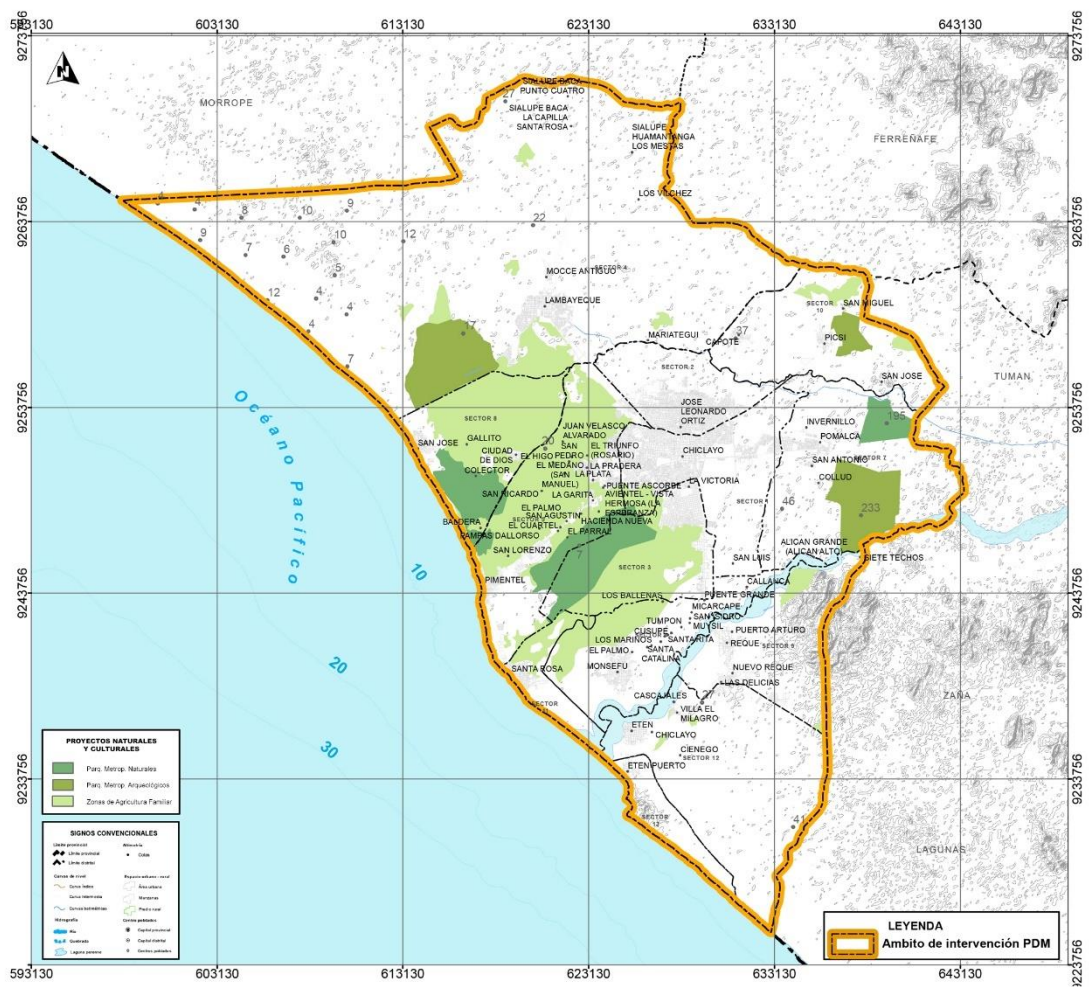
Fecha de evaluación: **24/09/2019**



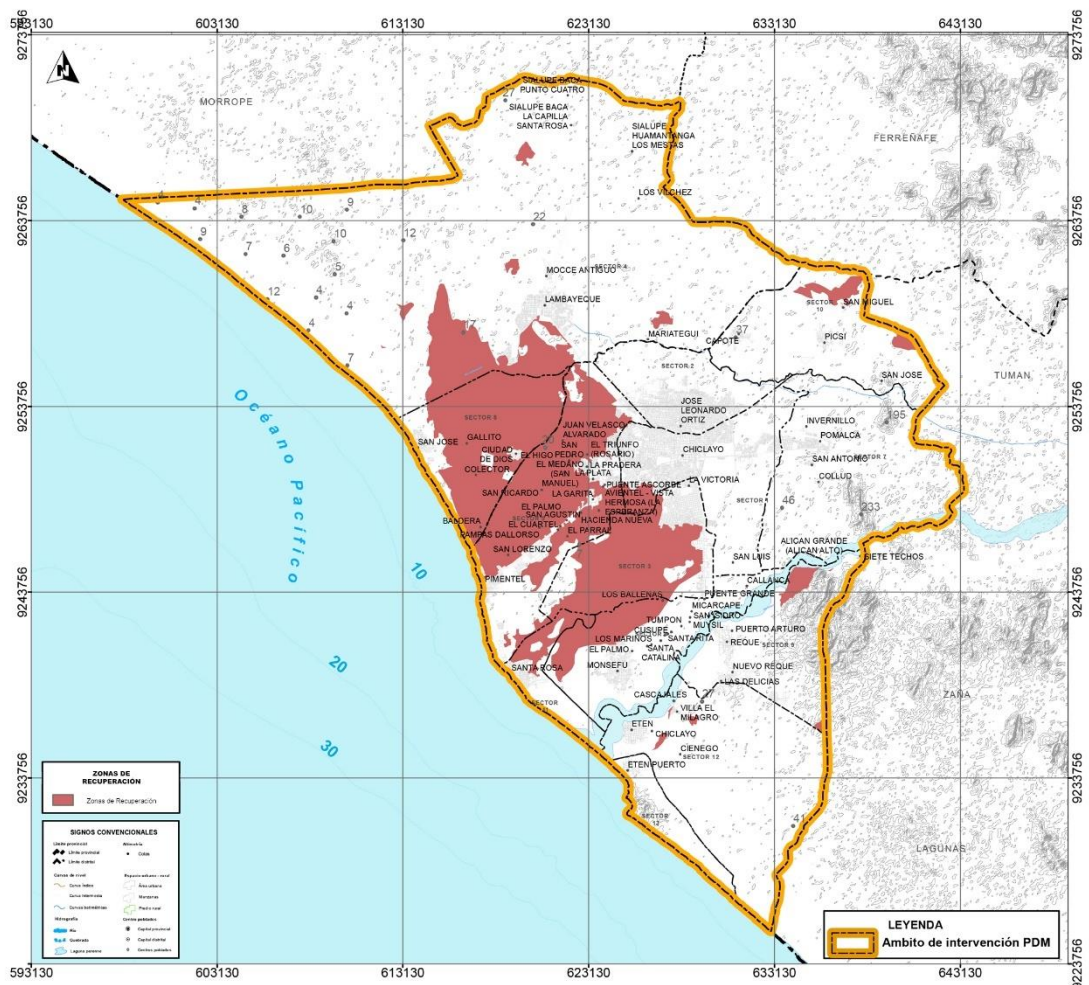
ARQ. IVÁN GUERRERO RAMÍREZ

FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHICLAYO - PIMENTEL		
FICHAS DE REFERENCIAS PROYECTUALES		RP-01
OBJ. ESP. 3: Determinar características físico espaciales y funcionales, en base a referencias proyectuales similares, para el reconocimiento de actividades socioculturales.	AUTOR: Yeny Villalobos Coronado	ASESOR: Arq. Yvan Guerrero Samamé
NOMBRE DEL MUSEO REFERENTE:		PROGRAMA ARQUITECTÓNICO
CARACTERÍSTICAS FÍSICO ESPACIALES DISPOSICIÓN DEL ESPACIO - RELACIÓN: INTERIOR_EXTERIOR - MATERIALIDAD		ADMINISTRATIVO
		CULTURAL
CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES FLUJOS - CIRCULACIONES - ESPACIOS: ABIERTOS _ CERRAADOS		PRODUCTIVOS
		SERVICIOS
REGISTRO FOTOGRÁFICO		

Anexo 6: Fichas de Referencias Proyectuales



Anexo 8: Proyectos Naturales y Culturales extraídos del Escenario Deseado Metropolitano Chiclayo Lambayeque 2020-2040 por MAVEK



Anexo 9: Mapa de Zonas Regionales de Recuperación Ambiental por el Gobierno Regional de Lambayeque

PARQUE PERMACULTURAL

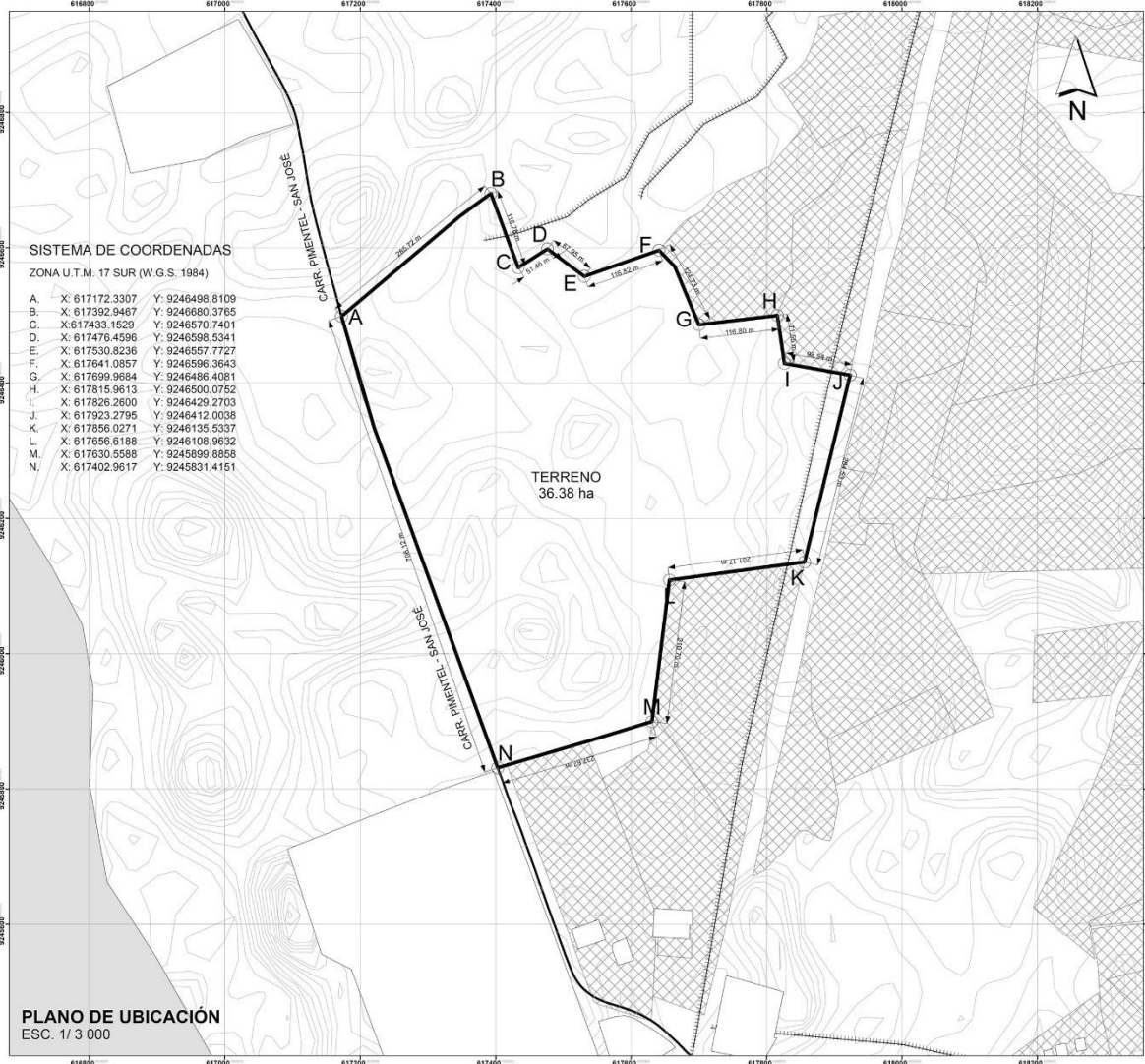
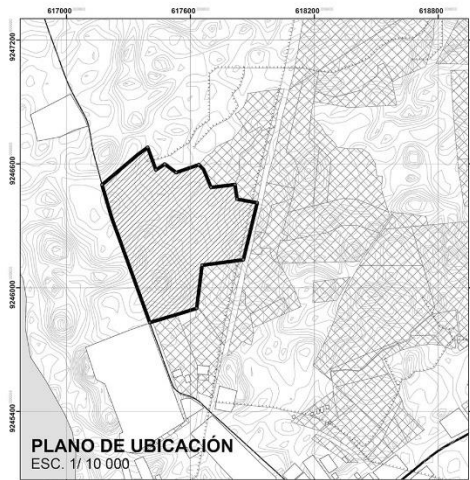
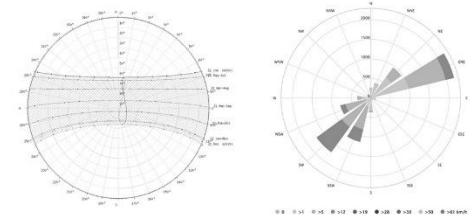
CONTEXTUALIZACIÓN

El proyecto de ubica al norte de Pimentel en la carretera Pimentel - San José, en el departamento de Lambayeque, Perú. Se eligió esta zona ya que es una de las reservadas como Parques Metropolitanos Natural según el (P.D.M.) Plan de Desarrollo Metropolitano Chiclayo-Lambayeque 2020-2040 debido a la naturaleza del proyecto. En el terreno se aprovecharán factores físicos tales como los canales de riego y parcelas existentes, las cuales han sido degradadas debido al cultivo intensivo de arroz y policultivos, al igual que factores climáticos como la temperatura, humedad, precipitaciones, asoleamiento y orientación de vientos.

CLIMA

Nivel de capa freática : 4 m.s.n.m.
 Humedad : 77.05%
 Temperatura : 21.7°C
 Precipitaciones : 15.08mm
 Asoleamiento :

Ventilación :



<p>USAT Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo</p>	FACULTAD DE INGENIERIA	TITULO: FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURISTICOS EN CHICLAYO - PIMENTEL.	AUTORA: YENY VILLALOBOS CORONADO	ESCALA: 1/ 3 000	PROYECTO: PARQUE PERMACULTURAL
	ESCUELA DE ARQUITECTURA	O.E.S.: DETERMINAR CARACTERÍSTICAS FÍSICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES	ASESOR: YVAN GUERRERO SAMAMÉ	FECHA: 2023	MAPA: PLANO DE UBICACIÓN
	PROYECTO DE TESIS				
	ANEXO 10				

Anexo 10: Plano de Ubicación

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO				
ZONA ADMINISTRATIVA				
ESPACIO / AMBIENTE	NECESIDAD	ÁREA	ÁREA TOTAL	AFORO
DIRECCIÓN + SS.HH	DIRIGIR EL MUSEO	36 M2	282 M2	07 pers
ADMINISTRACIÓN	MANEJO ADMINISTRATIVO DEL MUSEO	24 M2		05 pers
OFICINA DE RR.HH	RECLUTAR, SELECCIONAR, CAPACITAR.	24 M2		05 pers
OFICINA DE CONTABILIDAD	ADMINISTRAR ECONÓMICAMENTE Y FINANCIERA	24 M2		05 pers
SECRETARÍA	INFORMES	18 M2		05 pers
RECEPCIÓN	RECEPCIÓN Y ATENCIÓN AL PÚBLICO	18 M2		05 pers
SALA DE REUNIONES	COORDINAR	24 M2		05 pers
SALAS DE INVESTIGACIONES	INVESTIGAR	50 M2		09 pers
DPTO. TÉCNICO	VERIFICAR INCIDENTES Y ACCIDENTES	10 M2		02 pers
DPTO. DE ACTIVIDADES	PLANIFICAR ACTIVIDADES	24 M2		05 pers
SS.HH VARONES	NECESIDADES BIOLÓGICAS	3 M2		-
SS.HH MUJERES	NECESIDADES BIOLÓGICAS	3 M2		-
ZONA DE EXHIBICIÓN				
(Permanente)				
SUM	USOS DINÁMICOS	210 M2	437 M2	180 pers
CENTRO DE INTERPRETACIÓN	DIFUSIÓN DEL CONOCIMIENTO	200 M2		70 pers
SS.HH VARONES	NECESIDADES BIOLÓGICAS	9 M2		05 pers
SS.HH MUJERES	NECESIDADES BIOLÓGICAS	9 M2		05 pers
SS.HH DISCAPACITADOS	NECESIDADES BIOLÓGICAS	9 M2		01 pers
(Itinerante)				
EXPO – VENTA ARTESANALES	VENTA DE ARTESANÍA	225 M2	325 M2	11 pers
EXHIBICIÓN AL AIRE LIBRE	EXHIBICIÓN DE TRABAJOS DE TALLERES	100 M2		12 pers
ZONA DE GASTRONOMÍA				
(Permanente)				
COCINA A LEÑA	APRENDER Y CULTURIZAR	40 M2	120 M2	25 pers
COCINA A BARRO	APRENDER Y CULTURIZAR	40 M2		25 pers
COCINA AL CILINDRO	APRENDER Y CULTURIZAR	40 M2		25 pers

(Itinerante)				
FERIA GASTRONÓMICA	VENTA DE COMIDA		200 M2	-
TALLERES MANUALES Y PLÁSTICOS				
(Permanente)				
CERÁMICA ARTESANAL AL HORNO	APRENDER Y RECREAR	30 M2	270 M2	10 pers
ESCULTURA DE BARRO	APRENDER Y RECREAR	30 M2		10 pers
TALLADO EN MADERA	APRENDER Y RECREAR	30 M2		15 pers
TEXTILERÍA	APRENDER Y RECREAR	30 M2		15 pers
PINTURA (Pigmentos naturales)				15 pers
Sobre tela	APRENDER Y RECREAR	30 M2		15 pers
Sobre madera	APRENDER Y RECREAR	30 M2		15 pers
Sobre piedra	APRENDER Y RECREAR	30 M2		15 pers
FIBRA VEGETAL	APRENDER Y RECREAR	30 M2		15 pers
METALURGIA	APRENDER Y RECREAR	30 M2		10 pers
(Itinerante)				
RECICLAJE ARTÍSTICO	APRENDER Y RECREAR	30 M2	110 M2	15 pers
CERÁMICA EN FRÍO	APRENDER Y RECREAR	30 M2		15 pers
PINTURA (óleo, acrílico, acuarela, en vidrio)	APRENDER Y RECREAR	50 M2		30 pers
TALLERES VISUALES				
FOTOGRAFÍA (paisajes y artística)	APRENDER Y RECREAR	40 M2	115 M2	20 pers
OBSERVATORIO DE ESTRELLAS AL AIRE LIBRE	APRENDER Y RECREAR	75 M2		50 pers
TALLERES DE JARDINERÍA				
BONSÁI	APRENDER Y RECREAR	35 M2	290 M2	10 pers
TALLER DE FLORES	APRENDER Y RECREAR	35 M2		10 pers
TALLER DE ÁRBOLES	APRENDER Y RECREAR	35 M2		10 pers
TALLER DE JARDINES	APRENDER Y RECREAR	35 M2		10 pers
INVERNADEROS	CUIDAR ESPECIES DE PLANTAS	150 M2		50 pers
ZONA DE SERVICIOS COMPLEMENTARIOS				
TÓPICO	PRIMEROS AUXILIOS	12 M2	3646 M2	02 pers
CAFETERÍA	COMER	100 M2		20 pers

SS.HH	NECESIDADES BIOLÓGICAS	18 M2		06 pers
PATIO DE SERVICIO	LIMPIEZA	9 M2		-
ESTACIÓN CENTRAL DE SEGURIDAD	VIGILANCIA DEL MUSEO	24 M2		02 pers
ALMACENES GENERALES	ALMACENAR	90 M2		-
CUARTO DE LIMPIEZA	ALMACÉN DE LIMPIEZA	15 M2		-
CUARTO DE DESCANSO	DESCANSO	18 M2		02 pers
CUARTO DE MÁQUINAS	CONTROL	30 M2		03 pers
CUARTO DE INSTALACIONES	MANTENIMIENTO	30 M2		03 pers
ESTACIONAMIENTO	APARCAR	3300M2		213 pers

PARQUE PERMACULTURAL**5795
M2****ZONA DE ESPACIOS PUBLICOS**

PLAZA PÚBLICA	REALIZAR VARIEDAD DE ACTIVIDADES	500 M2	2 000 M2	-
ANFITEATRO INUNDABLE	ACOGER ESPECTÁCULOS	1 400 M2		-
MIRADORES	CONTEMPLAR VISTAS EXTERNAS DE DISTINTOS ESPACIOS	100 M2		-
ÁREAS NATURALES				
PARQUE BOTÁNICO	CONTEMPLAR FAUNA NATURAL	5 000 M2	306 000 M2	-
BIO-HUERTOS	SIEMBRA DE HORTALIZAS, HIERVAS AROMÁTICAS Y MEDICINALES	7 500 M2		-
ÁREAS DE PASTOS	CONTEMPLAR PAISAJE NATURAL	120 000 M2		-
ÁREAS AGRÍCOLAS RECUPERADAS	RECUPERAR LAS ÁREAS PRODUCTIVAS VERDES	173 500 M2		-

ZONA DE ESPACIOS PUBLICOS**308 000
M2****ZONA DE HOSPEDAJE VIVENCIAL****HOSPEDAJE VIVENCIAL DE TIPO I**

SALA		30 M2	53 M2	1 A 2 PERSONAS
COMEDOR				

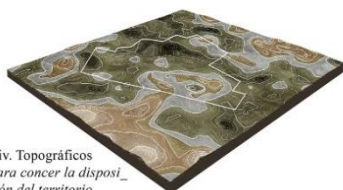
COCINA				
SS.HH		3 M2		
DORMITORIO PRINCIPAL+SS.HH		20M2		
HOSPEDAJE VIVENCIAL DE TIPO II				
SALA		30 M2	67 M2	3 PERSONAS
COMEDOR				
COCINA				
SS.HH		3 M2		
DORMITORIO SECUNDARIO		15 M2		
DORMITORIO PRINCIPAL+SS.HH		20 M2		
HOSPEDAJE VIVENCIAL DE TIPO III				
SALA		30 M2	83 M2	4 A 5 PERSONAS
COMEDOR				
COCINA				
SS.HH		3 M2		
DORMITORIO SECUNDARIO 1		15 M2		
DORMITORIO SECUNDARIO 2		15 M2		
DORMITORIO PRINCIPAL+SS.HH		20 M2		

HOSPEDAJE VIVENCIAL TIPO I	(4 por agrupación)	212 M2
HOSPEDAJE VIVENCIAL TIPO II	(3 por agrupación)	201 M2
HOSPEDAJE VIVENCIAL TIPO III	(2 por agrupación)	166 M2

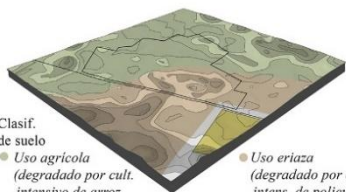
ZONA DE ESPACIOS PUBLICOS	1 158 M2
----------------------------------	-----------------

Anexo 11: Programa Arquitectónico

ANÁLISIS TERRITORIAL (AXONOMETRÍA)

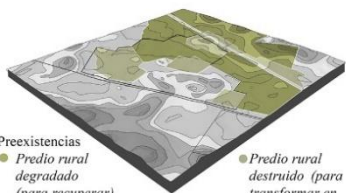


Niv. Topográficos
Para conocer la disposición del territorio



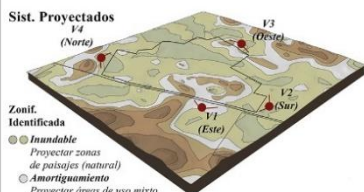
Clasif. de suelo

- **Uso agrícola** (degradado por cult. intensivo de arroz)
- **Uso eriaza** (degradado por cult. intens. de policultivo)



Preexistencias

- **Predio rural degradado** (para recuperar)
- **Predio rural destruido** (para transformar en zona de pastos)



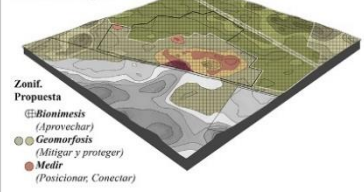
Sist. Propuestos

- V4 (Norte)
- V3 (Este)
- V2 (Sur)
- V1 (Este)

Zonif. Identificada

- **Inundable**
Proyectar zonas de paisajes (natural)
- **Amenizamiento**
Proyectar áreas de uso mixto (natural, diversión, vivencial)
- **Habitable**
Proyectar equipamientos (diversión y vivencial)

Sist. Estratégicos

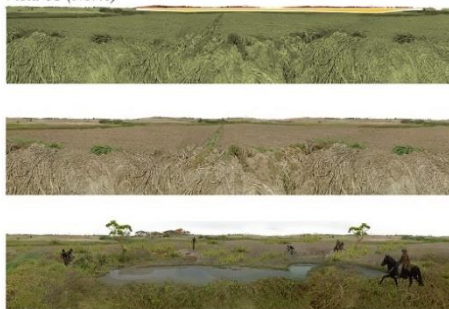


Zonif. Propuesta

- **Bionimésis** (Aprovechar)
- **Geomorfosis** (Mitigar y proteger)
- **Medir** (Posicionar, Conectar)

ANÁLISIS FOTOGRÁFICO (AXONOMETRÍA)

Vista 01 (Norte)



Estado actual:
Zonificado

Estado actual:
Zona de parcelas destruidas

Estado propuesto: Zona de pastos del lado norte, laguna artificial, áreas inundables, y parque permacultural



Vista 02 (Sur)



Estado actual:
Zonificado

Estado actual:
Zona Eriaza con Vegetación

Estado propuesto: Zona de pastos de la zona sur, muro de árboles, recorrido exploratorio de ciclismo, recorrido temático de caballos de paso, parque permacultural.



Vista 03 (Este)



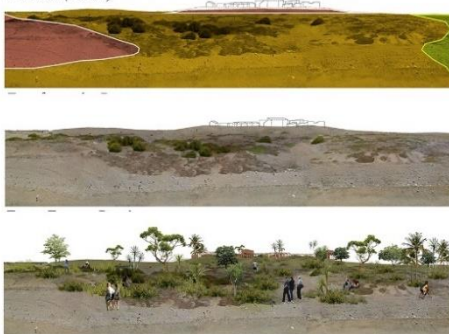
Estado actual:
Zonificado

Estado actual:
Zona de Parcelas Degradadas

Estado propuesto: Parcelas agrícolas recuperadas, zonas inundables, hidrografía, parque permacultural



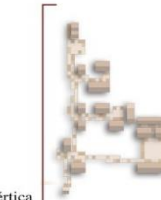
Vista 04 (Oeste)



Estado actual:
Zonificado

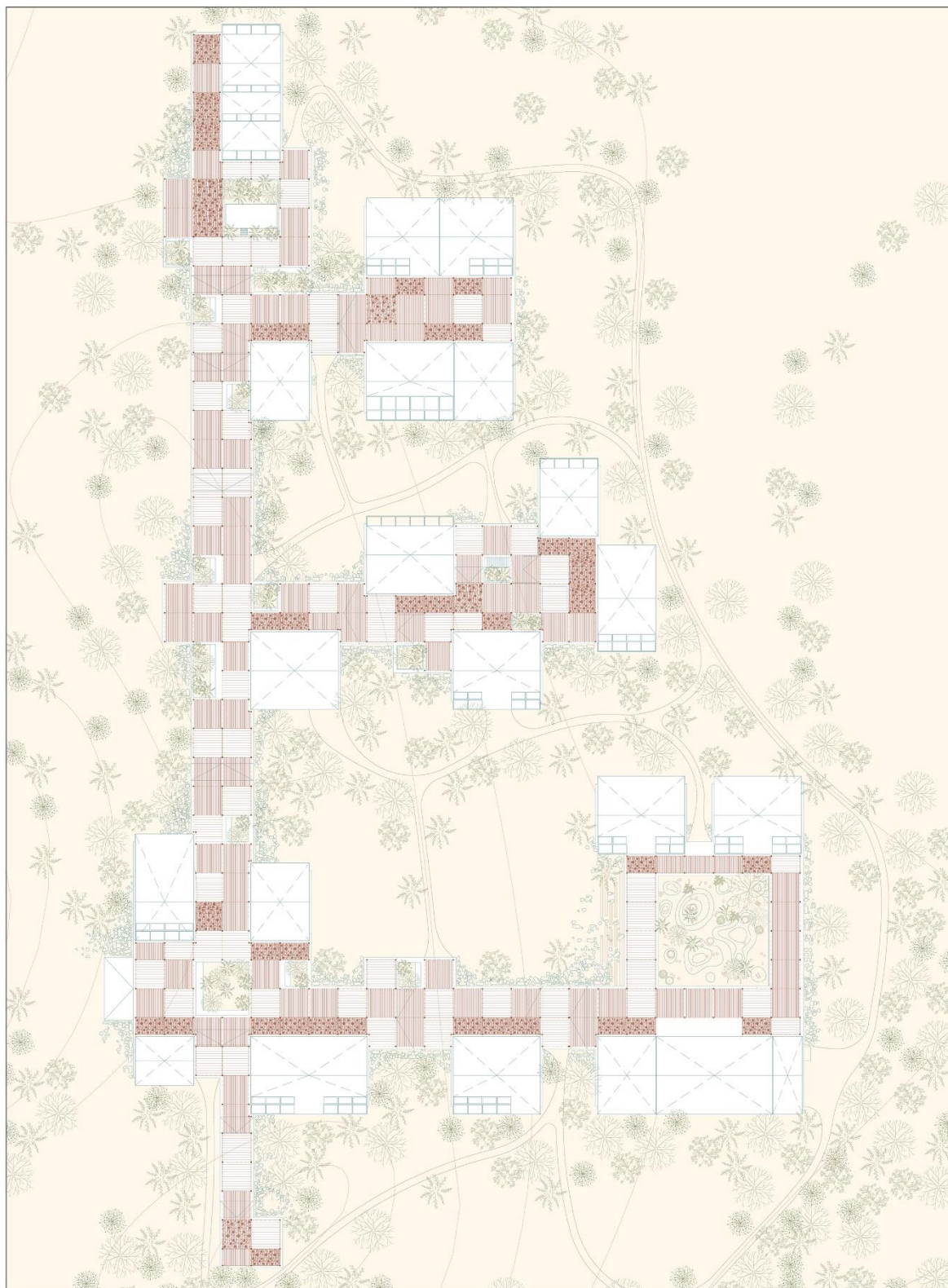
Estado actual:
Zona Eriaza Desértica


Estado propuesto: Muro de árboles, anfiteatro inundable, recorrido exploratorio de ciclismo, recorrido temático de caballos de paso, parque permacultural.



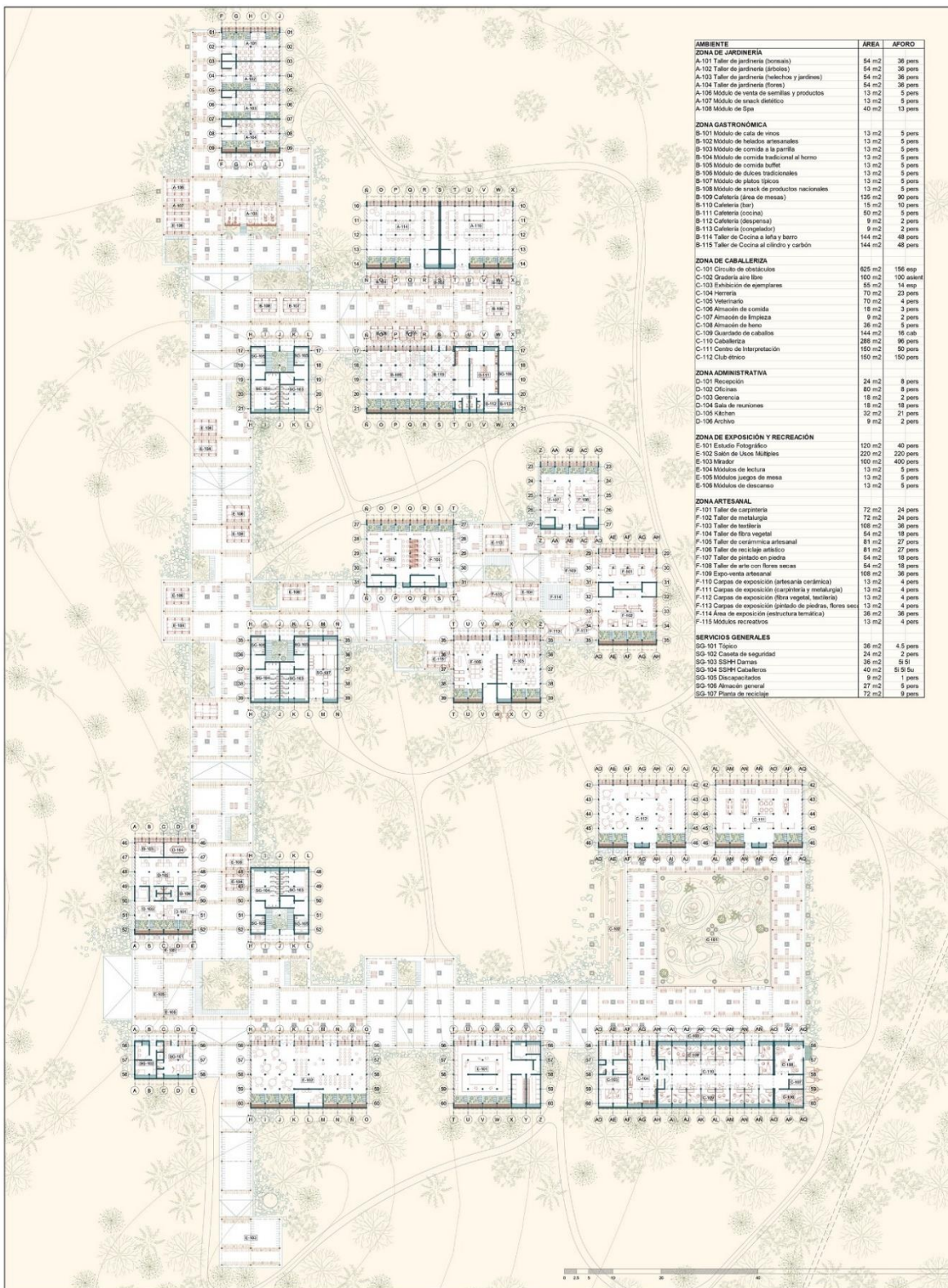
<p>USAT Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovojo</p>	FACULTAD DE INGENIERIA	TÍTULO: FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHICLAYO - PIMENTEL	AUTORA: YENY VILLALOBOS CORONADO	ESCALA: SIN ESCALA	PROYECTO: PARQUE PERMACULTURAL
	ESCUELA DE ARQUITECTURA	O.E.S.: DETERMINAR CARACTERÍSTICAS FÍSICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES	ASESOR: YVAN GUERRERO SAMAMÉ	FECHA: 2023	MAPA: ANÁLISIS DE TERRITORIO Y PAISAJE
	PROYECTO DE TESIS				
	ANEXO 12				

Anexo 12: Análisis del Territorio y Paisaje



 <p>USAT Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo</p>	FACULTAD DE INGENIERIA	TÍTULO:	AUTORA:	ESCALA:	PROYECTO:
	ESCUELA DE ARQUITECTURA	FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHICLAYO - PIMENTEL	YENY VILLALOBOS CORONADO	1/ 350	PARQUE PERMACULTURAL
	PROYECTO DE TESIS	O.E.3:	ASESOR:	FECHA:	MAPA:
	ANEXO 14	DETERMINAR CARACTERÍSTICAS FÍSICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES	YVAN GUERRERO SAMMÉ	2023	PLANTA DE TECHOS

Anexo 14: Planta de Techos



AMBIENTE	AREA	AFORO
ZONA DE JARDINERIA		
A-101 Taller de jardineria (bonasas)	54 m ²	36 pers
A-102 Taller de jardineria (arboles)	54 m ²	36 pers
A-103 Taller de jardineria (trabectos y jardines)	54 m ²	36 pers
A-104 Taller de jardineria (flores)	54 m ²	36 pers
A-105 Modulo de venta de semillas y productos	13 m ²	5 pers
A-107 Modulo de snack dietetico	13 m ²	5 pers
A-108 Modulo de Spa	40 m ²	13 pers
ZONA GASTRONOMICA		
B-101 Modulo de cafe de vinos	13 m ²	5 pers
B-102 Modulo de helados artesanales	13 m ²	5 pers
B-103 Modulo de comida a la parrilla	13 m ²	5 pers
B-104 Modulo de comida tradicional al horno	13 m ²	5 pers
B-105 Modulo de comida buffet	13 m ²	5 pers
B-106 Modulo de dulces tradicionales	13 m ²	5 pers
B-107 Modulo de platos tipicos	13 m ²	5 pers
B-108 Modulo de snack de productos nacionales	13 m ²	5 pers
B-109 Cafeteria (area de mesas)	135 m ²	90 pers
B-110 Cafeteria (bar)	15 m ²	10 pers
B-111 Cafeteria (cocina)	50 m ²	5 pers
B-112 Cafeteria (despensa)	9 m ²	2 pers
B-113 Cafeteria (congelador)	9 m ²	2 pers
B-114 Taller de Cocina a leña y barro	144 m ²	48 pers
B-115 Taller de Cocina al clinero y carbon	144 m ²	48 pers
ZONA DE CABALLERIZIA		
C-101 Circuito de obstaculos	625 m ²	156 esp
C-102 Gradera aire libre	100 m ²	100 asient
C-103 Exhibición de ejemplares	55 m ²	14 esp
C-104 Herreria	70 m ²	23 pers
C-105 Veterinario	70 m ²	4 pers
C-106 Almacén de comida	18 m ²	3 pers
C-107 Almacén de limpieza	9 m ²	2 pers
C-108 Almacén de heno	36 m ²	3 pers
C-109 Guardado de caballos	144 m ²	16 cab
C-110 Caballeriza	288 m ²	96 pers
C-111 Centro de Interpretación	150 m ²	50 pers
C-112 Club ético	150 m ²	150 pers
ZONA ADMINISTRATIVA		
D-101 Recepción	24 m ²	8 pers
D-102 Oficina	40 m ²	8 pers
D-103 Gerencia	18 m ²	2 pers
D-104 Sala de reuniones	18 m ²	18 pers
D-105 Archivos	32 m ²	21 pers
D-106 Archivo	9 m ²	2 pers
ZONA DE EXPOSICIÓN Y RECREACIÓN		
E-101 Recepción	120 m ²	40 pers
E-102 Salon de Juegos Múltiples	220 m ²	220 pers
E-103 Módulo	100 m ²	400 pers
E-104 Módulos de lectura	13 m ²	5 pers
E-105 Módulos juegos de mesa	13 m ²	5 pers
E-106 Módulos de descanso	13 m ²	5 pers
ZONA ARTESANAL		
F-101 Taller de carpinteria	72 m ²	24 pers
F-102 Taller de metalurgia	72 m ²	24 pers
F-103 Taller de textiles	108 m ²	36 pers
F-104 Taller de fibra vegetal	54 m ²	18 pers
F-105 Taller de cerámica artesanal	81 m ²	27 pers
F-106 Taller de reciclaje artistico	81 m ²	27 pers
F-107 Taller de pintado en piedra	54 m ²	18 pers
F-108 Taller de arte con flores secas	54 m ²	18 pers
F-109 Espo-venta artesanal	108 m ²	36 pers
F-110 Caspas de exposición (artesania ceramica)	13 m ²	4 pers
F-111 Caspas de exposición (nan panderia y metalurgia)	13 m ²	4 pers
F-112 Caspas de exposición (flora vegetal, texteria)	13 m ²	4 pers
F-113 Caspas de exposición (pintado de piedras, flores sec)	13 m ²	4 pers
F-114 Caspas de exposición (estructura tematica)	26 m ²	36 pers
F-115 Módulos recreativos	13 m ²	5 pers
SERVICIOS GENERALES		
SG-101 Tópico	36 m ²	4.5 pers
SG-102 Caseta de seguridad	24 m ²	2 pers
SG-103 ESPM Damas	36 m ²	5.5 p
SG-104 ESPM Caballeros	40 m ²	5.5 p
SG-105 Decantador	9 m ²	1 pers
SG-106 Almacén general	27 m ²	5 pers
SG-107 Planta de reciclaje	72 m ²	9 pers

<p>USAT Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo</p>	FACULTAD DE INGENIERIA	TITULO:	AUTORA:	ESCALA:	PROYECTO:
	ESCUELA DE ARQUITECTURA	FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURISTICOS EN CHICLAYO - PIMENTEL	YENY VILLALOBOS CORONADO	1/350	PARQUE PERMACULTURAL
	PROYECTO DE TESIS	O.E.S.:	ASESOR:	FECHA:	MAPA:
ANEXO 15	DETERMINAR CARACTERISTICAS FISICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES	YVAN GUERRERO SAMANÉ	2023	PLANTA GENERAL	

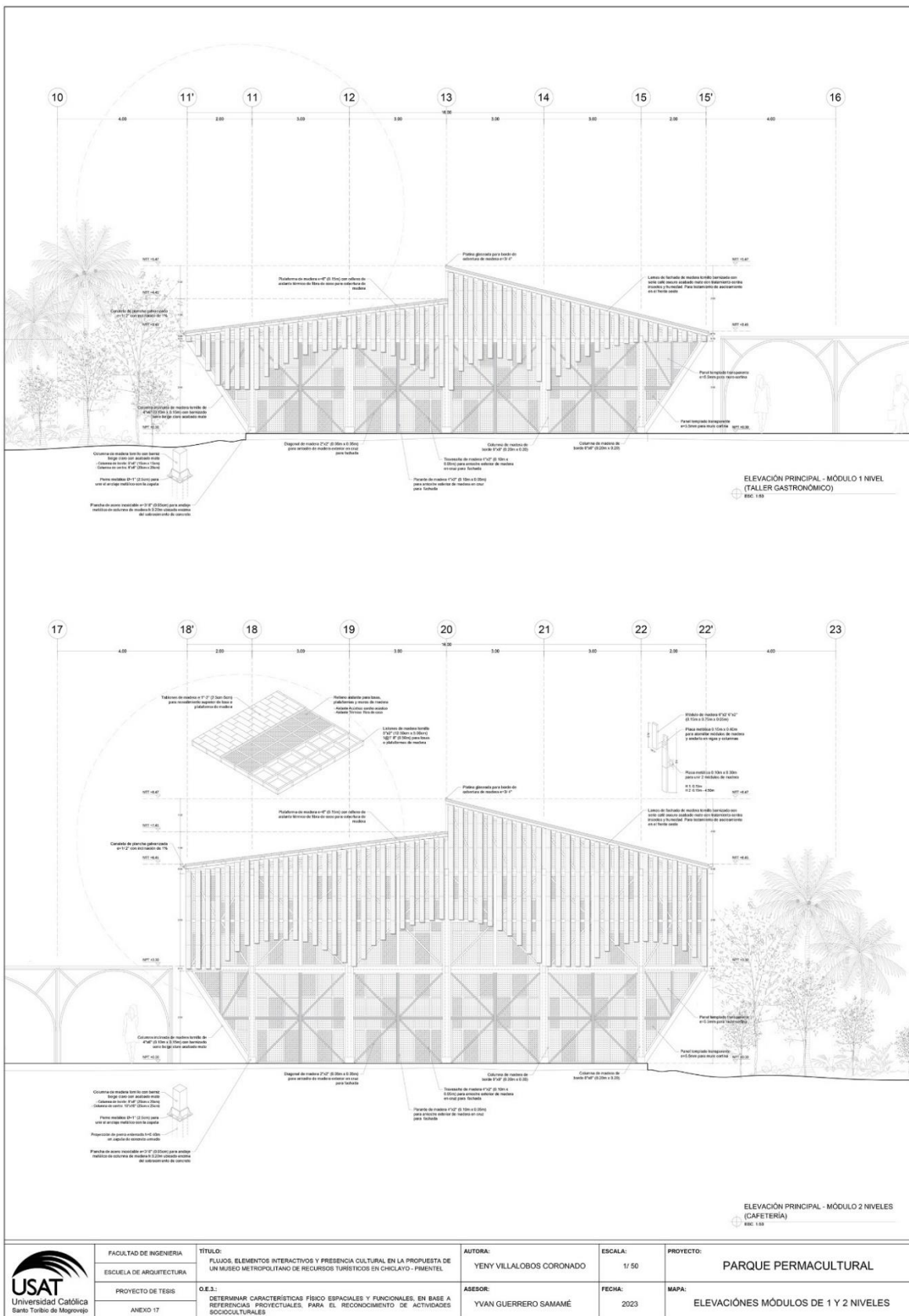
Anexo 15: Planta General


B-106	Módulo de Cata	•					•	•		•				•
B-107	Módulo de Horno Tradicional	•					•	•		•				•
B-108	Módulo de Snacks Tradicionales	•					•	•		•				•
B-109	Cafetería (área de mesas)			•		•	•	•		•				•
B-110	Cafetería (barra)			•		•	•	•		•				•
B-111	Taller Gastronómico (leña)	•				•	•	•		•				•
B-112	Taller Gastronómico (barro)	•				•	•	•		•				•
B-113	Taller Gastronómico (cilindro)	•				•	•	•		•				•
B-114	Cocina		•			•	•			•				•
B-115	Almacén de alimentos	•				•				•				•
B-116	Servicios higiénicos		•			•			•	•		•	•	•
C. ÁREA DE CABALLERÍA														
C-101	Circuito con obstáculos para Caballos				•			•	•			•		
C-102	Gradería al aire libre							•	•			•		
C-103	Centro de Interpretación (área de trajes de jinetes)			•		•		•		•		•		
C-104	Centro de Interpretación (área de monturas)			•		•		•		•		•		
C-105	Centro de Interpretación (exposición histórica)			•		•		•		•		•		
C-106	Centro de Interpretación (caja)			•		•		•		•		•		
C-107	Taller de Herrería	•				•		•		•		•		
C-108	Veterinaria		•			•		•	•			•	•	
C-109	Club Étnico (karaoke - country)			•		•	•			•		•		
C-110	Club Étnico (área de senderismo)			•		•		•		•		•		
C-111	Club Étnico (snack bar temático)			•		•		•		•		•		
C-112	Establo cerrado (descanso de caballos)				•	•				•		•		•
D. ÁREA DE DESCANSO Y OCIO														
D-101	Área de juegos				•									
D-102	Módulos de juegos de mesas			•		•				•		•		
D-103	Módulos de Interacción			•				•		•		•		
D-104	Módulos de descanso			•		•		•		•		•		
E. ÁREA ADMINISTRATIVA														
E-101	Recepción y Sala de Espera			•		•	•	•		•		•		
E-102	Oficinas Administrativas			•		•		•		•		•		
E-103	Kitchen		•			•				•		•		

E-104	Archivo de Documentos	•			•			•		•									
E-105	sshh damas		•					•	•			•		•	•	•	•		
E-106	sshh caballeros		•					•				•							
F. ÁREA DE EXHIBICIÓN																			
F-101	Estudio de Fotografía (Fondo infinito)				•			•		•									
F-102	Estudio de Fotografía (Fondo temático)				•			•	•										
F-103	Vestidores				•			•											
F-104	Cuarto Oscuro	•						•											
F-105	Salón de Usos Múltiples				•			•	•	•									
F-106	Carpa de Fotos de Recuerdos	•								•	•								
F-107	Souvenirs y recuerdos	•								•	•								
F-108	Mirador elevado				•					•	•								
G. ÁREA ARTESANAL																			
G-101	Taller de Carpintería				•			•	•	•									
G-102	Taller de Metalurgia				•			•	•	•									
G-103	Taller de Fibra Vegetal				•			•	•	•									
G-104	Taller de Cerámica Artesanal (ollas, utensilios, etc)	•						•	•	•									
G-105	Área de Hornos Eléctricos	•						•	•	•									
G-106	Área de Pintado de Cerámica	•						•	•	•									
G-107	Taller de Cerámica Artesanal (esculturas)	•						•	•	•									
G-108	Expo-venta Artesanal	•									•	•							
G-109	Área de Exposición Artesanal (reciclaje, piedras, flores secas)	•									•	•							
G-110	Área de Exposición Artesanal (carpintería, metalurgia, textilera y fibra vegetal)	•									•	•							
G-111	Área de Exposición Artesanal (cerámica artesanal)	•									•	•							
G-112	Taller de Reciclaje Artístico				•			•	•	•									
G-113	Taller de Pintado en Piedra				•			•	•	•									
G-114	Taller de Arte con Flores Secas				•			•	•	•									
G-115	Módulo de Descanso										•	•							
G-116	Área de Estructura Temática (Semana Santa, Belenes, Año Viejo, etc)	•									•	•							
G-117	Módulo de Lectura				•						•	•							
SG. SERVICIOS GENERALES																			

SG-101	Tópico	•		•		•		•	•		
SG-102	Cuarto de Seguridad	•		•		•		•			
SG-103	Cuarto de Limpieza	•		•		•		•			
SG-104	Cuarto de Basura	•		•		•		•			
SG-105	Cuarto de Máquinas	•		•		•		•			
SG-106	Instalaciones Sanitarias (agua)	•		•		•		•			
SG-107	Instalaciones Sanitarias (desagüe)	•		•		•		•			
SG-108	Instalaciones Eléctricas	•		•		•		•			
SG-109	SSHH (discapacitados)		•	•		•	•	•	•	•	•
SG-110	SSHH (damas)		•	•		•	•	•	•	•	•
SG-111	SSHH (caballeros)		•	•		•	•	•	•	•	•
SG-112	Almacén General	•		•		•		•			


Anexo 16: Cuadro de Acabados



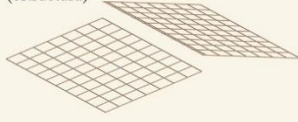
 <p>USAT Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo</p>	FACULTAD DE INGENIERIA ESCUELA DE ARQUITECTURA	TÍTULO: FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHILOAYO - PIMENTEL	AUTORA: YENY VILLALOBOS CORONADO	ESCALA: 1/ 50	PROYECTO: PARQUE PERMACULTURAL
	PROYECTO DE TESIS ANEXO 17	O.E.S.: DETERMINAR CARACTERÍSTICAS FÍSICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES	ASESOR: YVAN GUERRERO SAMAMÉ	FECHA: 2023	MAPA: ELEVACIONES MÓDULOS DE 1 Y 2 NIVELES

Anexo 17: Elevaciones módulo de 1 y 2 niveles


Cubierta (planchas)



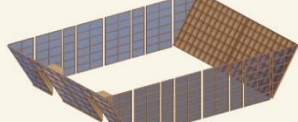
Cubierta (estructura)




Estructura (a 2 aguas)




Cerramientos




Estructura Secundaria




Estructura Principal



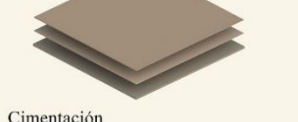
Módulo Armado



Pavimentado



Cimentación

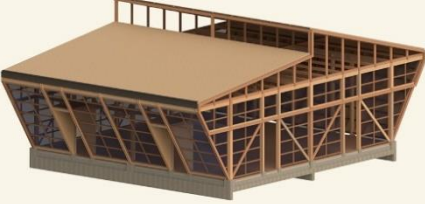



Materialidad y Sistema Estructural

Su materialidad consiste, en su mayoría, de madera, con estructura de concreto armado y cerramientos de vidrio.

Integración de lo Natural

Anexo al frente sur, donde impactan los fuertes vientos, y donde se encuentra el **Muro de Árboles Exteriormente**, se decide dar continuidad con **Jardines Inclínados Interiormente**, tratando el piso con jardineras, el muro con celosía de madera y revestimiento impermeable, y el techo con policarbonato transparente para la vegetación.

Techo: policarbonato transparente para la vegetación.


Muros: celosía de madera y revestimiento impermeable

Piso: jardineras internas


Encuentro Estructural

Columna con viga de madera

1)




2)




Vistas Arquitectónicas


Vistas Exteriores




Vista de la Plaza Gastronómica



Vista de las jerarquías entre coberturas




Vista del eje articulador con la naturaleza




Vista del encuentro entre bloques y plazas


Vistas Internas




Vista del mezanine de la cafetería




Vista de jardines inclinados




Vista de la doble altura de la cafetería




Vista interna en un aula pequeña



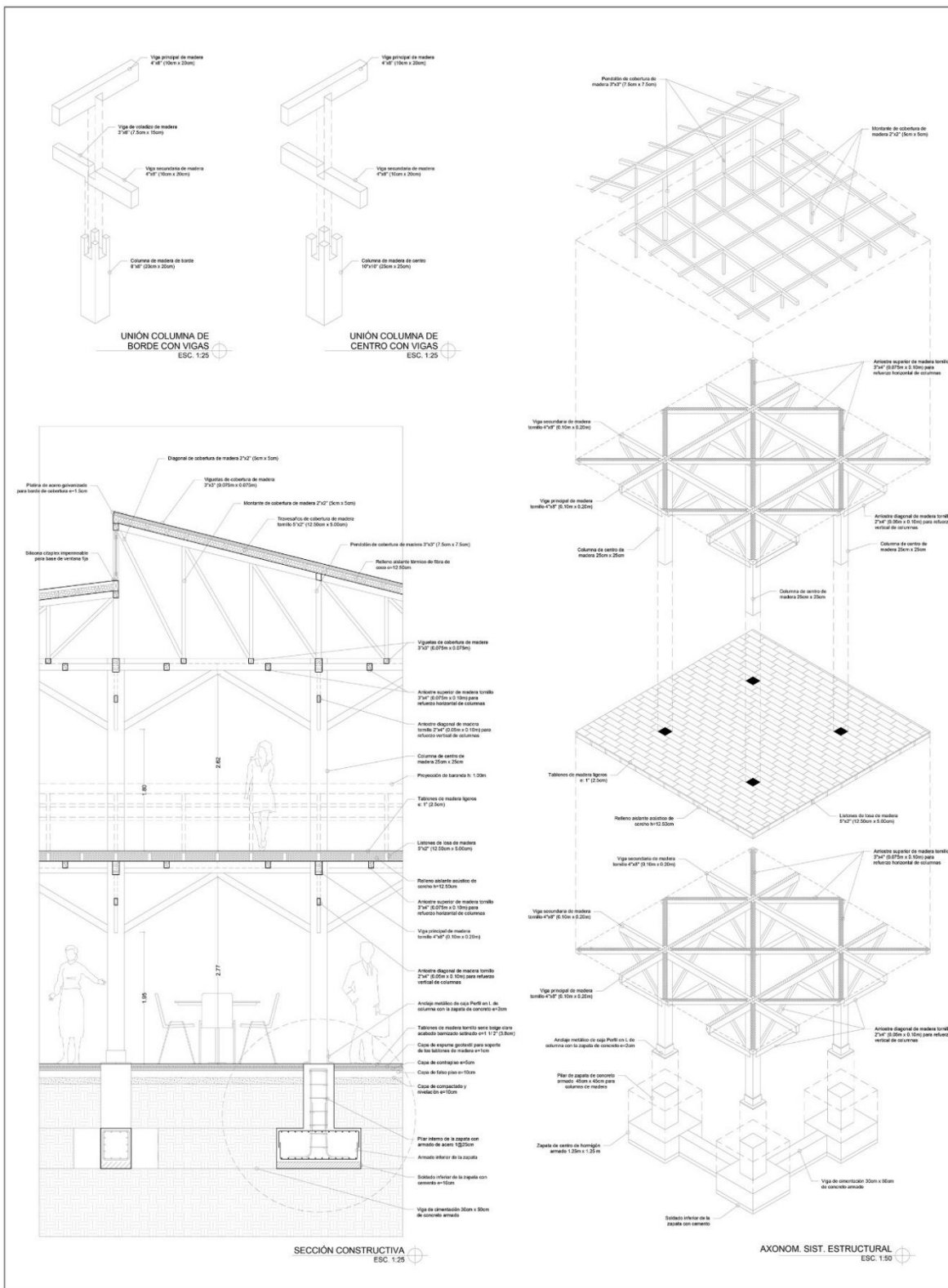
Vista de vegetación interna




Vista interna durante una clase

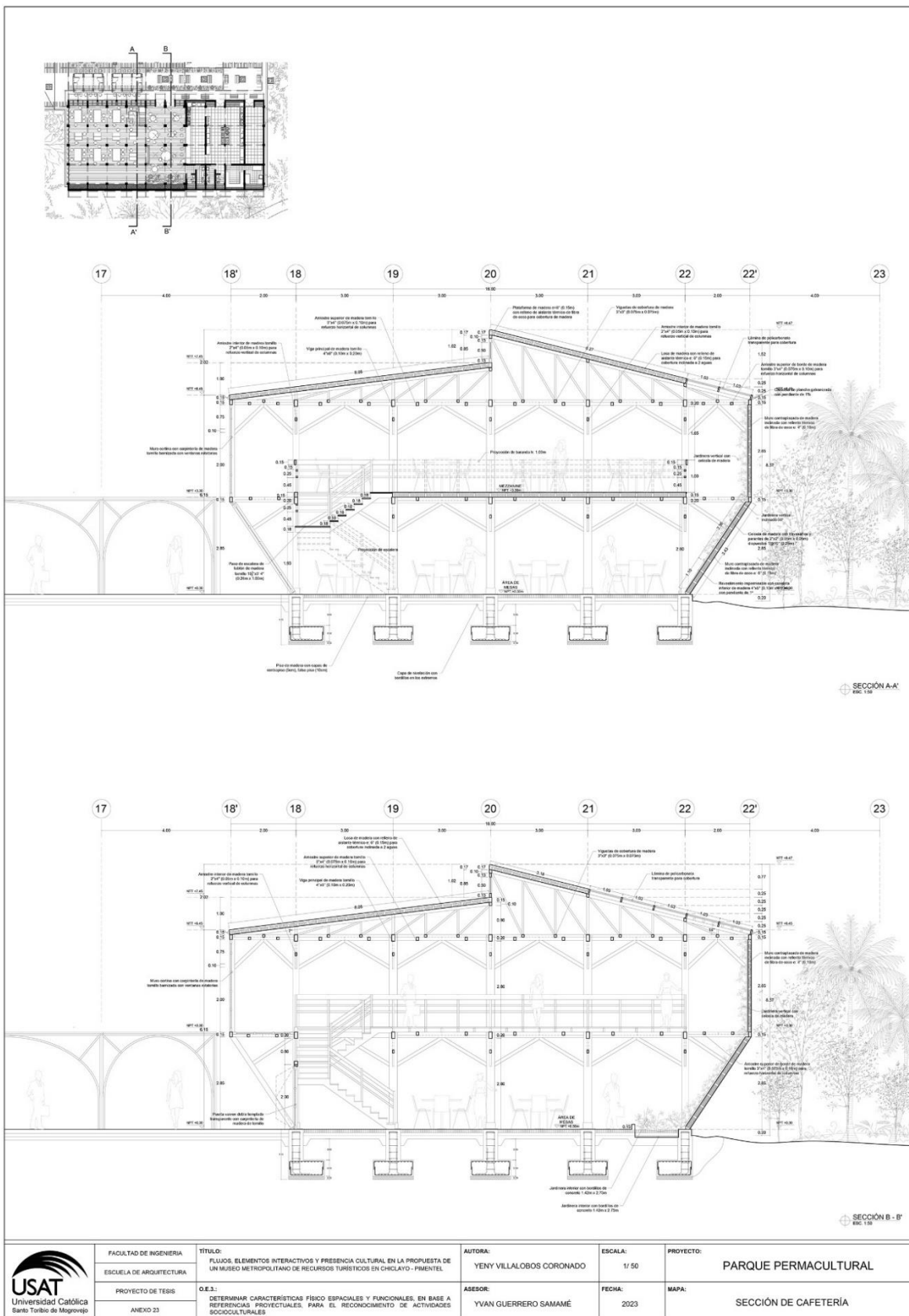
 <p>USAT Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo</p>	FACULTAD DE INGENIERIA	TÍTULO: FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHICLAYO - PIMENTEL	AUTORA: YENY VILLALOBOS CORONADO	ESCALA: SIN ESCALA	PROYECTO: PARQUE PERMACULTURAL
	ESCUELA DE ARQUITECTURA	O.E.S.1: DETERMINAR CARACTERÍSTICAS FÍSICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES	ASESOR: YVAN GUERRERO SAMANÉ	FECHA: 2023	MAPA: SISTEMA CONSTRUCTIVOS
PROYECTO DE TESIS	ANEXO 18				

Anexo 18: Sistema Constructivo



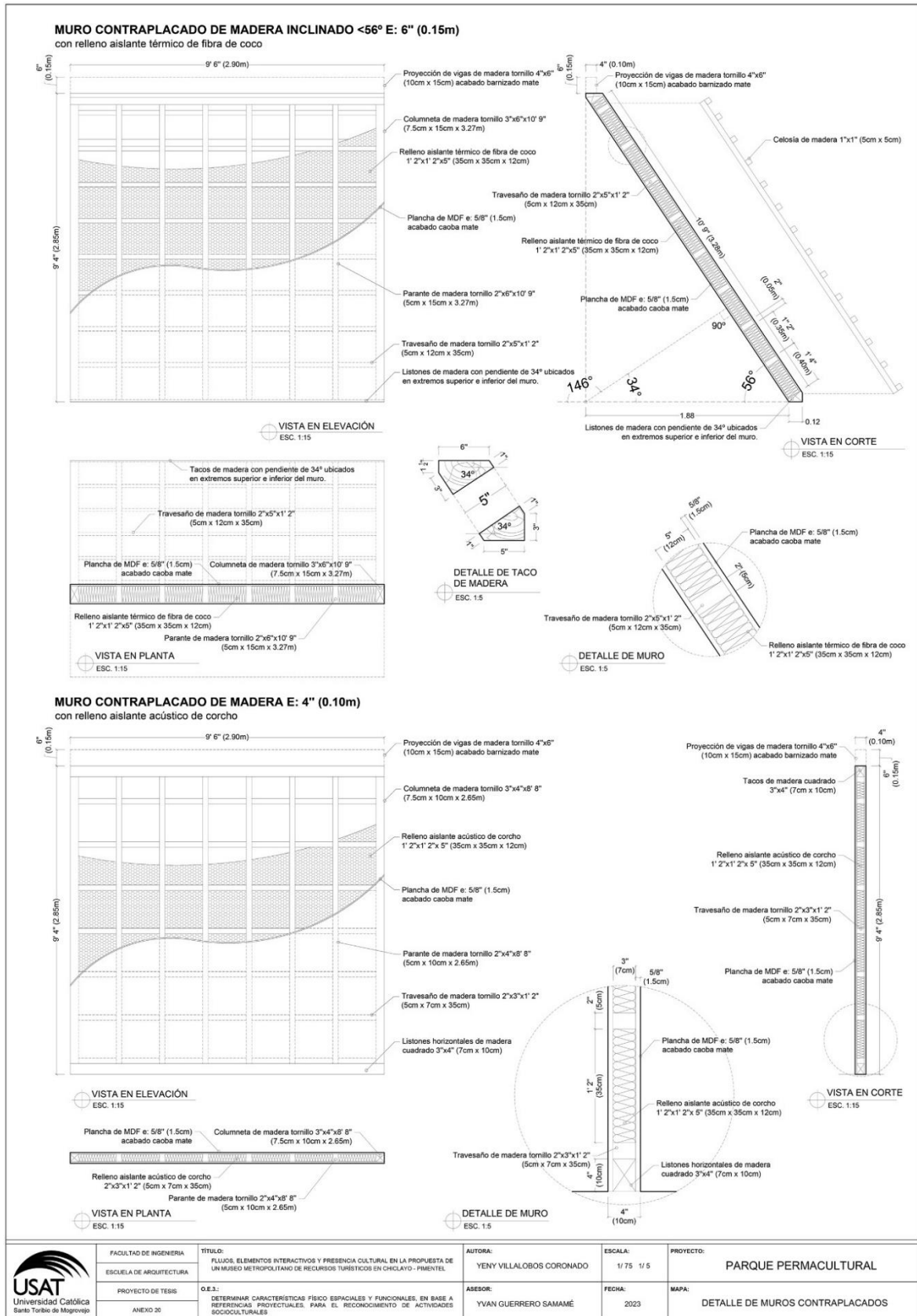
 <p>FACULTAD DE INGENIERIA ESCUELA DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO: FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHILOTAO - PIMENTEL</p>	<p>AUTORA: YENY VILLALOBOS CORONADO</p>	<p>ESCALA: 1/ 25 1/ 50</p>	<p>PROYECTO: PARQUE PERMACULTURAL</p>
	<p>O.E.S.: DETERMINAR CARACTERÍSTICAS FÍSICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES</p>	<p>ASESOR: YVAN GUERRERO SAMANÉ</p>	<p>FECHA: 2023</p>	<p>MAPA: SECCIÓN Y AXONOMETRÍA CONSTRUCTIVO</p>

Anexo 19: Sección y Axonométrico Constructivo

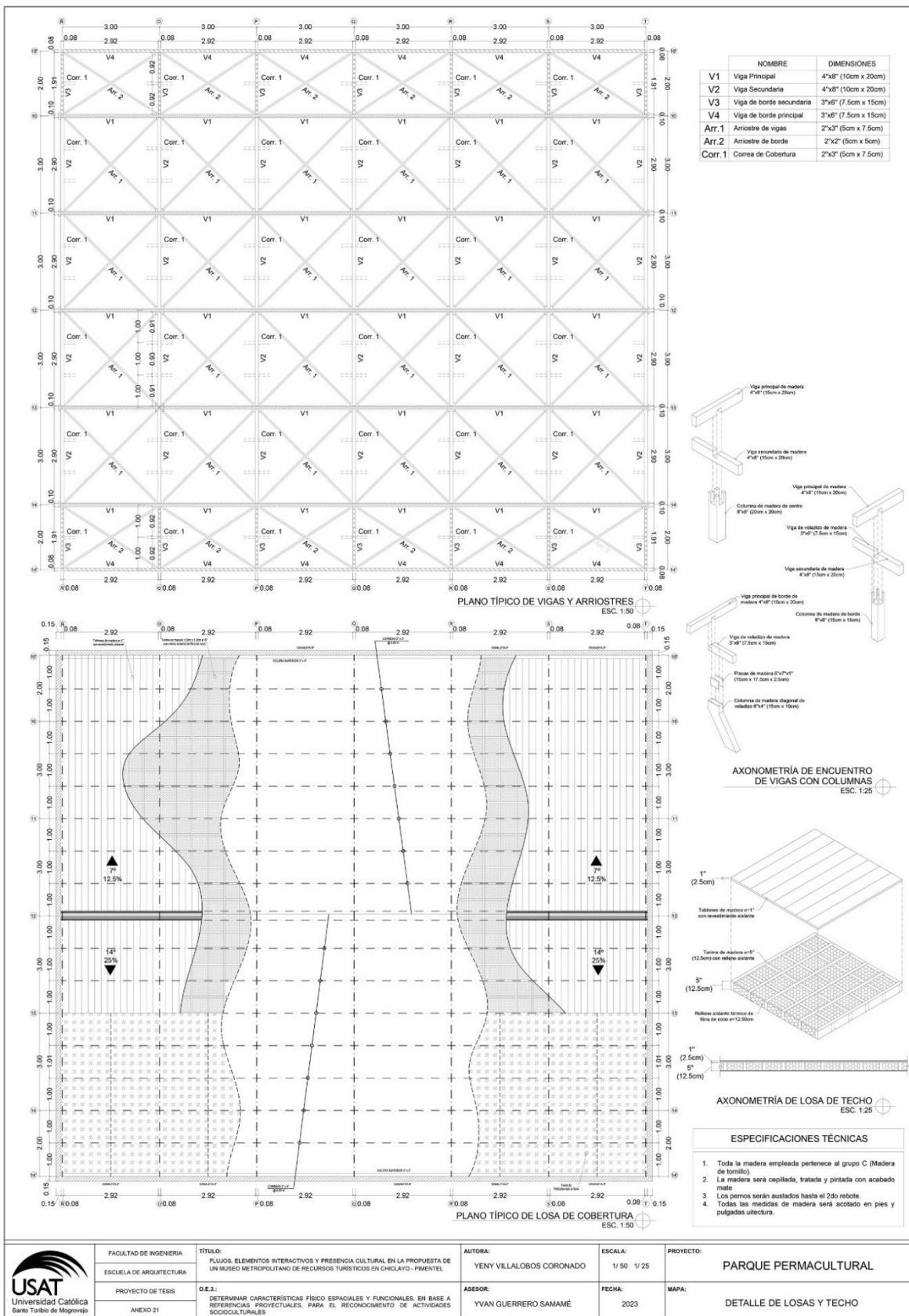


 <p>USAT Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovojo</p>	FACULTAD DE INGENIERIA	TITULO:	AUTORA:	ESCALA:	PROYECTO:
	ESCUELA DE ARQUITECTURA	FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURISTICOS EN CHILOLAYO - PIMENTEL	YENY VILLALOBOS CORONADO	1/ 50	PARQUE PERMACULTURAL
	PROYECTO DE TESIS	O.E.S.:	ASESOR:	FECHA:	MAPA:
	ANEXO 23	DETERMINAR CARACTERISTICAS FISICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES	YVAN GUERRERO SAMANÉ	2023	SECCIÓN DE CAFETERÍA


Anexo 20: Secciones de Cafetería. Fuente: Propia

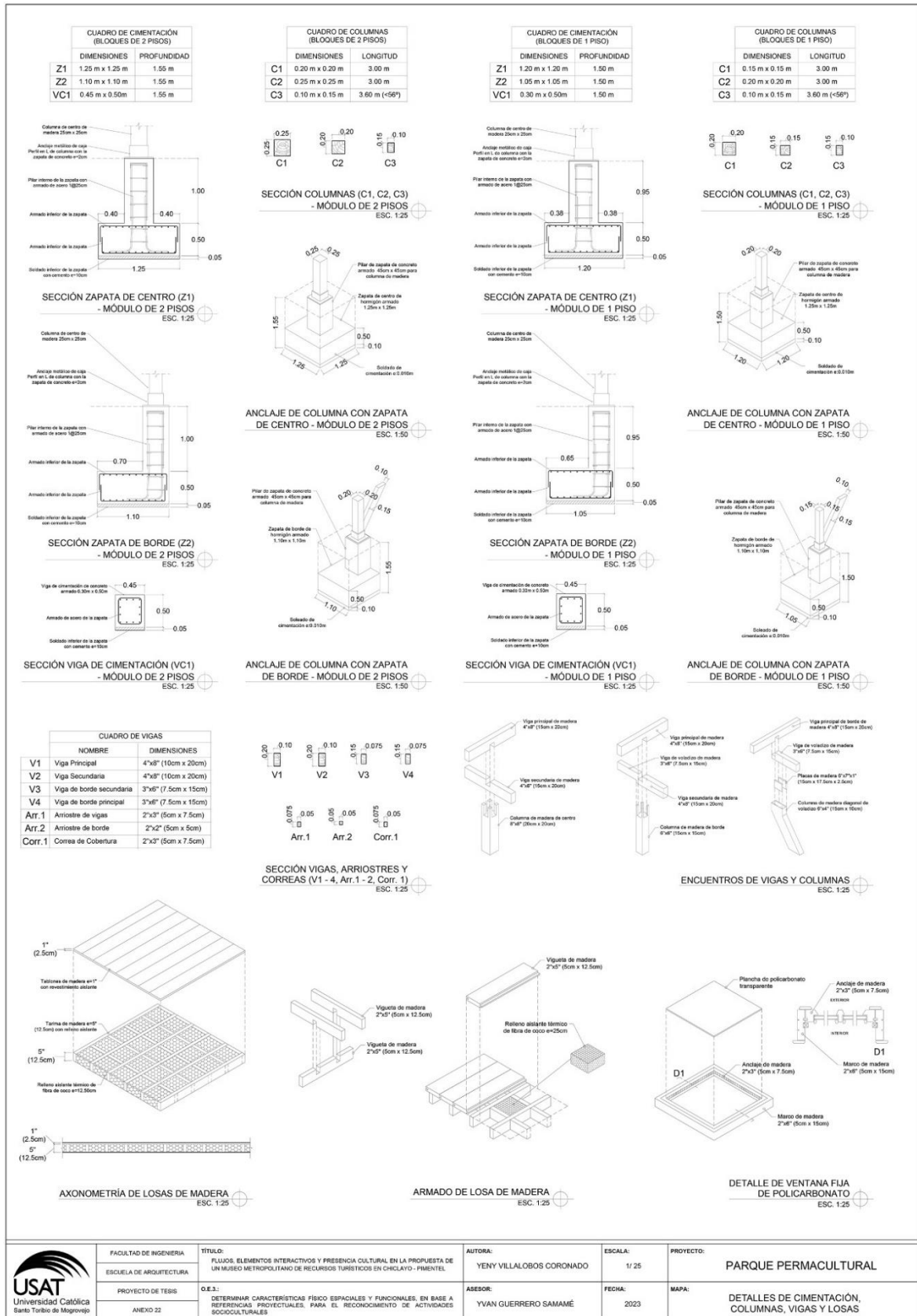


Anexo 21: Detalle de Muros Contraplacados




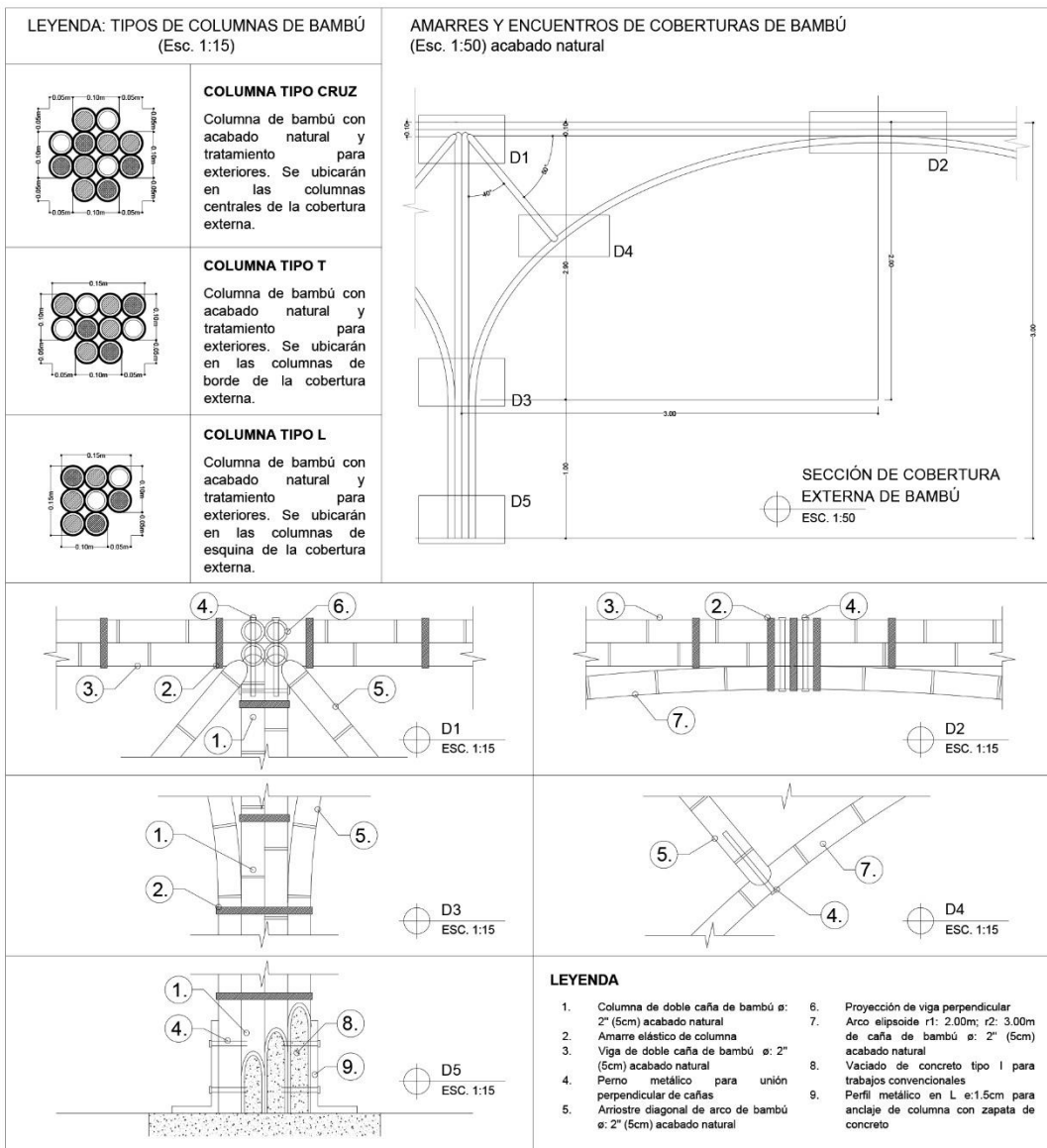
Anexo 22: Detalle de Losas y Techo

 <p>FACULTAD DE INGENIERIA ESUELA DE ARQUITECTURA</p>	<p>TITULO: FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURISTICOS EN CHILOAYO - PIMENTEL</p>	<p>AUTORA: YENY VILLALOBOS CORONADO</p>	<p>ESCALA: 1/ 50 1/ 25</p>	<p>PROYECTO: PARQUE PERMACULTURAL</p>
	<p>PROYECTO DE TESIS ANEXO 21</p>	<p>O.E.S.: DETERMINAR CARACTERÍSTICAS FÍSICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES</p>	<p>ASESOR: YVAN GUERRERO SAMANÉ</p>	<p>FECHA: 2023</p>



Anexo 23: Detalles de Cimentación, Columnas, Vigas y Losas

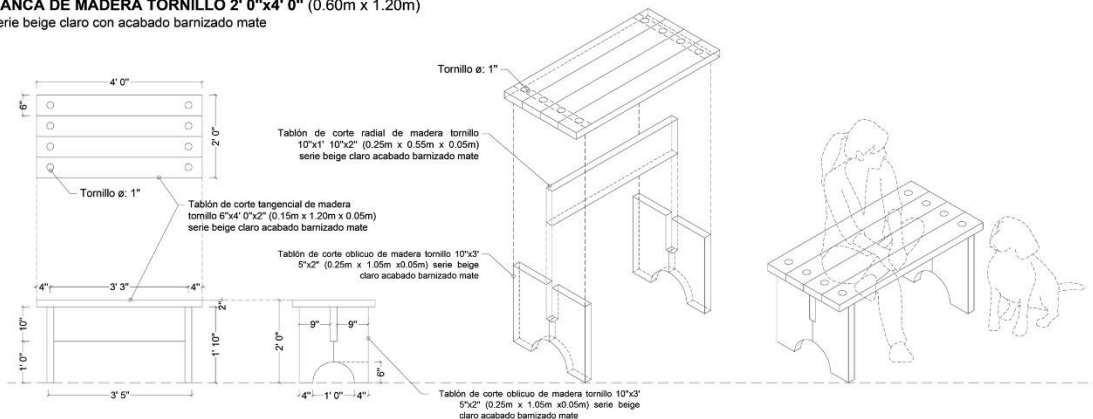
 <p>FACULTAD DE INGENIERIA ESCUELA DE ARQUITECTURA</p>	TÍTULO: FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURÍSTICOS EN CHILAYO - PIMENTEL	AUTORA: YENY VILLALOBOS CORONADO	ESCALA: 1/ 25	PROYECTO: PARQUE PERMACULTURAL
	O.E.S.: DETERMINAR CARACTERÍSTICAS FÍSICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES	ASESOR: YVAN GUERRERO SAMANÉ	FECHA: 2023	MAPA: DETALLES DE CIMENTACIÓN, COLUMNAS, VIGAS Y LOSAS



Anexo 24: Detalles Constructivos de Bambú

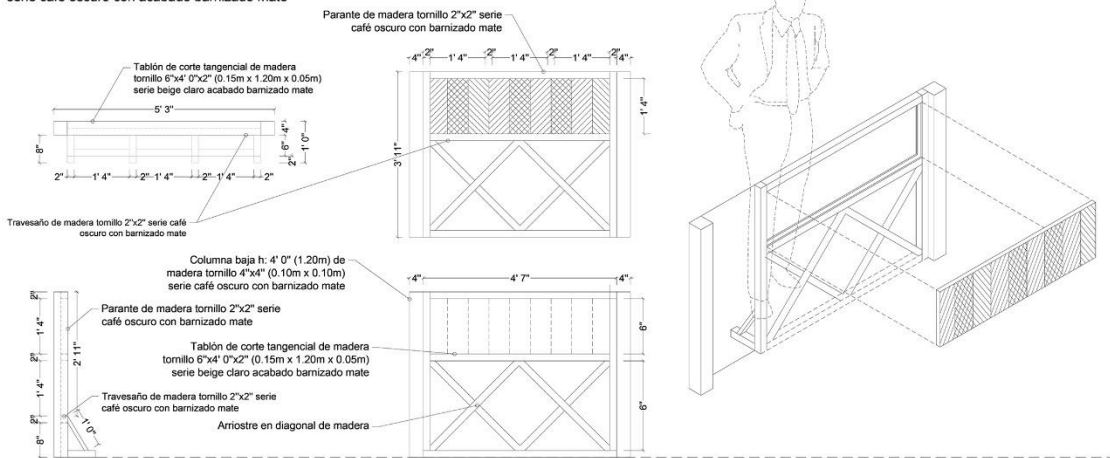
BANCA DE MADERA TORNILLO 2' 0" x 4' 0" (0.60m x 1.20m)

serie beige claro con acabado barnizado mate



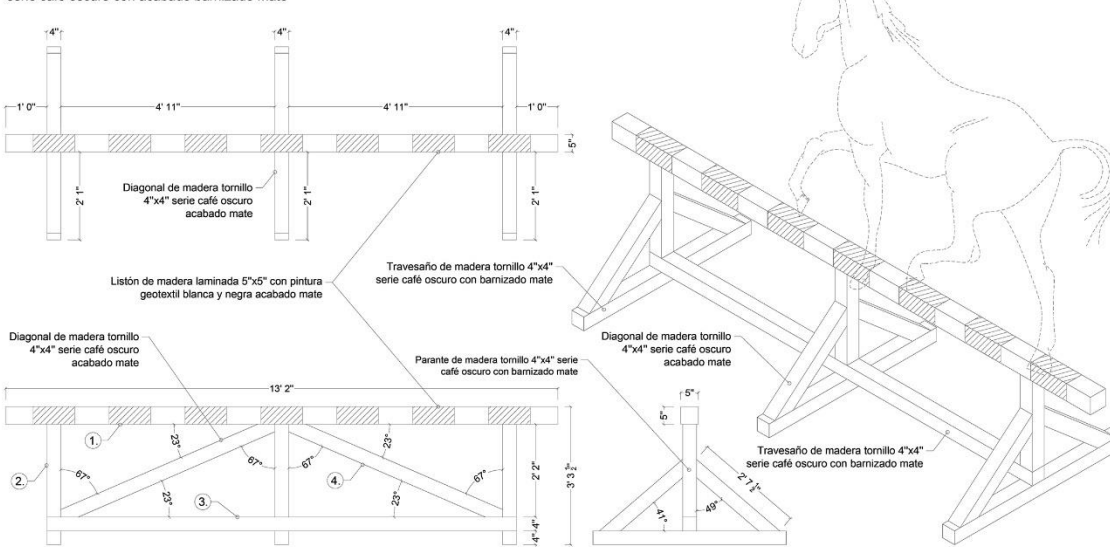
CERCO DE MADERA TORNILLO e:4" (0.10m)

serie café oscuro con acabado barnizado mate



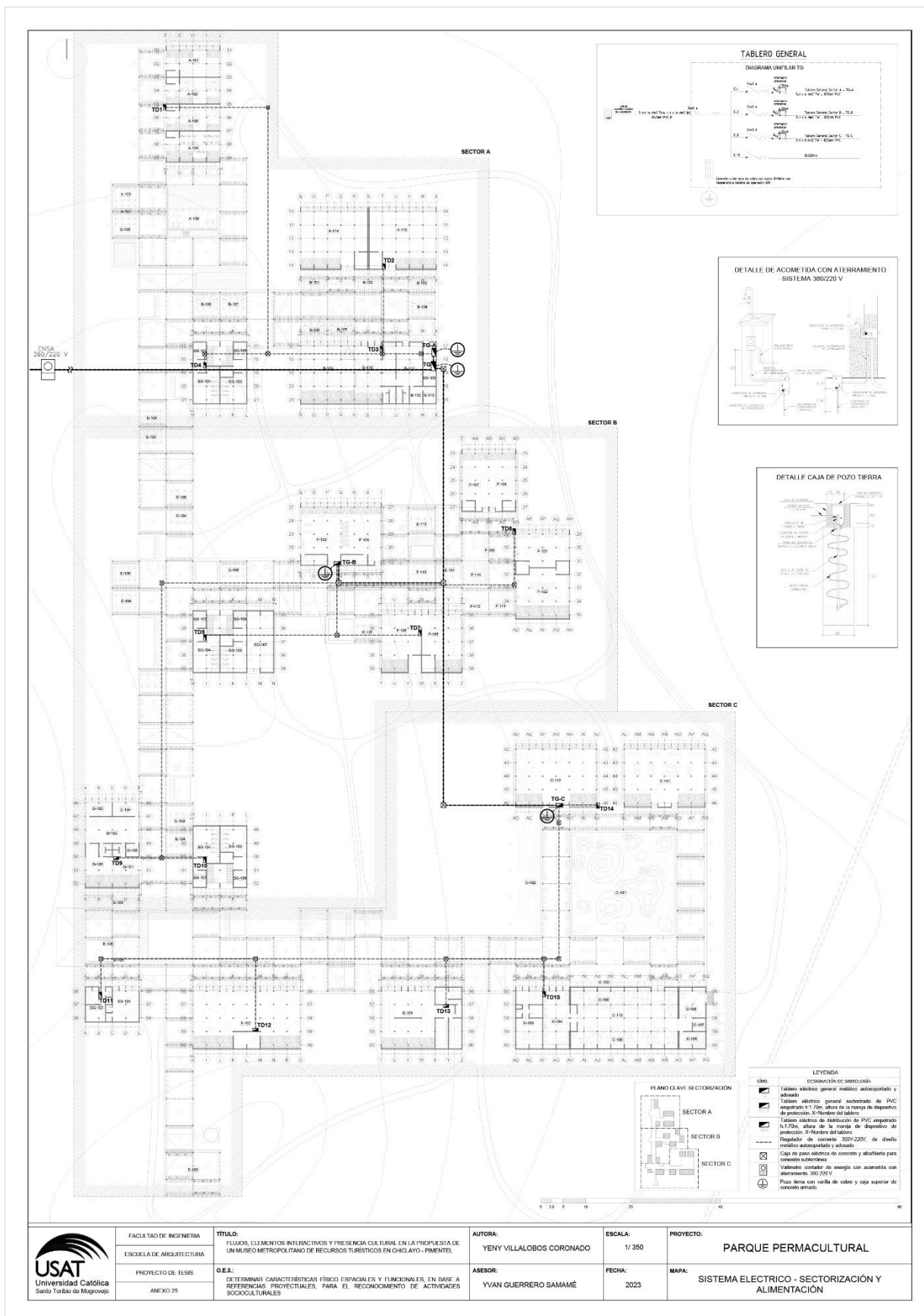
CERCO DE MADERA TORNILLO e:4" (0.10m)

serie café oscuro con acabado barnizado mate



<p>USAT Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovojo</p>	FACULTAD DE INGENIERIA	TITULO:	AUTORA:	ESCALA:	PROYECTO:
	ESCUELA DE ARQUITECTURA	FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURISTICOS EN CHICLAYO - PIMENTEL	YENY VILLALOBOS CORONADO	1/15 1/5 1/2.5	PARQUE PERMACULTURAL
	PROYECTO DE TESIS	O.E.S.:	ASESOR:	FECHA:	MAPA:
ANEXO 26	DETERMINAR CARACTERÍSTICAS FÍSICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES	YVAN GUERRERO SAMAMÉ	2023	DETALLES DE MOBILIARIOS DE MADERA	

Anexo 25: Detalles de Mobiliarios de madera



FACULTAD DE INGENIERIA
 ESCUELA DE ARQUITECTURA
 PROYECTO DE TESIS
 ANEXO 25

TITULO:
 FLUJOS, ELEMENTOS INTERACTIVOS Y PRESENCIA CULTURAL EN LA PROPUESTA DE UN MUSEO METROPOLITANO DE RECURSOS TURISTICOS EN CHILOAYO - PIMENTEL

O.E.3:
 DETERMINAR CARACTERISTICAS FISICO ESPACIALES Y FUNCIONALES, EN BASE A REFERENCIAS PROYECTUALES, PARA EL RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES

AUTORA:
 YENY VILLALOBOS CORONADO

ASESOR:
 YVAN GUERRERO SAMAMÉ

ESCALA:
 1/350

FECHA:
 2023

PROYECTO:
 PARQUE PERMACULTURAL

MAPA:
 SISTEMA ELECTRICO - SECTORIZACION Y ALIMENTACION

Anexo 26: Sistema eléctrico: Sectorización y alimentación