



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA**

El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector
Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los
Institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.
Incubadora de empresas en el distrito de San Martín de Porres.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Arquitecto

AUTORES:

Arrasco García, Gabriel André (ORCID: 0000-0002-6639-0465)
Perez Ramirez, Salvador Jhonnán (ORCID: 0000-0001-8490-0898)

ASESORES:

Msc. Arq. Lazarte Reátegui, Henry Daniel (ORCID: 0000-0002-9455-1094)
Msc. Arq. Vergel Polo, Jorge Luis (ORCID: 0000-0002-0881-5410)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Urbanismo Sostenible

Lima - Perú

2021

Dedicatoria

A nuestros padres por todo su apoyo y por formar a la persona quien somos ahora, todo nuestro esfuerzo y logros se lo debemos a ustedes, entre ellos se incluye este. Así mismo, a nuestros compañeros, maestros, quienes compartieron sus conocimientos y aportaron en nuestra vida profesional.

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por permitirnos más tiempo de vida para lograr una de nuestras metas y poder disfrutarlo con nuestros seres queridos.

Así mismo, agradecer a nuestros seres queridos que ya no están a nuestro lado y que estuvieron en cada instante de nuestra vida, nos vieron crecer, formarnos y que ahora podemos seguir gracias a ellos.

Índice de contenido

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	13
III. METODOLOGÍA.....	21
3.1. Tipo y diseño de investigación	21
3.2. Variables y operacionalización.....	22
3.3. Población, muestra y muestreo.....	26
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad .	27
3.5. Procedimientos	31
3.6. Método de análisis de datos.....	32
3.7. Aspectos éticos.....	32
IV. RESULTADOS.....	33
V. DISCUSIÓN	41
VI. CONCLUSIONES	45
VII. RECOMENDACIONES.....	46
VIII. PROPUESTA.....	47
REFERENCIAS.....	48
ANEXOS	54

Índice de tablas

Tabla 1: Operacionalización de variables.....	25
Tabla 2: Validación a juicio de expertos	28
Tabla 3: Resumen de procesamiento de casos	29
Tabla 4: Estadística de fiabilidad del primer test en SPSS.....	29
Tabla 5: Estadística de fiabilidad del segundo test en SPSS	29
Tabla 6: Correlación de Pearson entre test y retest.	30
Tabla 7: Tabla descriptiva de la variable 1: Emprendimiento creativo.....	33
Tabla 8: Tabla descriptiva de la variable 2: Industria de videojuegos	34
Tabla 9: El análisis del coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre emprendimiento creativo e industria de videojuegos.....	35
Tabla 10: El análisis del coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre talento humano y espacios de desarrollo profesional.....	37
Tabla 11: El análisis del coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre iniciativa emprendedora y diseño de videojuegos.	38
Tabla 12: El análisis del coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre innovación empresarial y entorno tecnológico.....	39
Tabla 13: Escala de Likert.....	58
Tabla 14: Interpretación del coeficiente de confiabilidad.....	58
Tabla 15: Estadística de la dimensión 1: talento humano	58
Tabla 16: Estadística de la dimensión 2: iniciativa emprendedora.....	58
Tabla 17: Estadística de la dimensión 3: innovación empresarial	59
Tabla 18: Estadística de la dimensión 4: áreas de desarrollo profesional.....	59
Tabla 19: Estadística de la dimensión 5: creación de videojuegos	59
Tabla 20: Estadística de la dimensión 6: entorno tecnológico.....	59

Índice de gráficos y figuras

Figura 1: Simbología del diseño correlacional.....	22
Figura 2: Variable 1: Emprendimiento creativo.....	33
Figura 3: Variable 2: Industria de videojuegos	34
Figura 4: Ingreso global de videojuegos por región en el 2019.....	55
Figura 5: Ingreso de los videojuegos en Latinoamérica en el 2019.....	55
Figura 6: Estudios de videojuegos y número de empleos por país.	56
Figura 7: AutCraft.....	56
Figura 8: Alpha Beat Cancer	56
Figura 9: Inka Madnes.....	56
Figura 10: Los Gamers peruanos.....	57
Figura 11: Población que consume tecnología en Lima Norte	57

Resumen

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo determinar cómo se relaciona el emprendimiento creativo con la industria de videojuegos, en estudiantes de Diseño de Videojuegos, de los institutos del Sector de Lima Norte. Se pone en valor al diseñador de videojuegos como factor de desarrollo en el país, enfocándose en el desarrollo profesional en este sector.

La investigación es de tipo básico, de nivel descriptivo correlacional, con enfoque cuantitativo, tiempo transversal o transeccional y con diseño no experimental. La población es de 120 estudiantes, con una muestra de 92 y se utilizó como instrumento un cuestionario electrónico, aplicando la escala Likert.

Se obtuvo la validación en base a juicio de expertos, para la confiabilidad del instrumento, se planteó un test-retest con 20 estudiantes, así mismo, se aplicó el método de consistencia interna, mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach.

Como resultado final, la investigación determinó un coeficiente de correlación Rho de Spearman, que indica una correlación entre las variables, con lo que finalmente se concluye que, si bien el emprendimiento creativo es un factor potencial para el desarrollo profesional de los estudiantes, se cuenta con algunas deficiencias para mejorar la situación de la industria de videojuegos.

Palabras clave: Emprendimiento creativo, Industria de videojuegos, Iniciativa emprendedora, Diseño de videojuegos, Desarrollo profesional.

Abstract

This research work aimed to determine how creative entrepreneurship is related to the video game industry, in Video Game Design students, from the institutes of the North Lima Sector. The videogame designer is valued as a development factor in the country, focusing on professional development in this sector.

The research is of a basic type, with a quantitative approach, a correlational descriptive level, transverse or transectional time and with a non-experimental design. The population is 120 students, with a sample of 92 and an electronic questionnaire was applied as an instrument, applying the Likert scale.

Validation was obtained based on expert judgment, for the reliability of the instrument, a test-retest was proposed with 20 students, and the internal consistency method was applied, using the Cronbach's Alpha coefficient.

As a final result, the investigation determined a Spearman's Rho correlation coefficient, which indicates a correlation between the variables, which finally concludes that, although creative entrepreneurship is a potential factor for the professional development of students, it is counted with some deficiencies to improve the situation of the video game industry.

Key words: Creative entrepreneurship, Video game industry, Entrepreneurship, Video game design, Professional development.

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, los videojuegos han conseguido el mayor crecimiento económico en la industria del entretenimiento, debido a que, en estos cinco años, percibieron un crecimiento del 56% y en el 2018 alcanzaron 137,9 millones de dólares, de esta manera, esta industria triplicó las ganancias proyectadas para la industria del cine. En el año 2017, comparando a la industria de la música, los videojuegos tuvieron ganancias seis veces mayor que esta. (Banco Interamericano de Desarrollo, 2019, pág. 6).

El ingreso global de los videojuegos, en el año 2019 tuvo un total de 152,100 millones de dólares, teniendo así un crecimiento anual del 9.6% con respecto al año 2018. Si separamos estos ingresos por región, la mayor parte fue generada en Asia-Pacífico, con un 47% del ingreso global, luego se encuentran, sin una gran diferencia, Norteamérica con un 26% y Europa, Medio Este y África con un 23%, finalmente aportando con una cantidad mucho menor a estas se encuentra Latinoamérica con un 4%, sin embargo, esto equivale a aproximadamente un ingreso de 5,600 millones de dólares en la región (Newzoo, 2019). (figura 4)

En Latinoamérica, los ingresos generados por la industria de videojuegos tienen un 3.7% de participación en los ingresos globales del año 2019. Considerando un ranking con los cinco países que obtienen mayores ingresos por videojuegos en Latinoamérica, se encuentra liderando México con 1.8 millones de dólares, luego Brasil en segundo lugar, con 1.6 millones de dólares y en el tercero, cuarto y quinto, se encontraría Argentina, Colombia y Chile, respectivamente, con menos de medio millón de dólares cada uno (Newzoo, 2019). (figura 5)

La industria de los videojuegos que aparte de generar gran cantidad de dólares a nivel mundial, es responsable por 220.000 empleos tanto directos como indirectos en EE.UU., así mismo, Reino Unido con un aproximado de 50.000 empleos en el país. En Latinoamérica, Brasil se acerca a los 4 mil empleados (Banco Interamericano de Desarrollo, 2019, pág. 225). (Figura 6)

Según Franco Gustin, de la Agencia Argentina de Comercio Internacional, entre los productos que se realizan en el país, se exporta aproximadamente el 95%, los cuales deben cumplir con altos niveles y/o estándares de calidad para que, de esta

manera, sean aptos para salir al mercado (El Economista, 2017). Teniendo esta perspectiva, esta industria nos muestra que su crecimiento puede favorecer a muchas oportunidades laborales, por lo que, en esta industria intervienen diversas profesiones para la creación de un videojuego, estas pueden ser profesiones técnicas como programadores, animadores 2D y 3D, ingenieros de sonido, al igual que beneficiaría a profesionales creativos como son los músicos, escritores, ilustradores, artistas y productores.

Según él (Banco Interamericano de Desarrollo, 2019) los países que desarrollan videojuegos o aquellos que se estén conectando a este entorno de la industria, ya son parte del incremento económico, esto se puede ver en países como Francia, Canadá, España, Reino Unido Argentina, Brasil, Chile, Colombia y Uruguay. Estos son países que apoyan a estudios en financiamiento o reducción de impuestos, debido a que estos generan ingresos económicos para dichos países por medio de los videojuegos.

Ante este escenario, algunos estudios en base a los videojuegos, nos demuestran que los reflejos y agilidad mental de los jugadores son significativamente mejor que el resto de la población, según nos dice la (BBC, 2019). Así mismo, agrega que los jugadores tienen más de 300 acciones por minuto, teniendo este nuevo término llamando multitasking. En este mismo contexto, ciertos científicos consideran que existen algunos juegos que resultan ser mejor que el ajedrez, teniendo como indicadores el liderazgo y organización.

Según los datos obtenidos de (Lima Como Vamos, 2016), se muestra que, en la parte educativa, el 35% que es la tercera parte de los limeños, se siente insatisfecho con los servicios educativos que brinda la ciudad de Lima. Además, el 52.5% de la población de lima metropolitana expresa que una de las razones de este problema, es debido a la calidad de enseñanza de los docentes, seguido por el 18.6% que adjudican este problema a los contenidos que ofrecen los cursos (págs. 28 - 29). Según (Castellanos, Castellanos, Salazar, & Casas, 2016) en su tesis, nos mencionan que, los métodos de enseñanzas hacia estudiantes deben estar acompañado de videojuegos, dado que las didácticas de los videojuegos ayudan en la captación y enseñanza. Por lo que, la metodología de enseñanzas sería un cambio atractivo para los estudiantes.

De igual manera, el (Banco Interamericano de Desarrollo, 2019) nos demuestra que, los videojuegos es un método que mejora al estudiante en el aprendizaje y les ayuda a enfrentar los conflictos que les pueda pasar, a mejorar la colaboración en equipo y poder resolver problemas que afectan al mundo o guiarnos en nuestra vida, esto se denomina como Gamificación, que es una técnica de aprendizaje. Así mismo, se mencionará solo tres proyectos de videojuegos que aportan a la educación:

MineCraft, por la empresa Mojang AB. de Suecia, es el segundo videojuego más vendido en la actualidad, que facilita al usuario a crear mundos tridimensionales partiendo de su creatividad, además se creó una edición educativa llamada MinecraftEdu, el cual es utilizado en 40 países, en ese mismo contexto se creó AutCraft (figura 7), para evitar el bullying en comunidades públicas. Los niños con autismo no enfrentan acoso y son libres de expresar sus gustos dentro de este espacio virtual, de esta manera, han logrado realizar actividades que pueden ser difíciles en su vida diaria, como hablar, leer, jugar y escribir. Alpha Beat Cancer, realizado por el estudio Beat y Mukutu Games de Brasil (figura 8), el videojuego que ayuda a niños de 3 y 6 años que se les diagnosticó cáncer, este juego aporta a que los niños puedan comprender de una manera sencilla acerca de su estado de salud y así puedan pasar por el tratamiento que experimentarán. Inka Madnes, por el estudio Pariwana Studios de Perú (figura 9), el videojuego se enfoca en la mitología de la civilización del país, el cual se orienta en elementos culturales de una manera simple y divertida para captar a un público internacional. Por otro lado, promueve la cultura mediante el videojuego, mostrando elementos de patrimonio cultural y monumentos naturales.

El estudio (Newzoo, 2017) nos indica que, América Latina es la segunda región que cuenta con un crecimiento de videojuego de 13.9% año a año y Asia es el primero con 16.8%. Por lo tanto, esto sería la oportunidad para que estudios de videojuegos y futuros talentos puedan incursionar en esta gran industria. Por lo que, se debe tomar en cuenta que a los inversionistas no solo se les capta con una buena idea, de modo que, se debe tener un buen equipo de trabajo, con una visión global que aporte a la creación de más productos y estos puedan competir en el mercado global.

Según el (Banco Interamericano de Desarrollo, 2019) otro punto importante son los diseñadores de videojuegos, los cuales desarrollan las nuevas ideas para la creación de un videojuego, en dónde se enfocan en el gusto y forma de jugar para el usuario. Latinoamérica en la actualidad cuenta con 50 estudios reconocidos a nivel mundial, de los cuales, Perú cuenta con dos estudios Bamtang Games fundado el año 2013 y LEAP Game Studios fundado en el año 2012, estos estudios son desarrolladores de videojuegos teniendo de 4 a 8 juegos reconocidos. Estos estudios están respaldados por APDEV (Asociación Peruana de Deportes electrónicos y Videojuegos) el cual se encarga de las exposiciones, enfocando al videojuego como fuente de ingreso económico (pág. 182)

En cuanto a la situación de la industria de videojuegos en el Perú, según un estudio realizado por el Banco Interamericano de Desarrollo en conjunto con el Ministerio de Cultura, desde el año 2005 hasta el año 2018 se emprendieron 597 proyectos de videojuegos, en el año 2018 se trabajaron 75 títulos, perteneciendo en su mayoría a las plataformas móviles (El Comercio, 2019).

De la misma manera, una investigación realizada en el Perú, con el título “Mapeo del ecosistema creativo y cultural del Perú – Sector videojuegos” se obtuvo información acerca de 21 empresas desarrolladoras de videojuegos, en las cuales se destacó que solo el 59% es formal, y el 38% de los trabajadores se encuentran en planilla. El estudio resalta que estas empresas se enfocan en desarrollar videojuegos para móviles, debido a que tienen menos barreras de entrada, y que, por otra parte, diseñar videojuegos para consolas, tiene algunos obstáculos, como entablar vínculos con empresas o conseguir contratos (El Comercio, 2019).

Se debe considerar que en Lima ya existen centros donde se manifiesta los videojuegos como carrera, profesionalismo e innovación; debido a esto, centros como el CIDE (Centro de Innovación y Desarrollo Emprendedor) el cual pertenece a la PUCP (Pontificia Universidad Católica del Perú), IDAT (Instituto Superior Tecnológico), Instituto Toulouse Lautrec, IPD (Instituto Peruano del Deporte). Son aliados estratégicos de APDEV para difundir esta industria de los videojuegos. Desde esta perspectiva ya se debe pensar en espacios para eventos de diseñadores de videojuegos y deportistas electrónicos, donde puedan concentrar y dar la eficiencia para estos talentos.

Según la Revista (América Economía, 2019), el Global Entrepreneurship Monitor (GEM) menciona que Perú se encuentra entre los países que cuentan con una mayor intención para emprender, no solo en América Latina, sino también en el mundo, ocupando la cuarta posición en la región con un 40% de la población que se encuentra dispuesta a empezar un negocio en sus años posteriores. Perú solo se encuentra detrás de Colombia, Chile y Guatemala, los cuales se encuentran liderando este ranking en Latinoamérica, teniendo aproximadamente el 50% de población con esta iniciativa. En cuanto al nivel mundial, Perú está ubicado en el puesto ocho. Según este estudio, el 72% de la población peruana, se siente preparada para emprender, por ello también es importante mencionar la percepción que tiene la población sobre sus capacidades para ser emprendedor y afrontar sus riesgos.

Asimismo, en Lima Metropolitana existe un enfoque centralizado en la actividad de emprendimiento e innovación y puesto que los centros como CIDE (Centro de Innovación y Desarrollo Emprendedor) el cual es parte de la PUCP, el Centro de Emprendimiento e Innovación UP que es de la Universidad del Pacífico, Centro de Emprendimiento USIL, Unidad Iniciativa Empresarial UPC, Centro de Innovación IPAE, Centro de Desarrollo Emprendedor (CDE Esan), hasta la Universidad de Lima tiene una oficina de emprendimiento.

Todas las mencionadas anteriormente, se encuentran en Lima Centro, dejando a Lima Norte, Sur y Este, tener que desplazarse a estos centros para acceder a los programas, talleres y cursos de desarrollo de habilidades o emprender una actividad; lo cual en la zona que viven, tienen que direccionarse de la periferia al centro porque no cuenta con espacios para el desarrollo empresarial. Se debe considerar que en Lima Norte se encuentra un centro de emprendimiento de envergadura el cual es de carácter privado y pertenece a la USIL; este se ubica en el distrito de Independencia, existiendo otros pequeños los cuales no trascienden.

Por otro lado, los eventos de videojuegos realizados en Lima, los cuales tienen un rol importante para el impulso del crecimiento en este sector, no cuentan con instalaciones apropiadas y esto a su vez, puede complicar el desarrollo de esta industria en el país. Tal como nos menciona (Bendezu, 2019) en su tesis, que el torneo de Dota 2 realizado en Lima es un evento importante para esta industria,

pero que este evento se ejecutó en improvisadas instalaciones del Coliseo Dibos, por lo que, no cumpliría con las especificaciones técnicas y no tendría espacios apropiados.

Según (Bendezu, 2019) nos informa en su tesis que, se realizan eventos de competencia internacionales on-line, en donde estos competidores se reúnen en el Centro Comercial “Arenales” ubicado en el distrito de Lince, causando que los asistentes soporten la incomodidad de los espacios deficientes que no son para competencias, con la improvisación de espacios y materiales mal usado e iluminación inadecuada.

En la ciudad de Lima, también se realizó el evento conocido como Lima Games Week, realizado en el Jockey Plaza en Santiago de Surco, el cual reúne muchos aficionados, empresas, auspiciadores y patrocinadores de distintas marcas, donde se da muestras de videojuegos y competencias de deportistas electrónicos e invitados estelares, donde los invitados eran el eje de todo este evento según el diario (Publmetro, 2019). En tal sentido, nos muestra que los eventos que se realizan en el centro de Lima Metropolitana, se realizan en lugares improvisados donde se tienen que adecuar para poder satisfacer a su público objetivo.

El evento Lima Games Week, tuvo un gran público asistente, el cual sentía incomodidad por falta de espacios para poder ubicarse o tener un punto de reunión familiar dado que esto es para todo tipo de público que les interese los videojuegos, estos nos comunica (Rivalry, 2019), a pesar de ser un evento inspirado de festivales en Latinoamérica como Argentina Game Show y Brasil Game Show o eventos en Europa como Paris Games Week, Madrid Games Week, estos no cuentan con espacios para realizar dichos eventos y su magnitud.

En Lima en el 2019 se realizó “Lima Game Fest” en Santiago de Surco, el evento reconoce a los estudios peruanos encargados de diseñar videojuegos y expondrán más de 40 videojuegos que compiten para obtener el reconocimiento de “Mejor Juego 2019” y una deseada beca al curso Indie Prize, la cual se realizara en Turquía, según (TEC, 2019). Es así como, se reconoce al diseñador como potencial para la actividad tecnológica para los videojuegos.

En el Centro Comercial Mega Plaza del distrito de Independencia, se realizó la edición número “VI festival Games”, el cual tuvo un gran público de aficionados de videojuegos donde se dio varias actividades, el cual busca fomentar la cultura de videojuegos, según el diario (El Comercio, 2019). Teniendo esta perspectiva la tendencia de los videojuegos tiene un gran público, al igual que la muestra de innovación de videojuegos, es acorde a la actualidad a nivel mundial.

La investigación encuentra como problema en el punto actividades de diseño de videojuegos, además existen institutos que tienen como carrera Diseño de Videojuegos, como lo son el instituto Toulouse Lautrec sede Independencia, el instituto SENATI y también el instituto CIBERTEC sede Los Olivos e incluso la PUCP (Pontificia Universidad Católica del Perú) tiene su taller de Diseño de Videojuegos. Donde este espacio pueda albergar a los futuros estudios de videojuegos e incubar en las etapas del proyecto. Asimismo, ya existen asociaciones como APDEV que impulsa el videojuego como potenciador económico y que debe ser aprovechado por la ciudad.

Teniendo esta perspectiva en que ya existen estos institutos para diseñadores de videojuegos que tienen conocimiento de su carrera de cómo diseñar y programar, de igual manera, sabiendo que solo 2 estudios de videojuegos son reconocidos internacionalmente, muestra que los demás estudios que se encuentra en el Perú, tienen inconvenientes para manejar los lazos empresariales o relacionados, debido a que no basta con solo emprender si no cómo encaminar esta empresa, cómo administrar o generar un plan estratégico o resolver dudas de cómo afinar y precisar en las decisiones para el crecimiento de estas empresas.

(Mojica, 2018) nos informa, sobre las dificultades de un emprendedor en el rubro del diseño o desarrollo de videojuegos, mediante la experiencia de Pablo Realini, cocreador de Kingdom Rush el cual menciona que la industria cuenta con dificultades para las nuevas empresas y quien personalmente, tenía dudas sobre las decisiones en su empresa y cómo afrontarlas solo teniendo una experiencia laboral y decidiendo crear su propia empresa.

De esta manera, nos podemos dar cuenta que darse a conocer en esta industria toma tiempo, ya sea para poder relacionarse con marcas reconocidas o

inversionistas, como para manejar estrategias para la empresa. Por lo tanto, la capacitación para estos emprendedores de videojuegos tendría que contar con lo necesario, como las herramientas o los espacios para entablar lazos estratégicos con empresas o inversionistas.

Según la Agencia Peruana de Noticias (Andina, 2019), nos menciona que, a partir del 2005 los estudios de videojuegos han desarrollado 600 juegos para dispositivos móviles hasta el 2019, así mismo registra 118 juegos propios y para terceros 479.

Según la Agencia Peruana de Noticias (Andina, 2019) los estudios de videojuego tienen como 185 profesionales como los desarrolladores de videojuegos, productores, músicos, programadores, artistas entre otros, además este sector facturó más de siete millones de soles en el año 2017. Así mismo, agrega que, en el 2017 la entidad Encuesta Nacional de Programas Estratégicos (ENAPRES) realizó una encuesta de 2.3% de la población peruana para saber cómo obtuvieron videojuegos, y sus preferencias fueron a través de Bluray o CDs, entre otros dispositivos, además nos indica que el 11.7% lo obtuvo por móviles por medio de descargas o acceso a internet.

Según el diario (Gestión, 2020), nos menciona que, IGDA realizó un estudio de los desarrolladores de videojuegos de Perú que tienen entre 20 y 31 años, cuentan con estudios en ciencia, tecnología, artes, matemática o ingeniería, estos serían sus características. Además, agrega que, se cuenta con 53.8% de personas con educación superior y con 41.8% en técnicos que se encuentra en el entorno de los videojuegos, asimismo el 48.4% trabaja en relación a los videojuegos y el 40.7% realiza trabajo desde su casa.

Según (Infobae, 2020) nos informa que, por el motivo de la cuarentena por la pandemia COVID-19 existen plataformas donde estudios de videojuegos regalan sus productos, que están colgando su modo de prueba para que estos puedan usarlo, el método es a más atracción tenga el juego y si el jugador le interesa comprar el juego lo hace por medio de la plataforma, de modo que la plataforma compra el juego al estudio y tiene un beneficio económico según acuerde el estudio, uno de estos estudios es STEAM plataforma donde estudios de todo el mundo cuelgan sus propuestas.

Teniendo esta perspectiva las actividades de diseñadores de videojuegos no sería interrumpido debido que es un trabajo que se puede realizar desde su casa, estos métodos ya se estando dando antes de los acontecimientos de la cuarentena modo de trabajo que es vía remota y no tengan que ser interrumpidos. Asimismo, existen plataforma que promueven la venta y compra de productos de estudios que cuelguen su modo de prueba de videojuegos

El diario (Gestión, 2019) nos informa que, el mercado de gamers de peruanos invierten entre US\$150 y US\$350 en juegos, y en renovación para sus PC's es entre los S/ 6,000 y S/ 8,000. Según el estudio de GFK (Nürnberg Gesellschaft für Konsumforschung e.V.) nos menciona que 4 de cada 10 juegan algún tipo de videojuego y la preferencia de juego en consolas es del 40%, en computadoras el 30% y en Smartphone 30%. Así mismo, el rango de edad es de 18 a 35 años, de los jugadores gamer. (Figura 10)

Según (Perú Retail, 2019) nos informa que, la consultora investigadora del mercado GFK (Nürnberg Gesellschaft für Konsumforschung e.V.) que Perú tiene una demanda de Laptops Gamer comparando en los periodos del 2018-2019 el cual muestra un incremento de 87%, en estas laptops se puede hacer diversos trabajos para 3D o programación. La población tiene interés en tecnología para videojuegos (consolas de videojuegos tradicionales, celulares y PC en simultáneo) mostrando que el peruano se actualiza en la tendencia del mundo tecnológico.

Según (Ipsos, 2019) nos informa que, el 93% de Lima Norte son internautas y les gusta probar nuevos productos, en esta zona de Lima, el poblador es menos tradicionalista y conservador, dado que es una población más joven, por lo tanto, tiende a utilizar y aprovechar la tecnología. Además, se menciona que el 45% tiene conexión a internet desde su hogar y que el 37% tiene teléfono fijo.

También nos indica que, el 13% de la población de adolescentes y jóvenes de Lima Norte son de 13 a 20 años, y tienen interacción con la tecnología. De igual manera, el 26% corresponde al adulto joven que consume tecnología (Ipsos, 2019). (Figura 11)

Según la Agencia Peruana de Noticias (Andina, 2019), la empresa OLX (OnLine Exchange) realizó un análisis sobre distritos con más demanda en los videojuegos,

estos son Los Olivos y Cercado, cada uno de estos con 19%, seguido de San Juan de Lurigancho con 17%, Carabayllo, Miraflores, La Molina y Surco cuentan con 6% cada distrito. Así mismo, San Martín de Porres, Lince y San Borja con menos del 5%. De esta manera, Lima metropolitana cuenta con el 72% de la interacción de videojuegos en todo el Perú, y la mayoría de distritos de Lima Norte cuentan con una mayor demanda en videojuegos en comparación con otros sectores de Lima Metropolitana.

Teniendo esta perspectiva nos podemos dar cuenta que Perú se encuentra dentro de la Industria de los Videojuegos y con potencial para desarrollar a través este sector, la economía naranja en el país.

Sin embargo, las condiciones de espacios propuestos para dichos eventos de videojuegos, no cumplían las condiciones técnicas, al igual que tampoco cuenta con espacios potenciadores para diseñadores de videojuegos: Es así que, se apunta ello con una visión de emprendimiento para profesionales, en un espacio tecnológico e innovador.

Por esta razón, los diseñadores que se están formando en Lima Norte tendrían dificultades para el momento en que necesite emprender, por falta de herramientas, espacios y conocimientos para el emprendimiento, para formarse y manejar estrategias para su empresa en el mundo de los videojuegos. Es así que, si consiguen tener su propio estudio, la gran mayoría no se mantendría en el mercado lo suficiente y este podría quebrar, y formar cierta frustración profesional para aquellos diseñadores de videojuegos de los institutos del sector de Lima Norte.

De esta manera se llega a formular el problema general de la investigación, el cual es la pregunta ¿De qué manera se relaciona el emprendimiento creativo con la industria de videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el sector Lima Norte, Lima? De igual manera se establecieron los siguientes problemas específicos, de los cuales en primer lugar se precisa la interrogante ¿De qué manera se relaciona el talento humano con las áreas de desarrollo profesional, en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el sector Lima Norte, Lima? Como segunda interrogante ¿De qué manera se relaciona la iniciativa emprendedora con la creación de videojuegos

en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el sector Lima Norte, Lima? Y por último ¿De qué manera se relaciona la innovación empresarial con el entorno tecnológico en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el sector Lima Norte, Lima?

Esta investigación, se origina a partir de la necesidad de difundir la importancia de la industria de videojuegos como factor de desarrollo en el país, y la importancia de generar oportunidades para el desarrollo profesional de este sector. A través de esta investigación se busca obtener información del sector Lima Norte, y permitir aportar al conocimiento existente, y a otros estudios futuros sobre el emprendimiento creativo y su relación con la industria de videojuegos, cuyo resultado podrá generar propuestas para mejorar el desarrollo de esta industria, generando un impacto en el desarrollo social y económico.

De este modo se precisa el objetivo general de esta investigación, el cual se enfoca en determinar cómo se relaciona el emprendimiento creativo con la industria de videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el Sector Lima Norte, Lima, 2020. Como objetivos específicos: N°1 determinar cómo se relaciona el talento humano con las áreas de desarrollo profesional, en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el sector Lima Norte, Lima, 2020. N°2 determinar cómo se relaciona la iniciativa emprendedora con la creación de videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el sector Lima Norte, Lima, 2020. N°3 determinar cómo se relaciona la innovación empresarial con el entorno tecnológico en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el sector Lima Norte, Lima, 2020.

Por lo tanto, se planteó la hipótesis general, la cual afirma que, el emprendimiento creativo se relaciona de manera positiva con la industria de videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el Sector Lima Norte, Lima, 2020. De igual manera, se plantearon las siguientes hipótesis específicas: La hipótesis específica 1, indica que el talento humano se relaciona de manera positiva con las áreas de desarrollo profesional en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el sector Lima Norte, Lima, 2020. La hipótesis específica 2, menciona que la iniciativa emprendedora se relaciona de

manera positiva con la creación de videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Y por último la hipótesis específica 3, menciona que la innovación empresarial, se relaciona de manera positiva con el entorno tecnológico en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el sector Lima Norte, Lima, 2020.

II. MARCO TEÓRICO

En la elaboración de la presente investigación, se encontraron estudios previos nacionales, como el de (Mujica, 2019) que en su tesis sobre el impacto que generan las industrias creativas en el desarrollo de la Región Arequipa, tuvo como objetivo de la investigación, determinar el impacto de las industrias creativas en el desarrollo de la región Arequipa en el año 2011. Se empleó el método de la abstracción científica, teniendo como caso de estudio a las industrias creativas de Arequipa, con el fin de determinar qué tipo de relación tienen con el desarrollo de esta región. El tipo de esta investigación fue transversal. Se obtuvo como resultado de la investigación, que las industrias creativas generaron un impacto positivo para el desarrollo de esta región. De esta manera se pudo determinar que aquellas provincias las cuales contaban con una más alta cantidad de empresas ligadas a las industrias creativas, obtenían un mejor índice de Desarrollo. Como conclusión, se determinó una correlación positiva entre ambas variables.

(Paredes, 2018) en su tesis doctoral sobre las industrias culturales en el Perú, tiene como objetivo, llegar a identificar e interpretar las principales cualidades de cómo han ido evolucionando las industrias creativas y culturales en Perú, El estudio está principalmente centrado en las industrias cinematográficas, editoriales y a la radio, durante el período 2005 al 2015, enfocándose en el crecimiento económico, y también tiene el objetivo de elaborar una propuesta la cual pueda servir para su desarrollo a largo plazo. La investigación tiene un enfoque cualitativo de carácter descriptivo, no obstante, se consideró importante incluir información de carácter cuantitativo para la elaboración de la investigación. El enfoque cualitativo es evidenciado por cómo se analizó la información, como también por las técnicas que fueron utilizadas, como la revisión documental, la cual incluye revistas, libros, diarios digitales e impresos, así como entrevistas a expertos, entre otros. El diseño es de carácter fenomenológico, ya que se consideró el aporte desde distintos puntos de vista en los objetos de estudio. La investigación es de tipo aplicada. Como conclusión, pudo afirmarse que la evolución de la industria cultural y creativa, ha sido favorable y muy importante, la cual va acorde con el crecimiento y desarrollo económico del país, de esta manera, se evidencia su capacidad generadora de recursos y empleabilidad, sin embargo, la continuidad de este proceso, estará

ligada a condiciones políticas, sociales y económicas que le den estabilidad en el largo plazo.

(Ubillús, 2016) en su tesis de maestría, la cual lleva como título “Entornos de desarrollo de videojuegos en Lima – Perú” tiene como objetivo mostrar el estado del desarrollo de la industria de videojuegos en la ciudad de Lima, comparada con la situación de esta industria en el mundo, enfocándose principalmente en los países con un alto desarrollo en este sector, como también en los países que apuestan por esta industria, para determinar cuáles son las mejores condiciones de infraestructura, políticas, normativas, entre otras, y de esta manera generar recomendaciones, para llevar el desarrollo de la industria del videojuego de una manera beneficiosa, ya que es considerada como una industria cultural con gran potencial de desarrollo. Esta investigación es de tipo descriptiva exploratoria, a su vez, los datos descriptivos se expresaron en términos cuantitativos y cualitativos. Se realizaron encuestas a expertos, entre stakeholders primarios y secundarios, debido a que es necesario obtener información de manera diversa, y que pertenezca a todos los ámbitos de esta industria. Se concluye que la industria peruana del videojuego, se encuentra en desarrollo, pero tiene muchas deficiencias a nivel de infraestructura, propiedad intelectual, de personal especializado y a nivel educativo. Por otro lado, no existen políticas que fomenten el desarrollo de la industria, generando una posición desfavorable, comparándola con aquellos países que sí. La industria de videojuegos es muy rentable, y está demostrado debido a que existe un incremento del PBI en aquellos países que apostaron por este sector, desfavorablemente, en la situación de nuestro país no es así, debido a que se encuentra en vías de desarrollo y se debe saber orientar el apoyo y la inversión para este sector. Finalmente, el autor hace mención al Ministerio de cultura, recomendando realizar un análisis intensivo, para encontrar las deficiencias de esta industria creativa, y de esta manera poder encaminar los esfuerzos para superarlas.

(Delgado & Núñez, 2017) en su tesis acerca de las competencias emprendedoras en estudiantes de ciencias empresariales de la Universidad Señor de Sipán, tiene como objetivo determinar las competencias emprendedoras que se desarrollan por los alumnos de la Facultad de Ciencias Empresariales, para saber el suceso de la generación emprendedora y como esta participa de una manera

activa. Esta investigación es de tipo descriptivo – propositivo, se aplica para conocer la problemática que presenta la institución, en cuanto al diseño de investigación se utilizó un diseño de carácter no experimental, debido que no se somete a ningún sistema de prueba, así mismo, para saber sobre sus competencia y capacidades emprendedoras de estos estudiantes. Se realizó encuesta con la muestra de 302 estudiantes. En cuanto al resultado, el autor menciona que el emprendimiento es una gran oportunidad para los estudiantes, de manera que es importante fortalecer el vínculo. Finalmente concluye que es importante difundir esta cultura de emprendimiento, debido a que puede considerarse una de las bases del desarrollo económico a nivel nacional y regional; así mismo, puede ayudar a mejorar las capacidades y destrezas del estudiante universitario.

De el mismo modo, se encontraron estudios de carácter internacional, como el de (Vargas & Prada, 2019) En su trabajo de investigación sobre la economía naranja como potencializador de innovación en los proyectos de emprendimiento en la Universidad de La Salle de Bogotá, tiene como objetivo elaborar un análisis de la incidencia de la economía naranja en la sociedad, enfocándose en el programa de Finanzas y Comercio Internacional de la Universidad de La Salle. La investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva exploratoria y de diseño transversal. En cuanto a los resultados, se puede afirmar que la economía naranja si ayudaría a los proyectos de emprendimiento como potencializador de desarrollo e innovación, ya que el 62,2% de los proyectos realizados están relacionados con la economía naranja, por lo tanto, se propone considerar las oportunidades de financiación del gobierno para la continuidad de los proyectos. Se recomienda proponer actividades académicas y complementarias que difundan el concepto y las oportunidades que brinda la economía naranja, considerando el esquema de apropiación planteado en esta investigación y mostrar más opciones de emprendimiento que generen impacto social. También se recomienda un mejor seguimiento de esta investigación con el fin de determinar el desarrollo de la economía naranja en la propuesta de nuevos proyectos de emprendimiento y analizar el aporte de estas industrias en la economía.

(Rodriguez & López, 2019) en su artículo científico sobre la economía creativa, como una opción de emprendimiento, tiene como objetivo determinar de

qué manera esta economía puede ser una opción de emprendimiento junto con las instituciones de educación superior. Este artículo, pertenece a una primera fase de la investigación, la cual posee una metodología cualitativa, a pesar de que la investigación se desarrolla bajo una metodología mixta descriptiva. Para la realización de este artículo se realizó una revisión documental exhaustiva, enfocándose en la economía creativa y su industria, como también de los informes de emprendimiento a nivel mundial. Como resultado el autor menciona que la economía naranja parece ser una gran oportunidad, sin embargo, no está creciendo de la manera que podría hacerlo, es importante fortalecer el vínculo entre el sector privado y las instituciones de educación superior, ya que es fundamental para la generación de empresa y de nuevos empleos. Finalmente, el autor menciona que sería interesante establecer de qué manera la economía naranja se ha desarrollado en su país, y cómo se podría enlazar positivamente con las instituciones de educación superior para lograr un mayor alcance, y de esta manera poder llegar a dar apoyo a las poblaciones vulnerables y crear ideas de negocio en este sector.

(Gala, 2019) en su artículo científico titulado “Mapa de la Industria Cultural de Videojuegos en Argentina: un estado de situación” tiene como objetivo, contribuir al conocimiento del estado del desarrollo en la industria de videojuegos de Argentina, basándose en un análisis de los datos estadísticos publicados acerca de este sector, enfocándose en el consumo y la economía cultural. La investigación se desarrolla teniendo como punto de partida tres principales ejes, los cuales son, el consumo de videojuegos en el país, la producción de éstos y la función de la industria local de videojuegos, en un contexto regional. Una parte de esta investigación, consistió en organizar y comparar los datos disponibles, con el fin de hallar coincidencias o discordancias que permitan la revisión de las fuentes consultadas, tales como asociaciones del sector, organismos gubernamentales, entre otras. La investigación es de tipo analítica y diseño transversal. Como resultado, el autor nos menciona que la industria de videojuegos, a lo largo de los años ha crecido de una manera estable, hasta establecerse como un nuevo sector económico en Argentina, con varias empresas situadas en diferentes puntos del país, y colocándose en una posición competitiva a nivel regional, a pesar de la poca intervención de los países de Latinoamérica en el mercado de videojuegos.

(Ramirez & Rodriguez, 2018) en su trabajo de investigación sobre la propiedad intelectual, en la industria creativa para el desarrollo económico del país de Colombia, tiene como objetivo principal identificar el desarrollo que muestran estas industrias, analizar y describir los datos de la ocupación, consumo y producción de las industrias creativas y sus diferentes actividades para Colombia en el periodo 2007-2016. El objetivo es caracterizar y describir la economía creativa como una base para el desarrollo económico. Se quiere dar a conocer la importancia que tiene la innovación, así como lo que podría generar en la economía, mostrando el modo de propiciar una economía intelectual, la cual se dirige al desarrollo de las nuevas generaciones. La investigación es de tipo analítica descriptiva, la cual se usa para reunir, ordenar, sintetizar y analizar los resultados. Como resultado, se muestra evidencia que hubo considerables diferencias en la participación, con respecto al PIB, en la que en algunos años tuvo picos más altos que en otros, lo que demuestra que no se tuvo control con respecto a estas variaciones. Se sugiere incluir un incentivo para generar la participación en estos segmentos, con métodos llamativos e innovadores. Se concluye con respecto a los datos, que la economía creativa ha ido creciendo y ha generado empleo, el cual puede crecer acorde a la importancia y participación que se tenga para esta industria.

(Vera, 2016) en su tesis de maestría sobre la comunicación Visual y los recursos de tecnología utilizados en el emprendimiento, dirigido a los estudiantes, en la Universidad de Guayaquil, en Ecuador. Tiene como objetivo principal, crear una guía digital, la cual pueda servir para que los estudiantes sigan los pasos necesarios, durante el proceso de la creación de una empresa, utilizando las redes sociales, entre otros recursos tecnológicos. Este estudio, está dirigido principalmente a estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil. La investigación es de metodología cualitativa, de tipo descripción de las cualidades de un fenómeno. Se realizaron encuestas a estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, en cuanto los resultados, se puede afirmar que los estudiantes consideran que es importante implementar esta guía digital orientada al proceso de emprendimiento, ya que la consideran una herramienta muy necesaria. En conclusión, se puede indicar que la investigación ayudo a fortalecer la idea de creación de una guía para emprender, para que los

estudiantes realicen este proceso con un menor riesgo, así mismo, fomentar la idea de iniciar en el emprendimiento o creación de empresa.

(Letelier, 2016) en su trabajo de investigación sobre un plan estratégico de marketing para una empresa desarrolladora de videojuegos, tiene como objetivo general es alcanzar en la toma decisiones y mejora de la gestión de la empresa en el corto, mediano y largo plazo, así mismo se busca estudiar y diagnosticar la industria, con el fin de que determine el atractivo del sector. Esta investigación se enfoca en el método experimental y se apoya en la herramienta del Plan estratégico de Marketing para el manejo de una empresa y esta pueda desarrollarse, en cuanto a los resultados los indicadores de rentabilidad VAN y TIR del proyecto es viable, dado que el VAN es positivo y el TIR reafirma con un 81%. Se concluye que una planificación estratégica, tenga un impacto con su implementación en la organización, teniendo como resultado las bases necesarias para la ejecución con una mejor gestión, el cual le permita competir y sobrevivir en la industria de los videojuegos. Desde el punto vista económico el desarrollo de videojuegos resulto ser viable.

Para las principales teorías de la investigación, (Hernández J. , 2016) nos afirma que el emprendimiento creativo se enfoca en el desempeño de empresas, a través del desarrollo de herramientas y destrezas administrativas y emprendedoras [...] también nos menciona que no basta con entender y confiar en el trabajo creativo o artístico, sino asumir el contexto en el cual se desarrolla y considerar estos elementos para maximizar su exposición y alcance (pág. 6-7)

Así mismo, según (Valderrama A. , 2018) el emprendimiento creativo es el resultado de combinar una idea de negocio con la facilidad de crear un proyecto que busque ser agente de cambio, integrando a la innovación, la colaboración, la sostenibilidad, con el fin de alcanzar beneficios para la sociedad, así mismo, la creatividad aplicada a los negocios ayuda a fomentar el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y las soluciones innovadoras frente a los problemas.

Según (Garfias, 2010) la industria de videojuegos está conformada por los servicios que acompañan a el proceso de comercialización de videojuegos, los cuales se consideran desde su creación, desarrollo, mercadotecnia, hasta su venta, y a su

vez esta debe considerarse que se produce para un público masivo y global, donde una de sus más importantes bases, es la inversión y desarrollo en recursos de alta tecnología, de igual manera, la creación de bienes simbólicos para el consumo y la reproducción social.

No obstante, la (Asociación Española de Videojuegos, 2018, pág. 7) nos afirma que el Ministerio de Cultura y Deporte de España, considera que la industria de videojuegos es un sector estratégico, debido a que trasciende lo puramente tecnológico: “combina cultura con tecnología, y de esa manera se establece como una de las principales bases para la formación de una nueva cultura digital”.

Así mismo, para la elaboración de la presente investigación, se tomaron en cuenta los siguientes conceptos:

Talento humano: (Castillo, 2009, pág. 27) quien afirma que el talento humano es un recurso muy poco común, el cual se encuentra en las personas que son capaces de conseguir resultados que den valor a una empresa u organización en un determinado entorno, esto debido a que cuentan con una serie de destrezas, capacidades y aptitudes sobresalientes para elaborar una tarea asignada de forma exitosa.

Iniciativa Emprendedora: Es una cualidad en la que se refleja la motivación y la facultad de una persona, ya sea dentro de una organización o de manera autónoma, para reconocer una oportunidad y trabajar por ella para generar un éxito económico (Lamolla, 2014, pág. 80).

Innovación Empresarial: Se define como la acción de formar o implantar algo diferente, algún procedimiento o herramienta original para ponerlo en marcha; de esta manera, la innovación se considera una idea, la cual requiere de un procedimiento para que se lleve a cabo en una práctica productiva (Garzón & Ibarra, 2013, pág. 48)

Área de Desarrollo Profesional: (Fernández, 2014) nos define que, está organizado y es enfocado en el desarrollo de trabajadores más competentes. El desarrollo tiene una mayor trascendencia y una continuación más extensa que la formación. Este desarrollo debe ser una iniciativa empresarial estratégica, si es que la empresa quiere perdurar en un entorno global y cada vez con mayor competitividad.

Creación de Videojuegos: (González, Padilla, Gutiérrez, & Cabrera, 2008) nos informa que, “Es un proceso el cual se considera igual al desarrollo de software, parecido a la producción de películas, como es el guion, creación de escenarios, creación de personajes y mundo virtual”

Entorno Tecnológico: (Peñalver, 2012) nos menciona que, es el manejo de empresas con tecnología para los negocios, el cual se encarga de estudiar el mercado y sobre sus competencias, por lo que difunde y distribuye sobre sus productos. Así mismo, buscar saber sobre las preferencias de la audiencia.

Deportes electrónicos: Según AEVI (Asociación Española de Videojuegos, 2018), nos menciona que, son jugadores amateur o profesionalmente que practican los videojuegos como deporte y esto se puede hacer vía Consola o PC's, se ha vuelto una industria del entretenimiento y competitiva que permite disfrutarlo de manera colectiva y social.

Startup de videojuegos/Gaming startup: Según DIV (Desarrollador Español de Videojuegos, 2017) nos menciona que, se enfoca en empresa de nueva creación donde se desarrolla proyecto de videojuegos, el cual pasa la etapa de “idea” a un producto comercial y donde otras empresas puedan invertir en esta propuesta con el fin de que salga al mercado y tener ingresos económicos.

Economía naranja: Según (Banco Interamericano de Desarrollo, 2017), nos indica que, es la unión de actividades de manera analizada permite que las ideas se transformen en los bienes y servicios culturales, el cual tiene contenido de propiedad intelectual. Así mismo, agrega que las ideas generan un valor Económico y Social. La Economía Naranja es el medio de la creatividad y la innovación para proyectar en productos para que salga al mercado y se conozca.

Clase Creativa: Según (Florida, 2010) , nos define que, se acuñó de este concepto más de una década para describir este tipo de persona. La Clase Creativa lo conforma científicos e ingenieros, programadores, diseñadores y artistas. Así mismo abogados, educadores, médicos y financieros que son el soporte a los anteriores. Mientras que la sociedad se le aleje de la agricultura y la manufactura básica como medio fundamental de la producción, la Clase Creativa se denomina como motor de crecimiento económico

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Es aplicada según (Valderrama S. , 2013, pág. 165) quien menciona que, a partir de la observación de casos particulares se plantea un problema. Este problema, remite a una teoría a través de un procedimiento de inducción. A partir del marco teórico se formula nuestra hipótesis, mediante un razonamiento deductivo, que seguidamente se intenta corroborar empíricamente. El período terminado de inducción y deducción se conoce como proceso hipotético deductivo.

La investigación constituye una investigación correlacional. Como mencionan (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 157) el propósito de los estudios es en medir dos variables para saber el nivel o grado de correlaciones. La intención de los estudios correlacionales es estimar el nivel de asociación entre dos o más variables, estos estudios miden cada una de ellas previsiblemente coherentes y, seguidamente se mide y se analiza la correlación. Estas correlaciones se calculan mediante las pruebas de hipótesis.

La investigación es cuantitativa, es demostrativa y secuencial. Cada fase antecede a la consecuente y no podemos eludir los pasos, el orden es minucioso. Esta inicia de un pensamiento o idea, que se va delimitando y, una vez determinada, se elaboran objetivos y preguntas de investigación, se revisan las teorías e información y se elabora un marco teórico.

Transversal, porque se recolectó los datos en una sola medición, en un tiempo único o determinado.

Investigación orientada a la aplicación. En el desarrollo y elaboración de la tesis de investigación se muestran respuestas a las interrogantes formuladas con anterioridad en la investigación.

3.1.2. Diseño de investigación

En esta presente investigación se ubica en el diseño no experimental, transversal y correlacional. Se considera no experimental porque no se ha manipulado ninguna variable independiente para ver sus efectos en la variable dependiente, tal como

señala (Kerlinger, 1988, pág. 333), “lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos”. Es transversal, debido a que se han obtenido los datos en un solo tiempo. Es correlacional, ya que se calculó el grado de relación entre las variables utilizadas. tal como lo indica (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 154) quienes mencionan que estos diseños determinan relaciones entre variables, sin necesariamente pretender alguna relación causal o sentido de causalidad.

Simbología del Diseño Correlacional

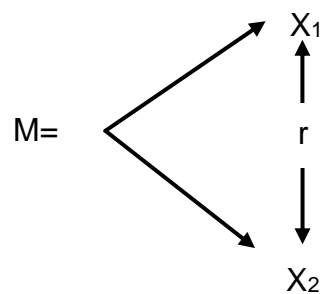


Figura 1: Simbología del diseño correlacional

Donde:

M = Muestra de estudio

X1 = Variable independiente o variable uno

X2 = Variable dependiente o variable dos

r = Relación de las variables estudiadas

3.2. Variables y operacionalización

3.2.1. Definición conceptual

a. Variable 1: Emprendimiento Creativo

Según (Hernández J. , 2016) el emprendimiento creativo se enfoca en el desempeño de empresas, a través del desarrollo de herramientas y destrezas

administrativas y emprendedoras [...] No basta con entender y confiar en el trabajo creativo o artístico, sino asumir el contexto en el cual se desarrolla y considerar estos elementos para maximizar su exposición y alcance (pág. 6-7)

Según (Valderrama A. , 2018) el emprendimiento creativo es el resultado de combinar una idea de negocio con la facilidad de crear un proyecto que busque ser agente de cambio, integrando a la innovación, la colaboración, la sostenibilidad, con el fin de alcanzar beneficios para la sociedad, así mismo, la creatividad aplicada a los negocios ayuda a fomentar el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y las soluciones innovadoras frente a los problemas.

b. **Variable 2:** Industria de Videojuegos

Según (Garfias, 2010) esta industria está conformada por los servicios que acompañan a el proceso de comercialización de videojuegos, los cuales se consideran desde su creación, desarrollo, mercadotecnia, hasta su venta, y a su vez esta debe considerarse que se produce para un público masivo y global, donde una de sus más importantes bases, es la inversión y desarrollo en recursos de alta tecnología, de igual manera, la creación de bienes simbólicos para el consumo y la reproducción social.

Según la (Asociación Española de Videojuegos, 2018, pág. 7) el Ministerio de Cultura y Deporte de España, considera que la industria de videojuegos es un sector estratégico, debido a que trasciende lo puramente tecnológico: combina cultura con tecnología, y de esa manera se establece como una de las principales bases para la formación de una nueva cultura digital”

3.2.2. Definición operacional

Emprendimiento Creativo

Definición operacional: El Emprendimiento Creativo o también conocida, se basa en tres aspectos fundamentales para poder generar su desarrollo en un determinado sector, estos son el talento profesional, la iniciativa emprendedora y la innovación empresarial. Estos aspectos se utilizarán como dimensiones para medir la variable dentro de nuestra área de estudio, las cuales cuentan con tres indicadores cada una.

Industria de Videojuegos

Definición operacional: La industria de video juegos está basada en el proceso de creación y comercialización de sus productos, para desarrollar estos procesos adecuadamente, se divide en tres dimensiones, siendo aspectos fundamentales para el desarrollo de productos dentro de este sector, las cuales son los espacios de desarrollo profesional, el diseño de videojuegos y el entorno tecnológico. Se utilizarán

3.2.3. Escala de medición

Se empleará la escala de Likert, según (Carrasco, 2007) esta escala es un conjunto de ítems que se utilizan para recolectar información más confiable durante la investigación. En este caso se utilizaron cinco alternativas, ya que son por lo general la cantidad recomendada, las cuales fueron enumeradas del 5 al 1 debido a que fueron preposiciones afirmativas. (Tabla 13, Anexo 2).

Tabla 1: Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Valor/Escala	Rango	Instrumento
<p>Emprendimiento Creativo</p> <p>Definición operacional: El Emprendimiento Creativo o también conocida, se basa en tres aspectos fundamentales para poder generar su desarrollo en un determinado sector, estos son el talento profesional, la iniciativa emprendedora y la innovación empresarial. Estos aspectos se utilizarán como dimensiones para medir la variable dentro de nuestra área de estudio, las cuales cuentan con tres indicadores cada una.</p>	Talento Humano	Actitud	<p>ESCALA LIKERT</p> <p>1= Totalmente de acuerdo</p> <p>2= De acuerdo</p> <p>3= Indiferente</p> <p>4= En desacuerdo</p> <p>5= Totalmente en desacuerdo</p>	BUENO	<p>Cuestionario realizado del a siguiente manera: Variable 1: Emprendimiento Creativo</p> <p>Dim. 1 =(1 al 3)</p> <p>Dim. 2 =(4 al 6)</p> <p>Dim. 3 =(7 al 9)</p>
		Conocimiento			
		Habilidades			
	Iniciativa Emprendedora	Toma de Decisiones			
		Idea de Negocio			
		Difusión			
	Innovación Empresarial	Pensamiento Creativo			
		Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs)			
		Soluciones Innovadoras			
<p>Industria de Videojuegos</p> <p>Definición operacional: La industria de video juegos está basada en el proceso de creación y comercialización de sus productos, para desarrollar estos procesos adecuadamente, se divide en tres dimensiones, siendo aspectos fundamentales para el desarrollo de productos dentro de este sector, las cuales son los espacios de desarrollo profesional, el diseño de videojuegos y el entorno tecnológico. Se utilizarán estas dimensiones, las cuales cuentan con tres indicadores cada una.</p>	Áreas de Desarrollo Profesional	Espacios Polivalentes	<p>ESCALA LIKERT</p> <p>1= Totalmente de acuerdo</p> <p>2= De acuerdo</p> <p>3= Indiferente</p> <p>4= En desacuerdo</p> <p>5= Totalmente en desacuerdo</p>	REGULAR	<p>Cuestionario realizado de la siguiente manera: Variable 1: Industria de Videojuegos</p> <p>Dim. 1 =(10 al 12)</p> <p>Dim. 2 =(13 al 15)</p> <p>Dim. 3 =(16 al 18)</p>
		Exposiciones			
		Confort			
	Diseño de Videojuegos	Herramientas Tecnológicas			
		Etapas De Diseño			
		Actividad Colaborativa			
	Entorno Tecnológico	Espacio Virtual			
		Digitalización			
		Contenido			

Elaboración Propia

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Para la presente investigación se utilizó una población objetiva de 40 estudiantes por instituto, en los cuales se consideró a Cibertec, SENATI y Toulouse Lautrec, del Sector Lima Norte, por ello la población correspondiente es de 120 estudiantes.

Muestra

(Tamayo, 2002, pág. 320) menciona que la muestra es una reducida parte del todo del cual podremos describir las características principales de aquel.

Para poder obtener el resultado de la muestra se utilizó la fórmula para una población conocida.

Dónde:

Z: 1.96 (para el nivel deseado de confianza del 95%)

p: Variabilidad positiva 50% (0.5)

q: Variabilidad negativa 50% (0.5)

e: 5% (0.05) error de estimación o error permitido por el investigador

N: Población conocida = 120

$$n = \frac{NZ^2pq}{(N - 1)e^2 + Z^2pq}$$
$$n = \frac{120 \times (1.96)^2 \times (0.5 \times 0.5)}{(120 - 1)0.05^2 + 1.96^2(0.5 \times 0.5)}$$
$$n = 92$$

Como resultado se obtiene una muestra de 92 estudiantes de la carrera de diseño de videojuegos en los institutos designados, los cuales son, Cibertec, Toulouse Lautrec y Senati, del Sector de Lima Norte, Lima.

Muestreo

(Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) la investigación aplica el muestreo no probabilístico de tipo intencional accesible con una población seleccionada por determinados criterios.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica de recolección de datos

Las técnicas que se han utilizado para realizar la presente investigación fueron tanto fuentes bibliográficas, para recolectar información escrita como libros, revistas y publicaciones de similar naturaleza. De igual manera se utilizó la estadística, debido a que se hizo el uso de programas estadísticos específicos para poder procesar los datos y obtener los respectivos resultados. y la aplicación de las encuestas para poder recolectar información a través del cuestionario electrónico.

Instrumento de recolección de datos

Para recolectar la información, se utilizó el instrumento del cuestionario electrónico, ha sido el cuestionario electrónico de 18 preguntas, elaborado sobre los indicadores que fueron determinados a partir de las variables del presente estudio, midiendo previamente la confiabilidad y validez del contenido del instrumento, antes de su aplicación.

Validez

Respecto a la validez, autores como (Prieto & Delgado, 2010, pág. 71) señalan que es el procedimiento de validez, es comprendido como un argumento que parte de una definición de las interpretaciones que se proponen, de las predicciones derivadas, su fundamentación teórica y de los datos que justifican de manera científica su relevancia.

Tabla 2: Validación a juicio de expertos

Expertos	Calificación	%
1. Msc. Arq. Silvia Maribel Torres Vasquez	Aplicable	100%
2. Dr. Sáenz Mori, Isaac Disraeli	Aplicable	100%
3. Dr. Reyes Tarazona, Roberto Ignacio	Aplicable	100%
4. Dr. Flórez Estrada Joan Manuel	Aplicable	100%
5. Mag. Arq. Harold Noriega Chávez	Aplicable	100%

Elaboración Propia

Confiabilidad

Para obtener la medición de confiabilidad, el instrumento fue sometido a tres métodos estadísticos, para lo cual se ha realizado una prueba piloto para alcanzar el nivel de confiabilidad, con la participación de 20 estudiantes de diseño de videojuegos. El nivel de confiabilidad tiene como finalidad, poder comprobar el grado de operatividad del instrumento; esta prueba nos permitirá aplicarlo posteriormente a la muestra correspondiente.

Como primer método estadístico utilizado, se aplicó el Alfa de Cronbach a la prueba piloto realizada, cabe resaltar que también se aplicó el método a una segunda prueba con algunas modificaciones, con el fin de poder observar las variaciones tanto en el coeficiente, como en los resultados obtenidos.

La fórmula para obtener el coeficiente, es la siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right)$$

Aplicación de la fórmula:

Donde:

α = alfa

k = número de preguntas

Σv_i = varianza de cada ítem

vt = varianza total

En cuanto a la interpretación del valor de coeficiente obtenido, George y Mallery (2003, p. 231), como criterio general, sugieren las siguientes recomendaciones para la evaluación del alfa de Cronbach, citado por (Frías, 2019). (Tabla 14, Anexo 2).

Tabla 3: Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla 4: Estadística de fiabilidad del primer test en SPSS

Alfa de Cronbach	N de elementos
,860	18

Interpretación: Según la tabla 7, el coeficiente de alfa obtenido en el primer test, tiene una confiabilidad fuerte. En esta primera encuesta, los resultados fueron llevados a Excel para un mejor entendimiento de la obtención del coeficiente y posteriormente colocados en el SPSS para corroborar el coeficiente obtenido en Excel.

Tabla 5: Estadística de fiabilidad del segundo test en SPSS

Alfa de Cronbach	N de elementos
,867	18

Interpretación: En el segundo test, como se observa en la tabla 8, se obtuvo un coeficiente ligeramente más alto. Esto quiere decir que aún existe esa confiabilidad

fuerte, y cabe resaltar que 5 de los ítems se invirtieron de una proposición positiva a negativa para poder corroborar la veracidad de las respuestas, y así evitar las respuestas memorizadas. (anexo 6)

Así mismo se sometió al método del test y retest, este método estadístico nos permite demostrar la confiabilidad del instrumento mediante un test y un retest, es decir, dos aplicaciones del instrumento a un mismo grupo, y los resultados obtenidos entre ambas encuestas se someterán al análisis estadístico correlación r de Pearson, lo cual determinará el valor resultante (Corral, 2009).

Para llevar a cabo la aplicación del método, se aplicó del instrumento a 20 personas, parte de la muestra ya seleccionada, el tiempo de diferencia de aplicación entre ambas encuestas, fue de 5 días, también cabe resaltar que, al ser un cuestionario electrónico, algunos de los participantes tardaron uno o dos días más en responder la segunda encuesta.

El resultado que se obtuvo para la correlación de Pearson, fue de 0.861 encontrándose dentro de los rangos óptimos establecidos y de esta manera, comprobando la fiabilidad del método aplicado (Tabla 9).

Tabla 6: Correlación de Pearson entre test y retest.

Correlaciones		TEST	RETEST
TEST	Correlación de Pearson	1	,861**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
RETEST	Correlación de Pearson	,861**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Por último, el instrumento fue sometido al método de consistencia interna. Este método nos permite analizar cada una de las dimensiones e ítems correspondientes, de una manera detallada, estimando la fiabilidad del instrumento, para lo cual se espera que pueda medir el mismo constructo. El análisis estadístico que se emplea en este método, es el alfa de Cronbach (Frías, 2019).

Así mismo, se utilizó el software SPSS para el análisis estadístico, en el cual, la dimensión 1 “talento humano” dio como resultado en la correlación de los elementos, para la primera pregunta 0.499, la segunda 0.686 y la tercera pregunta 0,318, como se muestra en la Tabla 10, siendo todos los resultados mayores a 0.25, según lo mínimo establecido. (Tabla 15, Anexo 2).

De la misma manera, se analizó la dimensión 2 “iniciativa emprendedora” compuesta por las preguntas 4, 5 y 6, para las cuales los resultados obtenidos, fueron de 0.406, 0.480 y 0.421 respectivamente, mostrando resultados sobre el valor mínimo aceptable. (Tabla 16, Anexo 2).

La dimensión 3 “innovación empresarial” compuesta por 3 preguntas, obtuvo resultados de 0.394, 0.570 y 0.659, para las preguntas 7, 8 y 9, respectivamente. Todos los resultados con valores aceptables. (Tabla 17, Anexo 2).

La dimensión 4 “áreas de desarrollo profesional” compuesta por 3 preguntas, obtuvo resultados de 0.404, 0.311 y 0.439, para las preguntas 10, 11 y 12, respectivamente. Todos los resultados con valores aceptables (Tabla 18, Anexo 2).

La dimensión 5 “creación de videojuegos” compuesta por 3 preguntas, obtuvo resultados de 0.382, 0.306 y 0.370, para las preguntas 13, 14 y 15, respectivamente. Todos los resultados con valores aceptables. (Tabla 19, Anexo 2).

La dimensión 6 “entorno tecnológico” compuesta por 3 preguntas, obtuvo resultados de 0.610, 0.345 y 0.430, para las preguntas 16, 17 y 18, respectivamente. Todos los resultados con valores aceptables. (Tabla 20, Anexo 2).

3.5. Procedimientos

En la presente investigación después de haberse planteado los fundamentos teóricos dentro del método, se procedió a realizar la encuesta mediante el Formulario de Google, el cual es un método virtual para que los encuestados puedan contestarlo, así mismo, se llegó a los estudiantes por medio de la plataforma de IGDA Perú junto con la red social Discord de diseñadores de videojuegos peruanos.

3.6. Método de análisis de datos

En el presente trabajo de investigación, se utilizó el Programa Estadístico SPSS versión 25 para el proceso de información. En lo que corresponde al análisis de datos, en el proceso de obtención de resultados de las encuestas, se realizó el análisis de confiabilidad de alfa de Cronbach, el método test y retest y el método de consistencia interna, posteriormente, en los resultados finales se obtuvieron las frecuencias y porcentajes, y finalmente se realizó la prueba de hipótesis de las variables y dimensiones con el Coeficiente de correlación Rho de Spearman para contrastarla.

3.7. Aspectos éticos

Por privacidad y cuestiones éticas no se mencionan los nombres de las personas encuestadas, las personas encuestadas también fueron informadas sobre la finalidad académica de la acción y por consiguiente el anonimato es esencial, esta información solo será manejable por el investigador. Los datos fueron recolectados con responsabilidad y con el consentimiento del participante. Por otro lado, la autorización del participante fue aceptada de forma consciente y voluntaria brindando información desde su punto de vista. Cabe mencionar también que la información adicional que se pudo obtener de algunas entidades, han sido solicitadas formalmente con documentos que sostengan el fin académico. Asimismo, se les informó que tienen la posibilidad de cambiar de opinión con respecto a sus intereses. También se les señaló que al final de la investigación, ellos tendrán conocimiento de los resultados para esta investigación.

IV. RESULTADOS

Variable 1: Emprendimiento creativo

Tabla 7: Tabla descriptiva de la variable 1: Emprendimiento creativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Totalmente en desacuerdo	0	0.3	0.3
	En desacuerdo	2	2.6	2.6
	Indiferente	6	6.4	6.4
	De acuerdo	41	45.0	45.0
	Totalmente de acuerdo	42	45.6	45.6
	Total		92	100.0

Elaboración propia

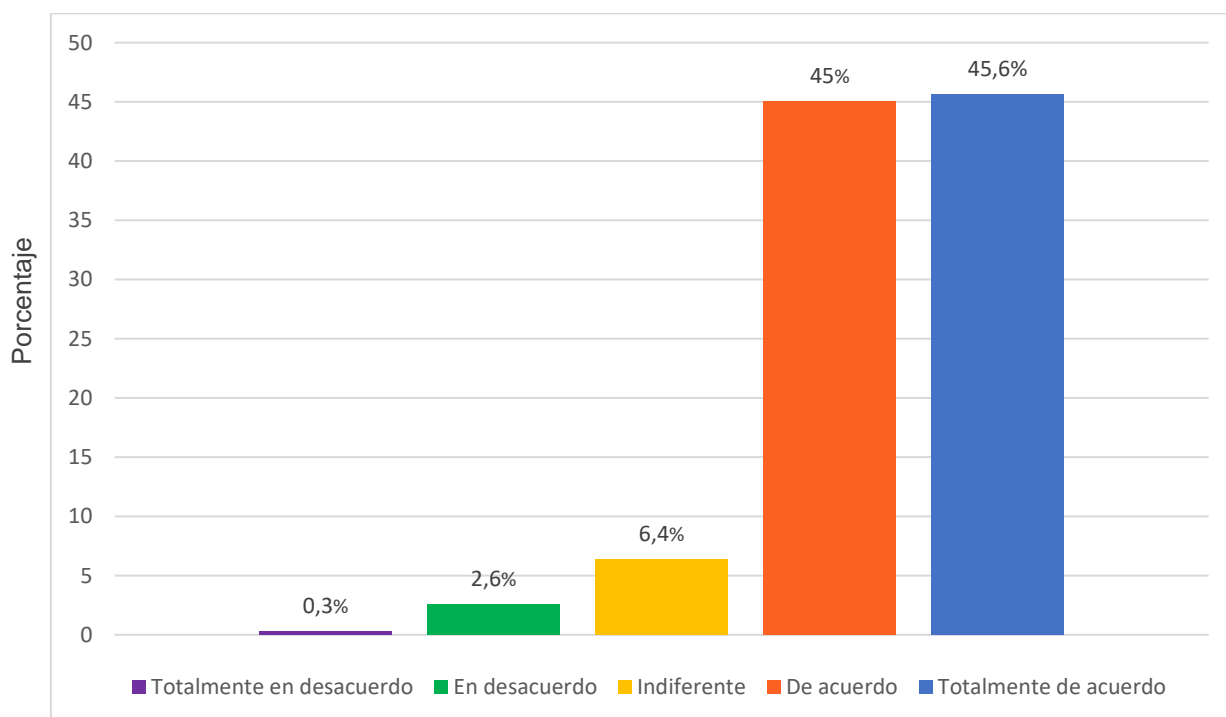


Figura 2: Variable 1: Emprendimiento creativo

Elaboración propia

En la tabla 16 y figura 10, se muestran los resultados que corresponden a la variable Emprendimiento Creativo, en la cual el 45% de los estudiantes, están de acuerdo y el 45.6% está totalmente de acuerdo con tener buenas capacidades para emprender creativamente en su rubro. El 6.4% es indiferente, mientras que solo el 2.6% está en desacuerdo y el 0.3% en total desacuerdo.

Variable 2: Industria de videojuegos

Tabla 8: Tabla descriptiva de la variable 2: Industria de videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	1.5	1.5
	En desacuerdo	5	5.3	5.3
	Indiferente	11	12.0	12.0
	De acuerdo	42	45.6	45.6
	Totalmente de acuerdo	33	35.7	35.7
	Total		92	100.0

Elaboración propia

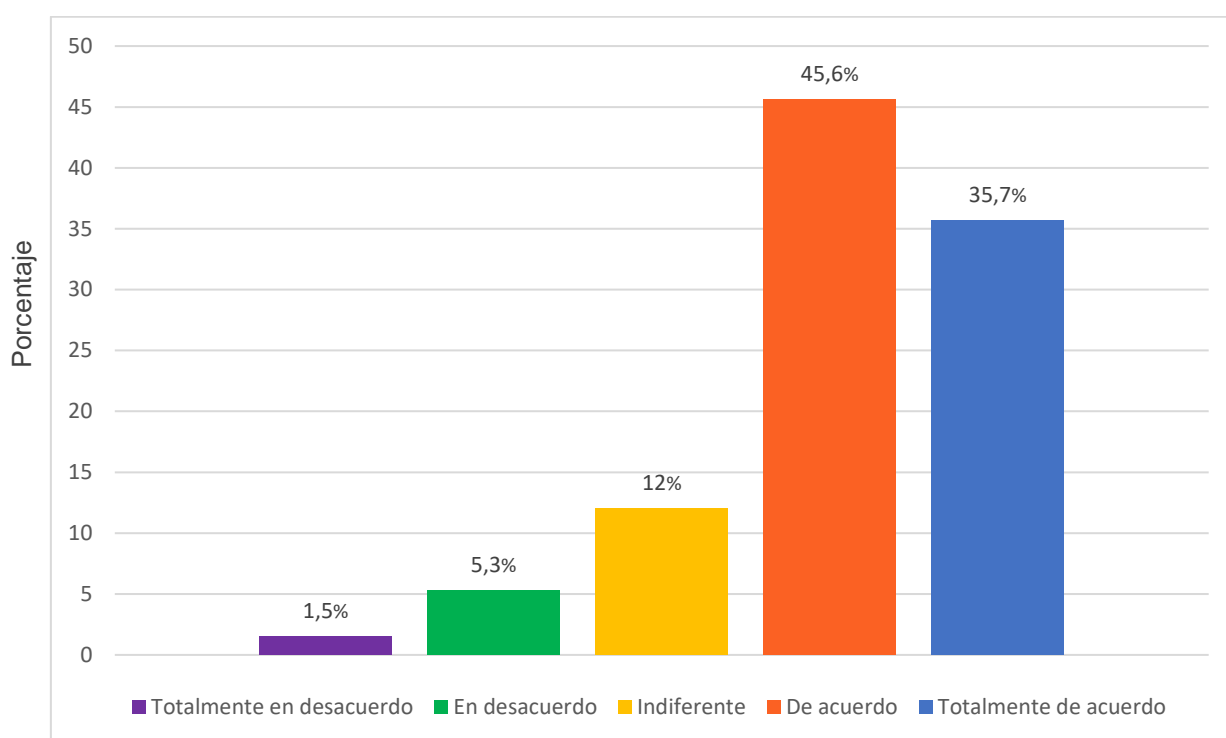


Figura 3: Variable 2: Industria de videojuegos

Elaboración propia

En la tabla 17 y figura 11, se muestran los resultados que corresponden a la variable Industria de Videojuegos, en donde se demuestra que, de 92 estudiantes encuestados, el 45.6% está de acuerdo, el 35.7% está totalmente de acuerdo, el 12% se muestra indiferente, mientras que 5.3% está en desacuerdo y finalmente el 1.5% está totalmente en desacuerdo.

CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis general

Se formuló la hipótesis nula y la hipótesis alternativa:

Hipótesis Nula (H0)

H0: $r_{XY} = 0$ No existe una relación positiva entre el emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el Sector Lima Norte, Lima, 2020.

Hipótesis Alternativa (H1)

H1: $r_{XY} \neq 0$ Existe una relación positiva entre el emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el Sector Lima Norte, Lima, 2020.

Nivel de confianza = 95 %

Margen de error= al 5% (0.05)

Regla de decisión:

$p \geq \alpha$ = acepta H0

$p < \alpha$ = rechaza H0

Tabla 9: El análisis del coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre emprendimiento creativo e industria de videojuegos.

Correlaciones			Emprendimiento creativo	Industria de videojuegos
Rho de Spearman	Emprendimiento creativo	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 92	,571** ,000 92
	Industria de videojuegos	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,571** ,000 92	1,000 . 92

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Decisión estadística

El coeficiente obtenido de la correlación Rho de Spearman da por resultado 0,571 lo cual nos indica una correlación positiva moderada entre el emprendimiento creativo (variable 1) con industria de videojuegos (variable 2). De igual manera, se muestra que el nivel de significancia (sig = 0.000) es inferior que el valor 0.05. por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula (Ho) y aceptamos la alternativa (H1).

Hipótesis específica 1

Se formuló la hipótesis nula y la hipótesis alternativa:

Hipótesis Nula (HO)

HO: $r_{XY} = 0$ No existe una relación positiva entre el talento humano y las Áreas de desarrollo profesional en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el Sector Lima Norte, Lima, 2020.

Hipótesis Alternativa (H1)

H1: $r_{XY} \neq 0$ Existe una relación positiva entre el talento humano y las Áreas de desarrollo profesional en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el Sector Lima Norte, Lima, 2020.

Nivel de confianza = 95 %

Margen de error= al 5% (0.05)

Regla de decisión:

$p \geq \alpha$ = acepta H0

$p < \alpha$ = rechaza H0

Tabla 10: El análisis del coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre talento humano y espacios de desarrollo profesional

Correlaciones			Talento humano	Áreas de desarrollo profesional
Rho de Spearman	Talento humano	Coeficiente de correlación	1,000	,419**
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	92	92
	Áreas de desarrollo profesional	Coeficiente de correlación	,419**	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	92	92

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Decisión estadística

El coeficiente obtenido de la correlación Rho de Spearman da por resultado 0,419 lo cual nos indica una correlación positiva moderada entre talento humano (dimensión 1) con áreas de desarrollo profesional (dimensión 4). De igual manera, se muestra que el nivel de significancia (sig = 0.009) es inferior que el valor 0.05. por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula (Ho) y aceptamos la alternativa (H1).

Hipótesis específica 2

Se formuló la hipótesis nula y la hipótesis alternativa:

Hipótesis Nula (HO)

HO: $r_{XY} = 0$ No existe una relación positiva entre la iniciativa emprendedora y la creación de videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el Sector Lima Norte, Lima, 2020.

Hipótesis Alternativa (H1)

H1: $r_{XY} \neq 0$ Existe una relación positiva entre la iniciativa emprendedora y la creación de videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el Sector Lima Norte, Lima, 2020.

Nivel de confianza = 95 %

Margen de error= al 5% (0.05)

Regla de decisión:

$p \geq \alpha$ = acepta H_0

$p < \alpha$ = rechaza H_0

Tabla 11: El análisis del coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre iniciativa emprendedora y diseño de videojuegos.

Correlaciones			Iniciativa emprendedora	Creación de videojuegos
Rho de Spearman	Iniciativa emprendedora	Coeficiente de correlación	1,000	,424**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	92	92
	Creación de videojuegos	Coeficiente de correlación	,424**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	92	92

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Decisión estadística

El coeficiente obtenido de la correlación Rho de Spearman da por resultado 0,424 lo cual nos indica una correlación positiva moderada entre la iniciativa emprendedora (dimensión 2) con la Creación de videojuegos (dimensión 5). De igual manera, se muestra que el nivel de significancia (sig = 0.008) es inferior que el valor 0.05. por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la alternativa (H_1).

Hipótesis específica 3

Se formuló la hipótesis nula y la hipótesis alternativa:

Hipótesis Nula (H0)

H0: $r_{XY} = 0$ No existe una relación positiva entre la innovación empresarial y el entorno tecnológico en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el Sector Lima Norte, Lima, 2020.

Hipótesis Alternativa (H1)

H1: $r_{XY} \neq 0$ Existe una relación positiva entre la innovación empresarial y el entorno tecnológico en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati, en el Sector Lima Norte, Lima, 2020.

Nivel de confianza = 95 %

Margen de error= al 5% (0.05)

Regla de decisión:

$p \geq \alpha$ = acepta H0

$p < \alpha$ = rechaza H0

Tabla 12: El análisis del coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre innovación empresarial y entorno tecnológico.

Correlaciones			Innovación empresarial	Entorno tecnológico
Rho de Spearman	Innovación empresarial	Coeficiente de correlación	1,000	,355*
		Sig. (bilateral)	.	,029
		N	92	92
	Entorno tecnológico	Coeficiente de correlación	,355*	1,000
		Sig. (bilateral)	,029	.
		N	92	92

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Decisión estadística

El coeficiente obtenido de la correlación Rho de Spearman da por resultado 0,355 lo cual nos indica una correlación positiva débil entre la innovación empresarial (dimensión 3) con el entorno tecnológico (dimensión 6). De igual manera, se muestra que el nivel de significancia ($\text{sig} = 0.029$) es inferior que el valor 0.05. por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la alternativa (H_1).

V. DISCUSIÓN

En los resultados obtenidos en la presente investigación, se aceptó la hipótesis alternativa en la verificación de hipótesis general, demostrando una correlación positiva entre las variables, lo cual indica que el emprendimiento creativo en los estudiantes, en base al talento profesional, iniciativa emprendedora e innovación empresarial, contribuye a mejorar la industria de videojuegos en el sector Lima Norte.

Estos resultados coinciden con el estudio realizado de (Riveros, 2019) en su artículo sobre la industria de videojuegos como oportunidad de emprendimiento, quien menciona la importancia de saber emprender adecuadamente en la industria para los nuevos empresarios, considerando criterios o parámetros para realizar un proyecto de la mejor manera. Estos parámetros se enfocan en la planeación de la idea del videojuego, en escoger la adecuada financiación para el proyecto, así también la revisión de las diferentes áreas para mejorar el flujo de las actividades colaborativas y evitar retrasos. Finalmente, se enfoca en las condiciones para la publicación del producto y en generar un proceso de retroalimentación para pulir algunos aspectos, con el fin de mejorar y generar un uso continuo del videojuego. De esta manera se puede afirmar que es importante llevar a cabo un adecuado emprendimiento, teniendo algunas consideraciones para mejorar el desarrollo de un producto en esta industria.

Así mismo, (Paredes, 2018) en su investigación sobre las industrias creativas en el Perú, afirma que estas industrias han tenido una evolución favorable, resaltando su capacidad generadora de empleabilidad, sin embargo, a diferencia de la presente investigación el autor no resalta la relevancia del emprendimiento en este sector, por lo que concluye que la continuidad de este proceso, está ligada más a condiciones políticas, sociales y económicas.

De igual manera, (Ubillús, 2016) en su investigación sobre entornos de desarrollo de videojuegos en Lima, concluye que la industria peruana del videojuego, se encuentra en vías de desarrollo, y es importante poder superar las deficiencias a nivel de infraestructura, como en el nivel educativo, No obstante, también menciona deficiencias de propiedad intelectual y del personal

especializado, en las cuales no se coincide, debido a que en esta investigación se encontraron índices considerables de estas capacidades en el área de estudio.

Con respecto a la hipótesis específica 1, se aceptó la hipótesis alternativa, la cual indica que el talento humano, partiendo de la actitud, conocimiento y habilidades, contribuye a desarrollarse profesionalmente en las áreas de trabajo correspondientes a la industria de videojuegos, según la perspectiva de los estudiantes de diseño de videojuegos en el sector Lima Norte.

Estos resultados concuerdan con el estudio realizado de (Figueroa & Galvis, 2017) en su artículo sobre la importancia del capital humano como factor para la creación de videojuegos, quien menciona que esta es una actividad multidisciplinaria donde se combinan la creatividad, la estrategia y la capacidad técnica. Menciona también la importancia de desarrollar el talento humano para aprovechar las oportunidades de negocio que brindan los juegos digitales, tanto desde la investigación como desde el desarrollo de ambientes educativos donde se puedan formar equipos capaces de crear y comercializar videojuegos. Finalmente, el autor menciona que, si bien es necesario el talento humano en este proceso, es clave conocer sus fortalezas, para así alinearlas con los roles que cada uno puede asumir como parte de un equipo de profesionales que desean tomar parte en la industria de videojuegos. De esta manera, se puede afirmar que mientras exista un mayor desarrollo del talento del profesional, será mejor el desarrollo profesional en sus áreas de trabajo.

Del mismo modo, se coincide con (Jaya, 2016) en su investigación sobre el talento y las estrategias para su desarrollo, quien afirma que el talento de alto potencial ayuda a tener un mejor desarrollo dentro de las empresas. Se coincide también, en que la actitud colaborativa y las buenas relaciones sociales en el trabajo, son importantes para el desarrollo del profesional. Por otra parte, el autor añade a esto, la importancia de programas o cursos de liderazgo, que permitan al personal con alto potencial desarrollar sus competencias para un eficaz desempeño de sus futuros roles.

Con respecto a la hipótesis específica 2, se aceptó la hipótesis alternativa, la cual indica que la iniciativa emprendedora de los estudiantes, en base a la

capacidad de decisión, a las ideas de negocio, así como su difusión, contribuye a mejorar sus actividades laborales en la creación de videojuegos, como una mejor actividad colaborativa y plantear mejores ideas en la industria de videojuegos.

Estos resultados coinciden con la investigación de (Delgado & Núñez, 2017) en su investigación sobre las competencias emprendedoras en estudiantes universitarios, quien, si bien menciona la iniciativa, también añade la importancia de difundir la cultura emprendedora, mediante concursos, conferencias y cursos de emprendimiento, debido a que ayuda a potenciar el perfil del estudiante universitario con una serie de destrezas y capacidades. Por ello, se afirma que las competencias emprendedoras en estudiantes son importantes para mejorar su desempeño laboral.

Así mismo, se coincide con (Ubierna, 2014) en su investigación acerca de la intención emprendedora en estudiantes de diseño, que, si bien la investigación se enfoca en el diseño de videojuegos, también incluye otros tipos de diseño, como el diseño multimedia y gráfico, para lo cual destaca como importante conclusión del estudio, una elevada intención emprendedora en estos estudiantes frente a otros colectivos. El autor menciona que esta intención para emprender de los estudiantes, tiene como motivación principal el desarrollar sus propias ideas de diseño y tener un mejor desarrollo personal, a su vez, priorizando el interés por llevar a cabo su vocación creativa. Por ello, se puede afirmar que la iniciativa de un emprendimiento en estos estudiantes, está ligada a desarrollar sus ideas de diseño, por ello, al existir dicha motivación, será mejor el desarrollo de estas actividades.

Con respecto a la hipótesis específica 3, se aceptó la hipótesis alternativa, la cual indica que la innovación empresarial, en base al pensamiento creativo, las soluciones innovadoras y el uso de softwares, contribuye a mejorar el entorno tecnológico en una empresa, la cual tiene como propósito estudiar el mercado, difundir y distribuir sus productos, de igual manera conocer las preferencias de audiencia, entre otros.

A ello, (Vera, 2016) en su investigación sobre los recursos tecnológicos y su uso en el emprendimiento de los estudiantes, indica que los estudiantes cuentan con un gran potencial en emprendimiento y están formando ideas de negocio

innovadoras, si bien los resultados concuerdan con el autor en que esto es importante para contribuir al desarrollo de una empresa, el autor añade además, que para poder iniciar estas innovaciones y desarrollar la idea de negocio con éxito, es fundamental establecerse una cultura empresarial, mediante el acceso a los datos requeridos y la información para la empezar con la creación de una empresa, como temas de negocio, ventas, marketing y más, con esto llegar a conocer lo necesario para tener una mejor toma de decisiones, las cuales ayuden a obtener éxito empresarial, profesional y personal. También es importante mencionar que, en esta investigación, no se recomienda empezar de una manera empírica en el mundo empresarial, ya que es muy probable obtener resultados no favorables.

Por otra parte, los resultados obtenidos concuerdan con el estudio realizado de (Trenta, 2014) en su artículo sobre los modelos de negocio emergentes en la industria del videojuego, quien menciona que la innovación de estos modelos de negocio, son consecuencia de fenómenos sociales y económicos, por ello, está ligada a la difusión en redes sociales, a la creación de contenido más adaptable al estilo de vida, entre otros aspectos. El autor también menciona que, aunque pueda parecer no favorable una gran cantidad de cambios para el sector, esto supone una buena oportunidad para que las empresas, a través del uso de estas tecnologías, puedan conocer mejor a sus audiencias, así como poder obtener numerosas ventajas comerciales y una mejor diversificación de sus productos. De esta manera, se puede afirmar que mientras exista una mayor capacidad para innovar en una empresa, se tendrá un mejor entorno y manejo de tecnología para los negocios.

VI. CONCLUSIONES

En relación con los objetivos de la investigación, el marco teórico, las hipótesis y la aplicación de instrumentos, se determinaron las siguientes conclusiones:

1. Como conclusión general de la presente investigación, en primer lugar, se determinó que existe una relación positiva entre las variables de estudio, dado que el emprendimiento creativo que existe en los estudiantes, es un factor importante para su desarrollo profesional y para mejorar la industria de videojuegos. A ello, cabe resaltar que en los resultados se obtuvieron valoraciones menores en cuanto a calidad de espacios y herramientas innovadoras para el desarrollo de estas actividades.

2. Con respecto al primer objetivo específico, se evidenció una relación positiva, dado que, al tener un mayor desarrollo del talento humano, contribuirá a un mejor desempeño en las áreas de trabajo. Sin embargo, en estos resultados, se mostró una valoración menor en lo que corresponde a espacios para exposiciones, como también en confort espacial, según la perspectiva de los estudiantes.

3. De acuerdo al específico 2, se determinó de igual manera, una relación positiva, por lo que, tal resultado nos indica que a mayor iniciativa que tengan los estudiantes para emprender, más se beneficiarán sus actividades en la creación de videojuegos, lo cual se caracterizará por una mejor actividad colaborativa y por tener objetivos claros para plantear mejores ideas de negocio. Es importante añadir a ello, que también es necesaria la difusión de una cultura emprendedora para fortalecer este vínculo.

4. En cuanto al tercer objetivo específico, si bien se demostró una relación positiva entre estas dimensiones, esta fue la relación con un menor coeficiente obtenido en la investigación, lo cual permite señalar que, si bien es considerable la capacidad de innovación de estos estudiantes, se ha logrado poco desarrollar un entorno tecnológico. Es decir, existe el potencial para desarrollarse e innovar como empresa, sin embargo, los resultados muestran una menor valoración en lo que corresponde a herramientas necesarias para explotar estas capacidades.

VII. RECOMENDACIONES

Luego del estudio realizado acerca del emprendimiento creativo y su relación con la industria de videojuegos en los institutos que fueron tomados para el caso de estudio, se obtuvieron resultados moderadamente positivos, por lo que, a partir de ello, se brindan las siguientes recomendaciones:

1. De acuerdo a la hipótesis general, se recomienda a futuros investigadores, considerar como caso de estudio a empresas ya establecidas en el sector, para obtener resultados más consistentes e involucrados con el desarrollo de esta industria. Así mismo, se recomienda realizar investigaciones abordando aspectos del nivel educativo en este sector, ya que este se considera un factor importante, sin embargo, existe poca información al respecto.
2. De acuerdo a la hipótesis específica 1, se recomienda a partir de las deficiencias mostradas, utilizar un enfoque mixto, así como otros métodos de recolección de datos, como las entrevistas y un mayor análisis documental para conocer los aspectos y características más relacionadas al flujo de actividades y confort en las áreas de trabajo, para ello también se recomienda realizar una investigación de tipo causal, de esta manera se podrá mostrar la influencia que tienen estos factores en el desempeño laboral.
3. De acuerdo a la hipótesis específica 2, se recomienda realizar investigaciones ligadas al desarrollo de las competencias emprendedoras, ya que en la presente investigación se afirma que este factor aporta en la solución de problemas del entorno laboral y la producción en una empresa, por lo tanto, a partir de ello se pueden plantear nuevos problemas de investigación relacionados al emprendimiento.
4. De acuerdo a la hipótesis específica 3, se recomienda realizar un estudio con diseño experimental y tiempo longitudinal, para poder estudiar la relación de las variables en diferentes tiempos, con variaciones en el uso de herramientas innovadoras, nuevas formas de trabajo o nuevas características en los espacios.

VIII. PROPUESTA

Los resultados y datos que se obtuvieron en la presente investigación, proporcionan la información requerida para poder realizar una propuesta a nivel urbano arquitectónico.

En primer lugar, se pudo determinar y evidenciar que las personas involucradas en el sector de videojuegos en Lima Norte, cuentan con un alto potencial emprendedor, sin embargo, también existen ciertas dificultades para poder crecer, desarrollarse, e incluso mantenerse en el mercado con una empresa o proyecto de videojuegos.

Por otro lado, no se cuenta con el respaldo económico o financiero con el cual estos profesionales puedan crecer y mantenerse en la industria a nivel Mundial y América Latina, pues afecta también a su vida profesional.

Una de las causas del problema, parte la ausencia de espacios para el emprendimiento y capacitación de estos profesionales, al igual para mantener alianzas estratégicas con otras empresas, no cuentan con los requisitos y financiamientos para que inicien y se impulsen las pequeñas empresas que se pueden ir formando sin tener dificultades a futuro.

Como propuesta de la investigación, se opta por generar un proyecto para poder cubrir estas deficiencias en el sector Lima Norte, el cual será emplazado en el distrito de San Martín de Porres, debido a que es un distrito que conecta con otros distritos de Lima Norte, como Independencia y Los Olivos, de los cuales parte nuestro caso de estudio, de igual manera dichos distritos cuentan con mayor interés hacia el sector industrial de videojuegos.

El proyecto, tendrá como función brindar servicios de educación y capacitación empresarial, a través de talleres y aulas, al igual que espacios colaborativos para poder relacionarse con otras empresas y equipos de trabajo, y ambientes para presentar proyectos y poder tener la atención de otras empresas y público interesado en sus productos. De tal manera que estos ambientes podrán favorecer el desarrollo profesional para este sector, fomentando su competitividad.

REFERENCIAS

- América Economía. (05 de Agosto de 2019). *Perú es el octavo país del mundo y el cuarto en A. Latina con mayor intención para emprender, según estudio*. Obtenido de <https://www.americaeconomia.com/negocios-industrias/peru-es-el-octavo-pais-del-mundo-y-el-cuarto-en-latina-con-mayor-intencion-para>
- Andina. (26 de Octubre de 2019). *Industria peruana de videojuegos se caracteriza por juegos para móviles*. Obtenido de <https://andina.pe/agencia/noticia-industria-peruana-videojuegos-se-caracteriza-juegos-para-moviles-771001.aspx>
- Andina. (04 de Septiembre de 2019). *Lima concentra el 75% de la demanda en el país por videojuegos digitales*. Obtenido de <https://andina.pe/agencia/noticia-lima-concentra-75-de-demanda-el-pais-videojuegos-digitales-765559.aspx>
- Asociación Española de Videojuegos. (2018). *La industria de videojuego en España*. Madrid, España. Obtenido de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf
- Asociación Española de Videojuegos. (2018). *Libro blanco de los esports en España 2018*. Madrid, España. Obtenido de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf
- Asociación española de videojuegos. (2018). *Videojuego, un sector estratégico*. Madrid, España. Obtenido de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2017). *Economía Naranja: Innovaciones que no sabías que eran de América Latina y el Caribe*. Obtenido de <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Econom%C3%ADa-naranja-Innovaciones-que-no-sab%C3%ADas-que-eran-de-Am%C3%A9rica-Latina-y-el-Caribe.pdf>
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2019). *Los videojuegos no son un juego: Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe*. BID (Banco Interamericano de Desarrollo). Obtenido de <https://publications.iadb.org/es/los-videojuegos-no-son-un-juego-los-desconocidos-exitos-de-los-estudios-de-america-latina-y-el>
- BBC. (30 de Agosto de 2019). *Cómo jugar videojuegos puede ayudarte a conseguir un mejor trabajo*. Obtenido de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49523939>
- Bendezu, E. (2019). *Requerimientos programáticos y cualitativos de los (E-Sports) para el diseño de una arquitectura deportiva en Huancayo (tesis de grado)*.

Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo. Obtenido de <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/5392>

Carrasco, S. (2007). Metodología de la investigación científica. Lima: San Marcos.

Castellanos, Y., Castellanos, Y., Salazar, J., & Casas, W. (2016). *El Videojuego como Recurso Educativo, un Acercamiento entre Percepción Docente y el Videojuego Minecraft como Recurso Educativo, para Potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes del Grado Cuarto*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/19493/CasasSalgadoWilton2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Castillo, C. (2009). *Nuevas tendencias en la retención y mejora del talento profesional y directivo*. Madrid, España: EOI. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=Vy31Ph9gMX0C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Delgado, C., & Núñez, P. (2017). Competencias de emprendimiento en estudiantes universitarios de la Facultad de Ciencias Empresariales de la Universidad Señor de Sipán, Píntel. Obtenido de <http://repositorio.uss.edu.pe/handle/uss/4156>

Desarrollador Español de Videojuegos. (22 de Septiembre de 2017). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. Obtenido de <http://www.dev.org.es/libroblancodev2017>

El Comercio. (28 de Marzo de 2019). *Festival Games | No te pierdas la quinta edición de este importante evento de videojuegos*. Obtenido de <https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/festival-games-2019-pierdas-quinta-edicion-importante-evento-videojuegos-noticia-620948-noticia/?ref=ecr>

El Comercio. (06 de Noviembre de 2019). *Videojuegos en el Perú | ¿Cómo está la situación de la industria?* Obtenido de <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/videojuegos-en-el-peru-como-esta-la-situacion-de-la-industria-noticia/?ref=ecr>

El Comercio. (27 de Febrero de 2020). *Dota 2: Conoce los requisitos para que tu ciudad se convierta en sede de The International 11*. Obtenido de <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/dota-2-conoce-los-requisitos-para-que-tu-ciudad-se-convierta-en-la-sede-de-the-international-2021-valve-videojuegos-esports-nndc-noticia/>

El Economista. (2 de Noviembre de 2017). "El 95% de los videojuegos argentinos se exporta". Obtenido de <https://www.eleconomista.com.ar/2017-11-95-los-videojuegos-argentinos-se-exporta/>

- Fernández, N. (2014). El desarrollo profesional de los trabajadores. *Cuadernos de Gestión*, 2, 75 - 77. Obtenido de <http://www.ehu.es/cuadernosdegestion/documentos/214.pdf>
- Figuerola, P., & Galvis, Á. (2017). *Estrategias para desarrollar capital humano en videojuegos: Experiencias y lecciones aprendidas*. Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/322129261_Estrategias_para_desarrollar_capital_humano_en_videojuegos_Experiencias_y_lecciones_aprendidas
- Florida, R. (2010). *La Clase Creativa. La transformación de la cultura del trabajo y el ocio en el siglo XXI*. New York, Estados Unidos: Literary Agency. Obtenido de https://books.google.com.pe/books/about/La_clase_creativa.html?id=36kA_VNKuu0C&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Frías, D. (2019). *Apuntes de consistencia interna de las puntuaciones de un instrumento de medida*. Universidad de Valencia, España. Obtenido de <https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>
- Gala, R. (2019). Mapa de la Industria Cultural de Videojuegos en Argentina: un estado de situación. *Electronic Journal of SADIO (EJS)*, 18(2), 103-118. Obtenido de <https://ojs.sadio.org.ar/index.php/EJS/article/view/149>
- Garfias, J. (2010). La industria de videojuegos a través de las consolas. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, vol. LII, núm. 209, 161-179. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/50997249_La_industria_del_videojuego_a_traves_de_las_consolas
- Garzón, M., & Ibarra, A. (2013). Innovación empresarial, difusión, definiciones y tipología. Una revisión de literatura. *Revista Dimensión Empresarial*, vol. 11, Núm. 1, 45-60. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4714355>
- Gestión. (2018). Consumidores de Lima Norte gastan hasta S/ 1,000 en compra de dispositivos tecnológicos. Obtenido de <https://gestion.pe/economia/empresas/consumidores-lima-norte-gastan-s-1-000-compra-dispositivos-tecnologicos-248739-noticia/?ref=gesr>
- Gestión. (03 de Agosto de 2019). *Mercado de gamers se dispara por la mayor venta de merchandising*. Obtenido de <https://gestion.pe/tendencias/mercado-de-gamers-se-dispara-por-la-mayor-venta-de-merchandising-noticia/?ref=gesr>
- Gestión. (29 de Febrero de 2020). *¿Cómo son los desarrolladores de videojuegos en el Perú?* Obtenido de <https://gestion.pe/mundo/como-son-los-desarrolladores-de-videojuegos-en-el-peru-nndc-noticia/?ref=gesr>

- González, J., Padilla, N., Gutiérrez, F., & Cabrera, M. (2008). *De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de*. Granada: GEDES. Obtenido de <https://lsi2.ugr.es/~juegos/articulos/interaccion08-jugabilidad.pdf>
- González, J., Padilla, N., Gutiérrez, F., & Cabrera, M. (2008). *De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de videojuegos*. Granada: GEDES. Obtenido de <https://lsi2.ugr.es/~juegos/articulos/interaccion08-jugabilidad.pdf>
- Hernández, J. (2016). *Emprendimiento Creativo*. San Juan, Puerto Rico: Mirarmar Station. Obtenido de https://books.google.com.pe/books/about/Emprendimiento_Creativo.html?id=RDE0DQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico D.F.: McGRAW-HILL. Obtenido de https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Infobae. (21 de Marzo de 2020). *Más empresas liberan videojuegos para pasar la cuarentena*. Obtenido de <https://www.infobae.com/gaming/2020/03/21/mas-empresas-liberan-juegos-para-pasar-la-cuarentena/>
- Ipsos. (15 de Febrero de 2019). *Al 93% de internautas de Lima norte le gusta probar nuevos productos*. Obtenido de <https://www.ipsos.com/es-pe/al-93-de-internautas-de-lima-norte-le-gusta-probar-nuevos-productos>
- Jaya, A. (2016). *Caracterización del talento de alto potencial y estrategias para su desarrollo dentro de las organizaciones (tesis de maestría)*. Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador. Obtenido de <http://192.188.51.77/handle/123456789/17587>
- Kerlinger, F. (1988). *Investigacion del Comportamiento*. Los Angeles: McGRAW-HILL. Obtenido de https://www.academia.edu/6753714/Investigacion_Del_Comportamiento_-_Kerlinger_Fred_N_PDF
- Lamolla, L. (2014). La formación en iniciativa emprendedora: qué, quién y cómo. *Oikonomics revista de economía, empresa y sociedad*. N° 1, 79-85. Obtenido de http://oikonomics.uoc.edu/divulgacio/oikonomics/_recursos/documents/01/oikonomics-01-es.pdf#page=26
- Letelier, F. (2016). Plan Estratégico de Marketing para Empresa Desarrolladora de Videojuegos "In Vitro Games". *Universidad Tecnica Federico Santa Maria*. Santiago, Chile. Obtenido de <https://repositorio.usm.cl/handle/11673/22582>
- Lima Como Vamos. (2016). *Encuesta Lima como vamos*. Lima: Lettera Gráfica SAC. Obtenido de http://www.limacomovamos.org/cm/wp-content/uploads/2017/04/EncuestaLimaC%C3%B3moVamos_2016.pdf

- Mojica, V. (01 de Junio de 2018). *Este artículo lo puede ver en este link: <https://www.elobservador.com.uy/nota/aprender-a-crecer-en-la-empresa-una-de-las-dificultades-del-camino-emprendedor-20186114350>*. Obtenido de <https://www.elobservador.com.uy/nota/aprender-a-crecer-en-la-empresa-una-de-las-dificultades-del-camino-emprendedor-20186114350>
- Mujica, M. (2019). *Economía naranja: impacto de las industrias creativas en el desarrollo de la Región Arequipa, 2011 (tesis de grado)*. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9572>
- Newzoo. (2017). *2017 Global Games Market Report*. Obtenido de <https://newzoo.com>
- Newzoo. (2019). *2019 Global Games Market Report*. Obtenido de <https://www.newzoo.com>
- Paredes, J. C. (2018). *Las industrias culturales en el Perú durante del periodo 2005-2015: Estudio, análisis y propuesta (tesis doctoral)*. Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú. Obtenido de <http://repositorio.usmp.edu.pe/handle/usmp/4102>
- Peñalver, P. (17 de Noviembre de 2012). *Entorno Tecnológico*. Obtenido de <https://pablopenalver.com/entorno-tecnologico/>
- Perú Retail. (2019). *Demanda de laptops gamers crece 87% en el mercado peruano*. Obtenido de <https://www.peru-retail.com/demanda-laptops-gamers-mercado-peruano/amp/>
- Prieto, G., & Delgado, A. (2010). Fiabilidad y Validez. *Papeles del Psicólogo*, 71.
- Publmetro. (21 de Octubre de 2019). *Lima Games Week: N0tail de OG será el invitado del festival*. Obtenido de <https://publmetro.pe/vida-estilo/tendencias/videojuegos-lima-games-week-n0tail-de-og-sera-el-invitado-del-festival-noticia/?ref=pur>
- Ramirez, H., & Rodriguez, L. (2018). *Desarrollo de la propiedad intelectual como pilar de la economía creativa en la economía colombiana (tesis de grado)*. Universidad Católica de Colombia, Bogotá, Colombia. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10983/15979>
- Rivalry. (10 de Diciembre de 2019). *Lima Games Week: El festival gaming que el Perú necesitaba*. Obtenido de <https://www.rivalry.com/es/esports/lima-games-week-el-festival-gamer-que-lima-necesitaba>
- Riveros, C. (2019). *Industria de los videojuegos: una oportunidad de emprendimiento futuro*. Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/32466>

- Rodriguez, M., & López, M. (2019). Economía naranja: una opción de emprendimiento para Colombia de la mano de las instituciones de educación superior. *Apuntes Contables N°25*, 59-84. Obtenido de <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/contad/article/view/6246>
- TEC. (03 de Octubre de 2019). *Conoce el Lima Game Fest, el evento que reúne los mejores videojuegos hechos en el Perú*. Obtenido de <https://www.tec.com.pe/conoce-lima-game-fest-evento-reune-los-mejores-videojuegos-hechos-peru/>
- Trenta, M. (2014). Modelos de negocio emergentes en la industria del videojuego. *Icono 14, volumen (12)*, 347-373. Obtenido de <https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/565>
- Ubierna, F. (2014). *La intención emprendedora de los estudiantes universitarios de grados de diseño (tesis doctoral)*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España. Obtenido de <http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:CiencEcoEmp-Ubierna>
- Ubillús, J. (2016). *Entornos de desarrollo de videojuegos en Lima - Perú (tesis de maestría)*. Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú. Obtenido de <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/182>
- Valderrama, A. (06 de Agosto de 2018). *5 libros de emprendimiento creativo para alcanzar tus metas [Blog]*. Obtenido de <https://miwork.co/blog-emprendimiento-creativo/>
- Valderrama, S. (2013). *Guía para elaborar la Tesis Universitaria*. La Libertad, Trujillo, Perú: San Marcos. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/335731707/Pasos-Para-Elaborar-Proyectos-de-Investigacion-Cientifica-Santiago-Valderrama-Mendoza>
- Vargas, K., & Prada, K. (2019). *Economía naranja como potencializador de innovación en los proyectos de emprendimiento generados al interior del programa de Finanzas y Comercio Internacional de la Universidad de La Salle de Bogotá (tesis de grado)*. Universidad de La Salle de Bogotá, Bogotá, Colombia. Obtenido de https://ciencia.lasalle.edu.co/finanzas_comercio/531
- Vera, D. (2016). Comunicación Visual y su influencia en el uso de recursos Tecnológicos y Redes Sociales en el Emprendimiento Dirigido a Estudiantes de 4TO. año de la carrera de Diseño Grafico. *Universidad de Guayaquil*. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/20210>

ANEXOS

ANEXO 1: Figuras.

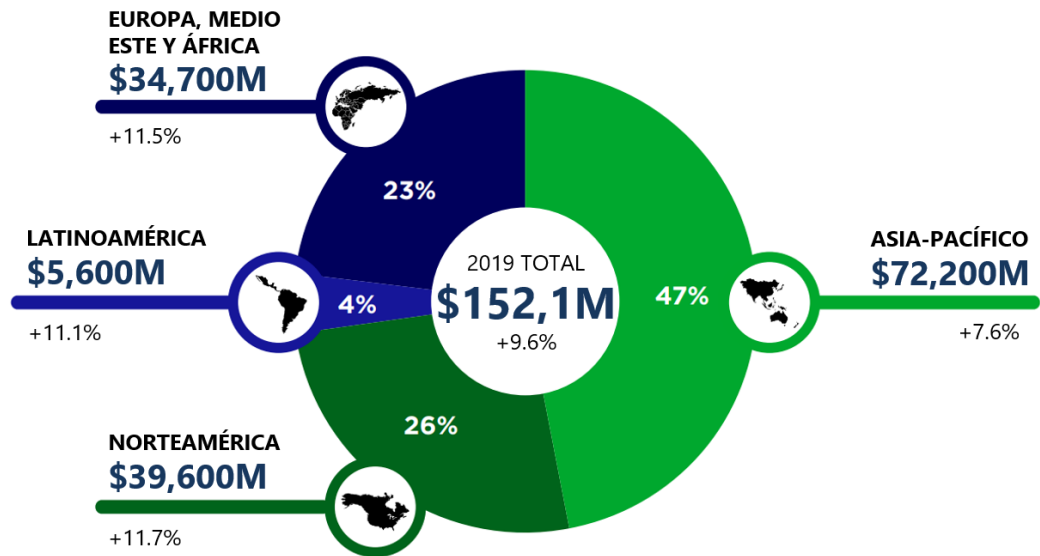


Figura 4: Ingreso global de videojuegos por región en el 2019.

Fuente: 2019 Global Games Market Report.



Figura 5: Ingreso de los videojuegos en Latinoamérica en el 2019.

Fuente: 2019 Global Games Market Report

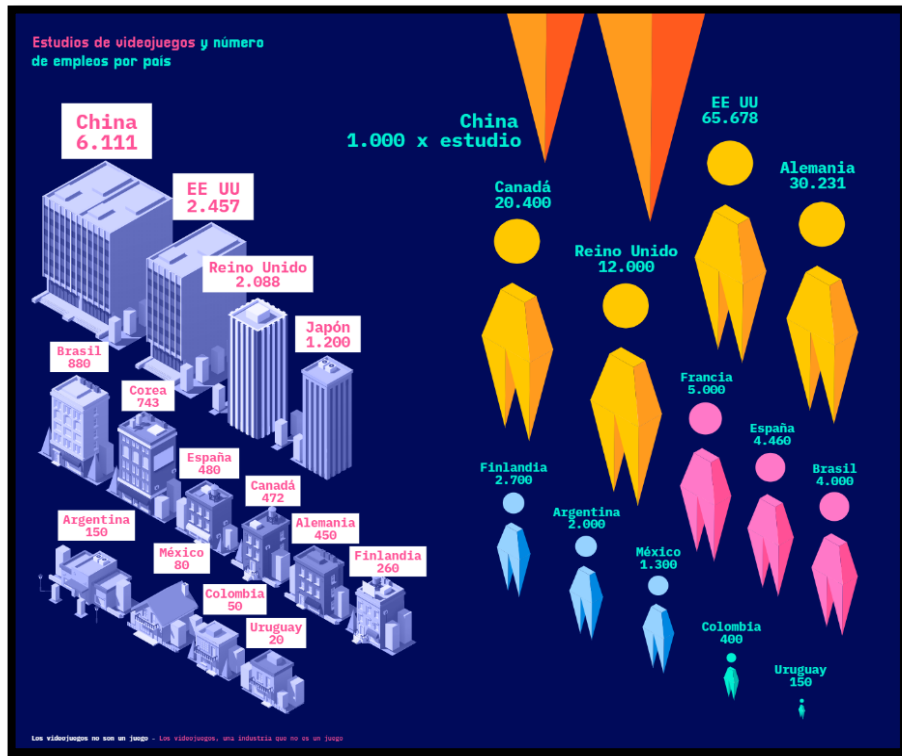


Figura 6: Estudios de videojuegos y número de empleos por país.

Fuente: IDB (Inter-American Development Bank).



Figura 7: AutCraft.

Fuente: playerone.vg



Figura 8: Alpha Beat Cancer

Fuente: trendhunter.com



Figura 9: Inka Madness

Fuente: rpp.pe

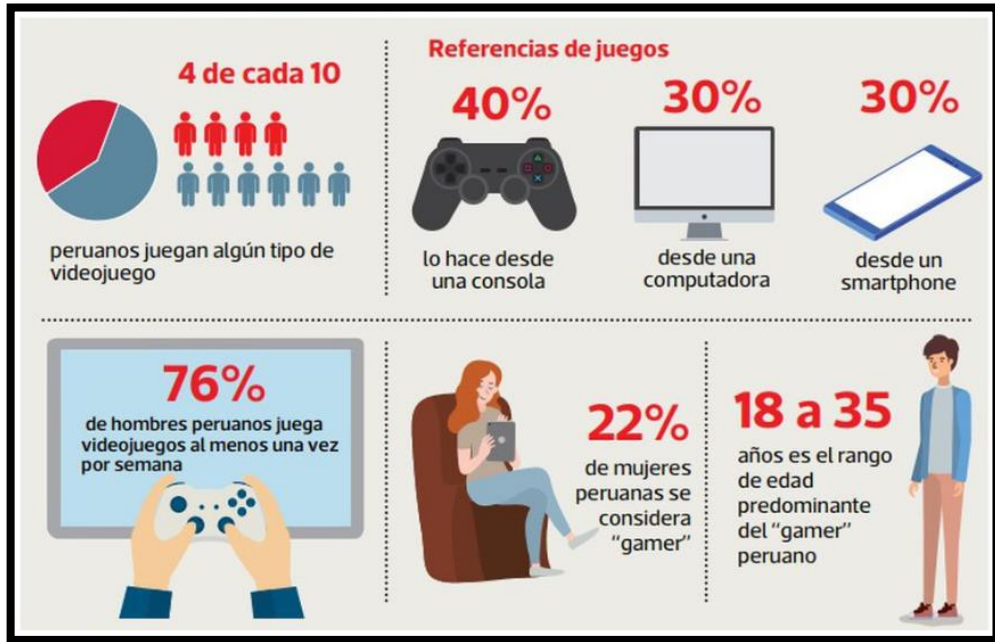


Figura 10: Los Gamers peruanos

Fuente: Diario Gestión. Recuperado de: <https://gestion.pe>

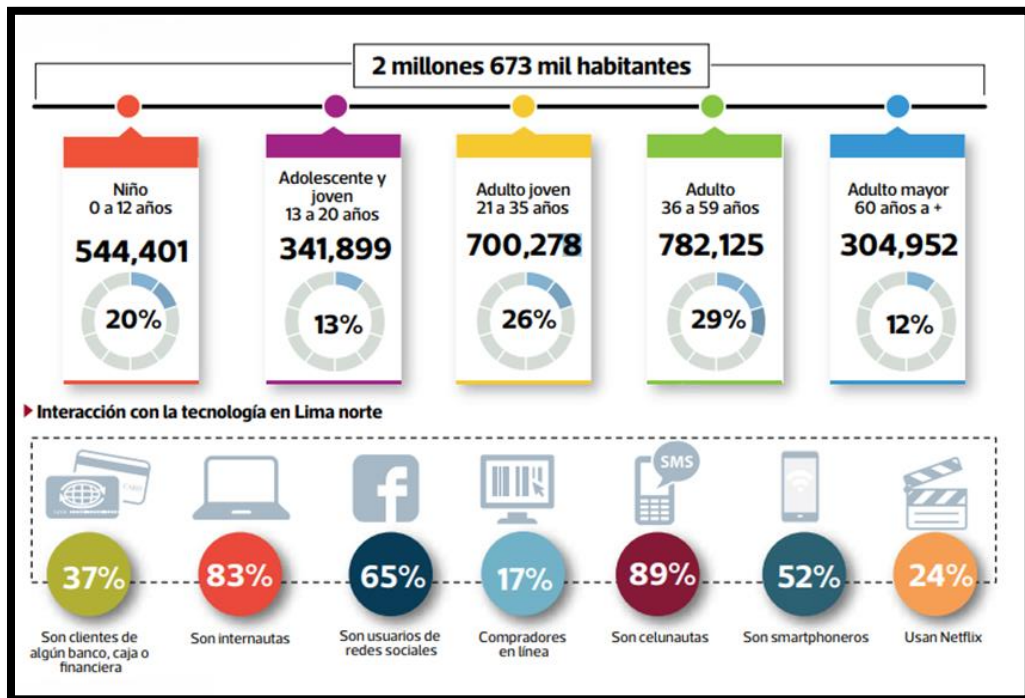


Figura 11: Población que consume tecnología en Lima Norte

Fuente: IPSOS. Recuperado de: <https://www.ipsos.com>

ANEXO 2: Tablas.

Tabla 13: Escala de Likert

Totalmente de acuerdo	5
De acuerdo	4
Indiferente	3
En desacuerdo	2
Totalmente en desacuerdo	1

Elaboración Propia

Tabla 14: Interpretación del coeficiente de confiabilidad

Valores	Nivel
De 0.9 a 0.95	Excelente
De 0.8 a 0.9	Bueno
De 0.7 a 0.8	Aceptable
De 0.6 a 0.7	Cuestionable
De 0.5 a 0.6	Pobre
Menor a 0.5	Inaceptable

Tabla 15: Estadística de la dimensión 1: talento humano

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	6,70	1,379	,499	,573
P2	6,85	,871	,686	,242
P3	7,05	1,208	,318	,802

Tabla 16: Estadística de la dimensión 2: iniciativa emprendedora

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P4	7,00	1,474	,406	,493
P5	6,75	,829	,480	,432
P6	6,45	1,734	,421	,522

Tabla 17: Estadística de la dimensión 3: innovación empresarial

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P7	6,55	1,208	,394	,784
P8	6,35	,976	,570	,582
P9	6,80	,905	,659	,465

Tabla 18: Estadística de la dimensión 4: áreas de desarrollo profesional

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P10	6,25	1,355	,404	,435
P11	6,00	1,789	,311	,565
P12	5,85	1,713	,439	,393

Tabla 19: Estadística de la dimensión 5: creación de videojuegos

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P13	7,35	,555	,382	,379
P14	7,00	1,053	,306	,450
P15	6,85	1,082	,370	,389

Tabla 20: Estadística de la dimensión 6: entorno tecnológico

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P16	7,15	,661	,610	,223
P17	6,00	1,684	,345	,631
P18	6,25	1,355	,430	,513

ANEXO 3: Matriz de Consistencia.

Matriz de consistencia									
<p>Título: Gaming startup: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los Institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati. Autores: Arrasco García, Gabriel André & Perez Ramirez, Salvador Jhonnán</p>									
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores						
<p>Problema General:</p> <p>¿En qué medida el Emprendimiento Creativo se relaciona con la Industria de Videojuegos en Lima Norte, Lima 2020?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿De qué manera se relacionan las habilidades en el Talento Humano con los Espacios de un Estudio de videojuegos en Lima Norte, Lima 2020?</p> <p>¿De qué manera se relaciona la Iniciativa en una Idea de negocio emprendedora con la Actividad colaborativa en la Creación de Videojuegos en Lima Norte, Lima 2020?</p> <p>¿De qué manera se relacionan las Soluciones Innovadoras en los Negocios con la Digitalización en un Entorno Tecnológico en Lima Norte, Lima 2020?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar cómo se relaciona el Emprendimiento Creativo con la Industria de Videojuegos en Lima Norte, Lima, 2020.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar cómo se relacionan las habilidades en el Talento Humano con los Espacios de un Estudio de videojuegos en Lima Norte, Lima, 2020.</p> <p>Determinar cómo se relaciona la Iniciativa en una Idea de negocio emprendedora con la Actividad colaborativa en la Creación de Videojuegos en Lima Norte, Lima, 2020.</p> <p>Determinar cómo se relacionan las Soluciones Innovadoras en los Negocios con la Digitalización en un Entorno Tecnológico en Lima Norte, Lima, 2020.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>El Emprendimiento Creativo se relaciona significativamente con la Industria de Videojuegos en Lima Norte, Lima, 2020.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Las habilidades en el Talento Humano se relacionan de manera positiva con los Espacios de un Estudio de videojuegos en Lima Norte, Lima, 2020.</p> <p>La Iniciativa en una Idea de negocio emprendedora se relaciona de manera positiva con la Actividad colaborativa en la Creación de Videojuegos en Lima Norte, Lima, 2020.</p> <p>Las Soluciones Innovadoras en los Negocios se relacionan de manera positiva con la Digitalización en un Entorno Tecnológico en Lima Norte, Lima, 2020.</p>	Variable 1: EMPRENDIMIENTO CREATIVO			<p>ORDINAL /LIKERT</p> <p>1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Indiferente 4: De acuerdo 5: Muy de acuerdo</p>			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems				
			TALENTO HUMANO	ACTITUD	1				
				CONOCIMIENTO	2				
				HABILIDADES	3				
			INICIATIVA EMPRENDEDORA	TOMA DE DECISIONES	4				
				IDEA DE NEGOCIO	5				
				DIFUSIÓN	6				
			INNOVACIÓN EMPRESARIAL	PENSAMIENTO CREATIVO	7				
				TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TICs)	8				
				SOLUCIONES INNOVADORAS	9				
							Variable 2: INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems		Escala de valores	Niveles o rangos	
			ÁREAS DE DESARROLLO PROFESIONAL	POLIVALENTES	10		ORDINAL /LIKERT	<p>1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Indiferente 4: De acuerdo 5: Muy de acuerdo</p>	
				EXPOSICIONES	11				
				CONFORT	12				
			DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	13				
				ETAPAS DE DISEÑO	14				
ACTIVIDAD COLABORATIVA	15								
ENTORNO TECNOLÓGICO	ESPACIO VIRTUAL	16							
	DIGITALIZACIÓN	17							
	CONTENIDO	18							

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Tipo: Tipo básico.</p> <p>Nivel: Correlacional-Descriptivo</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Diseño no experimental</p> <p>Tiempo: Transversal</p>	<p>Población: El universo poblacional es de 120 estudiantes de la carrera de diseño de videojuegos en los institutos Lima norte.</p> <p>Tipo de muestreo: La investigación aplica el muestreo no probabilístico de tipo intencional accesible con una población seleccionada, por determinados criterios.</p> <p>Tamaño de muestra: El tamaño de la muestra es de 92 estudiantes.</p>	<p>Variable 1: EMPRENDIMIENTO CREATIVO</p> <p>Técnicas: Estadística</p> <p>Instrumentos: Cuestionario realizado del a siguiente manera: Variable Independiente: Emprendimiento Creativo Dim. 1 =(1 al 3) Dim. 2 =(4 al 6) Dim. 3 =(7 al 9)</p> <p>Autores: Estudiante en la carrera de Diseño de Videojuegos del Sector Lima Norte Año: 2020 Monitoreo: Ámbito de Aplicación: Forma de Administración:</p> <hr/> <p>Variable 2: INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS</p> <p>Técnicas: Estadística</p> <p>Instrumentos: Cuestionario realizado del a siguiente manera: Variable Independiente: Emprendimiento Creativo Dim. 1 =(10 al 12) Dim. 2 =(13 al 15) Dim. 3 =(16 al 18)</p> <p>Autores: Estudiante en la carrera de Diseño de Videojuegos del Sector Lima Norte Año: 2020 Monitoreo: Ámbito de Aplicación: Forma de Administración:</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>INFERENCIAL:</p>

ANEXO 4: Certificado de validez del instrumento

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor:

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la Escuela Profesional de Arquitectura la UCV filial Lima – Campus Lima Norte, requiero validar el instrumento con el cual recolectaré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré por el grado de bachiller en Arquitectura.

El título de la investigación es: Gaming Startup: “El Emprendimiento Creativo y la Industria de Videojuegos en el Sector Lima Norte, Lima, 2020. **Caso de estudio:** Estudiantes de los Institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati. Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de Investigación Innovadora.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Arrasco García, Gabriel André
DNI: 48519106



Pérez Ramírez, Salvador Jhonnán.
DNI: 48095867

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE:

VARIABLE (1):- Emprendimiento Creativo

El emprendimiento creativo es el resultado de combinar una idea de negocio con la facilidad de crear y constituir un proyecto que busque ser agente de cambio e integre la innovación, la sostenibilidad y la colaboración, en pos de alcanzar beneficios para la sociedad [...] La creatividad aplicada a los negocios ayuda a fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo. (Valderrama, 2018).

Según (Hernández, 2016) el emprendimiento creativo se enfoca en el desempeño de las empresas y organizaciones, a través del desarrollo de herramientas y destrezas administrativas y emprendedoras [...] No basta con entender y confiar en el trabajo creativo o artístico, sino asumir el contexto en el cual se desarrolla y considerar estos elementos para maximizar su exposición y alcance (pág. 6-7)

DIMENSIONES DE LA VARIABLE:

1) Talento Profesional:

En el sentido más práctico, el talento es un recurso escaso localizado en las personas que cuentan con la capacidad de obtener resultados que den valor a la empresa en un determinado entorno ya que cuentan con un conjunto de aptitudes o destrezas sobresalientes respecto de un grupo para realizar una tarea determinada de forma exitosa (Serna, 2009, pág. 27).

2) Iniciativa Emprendedora:

Es una actitud en la que se refleja la motivación y la capacidad del individuo, independiente o dentro de una organización, para identificar una oportunidad y luchar por ella para producir un nuevo valor o éxito económico (Lamolla, 2014, pág. 80).

3) Innovación Empresarial:

Producir o introducir algo nuevo, alguna idea, algún método o instrumento nuevo para ponerlo en marcha; así la innovación es la concepción de una idea, la cual requiere de un proceso para que se lleve a cabo en un uso productivo. (Garzón & Ibarra, 2013, pág. 48).

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE:

VARIABLE: Industria de Videojuegos

La Industria de Videojuegos implica el desarrollo, mercadotecnia, venta y servicios que acompañan a todo el proceso de comercialización de videojuegos [...] deberá ser comprendida como productora de mercancías para un público masivo y global, donde uno de sus principales sustentos es el desarrollo e inversión en recursos de alta tecnología, y por otro, la creación de bienes simbólicos para el consumo, valoración y reproducción social (Garfias, 2010, pág. 162). Según el Ministerio de Cultura y Deporte de España, la Industria de Videojuegos es un sector estratégico, ya que se trata de una industria que trasciende lo puramente tecnológico: combina tecnología y cultura, estableciéndose como una de las principales bases de una nueva cultura digital (Asociación Española de Videojuegos, 2018, pág. 7).

DIMENSIONES DE LA VARIABLE:

1) Espacios de Desarrollo Profesional:

(Fernández, 2014) nos define que, es organizado y formalizado que se enfoca en el desarrollo de trabajadores más competentes. “Tiene un alcance mayor y de duración más extensa que la formación. El desarrollo debe ser una opción empresarial estratégica si la organización quiere sobrevivir en un entorno global y cada vez más competitivo.”

2) Diseño de Videojuegos:

(González, Padilla, Gutiérrez, & Cabrera, De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de, 2008) nos informa que, “Es un proceso el cual se considera igual al desarrollo de software, pero con partes de resolver puzzle y parecido a la producción de películas como es el guion, creación de escenarios, creación de personajes y mundo virtual”

3) Entorno Tecnológico:

(Peñalver, 2012) nos menciona que, es el manejo de empresas con tecnología para los negocios, el cual se encarga de estudiar el mercado y sobre sus competencias, por lo que difunde y distribuye sobre sus productos. Así mismo, buscar saber sobre las preferencias de la audiencia.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Gaming Startup: "El Emprendimiento Creativo y la Industria de Videojuegos en el Sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de diseño de videojuegos de los Institutos Toulouse Lautrec y Cibertec
 Autor: Arrasco Garcia, Gabriel André & Perez Ramirez, Salvador Jhonnán.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES					
			DIMENSIONES	INDICADORES	VARIABLE 1: Emprendimiento Creativo		ESCALA O MEDICIÓN	NIVELES O RANGOS
					INDICES	ITEMS		
<p>Problema general: ¿De qué manera se relaciona el Emprendimiento Creativo con la Industria de Videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué manera se relacionan las habilidades en el Talento Humano con los Espacios Polivalentes en el Espacios de Desarrollo Profesional en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020? ¿De qué manera se relaciona la Iniciativa en una Idea de negocio emprendedora con la Actividad colaborativa en el Diseño de Videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020? ¿De qué manera se relacionan las Soluciones Innovadoras en los Negocios con la Digitalización en un Entorno Tecnológico en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020? 	<p>Objetivo general: Determinar cómo se relaciona el Emprendimiento Creativo con la Industria de Videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020?</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar cómo se relacionan las habilidades en el Talento Humano con los Espacios Polivalentes en el Espacios de Desarrollo Profesional en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020? Determinar cómo se relaciona la Iniciativa en una Idea de negocio emprendedora con la Actividad colaborativa en el Diseño de Videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020? Determinar cómo se relacionan las Soluciones Innovadoras en los Negocios con la Digitalización en un Entorno Tecnológico en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020? 	<p>Hipótesis General: El Emprendimiento Creativo se relaciona significativamente con la Industria de Videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020?</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Las habilidades en el Talento Humano se relacionan significativamente con los Espacios Polivalentes en el Espacio de Desarrollo Profesional en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020? La Iniciativa en la Idea de negocio emprendedora se relaciona significativamente con la Actividad colaborativa en el Diseño de Videojuegos en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020? Las Soluciones Innovadoras en los Negocios se relacionan significativamente con la Digitalización en un Entorno Tecnológico en los estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec y Cibertec en el sector Lima Norte, Lima 2020? 	Talento Humano	Actitud	Índice Positiva	1	Ordinal / Likert	1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Indiferente 4: De acuerdo 5: Muy de acuerdo
					Índice Colaborativa			
					Índice Asertiva			
				Conocimiento	Índice Experiencia	2		
					Índice Educación			
					Índice Práctica			
				Habilidades	Índice Aprendizaje	3		
					Índice Organización			
					Índice Comunicación			
			Toma De Decisiones	Índice Financiación	4			
				Índice Equipo				
				Índice Innovadora				
			Idea De Negocio	Índice Rentable	5			
				Índice Objetivo Claro				
				Índice Redes Sociales				
			Difusión	Índice Plataformas Digitales	6			
				Índice Página Web				
				Índice Originalidad				
Pensamiento Creativo	Índice Fluidez	7						
	Índice Motivación							
	Índice Dispositivos Físicos							
Tecnologías De La Información Y Comunicación (TICs)	Índice Software	8						
	Índice Conectividad							
	Índice Servicios							
Soluciones Innovadoras	Índice Productos	9						
	Índice Estética del Producto							
	VARIABLE 2: Industria De Videojuegos							
Espacios Polivalentes	Índice Oficinas	10						
	Índice Talleres							
	Índice Laboratorios							
Exposiciones	Índice Zonas de Competición	11						
	Índice Áreas de Interacción Y Merchandising							
	Índice Escenarios							
Confort	Índice Térmico	12						
	Índice Acústico							
	Índice Lumínico							
Herramientas Tecnológicas	Índice Redes	13						
	Índice Software							
	Índice Hardware							
Etapas De Diseño	Índice Preproducción	14						
	Índice Producción							
	Índice Postmortem							
Actividad Colaborativa	Índice Intercambio de Ideas	15						
	Índice Atmósfera Laboral							
	Índice Interacción							
Espacio Virtual	Índice Realidad Virtual (VR)	16						
	Índice Realidad Aumentada							
	Índice Plataformas							
Digitalización	Índice Vinculación de Programas	17						
	Índice Manejo de La Nube							
	Índice Expositor de Contenido							
Contenido	Índice Videos Web	18						
	Índice Preferencia de Audiencia							

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1: --- EMPRENDIMIENTO CREATIVO								
DIMENSIÓN 1: ---TALENTO HUMANO								
1	Su actitud colaborativa ayuda a desempeñar su talento profesional							
2	Su experiencia laboral favorece a su conocimiento como profesional							
3	Sus habilidades como profesional (aprendizaje, organización, comunicación) ayudan a desempeñar su talento							
DIMENSIÓN 2: ---INICIATIVA EMPRENDEDORA								
4	Su capacidad para tomar decisiones, incentiva a su iniciativa para emprender							
5	Tener un objetivo claro es importante para plantear una idea de negocio							
6	Las plataformas digitales ayudan a la difusión de su producto							
DIMENSIÓN 3: ---INNOVACIÓN EMPRESARIAL								
7	Su originalidad, es suficiente para ayudarlo a ser creativo en una empresa							
8	El uso de dispositivos o softwares, son importantes para innovar en una empresa							
9	Los inconvenientes con sus productos, son solucionados de una manera eficiente e innovadora							
VARIABLE 2: ---INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS								
DIMENSIÓN 1: ÁREAS DE DESARROLLO PROFESIONAL								
10	Los espacios polivalentes (oficinas, talleres y laboratorios), favorecen a tu desarrollo profesional							
11	El acceso a exposiciones facilita el entendimiento del jugador y las relaciones emprendedoras en el mundo de videojuegos							
12	El manejo del confort (térmico, acústico y lumínico) favorecen a tus actividades de desarrollo de videojuegos							
DIMENSION 2: CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS								
13	Tus herramientas tecnológicas (software y hardware) favorecen tu desempeño en el diseño de videojuegos							
14	Tener un seguimiento en las etapas de diseño, ayuda en el desarrollo de tu proyecto							
15	La actividad colaborativa favorece a tu atmosfera laboral							
DIMENSION 3: ENTORNO TECNOLÓGICO								
16	El acceso a espacios virtuales (realidad virtual, realidad aumentada y plataformas) son importantes para tu desempeño como profesional							
17	La digitalización aporta en las actividades de diseño y programación.							
18	Los contenidos de novedades de videojuegos son importantes para mantenerte actualizado							

ANEXO 5: Validación del instrumento por expertos.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1: --- EMPRENDIMIENTO CREATIVO								
DIMENSIÓN 1: ---TALENTO HUMANO								
1	Su actitud colaborativa ayuda a desempeñar su talento profesional	X		X		X		
2	Su experiencia laboral favorece a su conocimiento como profesional	X		X		X		
3	Sus habilidades como profesional (aprendizaje, organización, comunicación) ayudan a desempeñar su talento	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: ---INICIATIVA EMPRENDEDORA								
4	Su capacidad para tomar decisiones, incentiva a su iniciativa para emprender	X		X		X		
5	Tener un objetivo claro es importante para plantear una idea de negocio	X		X		X		
6	Las plataformas digitales ayudan a la difusión de su producto	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: ---INNOVACIÓN EMPRESARIAL								
7	Su originalidad, es suficiente para ayudarle a ser creativo en una empresa	X		X		X		
8	El uso de dispositivos o softwares, son importantes para innovar en una empresa	X		X		X		
9	Los inconvenientes con sus productos, son solucionados de una manera eficiente e innovadora	X		X		X		
VARIABLE 2: ---INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS								
DIMENSIÓN 1: ÁREAS DE DESARROLLO PROFESIONAL								
10	Los espacios polivalentes (oficinas, talleres y laboratorios), favorecen a tu desarrollo profesional	X		X		X		
11	El acceso a exposiciones facilita el entendimiento del jugador y las relaciones emprendedoras en el mundo de videojuegos	X		X		X		
12	El manejo del confort (térmico, acústico y lumínico) favorecen a tus actividades de desarrollo de videojuegos	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS								
13	Tus herramientas tecnológicas (software y hardware) favorecen tu desempeño en el diseño de videojuegos	X		X		X		
14	Tener un seguimiento en las etapas de diseño, ayuda en el desarrollo de tu proyecto	X		X		X		
15	La actividad colaborativa favorece a tu atmosfera laboral	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: ENTORNO TECNOLÓGICO								
16	El acceso a espacios virtuales (realidad virtual, realidad aumentada y plataformas) son importantes para tu desempeño como profesional	X		X		X		
17	La digitalización aporta en las actividades de diseño y programación.	X		X		X		
18	Los contenidos de novedades de videojuegos son importantes para mantenerte actualizado	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Msc. Arq. Silvia Maribel Torres Vasquez

DNI: 09341154

Especialidad del validador: **Master Project Management**
Master Supply Chain Management

03 de Julio del 2020



Firma del Experto Informante

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1: --- EMPRENDIMIENTO CREATIVO								
DIMENSIÓN 1: ---TALENTO HUMANO								
1	Su actitud colaborativa ayuda a desempeñar su talento profesional	X		X		X		
2	Su experiencia laboral favorece a su conocimiento como profesional	X		X		X		
3	Sus habilidades como profesional (aprendizaje, organización, comunicación) ayudan a desempeñar su talento	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: ---INICIATIVA EMPRENDEDORA								
4	Su capacidad para tomar decisiones, incentiva a su iniciativa para emprender	X		X		X		
5	Tener un objetivo claro es importante para plantear una idea de negocio	X		X		X		
6	Las plataformas digitales ayudan a la difusión de su producto	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: ---INNOVACIÓN EMPRESARIAL								
7	Su originalidad, es suficiente para ayudarlo a ser creativo en una empresa	X		X		X		
8	El uso de dispositivos o softwares, son importantes para innovar en una empresa	X		X		X		
9	Los inconvenientes con sus productos, son solucionados de una manera eficiente e innovadora	X		X		X		
VARIABLE 2: ---INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS								
DIMENSIÓN 1: AREAS DE DESARROLLO PROFESIONAL								
10	Los espacios polivalentes (oficinas, talleres y laboratorios), favorecen a tu desarrollo profesional	X		X		X		
11	El acceso a exposiciones facilita el entendimiento del jugador y las relaciones emprendedoras en el mundo de videojuegos	X		X		X		
12	El manejo del confort (térmico, acústico y lumínico) favorecen a tus actividades de desarrollo de videojuegos	X		X		X		
DIMENSION 2: CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS								
13	Tus herramientas tecnológicas (software y hardware) favorecen tu desempeño en el diseño de videojuegos	X		X		X		
14	Tener un seguimiento en las etapas de diseño, ayuda en el desarrollo de tu proyecto	X		X		X		
15	La actividad colaborativa favorece a tu atmosfera laboral	X		X		X		
DIMENSION 3: ENTORNO TECNOLÓGICO								
16	El acceso a espacios virtuales (realidad virtual, realidad aumentada y plataformas) son importantes para tu desempeño como profesional	X		X		X		
17	La digitalización aporta en las actividades de diseño y programación.	X		X		X		
18	Los contenidos de novedades de videojuegos son importantes para mantenerte actualizado	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: SAENZ MORI, ISAAC DISRAELI

DNI: 09341154

Especialidad del validador: DOCTOR EN ARQUITECTURA (REHABILITACIÓN URBANA).

.....de.....del 2020

Firma del Experto Informante

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1: --- EMPRENDIMIENTO CREATIVO								
DIMENSIÓN 1: ---TALENTO HUMANO								
1	Su actitud colaborativa ayuda a desempeñar su talento profesional	x		x		x		
2	Su experiencia laboral favorece a su conocimiento como profesional	x		x		x		
3	Sus habilidades como profesional (aprendizaje, organización, comunicación) ayudan a desempeñar su talento	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: ---INICIATIVA EMPRENDEDORA								
4	Su capacidad para tomar decisiones, incentiva a su iniciativa para emprender	x		x		x		
5	Tener un objetivo claro es importante para plantear una idea de negocio	x		x		x		
6	Las plataformas digitales ayudan a la difusión de su producto	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: ---INNOVACIÓN EMPRESARIAL								
7	Su originalidad, es suficiente para ayudarlo a ser creativo en una empresa	x			x	x		
8	El uso de dispositivos o softwares, son importantes para innovar en una empresa	x		x		x		
9	Los inconvenientes con sus productos, son solucionados de una manera eficiente e innovadora	x		x		x		
VARIABLE 2: ---INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS								
DIMENSIÓN 1: AREAS DE DESARROLLO PROFESIONAL								
10	Los espacios polivalentes (oficinas, talleres y laboratorios), favorecen a tu desarrollo profesional	x		x		x		
11	El acceso a exposiciones facilita el entendimiento del jugador y las relaciones emprendedoras en el mundo de videojuegos	x		x		x		
12	El manejo del confort (térmico, acústico y lumínico) favorecen a tus actividades de desarrollo de videojuegos	x		x		x		
DIMENSION 2: CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS								
13	Tus herramientas tecnológicas (software y hardware) favorecen tu desempeño en el diseño de videojuegos	x		x		x		
14	Tener un seguimiento en las etapas de diseño, ayuda en el desarrollo de tu proyecto	x		x		x		
15	La actividad colaborativa favorece a tu atmosfera laboral	x		x		x		
DIMENSION 3: ENTORNO TECNOLÓGICO								
16	El acceso a espacios virtuales (realidad virtual, realidad aumentada y plataformas) son importantes para tu desempeño como profesional	x		x		x		
17	La digitalización aporta en las actividades de diseño y programación.	x		x		x		
18	Los contenidos de novedades de videojuegos son importantes para mantenerte actualizado	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Sí hay suficiencia para alcanzar los objetivos planteados en la tesis.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador.

Dr.: Reyes Tarazona, Roberto Ignacio

DNI: 07913516

Especialidad del validador: Doctor en Sociología. Actualmente, docente del curso “Métodos y Técnicas de Investigación” en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Ricardo Palma. Ha sido docente de la Maestría de Arquitectura y Sostenibilidad y del Doctorado en Ciencia Política en la misma universidad, y docente en el doctorado de creación literaria en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

15 de junio del 2020

Firma del Experto Informante

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1: --- EMPRENDIMIENTO CREATIVO								
DIMENSIÓN 1: ---TALENTO HUMANO								
1	Su actitud colaborativa ayuda a desempeñar su talento profesional	X		X		X		
2	Su experiencia laboral favorece a su conocimiento como profesional	X		X		X		
3	Sus habilidades como profesional (aprendizaje, organización, comunicación) ayudan a desempeñar su talento	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: ---INICIATIVA EMPRENDEDORA								
4	Su capacidad para tomar decisiones, incentiva a su iniciativa para emprender	X		X		X		
5	Tener un objetivo claro es importante para plantear una idea de negocio	X		X			X	En este ítem se debe seguir la línea de hablar de "su" ...para plantear su objetivo de negocio
6	Las plataformas digitales ayudan a la difusión de su producto	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: ---INNOVACIÓN EMPRESARIAL								
7	Su originalidad, es suficiente para ayudarlo a ser creativo en una empresa	X		X		X		
8	El uso de dispositivos o softwares, son importantes para innovar en una empresa	X		X			X	Resalte el "su" (como en la observación anterior)
9	Los inconvenientes con sus productos, son solucionados de una manera eficiente e innovadora	X		X		X		
VARIABLE 2: ---INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS								
DIMENSIÓN 1: ÁREAS DE DESARROLLO PROFESIONAL								
10	Los espacios polivalentes (oficinas, talleres y laboratorios), favorecen a tu desarrollo profesional	X		X			X	"SU" o "tú"
11	El acceso a exposiciones facilita el entendimiento del jugador y las relaciones emprendedoras en el mundo de videojuegos	x		x			x	Use el "su"
12	El manejo del confort (térmico, acústico y lumínico) favorecen a tus actividades de desarrollo de videojuegos	x		x			x	"SU" o "tú"
DIMENSIÓN 2: CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS								
13	Tus herramientas tecnológicas (software y hardware) favorecen tu desempeño en el diseño de videojuegos	X		X			X	"SU" o "tú"
14	Tener un seguimiento en las etapas de diseño, ayuda en el desarrollo de tu proyecto	X		X			X	"SU" o "tú"
15	La actividad colaborativa favorece a tu atmosfera laboral	x		X			X	"SU" o "tú"
DIMENSIÓN 3: ENTORNO TECNOLÓGICO								
16	El acceso a espacios virtuales (realidad virtual, realidad aumentada y plataformas) son importantes para tu desempeño como profesional	X		x			X	"SU" o "tú"
17	La digitalización aporta en las actividades de diseño y programación.	X		X			X	Use en "su"
18	Los contenidos de novedades de videojuegos son importantes para mantenerte actualizado	x		X			x	Use el "su"

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Estimados estudiantes, por favor revisar muchas veces su trabajo antes de pasarlo para validación porque no se entiende si son conceptos lo que se plantea en las preguntas, mensajes a una persona en “tú” o “su”. Esos detalles son relevantes para la claridad de su proyecto

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable []** **Aplicable después de corregir [x]** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: FLOREZ ESTRADA JOAN MANUEL

DNI: 10268749

Especialidad del validador: MBA

16 de Junio del 2020

Firma del Experto Informante

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 6: Instrumento de medición de variables

- Diferencias encontradas en la prueba de test-retest

N°	Correos electrónicos	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18																		
1	joaquin.byebye@gmail.com	3	3	3	3	2	2	4	4	3	4	3	3	1	3	2	2	4	3	3	3																
2	luis.alonso97@outlook.com	3	4	3	4	3	3	3	3	1	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3															
3	paspau2@hotmail.com	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4															
4	ynumaze@publicityjuegos.com	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	4	4	3	4	4	4														
5	rosee15meh@gmail.com	2	4	4	3	2	1	4	2	3	1	2	3	3	3	4	2	4	3	1	3	2	3	3	4												
6	rpurizagah@gmail.com	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2											
7	hkannok@gmail.com	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4										
8	alvarezsalasrodrigo@gmail.com	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3										
9	giacomo@7thbe.at	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3										
10	alexthekingofink@gmail.com	4	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	0	1	2	3	2	2	1	1	4	3	2	4	0	2	3	3	3	3				
11	eyayuos@uni.pe	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
12	bryancarpio07@gmail.com	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
13	kaspar@ludolabs.pe	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	4	3	3	3			
14	miss.ursulacalmet@gmail.com	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
15	miguelhr20@hotmail.com	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3		
16	sazdxhikari@gmail.com	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3		
17	clz.german@gmail.com	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	4	3	2	3	3	3		
18	ganoza_alonso@hotmail.com	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	
19	heavenly.onirick@gmail.com	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
20	pitusvk@gmail.com	3	4	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4

- Ingreso de datos en el software SPSS

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Editor de datos interface. The menu bar includes Archivo, Editar, Ver, Datos, Transformar, Analizar, Gráficos, Utilidades, Ampliaciones, Ventana, and Ayuda. The toolbar contains icons for file operations and data manipulation. The main window displays a data grid with 19 variables (P1 to P18) and 36 rows of email addresses. The grid is currently in 'Vista de datos' mode. The status bar at the bottom indicates 'IBM SPSS Statistics Processor está listo' and 'Unicode:ON'.

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	V1	Cadena	31	0		Ninguno	Ninguno	20	Izquierda	Nominal	Entrada
2	P1	Númérico	1	0	Actitud	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
3	P2	Númérico	1	0	Conocimiento	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
4	P3	Númérico	1	0	Habilidades	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
5	P4	Númérico	1	0	Toma de desici...	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
6	P5	Númérico	1	0	Idea de negocio	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
7	P6	Númérico	1	0	Difusión	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
8	P7	Númérico	1	0	Pensamiento cr...	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
9	P8	Númérico	1	0	TICs	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
10	P9	Númérico	1	0	Soluciones inn...	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
11	P10	Númérico	1	0	Espacios poliva...	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
12	P11	Númérico	1	0	Exposiciones	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
13	P12	Númérico	1	0	Confort	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
14	P13	Númérico	1	0	Herramientas t...	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
15	P14	Númérico	1	0	Etapas de diseño	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
16	P15	Númérico	1	0	Actividad colab...	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
17	P16	Númérico	1	0	Espacio virtual	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
18	P17	Númérico	1	0	Digitalización	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
19	P18	Númérico	1	0	Contenido	{0, Totalme...	Ninguno	5	Derecha	Ordinal	Entrada
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

- Cuestionario electrónico

CUESTIONARIO 2

Preguntas Respuestas 93

EMPRENDIMIENTO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Encuesta para estudiantes y desarrolladores de videojuegos en Lima, Perú.

Dirección de correo electrónico *

Dirección de correo electrónico válida

Este formulario recopila direcciones de correo electrónico. [Cambiar la configuración](#)

Cuenta con una actitud colaborativa al desempeñar sus labores *

Totalmente de acuerdo

ANEXO 7

Proyecto Urbano Arquitectónico

Índice de Contenido - Anexo 7

Índice de Contenido - Anexo 7	ii
Índice de Figuras - Anexo 7.....	iii
Índice de Cuadros - Anexo 7	iv
RESUMEN	v
I. INTRODUCCION	1
II. MEMORIA DESCRIPTIVA	2
2.1. ANTECEDENTES	2
2.1.1. Concepción de la Propuesta Urbano Arquitectónica.....	2
2.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA URBANO ARQUITECTÓNICA	3
2.2.1. Objetivo General	3
2.2.2. Objetivos específicos	3
2.3. ASPECTOS GENERALES.....	3
2.3.1. Ubicación	3
2.3.2. Características del Área de Estudio (Análisis del Sitio)	5
2.3.4. Estudio de casos análogos	8
2.3.5. Leyes, Normas y Reglamentos aplicables en la Propuesta Urbano Arquitectónica.	18
2.3.6. Esquema de Procedimientos Administrativos aplicables.	18
2.4. PROGRAMA URBANO ARQUITECTÓNICO.....	19
2.4.1. Definición de los usuarios (síntesis de las necesidades sociales)	19
2.4.2. Descripción de Necesidades Arquitectónicas	20
2.4.3. Cuadro de Ambientes y Áreas	27
2.5. CONCEPTUALIZACIÓN DEL OBJETO URBANO ARQUITECTÓNICO ...	35
2.5.1. Esquema conceptual	35
2.5.2. Idea rectora y partido arquitectónico.....	36
2.6 DESCRIPCION DEL PROYECTO	38
2.6.1. Memoria descriptiva del proyecto	38
2.6.1.1. Arquitectura	38
2.6.1.2. Estructuras.....	45
2.6.1.3. Instalaciones Eléctricas	48
2.6.1.4. Instalaciones Sanitarias	49
2.6.1.5. Seguridad	51
CONCLUSIONES.....	55
RECOMENDACIONES	56

Índice de Figuras - Anexo 7

Figura 1: Ubicación del distrito de San Martín de Porres	4
Figura 2: Ubicación del terreno	4
Figura 3: Mapa topográfico de San Martín de Porres.....	5
Figura 4: Mapa topográfico del terreno	6
Figura 5: Plano topográfico del terreno	6
Figura 6: Centro Empresarial Cronos.....	8
Figura 7: Primera planta – Centro Empresarial Cronos.....	9
Figura 8: Sección – Centro Empresarial Cronos	9
Figura 9: Edificio de oficinas real 2.....	10
Figura 10: Vista interior 1 – Edificio Real 2	11
Figura 11: Vista interior 2 – Edificio Real 2	11
Figura 12: Vista de techo 1 – Edificio Real 2.....	12
Figura 13: Vista de techo 2 – Edificio Real 2.....	12
Figura 14: Centro Empresarial Pontevedra	13
Figura 15: Lobby – Centro Empresarial Pontevedra	14
Figura 16: Primer piso - Centro Empresarial Pontevedra.....	14
Figura 17: Piso típico - Centro Empresarial Pontevedra	15
Figura 18: Centro Empresarial Torre Centenario	15
Figura 20: Vista interior – Centro Empresarial Torre Centenario.....	16
Figura 21: Vista interior de oficinas – Centro Empresarial Torre Centenario	16
Figura 22: Planta de primer piso – Centro Empresarial Torre Centenario.....	17
Figura 23: Corte transversal – Centro Empresarial Torre Centenario	17
Figura 24: Procedimiento administrativo	18
Figura 24: Colaboración como concepto arquitectónico.....	35
Figura 25: Crecimiento como concepto arquitectónico.....	35
Figura 26: Bocetos – Idea rectora	36
Figura 27: Bocetos – Partido Arquitectónico	37
Figura 28: Corte de aligerado de 30 cm	47

Índice de Cuadros - Anexo 7

Cuadro 1: Definición de los usuarios	19
Cuadro 2: Necesidades Arquitectónicas - Zona Administrativa.....	20
Cuadro 3: Necesidades Arquitectónicas - Zona Empresarial	21
Cuadro 4: Necesidades Arquitectónicas - Zona Capacitaciones.....	22
Cuadro 5: Necesidades Arquitectónicas - Zona Exposiciones	23
Cuadro 6: Necesidades Arquitectónicas - Zona Financiera	24
Cuadro 7: Necesidades Arquitectónicas - Zona de Servicios Generales	25
Cuadro 8: Ambientes y Áreas - Zona Administrativa.....	27
Cuadro 9: Ambientes y Áreas - Zona Empresarial	28
Cuadro 10: Ambientes y Áreas - Zona de Capacitaciones.....	29
Cuadro 11: Ambientes y Áreas - Zona de Eventos y Exposiciones.....	30
Cuadro 12: Ambientes y Áreas - Zona Financiera A	31
Cuadro 13: Ambientes y Áreas - Zona de Servicios Generales	33
Cuadro 14: Cuadro de Columnas 1	45
Cuadro 15: Cuadro de Columnas 2	46
Cuadro 16: Cuadro de vigas.....	47
Cuadro 17: Rutas de evacuación – Sector 1	52
Cuadro 18: Rutas de evacuación – Sector 2.....	52
Cuadro 19: Aforo por zonas y niveles	53
Cuadro 20: Tiempo aproximado de evacuación por zonas	54

RESUMEN

El presente trabajo, tiene como propósito desarrollar un proyecto arquitectónico de una incubadora de empresas, orientada a estudiantes, profesionales y emprendedores, quienes están involucrados en el desarrollo de videojuegos en el sector de Lima Norte. El proyecto tiene como prioridad poner en valor a las personas involucradas en este sector, implementando espacios para su desarrollo profesional, de acuerdo a sus necesidades.

Específicamente, el proyecto estará ubicado en el distrito de San Martín de Porres, debido a que es un distrito que funciona como conector entre los distritos de Lima Norte donde se realizó la investigación previa, y los accesos son favorables para el tipo de equipamiento. Este proyecto integrará zonas para la creación de productos y crecimiento de empresas, zonas de eventos y exposiciones, zona para capacitaciones y biblioteca. De igual manera, en las zonas exteriores contarán con amplios espacios públicos para que las personas puedan recrearse, relacionarse e interactuar.

I. INTRODUCCION

El sector Lima norte, es uno de los sectores de Lima que cuenta con mayor potencial emprendedor, principalmente este emprendimiento está ligado a carreras basadas en tecnología. Según la investigación realizada previamente, la cual se titula “El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los Institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati”, se pudo determinar y comprobar que existen estas capacidades emprendedoras en estudiantes de algunos institutos de Lima norte, específicamente ligados al desarrollo de videojuegos, ya que actualmente es el sector con mayor crecimiento en los últimos años a nivel mundial, y muchos países de Latinoamérica están cada vez incrementando más el apoyo hacia este sector, debido a que está comprobado que pueden ser un factor potencial de desarrollo.

A pesar de ello, en nuestro país la realidad es distinta, debido a que este sector industrial cuenta con ciertas deficiencias a nivel nacional y local, tanto como en infraestructura, dificultades para crecer adecuadamente e internacionalizarse, como también a nivel del apoyo que brinda el estado, el cual es muy deficiente.

Es por ello que a partir de dicha investigación se tomaron en cuenta muchos aspectos en el caso de estudio, que si bien pueden ser potenciados y desarrollados, existe una falta de herramientas o espacios necesarios y adecuados para poder desarrollarse profesionalmente y generar el crecimiento hacia este sector.

A partir de la información obtenida se optó por generar un proyecto para poder cubrir esta demanda en el sector Lima Norte, tomando como punto el distrito de San Martín de Porres, específicamente en el Sector II, debido a que tiene características favorables para el desarrollo del proyecto.

De esta manera es como se propone un equipamiento que integre a estas personas involucradas en el sector videojuegos, para que puedan relacionarse, crecer y desarrollarse profesionalmente.

II. MEMORIA DESCRIPTIVA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Concepción de la Propuesta Urbano Arquitectónica

La presente propuesta urbano arquitectónica, se concibe a partir de un proyecto de investigación previo, donde se pudo determinar y evidenciar que en el sector Lima Norte, existen muchas dificultades para poder crecer o mantenerse en el mercado con una empresa o proyecto de videojuegos, esta problemática planteada, también involucra a otros profesionales y personas involucradas en este sector industrial, como programadores, animadores 2D y 3D, ingenieros de sonido, al igual que profesionales creativos como son los músicos, escritores, ilustradores, artistas y productores.

Sin embargo, no cuentan con el respaldo económico o financiero con el cual pueda crecer y mantenerse en la industria a nivel Mundial y América Latina, pues afecta también a su vida profesional. Por otra parte, también existe la ausencia de espacios para el emprendimiento de estos profesionales, que no cuentan con estos espacios para capacitarse y mantener alianzas estratégicas con otras empresas, no cuentan con los requisitos y financiamientos para que inicien y se impulsen estas pequeñas empresas que se pueden ir formando y no tengan dificultades a futuro.

Como propuesta de la investigación, se optó por generar un proyecto para poder cubrir estas deficiencias en el sector Lima Norte, específicamente en el sector II del distrito de San Martín de Porres, debido a que cuenta con aspectos favorables, como la cercanía a distritos de Lima Norte que cuentan con mayor interés hacia el sector industrial de videojuegos, aspectos de vialidad, su proximidad a el Aeropuerto Jorge Chávez, entre otras características.

El proyecto, el cual se denominará **“Incubadora de Empresas para Profesionales involucrados en el Desarrollo de Videojuegos en el Distrito de San Martín de Porres”**, tendrá como función brindar servicios de educación y capacitación empresarial, a través de talleres y aulas que se encontrarán en la Zona de Capacitaciones, los cuales también contara con una Zona Financiera con agencias bancarias, una zona empresarial, para poder relacionarse con otras empresas y equipos de trabajo, así mismo una zona para eventos y exposiciones

para presentar sus proyectos y poder tener la atención de otras empresas o público interesado. Y por último, zonas administrativas y de servicios generales, para la dirección y manejo del edificio.

Este equipamiento se desarrolla con arquitectura sostenible, el cual se diseña con espacios que se sustenten por sí solo haciendo uso de materiales naturales y de aprovechamiento de espacios de tal manera que se puedan convertir en espacios colaborativos.

2.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA URBANO ARQUITECTÓNICA

2.2.1. Objetivo General

- Desarrollar un proyecto arquitectónico para una Incubadora de Empresas para Profesionales involucrados en el Desarrollo de Videojuegos en el Distrito de San Martín de Porres.

2.2.2. Objetivos específicos

- Determinar los elementos básicos para desarrollar la planeación de la Incubadora de Empresas.
- Elaborar la programación arquitectónica para plantear el diseño del proyecto arquitectónico que satisfagan las necesidades de los usuarios.
- Diseñar un proyecto que se integre al contexto urbano arquitectónico, de una Incubadora Empresas, con espacios confortables, funcionales y que cumplan con la normativa.
- Integrar los distintos usos que tiene el edificio, para que exista un mejor flujo de personas a través de todo el equipamiento.

2.3. ASPECTOS GENERALES

2.3.1. Ubicación

El terreno elegido, está ubicado en el Sector Lima Norte, y a su vez en el distrito de San Martín de Porres, este distrito está ubicado al Nor-Oriente del departamento de Lima, entre las cuencas del Río Rímac con el Río Chillón. Contando con una

ubicación geográfica de la siguiente manera, Latitud Sur 12°01'49'', Longitud Oeste 77°02'49''



Figura 1: Ubicación del distrito de San Martín de Porres

Fuente: Elaboración propia.

De manera más específica, el terreno para el proyecto, se ubica en el sector II del distrito de San Martín de Porres, limita con la Avenida Tomás Valle y la calle La Milla, ubicándose cerca de la carretera Panamericana Norte, adyacente al próximo proyecto residencial “Centro Urbano REX”.

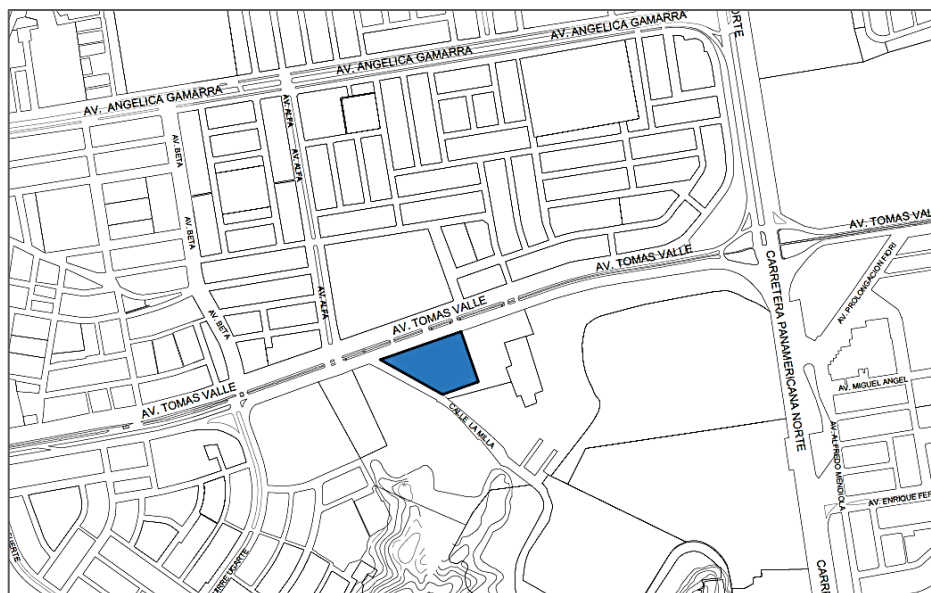


Figura 2: Ubicación del terreno

Fuente: Elaboración propia a partir de planos catastrales.

2.3.2. Características del Área de Estudio (Análisis del Sitio)

Topografía

El distrito de San Martín de Porres, se caracteriza por tener una superficie plana en su gran mayoría, ya que, según el análisis de alturas sobre el nivel del mar, muestra que el distrito tiene una pendiente mínima, debido a que, como se puede observar en la figura 3, la altura parte desde los 21m. sobre el nivel del mar, hasta los 129m. sobre el nivel del mar.

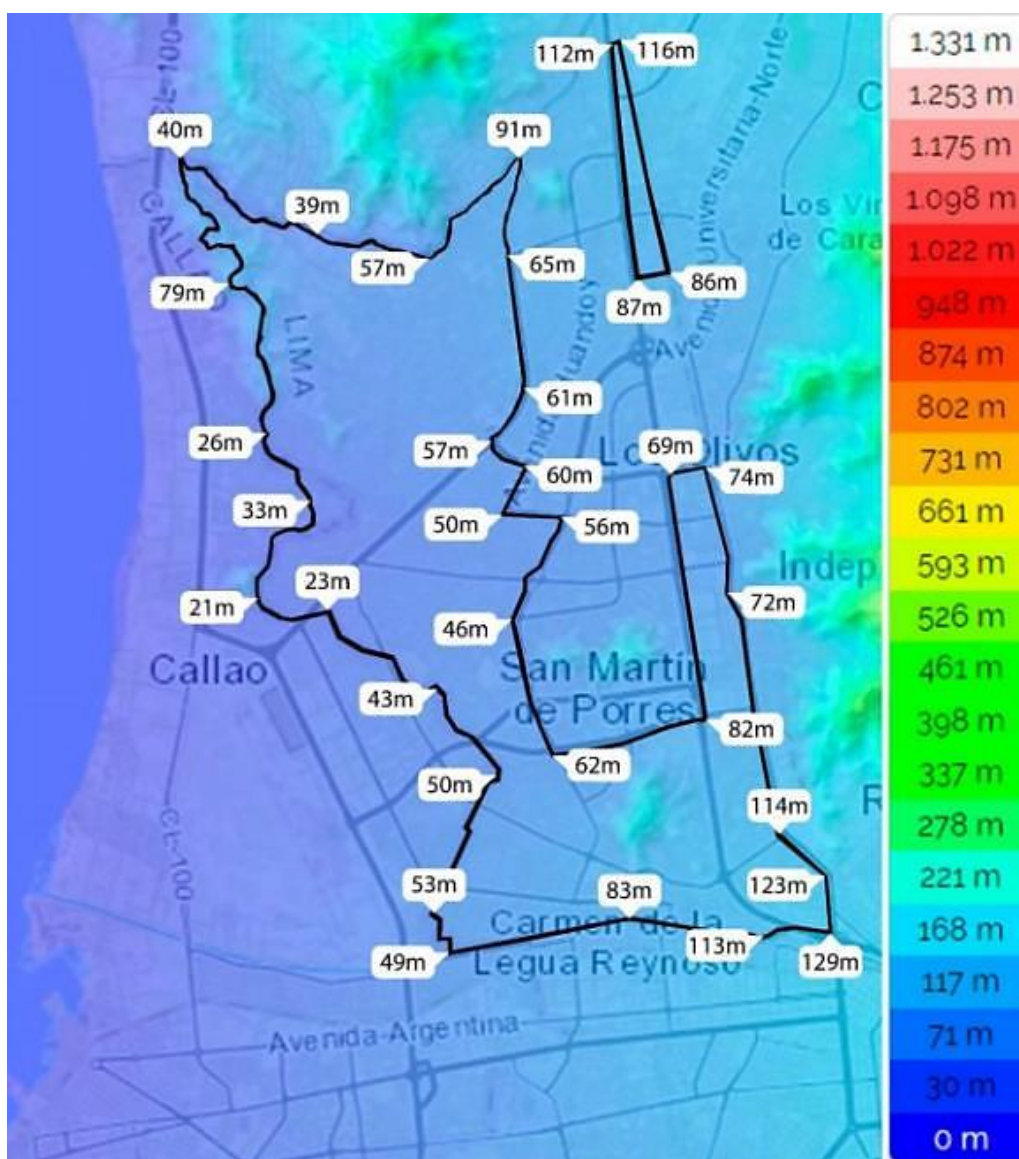


Figura 3: Mapa topográfico de San Martín de Porres

Fuente: topographic-map.com

El terreno elegido para el proyecto, se caracteriza por tener una pendiente muy baja, como se puede observar en el polígono dibujado en el mapa de la Figura 4.

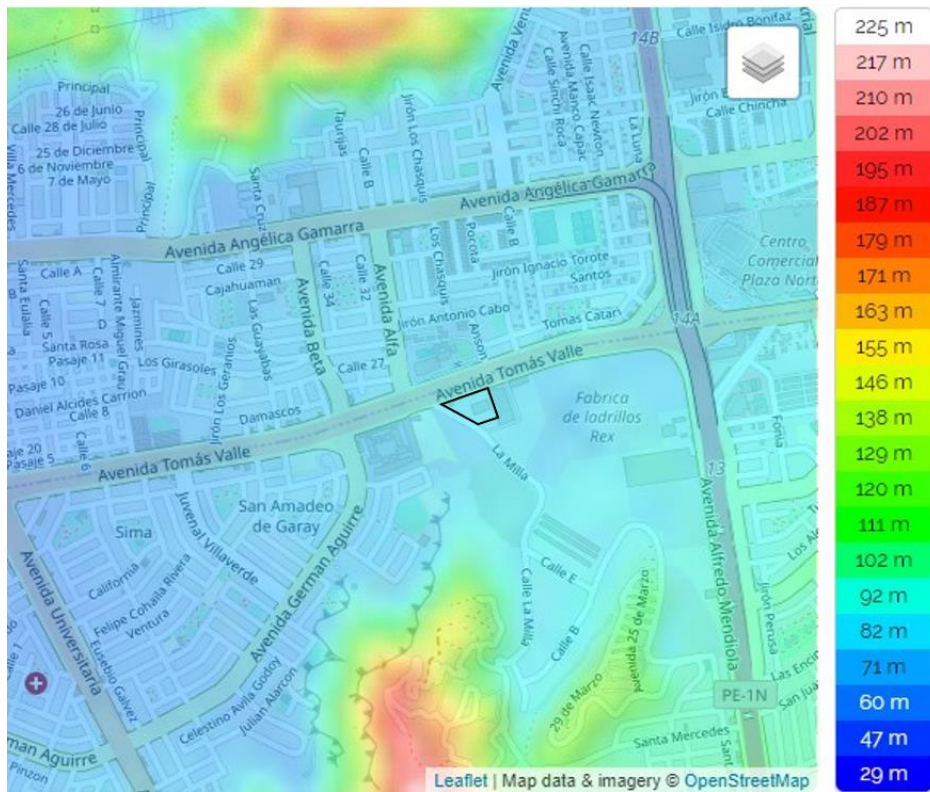


Figura 4: Mapa topográfico del terreno

Fuente: topographic-map.com

De igual manera, se realizó un plano topográfico, con las curvas de nivel cada 0.25m de altura, como se puede observar en la figura 5.

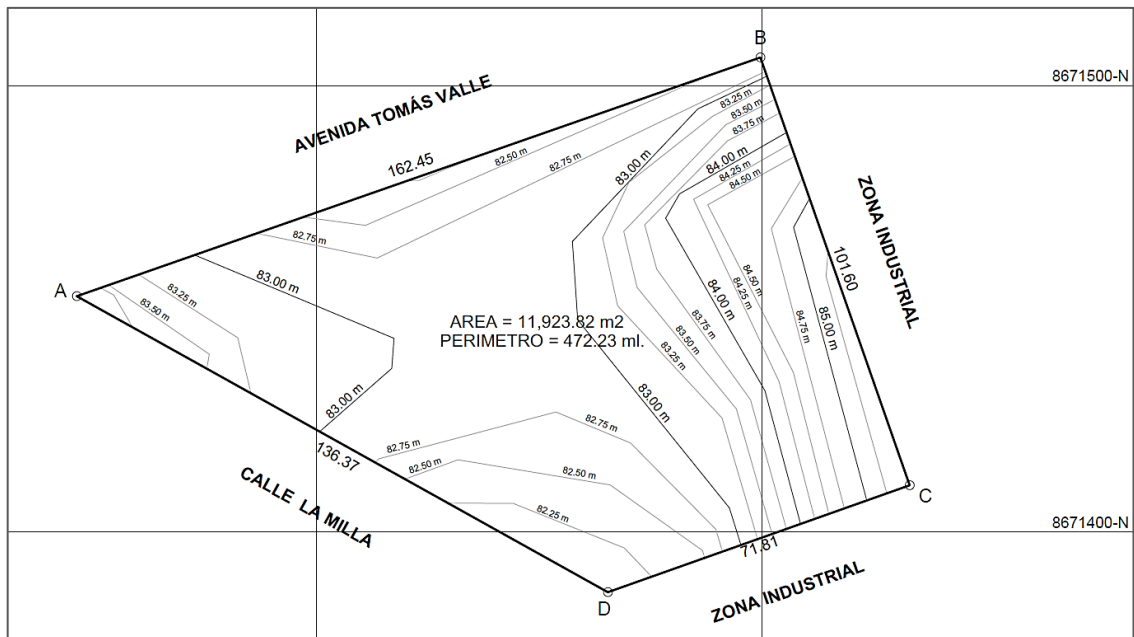


Figura 5: Plano topográfico del terreno

Fuente: Elaboración propia

Clima

El distrito de San Martín de Porres, contempla un clima templado y húmedo. La cual tiene una temperatura promedio anual de 18,5 a 19°C, llegando a un máximo anual entre los 29°C. En la estación de verano entre Diciembre y Abril presenta una temperatura entre 28 y 21°C. Y en la estación de invierno entre Junio y Septiembre presenta una temperatura entre 19 y 12°C. Y en las estaciones de primavera y otoño de los meses de Septiembre, Octubre y Mayo, muestra temperaturas templadas entre 17° y 23°C. (Municipalidad de San Martín de Porres, p. 122, 2011)

Servicios básicos

- Red de agua

se abastece de agua potable SEDAPAL, que tiene como fuente natural al Rio Chillón, Rio Rímac y Rio Lurín, siendo toda el agua acumulada direccionada a la planta de tratamiento ubicada en Huachipa, siendo esta la que abastece a todo lima y callao.

- Red de alcantarillado

Cuenta con una red de alcantarillado existente por lo cual se evaluará si es necesario crear otra instalación de drenaje que se conecte directamente con SEDAPAL.

- Red eléctrica

Cuentan con la empresa ENEL quien brinda las conexiones de electricidad básicas, ya que es una zona urbanizada. Cuenta con postes de luz que ilumina la zona de estudio.

2.3.4. Estudio de casos análogos

Para obtener consideraciones previamente a diseñar la incubadora de empresas que se plantea en el presente proyecto, se consultaron cuatro referentes arquitectónicos, relacionados con la especialidad y la complejidad, buscando que nos permitan conocer, cuáles son las características más apropiadas para una edificación de este tipo.

2.3.4.1. Nacionales

Centro Empresarial Cronos



Figura 6: Centro Empresarial Cronos

Fuente: arqa.com

- **Ubicación:** Derby, Santiago de Surco, Lima, Perú.
- **Área:** 51.000 m²
- **Año:** 2009
- **Arquitecto:** Oscar Gonzales Moix.

Este proyecto, cuenta con un gran frente sobre la avenida El Derby, de aproximadamente 135 ml, permitiendo de esta manera plantear un partido lineal, paralelo a esta avenida. El proyecto contiene 4 módulos consecuentes, rematando en la esquina con un volumen sobresaliente, creando un elemento distintivo dentro de estos elementos organizados de manera lineal. El proyecto se apoya en un bloque del fondo, donde están ubicados todos los núcleos de servicios y ascensores. Planteando los espacios destinados para oficinas en el frente principal.

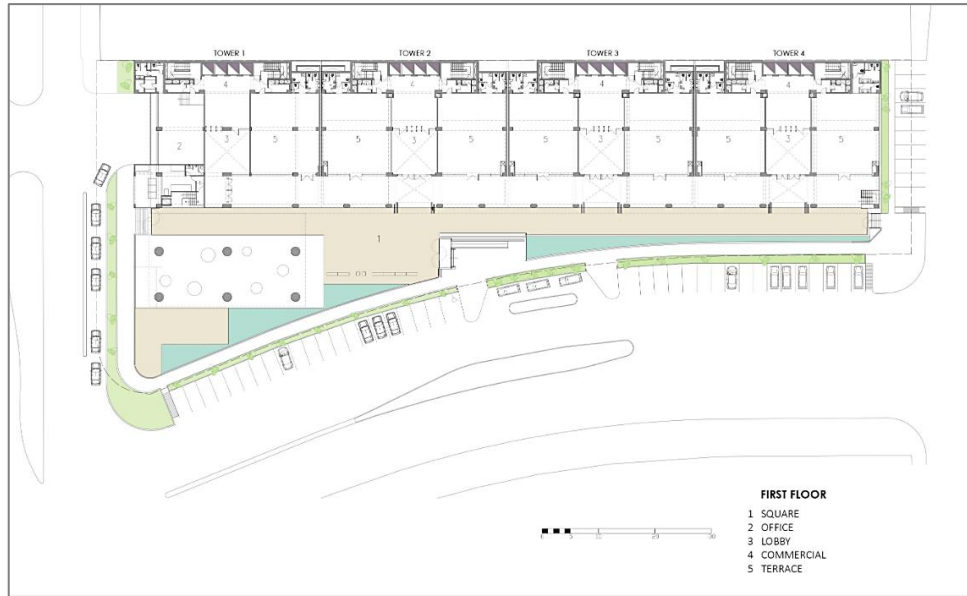


Figura 7: Primera planta – Centro Empresarial Cronos

Fuente: archilovers.com

La propuesta consiste en cuatro torres independientes de 9 niveles de altura. Dispone de un área total de oficinas de 25.425 m², con superficies desde los 208 m², siendo la planta típica de 1.000 m². En el primer piso se encuentra la zona comercial de 1.400 m² y la plaza que está abierta al público en general. En niveles de sótano cuenta con 700 plazas de estacionamiento subterráneas distribuidas en cinco sótanos, brindando comodidad tanto a los usuarios como a los visitantes. También cuenta con 4 salas de usos múltiples.

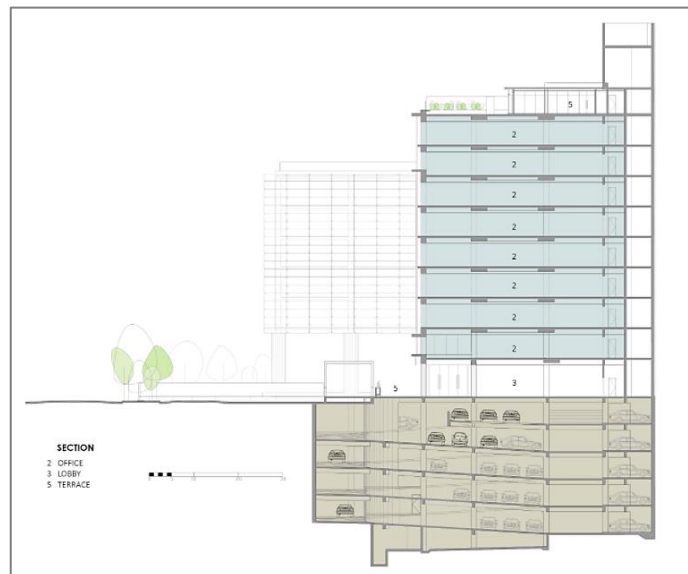


Figura 8: Sección – Centro Empresarial Cronos

Fuente: archilovers.com

Edificio de oficinas Real 2

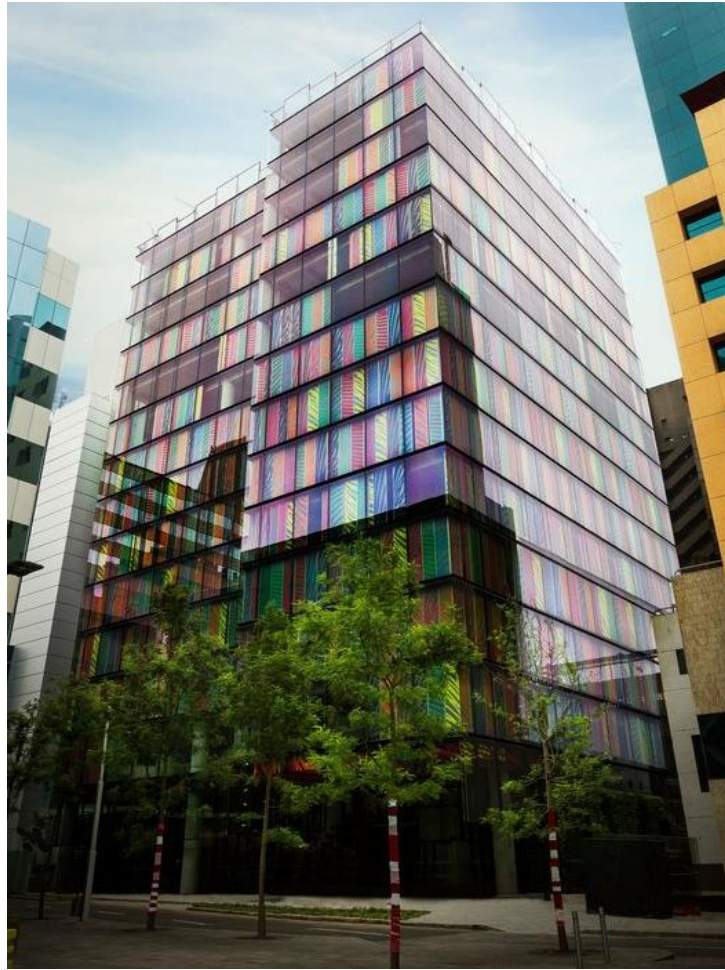


Figura 9: Edificio de oficinas real 2

Fuente: cushwakeperu.com

- **Ubicación:** San Isidro, Lima, Perú.
- **Área:** 1,400 m²
- **Año:** 2017
- **Arquitecto:** Jean Nouvel.

El Real 2 está ubicado en el Centro Empresarial Real de San Isidro que cuenta con un área de terreno total de 31,000 m² colinda con las av. Santo Toribio, av. Víctor Andrés Belaunde y calle Choquehuanca. En el entorno urbano del proyecto podemos encontrar el centro comercial camino real, restaurantes 5 tenedores, bancos con cajeros automáticos, GYM, entre otros. El Real 2 ha sido diseñado por el reconocido arquitecto francés Jean Nouvel. El proyecto está sobre un área de terreno de 1,400 m² y tendría un concepto inspirado en la simbología peruana.

En el primer piso contará con exclusivos locales, restaurantes y sala de usos múltiples. Cuenta con 14 pisos, 9 sótanos, oficinas espaciaosas desde 190 m² hasta 920 m². Las plantas tienen una forma cuadrada y los núcleos de ascensores están situados centralmente de tal forma de no tener problemas con las estructuras a la hora de considerarlas.



Figura 10: Vista interior 1 – Edificio Real 2

Fuente: wework.com



Figura 11: Vista interior 2 – Edificio Real 2

Fuente: wework.com

Además, el proyecto también cuenta con otras características como ascensores inteligentes de gran capacidad, sistema contra incendios y evacuación. El material empleado son vidrios térmicos especiales para minimizar las radiaciones del sol.

También utilizan área verde en el techo contribuyendo al ahorro de energía y materiales reciclados.



Figura 12: Vista de techo 1 – Edificio Real 2

Fuente: centenario.com.pe



Figura 13: Vista de techo 2 – Edificio Real 2

Fuente: schindler.com

2.3.4.1. Internacionales

Centro Empresarial Pontevedra



Figura 14: Centro Empresarial Pontevedra

Fuente: amarillo.com.co

- **Ubicación:** Bogotá, Colombia.
- **Área:** 14,504 m²
- **Año:** 2014
- **Arquitecto:** Constructora Amarilo.

Este proyecto cuenta con oficinas modernas y flexibles, así como con una zona comercial y de comidas manteniendo un mercado dinámico en constante crecimiento. Amplios y seguros parqueaderos privados y de visitantes de igual forma amplias zonas verdes alrededor del proyecto. Esta propuesta plantea soluciones de áreas corporativas amplias, funcionales y de diseño contemporáneo.



Figura 15: Lobby – Centro Empresarial Pontevedra

Fuente: amarillo.com.co



Figura 16: Primer piso - Centro Empresarial Pontevedra

Fuente: amarillo.com.co

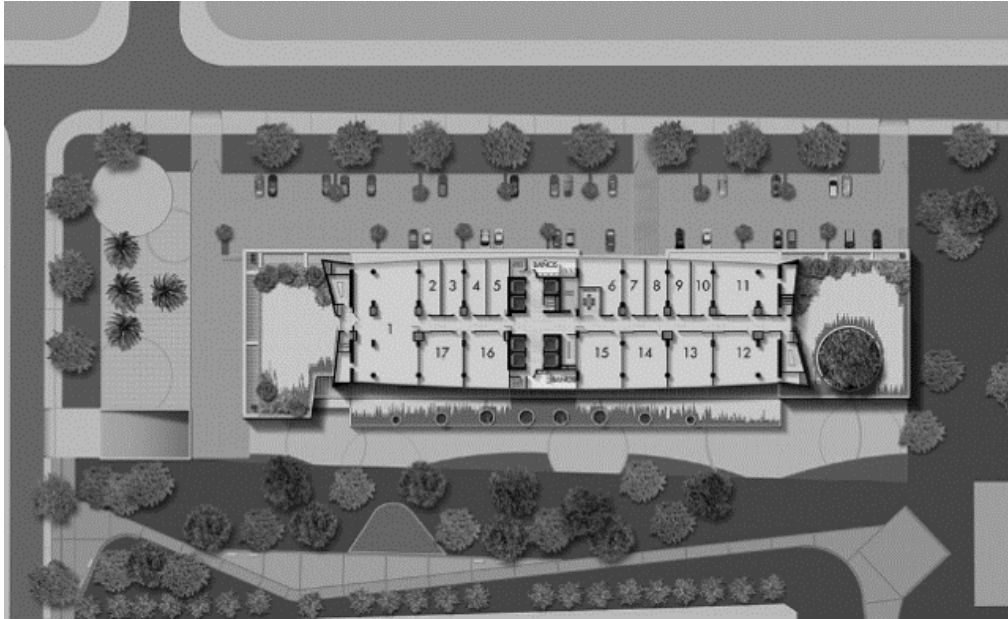


Figura 17: Piso típico - Centro Empresarial Pontevedra

Fuente: amarillo.com.co

Centro Empresarial Torre Centenario



Figura 18: Centro Empresarial Torre Centenario

Fuente: archdaily.pe

- **Ubicación:** Cali, Colombia.
- **Área:** 8,667 m²
- **Año:** 2013
- **Arquitecto:** BYE Arquitectos.

El proyecto es un edificio de 8 pisos con fachadas proyectadas hacia el espacio de la plazoleta y el río. Se compone través de 3 volúmenes de diferentes alturas que generan una gradiente. Al nivel del suelo, el proyecto acoge la plataforma base del puente peatonal y la extiende al interior del edificio. Está compuesto por volumen de vidrio y volumen con piel metálica los cuales realizan un contraste visual.

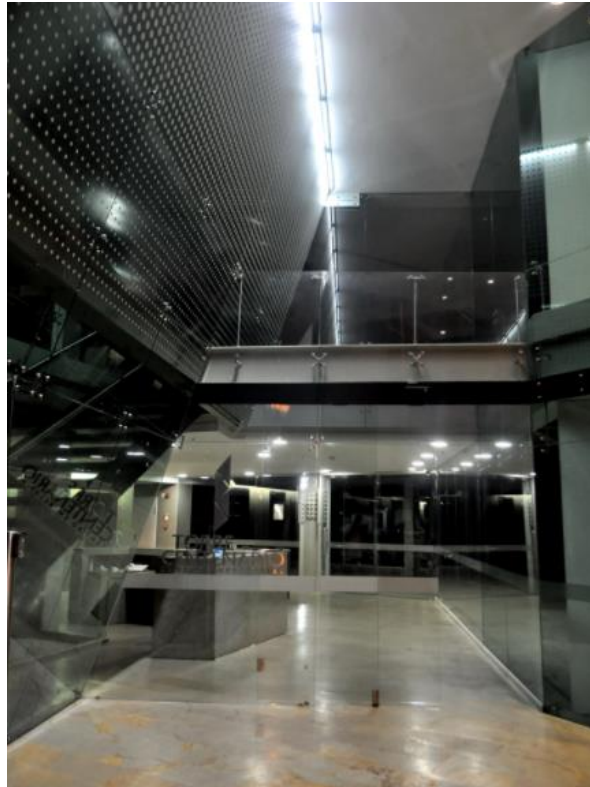


Figura 20: Vista interior – Centro Empresarial Torre Centenario

Fuente: archdaily.pe

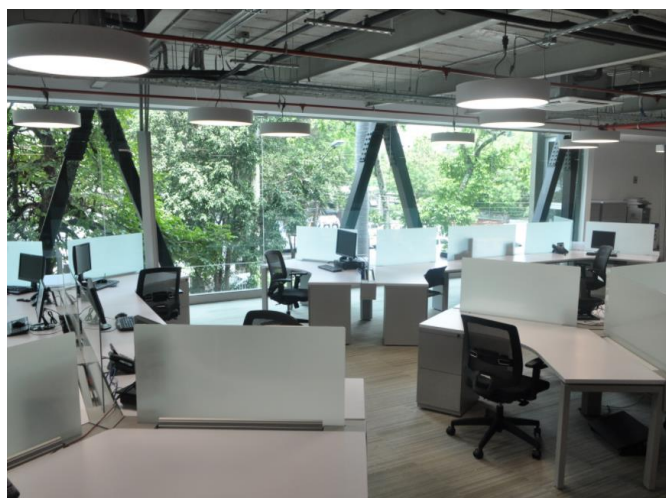
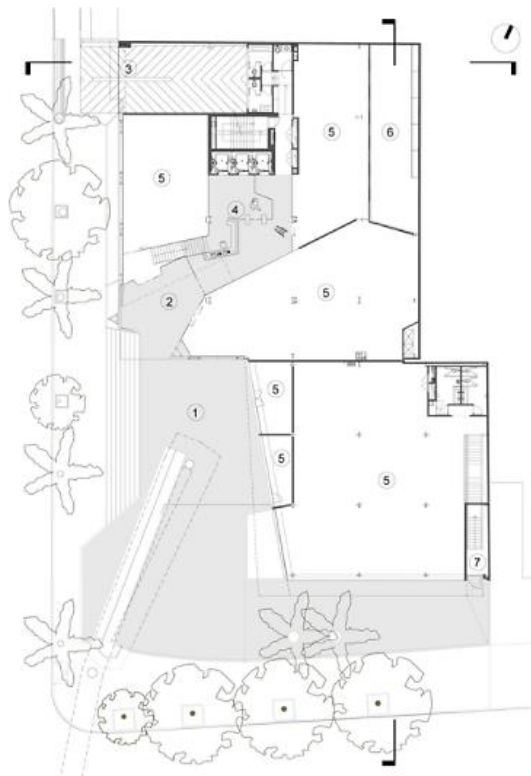


Figura 21: Vista interior de oficinas – Centro Empresarial Torre Centenario

Fuente: archdaily.pe



- | | |
|---------------------------------------|-------------------------|
| 1. Plazoleta puente peatonal calle 6N | 6. Patio |
| 2. Acceso principal | 7. Salida de emergencia |
| 3. Acceso sótano de estacionamiento | 8. Oficina |
| 4. Recepción - Hall | 9. Terraza |
| 5. Local | 10. Cubierta técnica |
| | 11. Deposito |
| | 12. Zona social |

PISO 1

Figura 22: Planta de primer piso – Centro Empresarial Torre Centenario

Fuente: archdaily.pe



- | | |
|---------------------------------------|-------------------------|
| 1. Plazoleta puente peatonal calle 6N | 6. Patio |
| 2. Acceso principal | 7. Salida de emergencia |
| 3. Acceso sótano de estacionamiento | 8. Oficina |
| 4. Recepción - Hall | 9. Terraza |
| 5. Local | 10. Cubierta técnica |
| | 11. Deposito |
| | 12. Zona social |

CORTE TRANSVERSAL

Figura 23: Corte transversal – Centro Empresarial Torre Centenario

Fuente: archdaily.pe

2.3.5. Leyes, Normas y Reglamentos aplicables en la Propuesta Urbano Arquitectónica.

Para el diseño de la propuesta urbano arquitectónica, se utilizó el reglamento nacional de edificaciones, específicamente en las normas mencionadas a continuación:

- Norma TH.010 - Habilitaciones residenciales – Habilitaciones urbanas
- Norma GH.020 - Componentes de Diseño Urbano.
- Norma A.010 - Condiciones generales de diseño.
- Norma A.040 - Educación.
- Norma A.080 - Oficinas.
- Norma A.090 - Servicios comunales.
- Norma A.100 - Recreación y deporte.
- Norma A.120 - Accesibilidad universal en edificaciones.
- Norma A.130 - Requisitos de Seguridad.

2.3.6. Esquema de Procedimientos Administrativos aplicables.

Figura 24: Procedimiento administrativo



- Aprobación anteproyecto: Es el trámite, no obligatorio, donde se solicita la aprobación del anteproyecto, en el cual la Comisión Técnica verifica si cumple con las normas urbanísticas y edificatorias que regulan el predio del proyecto.

- Proyecto licencia de construcción: Es el trámite, donde se solicita el permiso de construcción habiendo cumplido con las normas urbanísticas y edificatorias que regulan el predio del proyecto.

- Licencia de funcionamiento: Es el trámite, donde se obtiene el permiso de construcción habiendo cumplido con las normas urbanísticas y edificatorias que regulan el predio del proyecto.

- Conformidad de obra: Es la última parte del proceso, para que el predio este saneado, donde se solicita que se haga la inspección técnica, concluyendo que la obra está conforme a los planos y se otorga la conformidad de obra.
- Declaratoria de fábrica: Es la última etapa del trámite que se hace en los registros públicos, para que el predio este saneado completamente, ingresando el acta de conformidad de obra y parte del expediente técnico

2.4. PROGRAMA URBANO ARQUITECTÓNICO

2.4.1. Definición de los usuarios (síntesis de las necesidades sociales)

En primera instancia, los usuarios correspondientes son los estudiantes y profesionales, involucrados y dedicados al desarrollo de videojuegos y a otras carreras relacionadas a este sector industrial, en Lima Norte. Repercutiendo también, en los distritos de Los Olivos e Independencia, los cuales cuentan con alta demanda con respecto a este tipo de equipamiento. Además, los nuevos estudiantes interesados en este sector industrial y en la formación de empresa, encontrarán un espacio ideal para obtener una mayor información al respecto.

Cuadro 1: Definición de los usuarios

Usuario		Definición	Género	NSE
Permanente Es aquel que permanece la mayoría del tiempo dentro del equipamiento.	Administrativo	Personas encargadas de gestionar funcionamiento del equipamiento, como informar, controlar, promocionar, etc.	Hombres y Mujeres	A, B, C, D y E
	Personal de Servicio	Personas encargadas de la seguridad, limpieza y mantenimiento del equipamiento y mobiliarios, como puede ser el personal de seguridad, limpieza, almacén, carga y descarga, entre otros.		
Temporal Es aquel que por lo general solo permanece un tiempo determinado en el equipamiento, o en algunos casos asiste de manera no muy regular.	Alumnos	Personas que desean informarse, capacitarse, y aprender nuevas maneras de emprendimiento e innovación.		
	Emprendedores	Personas que están iniciando una empresa y desean impulsar esta, relacionándose e implementando nuevos métodos e innovaciones.		
	Profesionales	Personas con estudios superiores e involucradas en el sector de videojuegos, que deseen un espacio ideal para trabajar sus proyectos.		
	Docentes	Personas capacitadas para informar y enseñar nuevos métodos relacionados al emprendimiento		
	Visitantes	Aquellas personas quienes realizan un recorrido al equipamiento, o llegando principalmente al auditorio o zonas de eventos y exposiciones.		

Fuente: elaboración propia

2.4.2. Descripción de Necesidades Arquitectónicas

Cuadro 2: Necesidades Arquitectónicas - Zona Administrativa

ZONA	SUB - ZONA	AMBIENTE	NECESIDAD/ ACTIVIDAD	MOBILIARIO
ZONA ADMINISTRATIVA	DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA	DIRECCIÓN GENERAL	DIRIGIR LA INCUBADORA DE EMPRESAS	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES, MUEBLES.
		SS.HH. DIRECCIÓN GENERAL	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO
		SALA DE REUNIONES - DIRECCIÓN	REUNIRSE	MESAS, SILLAS, PROYECTOR
		SECRETARÍA GENERAL	ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLA, ARCHIVERO
		ADMINISTRACIÓN Y RR.HH.	ADMINISTRAR Y ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		COMERCIAL Y MARKETING	ADMINISTRAR Y ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		CONTABILIDAD Y FINANZAS	ADMINISTRAR Y ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		ARCHIVOS	ORGANIZAR DOCUMENTOS	ARCHIVEROS, ESTANTES
		ESTAR DE EMPLEADOS	REUNIRSE, DESCANSAR	MESAS, SILLONES
		SALA DE REUNIONES PRINCIPAL	REUNIRSE	MESAS, SILLAS, PROYECTOR
	ÁREA DE MARKETING	DIRECCIÓN DE MARKETING	DIRIGIR	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES, MUEBLES.
		PRODUCCIÓN EDITORIAL	ADMINISTRAR Y ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		COORDINACIÓN DE PUBLICACIONES	ADMINISTRAR Y ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS	ADMINISTRAR Y ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		ARCHIVO	ORGANIZAR	ARCHIVEROS, ESTANTES
	DIRECCIÓN DE DOCENCIA	DIRECCIÓN DE DOCENCIA	DIRIGIR	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES, MUEBLES.
		SALA DE REUNIÓN	REUNIRSE	MESAS, SILLAS, PROYECTOR
		ARCHIVO	ORGANIZAR	ARCHIVEROS, ESTANTES
	DIRECCIÓN DE PROGRAMAS DE EXTENSIÓN	ASESORÍA JURÍDICA	ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		RELACIONES INTERNACIONALES	ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		SISTEMA Y SOFTWARE	APOYAR Y ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		EDUCACIÓN Y CAPACITACIÓN VIRTUAL	ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		SOPORTE TÉCNICO Y MANTENIMIENTO	CONTROLAR, APOYAR Y ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES
		SALA DE REUNIÓN	REUNIRSE	MESAS, SILLAS, PROYECTOR
		ARCHIVOS	ORGANIZAR DOCUMENTOS	ARCHIVEROS, ESTANTES
	LOBBY	HALL	CONECTAR CON OTROS ESPACIOS	ESPACIO LIBRE
		RECEPCIÓN E INFORMES	BRINDAR INFORMACIÓN	ESCRITORIO, SILLAS, ARCHIVERO
		ÁREA DE ESTAR	REUNIRSE, DESCANSAR	MESAS, SILLONES
	SERVICIOS GENERALES	DEPÓSITO	GUARDAR	ESTANTERÍAS
		CUARTO DE LIMPIEZA	LIMPIEZA	ESTANTE
		KITCHENETTE	COMER, DESCANSAR	MESA, SILLAS, ESTANTES
		SS.HH. HOMBRES	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO
SS.HH. MUJERES		ASEO	INODORO, LAVADEROS	

Fuente: elaboración propia

Cuadro 3: Necesidades Arquitectónicas - Zona Empresarial

ZONA	SUB - ZONA	AMBIENTE	NECESIDAD/ ACTIVIDAD	MOBILIARIO
ZONA EMPRESARIAL	OFICINAS	HALL DE OFICINAS	CONECTAR CON OTROS ESPACIOS	ESPACIO LIBRE
		AREA DE ESTAR	REUNIRSE, DESCANSAR	MESAS, SILLONES
		ÁREA DE INTERACCIÓN	COMUNICARSE, INTERACTUAR	SILLAS, MESAS, ESTANTES
		ÁREAS DE TRABAJO COLABORATIVO	TRABAJAR EN EQUIPO	SILLAS, MESAS, ESTANTES
		OFICINAS OPEN SPACE	TRABAJAR, APOYARSE	ESCRITORIOS, SILLAS, MESAS
		OFICINAS PRIVADAS	TRABAJAR	ESCRITORIOS, SILLAS, ESTANTES
		SALA DE REUNIONES	REUNIRSE	MESAS, SILLAS, PROYECTOR
		SALA DE PRUEBA	PROBAR PRODUCTOS	SILLAS, MESAS, ESTANTES
		SALA DE REALIDAD VIRTUAL	TRABAJAR/CREAR	ESTANTERÍAS
		SALA DE IMPRESIONES	IMPRIMIR, PLOTEAR	ESTANTERÍAS, MESAS
		SALA MULTIMEDIA	APRENDER, OBSERVAR	SILLAS, PROYECTOR
	ZONA DE VIDEOJUEGOS	ÁREA LUDICA	JUGAR, DESCANSAR	SILLAS, MESAS
		ÁREA DE COMPUTADORAS	JUGAR, DESCANSAR	SILLAS, MESAS
		ÁREA DE CONSOLAS	JUGAR, DESCANSAR	SILLONES, MESAS
		ÁREA DE SNACKS	COMER, DESCANSAR	MESA, ESTANTES
		DEPÓSITO	GUARDAR	ESTANTES
	GIMNASIO	ÁREA DE MÁQUINAS	EJERCITARSE	MAQUINAS PARA EJERCICIOS DE FUERZA
		ÁREA DE PESAS	EJERCITARSE	ESTANTES, PESAS
		ÁREA DE CARDIO	EJERCITARSE	MAQUINAS PARA CARDIO
		ÁREA DE ESTIRAMIENTO	ESTIRARSE	ESPACIO LIBRE
		KITCHENETTE	COMER, DESCANSAR	SILLAS, MESAS
		DEPÓSITO	GUARDAR	ESTANTERÍAS
		SS.HH./VESTIDOR HOMBRES	ASEO, CAMBIARSE DE ROPA	INODOROS, LAVADEROS, URINARIOS, DUCHAS
		SS.HH./VESTIDOR MUJERES	ASEO, CAMBIARSE DE ROPA	INODOROS, LAVADEROS, DUCHAS
	LOBBY	HALL	CONECTAR CON OTROS ESPACIOS	ESPACIO LIBRE
		RECEPCIÓN E INFORMES	BRINDAR INFORMACIÓN	ESCRITORIO, SILLAS, ARCHIVERO
		ÁREA DE ESTAR	REUNIRSE, DESCANSAR	MESAS, SILLONES
	SERVICIOS GENERALES	KITCHENETTE	COMER, DESCANSAR	MESA, SILLAS, ESTANTES
		CUARTO DE LIMPIEZA	LIMPIEZA	ESTANTE
		DEPÓSITO	GUARDAR	ESTANTERÍAS
		SS.HH. HOMBRES	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO
		SS.HH. MUJERES	ASEO	INODORO, LAVADEROS
		SS.HH. DISCAPACITADOS	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO

Fuente: elaboración propia

Cuadro 4: Necesidades Arquitectónicas - Zona Capacitaciones

ZONA	SUB - ZONA	AMBIENTE	NECESIDAD/ ACTIVIDAD	MOBILIARIO
ZONA DE CAPACITACIONES	DIRECCIÓN	DIRECCIÓN	DIRIGIR LA ZONA DE CAPACITACIONES	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES, MUEBLES.
		SECRETARIA	ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLA, ARCHIVERO
		CAJA	ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLA, ARCHIVERO
		ARCHIVOS	ORGANIZAR DOCUMENTOS	ARCHIVEROS, ESTANTES
		SS.HH. MIXTO	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO
	ÁREA EDUCATIVA	SALA DE USOS MÚLTIPLES	MULTIUSOS	MESAS, SILLAS, PIZARRA, PROYECTOR
		AULAS TEÓRICAS	ENSEÑANZA, APRENDIZAJE	ESCRITORIO, MESAS, SILLAS, PIZARRA, PROYECTOR
		AULAS DE CÓMPUTO	ENSEÑANZA, APRENDIZAJE	ESCRITORIO, MESAS, SILLAS, PIZARRA, PROYECTOR
	BIBLIOTECA	ÁREA DE ESTANTERÍAS	EXHIBIR LIBROS O DOCUMENTOS	ESTANTERÍAS
		SALA DE LECTURA	LEER, INFORMARSE, APRENDER, DESCANSAR	MESAS, SILLAS
		ÁREA DE COMPUTADORAS	BUSCAR INFORMACIÓN, APRENDER	MESAS, SILLAS
		ÁREA DE ESTAR	REUNIRSE, DESCANSAR	MESAS, SILLONES
		DEPÓSITO	GUARDAR	ESTANTERÍAS
	RECEPCIÓN	HALL	CONECTAR CON OTROS ESPACIOS	ESPACIO LIBRE
		RECEPCIÓN E INFORMES	BRINDAR INFORMACIÓN	ESCRITORIO, SILLAS, ARCHIVERO
		ÁREA DE ESTAR/ESPERA	ESPERAR, REUNIRSE, DESCANSAR	MESAS, SILLONES
	SERVICIOS GENERALES	CUARTO DE LIMPIEZA	LIMPIEZA	ESTANTE
		DEPÓSITO	GUARDAR	ESTANTERÍAS
		SS.HH. HOMBRES	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO
		SS.HH. MUJERES	ASEO	INODORO, LAVADEROS
SS.HH. DISCAPACITADOS		ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO	

Fuente: elaboración propia

Cuadro 5: Necesidades Arquitectónicas - Zona Exposiciones

ZONA	SUB - ZONA	AMBIENTE	ACTIVIDAD/FUNCIÓN	MOBILIARIO
ZONA DE EVENTOS Y EXPOSICIONES	EXPOSICIÓN Y EXHIBICION	HALL DE INGRESO	CONECTAR CON OTROS ESPACIOS	ESPACIO LIBRE
		SALA DE USOS MÚLTIPLES	MULTIUSOS	MESAS, SILLAS, PIZARRA, PROYECTOR
		SALA DE EXPOSICIÓN	EXPONER PRODUCTOS NOVEDOSOS	MESAS, SILLAS, ESTANTES, MOSTRADORES
		SALA DE INTERACCIÓN	PROBAR PRODUCTOS, INTERACTUAR	SILLAS, SILLONES, MESAS
		ÁREA DE MERCHANDISING	VENDER, COMPRAR	MOSTRADORES, SILLAS, ESTANTERÍAS
		ALMACÉN DE EQUIPOS	GUARDAR EQUIPOS	ESTANTERÍAS
		CUARTO DE LIMPIEZA		
		DEPÓSITO	GUARDAR	ESTANTERÍAS
		SS.HH. HOMBRES	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO
		SS.HH. MUJERES	ASEO	INODORO, LAVADEROS
		SS.HH. DISCAPACITADOS	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO
	AUDITORIO	FOYER	REUNIRSE, CONECTAR CON OTROS ESPACIOS	SILLONES, MESAS
		ZONA BUTACAS	SENTARSE, OBSERVAR	BUTACAS
		ESCENARIO	EXPONER, ACTUAR	ESCENOGRAFÍA
		TRAS ESCENARIO	REUNIRSE, PRACTICAR, DESCANSAR	SILLONES, MESAS
		CAMERINOS COMPARTIDOS	VESTIRSE, PREPARARSE	SILLAS, MESAS
		SS.HH. HOMBRES	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO
		SS.HH. MUJERES	ASEO	INODORO, LAVADEROS
		CUARTO DE PROYECCIÓN	PROYECTAR, CONTROLAR	PROYECTOR, EQUIPOS
		CUARTO DE LUCES Y SONIDO	CONTROLAR	EQUIPOS PARA EL CONTROL DE LUZ Y SONIDO
		ALMACÉN DE ESCENARIOS	ALMACENAR	ESTANTERÍAS
		ALMACÉN DE EQUIPOS	ALMACENAR	ESTANTERÍAS
		CUARTO DE LIMPIEZA	LIMPIEZA	ESTANTE
		DEPÓSITO	GUARDAR	ESTANTERÍAS
		SS.HH. HOMBRES	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO
		SS.HH. MUJERES	ASEO	INODORO, LAVADEROS
		SS.HH. DISCAPACITADOS	ASEO	INODORO, LAVADEROS, URINARIO
		INGRESO	HALL	CONECTAR CON OTROS ESPACIOS
	RECEPCIÓN E INFORMES		BRINDAR INFORMACIÓN	ESCRITORIO, SILLAS, ARCHIVERO
	ÁREA DE ESTAR		ESPERAR, REUNIRSE, DESCANSAR	MESAS, SILLONES
	PATIO DE EXHIBICIÓN		EXHIBIR. MOSTRAR	ESPACIO LIBRE

Fuente: elaboración propia

Cuadro 6: Necesidades Arquitectónicas - Zona Financiera

ZONA	SUB - ZONA	AMBIENTE	ACTIVIDAD/FUNCIÓN	MOBILIARIO
ZONA FINANCIERA	AGENCIA BANCARIA	AREA PÚBLICA		
		RECEPCIÓN E INFORMES	BRINDAR INFORMACIÓN	ESCRITORIO, SILLAS, ARCHIVERO
		ZONA CAJEROS	DEPOSITAR/RETIRAR DINERO	CAJEROS AUTOMÁTICOS
		ZONA DE VENTANILLA	ATENDER AL PÚBLICO	MÓDULO DE ATENCIÓN, SILLA, ARCHIVERO
		PLATAFORMA DE ATENCIÓN	ATENDER AL PÚBLICO	MÓDULO DE ATENCIÓN, SILLA, ARCHIVERO
		PLATAFORMA DE ATENCIÓN PREFERENCIAL	ATENDER AL PÚBLICO	MÓDULO DE ATENCIÓN, SILLA, ARCHIVERO
		SUPERVISOR-JEFE DE VENTANILLA	SUPERVISAR, ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ARCHIVERO
		DPTO. FINANCIERO	ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ARCHIVERO
		DPTO. LEGAL	ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, SILLAS, ARCHIVERO
		SECRETARÍA	ATENDER AL PÚBLICO	ESCRITORIO, ARCHIVERO
		AREA DE ESTAR/ESPERA	ESPERAR ATENCIÓN	SILLAS, SILLONES, MESAS
		AREA RESTRINGIDA		
		ADMINISTRACIÓN GENERAL	ADMINISTRAR LA AGENCIA BANCARIA	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES, ARCHIVEROS
		KITCHENETTE	COMER, DESCANSAR	SILLAS, MESAS
		BÓVEDA	ALMACENAR	ESTANTERÍAS
		ANTE BÓVEDA	GUARDAR	ESTANTERÍAS
		ARCHIVO	ORGANIZAR DOCUMENTOS	ARCHIVEROS, ESTANTES
		CONTROL Y MONITOREO	CONTROLAR, MONITOREAR LA ZONA	MESAS, SILLAS, ESTANTES
		SERVICIOS GENERALES		
		CUARTO DE LIMPIEZA	LIMPIEZA	ESTANTE
		DEPÓSITO	GUARDAR	ESTANTERÍAS
		SS.HH. MIXTO	ASEO	INODORO, LAVADERO, URINARIO

Fuente: elaboración propia

Cuadro 7: Necesidades Arquitectónicas - Zona de Servicios Generales

ZONA	SUB - ZONA	AMBIENTE	ACTIVIDAD/FUNCIÓN	MOBILIARIO	
ZONA DE SERVICIOS GENERALES	CAFETERÍA	AREA DE CLIENTES			
		SALA DE COMENSALES	CONSUMIR, COMER, DESCANSAR	SILLAS, MESAS	
		SS.HH. HOMBRES	ASEO	INODORO, LAVADERO, URINARIO	
		SS.HH. MUJERES	ASEO	INODORO, LAVADERO	
		SS.HH. DISCAPACITADOS	ASEO	INODORO, LAVADERO, URINARIO	
		COCINA			
		PREPARACIÓN DE CARNES	PREPARAR, COCINAR	MESAS, COCINA	
		PASTELERIA	PREPARAR, HORNEAR	MESAS, HORNO	
		ZONA DE FRIOS	PREPARAR COMIDAS Y BEBIDAS	MESAS, CONGELADORAS	
		ZONA DE CALIENTES	PREPARAR COMIDAS Y BEBIDAS	MESAS, COCINA	
		ZONA DE POSTRES	PREPARAR	MESAS	
		ÁREA DE LAVADO	LAVAR	LAVAPLATOS, LAVADERO	
		CUARTO DE BASURA	DESECHAR	CONTENEDORES	
		AREA DE ALMACENAJE			
		ABASTECIMIENTO/DESPENSA	ALMACENAR, GUARDAR	ESTANTERÍAS	
		AREA DE SECOS	ALMACENAR, GUARDAR	ESTANTERÍAS	
		REFRIGERADORAS	ALMACENAR, GUARDAR	CONGELADORAS, REFRIGERADORAS	
		AREA DE EMPLEADOS			
		OFICINA DE ADMINISTRACIÓN	ADMINISTRAR LA CAFETERÍA	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES, ARCHIVEROS	
		ÁREA DE LOCKERS	GUARDAR OBJETOS PERSONALES	LOCKERS/CASILLEROS	
		ADMINISTRACIÓN	OFICINA DE MANTENIMIENTO	GESTIONAR, ATENDER	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES.
			OFICINA DEL PERSONAL	GESTIONAR, ATENDER	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES.
		ZONA DEL PERSONAL	SS.HH./VESTIDOR MUJERES	ASEO, CAMBIARSE DE ROPA	INODOROS, LAVADEROS, URINARIOS, DUCHAS
	SS.HH./VESTIDOR HOMBRES		ASEO, CAMBIARSE DE ROPA	INODOROS, LAVADEROS, DUCHAS	
	SALA DE VIDEOS		OBSERVAR, DESCANSAR	SILLAS, PROYECTOR	
	SALA DE REPOSOS		DESCANSAR	SILLONES, SILLAS, MESAS	
	KITCHENETTE		COMER, DESCANSAR	SILLAS, MESAS, ESTANTES	
	ZONA TECNICA Y MANTENIMIENTO	RECEPCIÓN E INSPECCIÓN DE EQUIPOS Y MOBILIARIO	RECEPCIONAR E INSPECCIONAR	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES	
		TALLER DE MANTENIMIENTO	HACER MANTENIMIENTO	ESTANTERÍAS	
		ALMACENAMIENTO Y DISTRIBUCIÓN DE EQUIPAMIENTO	ALMACENAR, GUARDAR	ESTANTERÍAS	

ÁREAS DE RESIDUOS	SALA DE DISPOSICIÓN DE RESIDUOS RECICLABLES	DEPOSITAR, ALMACENAR	CONTENEDORES
	SALA DE DISPOSICIÓN DE RESIDUOS COMUNES	DEPOSITAR, ALMACENAR	CONTENEDORES
	SALA DE DISPOSICIÓN DE RESIDUOS LIQUIDOS	DEPOSITAR, ALMACENAR	CONTENEDORES
ÁREA DE LIMPIEZA	OFICINA DE JEFE DE LIMPIEZA	GESTIONAR, ATENDER	ESCRITORIO, SILLAS, ESTANTES.
	ESTAR DEL PERSONAL	REUNIRSE, DESCANSAR	SILLONES, SILLAS, MESAS
	ALMACEN DE APARATOS DE LIMPIEZA	LIMPIEZA	ESTANTE
	CUARTO DE BASURA	DESECHAR	CONTENEDORES
ÁREA DE EQUIPOS	BOMBA DE DESAGUE	BOMBLEAR	MÁQUINAS
	TABLERO GENERAL	DISTRIBUIR ENERGIA	TABLEROS
	SUB ESTACIÓN ELECTRICA	SUMINISTRAR ELECTRICIDAD	APARATO ELECTRICO
	CUARTO DE BOMBAS	BOMBLEAR	MÁQUINAS
	CISTERNA DE AGUA USO DOMÉSTICO	ALMACENAR	TANQUE DE AGUA
	CISTERNA DE AGUA CONTRA INCENDIO	ALMACENAR	TANQUE DE AGUA
	EQUIPOS DE VENTILACIÓN FORZADA	VENTILAR	EQUIPOS
	EQUIPOS DE PRESURIZACIÓN DE ESCALERAS	PRESURIZACIÓN	EQUIPOS
	CUARTO DE INYECTOR DE AIRE	VENTILAR	INYECTOR DE AIRE
	CUARTO DE EXTRACCIÓN DE MONOXIDO	EXTRAER MONÓXIDO	MÁQUINA
	GRUPO ELECTRÓGENO Y TANQUE DE PETROLEO	DISTRIBUIR ENERGÍA	MÁQUINA
	CUARTO DE MAQUINAS DE ASCENSOR	CONTROLAR ASCENSOR	MÁQUINAS
	ÁREA DE CARGA Y DESCARGA	ZONA DE CARGA Y DESCARGA	MANIOBRAR, ESTACIONAR, CARGAR, DESCARGAR
ESTACIONAMIENTO DE CAMIONES		ESTACIONAR	SEÑALIZACION
GARITA DE CONTROL		CONTROLAR, VIGILAR, OBSERVAR	MESA, SILLA, ESTANTE
ESTACIONAMIENTO	ESTACIONAMIENTO DE PERSONAL	MANEJAR, ESTACIONAR	SEÑALIZACION
	ESTACIONAMIENTO DE VISITAS	MANEJAR, ESTACIONAR	SEÑALIZACION
	ESTACIONAMIENTO DE AMBULANCIA	ESTACIONAR	SEÑALIZACION
	ESTAC. PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD	MANEJAR, ESTACIONAR	SEÑALIZACION
	ESTACIONAMIENTO MOTOCICLETA	ESTACIONAR	SEÑALIZACION
	ESTACIONAMIENTO BICICLETA	ESTACIONAR	BASTIDORES
	GARITA DE CONTROL	CONTROLAR, VIGILAR, OBSERVAR	MESA, SILLA, ESTANTE

Fuente: elaboración propia

2.4.3. Cuadro de Ambientes y Áreas

Cuadro 8: Ambientes y Áreas - Zona Administrativa

ZONA	SUB - ZONA	ESPACIO ARQUITECTÓNICO	USUARIO P	T	AFORO TOTAL	M2/ P	FUENTE	ÁREA M2	CANT.	ÁREA PARCIAL	CIRCULACIÓN Y MUROS 30%	AREA TOTAL	TOTAL SUB-ZONA
ZONA ADMINISTRATIVA	DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA	Dirección General	1	2	3	9.5	RNE - A.080	28.50	1	28.50	8.55	37.05	267.80
		SS.HH. Dirección General		1	1	2.5	RNE - A.080	2.50	1	2.50	0.75	3.25	
		Sala de reuniones - Dirección		8	8	1.5	RNE - A.080	12.00	1	12.00	3.60	15.60	
		Secretaría General	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	
		Administración y RR.HH.	2	2	4	9.5	RNE - A.080	38.00	1	38.00	11.40	49.40	
		Comercial y Marketing	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	
		Contabilidad y Finanzas	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	
		Archivos		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	
		Estar de empleados		15	15	1.5		22.50	2	45.00	13.50	58.50	
	Sala de reuniones principal		12	12	1.5	RNE - A.080	18.00	1	18.00	5.40	23.40		
	ÁREA DE MARKETING	Dirección de Marketing	1	2	3	9.5	RNE - A.080	28.50	1	28.50	8.55	37.05	117.65
		Producción Editorial	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	
		Coordinación de Publicaciones	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	
		Administración de Proyectos	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	
		Archivo		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	
	DIRECCIÓN DE DOCENCIA	Director De Docencia	1	2	3	9.5	RNE - A.080	28.50	1	28.50	8.55	37.05	59.15
		Sala de reunión		8	8	1.5	RNE - A.080	12.00	1	12.00	3.60	15.60	
		Archivo		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	
	DIRECCIÓN DE PROGRAMAS DE EXTENSIÓN	Asesoría Jurídica	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	145.60
		Relaciones internacionales	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	
		Sistema y Software	2		2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	
		Educación y Capacitación Virtual	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	
		Soporte Técnico y Mantenimiento	2		2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70	
		Sala de reunión		8	8	1.5	RNE - A.080	12.00	1	12.00	3.60	15.60	
		Archivos		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	
	LOBBY	Hall		10	10	1.5		15.00	2	30.00	9.00	39.00	97.50
		Recepción e Informes	1	2	3	2.5		7.50	2	15.00	4.50	19.50	
		Área de estar		10	10	1.5		15.00	2	30.00	9.00	39.00	
SERVICIOS GENERALES	Depósito		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	70.20	
	Cuarto de Limpieza		1	1	3		3.00	1	3.00	0.90	3.90		
	Kitchenette		12	12	1.5	RNE - A.070	18.00	2	36.00	10.80	46.80		
	SS.HH. Hombres	2L, 2u, 2l		2	2.5	RNE - A.080	5.00	1	5.00	1.50	6.50		
	SS.HH. Mujeres	2L, 2l		2	2.5	RNE - A.080	5.00	1	5.00	1.50	6.50		
ÁREA TOTAL ZONA ADMINISTRATIVA												757.90	

Fuente: elaboración propia

Cuadro 9: Ambientes y Áreas - Zona Empresarial

ZONA	SUB - ZONA	ESPACIO ARQUITECTÓNICO	USUARIO		AFORO TOTAL	M2/P	FUENTE	ÁREA M2	CANT.	ÁREA PARCIAL	CIRCULACIÓN Y MUROS 30%	AREA TOTAL	TOTAL SUB-ZONA
			P	T									
ZONA EMPRESARIAL	OFICINAS	Hall de oficinas		15	15	1.5		22.50	1	22.50	6.75	29.25	3424.85
		Área de estar		10	10	1.5		15.00	1	15.00	4.50	19.50	
		Área de Interacción		15	15	1.5		22.50	2	45.00	13.50	58.50	
		Áreas de Trabajo Colaborativo		4	4	9.5	RNE - A.080	38.00	3	114.00	34.20	148.20	
		Oficinas Open Space	42		42	9.5	RNE - A.080	399.00	4	1596.00	478.80	2074.80	
		Oficina Privada A	3	2	5	9.5	RNE - A.080	47.50	4	190.00	57.00	247.00	
		Oficina Privada B	4	2	6	9.5	RNE - A.080	57.00	2	114.00	34.20	148.20	
		Oficina Privada C	5	2	7	9.5	RNE - A.080	66.50	4	266.00	79.80	345.80	
		Sala de Reuniones		12	12	1.5	RNE - A.080	18.00	2	36.00	10.80	46.80	
		Sala de Prueba		10	10	2.25	RNE - A.040	22.50	2	45.00	13.50	58.50	
		Sala de Realidad Virtual		10	10	2.25	RNE - A.040	22.50	2	45.00	13.50	58.50	
	Sala de Impresiones	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	2	38.00	11.40	49.40		
	Sala Multimedia		36	36	1.5		54.00	2	108.00	32.40	140.40		
	ZONA DE VIDEOJUEGOS	Área Ludica		15	15	3.3	RNE - A 0.70	49.50	1	49.50	14.85	64.35	175.89
		Área de computadoras		10	10	1.5	RNE - A 0.40	15.00	1	15.00	4.50	19.50	
		Área de consolas		16	16	3.3	RNE - A 0.70	52.80	1	52.80	15.84	68.64	
		Área de snacks		8	8	1.5	RNE - A.070	12.00	1	12.00	3.60	15.60	
		Depósito		1	1	6		6.00	1	6.00	1.80	7.80	
	GIMNASIO	Área de Máquinas	1	10	11	4.6	RNE - A 0.70	50.60	1	50.60	15.18	65.78	253.24
		Área de Pesas	1	12	13	4.6	RNE - A 0.70	59.80	1	59.80	17.94	77.74	
		Área de Cardio	1	6	7	4.6	RNE - A 0.70	32.20	1	32.20	9.66	41.86	
		Área de Estiramiento	1	12	13	1.4	RNE - A 0.70	18.20	1	18.20	5.46	23.66	
		Kitchenette		8	8	1.5	RNE - A.070	12.00	1	12.00	3.60	15.60	
		Depósito		1	1	6		6.00	1	6.00	1.80	7.80	
		SS.HH./Vestidor Hombres	2L, 2u, 2I		2	4	RNE - A 0.40	8.00	1	8.00	2.40	10.40	
		SS.HH./Vestidor Mujeres	2L, 2I		2	4	RNE - A 0.40	8.00	1	8.00	2.40	10.40	
	LOBBY	Hall		15	15	1.5		22.50	1	22.50	6.75	29.25	71.50
		Recepción e Informes	2	2	4	2.5		10.00	1	10.00	3.00	13.00	
		Área de estar		15	15	1.5		22.50	1	22.50	6.75	29.25	
	SERVICIOS GENERALES	Kitchenette		18	18	1.5	RNE - A.070	27.00	1	27.00	8.10	35.10	141.70
		Cuarto de Limpieza		1	1	3		3.00	1	3.00	0.90	3.90	
		Depósito		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	
		SS.HH. Hombres	3L, 3u, 3I		3	2.5	RNE - A.080	7.50	4	30.00	9.00	39.00	
SS.HH. Mujeres		3L, 3I		3	2.5	RNE - A.080	7.50	4	30.00	9.00	39.00		
SS.HH. Discapacitados			1	1	3.5		3.50	4	14.00	4.20	18.20		
										ÁREA PARCIAL ZONA EMPRESARIAL		4067.18	

Fuente: elaboración propia

Cuadro 10: Ambientes y Áreas - Zona de Capacitaciones

ZONA	SUB - ZONA	ESPACIO ARQUITECTÓNICO	USUARIO		AFORO	M2/P	FUENTE	ÁREA M2	CANT.	ÁREA PARCIAL	CIRCULACIÓN Y MUROS 30%	AREA TOTAL	TOTAL SUB-ZONA
			P	T	TOTAL								
ZONA DE CAPACITACIONES	DIRECCIÓN	Dirección	1	2	3	9.5	RNE - A.080	28.50	1	28.50	8.55	37.05	112.45
		Secretaría	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	2	38.00	11.40	49.40	
		Caja	1	1	2	2.5		5.00	2	10.00	3.00	13.00	
		Archivos		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	
		SS.HH. Hombres	1L, 1u, 1l		1	2.5	RNE - A.080	2.50	1	2.50	0.75	3.25	
		SS.HH. Mujeres	1L, 1l		1	2.5	RNE - A.080	2.50	1	2.50	0.75	3.25	
	ÁREA EDUCATIVA	Sala de usos múltiples		67	67	1	RNE - A.100	67.00	1	67.00	20.10	87.10	711.62
		Aulas Teóricas		31	31	1.2	RNE - A.040	37.20	7	260.40	78.12	338.52	
		Aulas de Cómputo		11	11	5	RNE - A.040	55.00	4	220.00	66.00	286.00	
	BIBLIOTECA	Estanterías		5	5	10	RNE - A.090	50.00	1	50.00	15.00	65.00	280.15
		Sala de lectura		30	30	4.5	RNE - A.090	135.00	1	135.00	40.50	175.50	
		Área de computadoras		7	7	1.5	RNE - A.040	10.50	1	10.50	3.15	13.65	
		Área de estar		10	10	1.5		15.00	1	15.00	4.50	19.50	
		Depósito		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	
	RECEPCIÓN	Hall		20	20	1.5		30.00	1	30.00	9.00	39.00	91.00
		Recepción e Informes	2	2	4	2.5		10.00	1	10.00	3.00	13.00	
		Área de estar		20	20	1.5		30.00	1	30.00	9.00	39.00	
	SERVICIOS GENERALES	Cuarto de Limpieza		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	65.65
		Depósito		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	
		SS.HH. Hombres	2L, 2u, 2l		2	2.5	RNE - A.040	5.00	3	15.00	4.50	19.50	
SS.HH. Mujeres		2L, 2l		2	2.5	RNE - A.040	5.00	3	15.00	4.50	19.50		
SS.HH. Discapacitados			1	1	3.5		3.50	3	10.50	3.15	13.65		
										ÁREA PARCIAL ZONA DE CAPACITACIÓN	1260.87		

Fuente: elaboración propia

Cuadro 11: Ambientes y Áreas - Zona de Eventos y Exposiciones

ZONA	SUB - ZONA	ESPACIO ARQUITECTÓNICO	USUARIO P T	AFORO TOTAL	M2/P	FUENTE	ÁREA M2	CANT.	ÁREA PARCIAL	CIRCULACIÓN Y MUROS 30%	AREA TOTAL	TOTAL SUB-ZONA		
ZONA DE EVENTOS Y EXPOSICIONES	EXPOSICIÓN Y EXHIBICION	Hall de Ingreso		15	15	1.5			22.50	1	22.50	6.75	29.25	1149.20
		Sala de usos múltiples		67	67	1	RNE - A.100	67.00	1	67.00	1	20.10	87.10	
		Sala de exposición		120	120	3	RNE - A.090	360.00	1	360.00	1	108.00	468.00	
		Sala de interacción		90	90	3	RNE - A.090	270.00	1	270.00	1	81.00	351.00	
		Área de Merchandising	2	6	8	2	RNE - A.070	16.00	6	96.00	1	28.80	124.80	
		Almacén de equipos		1	1	40	RNE - A.100	40.00	1	40.00	1	12.00	52.00	
		Cuarto de limpieza		1	1	5		5.00	1	5.00	1	1.50	6.50	
		Depósito		1	1	5		5.00	1	5.00	1	1.50	6.50	
		SS.HH. Hombres	3L, 3u, 3l		3	2.5	RNE - A.070	7.50	1	7.50	1	2.25	9.75	
		SS.HH. Mujeres	3L, 3l		3	2.5	RNE - A.070	7.50	1	7.50	1	2.25	9.75	
	SS.HH. Discapacitados		1	1	3.5		3.50	1	3.50	1	1.05	4.55		
	AUDITORIO	Foyer	2	80	82	1.5		123.00	1	123.00	1	36.90	159.90	778.70
		Zona Butacas		285	285	0.9	RNE - A.040	256.50	1	256.50	1	76.95	333.45	
		Escenario		20	20	3		60.00	1	60.00	1	18.00	78.00	
		Tras escenario		10	10	2		20.00	1	20.00	1	6.00	26.00	
		Camerinos Compartidos		6	6	3	RNE - A.100	18.00	1	18.00	1	5.40	23.40	
		SS.HH. Hombres	1L, 1u, 1l		1	2.5	RNE - A.070	2.50	1	2.50	1	0.75	3.25	
		SS.HH. Mujeres	1L, 1l		1	2.5	RNE - A.070	2.50	1	2.50	1	0.75	3.25	
		Cuarto de Proyección		1	1	4		4.00	1	4.00	1	1.20	5.20	
		Cuarto de Sonido		1	1	4		4.00	1	4.00	1	1.20	5.20	
		Almacén de escenarios		1	1	40	RNE - A.100	40.00	1	40.00	1	12.00	52.00	
		Almacén de equipos		1	1	40	RNE - A.100	40.00	1	40.00	1	12.00	52.00	
		Cuarto de limpieza		1	1	5		5.00	1	5.00	1	1.50	6.50	
		Depósito		1	1	5		5.00	1	5.00	1	1.50	6.50	
		SS.HH. Hombres	3L, 3u, 3l		3	2.5	RNE - A.070	7.50	1	7.50	1	2.25	9.75	
		SS.HH. Mujeres	3L, 3l		3	2.5	RNE - A.070	7.50	1	7.50	1	2.25	9.75	
	SS.HH. Discapacitados		1	1	3.5		3.50	1	3.50	1	1.05	4.55		
	INGRESO	Hall		15	15	1.5		22.50	1	22.50	1	6.75	29.25	159.25
		Recepción e Informes	2	2	4	2.5		10.00	1	10.00	1	3.00	13.00	
		Área de estar		30	30	1.5		45.00	1	45.00	1	13.50	58.50	
		Patio de Exhibición		30	30	1.5		45.00	1	45.00	1	13.50	58.50	
	AREA TOTAL ZONA DE EVENTOS Y EXPOSICIONES											2087.15		

Fuente: elaboración propia

Cuadro 12: Ambientes y Áreas - Zona Financiera A

ZONA	SUB - ZONA	ESPACIO ARQUITECTÓNICO	USUARIO		AFORO	M2/P	FUENTE	ÁREA M2	CANT.	ÁREA PARCIAL	CIRCULACIÓN Y MUROS 30%	AREA TOTAL	TOTAL SUB-ZONA
			P	T	TOTAL								
ZONA FINANCIERA	AGENCIA BANCARIA 1	AREA PUBLICA											335.40
		Recepción e Informes	1	2	3	2.5		7.50	1	7.50	2.25	9.75	
		Zona cajeros		3	3	1		3.00	1	3.00	0.90	3.90	
		Zona de Ventanilla	3	3	6	1.5		9.00	1	9.00	2.70	11.70	
		Plataforma de atención	3	3	6	1.5		9.00	1	9.00	2.70	11.70	
		Atención preferencial	1	1	2	1.5		3.00	1	3.00	0.90	3.90	
		Supervisor-jefe de ventanilla	1	2	3	9.5	RNE - A.080	28.50	1	28.50	8.55	37.05	
		Dpto. Financiero	1	2	3	9.5	RNE - A.080	28.50	1	28.50	8.55	37.05	
		Dpto. Legal	1	2	3	9.5	RNE - A.080	28.50	1	28.50	8.55	37.05	
		Secretaría	1		1	9.5	RNE - A.080	9.50	1	9.50	2.85	12.35	
		Estar de espera		7	7	1.5		10.50	1	10.50	3.15	13.65	
		AREA RESTRINGIDA											
		Adm. General	3	2	5	9.5	RNE - A.080	47.50	1	47.50	14.25	61.75	
		Kitchenette		8	8	1.5	RNE - A.070	12.00	1	12.00	3.60	15.60	
		Bóveda		1	1	25		25.00	1	25.00	7.50	32.50	
		Ante bóveda		1	1	12		12.00	1	12.00	3.60	15.60	
		Archivo	1		1	4		4.00	1	4.00	1.20	5.20	
		Control y monitoreo	2		2	4		8.00	1	8.00	2.40	10.40	
		SERVICIOS GENERALES											
		Cuarto de Limpieza		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	
		Depósito		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50	
SS.HH. Mixto	1L, 1u, 1I		1	2.5	RNE - A.070	2.50	1	2.50	0.75	3.25			

ZONA FINANCIERA	AGENCIA BANCARIA 2	AREA PUBLICA										321.75	
		Recepcion e Informes	1	2	3	2.5		7.50	1	7.50	2.25		9.75
		Área de espera		6	6	5	RNE - A.070	30.00	1	30.00	9.00		39.00
		Zona cajeros		2	2	1		2.00	1	2.00	0.60		2.60
		Zona de Ventanilla	2	2	4	1.5		6.00	1	6.00	1.80		7.80
		Plataforma de atención	3	3	6	1.5		9.00	1	9.00	2.70		11.70
		Plataforma de atención prefe	1	1	2	1.5		3.00	1	3.00	0.90		3.90
		Supervisor-jefe de ventanilla	1		1	9.5	RNE - A.080	9.50	1	9.50	2.85		12.35
		Dpto. Financiero	1	2	3	9.5	RNE - A.080	28.50	1	28.50	8.55		37.05
		Dpto. Legal	1	2	3	9.5	RNE - A.080	28.50	1	28.50	8.55		37.05
		Secretaría	1		1	9.5	RNE - A.080	9.50	1	9.50	2.85		12.35
		AREA RESTRINGIDA											
		Adm. General	3	2	5	9.5	RNE - A.080	47.50	1	47.50	14.25		61.75
		Kitchenette		6	6	1.5	RNE - A.070	9.00	1	9.00	2.70		11.70
		Bóveda		1	1	25		25.00	1	25.00	7.50		32.50
		Ante bóveda		1	1	12		12.00	1	12.00	3.60		15.60
		Archivo	1		1	4		4.00	1	4.00	1.20		5.20
		Control y monitoreo	1		1	4		4.00	1	4.00	1.20		5.20
		SERVICIOS GENERALES											
		Cuarto de Limpieza		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50		6.50
Depósito		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50			
SS.HH. Mixto	1L, 1u, 1l		1	2.5	RNE - A.070	2.50	1	2.50	0.75	3.25			
ÁREA TOTAL ZONA FINANCIERA										657.15			

Fuente: elaboración propia

Cuadro 13: Ambientes y Áreas - Zona de Servicios Generales

ZONA	SUB - ZONA	ESPACIO ARQUITECTÓNICO	USUARIO P T	AFORO TOTAL	M2/ P	FUENTE	ÁREA M2	CANT.	ÁREA PARCIAL	CIRCULACIÓN Y MUROS 30%	AREA TOTAL	TOTAL SUB-ZONA			
ZONA DE SERVICIOS GENERALES	CAFETERÍA	AREA DE CLIENTES													
		Sala de Comensales		64	64	1.5	RNE - A.070	96.00	1	96.00	28.80	124.80	326.56		
		SS.HH. Hombres	1L, 1u, 1l		1	2.5	RNE - A.070	2.50	1	2.50	0.75	3.25			
		SS.HH. Mujeres	1L, 1l		1	2.5	RNE - A.070	2.50	1	2.50	0.75	3.25			
		SS.HH. Discapacitados		1	1	3.5		3.50	1	3.50	1.05	4.55			
		COCINA													
		Preparación de carnes	1		1	9.3	RNE - A.070	9.30	1	9.30	2.79	12.09			
		Pastelería	2		2	9.3	RNE - A.070	18.60	1	18.60	5.58	24.18			
		Zona de frios	1		1	9.3	RNE - A.070	9.30	1	9.30	2.79	12.09			
		Zona de calientes	1		1	9.3	RNE - A.070	9.30	1	9.30	2.79	12.09			
		Zona de postres	2		2	9.3	RNE - A.070	18.60	1	18.60	5.58	24.18			
		Área de lavado	2		2	9.3	RNE - A.070	18.60	1	18.60	5.58	24.18			
		Cuarto de basura		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50			
		AREA DE ALMACENAJE													
		Abastecimiento/Despensa		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50			
		Area de secos		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50			
		Refrigeradoras		1	1	5		5.00	1	5.00	1.50	6.50			
		AREA DE EMPLEADOS													
		Oficina de administración	1	1	2	9.5	RNE - A.080	19.00	1	19.00	5.70	24.70			
		Lockers		6	6	4		24.00	1	24.00	7.20	31.20			
		ADMINISTRACIÓN	Oficina de mantenimiento	1		1	9.5	RNE - A.080	9.50	1	9.50	2.85		12.35	24.70
		Oficina del personal	1		1	9.5	RNE - A.080	9.50	1	9.50	2.85	12.35			
	ZONA DEL PERSONAL	SS.HH./Vestidor Mujeres		1	1	4	RNE - A 0.40	4.00	2	8.00	2.40	10.40		67.60	
		SS.HH./Vestidor Hombres		1	1	4	RNE - A 0.40	4.00	2	8.00	2.40	10.40			
		Sala de videos		8	8	1.5		12.00	1	12.00	3.60	15.60			
		Sala de reposos		8	8	1.5		12.00	1	12.00	3.60	15.60			
		Kitchenette		8	8	1.5	RNE - A.070	12.00	1	12.00	3.60	15.60			
	ZONA TECNICA Y MANTENIMIENTO	Recepción de equipos y mobiliario		1	1	40	RNE - A.100	40.00	1	40.00	12.00	52.00	117.00		
Taller de mantenimiento			1	1	10		10.00	1	10.00	3.00	13.00				
Almacenamiento y distribución			1	1	40	RNE - A.100	40.00	1	40.00	12.00	52.00				
AREAS DE RESIDUOS	sala de disposición de residuos		1	1	20		20.00	1	20.00	6.00	26.00	91.00			
	sala de disposición de residuos		1	1	30		30.00	1	30.00	9.00	39.00				
	sala de disposición de residuos		1	1	20		20.00	1	20.00	6.00	26.00				

ZONA DE SERVICIOS GENERALES	ÁREA DE LIMPIEZA	Oficina de jefe de limpieza	1	1	9.5	RNE - A.080	9.50	1	9.50	2.85	12.35	81.90	
		Estar del personal		5	5	1.5		7.50	1	7.50	2.25		9.75
		Almacén de aparatos de limpieza		1	1	16		16.00	1	16.00	4.80		20.80
		Cuarto de basura		1	1	30		30.00	1	30.00	9.00		39.00
	ÁREA DE EQUIPOS	Bomba de desagüe						25.00	1	25.00	7.50	32.50	365.30
		Tablero General		1				30.00	1	30.00	9.00	39.00	
		Sub estación Eléctrica		1				25.00	1	25.00	7.50	32.50	
		Cuarto de bombas						30.00	1	30.00	9.00	39.00	
		Cisterna de Agua uso doméstico						35.00	1	35.00	10.50	45.50	
		Cisterna de Agua Contra Incendio						45.00	1	45.00	13.50	58.50	
		Equipos de Ventilación Forzada						20.00	1	20.00	6.00	26.00	
		Equipos de Presurización de Agua						4.00	1	4.00	1.20	5.20	
		Cuarto de Inyector de Aire						4.00	1	4.00	1.20	5.20	
		Cuarto de Extracción de Monóxido de Carbono						15.00	1	15.00	4.50	19.50	
		Grupo Electrógeno y tanque de combustible		1				12.00	1	12.00	3.60	15.60	
		Cuarto de máquinas		1				36.00	1	36.00	10.80	46.80	
	ÁREA DE CARGA Y DESCARGA	Zona de carga y descarga						50.80	1	50.80	15.24	66.04	183.69
		Estacionamiento de Camiones						85.50	1	85.50	25.65	111.15	
		Garita de control	1					5.00	1	5.00	1.50	6.50	
	ESTACIONAMIENTO	Estacionamiento de personal						12.50	30	375.00	112.50	487.50	2464.80
		Estacionamiento de visitas						12.50	115	1437.50	431.25	1868.75	
		Estacionamiento de ambulancias						16.50	1	16.50	4.95	21.45	
		Estac. para personas con discapacidad						19.00	2	38.00	11.40	49.40	
		Estacionamiento motocicleta						2.40	5	12.00	3.60	15.60	
Estacionamiento bicicleta							1.20	10	12.00	3.60	15.60		
Garita de control		1					5.00	1	5.00	1.50	6.50		
ÁREA TOTAL ZONA DE SERVICIOS GENERALES											3722.55		

Fuente: elaboración propia

2.5. CONCEPTUALIZACIÓN DEL OBJETO URBANO ARQUITECTÓNICO

2.5.1. Esquema conceptual

Colaboración: La Colaboración es parte fundamental del Emprendimiento Creativo, es la unión de trabajadores, los cuales buscan cumplir con sus objetivos o metas. Es una de las características que se encuentra en una empresa. Al no encontrarse esta no funcionará y difícilmente se mantendrá en el mercado. Así mismo esto se piensa para Diseñadores de Videojuegos y profesionales involucrados. Para que manejen la colaboración ya que da esta oportunidad a diversos profesionales.

Crecimiento: El Crecimiento es el reflejo de un emprendimiento adecuado y exitoso, y representa las etapas de como una empresa puede crecer favorablemente en un tiempo determinado. De igual manera, este crecimiento se encuentra representado en la Industria de los Videojuegos la cual está creciendo con el pasar de los años, con un ritmo acelerado a comparación de otras industrias. En la actualidad podemos ver que existen distintos tipos de videojuegos que buscan aplicar la recreación y la educación, mejorando las habilidades cognitivas de los usuarios. Esto representa un crecimiento no solo a nivel de empresa, si no de la calidad de los productos y el beneficio de las funciones que se le van agregando.

Figura 24: Colaboración como concepto arquitectónico

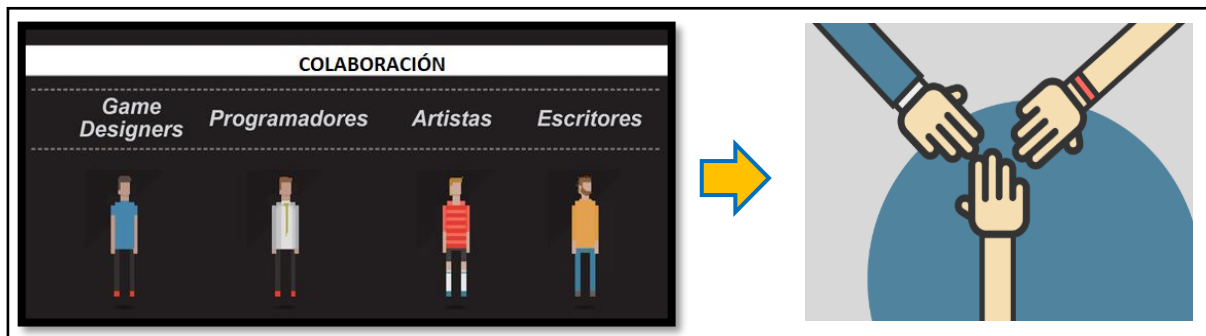
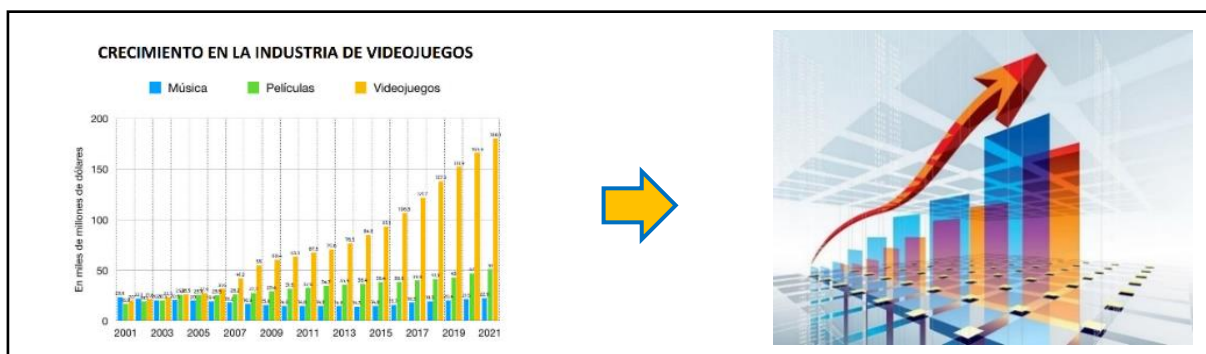


Figura 25: Crecimiento como concepto arquitectónico

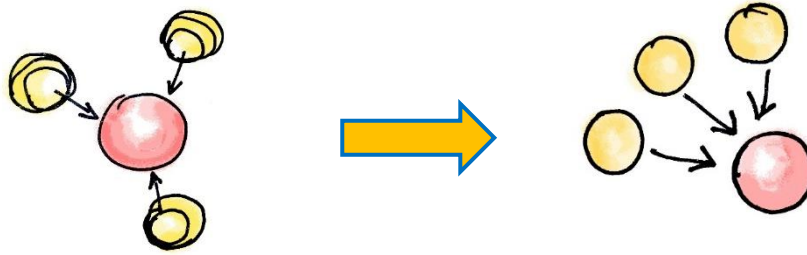


2.5.2. Idea rectora y partido arquitectónico

A partir de la conceptualización se toma las ideas de Colaboración y Crecimiento representándolo en imágenes conceptuales, que conformen la idea rectora del proyecto arquitectónico y a partir de bloques, lograr desarrollar la volumetría inicial.

Imagen conceptual:

- **Colaboración:**



- **Crecimiento**



Proceso de transformación a partir de ambos conceptos

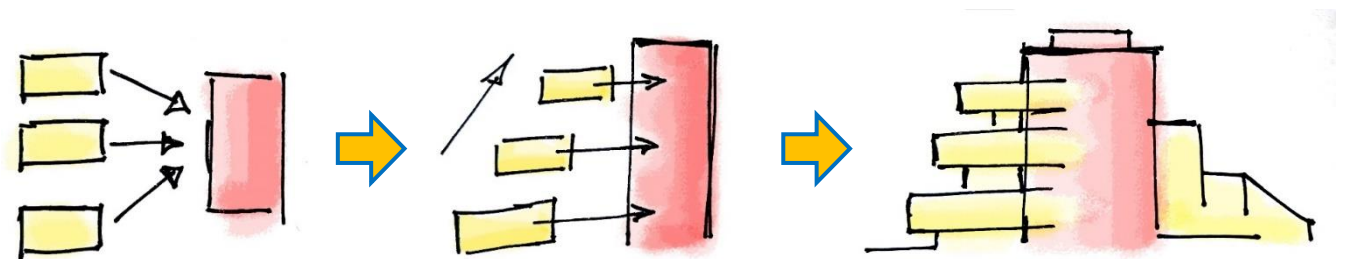


Figura 26: Bocetos – Idea rectora

Fuente: Elaboración propia

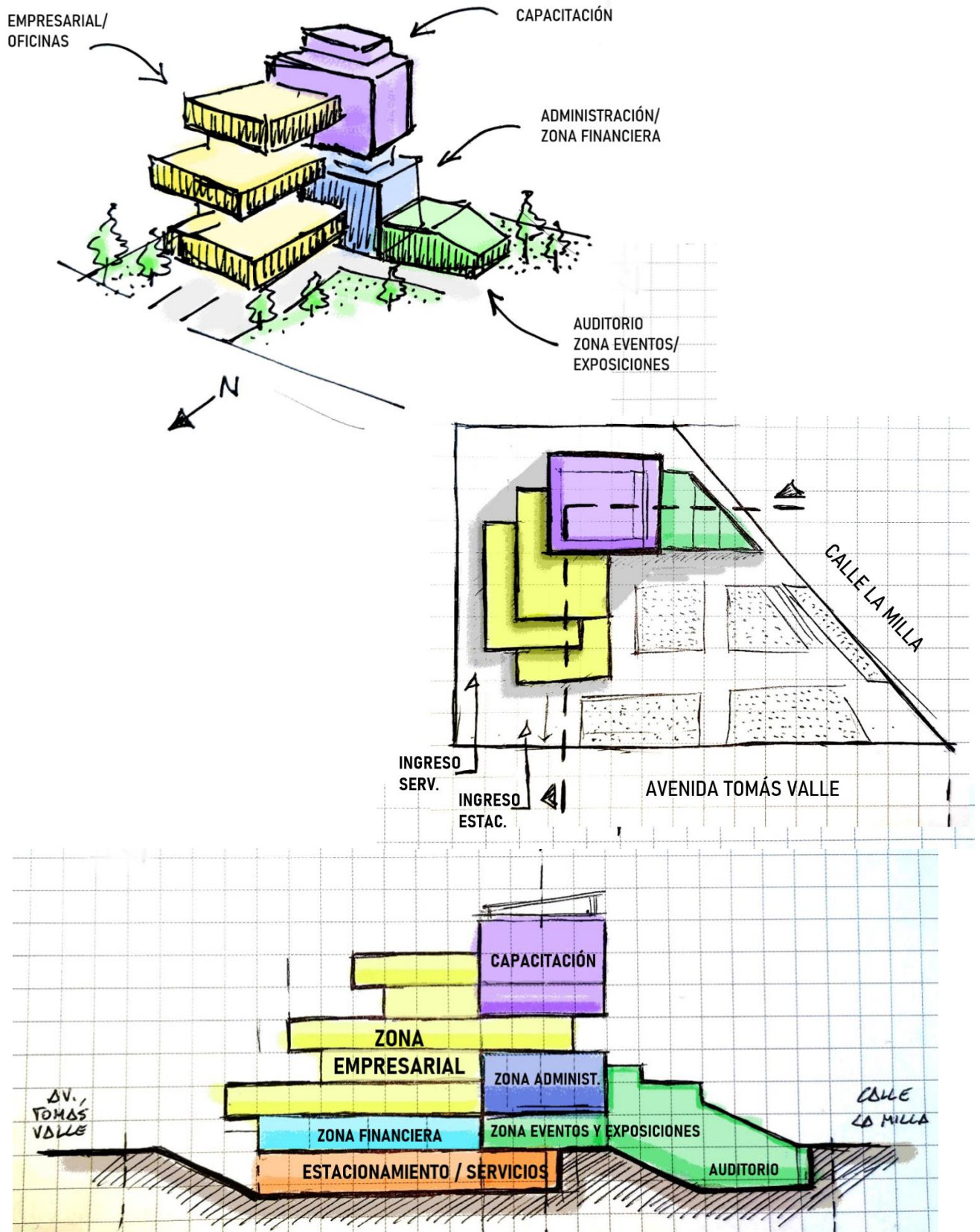


Figura 27: Bocetos – Partido Arquitectónico

Fuente: Elaboración propia

2.6 DESCRIPCION DEL PROYECTO

2.6.1. Memoria descriptiva del proyecto

2.6.1.1. Arquitectura

Generalidades:

Proyecto: Incubadora de empresas

Ubicación: Av. Tomás Valle y Calle La Milla (Sector II SMP)

Zonificación: I2 (industria liviana)

Área útil del terreno: 3,808.22 m²

Área bruta del terreno: 11,923.82 m²

Área techada: 21,329.51 m²

Área libre: 8,115.60 m²

Linderos:

Por el frente: Av. Tomás Valle con 162.45 ml.

Por la derecha: Calle La Milla con 136.37 ml.

Por la izquierda: Zona industrial con 101.60 ml.

Por el fondo: Zona industrial con 71.81 ml.

Descripción de arquitectura:

Primer Sótano:

- Área de estacionamiento:

El ingreso y salida vehicular del sótano, se encuentra desde la Avenida Tomás Valle, el primer sótano cuenta con una rampa vehicular, 65 estacionamientos vehiculares más 1 estacionamiento para discapacitados, una escalera de evacuación con vestíbulo previo, un depósito, un almacén en el área de estacionamiento, seguido del estacionamiento, cuenta con acceso hacia el área de circulación vertical, en la cual se encuentra 1 depósito y almacén, una escalera integrada y dos ascensores, los cuales tienen acceso a todos los niveles del equipamiento.

- Zona de servicios:

En el área posterior del proyecto, el sótano cuenta con una parte de la zona de servicios, la cual consta de un área de circulación de servicio, que cuenta con una escalera y un ascensor con acceso a todos los niveles, frente a esta área se encuentra el cuarto de máquinas y las cisternas para agua de uso doméstico y de agua contra incendio, también cuenta con un pasillo desde las escaleras, el cual lleva a los cuartos de residuos comunes, reciclables y líquidos, un depósito, el cuarto de tablero general, el cuarto para el extractor de monóxido y el grupo electrógeno.

Segundo Sótano:

- Estacionamiento:

El segundo sótano cuenta con una rampa vehicular que llega desde el primer sótano del área de estacionamientos, cuenta con 68 estacionamientos vehiculares más 1 estacionamiento para discapacitados, de esta manera obteniendo un total de 133 estacionamientos vehiculares más 2 estacionamientos para discapacitados. Al igual que el primer sótano, cuenta con una escalera de evacuación con vestíbulo previo, un depósito, y un cuarto de inyector de aire para la escalera, también cuenta con acceso hacia el área de circulación vertical, en la cual se encuentra 1 depósito y almacén, una escalera integrada y dos ascensores, los cuales tienen acceso a todos los niveles.

Primer nivel:

El primer nivel cuenta con un ingreso principal, desde la Avenida Tomás Valle, al cual se puede acceder también desde la calle La Milla, debido a que el proyecto se ubica en una esquina, a su vez estos accesos encierran un conjunto de espacios públicos, con áreas de estar, jardines y un anfiteatro. En estos accesos hacia el ingreso principal, se pueden encontrar ingresos independientes hacia la zona financiera, la cafetería y el auditorio. El proyecto cuenta también con un ingreso secundario desde el parque ubicado en el área lateral izquierda del equipamiento, así mismo, cuenta con un ingreso independiente para el personal de servicio y para el patio de maniobras, desde la calle La Milla.

El hall principal cuenta con acceso directo hacia el área de exposiciones, de igual manera hacía el área principal de circulación vertical, la cual cuenta con una escalera integrada y dos ascensores, que tienen acceso a todos los niveles, también se tiene acceso hacia el cuarto de seguridad y un baño mixto con las consideraciones necesarias para discapacitados.

Las zonas y ambientes que se encuentran en el primer nivel son:

- Zona de exposiciones:

Está conformada desde el ingreso por una amplia sala de exposiciones que cuenta con doble altura y una escalera para el segundo nivel de esta zona, así mismo cuenta con un estar de exposiciones, sala de usos múltiples, almacén de equipos, área de servicios (cuarto de limpieza, servicios higiénicos de hombres, mujeres y discapacitados y área de circulación para el personal de servicio).

- Zona financiera:

Esta zona cuenta con ingresos independientes, desde el espacio público del proyecto. Está conformada por dos agencias bancarias, las cuales cuentan con área de cajeros, recepción, área de espera, secretaría, área de plataforma y ventanilla, oficina de administración general, control y monitoreo, bóveda y ante bóveda, archivo, kitchenette, depósito, cuarto de limpieza, área de lockers y baño mixto con las consideraciones necesarias para discapacitados.

- Cafetería:

Está conformada por el área de comensales, zona de preparación y mostradores, oficina administrativa, despensa, depósito y servicios higiénicos para hombres, mujeres y discapacitados.

- Auditorio:

Está conformado por un foyer con acceso a una escalera, guardarropa, depósito, cuarto de limpieza, servicios higiénicos para hombres, mujeres y discapacitados, así mismo cuenta con esclusas para el acceso a la zona de butacas, la cual cuenta con 282 butacas más 3 espacios para silla de ruedas, un escenario, tras escenario con acceso al exterior, camerinos y servicios higiénicos para hombres y mujeres,

- Zona de servicios:

Se conforma a partir del patio de maniobras y la zona de carga y descarga, la cual cuenta con acceso directo hacia el cuarto de basura, almacén de aparatos de limpieza, taller de mantenimiento, cuarto de recepción e inspección de equipos, el área de almacenamiento y distribución de equipos y por último con acceso hacia el área de circulación vertical de servicio. De igual manera, desde la zona de carga y descarga, mediante un corto pasillo podemos ingresar al estar del personal que cuenta con una escalera, área de lockers, sala de reposo, kitchenette, depósito, cuarto de limpieza y servicios higiénicos para hombres y mujeres.

Segundo Nivel:

En el segundo nivel, desde el área principal de circulación vertical, la cual cuenta con una escalera integrada y dos ascensores, se tiene acceso hacia la zona empresarial, como también hacia el segundo nivel de la zona de exposiciones.

Las zonas y ambientes que se encuentran en el segundo nivel son:

- Zona empresarial:

La zona empresarial tiene ingreso desde el área de circulación vertical, y está conformada por el área de recepción, la cual nos da acceso hacia el área principal de trabajo colaborativo que cuenta con una escalera hacia el tercer nivel y un ascensor con acceso a los niveles superiores. A partir de esta área principal, se distribuye hacia la zona de estar, área social de ideas, sala multimedia, área de servicios (cuarto de limpieza, servicios higiénicos para hombres, mujeres y discapacitados), una escalera de evacuación con vestíbulo previo, y posteriormente a estas áreas se encuentra una amplia área de oficinas open space, las cuales cuentan con un área de impresiones, un jardín central, un kitchenette, y con acceso hacia la sala de realidad virtual, sala de prueba, 4 oficinas privadas y dos salas de reuniones.

- Zona de exposiciones:

El segundo nivel de la zona de exposiciones está conformado por un área de interacción, un estar de exposiciones, sala arcade, sala de realidad virtual, áreas de merchandising, depósito y una escalera de evacuación con vestíbulo previo.

- Auditorio:

La escalera hacia el segundo nivel del auditorio, lleva a un pasillo, el cual nos da acceso hacia un depósito, a la sala de proyecciones y la sala de luces y sonidos.

- Zona de servicios:

El segundo nivel de la zona de servicios, está conformado por las oficinas de limpieza, mantenimiento, oficina del personal, y una sala de video.

Tercer Nivel:

- Zona administrativa (General)

Desde el área de circulación vertical, la cual cuenta con una escalera integrada y dos ascensores, se tiene acceso hacia la zona administrativa, la cual está conformada por el área de recepción, área de estar, dirección general con sala de reunión y baño mixto, seguido a ello, un área de estar para empleados, y oficinas tipo open space para contabilidad y finanzas, comercial y marketing, administración y recursos humanos. También cuenta con un cuarto de archivos, una oficina para dirección de marketing y una segunda oficina tipo open space para las áreas de producción editorial, coordinación de publicaciones y administración de proyectos. Desde el área de estar de empleados se puede acceder a una sala de reunión principal y a una kitchenette, y posterior a ello cuenta con una pequeña terraza, un jardín, un área de servicios (cuarto de limpieza, servicios higiénicos de hombres y mujeres y área de circulación para el personal de servicio) y una escalera de evacuación con vestíbulo previo.

- Zona Empresarial:

En el tercer nivel, la zona empresarial está conformada por un área de interacción la cual nos da acceso a un área de estar y al área de servicios (cuarto de limpieza, servicios higiénicos para hombres, mujeres y discapacitados), una escalera de evacuación con vestíbulo previo, y una escalera hacia el cuarto nivel. Posteriormente a estas áreas, un pasillo amplio nos da acceso hacia 2 oficinas privadas, un área de oficinas open space y un área de trabajo colaborativo, las cuales tienen acceso a terrazas y jardines.

Cuarto Nivel:

- Zona administrativa (Programas de extensión)

Desde el área de circulación vertical, la cual cuenta con una escalera integrada y dos ascensores, se tiene acceso hacia otro nivel de la zona administrativa, orientada a programas de extensión, la cual está conformada por el área de recepción, área de estar, dirección de docencia, 2 salas de reuniones, estar de empleados con acceso a terrazas y jardines, kitchenette, archivos, oficina tipo open space para las áreas de asesoría jurídica, relaciones internacionales, sistema y software, soporte técnico, educación y capacitación virtual, también cuenta con un área de servicios (cuarto de limpieza, servicios higiénicos de hombres y mujeres y área de circulación para el personal de servicio) y una escalera de evacuación con vestíbulo previo.

- Zona Empresarial

En el cuarto nivel, la zona empresarial está conformada por un área de interacción la cual nos da acceso a un área de estar y al área de servicios (cuarto de limpieza, servicios higiénicos para hombres, mujeres y discapacitados), una escalera de evacuación con vestíbulo previo, y una escalera hacia el quinto nivel. Posteriormente a estas áreas, un pasillo amplio nos da acceso hacia una sala multimedia, kitchenette y 4 oficinas privadas.

Quinto Nivel:

- Zona de capacitaciones

Desde el área de circulación vertical, la cual cuenta con una escalera integrada y dos ascensores, se tiene acceso hacia la zona de capacitaciones, la cual está conformada por el área de recepción, área de estar/espera, posterior a ello un pasillo que nos da acceso a 3 aulas teóricas, 2 aulas de cómputo, una escalera de evacuación con vestíbulo previo y un área de servicios (cuarto de limpieza, depósito, servicios higiénicos de hombres, mujeres y discapacitados y un área de circulación para el personal de servicio).

- Gimnasio

En el quinto nivel de la zona de oficinas, se encuentra un gimnasio al cual se puede acceder desde el área de circulación vertical mediante una terraza. Esta zona está conformada por un área de máquinas, área de pesas, área de cardio, kitchenette, área de servicios (cuarto de limpieza, servicios higiénicos para hombres, mujeres y discapacitados), una escalera de evacuación con vestíbulo previo, y una escalera hacia el sexto nivel. Posteriormente a estas áreas, esta zona cuenta con un acceso a la terraza, jardines y zona de estiramiento.

Sexto Nivel:

- Zona de capacitaciones

Desde el área de circulación vertical, la cual cuenta con una escalera integrada y dos ascensores, se tiene acceso hacia la zona de capacitaciones, la cual está conformada por un pasillo que nos da acceso a 4 aulas teóricas, 2 aulas de cómputo, una escalera de evacuación con vestíbulo previo y un área de servicios (cuarto de limpieza, servicios higiénicos de hombres, mujeres y discapacitados y un área de circulación para el personal de servicio).

- Zona de videojuegos

En el sexto nivel de la zona de oficinas, se encuentra una zona de videojuegos, a la cual se puede acceder desde el área de circulación vertical mediante una terraza. Esta zona está conformada por un área de computadoras, área de consolas, área de estar, área lúdica, área de snacks, área de servicios (cuarto de limpieza, servicios higiénicos para hombres, mujeres y discapacitados) y una escalera de evacuación con vestíbulo previo.

Séptimo Nivel:

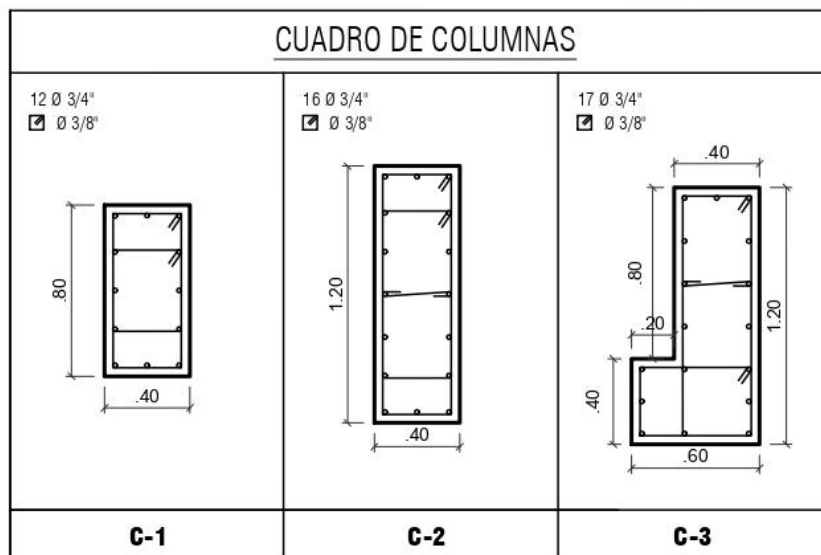
La zona de capacitaciones es la única que cuenta con un séptimo nivel, el cual se accede desde el área de circulación vertical, la cual cuenta con una escalera integrada y dos ascensores, este nivel está conformado por el área de recepción y espera, el área de caja, la dirección de capacitaciones con área de archivos, y un baño mixto con las consideraciones necesarias para discapacitados. Seguidamente del área de recepción se puede ingresar a una amplia área de lectura en la cual se

puede acceder a un área de computadoras, un área de estar, una sala de usos múltiples, una escalera de evacuación con vestíbulo previo y un área de servicios (cuarto de limpieza, depósito, servicios higiénicos de hombres, mujeres y discapacitados y un área de circulación para el personal de servicio).

2.6.1.2. Estructuras

Para el diseño de las cimentaciones, se consideraron zapatas aisladas conectadas en la parte superior con vigas de cimentación y cimientos corridos. La profundidad mínima que se utilizó para las zapatas aisladas es de -1.40m respecto al nivel del terreno, y para las vigas de cimentación se utilizaron profundidades de -0.60m y -0.70m, de esta manera conectando las diversas zapatas y columnas, con el fin de obtener un mejor comportamiento estructural y soporte de cargas.

El sistema constructivo empleado en el proyecto, fue el sistema aporticado, las columnas fueron dimensionadas y localizadas en base al predimensionamiento realizado previamente, de tal manera de cumplir con los requerimientos para el diseño sismo resistente. De esta manera cabe mencionar que las estructuras del proyecto arquitectónico cuentan con las consideraciones para poder soportar las cargas de gravedad sísmica.



Cuadro 14: Cuadro de Columnas 1

Fuente: Elaboración propia.

<p>12 $\varnothing 3/4"$ <input checked="" type="checkbox"/> $\varnothing 3/8"$</p>	<p>4 $\varnothing 3/4"$ - 4 $\varnothing 5/8"$ <input checked="" type="checkbox"/> $\varnothing 3/8"$</p>	<p>4 $\varnothing 5/8"$ <input checked="" type="checkbox"/> $\varnothing 3/8"$</p>	<p>10 $\varnothing 3/4"$ <input checked="" type="checkbox"/> $\varnothing 3/8"$</p>
C-4	C-5	C-6	C-7

Cuadro 15: Cuadro de Columnas 2

Fuente: Elaboración propia.

En total fueron implementados 7 tipos de columnas en todo el proyecto, las cuales se muestran en los cuadros 14 y 15, con las características del acero a utilizar, también cabe agregar a ello, que se realizó un estribado general (2@ .05m 6@ .10 2@ .15 resto @.20 desde cada extremo). Se implementaron 4 tipos de columnas para el sector 1, las cuales corresponden a las columnas C-1, C-2, C-5 y C-7, y para el sector 2 se utilizaron 6, que son las columnas C-1, C-2, C-3, C-4, C-5 y C-6, además del uso de placas de .30m y .25m de espesor.

Por otro lado, para las vigas que fueron implementadas se les consideró un peralte acorde a las luces más desfavorables del proyecto, según el predimensionamiento realizado previamente, así mismo, se consideraron losas en uno y dos sentidos, al igual que losas macizas en ciertas áreas.

Las vigas utilizadas en el proyecto fueron de 8 tipos, tal como se muestra en el Cuadro 16, con las características del acero correspondiente. Estas vigas cuentan con dimensiones de .40m y .30m de ancho, con peraltes desde .30m hasta .80m como máximo, debido a que el proyecto cuenta con grandes luces que requerían estas dimensiones. También se consideraron vigas de menores dimensiones para los bordes de ductos y/o vacíos.

CUADRO DE VIGAS			
<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" 2 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15; Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4" 2 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15; Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p>	<p>6 Ø 5/8" 2 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15; Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p>	<p>6 Ø 5/8" 2 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15; Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p>
V-1	V-2	V-3	V-4
<p>6 Ø 5/8" 2 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15; Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p>	<p>6 Ø 5/8" 2 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15; Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p>	<p>4 Ø 1/2" 2 Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15; Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" 2 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15; Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p>
V-5	V-6	V-7	V-8

Cuadro 16: Cuadro de vigas

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a las losas, se optó por utilizar losas aligeradas en uno y dos sentidos, con 30cm de espesor, debido a que el tamaño de las luces más desfavorables lo requería. Al igual se utilizó losas aligeradas de 20 cm en algunas áreas con luces menos desfavorables. También se optó por utilizar losas macizas de .15cm, .20cm y .25cm de espesor, en algunas áreas del proyecto en las que resultó más adecuado,

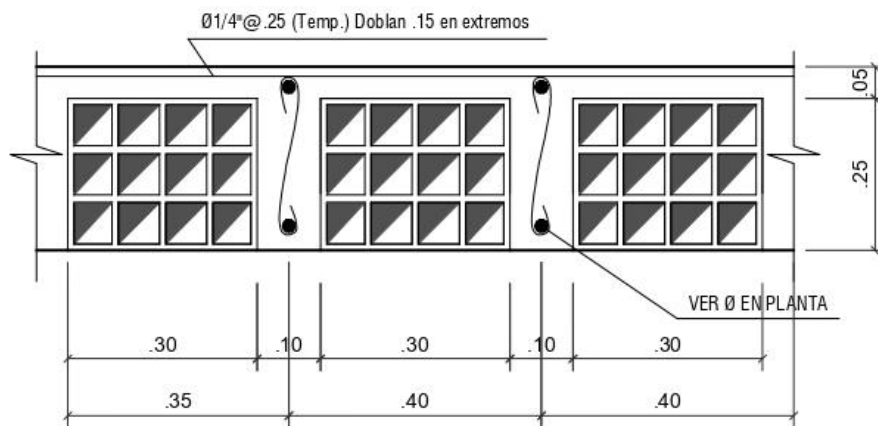


Figura 28: Corte de aligerado de 30 cm

Fuente: Elaboración propia.

2.6.1.3. Instalaciones Eléctricas

La presente memoria descriptiva. comprende a las Instalaciones Eléctricas para una incubadora de empresas, en el distrito de San Martín de Porres, provincia y departamento de Lima.

Para ejecutar las instalaciones eléctricas de alumbrado y tomacorriente en el proyecto, las instalaciones serán empotradas en techos y paredes, teniendo en cuenta la información de los planos de arquitectura, instalaciones sanitarias, estructuras, el Reglamento Nacional de Edificaciones y el Código Nacional de Electricidad.

Ubicación:

El terreno se encuentra ubicado en el sector II del distrito de San Martín de Porres, en la avenida Tomas Valle, colindando con la calle La Milla, por lo que se encuentra en un sector donde el abastecimiento de energía eléctrica es totalmente factible.

Descripción:

El suministro eléctrico para abastecer el proyecto provendrá de la red pública administrada por el concesionario, hacia la Sub estación eléctrica ubicada en el primer sótano, dentro de la zona de servicios del proyecto, teniendo como fin de que desde la sub estación eléctrica se pueda regular adecuadamente en todas las zonas correspondientes.

Desde la subestación eléctrica, hacia los demás tableros de distribución será mediante acometida trifásica (tensión nominal de 220V. 60Hz). Para lo cual estas redes, irán desde el medidor al tablero general (TG) ubicado en el sótano, junto a la sub estación eléctrica, para su acceso fácil, operatividad, mantenimiento y reparaciones necesarias por parte del personal capacitado, desde ahí se han proyectado por ductos y mediante bandejas tipo rejilla a los tableros eléctricos (TD) tanto de las zonas y niveles correspondientes (sector 1, sector 2 y auditorio).

Para la protección del cable de acometida hasta la caja-toma respectiva, se utilizará tubos de PVC-P, que luego de derivarse a los correspondientes tableros de distribución, se energizarán artefactos de alumbrado y tomacorrientes.

En lo que respecta al sistema de alarma de incendio o sistema de detección temprana se prevé pulsadores y gongs de alarma en todos los pisos y además sensores de humo en pasadizos y detectores de temperatura, los que energizarán la alarma correspondiente.

Se prevé que dicha Central de Alarma se encuentre instalada en el primer nivel, debido a que esta área será frecuentada por el personal de seguridad.

El tablero de servicios generales (TSG) del edificio energiza servicios de tipo general, para alumbrado exterior, interior (halls, escaleras, estacionamiento y plazas) electro-bombas, etc.

De igual manera se ha previsto el sistema protector de puesta a tierra cerca de la zona de servicios generales.

2.6.1.4. Instalaciones Sanitarias

La presente memoria descriptiva. comprende a las Instalaciones Sanitarias para una incubadora de empresas, en el distrito de San Martín de Porres, provincia y departamento de Lima.

Para ejecutar las instalaciones sanitarias de agua y desagüe en el proyecto, se tuvo en consideración la información de los planos de arquitectura, instalaciones eléctricas, estructuras, el Reglamento Nacional de Edificaciones y la norma técnica S-200 del R.N.C. "Instalaciones sanitarias en edificaciones" con el fin de cumplir el correcto abastecimiento de agua desde la red pública, como también la conducción del desagüe hacia la matriz pública.

- **Conexión a la red pública:**

Para el abastecimiento de agua se prevé instalar una conexión desde la red pública de agua hacia la cisterna de agua de uso doméstico, ubicada en el sótano del área de servicios generales, la cual será bombeada constantemente por dos electrobombas.

- **Agua fría:**

El abastecimiento de agua fría a partir de la red existente de la zona será mediante una conexión de una tubería de $\frac{3}{4}$ " de diámetro, para luego ingresar a la cisterna

de agua de consumo diario de acuerdo al certificado de factibilidad N 011 – 2007 – SUNASS.CD. Emitido por SEDAPAL y el abastecimiento de la cisterna contra incendio.

- Desagüe:

Las instalaciones de las tuberías de desagüe y de ventilación se ha diseñado teniendo en consideración las demás especialidades, se ha previsto tuberías de PVC para el drenaje en las áreas de los servicios higiénicos y otros aparatos indicados. Los desagües procedentes de todos los servicios y de los demás pisos se entregarán al colector público por gravedad.

- Consumo de agua:

El consumo de agua, su almacenamiento en las cisternas y su distribución se ha determinado según la norma IS.0.10 de Instalaciones Sanitarias del Reglamento Nacional de Edificaciones.

- Sistema de desagüe:

De acuerdo a lo previsto y ya mencionado los desagües serán colectados de cada aparato sanitario por gravedad hacia los puntos de concentración como las cajas y que el procedimiento será en todos los pisos. Para la evacuación por gravedad de las aguas servidas del primer al séptimo piso, se han previsto montantes de desagüe a través de ductos, recolectando las aguas servidas provenientes de los ambientes más cercanos a estos, luego estas descargan en redes horizontales con tuberías a cajas de registro y finalmente al colector público de desagüe existente.

- Sistema de ventilación:

Se proyectó un sistema de ventilación en forma independiente y/o agrupada e instalada para los diferentes aparatos sanitarios. A través de muros cercanos a los aparatos sanitarios, las tuberías de ventilación se levantarán verticalmente, tal como se indica en los planos de instalaciones sanitarias, las tuberías terminarán a nivel de la azotea en sombreros del mismo material que la tubería a una altura promedio de 0.30m sobre el nivel del piso terminado.

2.6.1.5. Seguridad

La presente memoria descriptiva. comprende a los sistemas de señalización y evacuación para una incubadora de empresas, en el distrito de San Martín de Porres, provincia y departamento de Lima.

- **Señalización:**

Será prevista con el fin de establecer medidas preventivas en forma ordenada, frente a emergencias que se pueden presentar dentro de todos los niveles del equipamiento, estableciendo un sistema de evacuación que indiquen la ruta hacia las puertas de emergencia, con señalizaciones pegadas en los muros y carteles que indiquen la salida de emergencia. El sistema de evacuación y señalización esta representado en los planos de seguridad del proyecto.

- **Iluminación:**

Las luces de emergencia están previstas en las rutas de escape y frente de las salidas hacia la zona segura, para poder facilitar la evacuación.

- **Sistema contra incendios:**

El sistema contra incendios está previsto en el área más próxima a las escaleras de evacuación, cuenta con gabinete contra incendios y sistema manual de alarmas, los detectores de humo, se encuentran en todos los ambientes, áreas comunes y pasadizos techados. Se propone, extintores tipo PQS (Polvo Químico Seco) y CO₂ de 6 kg para las diferentes áreas de la edificación.

- **Rutas de evacuación:**

Las rutas de evacuación deben ser visualizadas por todos los usuarios dentro de la incubadora de empresas, de manera que ante cualquier emergencia, el usuario pueda informarse con anticipación y claridad las rutas y/o salidas de evacuación, como también la ubicación de las zonas seguras.

- **Ancho libre de los componentes de evacuación:**

Para el ancho libre de las puertas, se ha considerado la cantidad de personas por el área del piso y multiplicarlo por el factor 0.005 por persona. En cuanto a el ancho de las escaleras se ha considerado la cantidad de personas en el área y

multiplicarlo por el factor 0.008 por persona. Según el Reglamento Nacional de edificaciones, en la Norma A.130 “Requisitos de seguridad” Artículo 22.

Cuadro 17: Rutas de evacuación – Sector 1

Rutas de evacuación (Sector 1)		Distancia máxima (ml)	Ancho de puertas		Ancho de escaleras	
			Proyecto	R.N.E	Proyecto	R.N.E
Sótano 2	Ruta N°1	57.80	1.20	1.20	1.80	1.20
Sótano 1	Ruta N°1	57.80	1.20	1.20	1.80	1.20
Nivel 1	Ruta N°1	30.52	1.20	1.20	-	-
	Ruta N°2	32.05	1.20	1.20	-	-
	Ruta N°3	22.62	2.00	1.20	-	-
	Ruta N°4	27.87	2.00	1.20	-	-
	Ruta N°5	19.02	2.00	1.20	-	-
	Ruta N°6	27.82	2.00	1.20	-	-
Nivel 2	Ruta N°1	37.45	1.20	1.20	1.80	1.80
Nivel 3	Ruta N°1	37.42	1.20	1.20	1.80	1.20
Nivel 4	Ruta N°1	25.34	1.20	1.20	1.80	1.20
Nivel 5	Ruta N°1	28.35	1.20	1.20	1.80	1.20
Nivel 6	Ruta N°1	34.07	1.20	1.20	1.80	1.20

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 18: Rutas de evacuación – Sector 2

Rutas de evacuación (Sector 2)		Distancia máxima (ml)	Ancho de puertas		Ancho de escaleras	
			Proyecto	R.N.E	Proyecto	R.N.E
Sótano 2	Ruta N°1	40.41	1.20	1.20	2.00	1.20
Sótano 1	Ruta N°1	40.41	1.20	1.20	2.00	1.20
Nivel 1	Ruta N°1	30.50	1.20	1.20	-	-
	Ruta N°2	38.71	1.80	1.20	-	-
	Ruta N°3	13.13	2.00	1.20	-	-
Nivel 2	Ruta N°1	41.75	1.80	1.20	2.30	1.20
	Ruta N°2	34.25	1.20	1.20	2.00	1.20
	Ruta N°3	40.05	1.20	1.20	1.50	1.20
Nivel 3	Ruta N°1	56.65	1.80	1.20	2.30	1.20
	Ruta N°2	30.19	1.20	1.20	2.00	1.20
Nivel 4	Ruta N°1	34.98	1.20	1.20	2.00	1.20
Nivel 5	Ruta N°1	36.73	1.20	1.20	2.00	1.20
Nivel 6	Ruta N°1	37.84	1.20	1.20	2.00	1.20
Nivel 7	Ruta N°1	37.65	1.20	1.20	2.00	1.20

Fuente: Elaboración propia.

Cálculo de aforo

El cálculo de aforo de la incubadora de empresas, se determinó según el RNE, en las normas A.040, A.070, A.080, A.090 y A.100, el cual se encuentra especificado en la programación. Cabe mencionar que no se contabilizó el aforo de ambientes que son utilizados únicamente por las personas de la misma zona o nivel.

Cuadro 19: Aforo por zonas y niveles

Zonas	AFORO TOTAL POR ZONAS Y NIVELES							
	Sótano	Piso 1	Piso 2	Piso 3	Piso 4	Piso 5	Piso 6	Piso 7
Zona Financiera 1	-	58 p	-	-	-	-	-	-
Zona Financiera 2	-	49 p	-	-	-	-	-	-
Zona Cafetería	-	88 p	-	-	-	-	-	-
Zona Exposiciones	-	211 p	139 p	-	-	-	-	-
Zona de Auditorio	-	285 p	-	-	-	-	-	-
Zona de Servicios	7 p	20 p	11 p	-	-	-	-	-
Zona Empresarial	-	-	114 p	58 p	84 p	-	-	-
Zona Gimnasio	-	-	-	-	-	45 p	-	-
Zona Videojuegos	-	-	-	-	-	-	50 p	-
Zona Administrativa	-	-	-	36 p	29 p	-	-	-
Zona Capacitaciones	-	-	-	-	-	141 p	148 p	139 p

Fuente: Elaboración propia.

Cálculo de evacuación

Para realizar el cálculo de la evacuación en la incubadora de empresas, se empleó la fórmula de K. Togawa, tomado los siguientes datos requeridos para el cálculo de tiempo de evacuación, en el cual se consideró la distancia de mayor recorrido de evacuación por cada sector y nivel.

$$T_s = \frac{N}{(A \times K)} + \frac{D}{V}$$

Donde:

Ts= Tiempo de salida en segundos

N= Número de personas

A= Ancho de la salida en metros

K= Constante experimental: 1.3 personas/metro-segundo

D= Distancia total del recorrido en metros

V= Velocidad de desplazamiento (0.6m/s horizontal, 0.4m/s escaleras).

Para las zonas que cuentan con dos o más salidas, se consideraron todos los anchos de dichas salidas, en módulos de 0.60m. permitiendo calcular la evacuación de más personas a la vez, de esta manera se redujo el tiempo de salida en algunas zonas.

En la siguiente tabla se muestran los resultados por cada zona y nivel, luego de aplicar la fórmula anteriormente mencionada:

Cuadro 20: Tiempo aproximado de evacuación por zonas

Zonas	TIEMPO APROXIMADO DE EVACUACIÓN							
	Sótano	Piso 1	Piso 2	Piso 3	Piso 4	Piso 5	Piso 6	Piso 7
Zona Financiera 1	-	64.81 seg.	-	-	-	-	-	-
Zona Financiera 2	-	65.19 seg.	-	-	-	-	-	-
Zona Cafetería	-	63.37 seg.	-	-	-	-	-	-
Zona Exposiciones	-	118.62 seg.	146.35 seg.	-	-	-	-	-
Zona de Auditorio	-	141.8 seg.	-	-	-	-	-	-
Zona de Servicios	83.97 seg.	46.62 seg.	73.8 seg.	-	-	-	-	-
Zona Empresarial	-	-	135.5 seg.	99.55 seg.	96.08 seg.	-	-	-
Zona Gimnasio	-	-	-	-	-	76.1 seg.	-	-
Zona Videojuegos	-	-	-	-	-	-	88.83 seg.	-
Zona Administrativa	-	-	-	73.4 seg.	76.89 seg.	-	-	-
Zona Capacitaciones	-	-	-	-	-	151.6 seg.	157.94 seg.	151.85 seg.

Fuente: Elaboración propia.

Como conclusión, se puede comprobar que los tiempos estimados se encuentran dentro de lo exigido (180 seg.) según el R.N.C. a razón de una persona ocupando 0.60 m. es decir, por cada 0.60 m. de ancho de una puerta o escalera, evacua una persona a la vez, por lo tanto las dimensiones de las vías de evacuación y puertas del equipamiento, facilitan una evacuación total del personal y ocupantes, hacia las zonas o puntos de evacuación en menos tiempo del máximo establecido, así cumpliendo con los parámetros determinados por defensa civil.

CONCLUSIONES

- Se pudo desarrollar un proyecto, el cual busca ser un modelo de infraestructura que fomente la competitividad en el Perú, principalmente para este sector industrial. Se tomaron como referencia algunos ejemplos latinoamericanos que demuestran como un equipamiento de este tipo puede llegar a ser un gran aporte para el entorno social y la actividad económica en donde se proyecta.
- El diseño al contar con amplios espacios públicos, brinda seguridad y libertad a las personas para reunirse, trasladarse a través de estos espacios y conocer el equipamiento, esto puede generar muchos beneficios en la zona con respecto a la seguridad, debido a que el lugar en donde está emplazado lo requiere.
- Las zonas y ambientes del proyecto están ubicados estratégicamente, al igual que las áreas de circulación, de manera que estos espacios puedan ser más accesibles tanto para el visitante como para el usuario permanente, y de esta manera los diferentes usos puedan integrarse mejor.
- Se cumple con las dimensiones y consideraciones requeridas por el reglamento nacional de edificaciones, tomando en cuenta las áreas verdes, las rampas por reglamentos, entre otros, permitiendo así un proyecto que pueda beneficiar a nuestro público objetivo.

RECOMENDACIONES

Luego de haber desarrollado el proyecto arquitectónico de una Incubadora de Empresas en el Distrito de San Martín de Porres, consideramos las siguientes recomendaciones para futuros proyectos:

- Tener en cuenta los proyectos futuros en la zona, debido que a partir de ello se pueden buscar nuevas maneras de integrar el proyecto que se está emplazando en el lugar y buscar mejores opciones, así evitando cualquier tipo de inconvenientes a futuro.
- Reunir diversas referencias de la tipología del proyecto a desarrollar, ya que siempre los proyectos que sirven de referencia tienen algo nuevo que brindarnos con respecto a otros, de tal manera que se puede integrar diversos elementos para conseguir un resultado más óptimo y favorable en el proyecto arquitectónico.
- Con respecto a los proyectos que buscan generar un mejor desarrollo profesional y ambiente laboral del usuario, se recomienda considerar principalmente la implementación de espacios flexibles, colaborativos y creativos, ya que está comprobado que puede generar grandes beneficios a nivel laboral.

PLANOS

I. ANTEPROYECTO

PLANTEAMIENTO INTEGRAL

- U-01 PLANO DE UBICACIÓN Y LOCALIZACIÓN
- T-01 PLANO PERIMÉTRICO – TOPOGRÁFICO
- M-01 PLAN MAESTRO

ANTEPROYECTO ARQUITECTÓNICO

- AG-01 PLANTA GENERAL SÓTANOS 1 Y 2
- AG-02 PLANTA GENERAL PISO 1
- AG-03 PLANTA GENERAL PISO 2
- AG-04 PLANTA GENERAL PISO 3
- AG-05 PLANTA GENERAL PISO 4
- AG-06 PLANTA GENERAL PISO 5
- AG-07 PLANTA GENERAL PISO 6
- AG-08 PLANTA GENERAL PISO 7
- AG-09 PLANTA DE TECHOS
- AG-10 ELEVACIONES FRONTAL Y POSTERIOR
- AG-11 ELEVACIONES LATERALES
- AG-12 CORTES GENERALES A-A, B-B, C-C, Y D-D

II. PROYECTO ARQUITECTÓNICO

PLANTAS ARQUITECTURA - SECTOR 1

- A-01 PLANTA SÓTANO 2
- A-02 PLANTA SÓTANO 1
- A-03 PLANTA PISO 1
- A-04 PLANTA PISO 2
- A-05 PLANTA PISO 3
- A-06 PLANTA PISO 4
- A-07 PLANTA PISO 5
- A-08 PLANTA PISO 6
- A-09 PLANTA PISO TÉCNICO

PLANTAS ARQUITECTURA - SECTOR 2

- A-10 PLANTA SÓTANOS 1 Y 2
- A-11 PLANTA PISO 1
- A-12 PLANTA PISO 2
- A-13 PLANTA PISO 3
- A-14 PLANTA PISO 4
- A-15 PLANTA PISO 5
- A-16 PLANTA PISO 6
- A-17 PLANTA PISO 7
- A-18 PLANTA AZOTEA

ELEVACIONES - SECTOR 1

- A-19 ELEVACIÓN FRONTAL
- A-20 ELEVACIÓN POSTERIOR
- A-21 ELEVACIÓN LATERAL DERECHA
- A-22 ELEVACIÓN LATERAL IZQUIERDA

ELEVACIONES - SECTOR 2

- A-23 ELEVACIÓN FRONTAL
- A-24 ELEVACIÓN POSTERIOR
- A-25 ELEVACIÓN LATERAL DERECHA
- A-26 ELEVACIÓN LATERAL IZQUIERDA

CORTES - SECTOR 1

A-27 CORTE A-A

A-28 CORTE B-B

CORTES - SECTOR 2

A-29 CORTE A-A

A-30 CORTE B-B

DETALLES ARQUITECTÓNICOS - SECTOR 1

AD-01 DETALLES DE SERVICIOS HIGIÉNICOS

AD-02 DETALLES ESCALERA DE EMERGENCIA 1

AD-03 DETALLES ESCALERA DE EMERGENCIA 1

AD-04 DETALLES ESCALERA DE EMERGENCIA 1

AD-05 DETALLES ESCALERA DE EMERGENCIA 1

AD-06 DETALLES DE PUERTAS

AD-07 DETALLES DE VENTANAS

DETALLES ARQUITECTÓNICOS - SECTOR 2

AD-08 DETALLES DE SERVICIOS HIGIÉNICOS

AD-09 DETALLES DE PUERTAS

AD-10 DETALLES ESCALERA DE EMERGENCIA 2

AD-11 DETALLES ESCALERA DE EMERGENCIA 2

AD-12 DETALLES ESCALERA DE EMERGENCIA 2

AD-13 DETALLES ESCALERA DE EMERGENCIA 2

III. INGENIERÍA DEL PROYECTO**ESTRUCTURAS - SECTOR 1**

E-01 PLANTA DE CIMENTACIÓN

E-02 ALIGERADO SEGUNDO SÓTANO

E-03 ALIGERADO PRIMER SÓTANO

E-04 ALIGERADO PISO 1

E-05 ALIGERADO PISO 2

E-06 ALIGERADO PISO 3 Y 4

E-07 ALIGERADO PISO 5 Y 6

ESTRUCTURAS - SECTOR 2

E-08 PLANTA DE CIMENTACIÓN

E-09 ALIGERADO PRIMERO Y SEGUNDO SÓTANO

E-10 ALIGERADO PISO 1

E-11 ALIGERADO PISO 2

E-12 ALIGERADO PISO 3

E-13 ALIGERADO PISO 4

E-14 ALIGERADO PISO 5

E-15 ALIGERADO PISO 6

E-16 ALIGERADO PISO 7

INSTALACIONES ELÉCTRICAS - SECTOR 1

IE-01 II.EE. ALUMBRADO SEGUNDO SÓTANO

IE-02 II.EE. ALUMBRADO PRIMER SÓTANO

IE-03 II.EE. ALUMBRADO PISO 1

IE-04 II.EE. ALUMBRADO PISO 2

IE-05 II.EE. ALUMBRADO PISO 3

IE-06 II.EE. ALUMBRADO PISO 4

IE-07 II.EE. ALUMBRADO PISO 5

IE-08 II.EE. ALUMBRADO PISO 6

IE-09 II.EE. TOMACORRIENTE SEGUNDO SÓTANO

IE-10 II.EE. TOMACORRIENTE PRIMER SÓTANO

- IE-11 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 1
- IE-12 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 2
- IE-13 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 3
- IE-14 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 4
- IE-15 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 5
- IE-16 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 6
- IE-17 LEYENDA GENERAL, DETALLES Y ESPECIFICACIONES

INSTALACIONES ELÉCTRICAS - SECTOR 2

- IE-18 II.EE. ALUMBRADO PRIMER Y SEGUNDO SÓTANO
- IE-19 II.EE. ALUMBRADO PISO 1
- IE-20 II.EE. ALUMBRADO PISO 2
- IE-21 II.EE. ALUMBRADO PISO 3
- IE-22 II.EE. ALUMBRADO PISO 4
- IE-23 II.EE. ALUMBRADO PISO 5
- IE-24 II.EE. ALUMBRADO PISO 6
- IE-25 II.EE. ALUMBRADO PISO 7
- IE-26 II.EE. TOMACORRIENTE PRIMER Y SEGUNDO SÓTANO
- IE-27 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 1
- IE-28 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 2
- IE-29 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 3
- IE-30 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 4
- IE-31 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 5
- IE-32 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 6
- IE-33 II.EE. TOMACORRIENTE PISO 7
- IE-34 LEYENDA GENERAL, DETALLES Y ESPECIFICACIONES

INSTALACIONES SANITARIAS AGUA - SECTOR 1

- IS-01 II.SS. AGUA PISO 1
- IS-02 II.SS. AGUA PISO 2
- IS-03 II.SS. AGUA PISO 3
- IS-04 II.SS. AGUA PISO 4
- IS-05 II.SS. AGUA PISO 5
- IS-06 II.SS. AGUA PISO 6
- IS-07 DETALLES Y ESPECIFICACIONES

INSTALACIONES SANITARIAS AGUA - SECTOR 2

- IS-08 II.SS. AGUA SÓTANOS 1 Y 2
- IS-09 II.SS. AGUA PISO 1
- IS-10 II.SS. AGUA PISO 2
- IS-11 II.SS. AGUA PISO 3
- IS-12 II.SS. AGUA PISO 4
- IS-13 II.SS. AGUA PISO 5
- IS-14 II.SS. AGUA PISO 6
- IS-15 II.SS. AGUA PISO 7
- IS-16 DETALLES Y ESPECIFICACIONES

INSTALACIONES SANITARIAS DESAGÜE - SECTOR 1

- IS-17 II.SS. DESAGÜE PRIMER SÓTANO
- IS-18 II.SS. DESAGÜE PISO 1
- IS-19 II.SS. DESAGÜE PISO 2
- IS-20 II.SS. DESAGÜE PISO 3
- IS-21 II.SS. DESAGÜE PISO 4
- IS-22 II.SS. DESAGÜE PISO 5
- IS-23 II.SS. DESAGÜE PISO 6

- IS-24 II.SS. DESAGÜE PISO TÉCNICO
- IS-25 DETALLES Y ESPECIFICACIONES

INSTALACIONES SANITARIAS DESAGÜE - SECTOR 2

- IS-26 II.SS. DESAGÜE PISO 1
- IS-27 II.SS. DESAGÜE PISO 2
- IS-28 II.SS. DESAGÜE PISO 3
- IS-29 II.SS. DESAGÜE PISO 4
- IS-30 II.SS. DESAGÜE PISO 5
- IS-31 II.SS. DESAGÜE PISO 6
- IS-32 II.SS. DESAGÜE PISO 7
- IS-33 II.SS. DESAGÜE AZOTEA
- IS-34 DETALLES Y ESPECIFICACIONES

VI. PLANOS DE SEGURIDAD

EVACUACIÓN - SECTOR 1

- EV-01 EVACUACIÓN SEGUNDO SÓTANO
- EV-02 EVACUACIÓN PRIMER SÓTANO
- EV-03 EVACUACIÓN PISO 1
- EV-04 EVACUACIÓN PISO 2
- EV-05 EVACUACIÓN PISO 3
- EV-06 EVACUACIÓN PISO 4
- EV-07 EVACUACIÓN PISO 5
- EV-08 EVACUACIÓN PISO 6

EVACUACIÓN - SECTOR 2

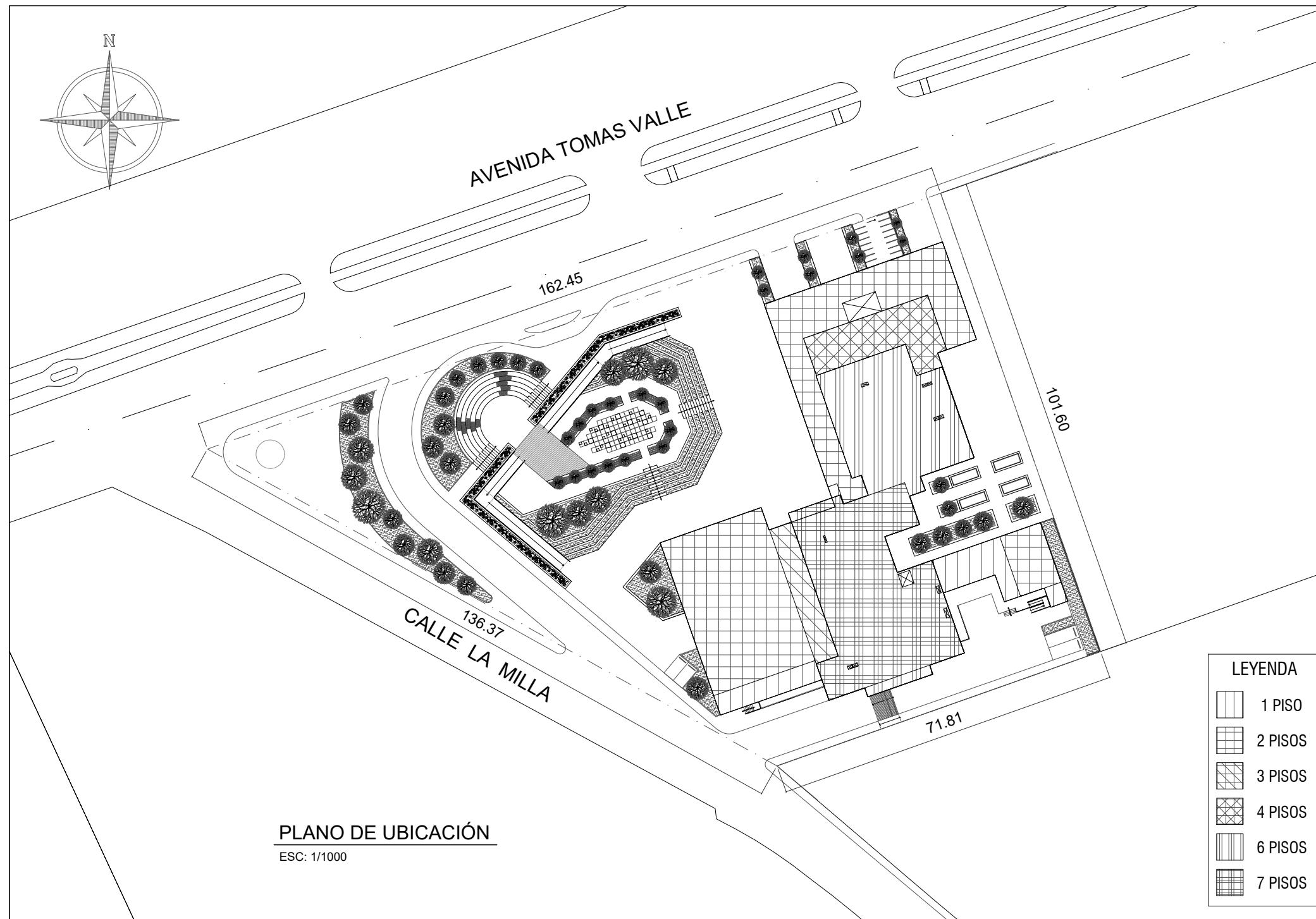
- EV-09 EVACUACIÓN PRIMER Y SEGUNDO SÓTANO
- EV-10 EVACUACIÓN PISO 1
- EV-11 EVACUACIÓN PISO 2
- EV-12 EVACUACIÓN PISO 3
- EV-13 EVACUACIÓN PISO 4
- EV-14 EVACUACIÓN PISO 5
- EV-15 EVACUACIÓN PISO 6
- EV-16 EVACUACIÓN PISO 7

SEÑALÉTICA - SECTOR 1

- SE-01 SEÑALÉTICA SEGUNDO SÓTANO
- SE-02 SEÑALÉTICA PRIMER SÓTANO
- SE-03 SEÑALÉTICA PISO 1
- SE-04 SEÑALÉTICA PISO 2
- SE-05 SEÑALÉTICA PISO 3
- SE-06 SEÑALÉTICA PISO 4
- SE-07 SEÑALÉTICA PISO 5
- SE-08 SEÑALÉTICA PISO 6

EVACUACIÓN - SECTOR 2

- SE-09 SEÑALÉTICA PRIMER Y SEGUNDO SÓTANO
- SE-10 SEÑALÉTICA PISO 1
- SE-11 SEÑALÉTICA PISO 2
- SE-12 SEÑALÉTICA PISO 3
- SE-13 SEÑALÉTICA PISO 4
- SE-14 SEÑALÉTICA PISO 5
- SE-15 SEÑALÉTICA PISO 6
- SE-16 SEÑALÉTICA PISO 7



DEPARTAMENTO : LIMA
 PROVINCIA : LIMA
 DISTRITO : SAN MARTÍN DE PORRES
 ASENTAMIENTO
 MANZANA
 LOTE
 PROPIETARIO

CUADRO NORMATIVO			CUADRO DE ÁREAS (m ²)							
PARÁMETROS	NORMATIVO	PROYECTO	PISOS / NIVELES	ÁREAS DECLARADAS						
				EXISTENTE	DEMOLIDO	NUEVO	AMPLIACIÓN	REMODELACIÓN	PARCIAL	TOTAL
USOS	INDUSTRIA LIVIANA	INCUBADORA DE EMPRESAS	SEGUNDO SÓTANO	-	-	2,697.02	-	-	-	2,697.02
ÁREA LIBRE	30.00%	68.06%	PRIMER SÓTANO	-	-	3,144.21	-	-	-	3,144.21
ALTURA MÁXIMA	SEGÚN PROYECTO	7 PISOS	PRIMER NIVEL	-	-	3,808.22	-	-	-	3,808.22
RETIRO	FRONTAL	6.00 ml	SEGUNDO NIVEL	-	-	3,557.22	-	-	-	3,557.22
	LATERAL	3.00 ml	TERCER NIVEL	-	-	2,012.32	-	-	-	2,012.32
FRENTE MÍNIMO NORMATIVO	SEGÚN PROYECTO	162.45 ml	CUARTO NIVEL	-	-	1,890.04	-	-	-	1,890.04
ÁREA DE LOTE NORMATIVO	SEGÚN PROYECTO	11,923.82	QUINTO NIVEL	-	-	1,635.02	-	-	-	1,635.02
N° ESTACIONAMIENTOS	SEGÚN PROYECTO	135	SEXTO NIVEL	-	-	1,635.02	-	-	-	1,635.02
OBSERVACIONES:			SÉPTIMO NIVEL	-	-	950.44	-	-	-	950.44
			ÁREA TECHADA TOTAL	-	-	21,329.51	-	-	-	21,329.51
			ÁREA DE TERRENO	-	-	-	-	-	-	11,923.82
			ÁREA LIBRE	-	-	-	-	-	-	8,115.60

FIRMA DE PROPIETARIO
 FIRMA Y SELLO DE PROYECTISTA

PROYECTO
INCUBADORA DE EMPRESAS

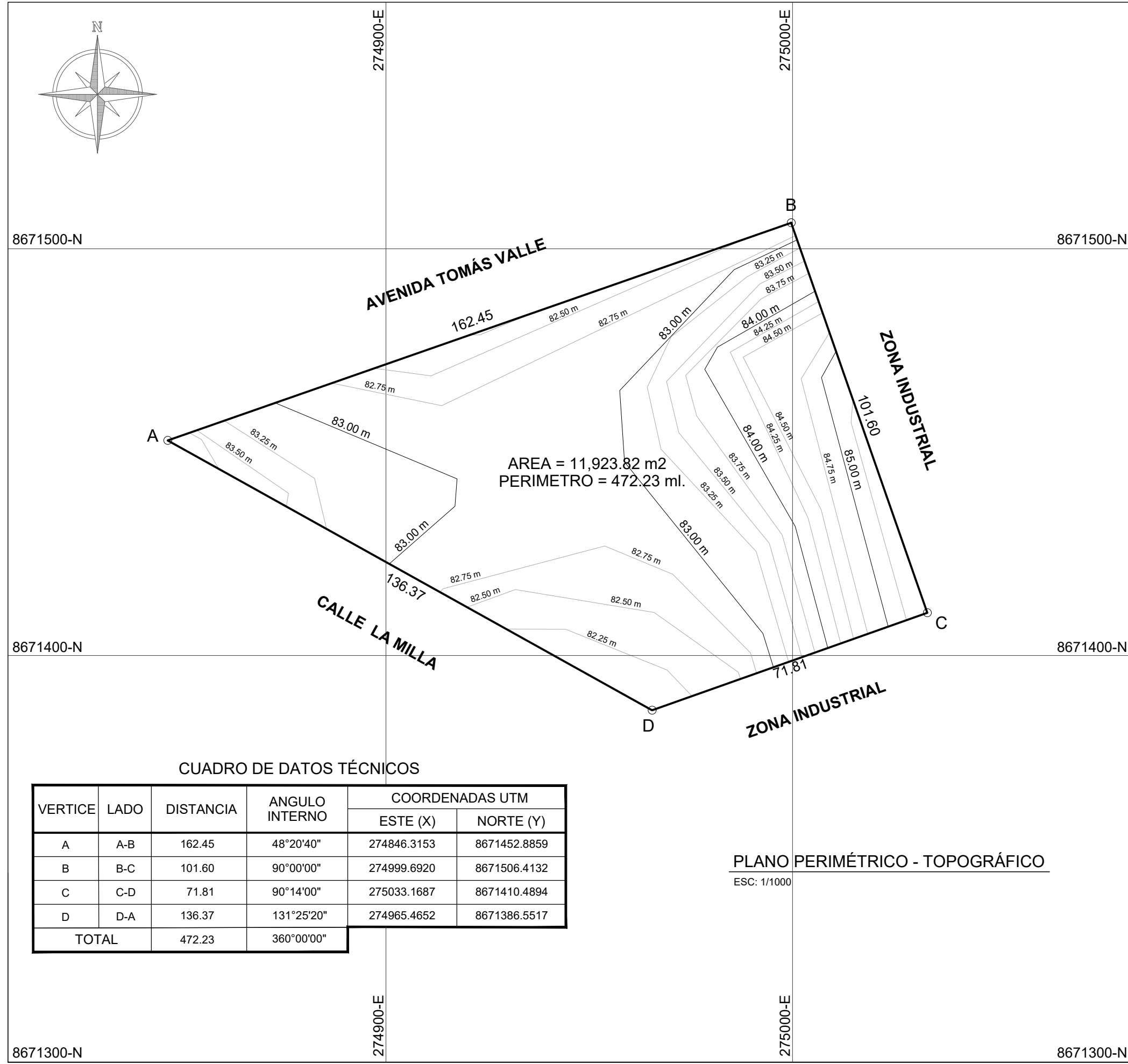
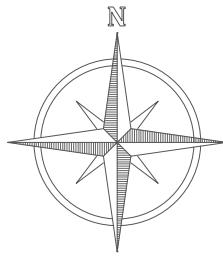
PLANO
UBICACIÓN Y LOCALIZACIÓN

U-01
 N° DE LÁMINA:
 001

ESCALA
 INDICADA

FECHA
 NOVIEMBRE, 2020

DIBUJANTE
 ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ
 PEREZ RAMIREZ, SALVADOR JHONNAN



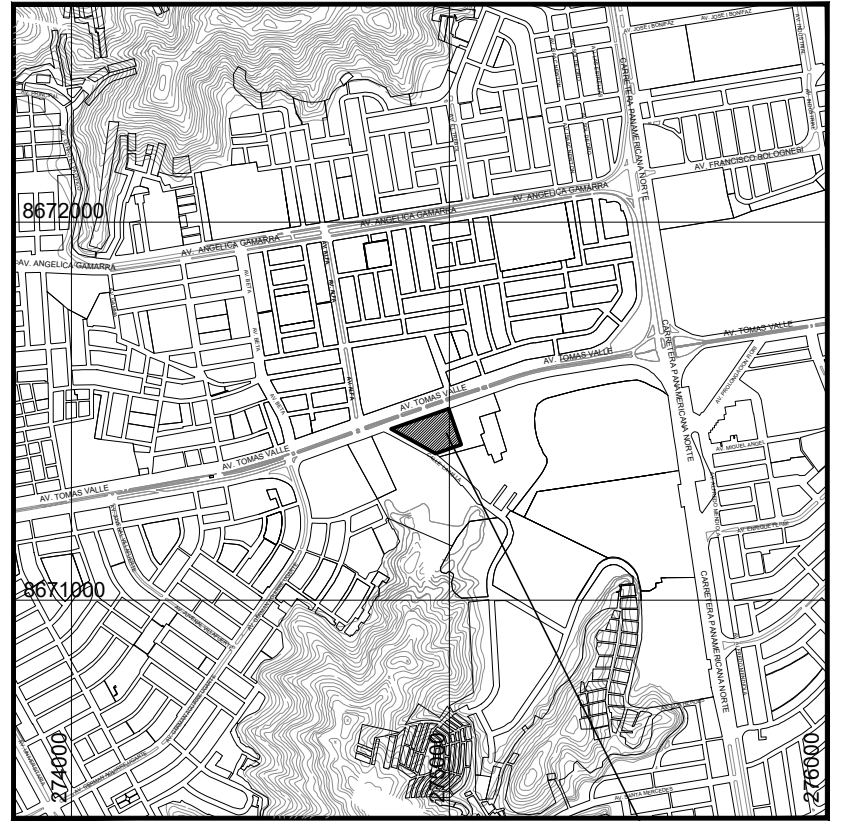
AREA = 11,923.82 m²
PERIMETRO = 472.23 ml.

CUADRO DE DATOS TÉCNICOS

VERTICE	LADO	DISTANCIA	ANGULO INTERNO	COORDENADAS UTM	
				ESTE (X)	NORTE (Y)
A	A-B	162.45	48°20'40"	274846.3153	8671452.8859
B	B-C	101.60	90°00'00"	274999.6920	8671506.4132
C	C-D	71.81	90°14'00"	275033.1687	8671410.4894
D	D-A	136.37	131°25'20"	274965.4652	8671386.5517
TOTAL		472.23	360°00'00"		

PLANO PERIMÉTRICO - TOPOGRÁFICO

ESC: 1/1000



UBICACIÓN

ESC: 1/20000

DEPARTAMENTO	: LIMA
PROVINCIA	: LIMA
DISTRITO	: SAN MARTÍN DE PORRES
ASENTAMIENTO	
MANZANA	
LOTE	
PROPIETARIO	

FIRMA DE PROPIETARIO	FIRMA Y SELLO DE PROYECTISTA
----------------------	------------------------------

PROYECTO	INCUBADORA DE EMPRESAS
----------	------------------------

PLANO	PLANO PERIMÉTRICO - TOPOGRÁFICO
-------	---------------------------------

ESCALA	INDICADA	FECHA	NOVIEMBRE, 2020	DIBUJANTE ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ, SALVADOR JHONNAN	N° DE LÁMINA: 002
--------	----------	-------	-----------------	---	----------------------

T-01

PROPUESTA MASTER PLAN – ÁREA DE INTERVENCIÓN



LEYENDA:

1. CENTRO DE INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA
2. INCUBADORA DE EMPRESAS
3. INSTITUTO
4. OFICINAS CORPORATIVAS
5. ÁREA DE RECREACIÓN PÚBLICA
6. RESIDENCIAL (DENSIDAD MEDIA)
7. DEPARTAMENTOS


PARADEROS ●

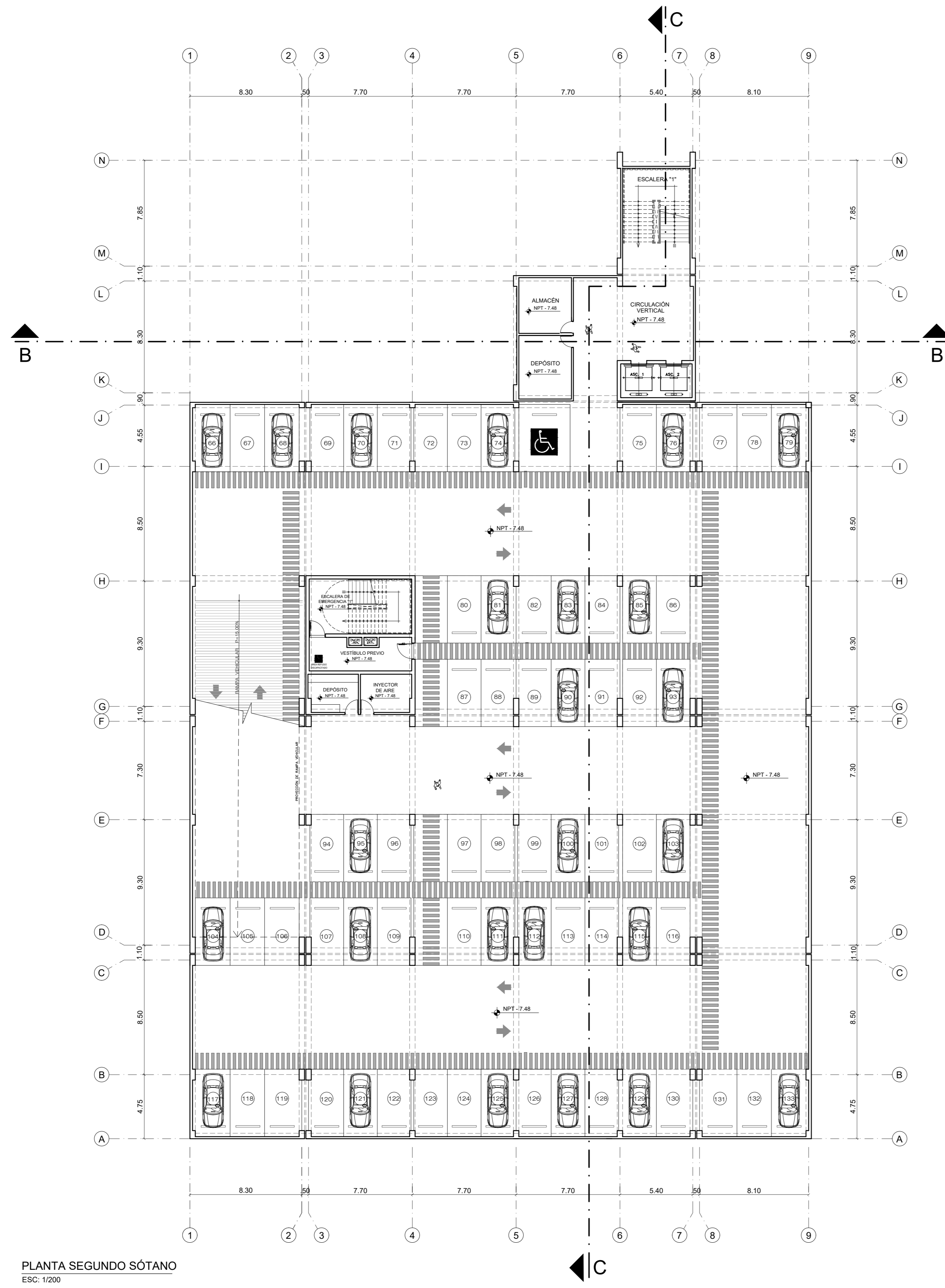
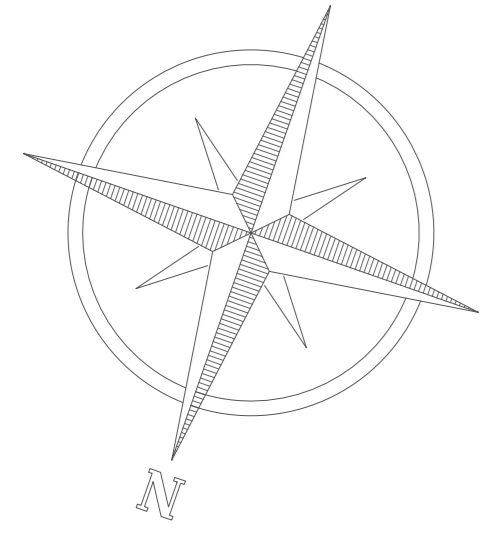


SECCIÓN A-A
AV. TOMÁS VALLE

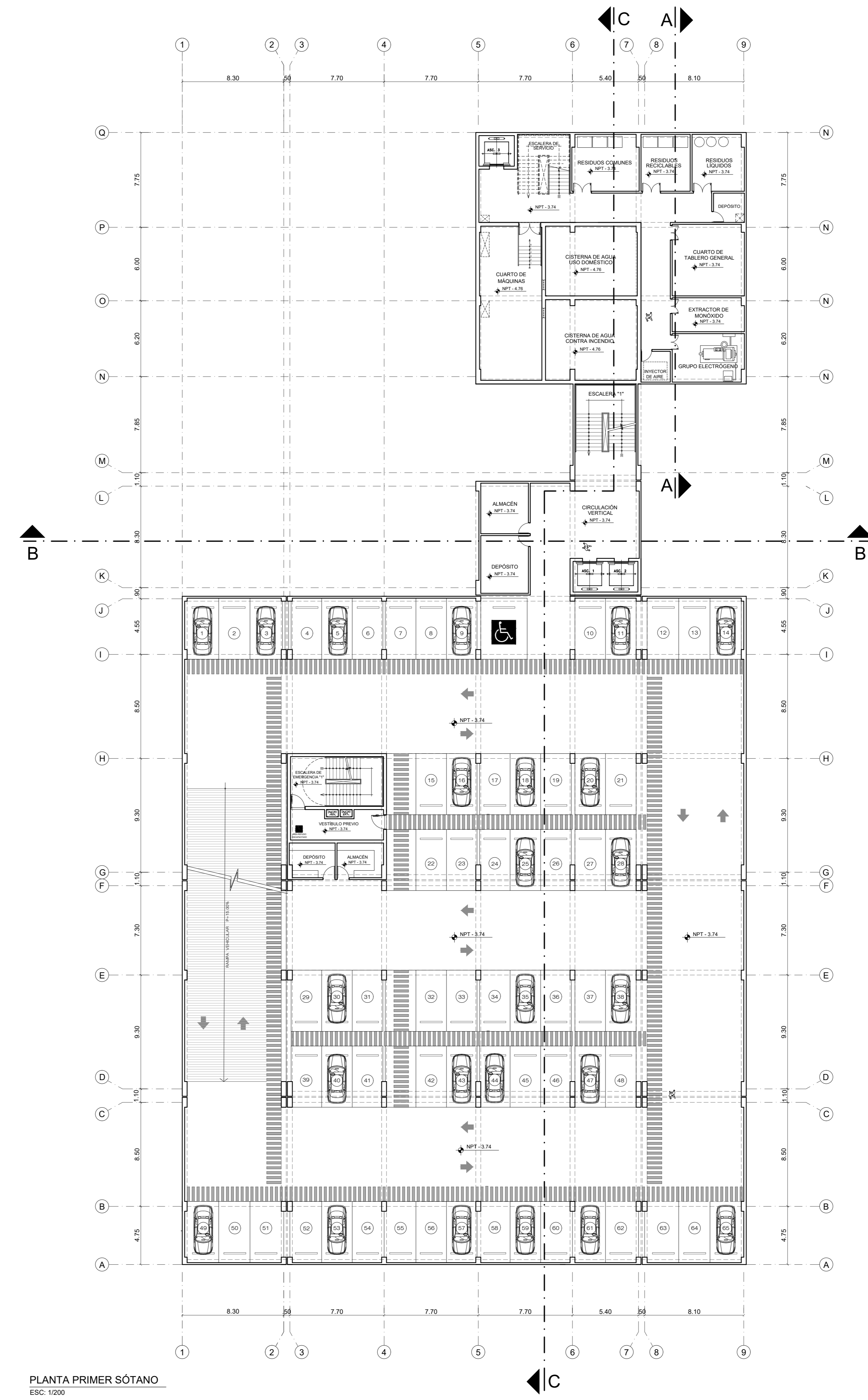


SECCIÓN B-B

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESISISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA		ESCALA: 1/75	
	PROVINCIA: LIMA		COD. DE LÁMINA: <h1>M-01</h1>	
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES		PLANO: MASTER PLAN		FECHA: NOVIEMBRE 2020
		ESPECIFICACIÓN: ÁREA DE INTERVENCIÓN		

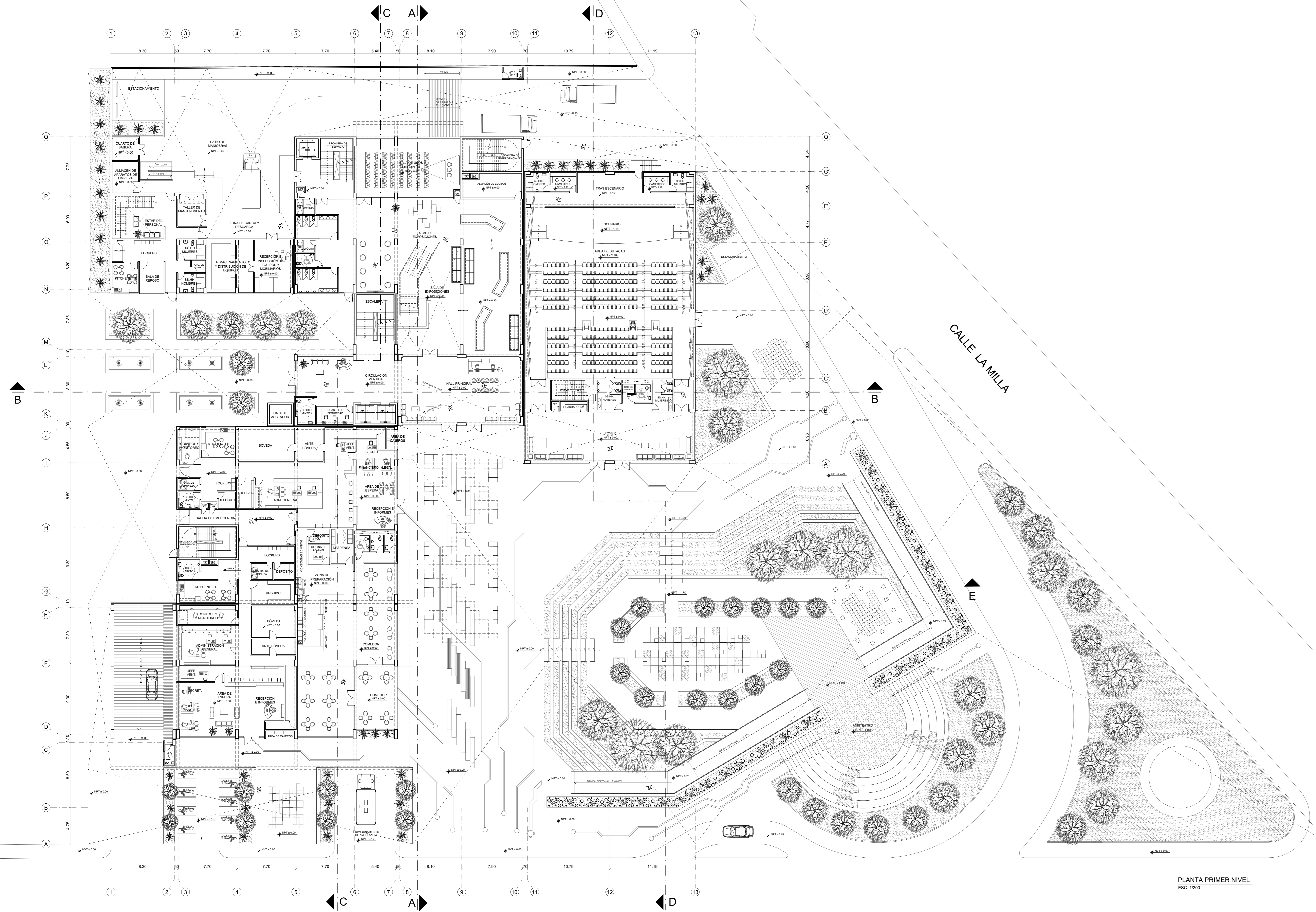
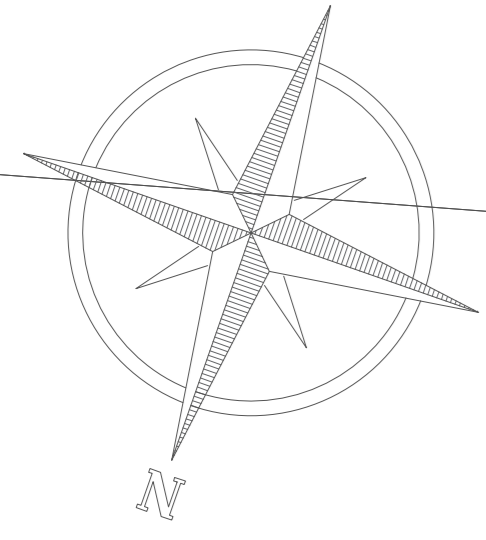


PLANTA SEGUNDO SÓTANO
ESC: 1/200



PLANTA PRIMER SÓTANO
ESC: 1/200

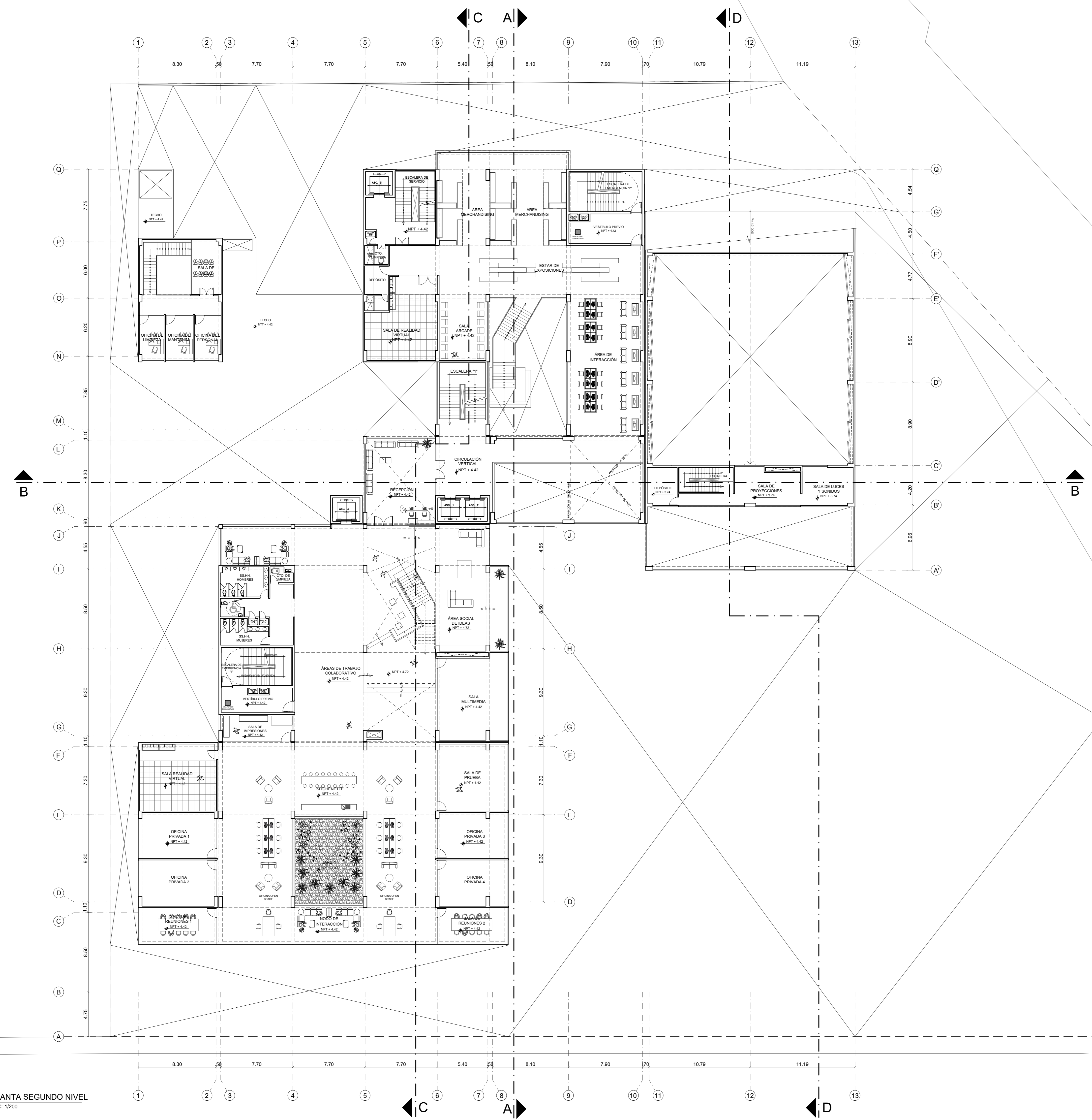
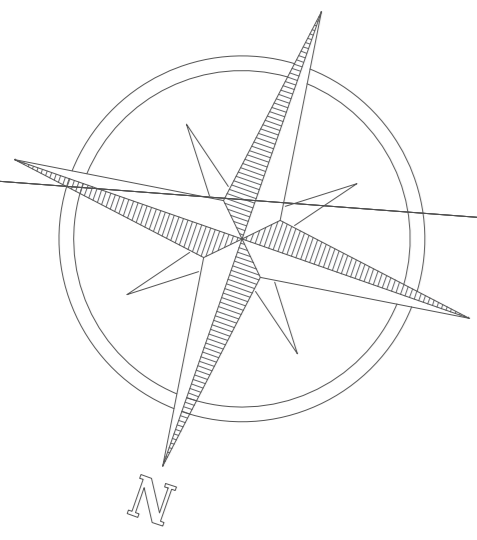
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASGO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>ARQUITECTURA</p>	
	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p> <p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p>		<p>PLANO:</p> <p>DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA</p>	
	<p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>PLANTA PRIMER Y SEGUNDO SÓTANO</p>	
			<p>ESCALA:</p> <p>1/200</p>	<p>FECHA:</p> <p>NOVIEMBRE 2020</p>
			<p>COD. DE LÁMINA:</p> <p>AG-01</p>	<p>Nº DE LÁMINA:</p> <p>004</p>



PLANTA PRIMER NIVEL
ESC. 1/200

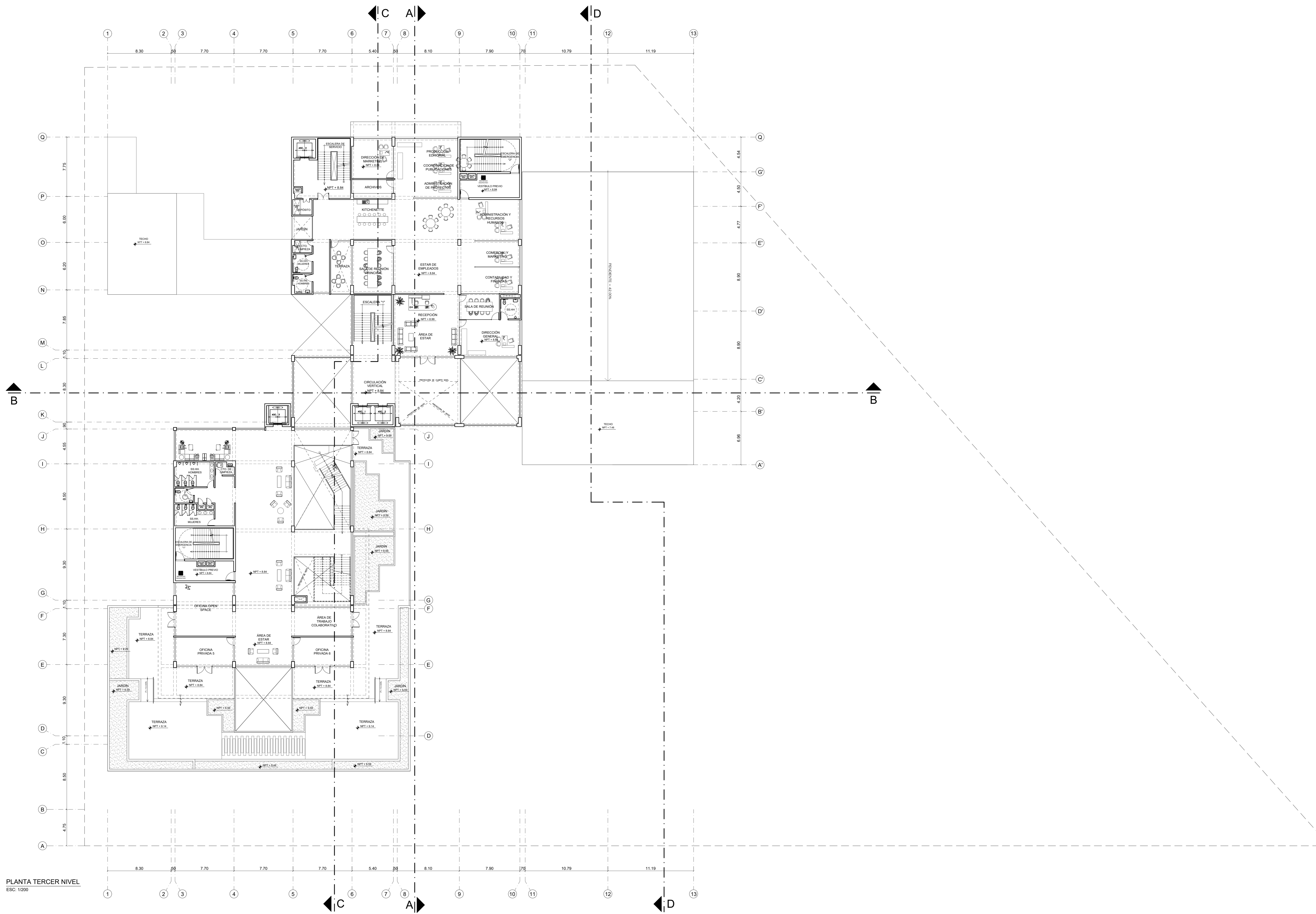
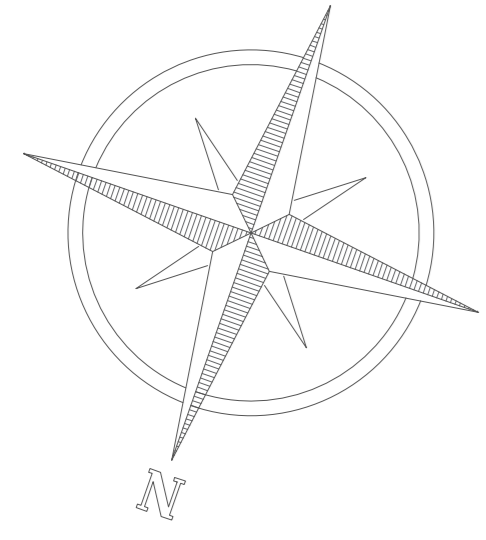
AVENIDA TOMÁS VALLE

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Obertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA</p>	<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
	<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA</p>	<p>ESCALA: 1/200</p>
	<p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA</p>
<p>ESPECIFICACIÓN: PLANTA PRIMER NIVEL</p>		<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	<p>COD. DE LÁMINA: AG-02</p> <p>N.º DE LÁMINA: 005</p>



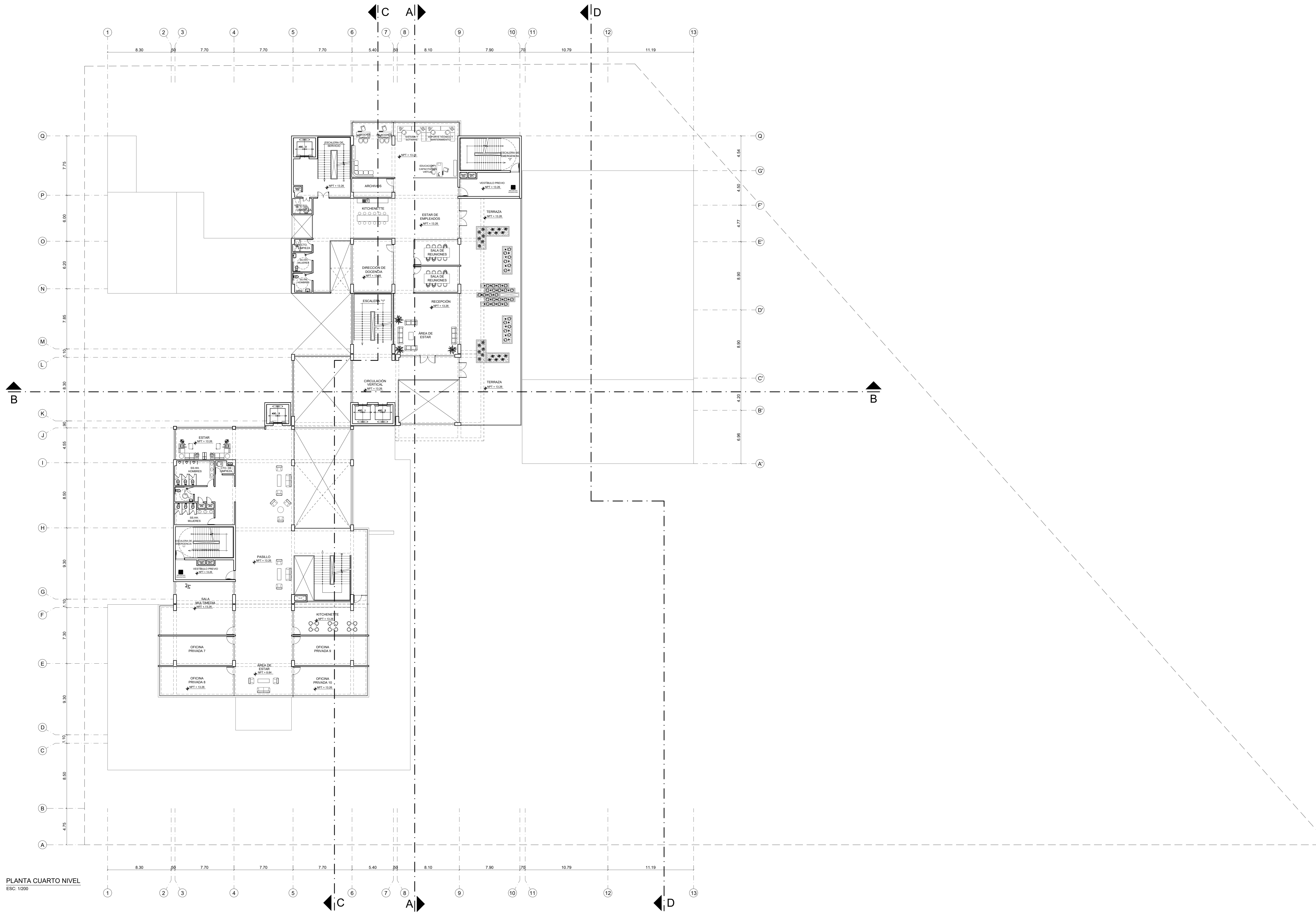
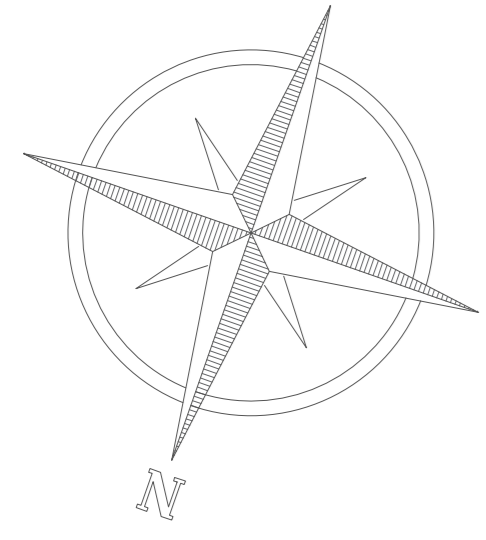
PLANTA SEGUNDO NIVEL
ESC: 1/200

	TITULO DE INVESTIGACION: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Obertec y Senati.		TESISTA: ARRASDO GARCIA, GABRIEL ANDRE Perez Ramirez Salvador, Jhonman
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: DISTRIBUCION - ARQUITECTURA	ESCALA: 1/200
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACION: PLANTA SEGUNDO NIVEL	FECHA: NOVIEMBRE 2020
	DISTRITO: SAN MARTIN DE PORRES		COD. DE LAMINA: AG-03 N° DE LAMINA: 006



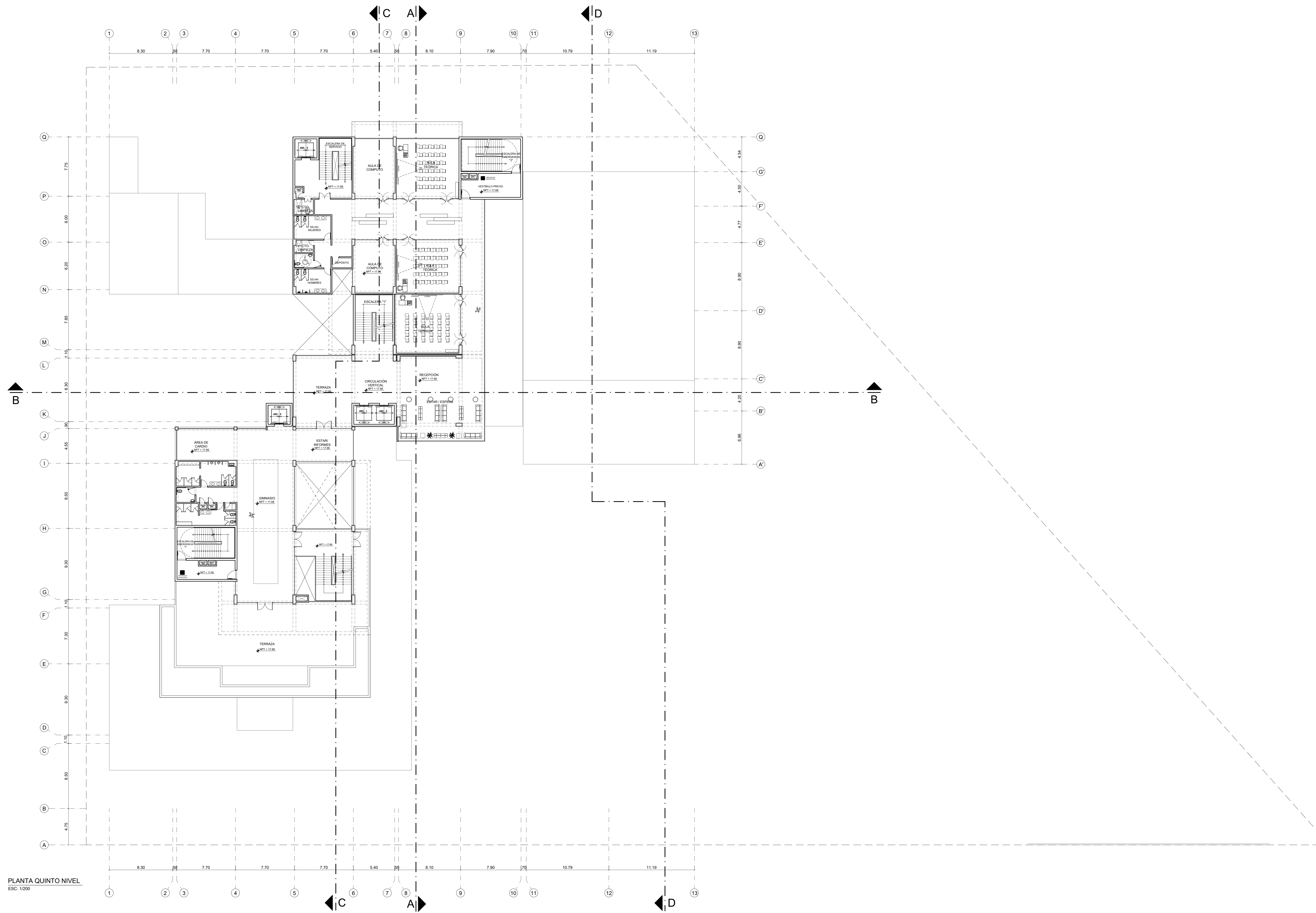
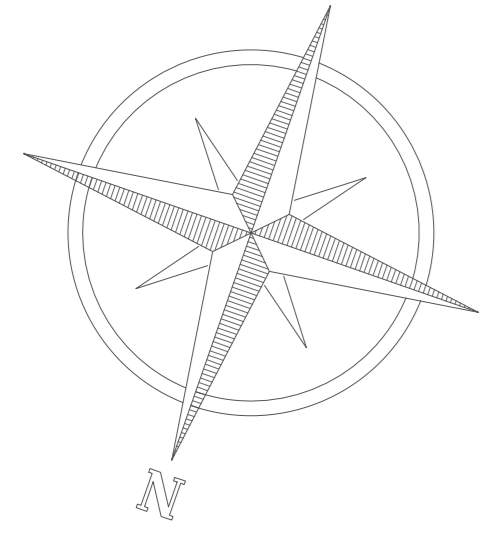
PLANTA TERCER NIVEL
ESC: 1/200

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA</p>	
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>ESCALA: 1/200</p>
<p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>PROVINCIA: LIMA</p>		
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA</p>		<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>
<p>ESPECIFICACIÓN: PLANTA TERCER NIVEL</p>		<p>N° DE LÁMINA: AG-04</p>		



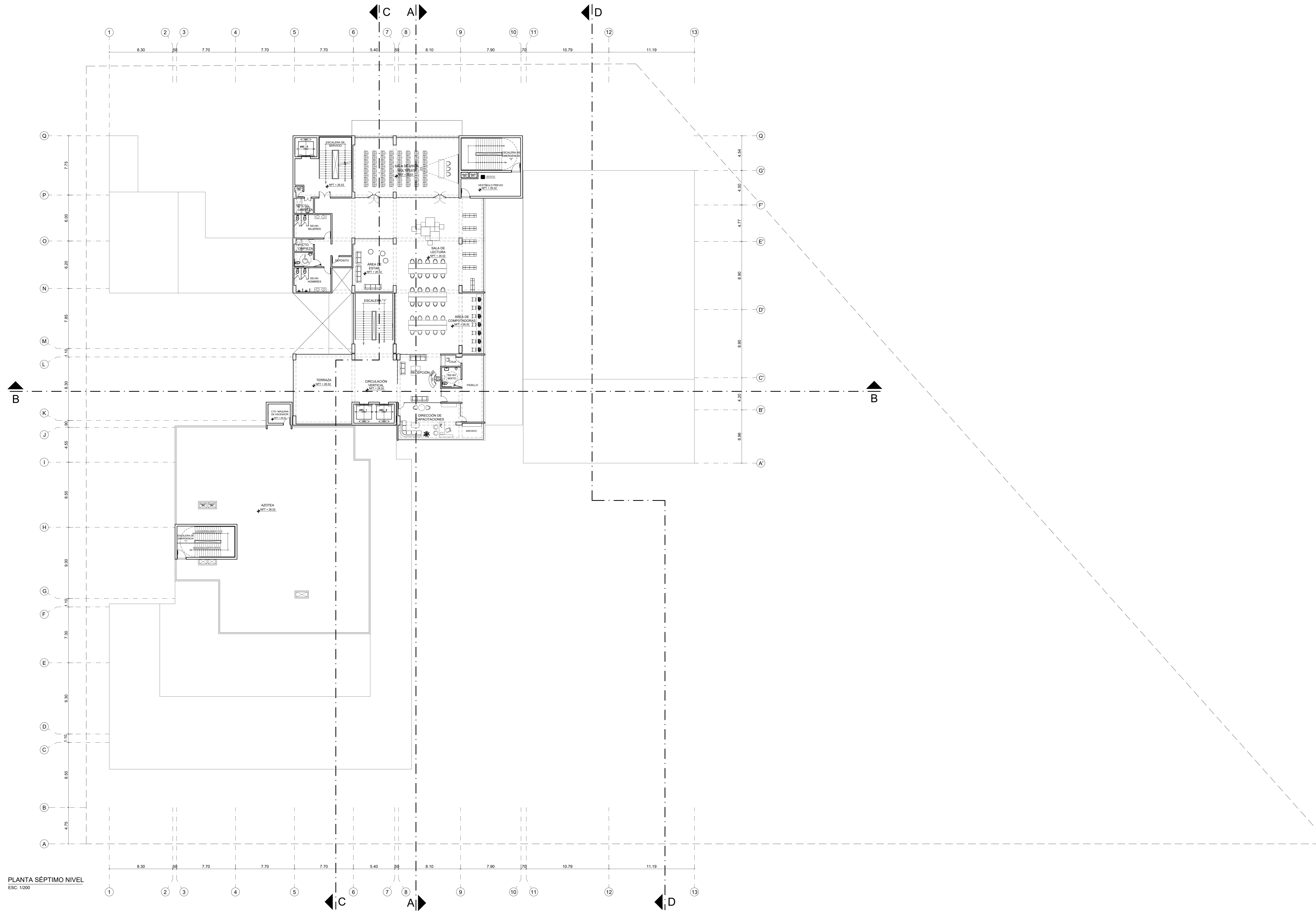
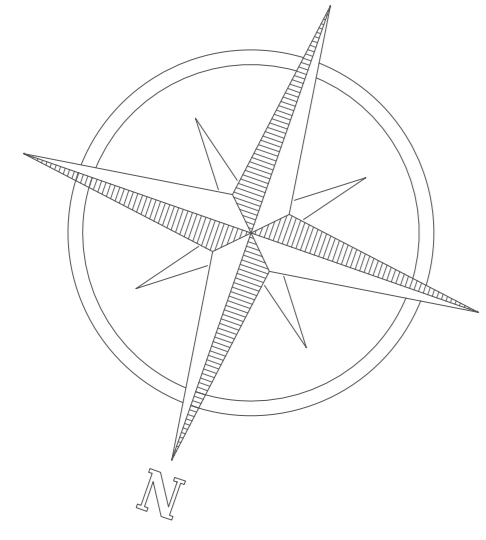
PLANTA CUARTO NIVEL
ESC: 1/200

<p>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ</p> <p>PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN</p> <p>ASESOR: ARIQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>	
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>ARQUITECTURA</p>	<p>ESCALA:</p> <p>1/200</p>	<p>COD. DE LÁMINA:</p> <p>AG-05</p>
	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p>	<p>PLANO:</p> <p>DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA</p>	<p>FECHA:</p> <p>NOVIEMBRE 2020</p>	<p>N° DE LÁMINA:</p> <p>008</p>
	<p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p>	<p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>PLANTA CUARTO NIVEL</p>		
<p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTÍN DE PORRES</p>				



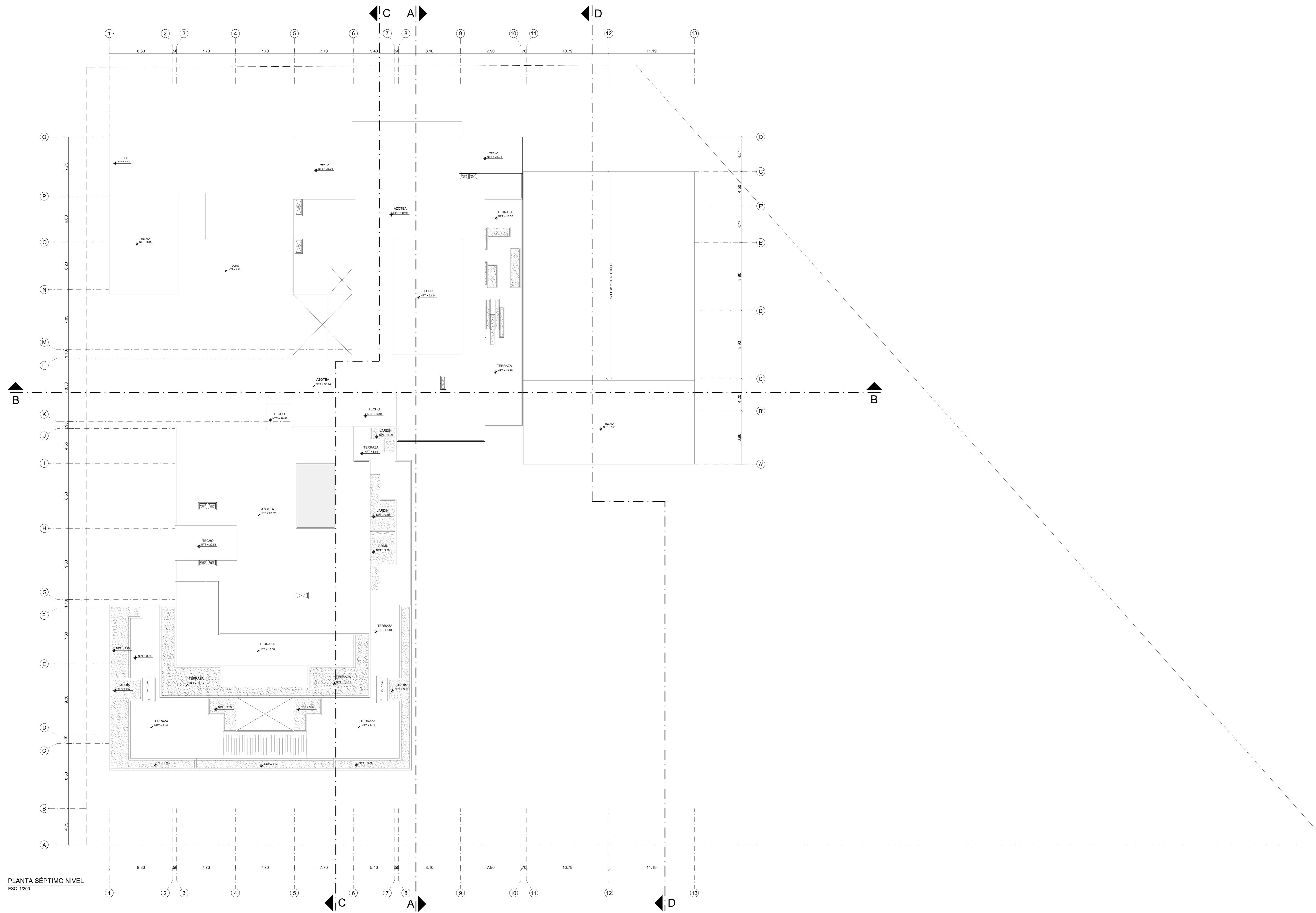
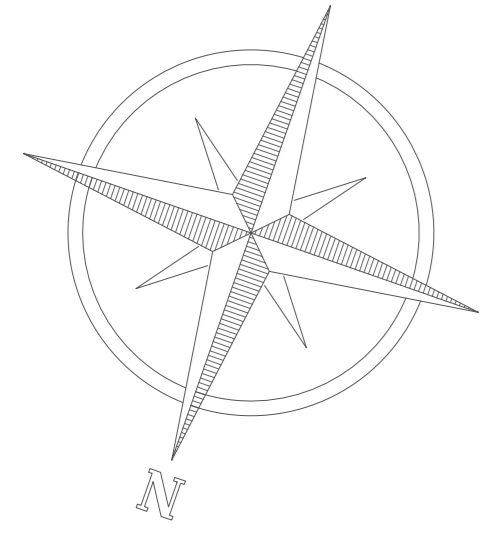
PLANTA QUINTO NIVEL
ESC: 1/200

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉS PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>ESCALA: 1/200</p>	
<p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA</p>	
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>ESPECIFICACIÓN: PLANTA QUINTO NIVEL</p>		<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	
				<p>COO. DE LÁMINA: AG-06</p>	
				<p>Nº DE LÁMINA: 009</p>	



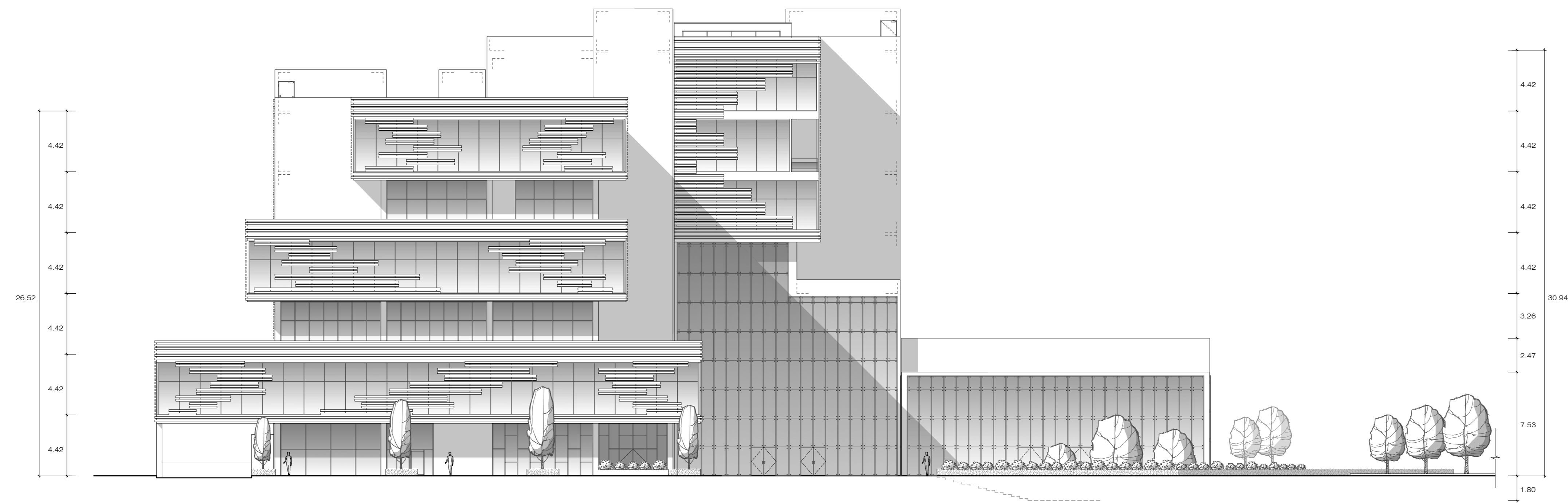
PLANTA SÉPTIMO NIVEL
ESC: 1/200

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Obertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASDO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA</p>	
	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA</p>	
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	
<p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>ESPECIFICACIÓN: PLANTA SÉPTIMO NIVEL</p>
			<p>ESCALA: 1/200</p>	<p>COD. DE LÁMINA: AG-08</p>
			<p>Nº DE LÁMINA: 011</p>	



PLANTA SÉPTIMO NIVEL
ESC: 1/200

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>ESCALA: 1/200</p>	
<p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	
		<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>COD. DE LÁMINA: AG-09</p>	
		<p>ESPECIFICACIÓN: PLANTA DE TECHOS</p>		<p>N° DE LÁMINA: 012</p>	

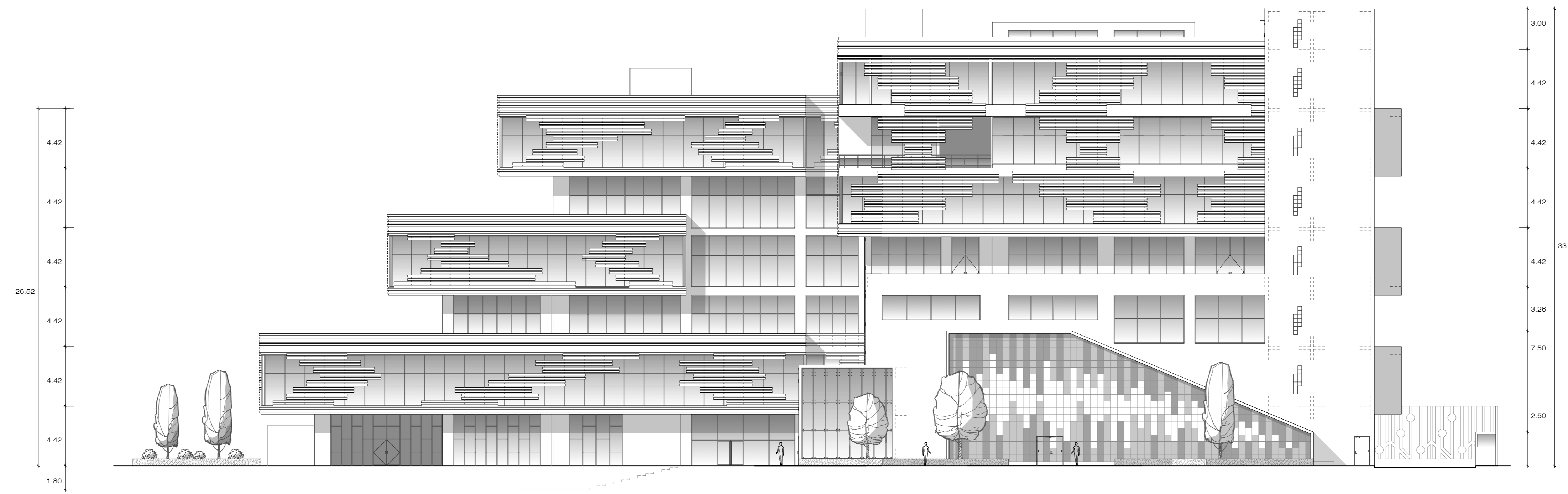


ELEVACIÓN FRONTAL
ESC: 1/200



ELEVACIÓN POSTERIOR
ESC: 1/200

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESISTA: ARRACZO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: ELEVACIONES - ARQUITECTURA	ESCALA: 1/200	AG-10
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: ELEVACIÓN FRONTAL Y POSTERIOR	FECHA: NOVIEMBRE 2020	
	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES			

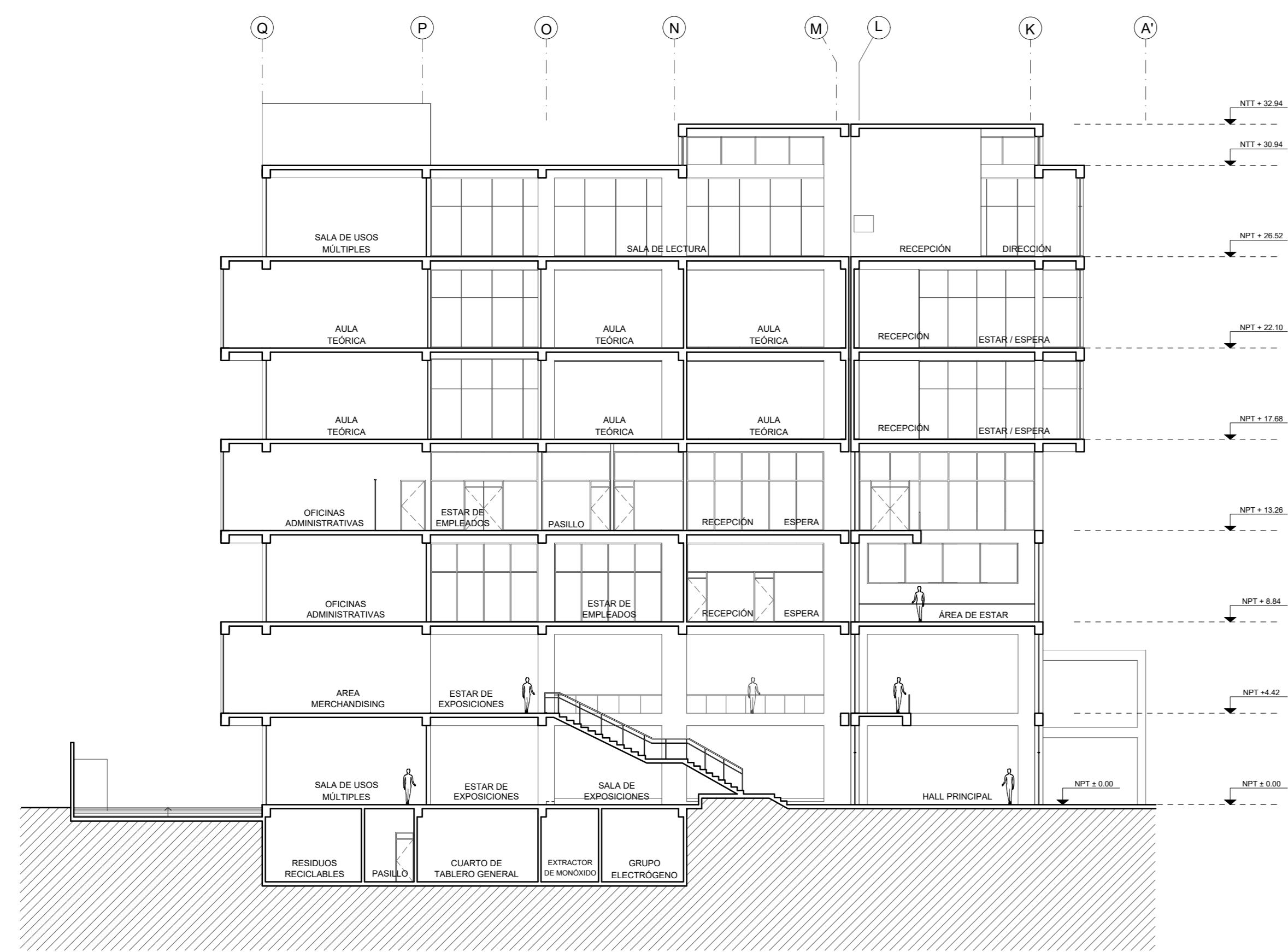


ELEVACIÓN LATERAL DERECHA
ESCA: 1/200

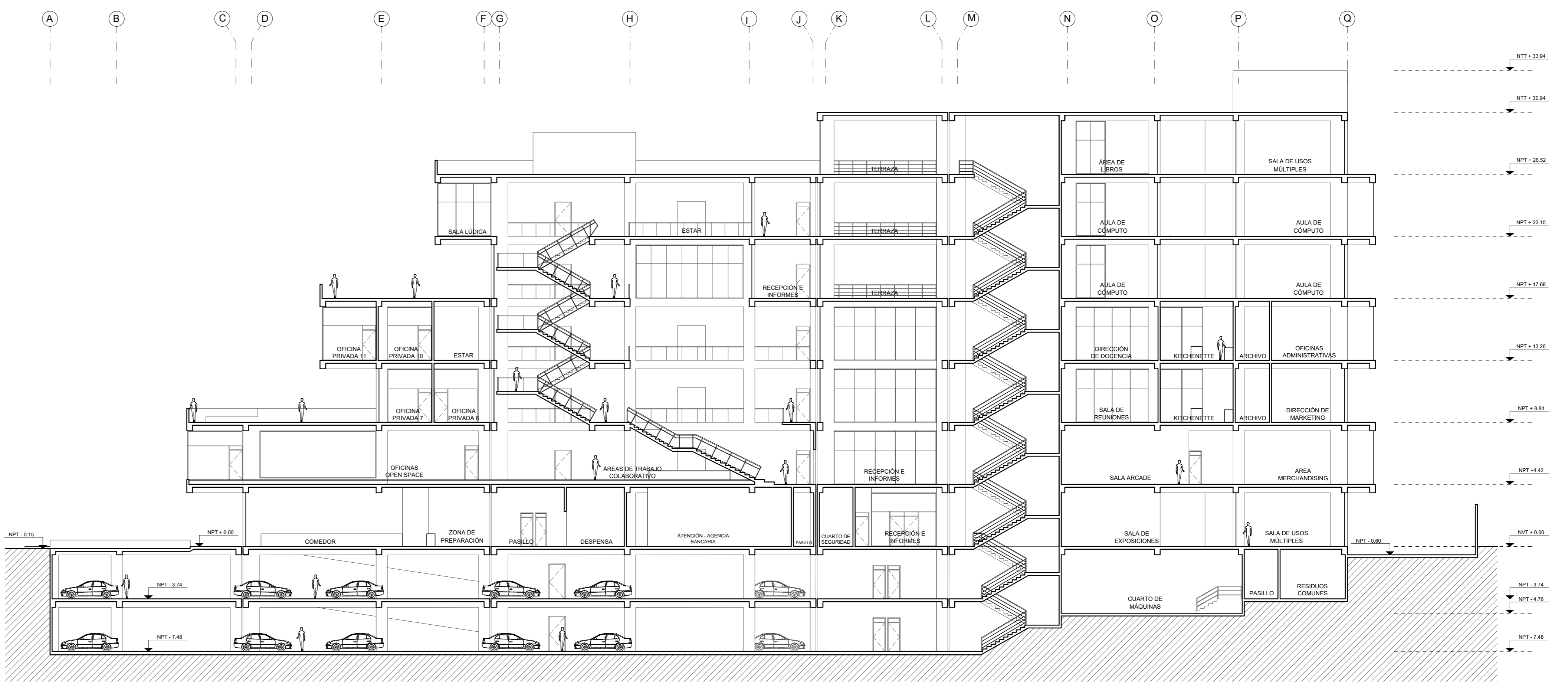


ELEVACIÓN LATERAL IZQUIERDA
ESCA: 1/200

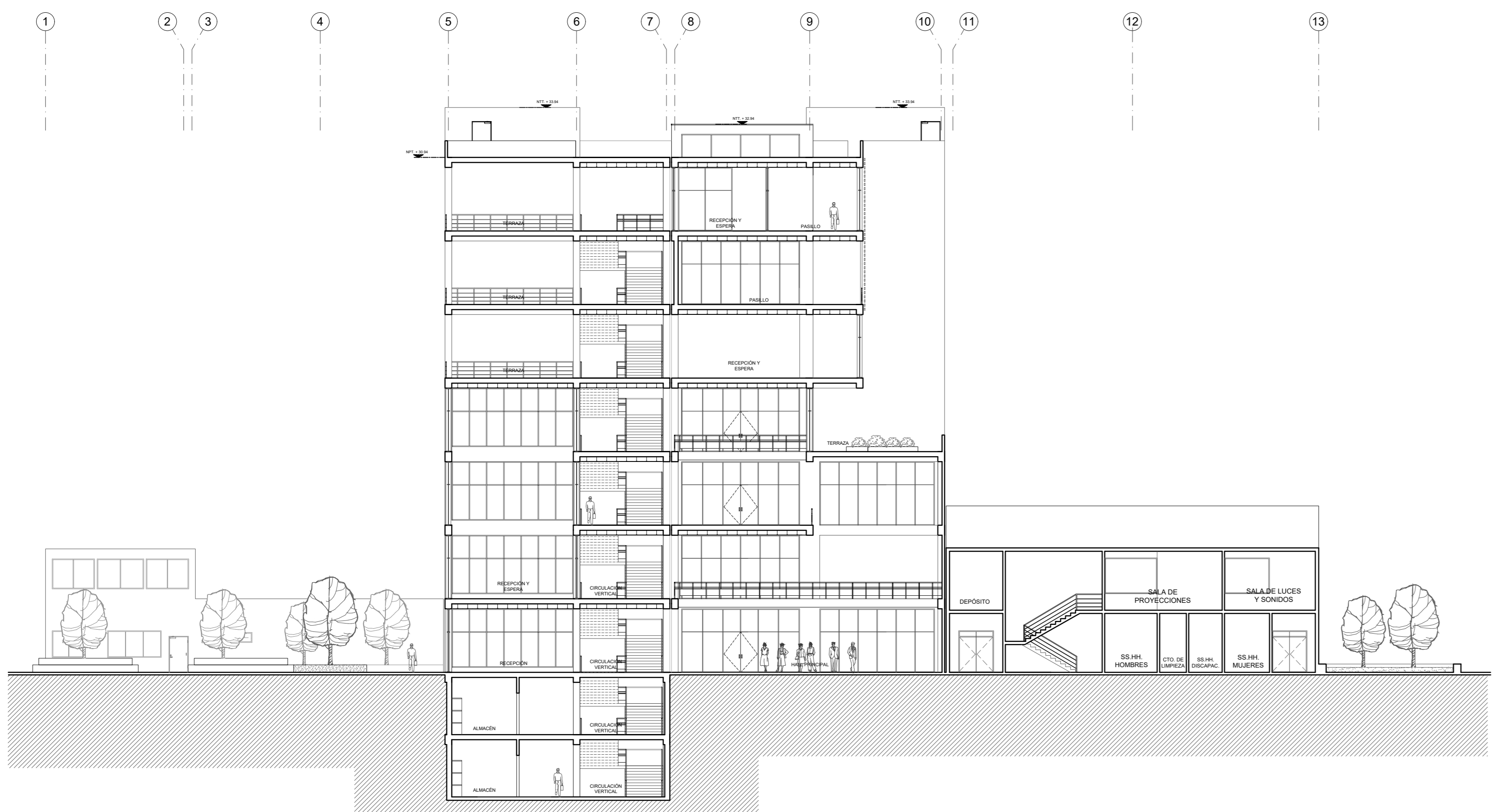
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Serati.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN		
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA		
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: ELEVACIONES - ARQUITECTURA	ESPECIFICACIÓN: ELEVACIÓN LATERAL DERECHA E IZQUIERDA	ESCALA: 1/200 FECHA: NOVIEMBRE 2020	COO. DE LÁMINA: AG-11 Nº DE LÁMINA: 014



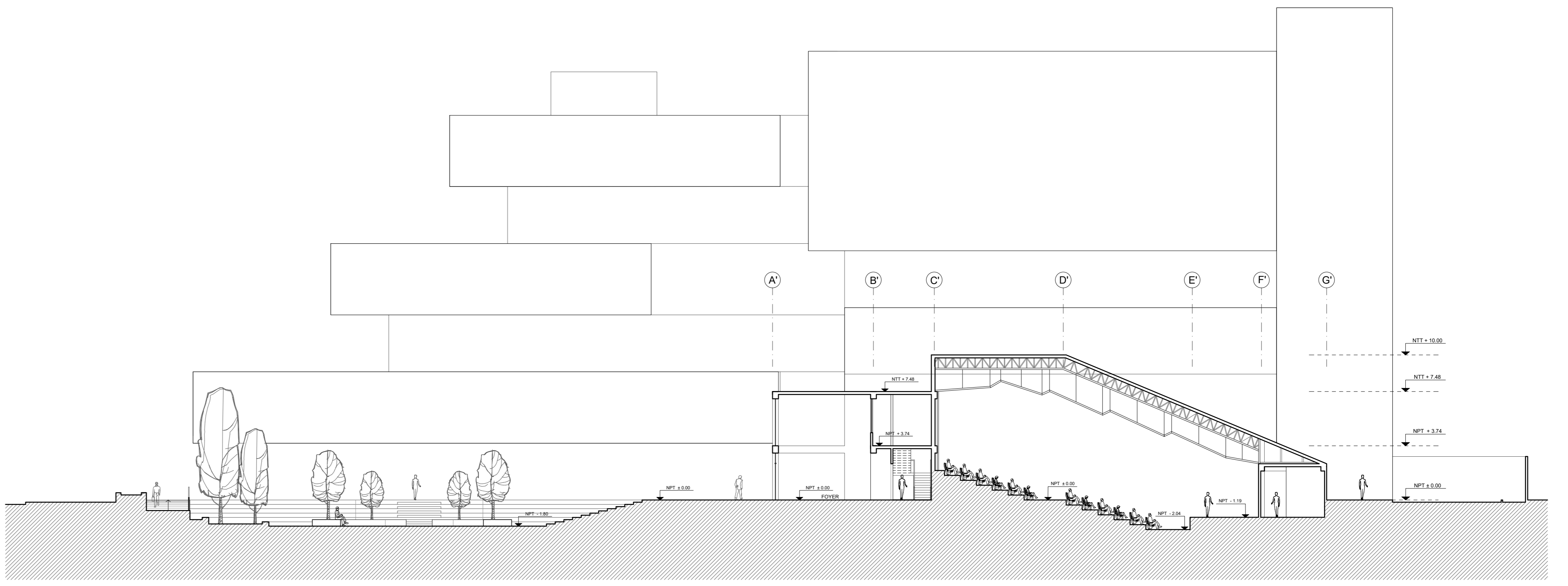
CORTE A-A
ESC. 1/200




CORTE C-C
ESC. 1/200

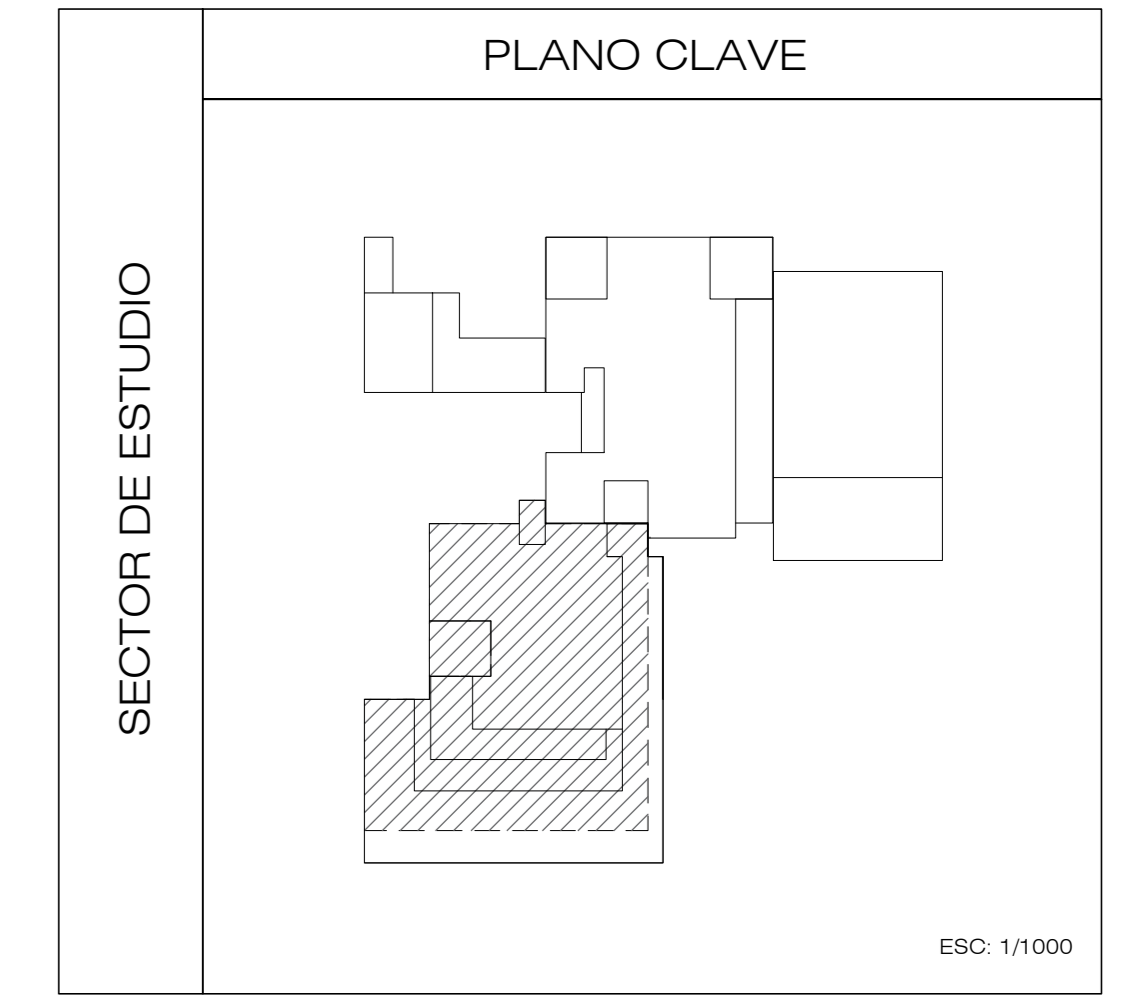
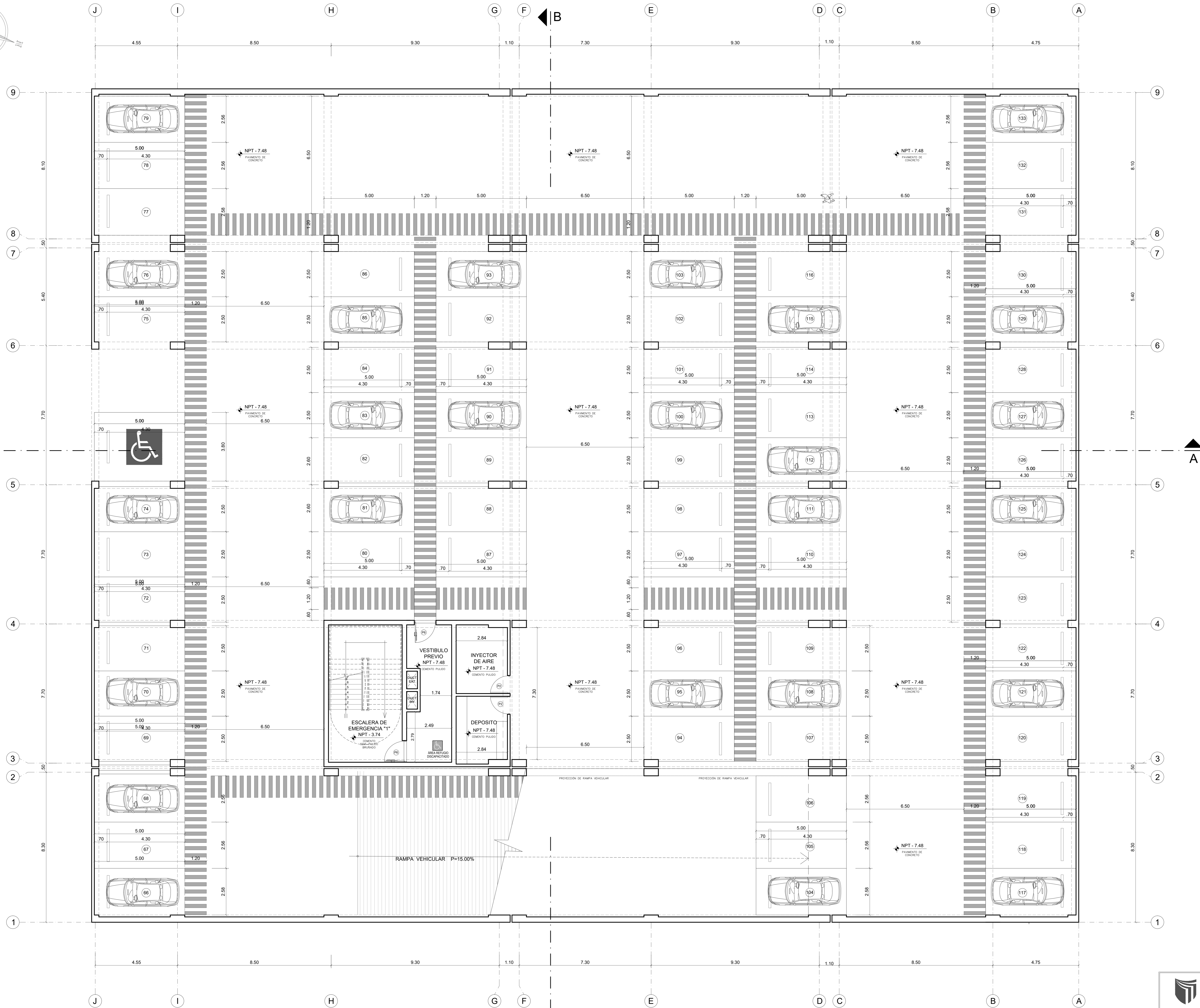
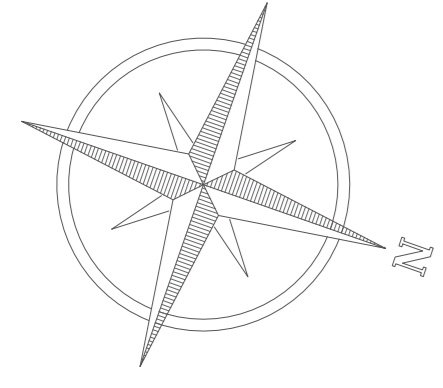


CORTE B-B
ESC. 1/200

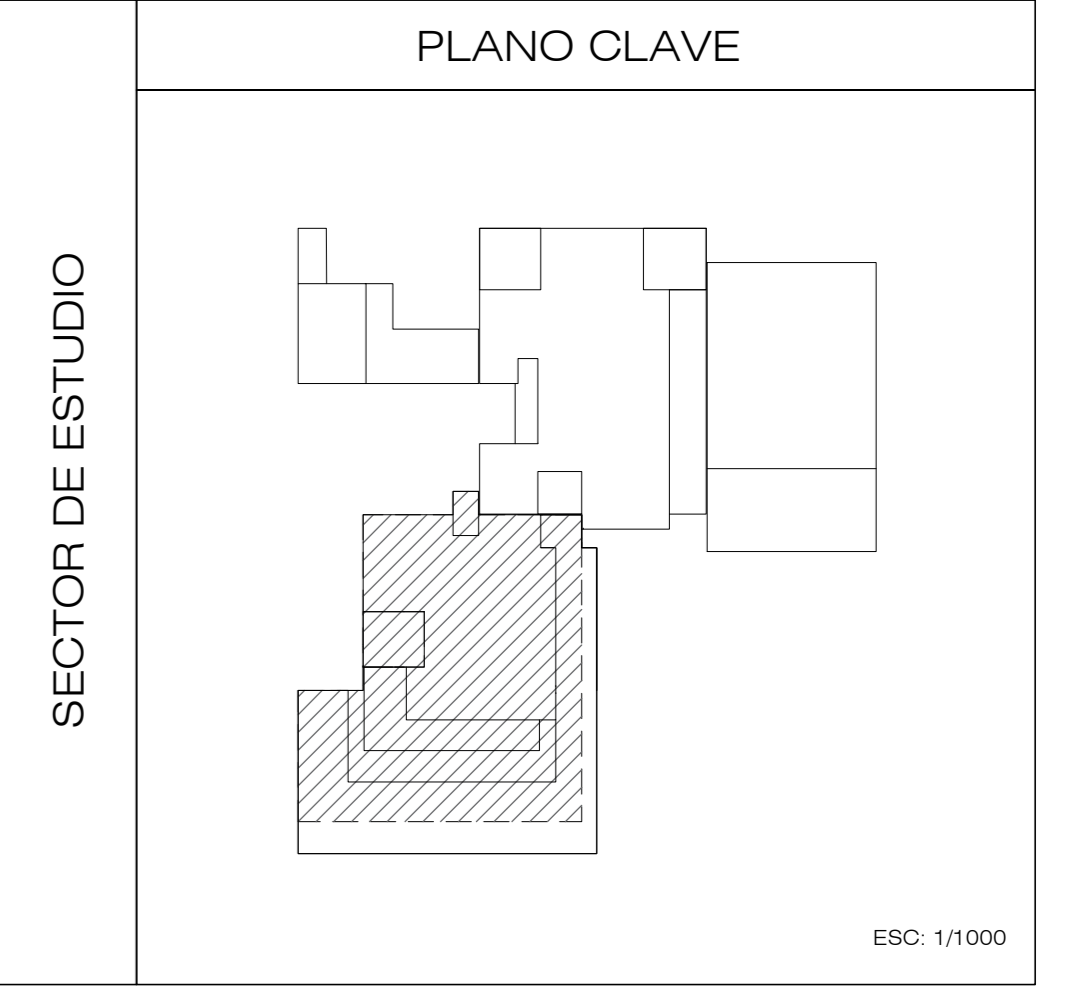
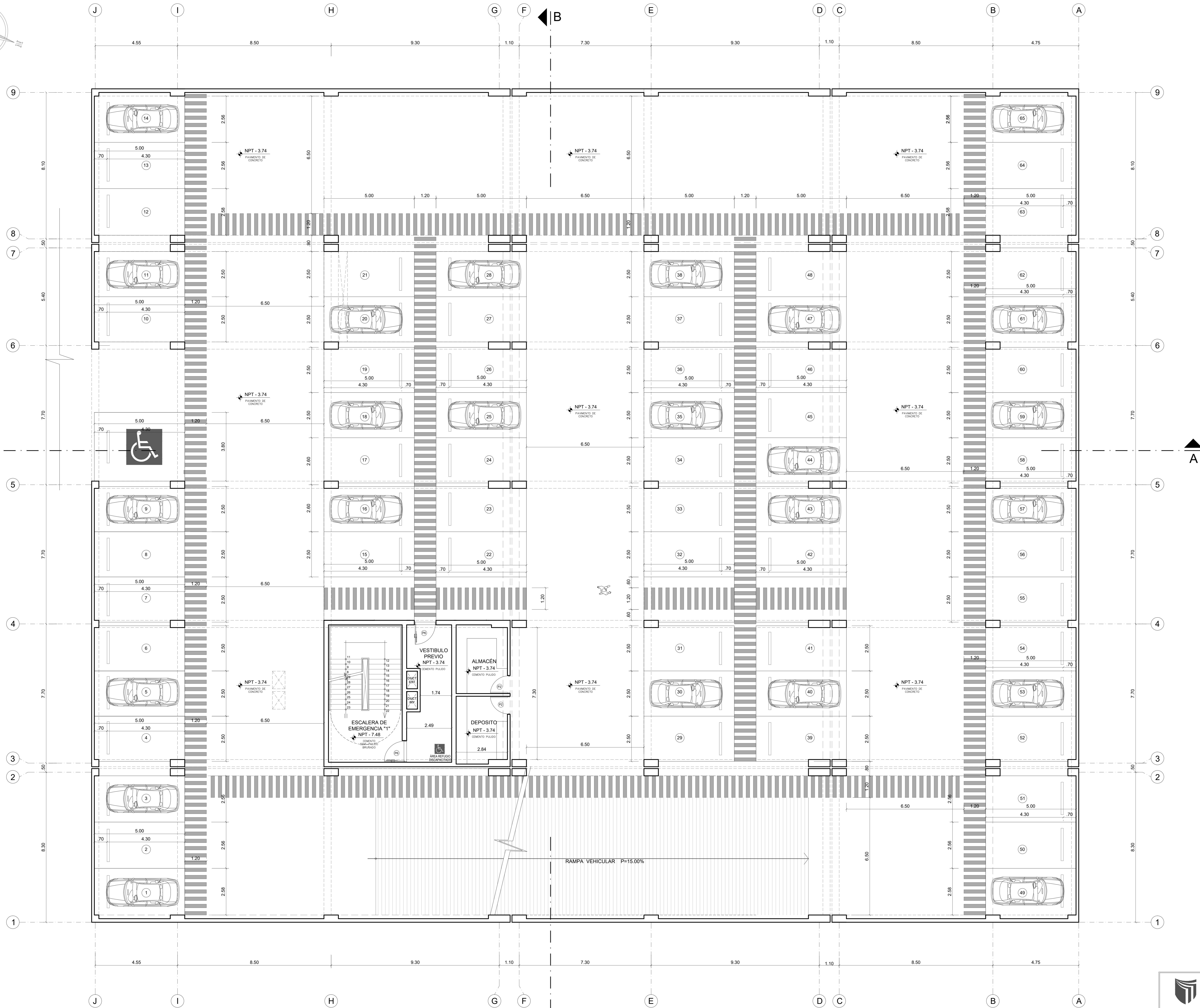
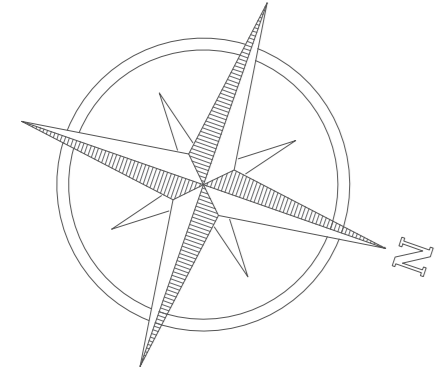


CORTE D-D
ESC. 1/200

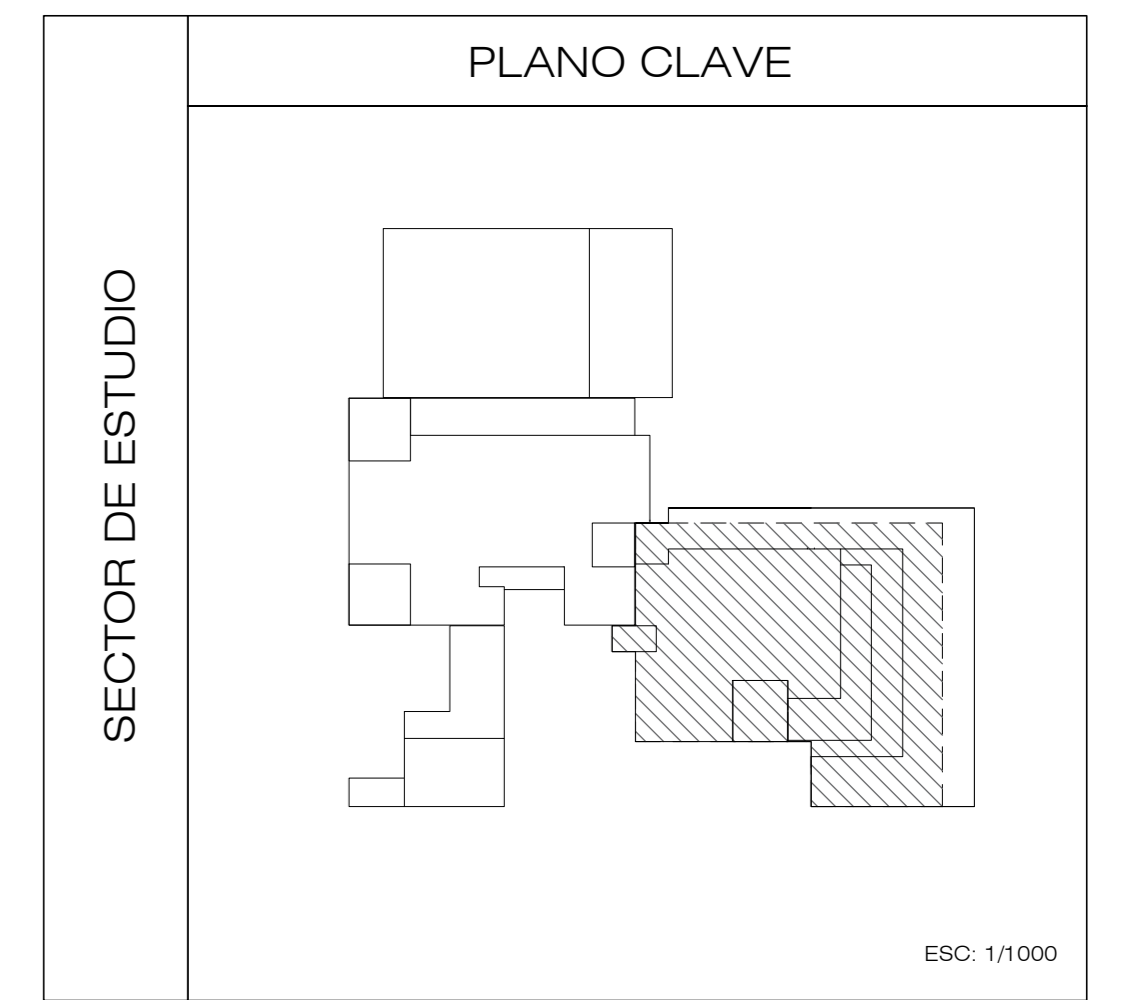
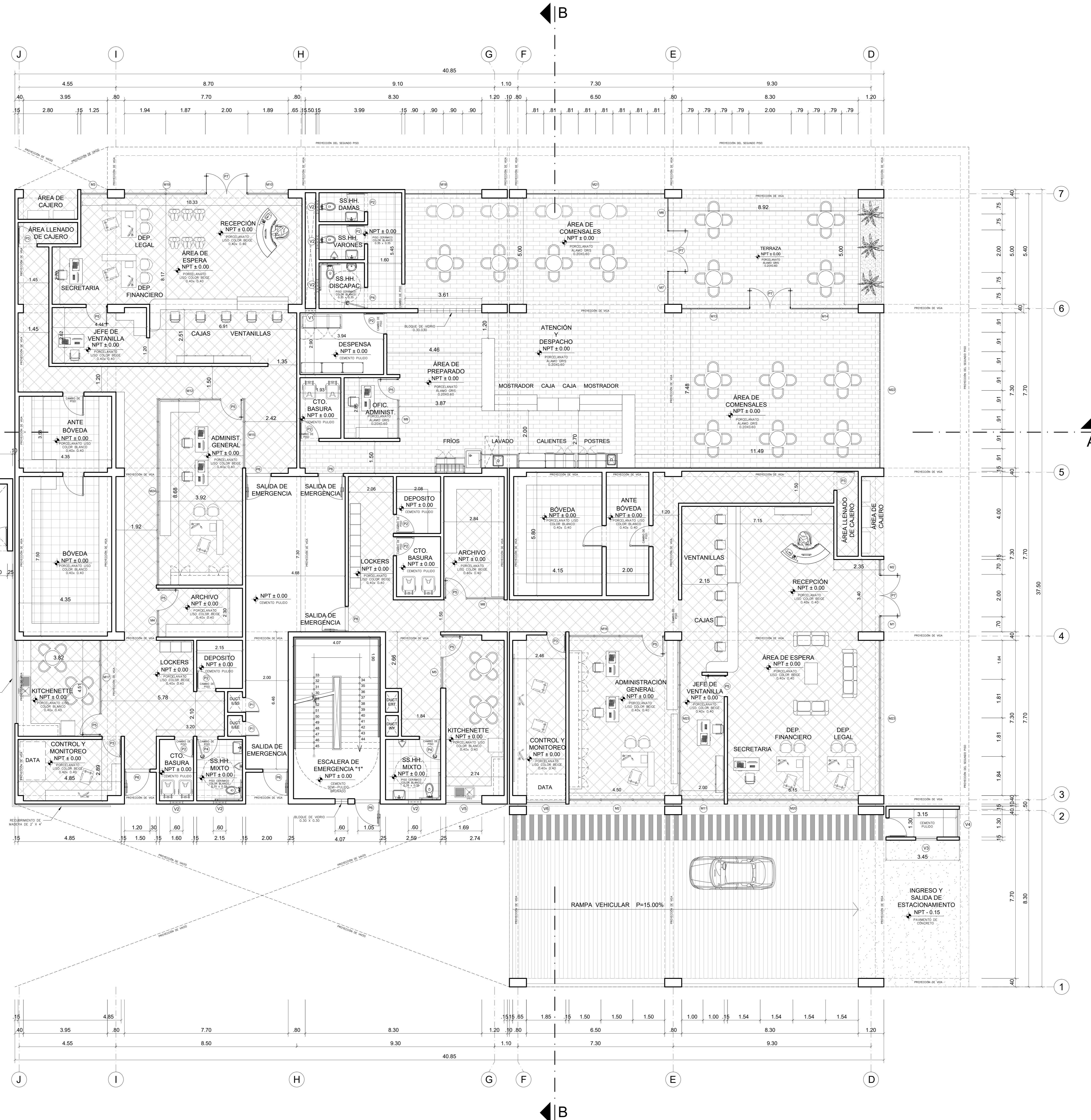
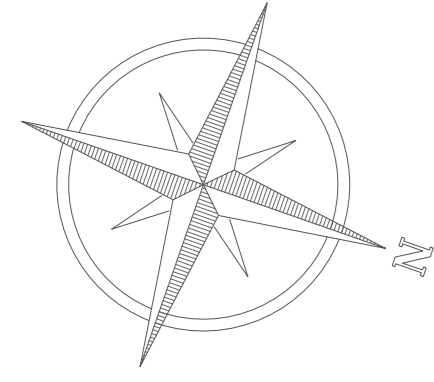
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESISTA: ABRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA
	FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA		PLANO: SECCIONES ARQUITECTÓNICAS ESPECIFICACIÓN: CORTES A-A, B-B, C-C y D-D
		COO. DE LÁMINA: AG-12 Nº DE LÁMINA: 015	



CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	GRO	CARACTERISTICAS
P1	PUERTA	0.70 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE METALICO COLOR BLANCO
P2	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA SIN VISO VEF COLOR BLANCO
P3	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA SIN VISO DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA SIN VISO BORDO CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P6	PUERTA	1.20 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTORNADO DE ACERO GALVANIZADO CON MARCO DE ACERO GALVANIZADO Y PINTADO
P7	PUERTA	2.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DOS HOJAS DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO



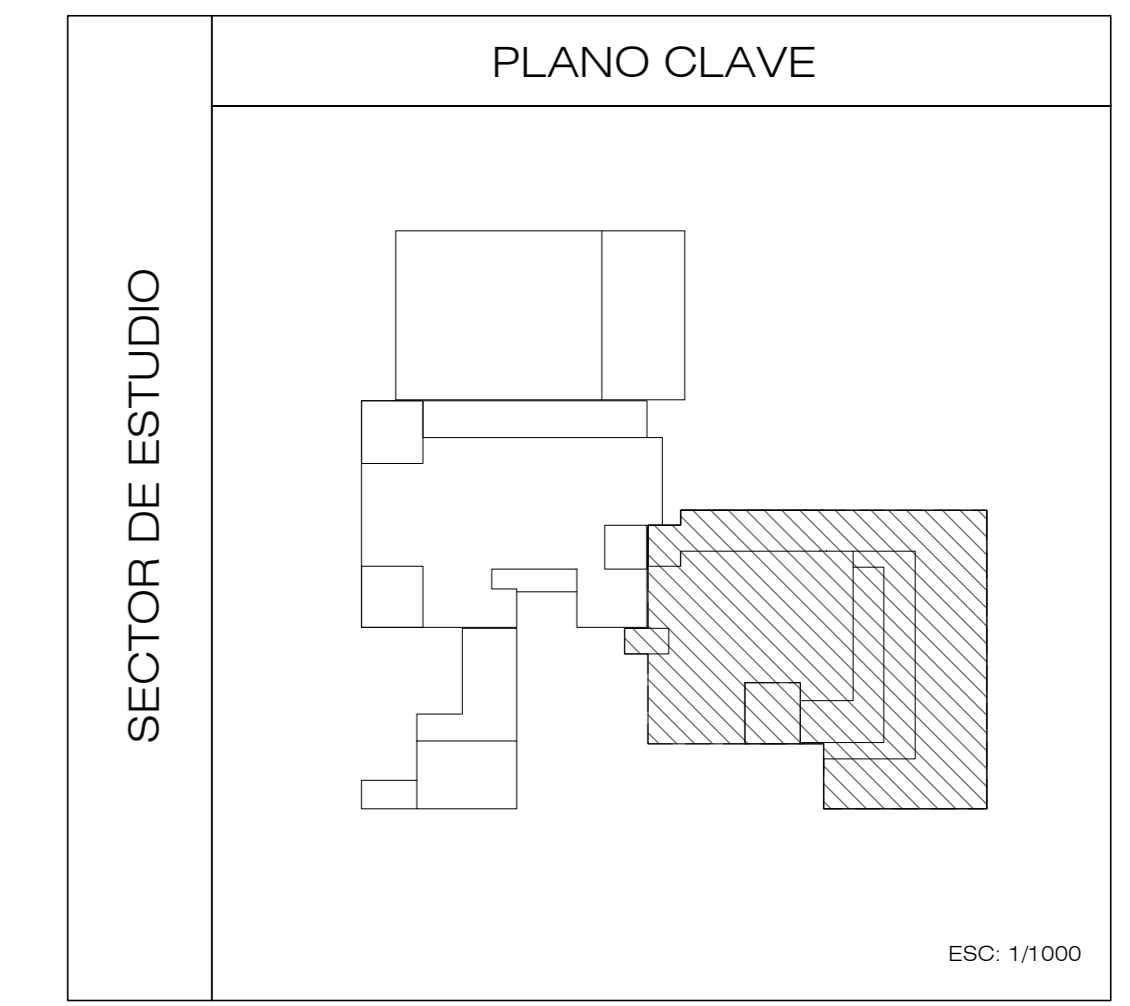
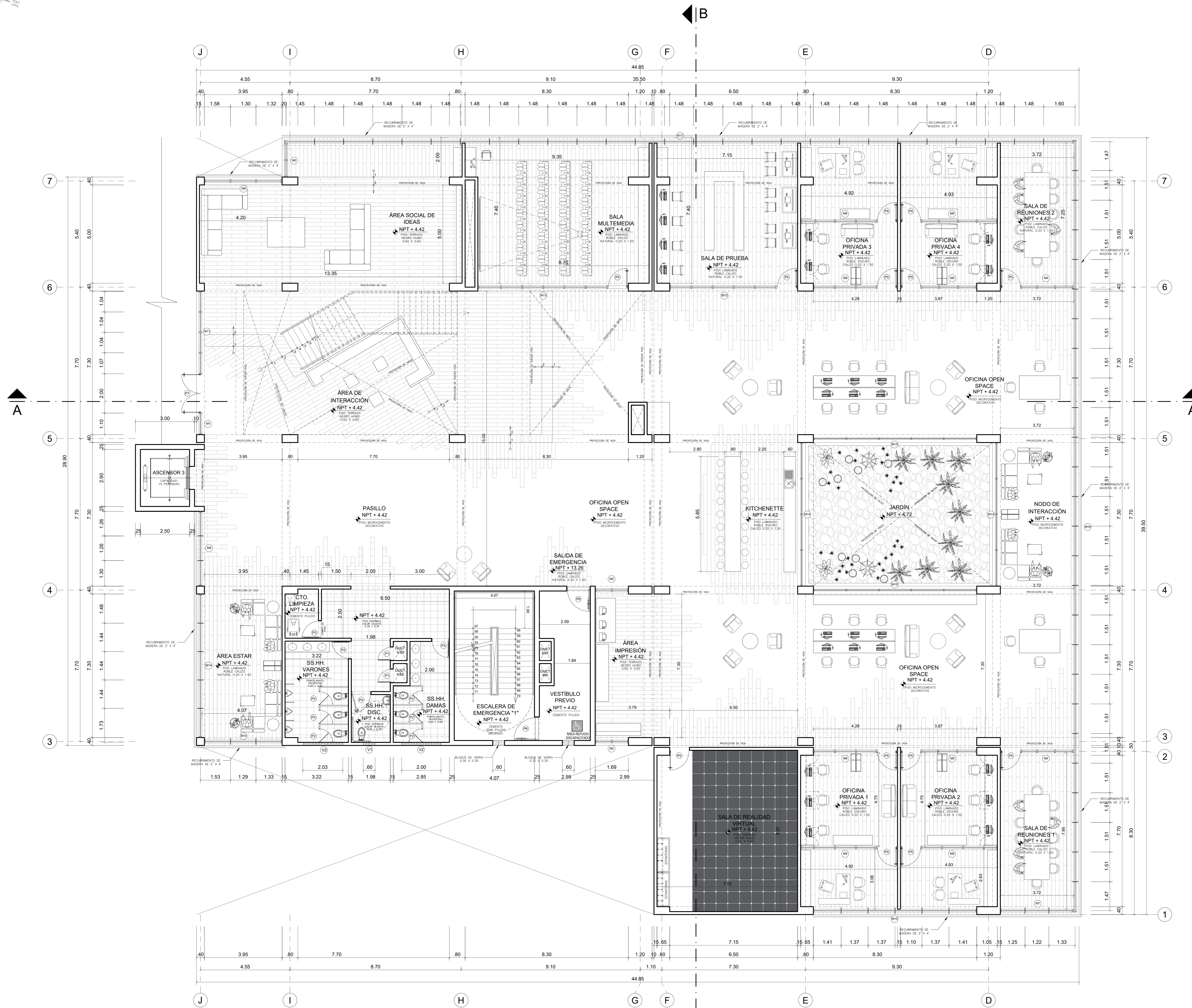
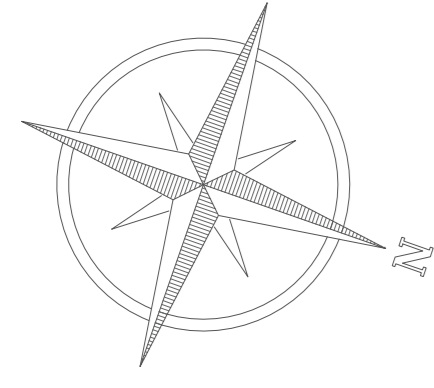
CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEAR	GIRO	CARACTERISTICAS
P1	PUERTA	0.70 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DE VELAHE COLOR BLANCO
P2	PUERTA	0.90 m	2.50 m	—	90°	PUERTA UN HOLA REF COLOR BLANCO
P3	PUERTA	0.90 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	1.00 m	2.50 m	—	90°	PUERTA UN HOLA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	—	90°	PUERTA UN HOLA BARRER CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P6	PUERTA	1.20 m	2.50 m	—	90°	PUERTA CONTORNADO DE ACERO GALVANIZADO CON MARCO DE ACERO GALVANIZADO Y PINTADO
P7	PUERTA	2.00 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DOS HOJAS DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO



CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEAR	GRFO	CARACTERISTICAS
P1	PUERTA	0.70	2.50	--	90°	PUERTA DE MELAMINE COLOR BLANCO
P2	PUERTA	0.90	2.50	--	90°	PUERTA UNO HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P3	PUERTA	0.90	2.50	--	90°	PUERTA UNO HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	1.00	2.50	--	90°	PUERTA UNO HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P5	PUERTA	1.00	2.50	--	90°	PUERTA UNO HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P6	PUERTA	1.20	2.50	--	90°	PUERTA CONTIGUO DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P7	PUERTA	2.00	2.50	--	90°	PUERTA DOS HOJAS DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEAR	MATERIAL	CARACTERISTICAS
V1	VENTANA	0.50	0.50	1.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V2	VENTANA	0.80	0.50	1.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V3	VENTANA	1.00	0.50	0.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V4	VENTANA	1.30	0.50	0.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V5	VENTANA	1.60	0.50	0.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V6	VENTANA	1.85	0.50	1.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO

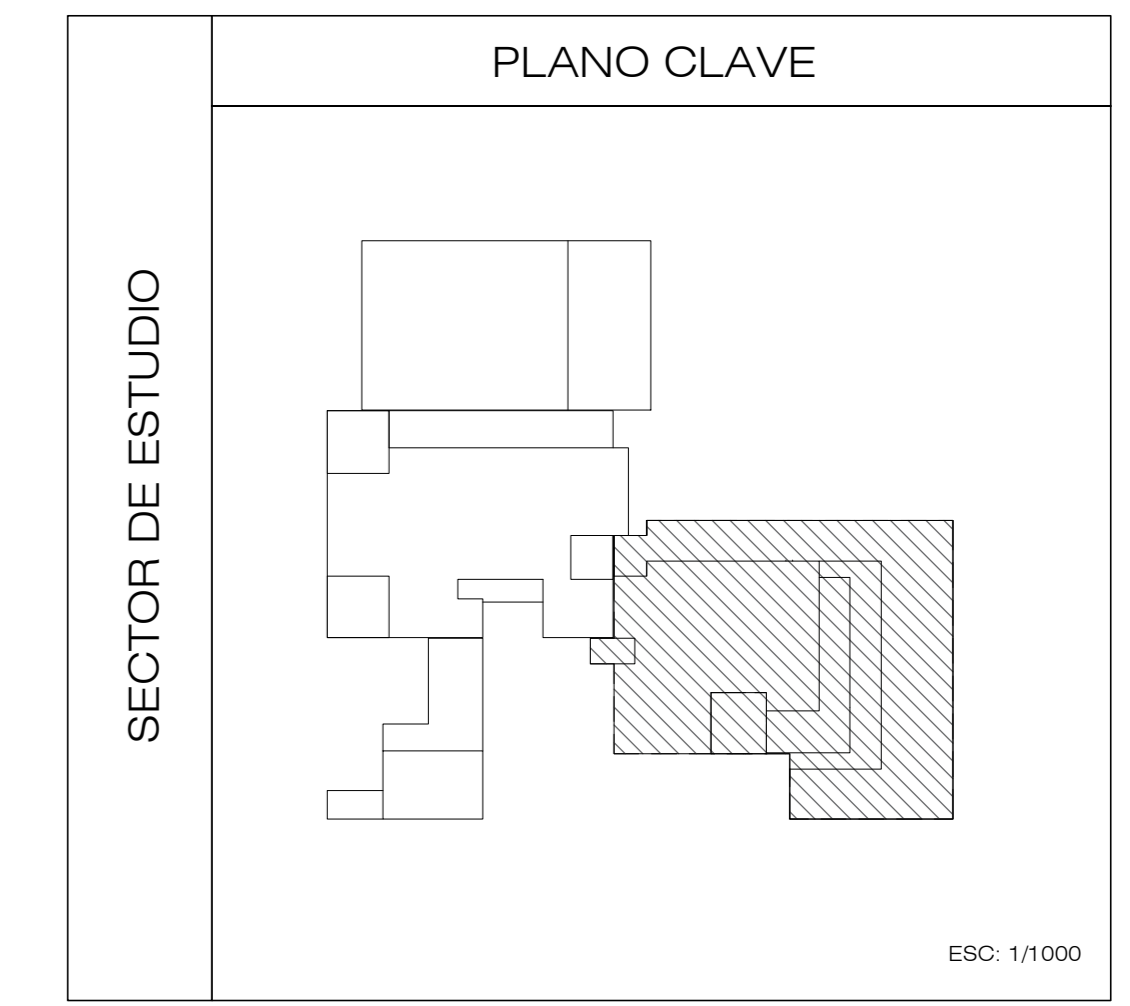
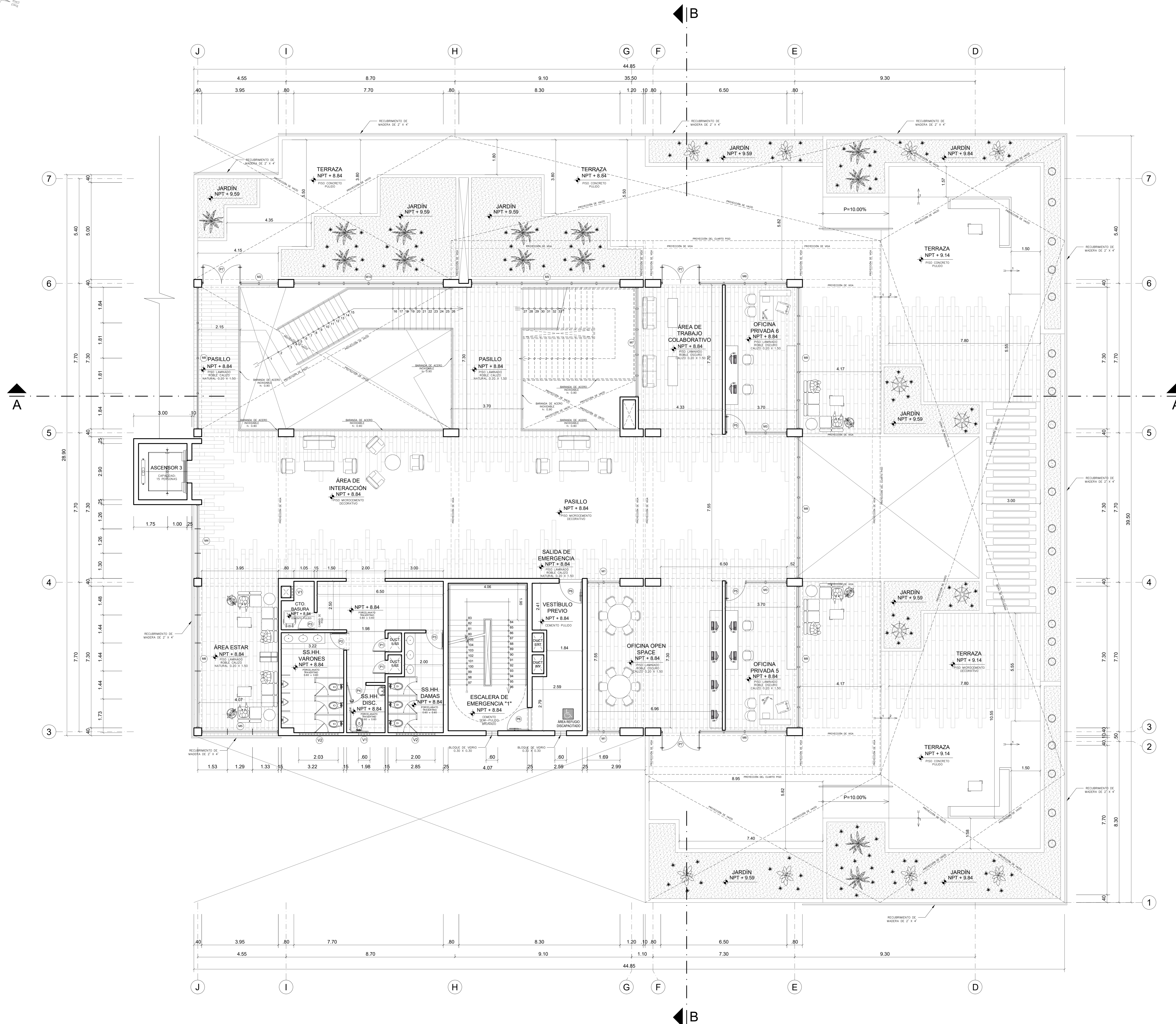
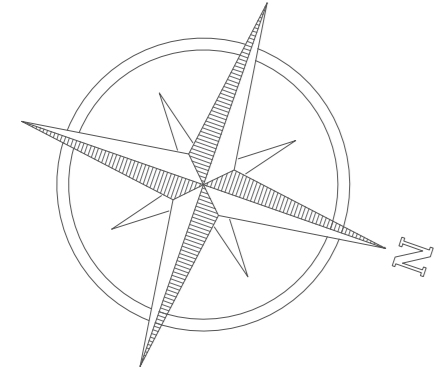
CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEAR	MATERIAL	CARACTERISTICAS
M1	MAMPARA	0.72	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M2	MAMPARA	0.73	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M3	MAMPARA	1.05	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M4	MAMPARA	1.08	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M5	MAMPARA	1.08	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M6	MAMPARA	1.52	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M7	MAMPARA	1.53	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M8	MAMPARA	1.80	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M9	MAMPARA	1.81	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M10	MAMPARA	1.92	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M11	MAMPARA	2.00	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M12	MAMPARA	2.01	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M13	MAMPARA	3.17	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M14	MAMPARA	3.18	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M15	MAMPARA	3.28	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M16	MAMPARA	3.46	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M17	MAMPARA	3.47	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M18	MAMPARA	3.61	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M19	MAMPARA	3.83	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M20	MAMPARA	6.15	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M21	MAMPARA	6.50	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M22	MAMPARA	7.30	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M23	MAMPARA	7.30	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M24	MAMPARA	8.78	3.82	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO



CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEARZ	GRID	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	0.70 m	2.50 m	—	—	PUERTA DE MELAMINE COLOR BLANCO
P2	PUERTA	0.90 m	2.50 m	—	—	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARRÓ DE ALUMINO
P3	PUERTA	0.90 m	2.50 m	—	—	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARRÓ DE ALUMINO
P4	PUERTA	1.00 m	2.50 m	—	—	PUERTA UNA HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARRÓ DE ALUMINO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	—	—	PUERTA UNA HOJA BLENDA CRISTAL TEMPLADO CON MARRÓ DE ALUMINO
P6	PUERTA	1.20 m	2.50 m	—	—	PUERTA CONTIGUO DE ACERO GALVANIZADO CON MARRÓ DE ALUMINO (CORRIDOR Y PASILLO)
P7	PUERTA	2.00 m	2.50 m	—	—	PUERTA DOS HOJAS DE CRISTAL TEMPLADO CON MARRÓ DE ALUMINO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEARZ	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	0.60 m	0.50 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
V2	VENTANA	2.00 m	0.40 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO

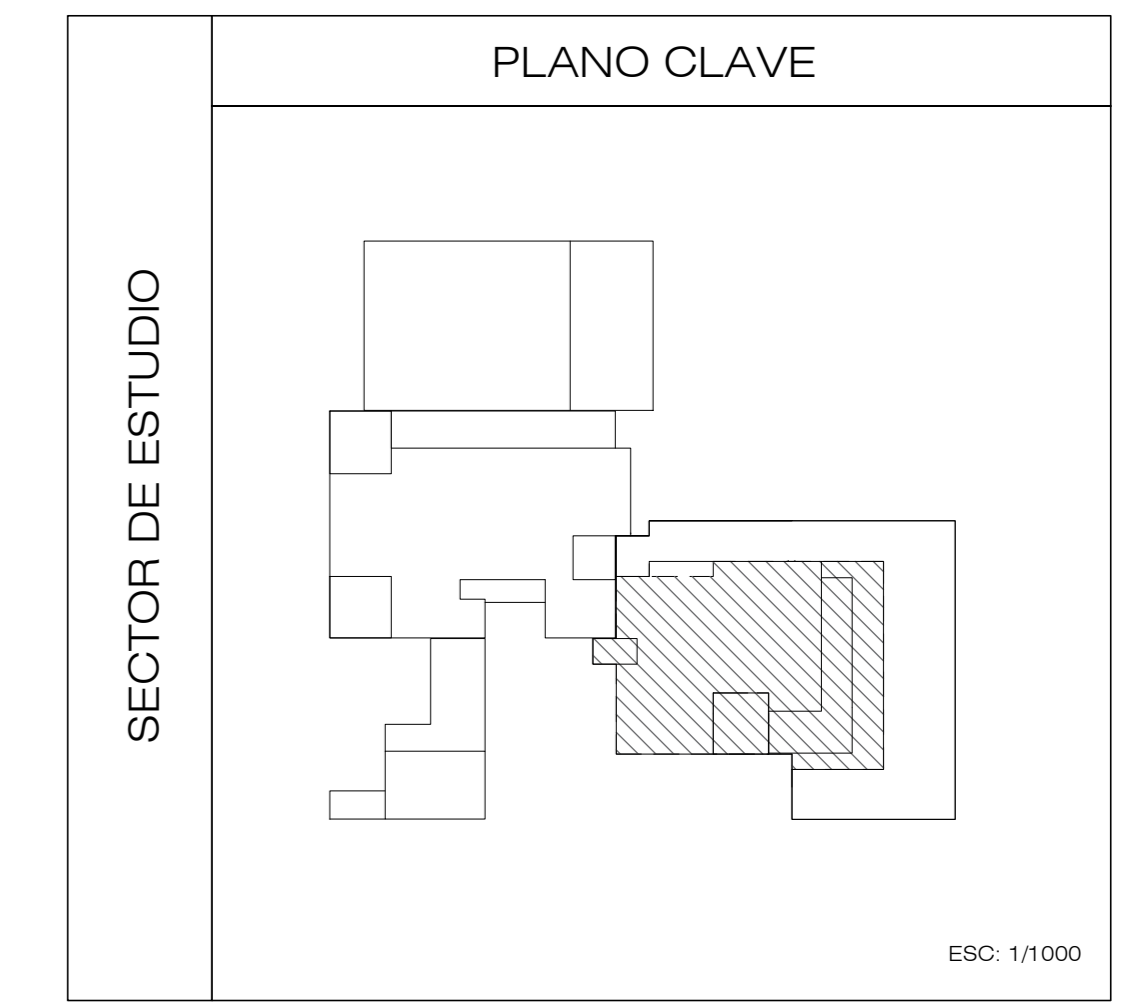
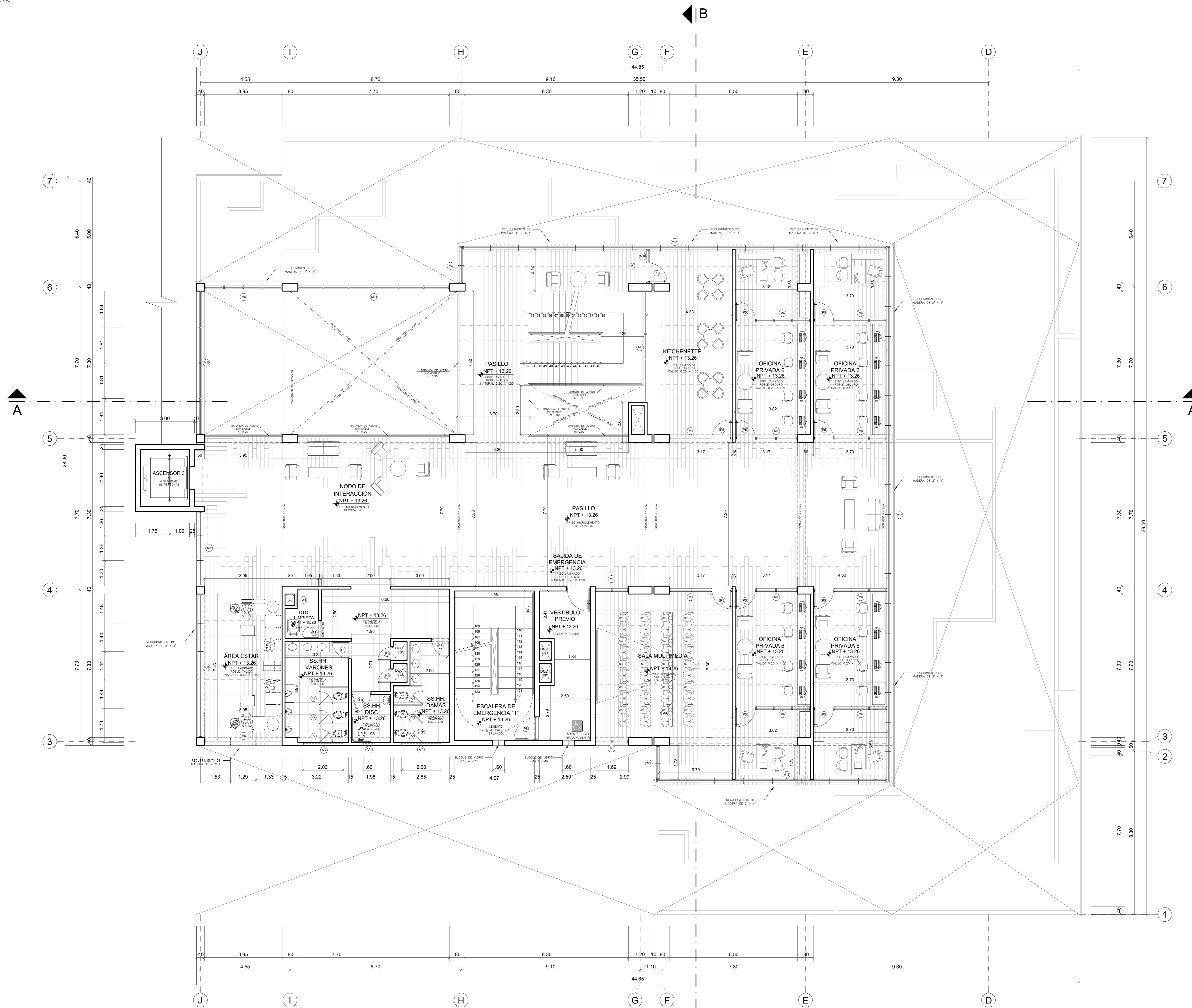
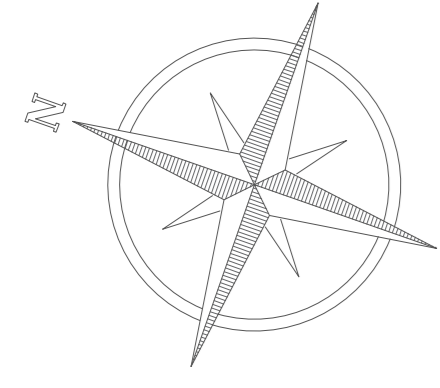
CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEARZ	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	1.12 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M2	MAMPARA	1.69 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M3	MAMPARA	1.73 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M4	MAMPARA	2.09 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M5	MAMPARA	2.88 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M6	MAMPARA	3.24 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M7	MAMPARA	3.73 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M8	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M9	MAMPARA	3.89 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M10	MAMPARA	3.95 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M11	MAMPARA	4.23 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M12	MAMPARA	5.42 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M13	MAMPARA	6.60 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M14	MAMPARA	7.30 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M15	MAMPARA	8.30 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M16	MAMPARA	39.25 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO
M17	MAMPARA	45.10 m	3.82 m	—	—	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓ DE ALUMINO Y/O ACERO



CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEZAR	GRID	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	0.70 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE MELAMINE COLOR BLANCO
P2	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNI HOJA WOP COLOR BLANCO DE ALUMINIO
P3	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNI HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNI HOJA BORDO CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P6	PUERTA	1.20 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CORTINADO DE ACERO GALVANIZADO CON MARCO DE ACERO GALVANIZADO Y PUNTO
P7	PUERTA	2.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DOS HOJAS DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	0.60 m	0.50 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V2	VENTANA	2.00 m	0.40 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO

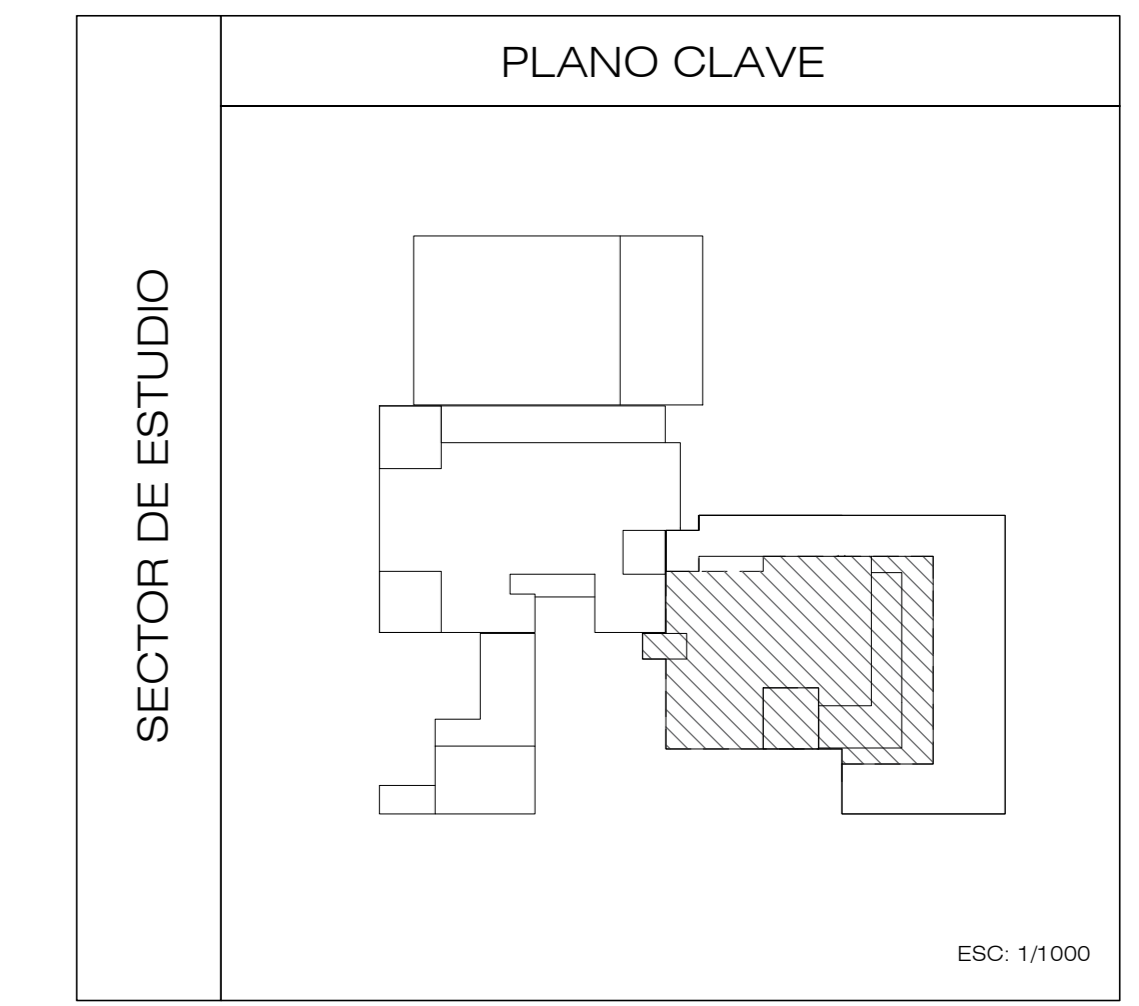
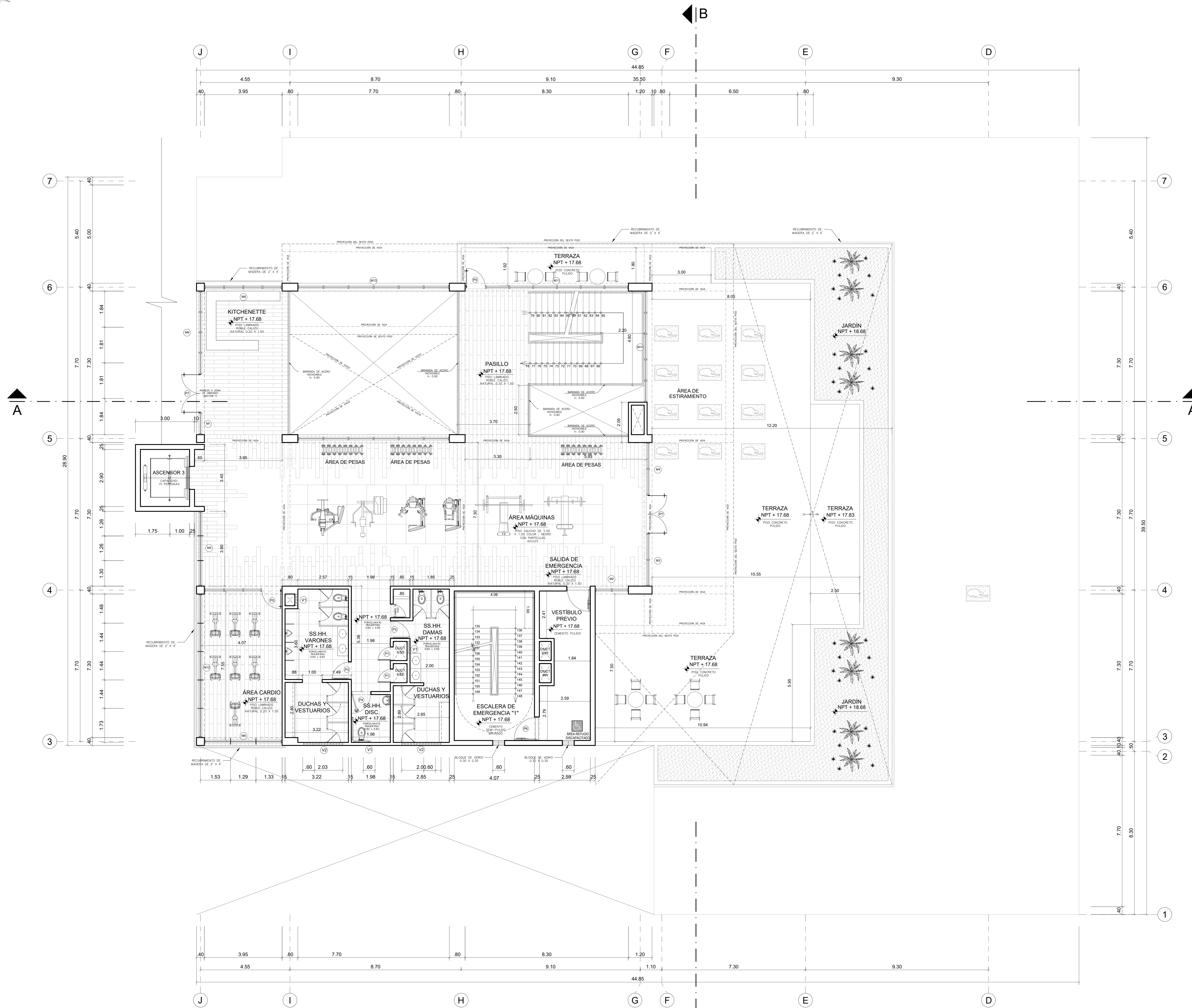
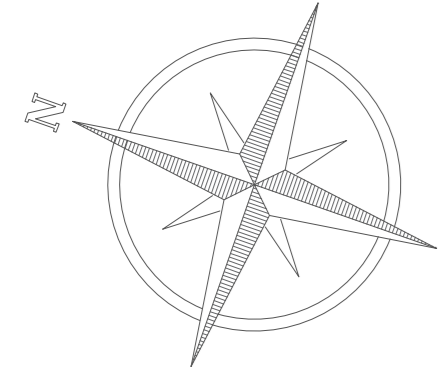
CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	1.50 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M2	MAMPARA	1.95 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M3	MAMPARA	2.14 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M4	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M5	MAMPARA	3.95 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M6	MAMPARA	4.50 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M7	MAMPARA	5.85 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M8	MAMPARA	7.30 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M9	MAMPARA	7.65 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M10	MAMPARA	7.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO



CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEARZ	GRFO	CARACTERISTICAS
P1	PUERTA	0.70 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE MELAMINE COLOR BLANCO
P2	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNH HOJA WPT COLOR BLANCO
P3	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNH HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNH HOJA BLENDA CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P6	PUERTA	1.20 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CORTAVIENTO DE ACERO GALVANIZADO CON MARCO DE ACERO GALVANIZADO (P.PINADO)
P7	PUERTA	2.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DOS HOJAS DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEARZ	MATERIAL	CARACTERISTICAS
V1	VENTANA	0.60 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V2	VENTANA	2.00 m	0.40 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO

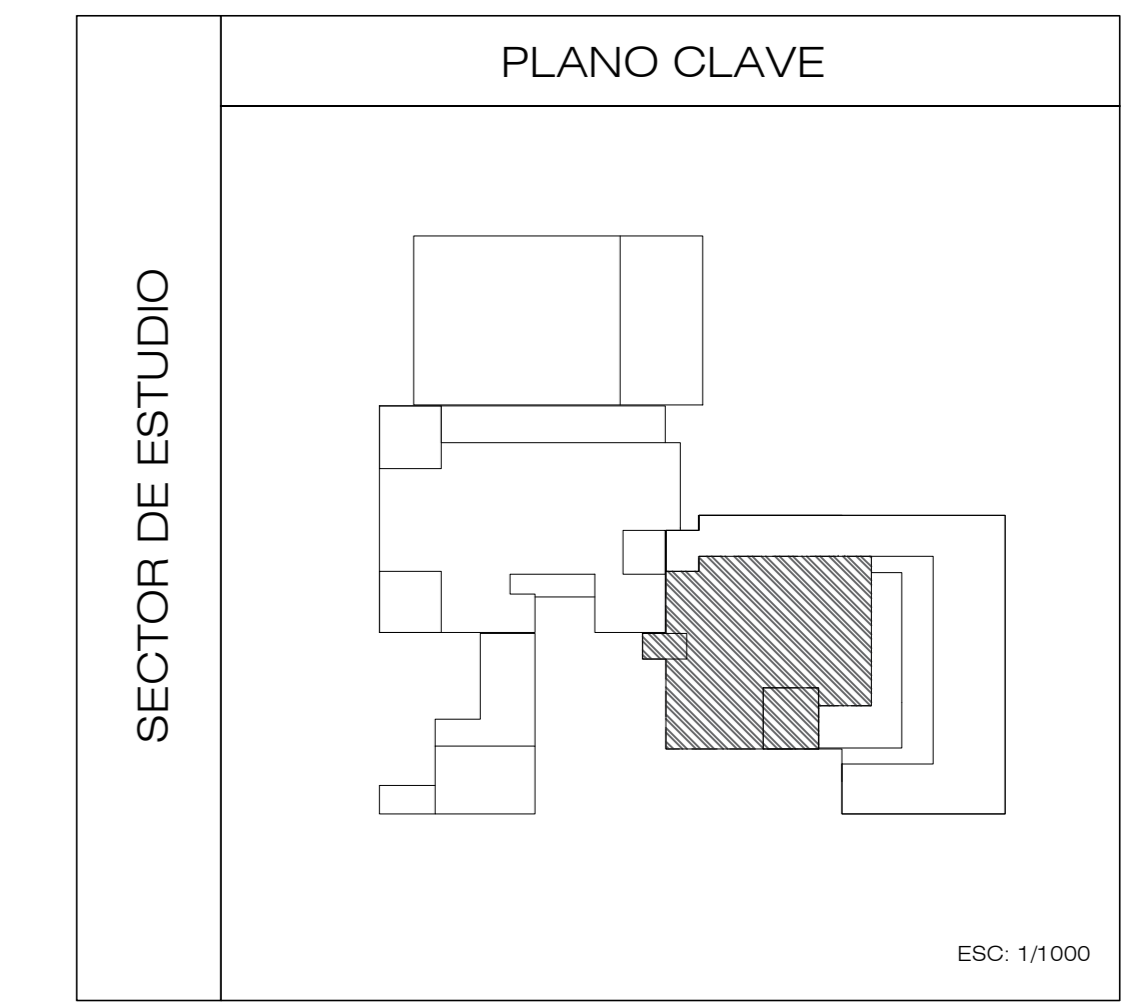
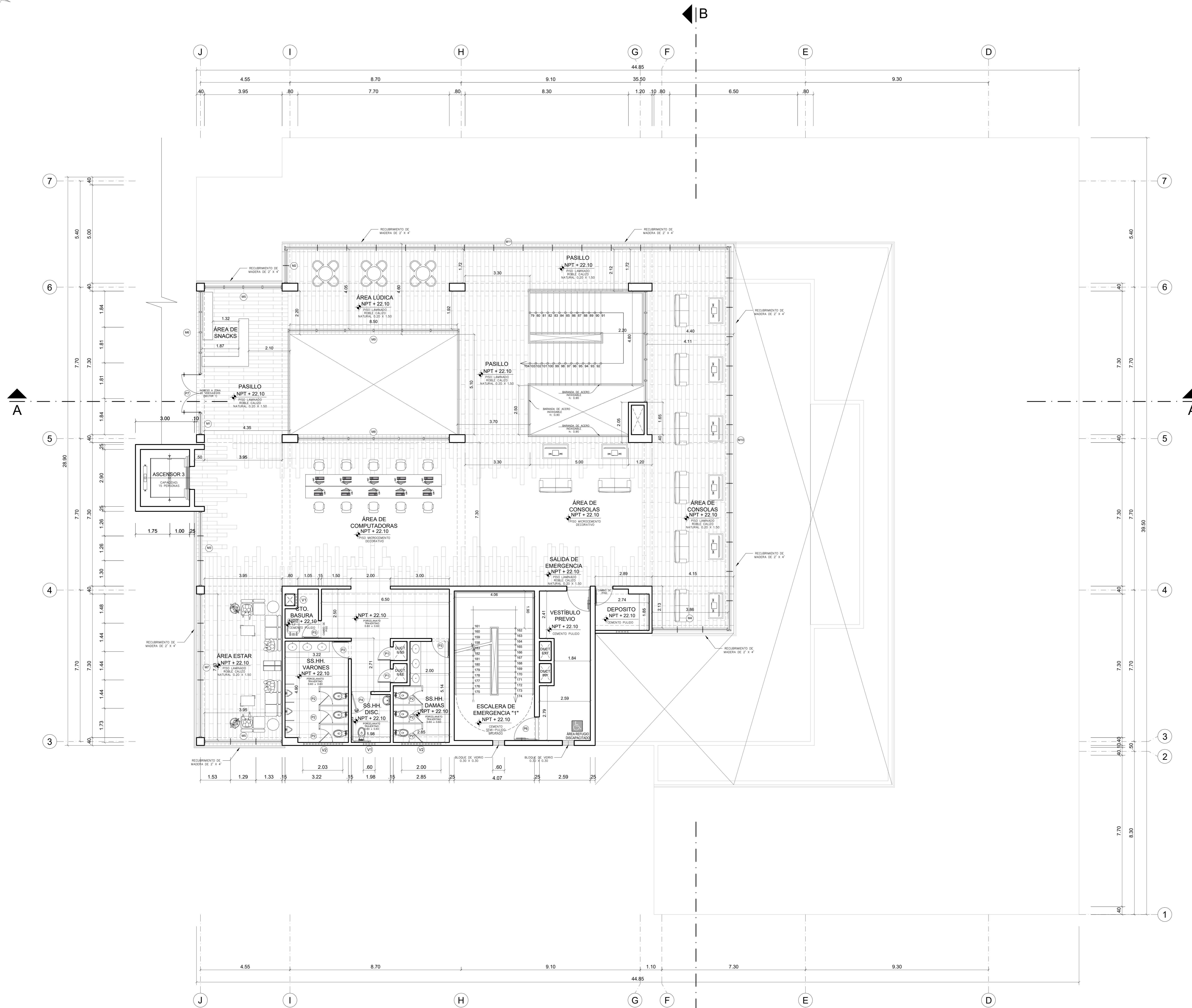
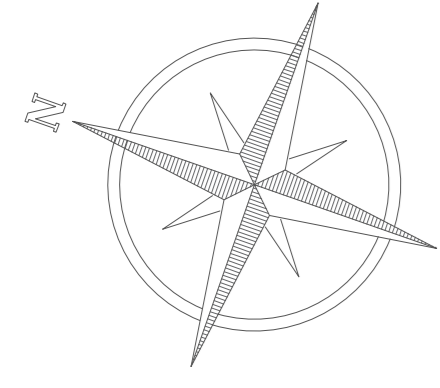
CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEARZ	MATERIAL	CARACTERISTICAS
M1	MAMPARA	1.69 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M2	MAMPARA	1.72 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M3	MAMPARA	1.87 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M4	MAMPARA	2.14 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M5	MAMPARA	2.69 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M6	MAMPARA	3.79 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M7	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M8	MAMPARA	3.95 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M9	MAMPARA	5.65 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M10	MAMPARA	7.30 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M11	MAMPARA	7.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M12	MAMPARA	5.65 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M13	MAMPARA	11.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M14	MAMPARA	21.55 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M15	MAMPARA	27.25 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M16	MAMPARA	0.69 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO



CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEARZAR	GRUPO	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	0.70 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE MELAMINE COLOR BLANCO
P2	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNA HOJA WPC COLOR BLANCO
P3	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNA HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNA HOJA BLENDA CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P6	PUERTA	1.20 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CORTAVIENTO DE ACERO GALVANIZADO CON MARCO DE ACERO GALVANIZADO Y PUNTERO
P7	PUERTA	2.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DOS HOJAS DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEARZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	0.60 m	0.50 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V2	VENTANA	2.00 m	0.40 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO

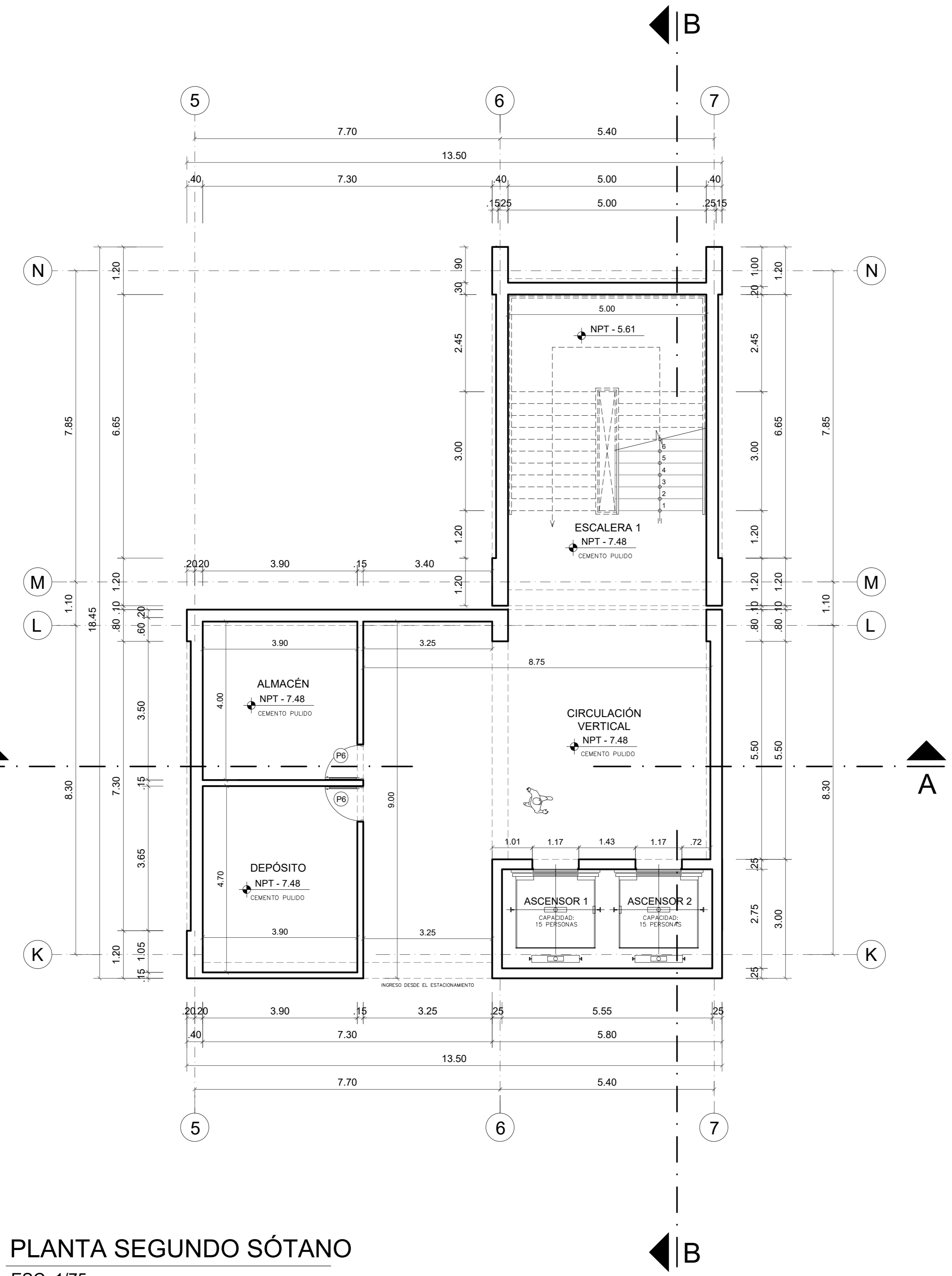
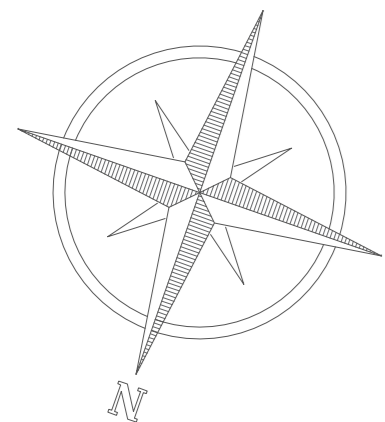
CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEARZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	1.12 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M2	MAMPARA	1.69 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M3	MAMPARA	2.67 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M4	MAMPARA	2.68 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M5	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M6	MAMPARA	3.79 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M7	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M8	MAMPARA	3.95 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M9	MAMPARA	4.23 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M10	MAMPARA	5.65 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M11	MAMPARA	7.26 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M12	MAMPARA	7.30 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M13	MAMPARA	7.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO



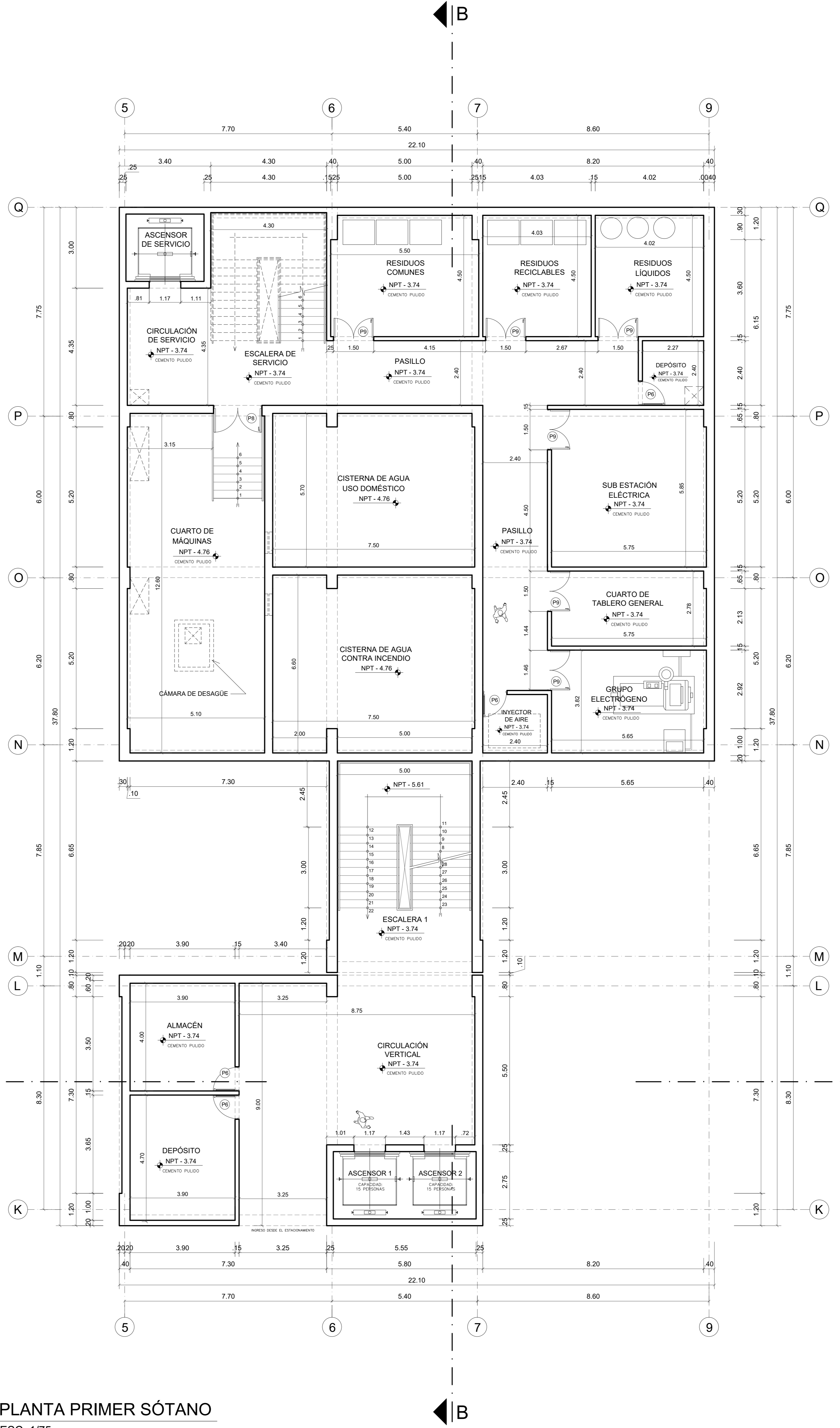
CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	GRFO	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	0.70 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE MELAMINE COLOR BLANCO
P2	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNA HOJA WPT COLOR BLANCO
P3	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNA HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA UNA HOJA BRENDE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P6	PUERTA	1.20 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTIGUO DE ACERO GALVANIZADO CON MARCO DE ACERO GALVANIZADO Y PUNTEO
P7	PUERTA	2.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DOS HOJAS DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	0.60 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V2	VENTANA	2.00 m	0.40 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO

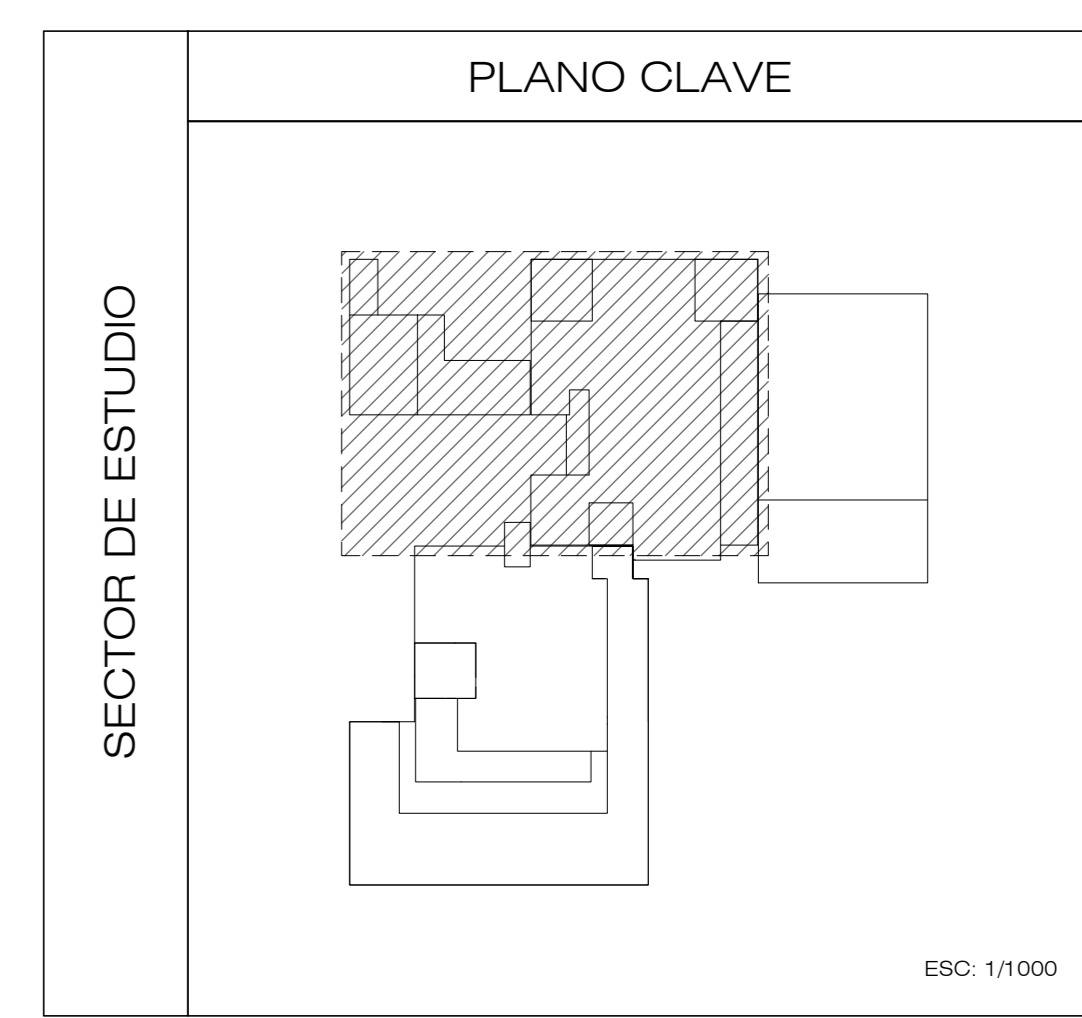
CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	1.12 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M2	MAMPARA	1.12 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M3	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M4	MAMPARA	3.86 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M5	MAMPARA	3.95 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M6	MAMPARA	4.23 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M7	MAMPARA	7.30 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M8	MAMPARA	7.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M9	MAMPARA	8.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M10	MAMPARA	19.55 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M11	MAMPARA	22.54 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRIO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO



PLANTA SEGUNDO SÓTANO
ESC: 1/75



PLANTA PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75

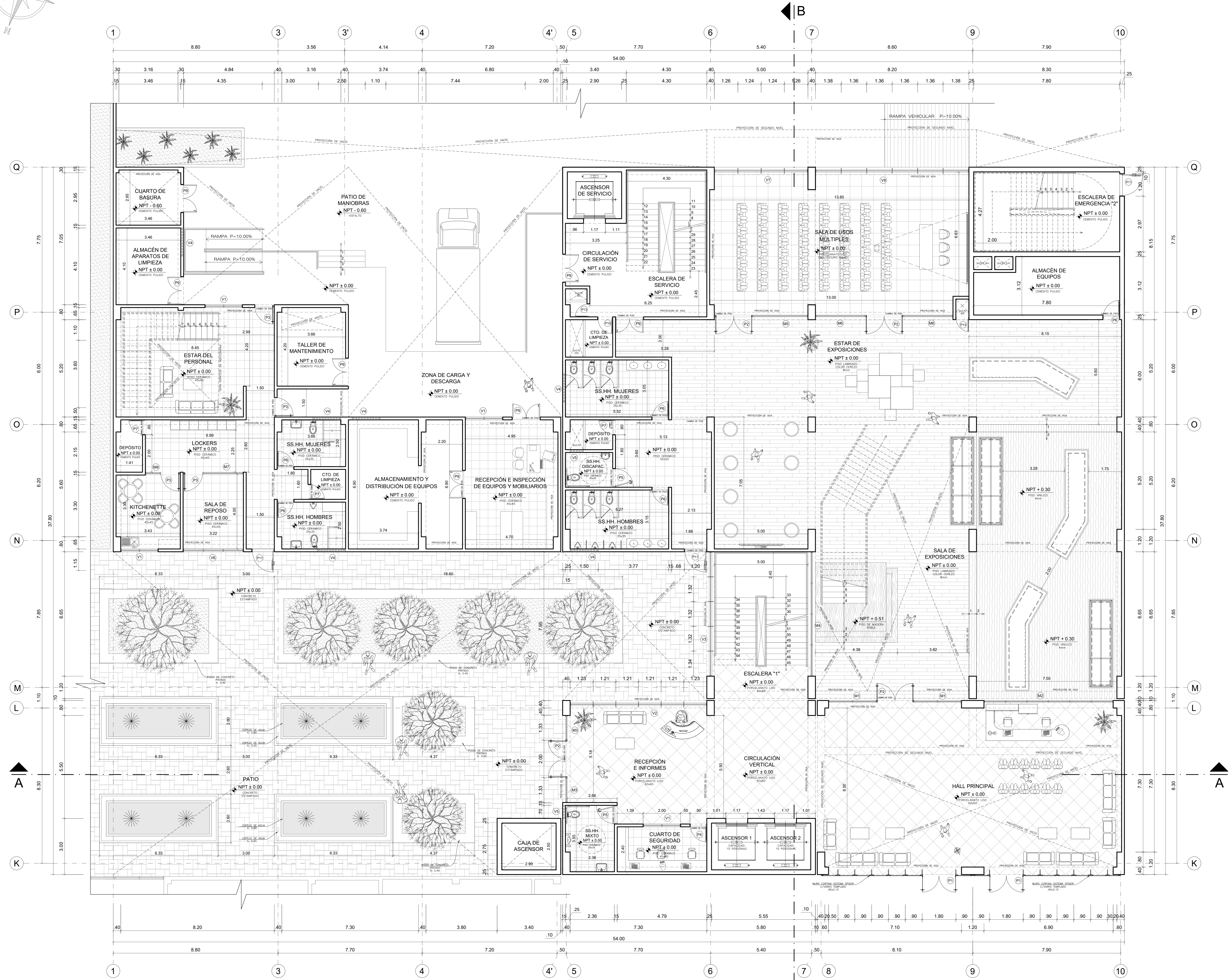
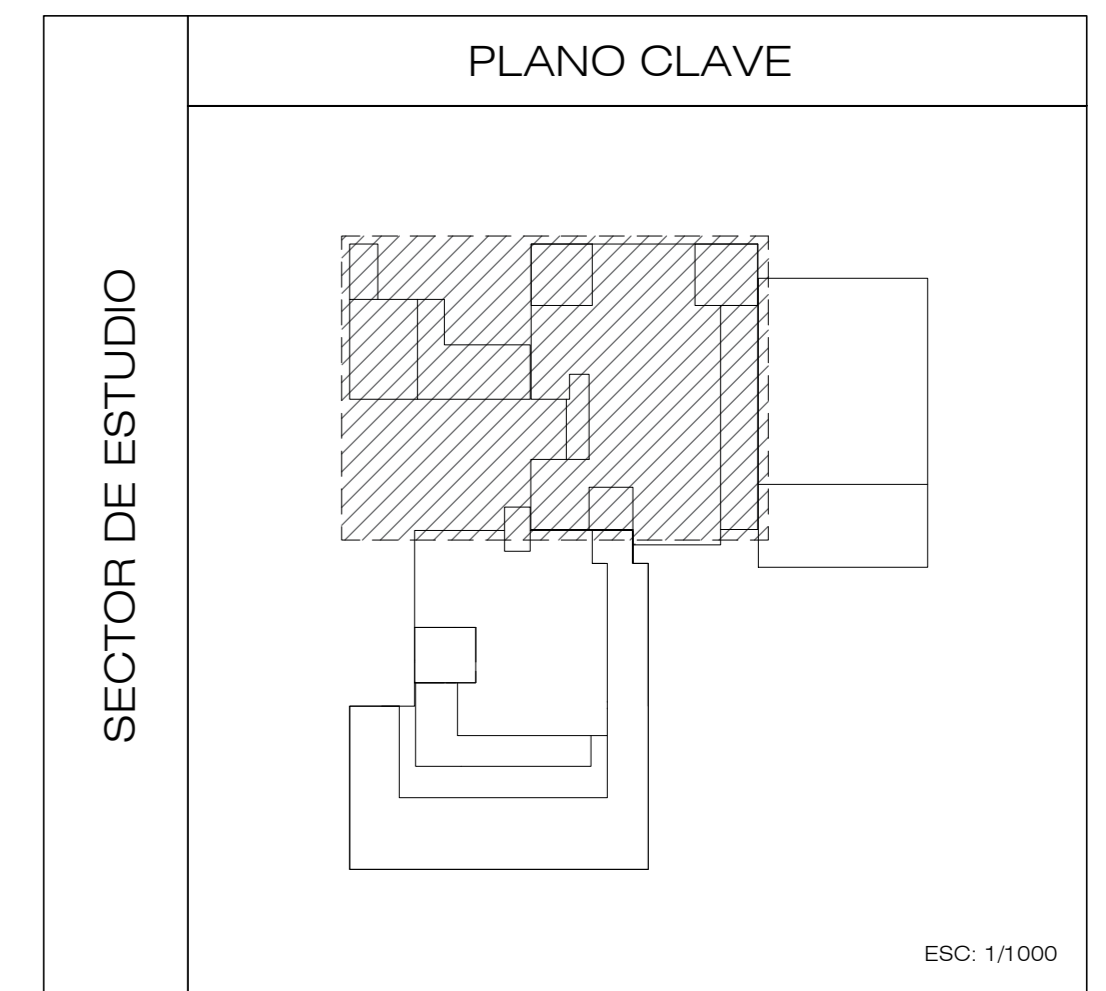
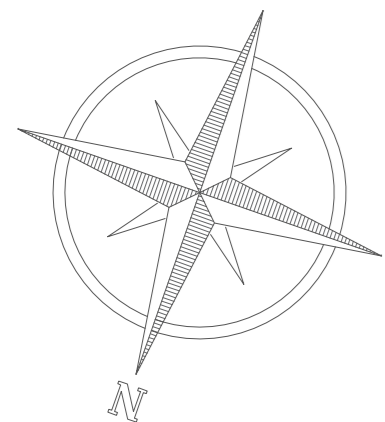


CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	GIRO	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	1.80 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPORADO
P2	PUERTA	2.00 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPORADO
P3	PUERTA	1.00 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPORADO CON MANGO DE ALUMINIO NEGRO
P4	PUERTA	0.90 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPORADO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	—	90°	PUERTA CONTRAPLACADA COLOR BLANCO
P6	PUERTA	0.90 m	2.50 m	—	90°	PUERTA CONTRAPLACADA COLOR BLANCO
P7	PUERTA	0.80 m	2.50 m	—	90°	PUERTA CONTRAPLACADA COLOR BLANCO
P8	PUERTA	1.80 m	2.10 m	—	90°	PUERTA CONTRAPLACADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P9	PUERTA	1.50 m	2.10 m	—	90°	PUERTA CONTRAPLACADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P10	PUERTA	0.80 m	2.10 m	—	90°	PUERTA CONTRAPLACADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P11	PUERTA	1.20 m	2.10 m	—	90°	PUERTA CONTRAPLACADA DE ACERO GALVANIZADO CON MANGO DE ACERO GALVANIZADO Y TEMPORADO
P12	PUERTA	1.60 m	2.50 m	—	180°	PUERTA DOBLE HOJA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPORADO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	2.00 m	1.60 m	0.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V2	VENTANA	7.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V3	VENTANA	6.65 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V4	VENTANA	1.50 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V5	VENTANA	0.70 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V6	VENTANA	3.22 m	1.60 m	0.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V7	VENTANA	5.90 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V8	VENTANA	5.46 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V9	VENTANA	14.10 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V10	VENTANA	3.35 m	1.60 m	0.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V11	VENTANA	2.55 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V12	VENTANA	2.80 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V13	VENTANA	5.85 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V14	VENTANA	3.53 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V15	VENTANA	5.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V16	VENTANA	3.55 m	3.52 m	0.30 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V17	VENTANA	2.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V18	VENTANA	11.16 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V19	VENTANA	11.14 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V20	VENTANA	20.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V21	VENTANA	8.75 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V22	VENTANA	7.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V23	VENTANA	12.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V24	VENTANA	7.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO

CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	2.55 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M2	MAMPARA	6.90 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M3	MAMPARA	1.33 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M4	MAMPARA	6.65 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M5	MAMPARA	2.96 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M6	MAMPARA	2.67 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M7	MAMPARA	2.18 m	2.80 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M8	MAMPARA	0.83 m	2.80 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M9	MAMPARA	7.10 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M10	MAMPARA	1.75 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M11	MAMPARA	5.20 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M12	MAMPARA	1.90 m	2.40 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M13	MAMPARA	2.29 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M14	MAMPARA	2.13 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M15	MAMPARA	3.02 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M16	MAMPARA	4.08 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M17	MAMPARA	5.83 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M18	MAMPARA	5.70 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M19	MAMPARA	4.16 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M20	MAMPARA	2.40 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M21	MAMPARA	3.16 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M22	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M23	MAMPARA	2.24 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M24	MAMPARA	2.71 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M25	MAMPARA	1.60 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M26	MAMPARA	0.60 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M27	MAMPARA	2.80 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M28	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M29	MAMPARA	6.00 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M30	MAMPARA	3.45 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M31	MAMPARA	7.20 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M32	MAMPARA	3.25 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M33	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M34	MAMPARA	1.50 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M35	MAMPARA	3.10 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MANGOS DE ALUMINIO V/S ACERO

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>	<p>TESISTA:</p> <p>ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ</p> <p>PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	<p>ESCALA:</p> <p>1/75</p>	<p>COD. DE LÁMINA:</p> <p>A-10</p>	
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>ARQUITECTURA</p>	<p>ASESOR:</p> <p>ARO, JORGE LUIS VERGEL POLO</p>	<p>FECHA:</p> <p>DICIEMBRE 2020</p>	<p>Nº DE LÁMINA:</p> <p>025</p>
	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p>	<p>PLANO:</p> <p>DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA</p>	<p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p>	<p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>PLANTA 1ER Y 2DO SÓTANO - SECTOR 2</p>	
	<p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTÍN DE PORRES</p>				



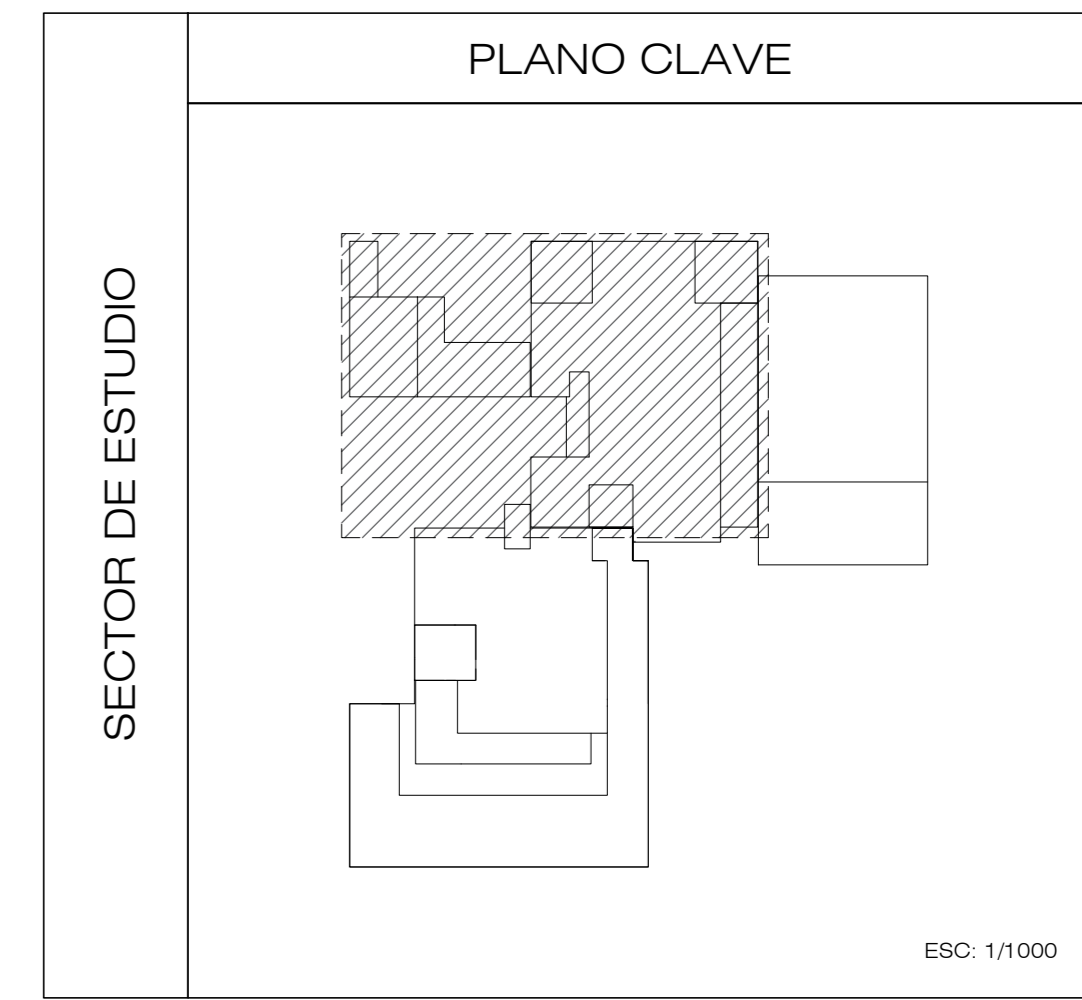
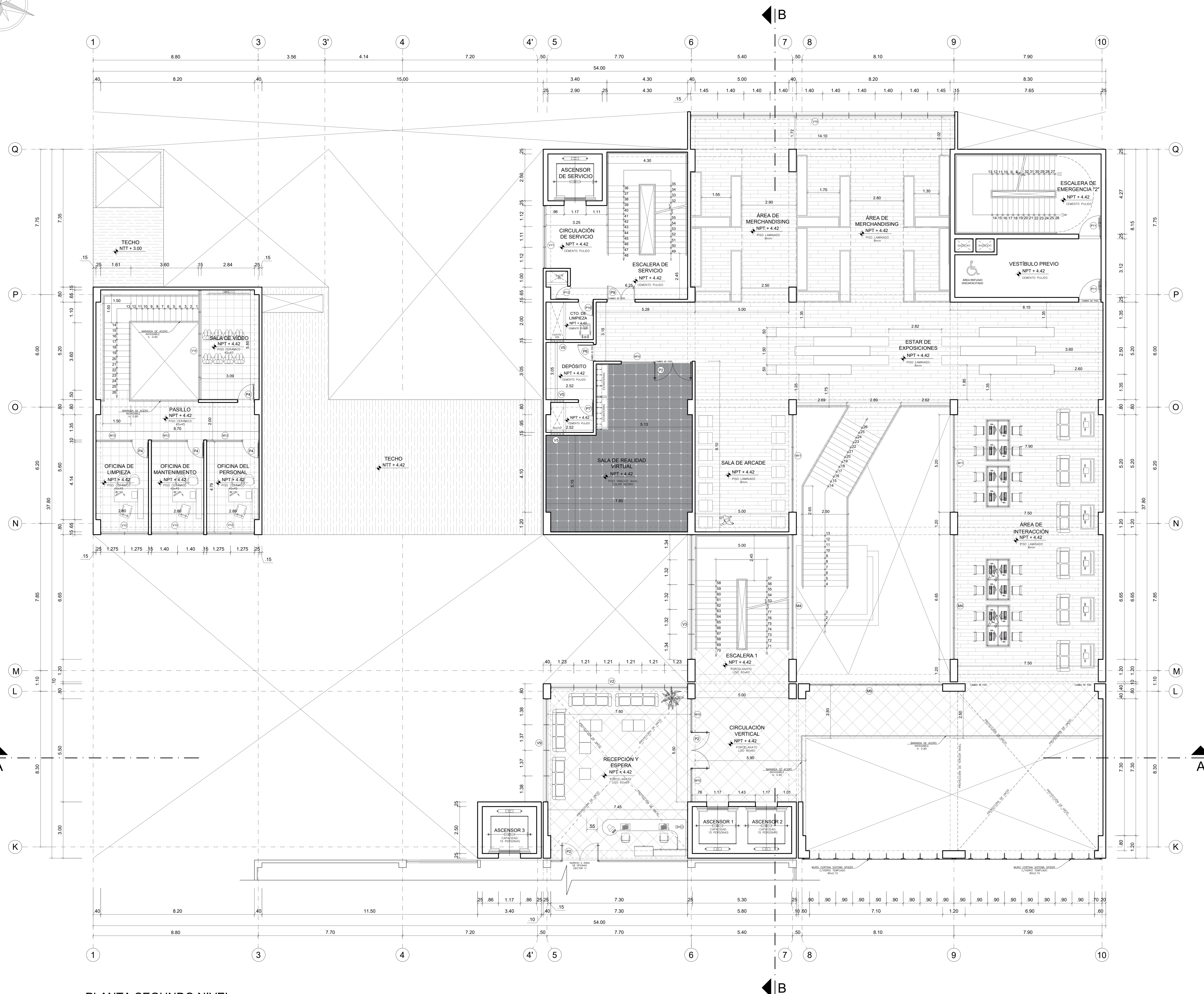
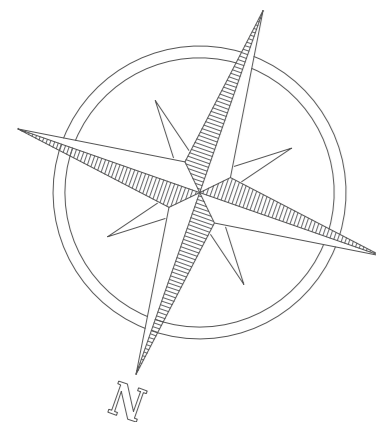
CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEZAR	GIRO	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	1.80 m	2.10 m	--	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL, TEMPORADO CON MARCO DE ACERO INOXIDABLE
P2	PUERTA	2.00 m	2.10 m	--	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL, TEMPORADO CON MARCO DE ACERO INOXIDABLE
P3	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPORADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPORADO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTRAMARCA COLOR BLANCO
P6	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTRAMARCA COLOR BLANCO
P7	PUERTA	0.80 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTRAMARCA COLOR BLANCO
P8	PUERTA	1.80 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAMARCA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P9	PUERTA	1.50 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAMARCA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P10	PUERTA	0.80 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAMARCA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P11	PUERTA	1.20 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAMARCA DE ACERO GALVANIZADO CON MARCO DE ACERO GALVANIZADO Y PINTADO
P12	PUERTA	1.60 m	2.50 m	--	180°	PUERTA DOBLE HOJA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPORADO
P13	PUERTA	0.70 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAMARCA COLOR BLANCO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	2.00 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V2	VENTANA	7.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V3	VENTANA	6.45 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V4	VENTANA	1.80 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V5	VENTANA	0.70 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V6	VENTANA	3.22 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V7	VENTANA	5.00 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V8	VENTANA	8.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V9	VENTANA	5.48 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V10	VENTANA	14.10 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V11	VENTANA	3.35 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V12	VENTANA	2.55 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V13	VENTANA	2.80 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V14	VENTANA	5.85 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V15	VENTANA	3.33 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V16	VENTANA	5.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V17	VENTANA	3.85 m	3.52 m	0.30 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V18	VENTANA	2.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V19	VENTANA	11.18 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V20	VENTANA	11.14 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V21	VENTANA	20.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V22	VENTANA	8.75 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V23	VENTANA	7.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
V24	VENTANA	12.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO

CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	2.55 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M2	MAMPARA	6.90 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M3	MAMPARA	1.33 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M4	MAMPARA	6.45 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M5	MAMPARA	2.96 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M6	MAMPARA	2.67 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M7	MAMPARA	2.18 m	2.80 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M8	MAMPARA	0.83 m	2.80 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M9	MAMPARA	7.10 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M10	MAMPARA	1.75 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M11	MAMPARA	5.20 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M12	MAMPARA	1.90 m	2.40 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M13	MAMPARA	2.29 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M14	MAMPARA	2.12 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M15	MAMPARA	3.02 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M16	MAMPARA	4.26 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M17	MAMPARA	5.83 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M18	MAMPARA	5.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M19	MAMPARA	4.16 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M20	MAMPARA	2.60 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M21	MAMPARA	3.16 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M22	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M23	MAMPARA	3.34 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M24	MAMPARA	3.71 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M25	MAMPARA	1.60 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M26	MAMPARA	0.85 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M27	MAMPARA	2.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M28	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M29	MAMPARA	6.00 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M30	MAMPARA	3.45 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M31	MAMPARA	7.30 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M32	MAMPARA	3.25 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M33	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M34	MAMPARA	1.55 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO
M35	MAMPARA	3.10 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO 1/2 ACERO

PLANTA PRIMER NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75
	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA	COD. DE LÁMINA: A-11
	FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROVINCIA: LIMA	FECHA: DICIEMBRE 2020



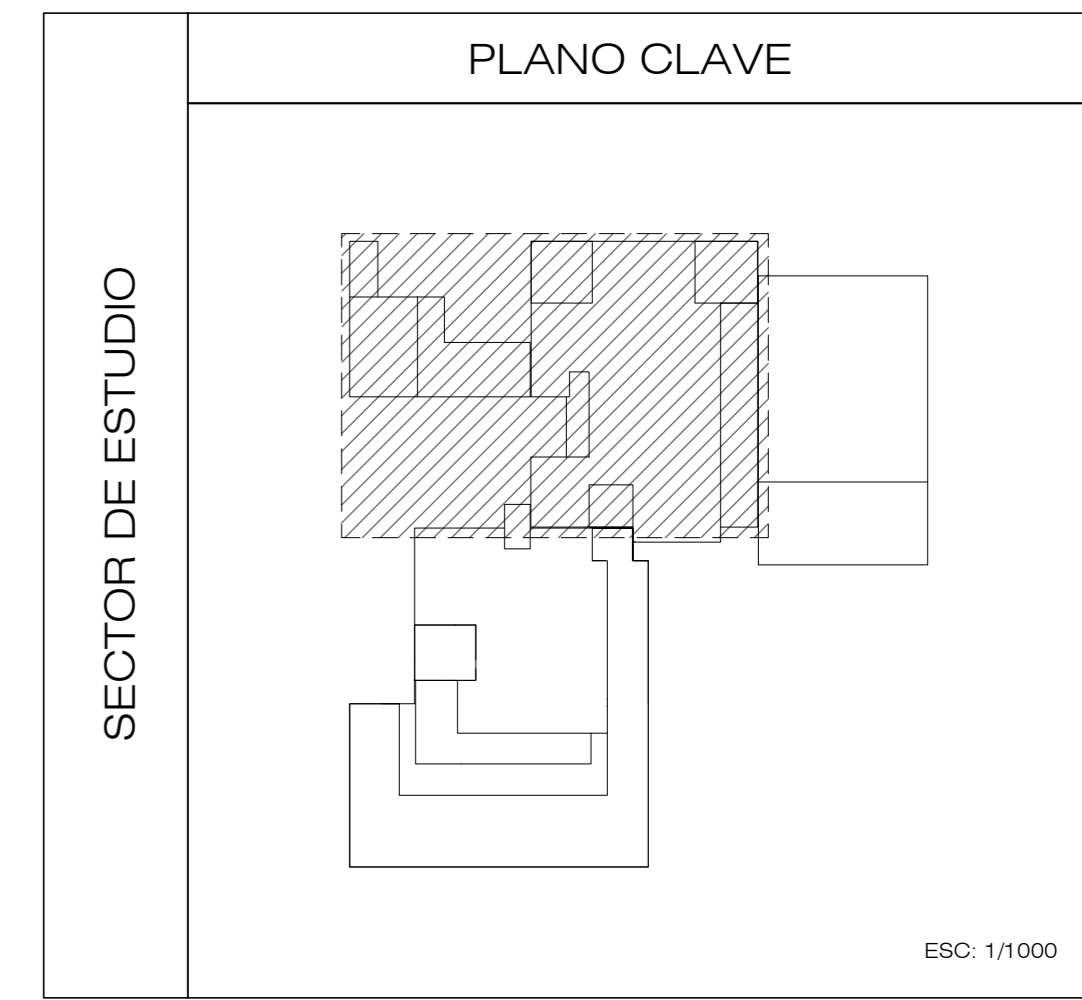
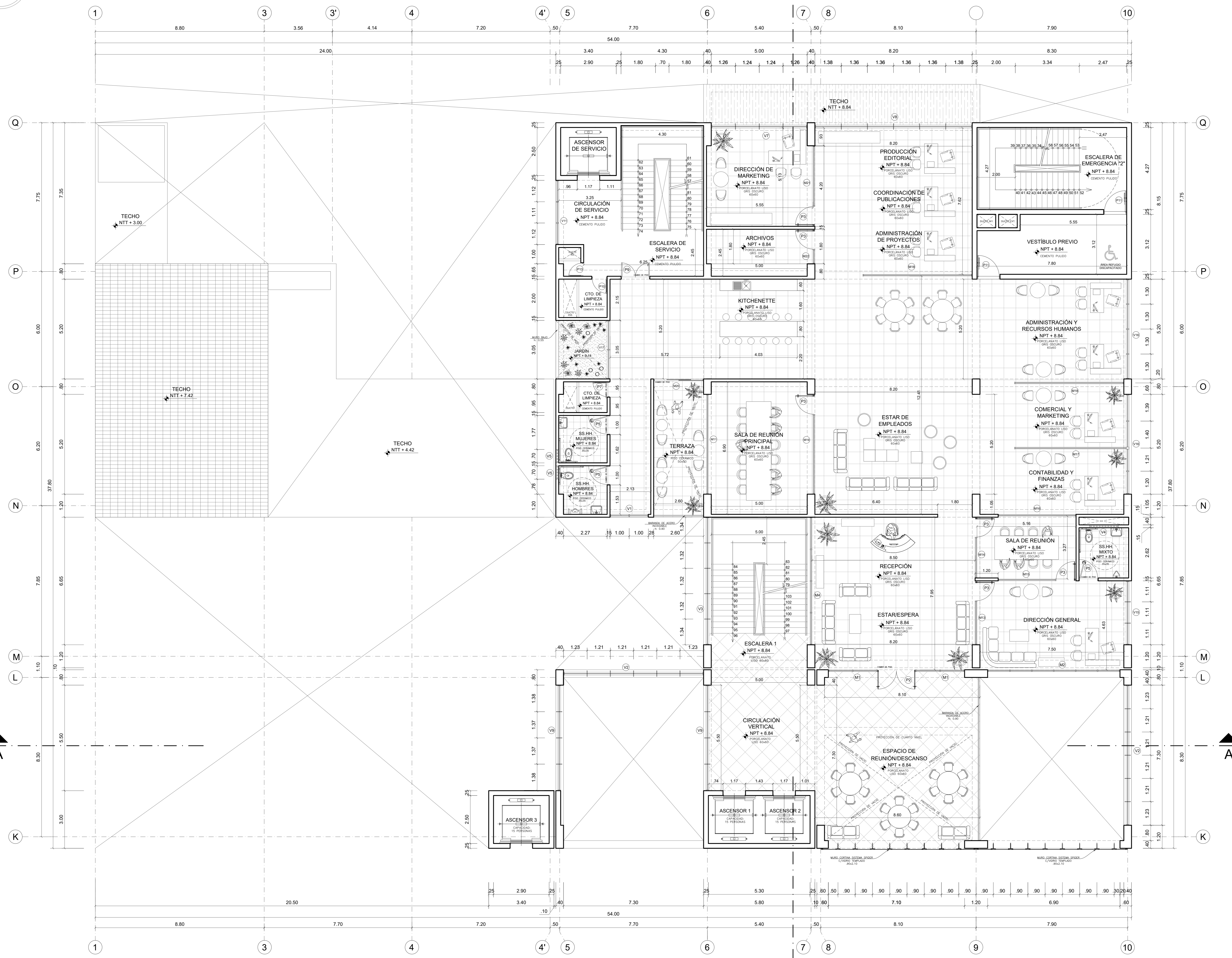
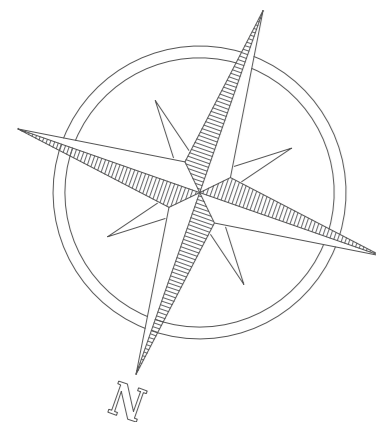
CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	GRDO	CARACTERISTICAS
P1	PUERTA	1.80 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL, TEMPORADO CON MARCHOS DE ALUMINIO NEGRO
P2	PUERTA	2.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL, TEMPORADO CON MARCHOS DE ALUMINIO NEGRO
P3	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPORADO CON MARCHOS DE ALUMINIO
P4	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPORADO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO
P6	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO
P7	PUERTA	0.80 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO
P8	PUERTA	1.80 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P9	PUERTA	1.50 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P10	PUERTA	0.80 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P11	PUERTA	1.20 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA DE ACERO GALVANIZADO CON MARCHOS DE ACERO GALVANIZADO Y TEMPORADO
P12	PUERTA	1.60 m	2.50 m	--	180°	PUERTA DOBLE HOJA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPORADO
P13	PUERTA	0.70 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERISTICAS
V1	VENTANA	2.00 m	1.60 m	0.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V2	VENTANA	7.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V3	VENTANA	6.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V4	VENTANA	1.50 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V5	VENTANA	0.70 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V6	VENTANA	3.22 m	1.60 m	0.95 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V7	VENTANA	5.00 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V8	VENTANA	8.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V9	VENTANA	5.44 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V10	VENTANA	14.10 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V11	VENTANA	3.35 m	1.60 m	0.95 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V12	VENTANA	2.55 m	1.80 m	0.65 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V13	VENTANA	2.80 m	1.80 m	0.65 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V14	VENTANA	5.85 m	1.80 m	0.65 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V15	VENTANA	3.33 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V16	VENTANA	5.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V17	VENTANA	3.55 m	3.52 m	0.30 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V18	VENTANA	2.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V19	VENTANA	11.18 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V20	VENTANA	11.14 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V21	VENTANA	29.23 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V22	VENTANA	8.75 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V23	VENTANA	7.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V24	VENTANA	12.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO

CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERISTICAS
M1	MAMPARA	2.55 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M2	MAMPARA	6.90 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M3	MAMPARA	1.35 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M4	MAMPARA	6.85 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M5	MAMPARA	2.86 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M6	MAMPARA	2.67 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M7	MAMPARA	2.18 m	2.80 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M8	MAMPARA	0.83 m	2.80 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M9	MAMPARA	7.10 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M10	MAMPARA	1.75 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M11	MAMPARA	3.20 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M12	MAMPARA	1.90 m	3.40 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M13	MAMPARA	2.29 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M14	MAMPARA	2.12 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M15	MAMPARA	3.02 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M16	MAMPARA	4.26 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M17	MAMPARA	5.83 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M18	MAMPARA	5.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M19	MAMPARA	4.16 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M20	MAMPARA	2.40 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M21	MAMPARA	3.16 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M22	MAMPARA	0.78 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M23	MAMPARA	2.34 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M24	MAMPARA	2.71 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M25	MAMPARA	1.40 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M26	MAMPARA	0.60 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M27	MAMPARA	2.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M28	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M29	MAMPARA	6.00 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M30	MAMPARA	3.45 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M31	MAMPARA	7.30 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M32	MAMPARA	3.25 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M33	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M34	MAMPARA	1.55 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M35	MAMPARA	3.10 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCHOS DE ALUMINIO V/S ACERO

PLANTA SEGUNDO NIVEL
ESC: 1/75

	TITULO DE INVESTIGACION: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA	ESPECIFICACION: SEGUNDA PLANTA - SECTOR 2	ESCALA: 1/75 FECHA: DICIEMBRE 2020
COO. DE LÁMINA: A-12			NO. DE LÁMINA: 027	



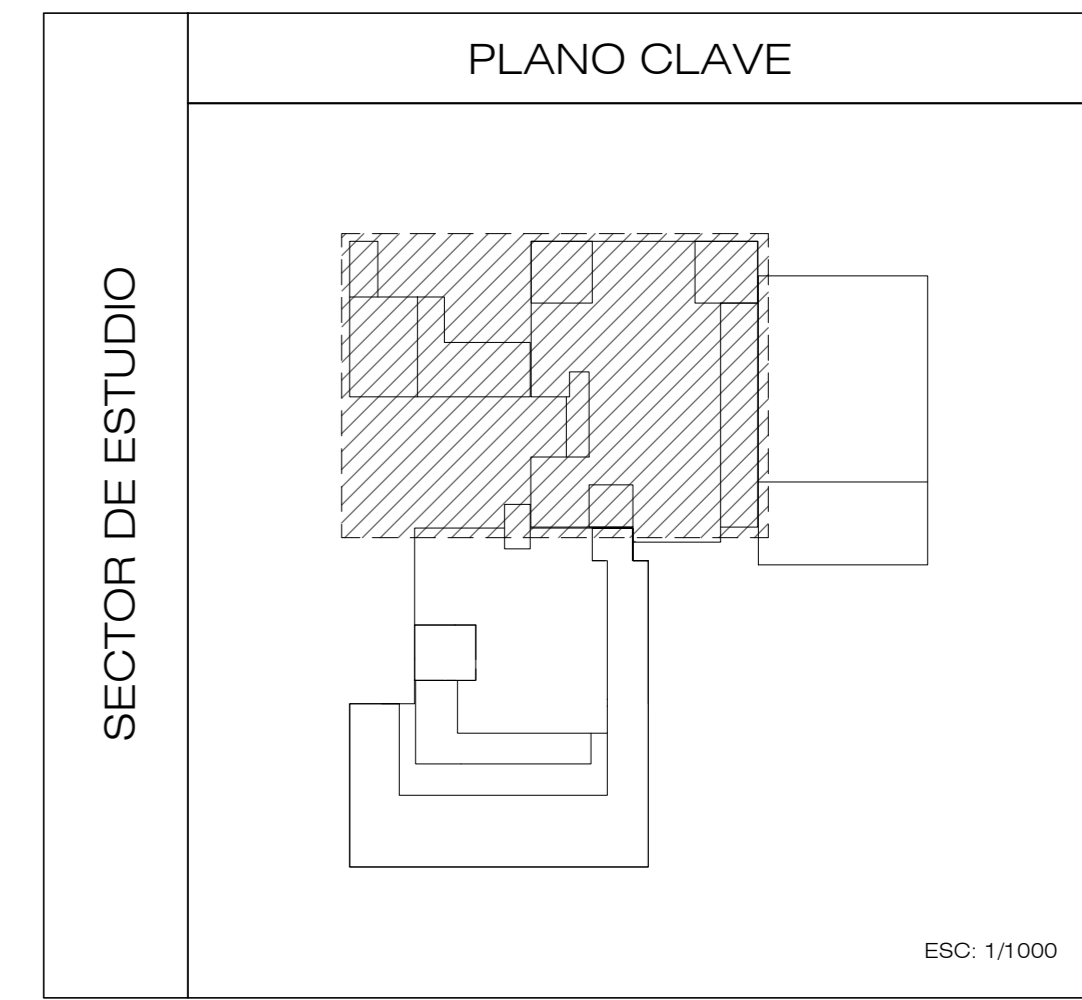
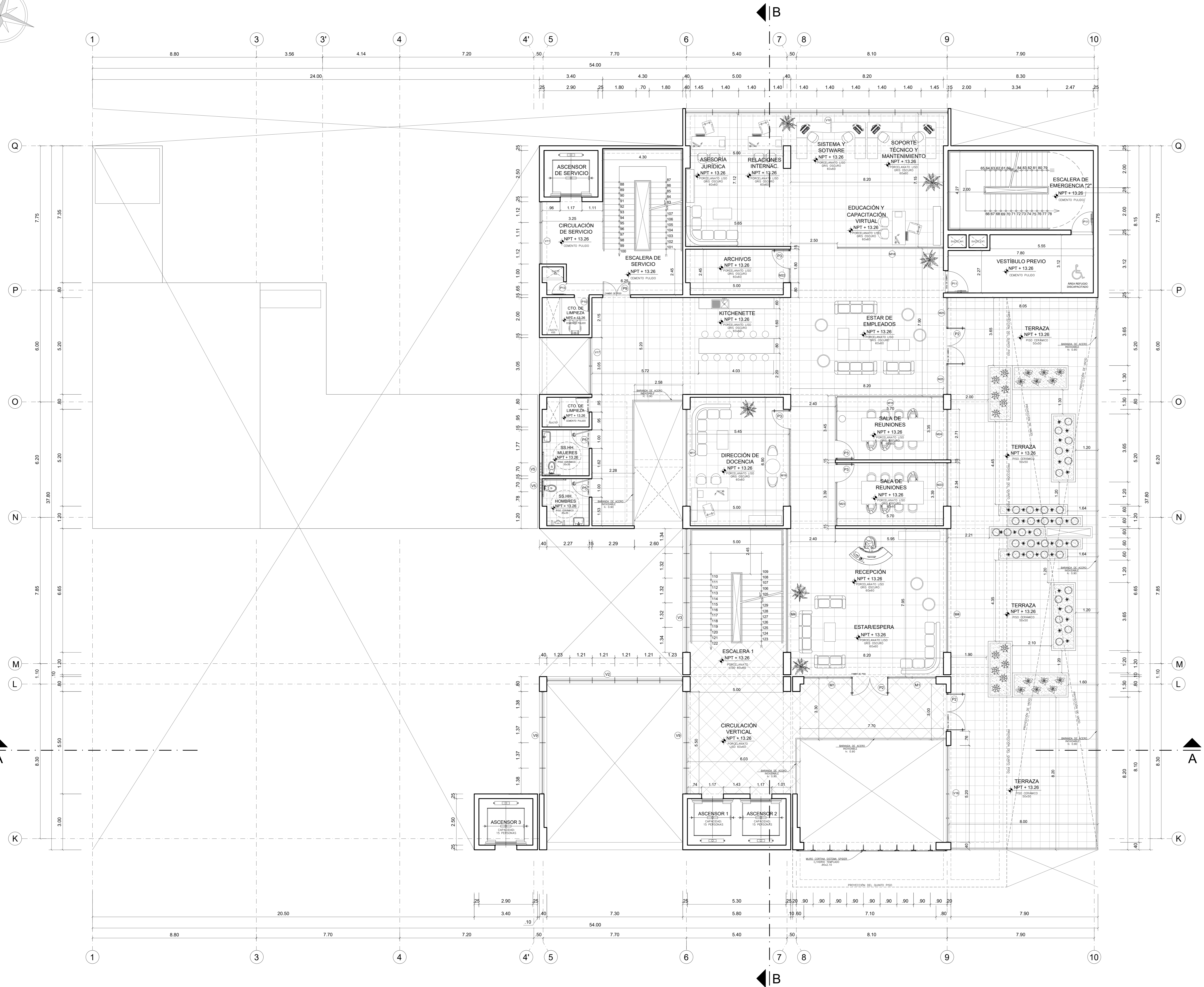
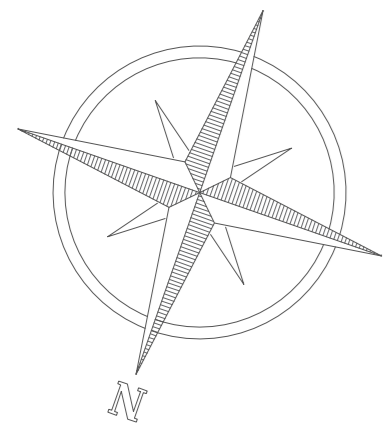
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	GRDO	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	1.80 m	2.50 m	—	—	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPLADO
P2	PUERTA	2.00 m	2.50 m	—	—	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO NEGRO
P3	PUERTA	1.00 m	2.50 m	—	—	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	0.90 m	2.50 m	—	—	PUERTA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPLADO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	—	—	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO
P6	PUERTA	0.90 m	2.50 m	—	—	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO
P7	PUERTA	0.80 m	2.50 m	—	—	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO
P8	PUERTA	1.80 m	2.10 m	—	—	PUERTA CONTRAPLANADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P9	PUERTA	1.50 m	2.10 m	—	—	PUERTA CONTRAPLANADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P10	PUERTA	0.80 m	2.10 m	—	—	PUERTA CONTRAPLANADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P11	PUERTA	1.20 m	2.10 m	—	—	PUERTA CONTRAPLANADA DE ACERO CALAMBRADO CON MODO DE ACCESO CALAMBRADO Y TIRADOR
P12	PUERTA	1.60 m	2.50 m	—	—	PUERTA DOBLE HOJA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPLADO
P13	PUERTA	0.70 m	2.10 m	—	—	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO

CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	2.00 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V2	VENTANA	7.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V3	VENTANA	6.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V4	VENTANA	1.50 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V5	VENTANA	0.70 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V6	VENTANA	3.22 m	1.60 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V7	VENTANA	5.90 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V8	VENTANA	8.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V9	VENTANA	5.44 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V10	VENTANA	14.10 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V11	VENTANA	3.35 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V12	VENTANA	2.55 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V13	VENTANA	2.80 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V14	VENTANA	5.85 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V15	VENTANA	3.35 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V16	VENTANA	5.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V17	VENTANA	3.55 m	3.52 m	0.30 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V18	VENTANA	2.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V19	VENTANA	11.18 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V20	VENTANA	11.14 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V21	VENTANA	20.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V22	VENTANA	8.75 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V23	VENTANA	7.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V24	VENTANA	12.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO

CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	2.55 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M2	MAMPARA	6.90 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M3	MAMPARA	1.33 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M4	MAMPARA	6.65 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M5	MAMPARA	2.96 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M6	MAMPARA	2.87 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M7	MAMPARA	2.18 m	2.80 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M8	MAMPARA	0.83 m	2.80 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M9	MAMPARA	7.10 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M10	MAMPARA	1.75 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M11	MAMPARA	5.20 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M12	MAMPARA	1.90 m	2.40 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M13	MAMPARA	2.29 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M14	MAMPARA	2.13 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M15	MAMPARA	3.02 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M16	MAMPARA	4.08 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M17	MAMPARA	5.83 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M18	MAMPARA	5.70 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M19	MAMPARA	4.16 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M20	MAMPARA	2.40 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M21	MAMPARA	3.16 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M22	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M23	MAMPARA	2.24 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M24	MAMPARA	2.71 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M25	MAMPARA	1.60 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M26	MAMPARA	0.60 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M27	MAMPARA	2.80 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M28	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M29	MAMPARA	8.00 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M30	MAMPARA	3.45 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M31	MAMPARA	7.20 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M32	MAMPARA	3.25 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M33	MAMPARA	0.74 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M34	MAMPARA	1.55 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M35	MAMPARA	3.10 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO

PLANTA TERCER NIVEL
ESC: 1/75

	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:	El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Serati.	TESISTA:	ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN
	PROYECTO:	INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD:	ARQUITECTURA
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO:	LIMA	PLANO:	DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA
ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROVINCIA:	LIMA	ESPECIFICACIÓN:	TERCERA PLANTA - SECTOR 2
	DISTRITO:	SAN MARTÍN DE PORRES	ESCALA:	1/75
			FECHA:	DICIEMBRE 2020
			COO. DE LÁMINA:	A-13
			Nº DE LÁMINA:	028



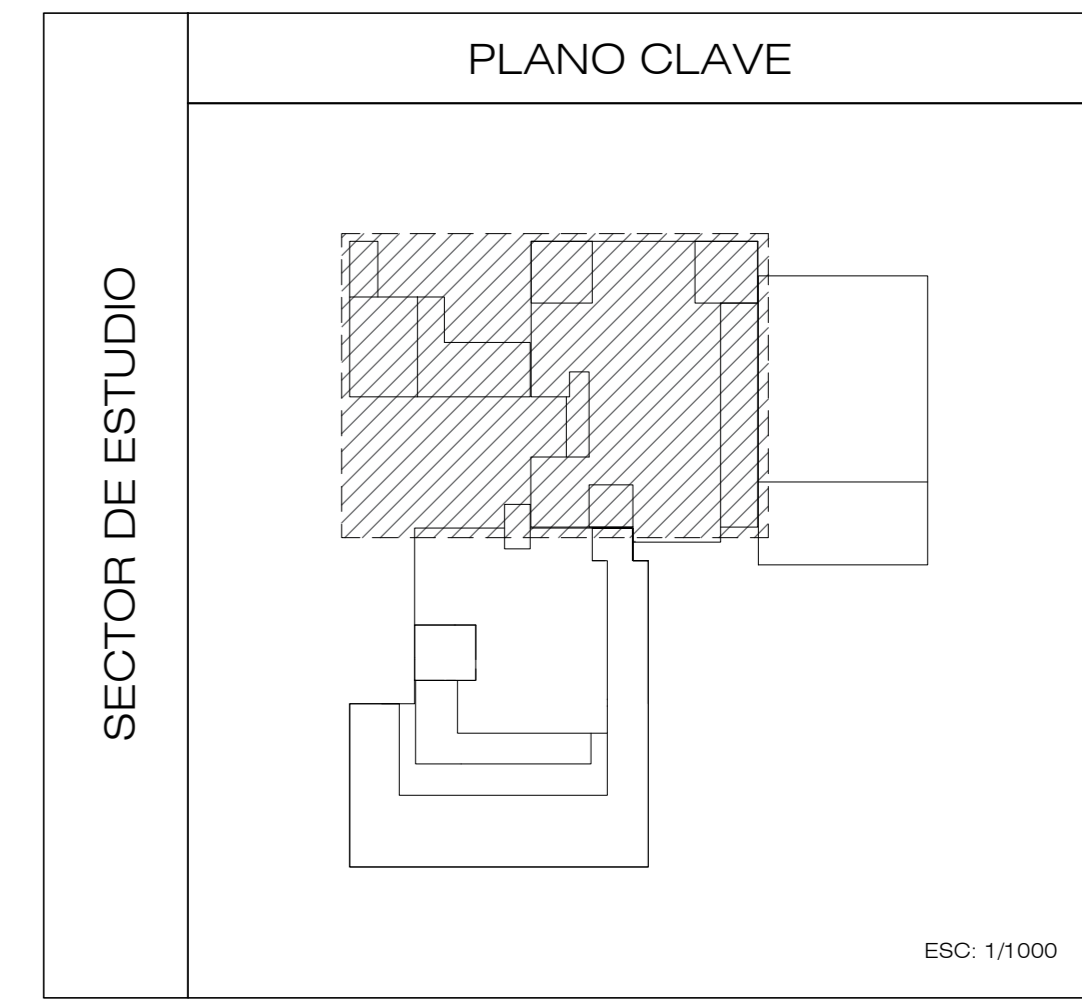
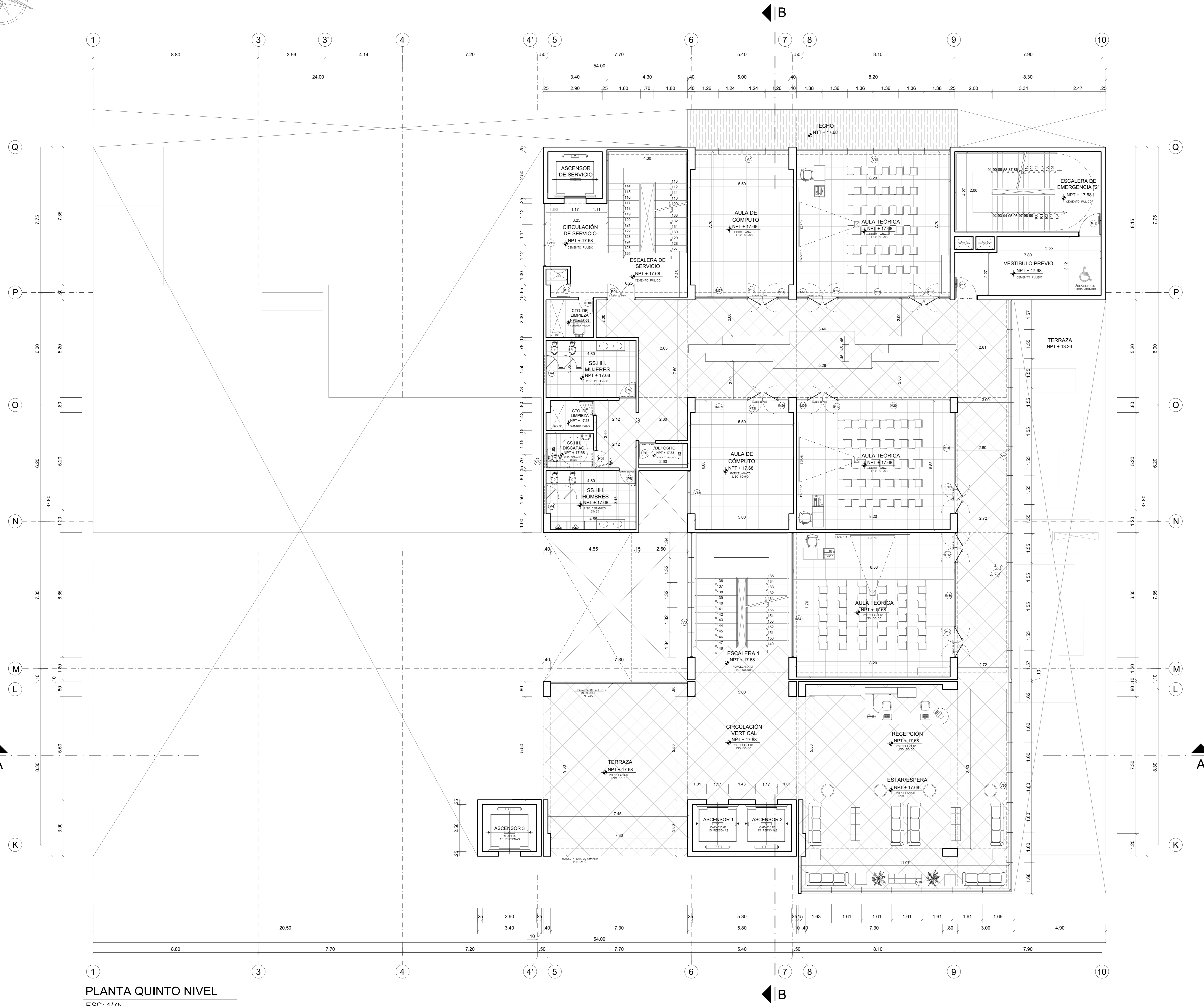
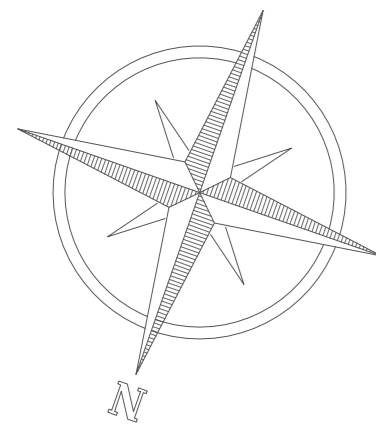
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	GRDO	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	1.80 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPLADO
P2	PUERTA	2.00 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO NEGRO
P3	PUERTA	1.00 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	0.90 m	2.50 m	—	90°	PUERTA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPLADO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	—	90°	PUERTA CONTRAMARCADA COLOR BLANCO
P6	PUERTA	0.90 m	2.50 m	—	90°	PUERTA CONTRAMARCADA COLOR BLANCO
P7	PUERTA	0.80 m	2.50 m	—	90°	PUERTA CONTRAMARCADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P8	PUERTA	1.80 m	2.10 m	—	90°	PUERTA CONTRAMARCADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P9	PUERTA	1.50 m	2.10 m	—	90°	PUERTA CONTRAMARCADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P10	PUERTA	0.80 m	2.10 m	—	90°	PUERTA CONTRAMARCADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P11	PUERTA	1.20 m	2.10 m	—	90°	PUERTA CONTRAMARCADA DE ALUMINIO CALAMBRADO CON MARCO DE ALUMINIO CALAMBRADO Y VIDRO
P12	PUERTA	1.60 m	2.50 m	—	180°	PUERTA DOBLE HOJA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPLADO
P13	PUERTA	0.70 m	2.10 m	—	90°	PUERTA CONTRAMARCADA COLOR BLANCO

CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	2.00 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V2	VENTANA	7.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V3	VENTANA	6.65 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V4	VENTANA	1.50 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V5	VENTANA	0.70 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V6	VENTANA	3.22 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V7	VENTANA	5.90 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V8	VENTANA	8.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V9	VENTANA	5.46 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V10	VENTANA	14.10 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V11	VENTANA	3.35 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V12	VENTANA	2.55 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V13	VENTANA	2.80 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V14	VENTANA	5.85 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V15	VENTANA	3.53 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V16	VENTANA	5.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V17	VENTANA	3.55 m	3.52 m	0.30 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V18	VENTANA	2.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V19	VENTANA	11.16 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V20	VENTANA	11.14 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V21	VENTANA	20.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V22	VENTANA	8.75 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V23	VENTANA	7.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
V24	VENTANA	12.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO

CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	2.55 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M2	MAMPARA	6.90 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M3	MAMPARA	1.33 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M4	MAMPARA	6.65 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M5	MAMPARA	2.96 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M6	MAMPARA	2.87 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M7	MAMPARA	2.18 m	2.80 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M8	MAMPARA	0.83 m	2.80 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M9	MAMPARA	7.10 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M10	MAMPARA	1.75 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M11	MAMPARA	5.20 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M12	MAMPARA	1.90 m	2.40 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M13	MAMPARA	2.29 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M14	MAMPARA	2.13 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M15	MAMPARA	3.02 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M16	MAMPARA	4.08 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M17	MAMPARA	5.83 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M18	MAMPARA	5.70 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M19	MAMPARA	4.16 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M20	MAMPARA	2.40 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M21	MAMPARA	3.16 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M22	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M23	MAMPARA	2.24 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M24	MAMPARA	2.71 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M25	MAMPARA	1.60 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M26	MAMPARA	0.60 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M27	MAMPARA	2.80 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M28	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M29	MAMPARA	8.00 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M30	MAMPARA	3.45 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M31	MAMPARA	7.20 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M32	MAMPARA	3.25 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M33	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M34	MAMPARA	1.55 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO
M35	MAMPARA	3.10 m	3.82 m	—	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO

PLANTA CUARTO NIVEL
ESC: 1/75

	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉS PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75	COO. DE LÁMINA:
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA ESPECIFICACIÓN: CUARTA PLANTA - SECTOR 2	FECHA: DICIEMBRE 2020	



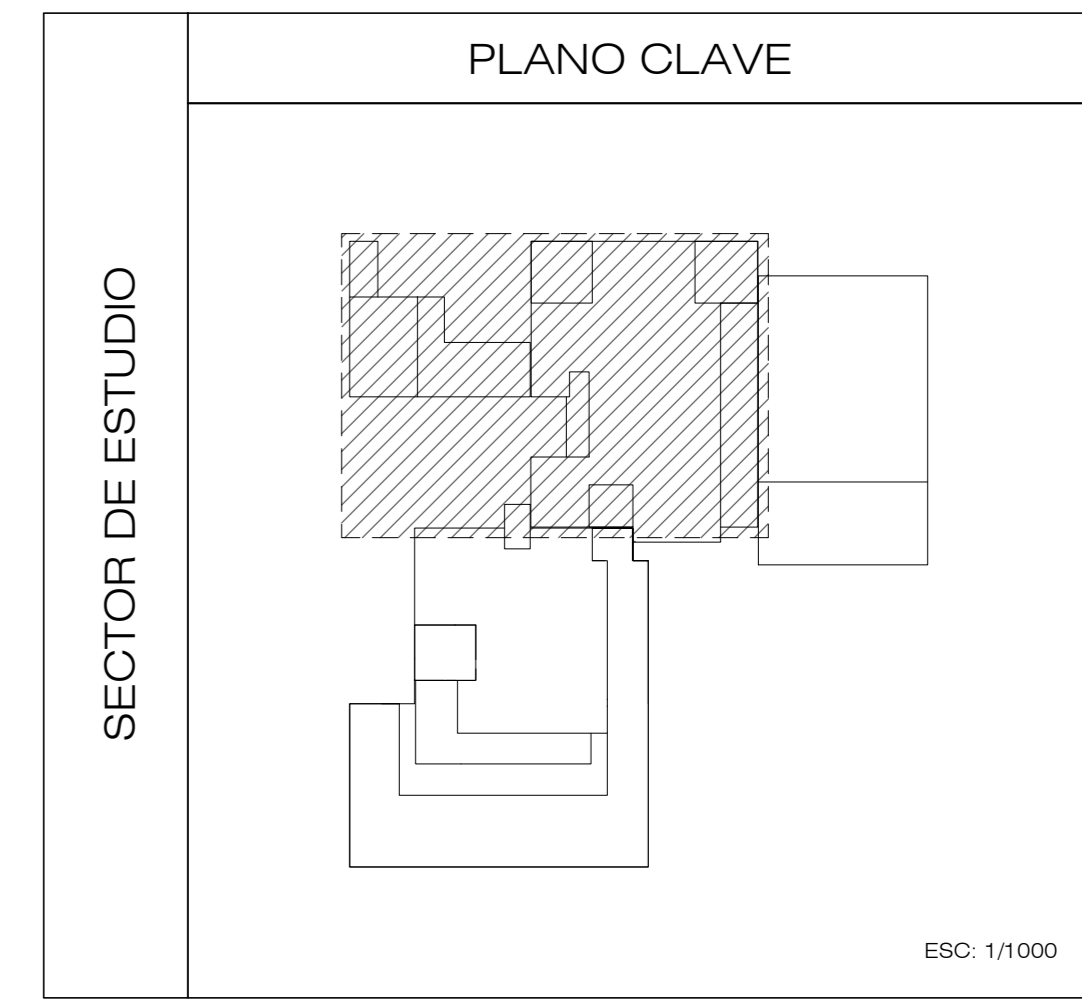
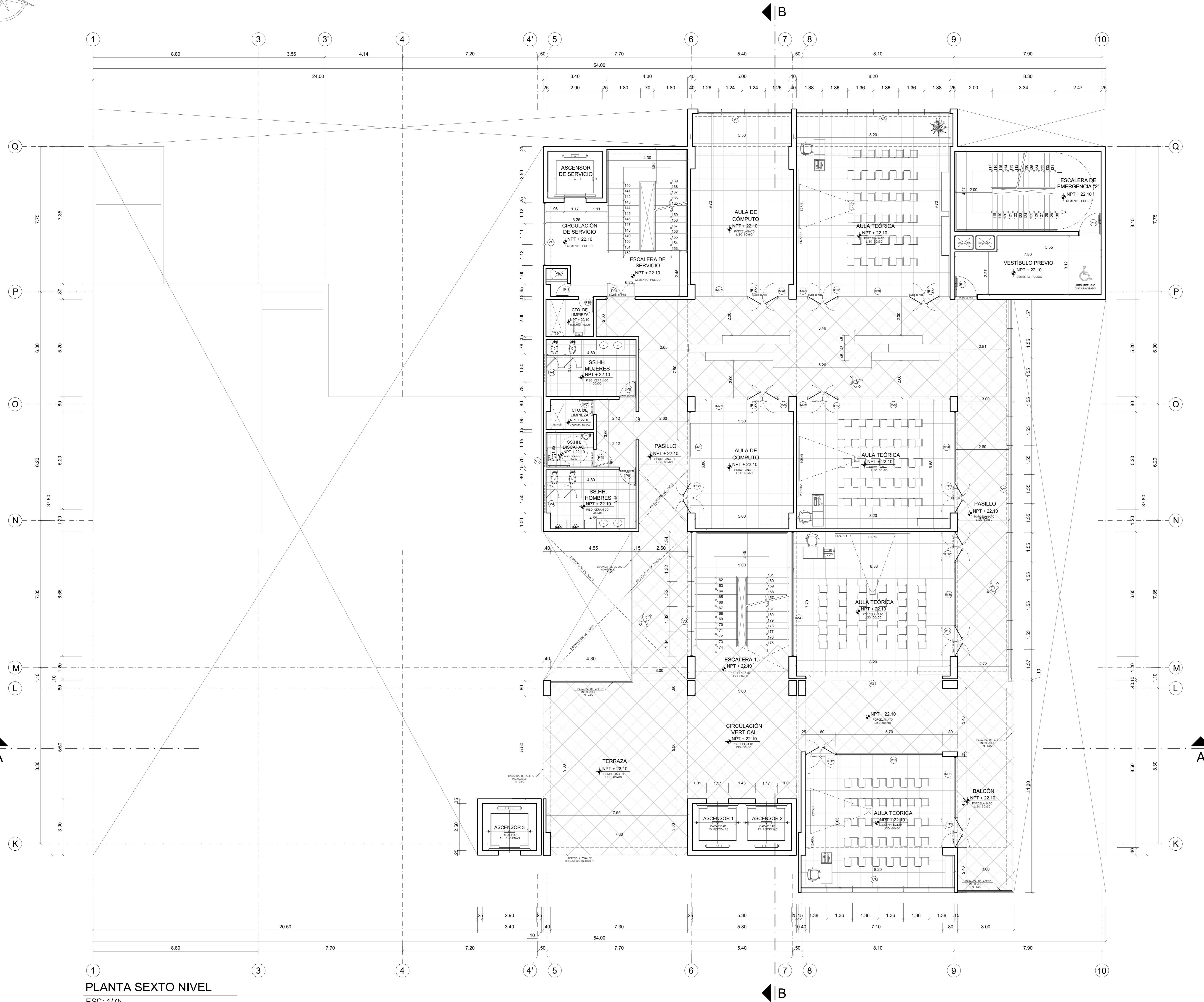
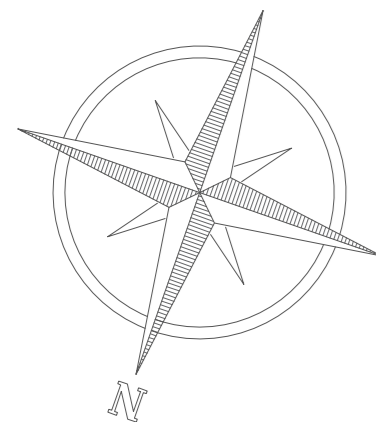
CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	GRDO	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	1.80 m	2.50 m	--	--	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPLADO
P2	PUERTA	2.00 m	2.50 m	--	--	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
P3	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	--	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARRÓN DE ALUMINO
P4	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	--	PUERTA DE ALUMINO NEGRO CON VIDRO TEMPLADO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	--	PUERTA CONTRAPICADA COLOR BLANCO
P6	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	--	PUERTA CONTRAPICADA COLOR BLANCO
P7	PUERTA	0.80 m	2.50 m	--	--	PUERTA CONTRAPICADA COLOR BLANCO
P8	PUERTA	1.80 m	2.10 m	--	--	PUERTA CONTRAPICADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P9	PUERTA	1.50 m	2.10 m	--	--	PUERTA CONTRAPICADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P10	PUERTA	0.80 m	2.10 m	--	--	PUERTA CONTRAPICADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P11	PUERTA	1.20 m	2.10 m	--	--	PUERTA CONTRAPICADA DE ACERO CALAMBRADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
P12	PUERTA	1.60 m	2.50 m	--	--	PUERTA DOBLE HOJA DE ALUMINO NEGRO CON VIDRO TEMPLADO
P13	PUERTA	0.70 m	2.10 m	--	--	PUERTA CONTRAPICADA COLOR BLANCO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	2.00 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V2	VENTANA	7.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V3	VENTANA	6.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V4	VENTANA	1.50 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V5	VENTANA	0.70 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V6	VENTANA	3.22 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V7	VENTANA	5.90 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V8	VENTANA	8.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V9	VENTANA	5.46 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V10	VENTANA	14.10 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V11	VENTANA	3.35 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V12	VENTANA	2.55 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V13	VENTANA	2.80 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V14	VENTANA	5.85 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V15	VENTANA	3.53 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V16	VENTANA	5.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V17	VENTANA	3.55 m	3.52 m	0.30 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V18	VENTANA	2.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V19	VENTANA	11.16 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V20	VENTANA	11.14 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V21	VENTANA	20.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V22	VENTANA	8.75 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V23	VENTANA	7.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
V24	VENTANA	12.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO

CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	2.55 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M2	MAMPARA	6.90 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M3	MAMPARA	1.33 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M4	MAMPARA	6.85 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M5	MAMPARA	2.96 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M6	MAMPARA	2.87 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M7	MAMPARA	2.18 m	2.80 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M8	MAMPARA	0.83 m	2.80 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M9	MAMPARA	7.10 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M10	MAMPARA	1.75 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M11	MAMPARA	5.20 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M12	MAMPARA	1.90 m	2.40 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M13	MAMPARA	2.29 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M14	MAMPARA	2.12 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M15	MAMPARA	3.02 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M16	MAMPARA	4.08 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M17	MAMPARA	5.83 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M18	MAMPARA	5.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M19	MAMPARA	4.16 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M20	MAMPARA	2.40 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M21	MAMPARA	3.16 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M22	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M23	MAMPARA	2.14 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M24	MAMPARA	2.71 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M25	MAMPARA	1.60 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M26	MAMPARA	0.60 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M27	MAMPARA	2.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M28	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M29	MAMPARA	8.00 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M30	MAMPARA	3.45 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M31	MAMPARA	7.30 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M32	MAMPARA	3.25 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M33	MAMPARA	0.74 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M34	MAMPARA	1.50 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO
M35	MAMPARA	3.10 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARRÓN DE ALUMINO V/S ACERO

PLANTA QUINTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75
	FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA ESPECIFICACIÓN: QUINTA PLANTA - SECTOR 2



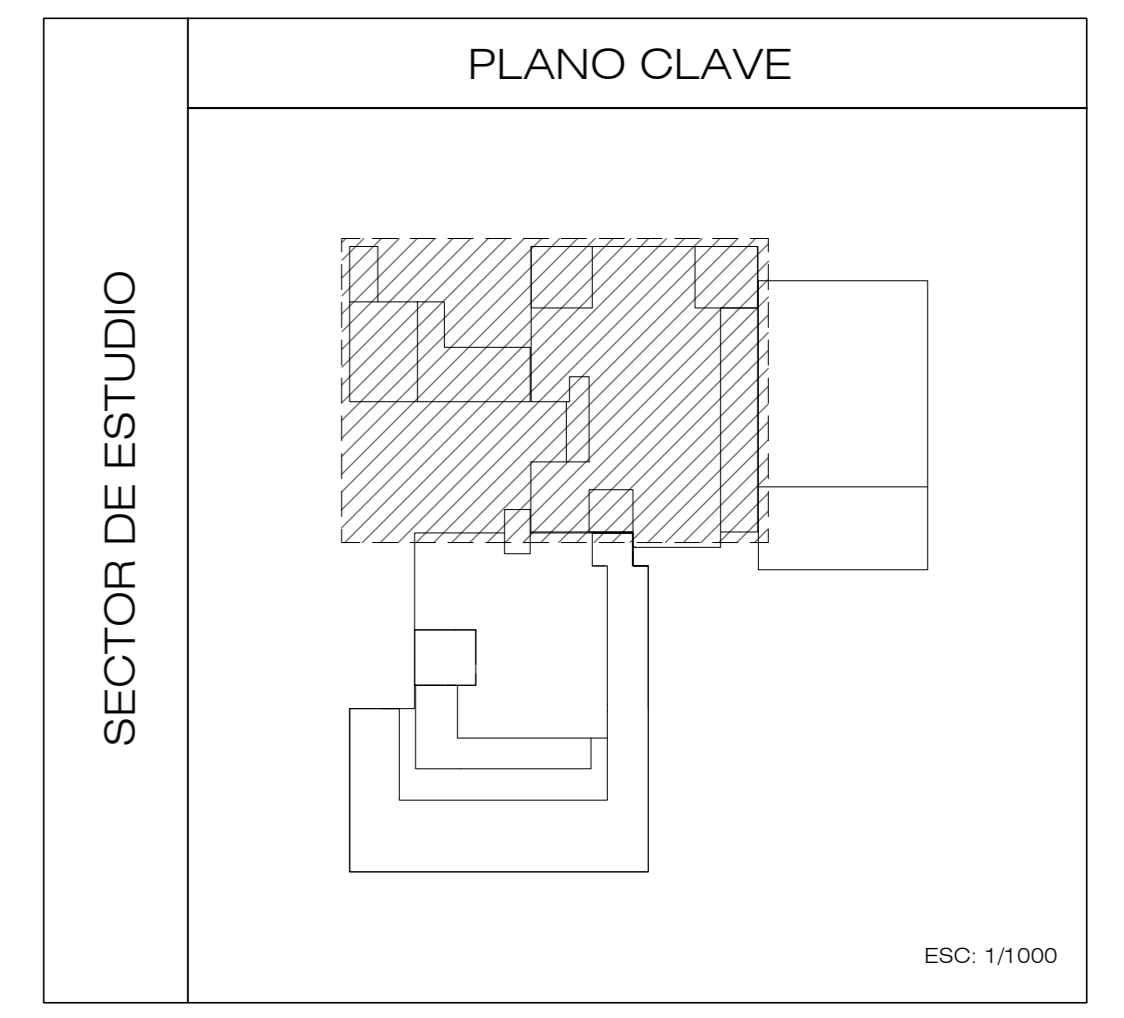
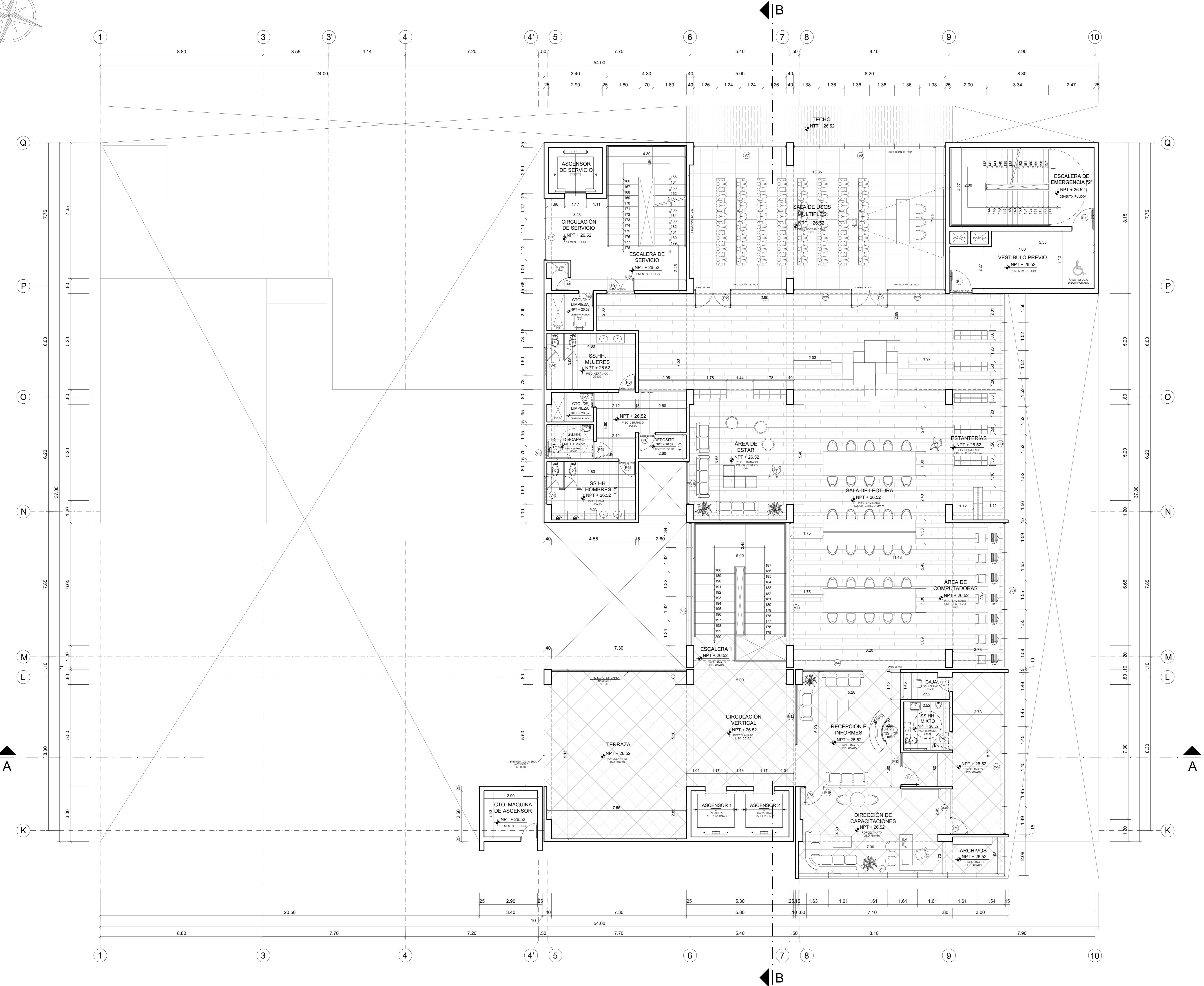
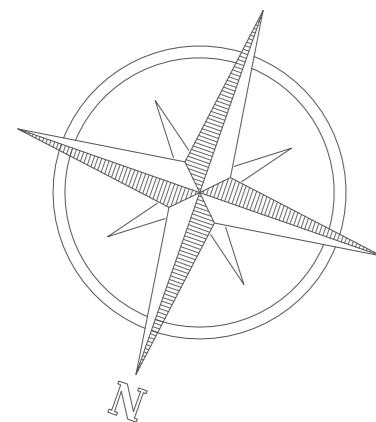
CUADRO DE VANOS - PUERTAS							
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	GRDO	CARACTERÍSTICAS	
P1	PUERTA	1.80 m	2.50 m	--	--	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPORADO
P2	PUERTA	2.00 m	2.50 m	--	--	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPORADO CON MARCO DE ALUMINIO NEGRO
P3	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	--	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPORADO CON MARCO DE ALUMINIO
P4	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	--	90°	PUERTA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPORADO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO
P6	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO
P7	PUERTA	0.80 m	2.50 m	--	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P8	PUERTA	1.80 m	2.10 m	--	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P9	PUERTA	1.50 m	2.10 m	--	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P10	PUERTA	0.80 m	2.10 m	--	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P11	PUERTA	1.20 m	2.10 m	--	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA DE ACERO CALAMBRADO CON MARCO DE ACERO CALAMBRADO Y TIRADO
P12	PUERTA	1.60 m	2.50 m	--	--	180°	PUERTA DOBLE HOJA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPORADO
P13	PUERTA	0.70 m	2.10 m	--	--	90°	PUERTA CONTRAPLANADA COLOR BLANCO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS							
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS	
V1	VENTANA	2.00 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V2	VENTANA	7.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V3	VENTANA	6.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V4	VENTANA	1.50 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V5	VENTANA	0.70 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V6	VENTANA	3.22 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V7	VENTANA	5.90 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V8	VENTANA	8.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V9	VENTANA	5.46 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V10	VENTANA	14.10 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V11	VENTANA	3.35 m	1.60 m	0.90 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V12	VENTANA	2.55 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V13	VENTANA	2.80 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V14	VENTANA	5.85 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V15	VENTANA	3.53 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V16	VENTANA	5.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V17	VENTANA	3.55 m	3.52 m	0.30 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V18	VENTANA	2.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V19	VENTANA	11.16 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V20	VENTANA	11.14 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V21	VENTANA	20.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V22	VENTANA	8.75 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V23	VENTANA	7.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
V24	VENTANA	12.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	

CUADRO DE VANOS - MAMPARA							
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS	
M1	MAMPARA	2.55 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M2	MAMPARA	6.90 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M3	MAMPARA	1.33 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M4	MAMPARA	6.85 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M5	MAMPARA	2.96 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M6	MAMPARA	2.87 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M7	MAMPARA	2.18 m	2.80 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M8	MAMPARA	0.83 m	2.80 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M9	MAMPARA	7.10 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M10	MAMPARA	1.75 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M11	MAMPARA	5.20 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M12	MAMPARA	1.90 m	2.40 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M13	MAMPARA	2.29 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M14	MAMPARA	2.12 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M15	MAMPARA	3.02 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M16	MAMPARA	4.08 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M17	MAMPARA	5.83 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M18	MAMPARA	5.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M19	MAMPARA	4.16 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M20	MAMPARA	2.40 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M21	MAMPARA	3.16 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M22	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M23	MAMPARA	2.24 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M24	MAMPARA	2.71 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M25	MAMPARA	1.60 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M26	MAMPARA	0.60 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M27	MAMPARA	2.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M28	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M29	MAMPARA	8.00 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M30	MAMPARA	3.45 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M31	MAMPARA	7.20 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M32	MAMPARA	3.25 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M33	MAMPARA	0.74 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M34	MAMPARA	1.50 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	
M35	MAMPARA	3.10 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPORADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPORADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/S ACERO	

PLANTA SEXTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: A-16	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	FECHA: DICIEMBRE 2020	Nº DE LÁMINA: 031	
	FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA ESPECIFICACION: SEXTA PLANTA - SECTOR 2		



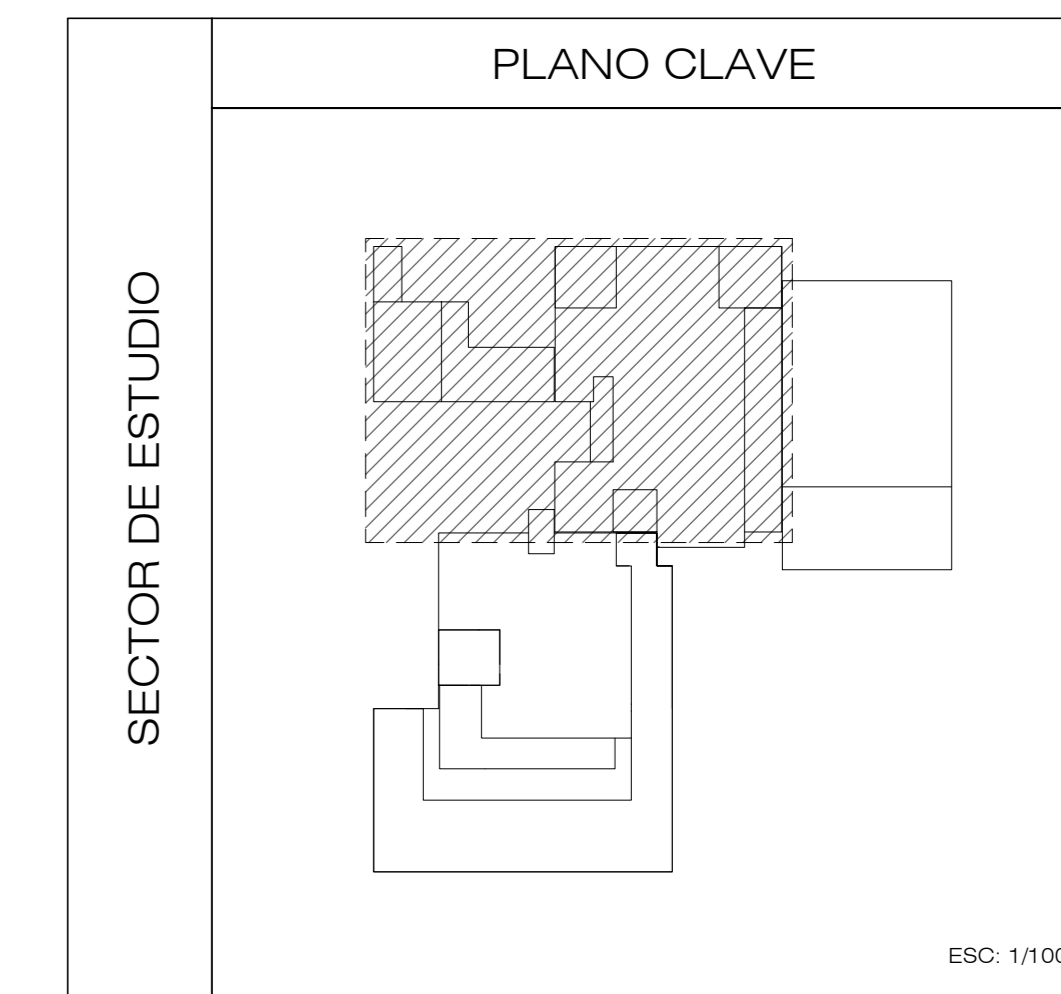
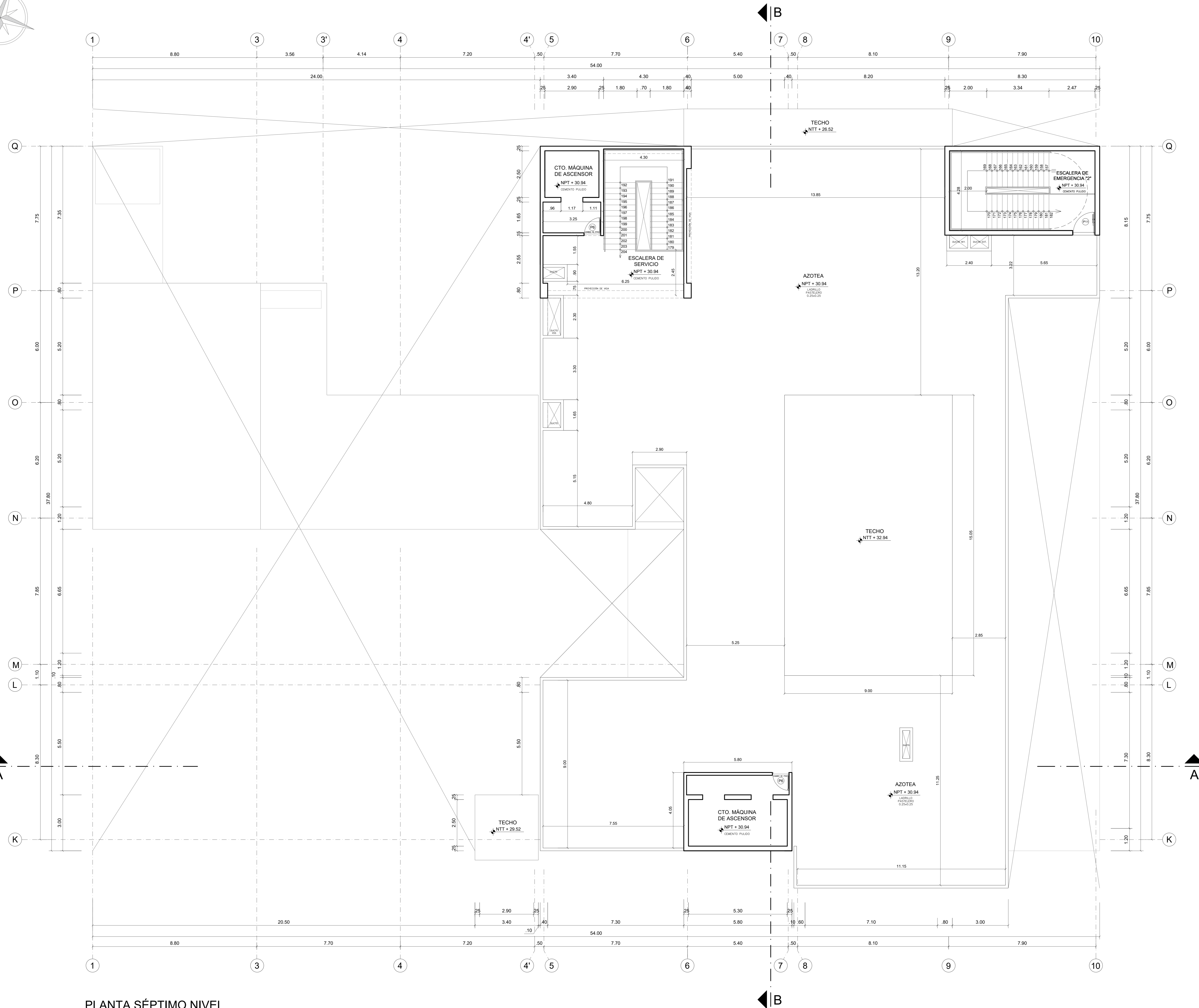
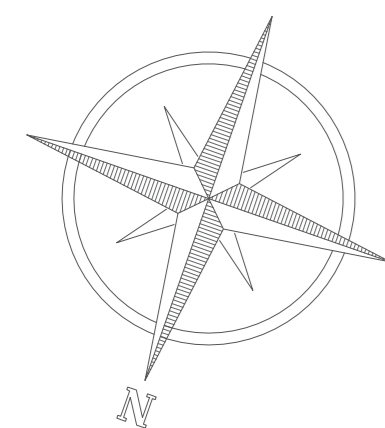
CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	GRFO	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	1.80	2.50	--	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL templado
P2	PUERTA	2.00	2.50	--	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL templado con marco de acero inoxidable
P3	PUERTA	1.00	2.50	--	90°	PUERTA DE CRISTAL templado con marco de aluminio
P4	PUERTA	0.90	2.50	--	90°	PUERTA DE ALUMINO NEGRO con vidrio templado
P5	PUERTA	1.00	2.50	--	90°	PUERTA CONTRAPUNAJADA COLOR BLANCO
P6	PUERTA	0.90	2.50	--	90°	PUERTA CONTRAPUNAJADA COLOR BLANCO
P7	PUERTA	0.80	2.50	--	90°	PUERTA CONTRAPUNAJADA COLOR BLANCO
P8	PUERTA	1.80	2.10	--	90°	PUERTA CONTRAPUNAJADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P9	PUERTA	1.50	2.10	--	90°	PUERTA CONTRAPUNAJADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P10	PUERTA	0.80	2.10	--	90°	PUERTA CONTRAPUNAJADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P11	PUERTA	1.20	2.10	--	90°	PUERTA CONTRAPUNAJADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA con marco de acero galvanizado y pintado
P12	PUERTA	1.60	2.00	--	180°	PUERTA CONTRAPUNAJADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA con vidrio templado
P13	PUERTA	0.70	2.10	--	90°	PUERTA CONTRAPUNAJADA COLOR BLANCO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	2.00	1.60	0.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V2	VENTANA	7.30	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V3	VENTANA	6.85	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V4	VENTANA	1.50	0.60	1.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V5	VENTANA	0.70	0.60	1.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V6	VENTANA	3.22	1.60	0.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V7	VENTANA	5.90	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V8	VENTANA	8.20	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V9	VENTANA	5.48	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V10	VENTANA	14.10	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V11	VENTANA	3.35	1.60	0.80	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V12	VENTANA	2.55	1.80	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V13	VENTANA	2.80	1.80	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V14	VENTANA	5.85	1.80	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V15	VENTANA	3.33	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V16	VENTANA	5.20	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V17	VENTANA	3.03	3.52	0.30	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V18	VENTANA	2.30	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V19	VENTANA	11.18	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V20	VENTANA	11.14	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V21	VENTANA	20.23	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V22	VENTANA	8.73	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V23	VENTANA	7.83	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
V24	VENTANA	12.25	3.22	0.60	VIDRIO	VENTANA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO

CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	2.55	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M2	MAMPARA	6.90	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M3	MAMPARA	1.33	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M4	MAMPARA	6.65	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M5	MAMPARA	2.98	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M6	MAMPARA	2.67	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M7	MAMPARA	2.18	2.80	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M8	MAMPARA	0.83	2.80	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M9	MAMPARA	7.10	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M10	MAMPARA	1.75	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M11	MAMPARA	5.20	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M12	MAMPARA	1.90	2.40	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M13	MAMPARA	2.29	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M14	MAMPARA	2.12	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M15	MAMPARA	3.02	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M16	MAMPARA	4.56	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M17	MAMPARA	5.83	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M18	MAMPARA	5.70	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M19	MAMPARA	4.16	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M20	MAMPARA	2.60	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M21	MAMPARA	3.16	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M22	MAMPARA	0.76	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M23	MAMPARA	2.34	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M24	MAMPARA	3.71	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M25	MAMPARA	1.80	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M26	MAMPARA	0.60	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M27	MAMPARA	2.80	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M28	MAMPARA	3.80	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M29	MAMPARA	6.00	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M30	MAMPARA	3.45	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M31	MAMPARA	7.30	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M32	MAMPARA	3.25	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M33	MAMPARA	0.76	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M34	MAMPARA	1.55	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO
M35	MAMPARA	3.10	3.82	--	VIDRIO templado	MAMPARA DE VIDRIO templado, ESTRUCTURADO con MARCOS DE ALUMINO 1/2 ACERO

PLANTA SÉPTIMO NIVEL
ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Serati.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA ESPECIFICACIÓN: SÉPTIMA PLANTA - SECTOR 2	CÓD. DE LÁMINA: A-17 FECHA: DICIEMBRE 2020 N° DE LÁMINA: 02



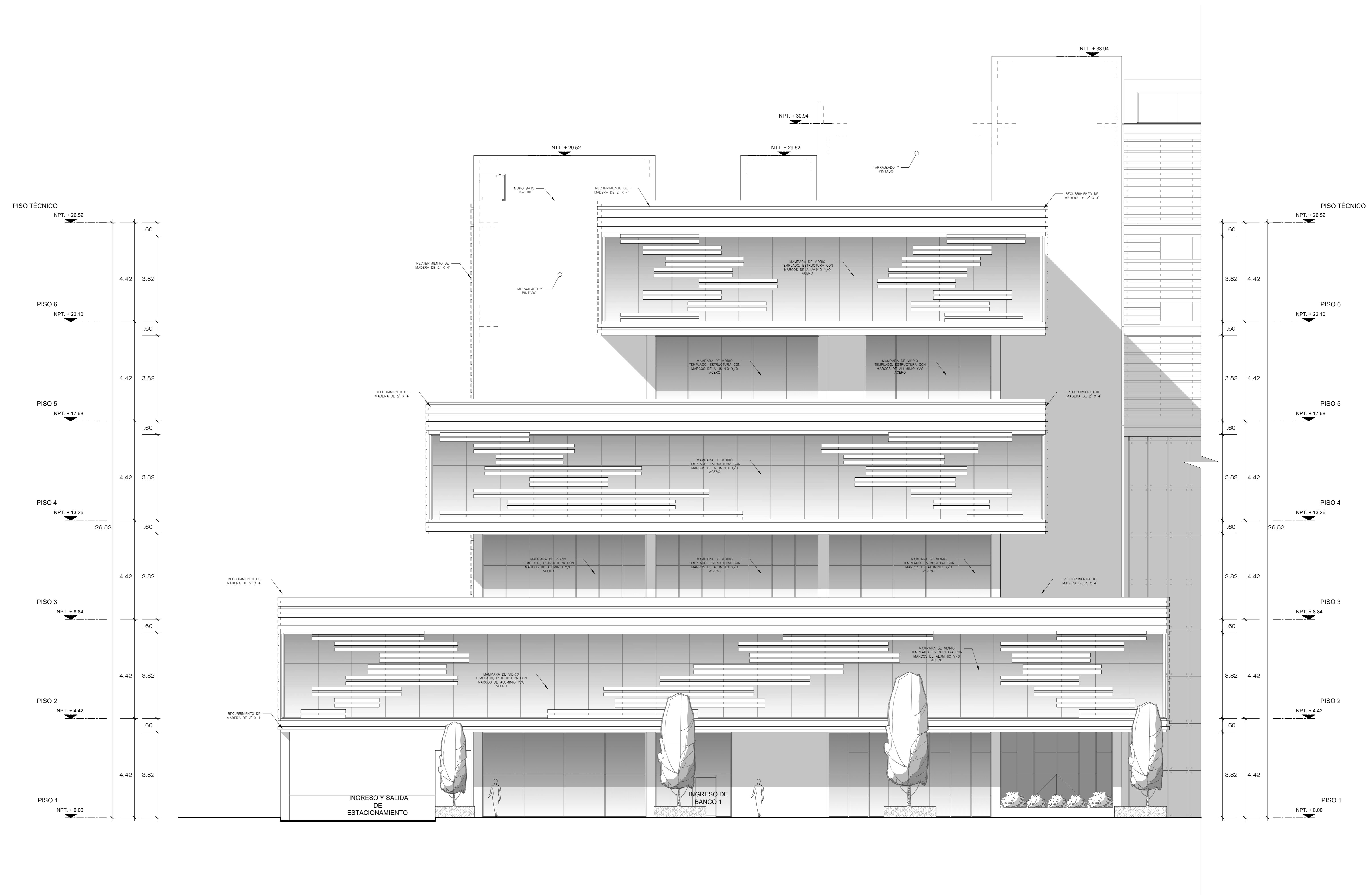
CUADRO DE VANOS - PUERTAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	GRFO	CARACTERÍSTICAS
P1	PUERTA	1.80 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO NEGRO
P2	PUERTA	2.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DOBLE HOJA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO NEGRO
P3	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE CRISTAL TEMPLADO CON MARCO DE ALUMINIO NEGRO
P4	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPLADO
P5	PUERTA	1.00 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTRAPICADA COLOR BLANCO
P6	PUERTA	0.90 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTRAPICADA COLOR BLANCO
P7	PUERTA	0.80 m	2.50 m	--	90°	PUERTA CONTRAPICADA COLOR BLANCO
P8	PUERTA	1.80 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAPICADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P9	PUERTA	1.50 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAPICADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P10	PUERTA	0.80 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAPICADA DOBLE HOJA DOBLE HOJA
P11	PUERTA	1.20 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAPICADA DE ALUMINIO NEGRO CON MARCO DE ALUMINIO NEGRO Y VIDRO TEMPLADO
P12	PUERTA	1.60 m	2.00 m	--	180°	PUERTA CONTRAPICADA DE ALUMINIO NEGRO CON VIDRO TEMPLADO
P13	PUERTA	0.70 m	2.10 m	--	90°	PUERTA CONTRAPICADA COLOR BLANCO

CUADRO DE VANOS - VENTANAS						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
V1	VENTANA	2.00 m	1.60 m	0.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V2	VENTANA	7.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V3	VENTANA	6.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V4	VENTANA	1.50 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V5	VENTANA	0.70 m	0.60 m	1.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V6	VENTANA	3.22 m	1.60 m	0.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V7	VENTANA	5.90 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V8	VENTANA	8.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V9	VENTANA	5.48 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V10	VENTANA	14.10 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V11	VENTANA	3.35 m	1.60 m	0.80 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V12	VENTANA	2.55 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V13	VENTANA	2.80 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V14	VENTANA	5.85 m	1.80 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V15	VENTANA	3.33 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V16	VENTANA	5.20 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V17	VENTANA	3.05 m	3.52 m	0.30 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V18	VENTANA	2.30 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V19	VENTANA	11.18 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V20	VENTANA	11.14 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V21	VENTANA	20.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V22	VENTANA	8.75 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V23	VENTANA	7.85 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
V24	VENTANA	12.25 m	3.22 m	0.60 m	VIDRIO	VENTANA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO

CUADRO DE VANOS - MAMPARA						
CODIGO	TIPO	ANCHO	ALTO	ALFEIZAR	MATERIAL	CARACTERÍSTICAS
M1	MAMPARA	2.55 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M2	MAMPARA	6.90 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M3	MAMPARA	1.33 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M4	MAMPARA	6.65 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M5	MAMPARA	2.98 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M6	MAMPARA	2.67 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M7	MAMPARA	2.18 m	2.80 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M8	MAMPARA	0.83 m	2.80 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M9	MAMPARA	7.10 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M10	MAMPARA	1.75 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M11	MAMPARA	5.20 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M12	MAMPARA	1.90 m	2.40 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M13	MAMPARA	2.29 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M14	MAMPARA	2.12 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M15	MAMPARA	3.02 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M16	MAMPARA	4.56 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M17	MAMPARA	5.83 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M18	MAMPARA	5.70 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M19	MAMPARA	4.16 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M20	MAMPARA	2.60 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M21	MAMPARA	3.16 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M22	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M23	MAMPARA	2.34 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M24	MAMPARA	3.71 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M25	MAMPARA	1.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M26	MAMPARA	0.60 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M27	MAMPARA	2.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M28	MAMPARA	3.80 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M29	MAMPARA	6.00 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M30	MAMPARA	3.45 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M31	MAMPARA	7.30 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M32	MAMPARA	3.25 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M33	MAMPARA	0.76 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M34	MAMPARA	1.55 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO
M35	MAMPARA	3.10 m	3.82 m	--	VIDRIO TEMPLADO	MAMPARA DE VIDRO TEMPLADO, ESTRUCTURADO CON MARCOS DE ALUMINIO V/3 ACERO

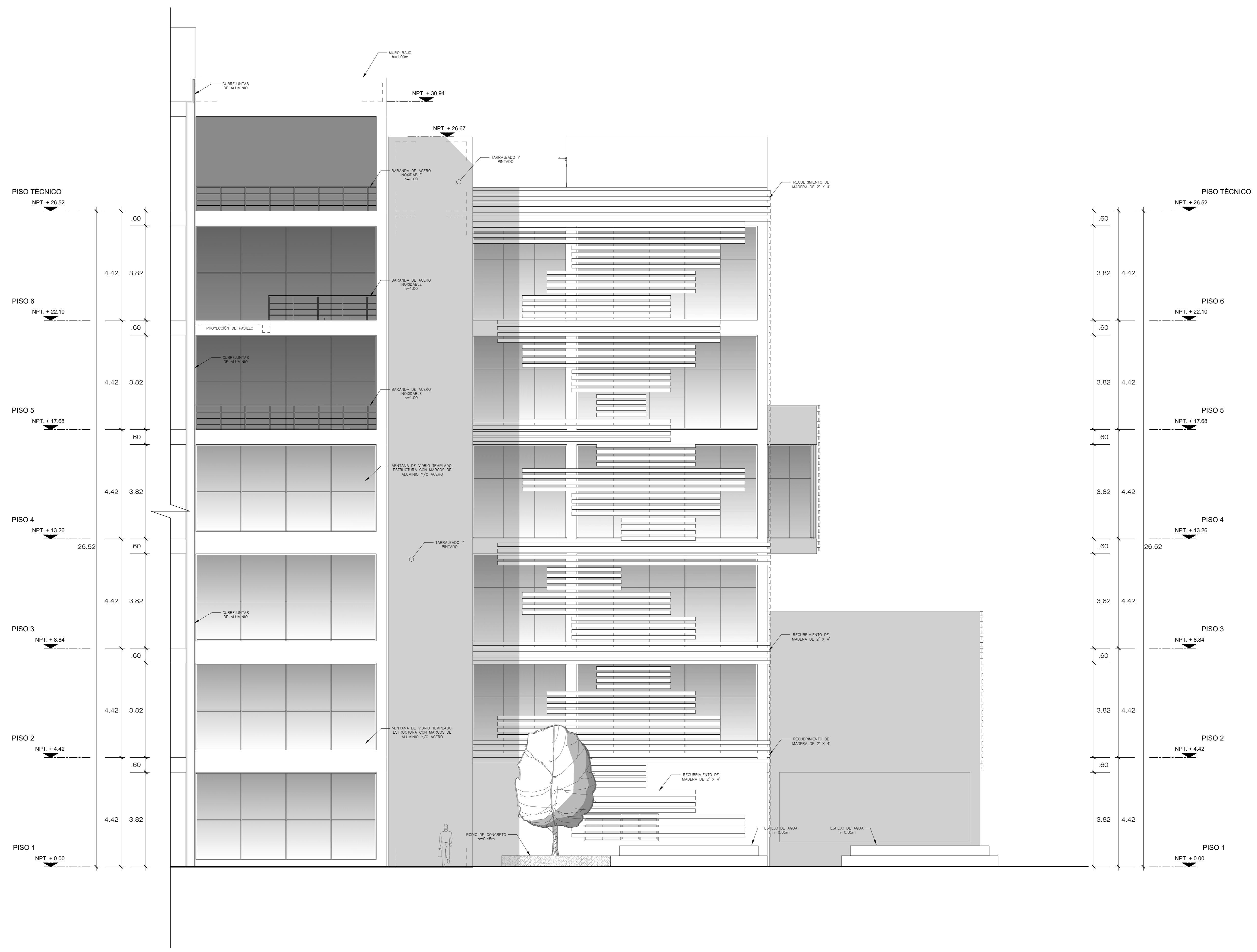
PLANTA SÉPTIMO NIVEL
ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.	TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉS PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75 COD. DE LÁMINA: A-18
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: DISTRIBUCIÓN - ARQUITECTURA ESPECIFICACIÓN: PLANTA AZOTEA - SECTOR 2	FECHA: DICIEMBRE 2020 N° DE LÁMINA: 033



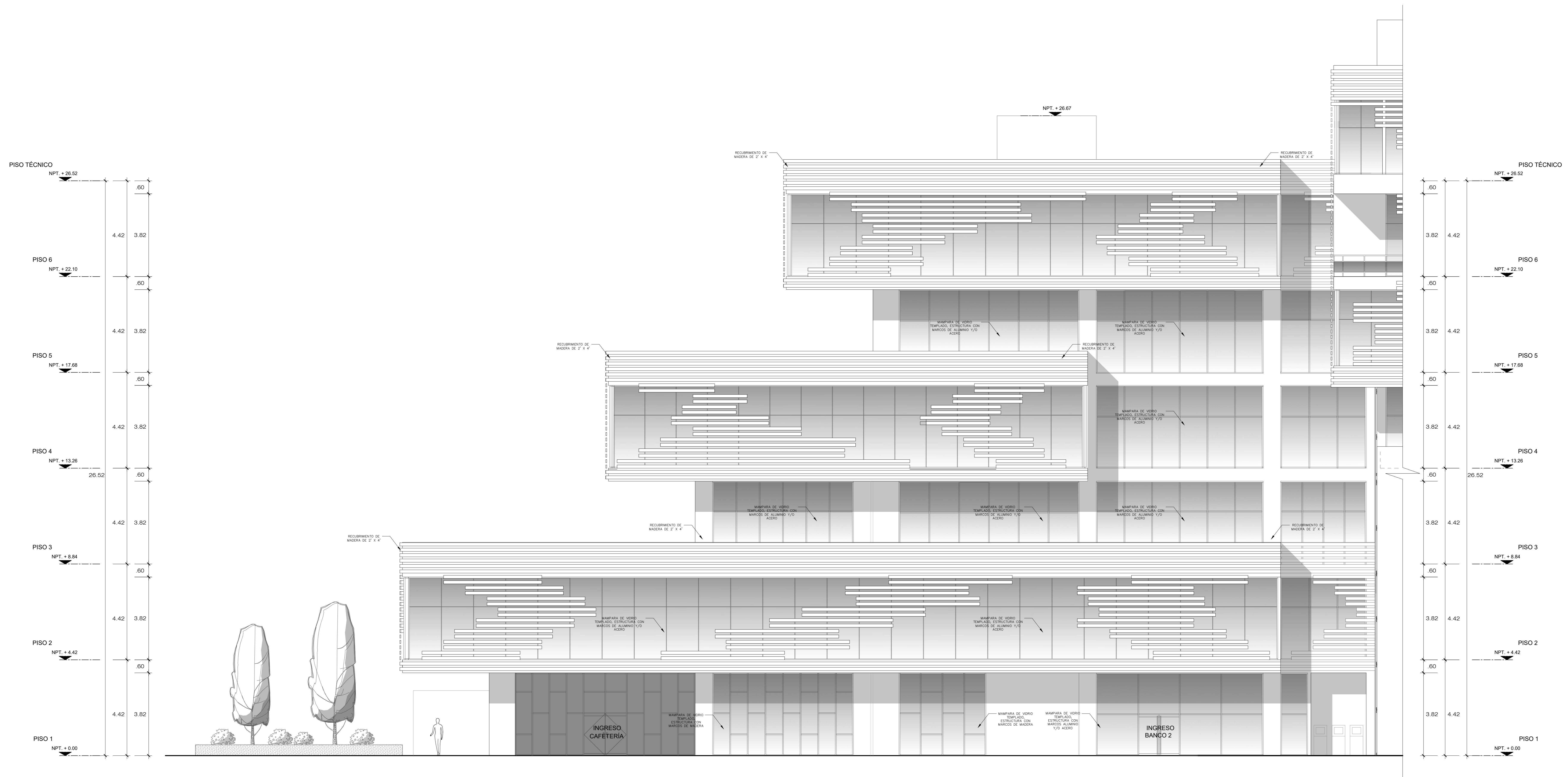
ELEVACIÓN FRONTAL
ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75	NOVIEMBRE 2020 Nº DE LÁMINA: A-19
	PROVINCIA: LIMA	PLANO: ELEVACIONES - ARQUITECTURA	FECHA:	
	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIFICACIÓN: ELEVACIÓN FRONTAL - SECTOR 1		



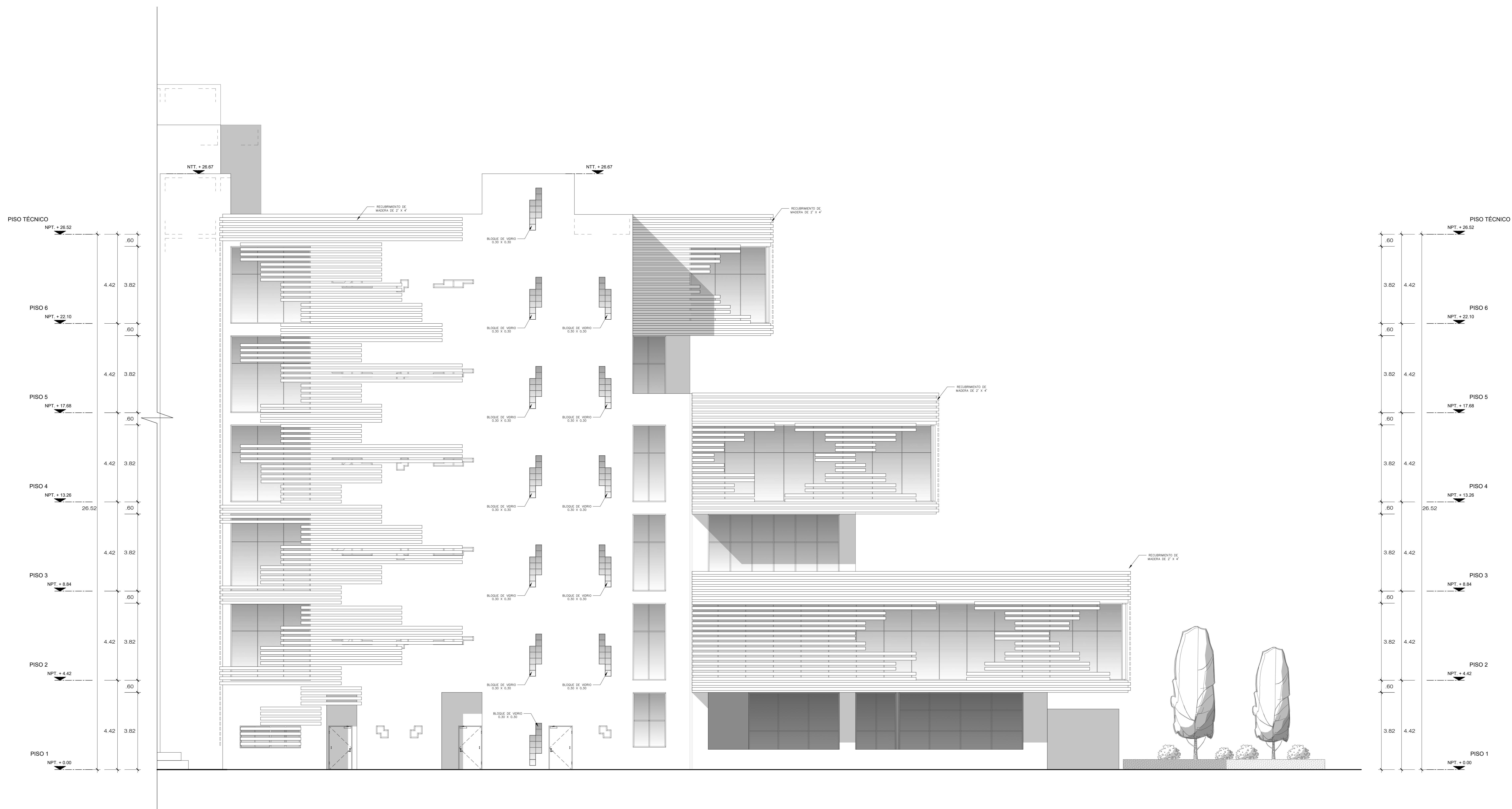
ELEVACIÓN POSTERIOR
 ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: ELEVACIONES - ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: A-20
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: ELEVACIÓN POSTERIOR - SECTOR 1	FECHA: NOVIEMBRE 2020	
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES				



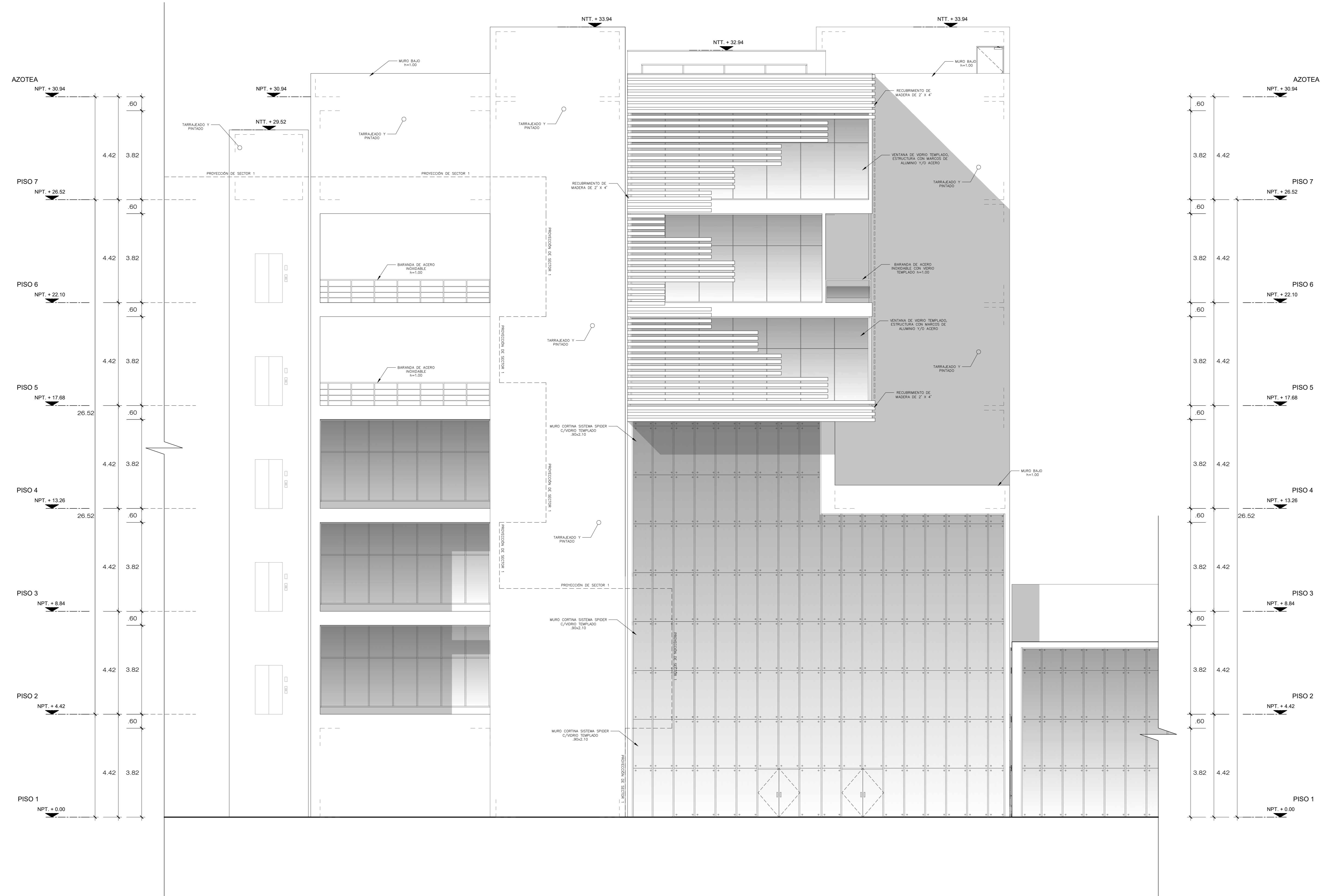
ELEVACIÓN LATERAL DERECHA
 ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: ELEVACIONES - ARQUITECTURA		ESCALA: 1/75
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: ELEVACIÓN LATERAL DERECHA - SECTOR 1		COD. DE LÁMINA: A-21
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	FECHA: NOVIEMBRE 2020		N° DE LÁMINA: 036	



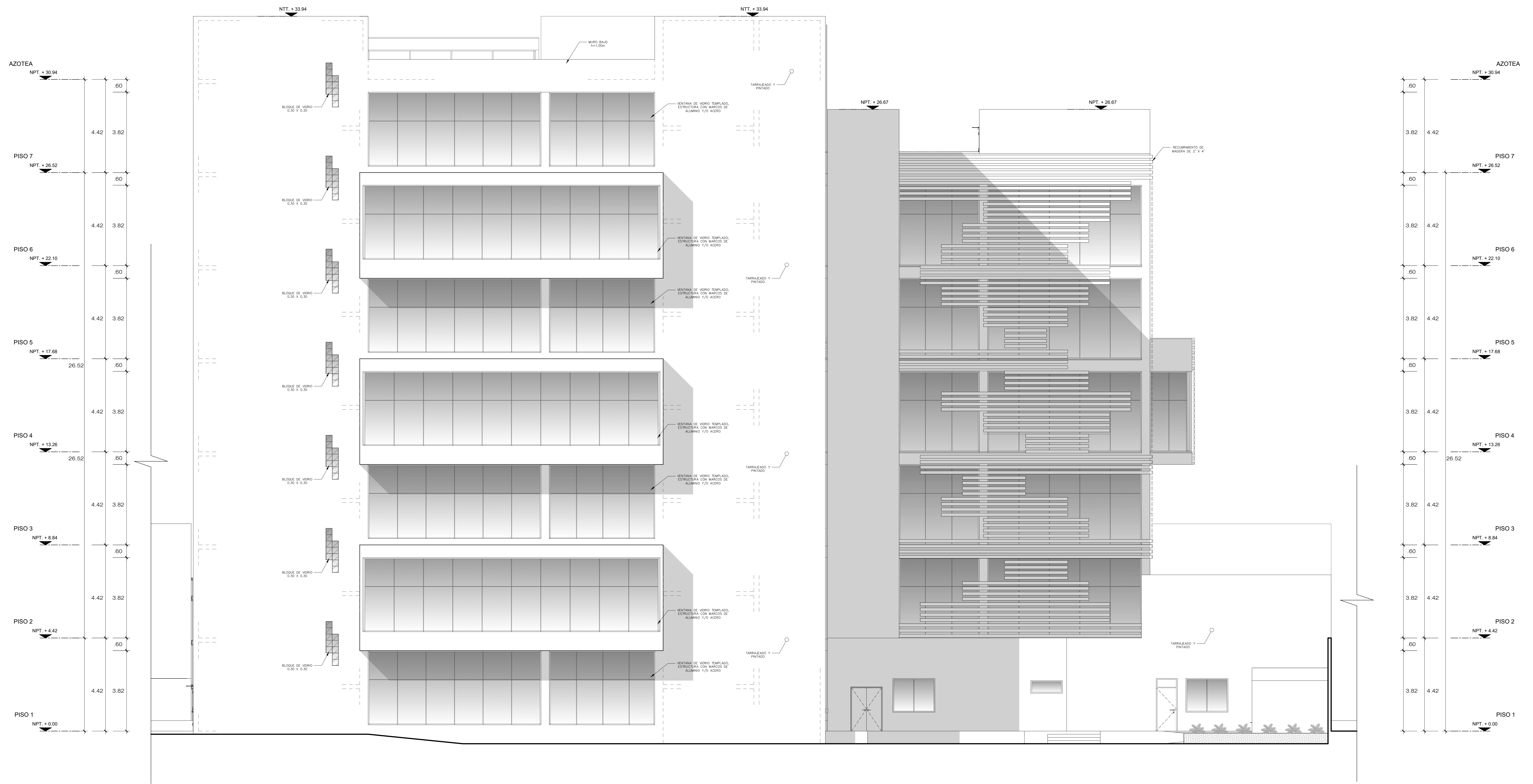
ELEVACIÓN LATERAL IZQUIERDA
 ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: ELEVACIONES - ARQUITECTURA		ESCALA: 1/75
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: ELEVACIÓN LATERAL IZQUIERDA - SECTOR 1		COD. DE LÁMINA: A-22
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	FECHA: NOVIEMBRE 2020		N° DE LÁMINA: 037	



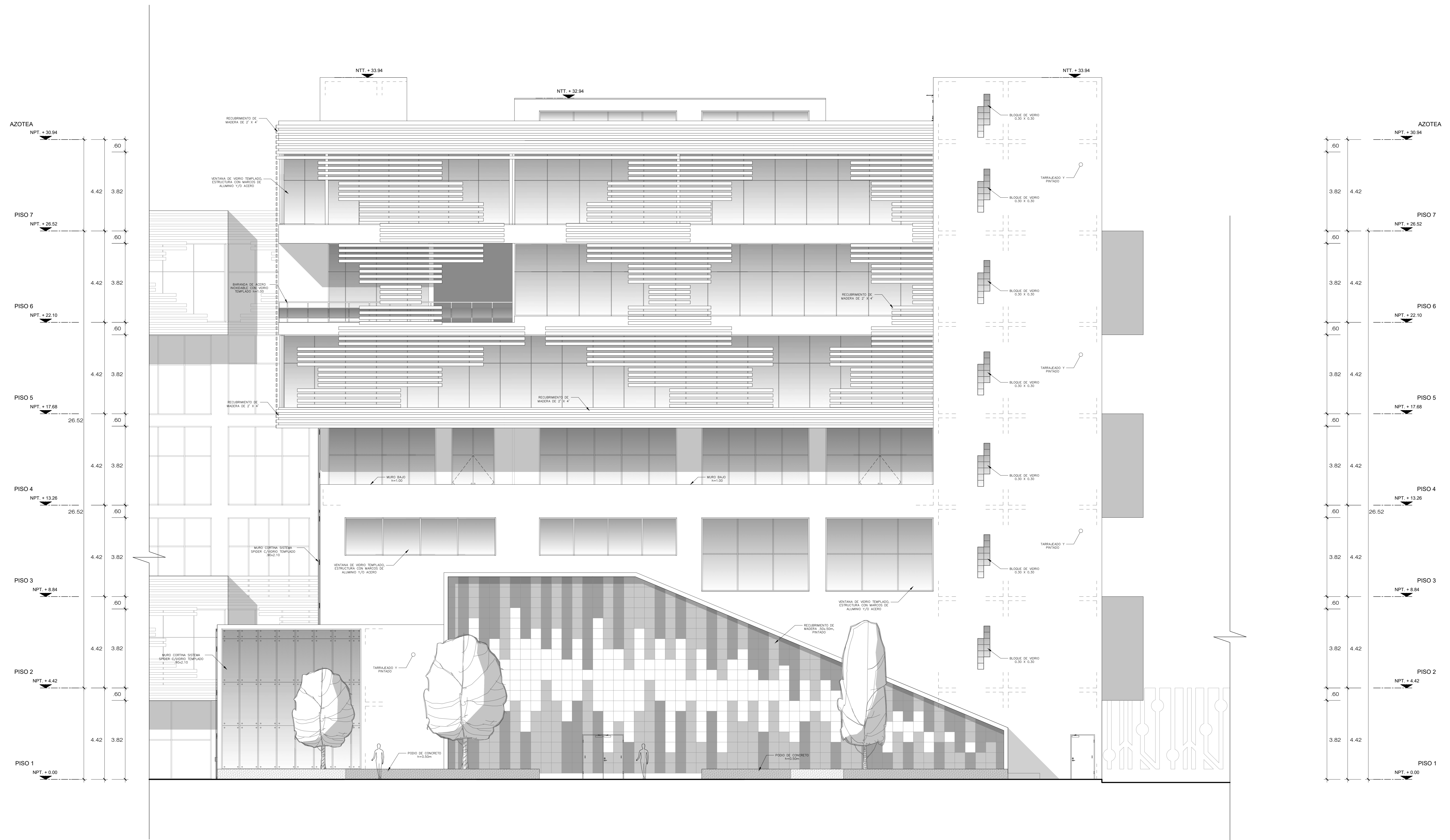
ELEVACIÓN FRONTAL
 ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: ELEVACIONES - ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: A-23
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: ELEVACIÓN FRONTAL - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	



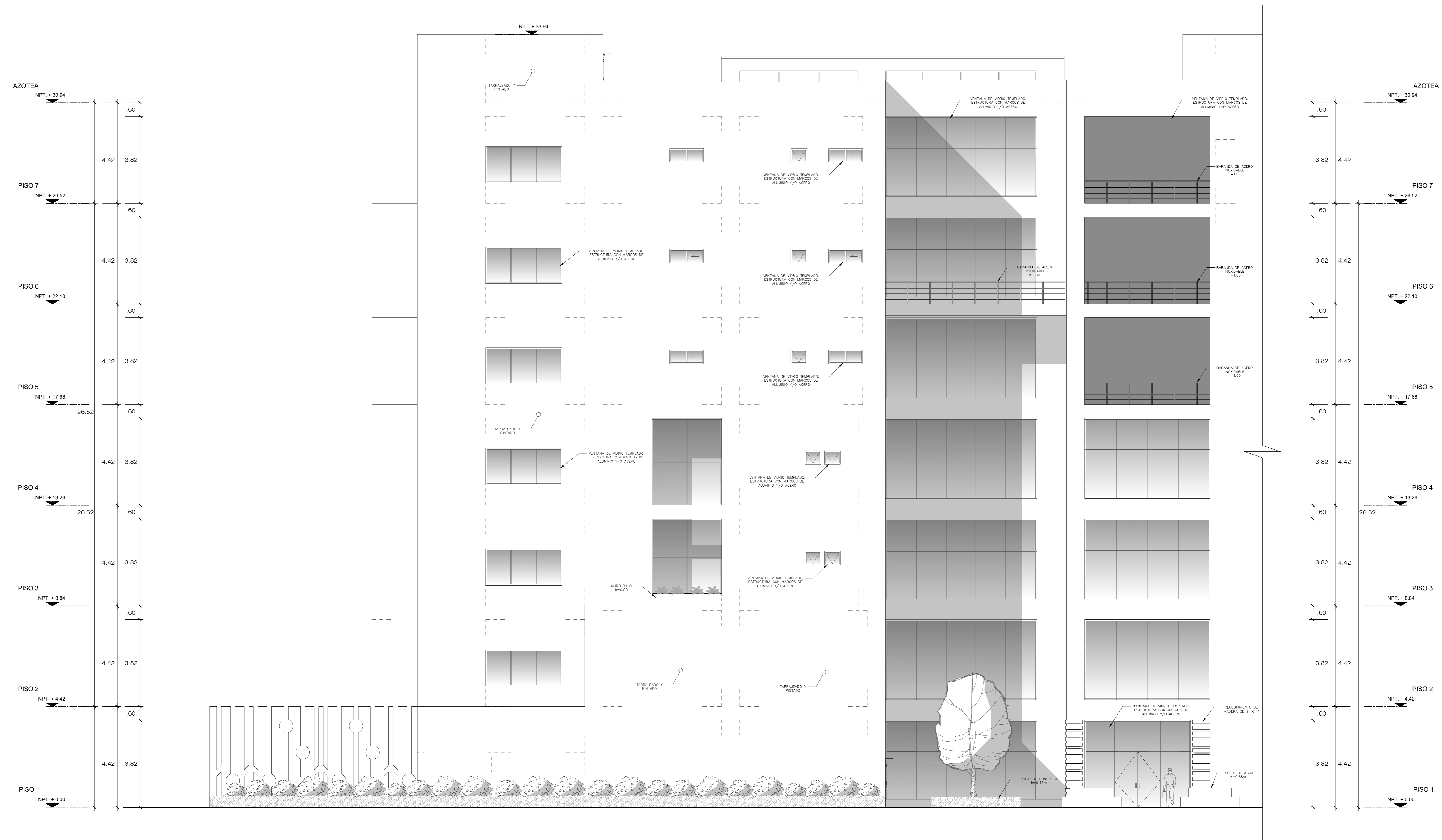
ELEVACIÓN POSTERIOR
 ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: ELEVACIONES - ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: A-24
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: ELEVACIÓN POSTERIOR - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	



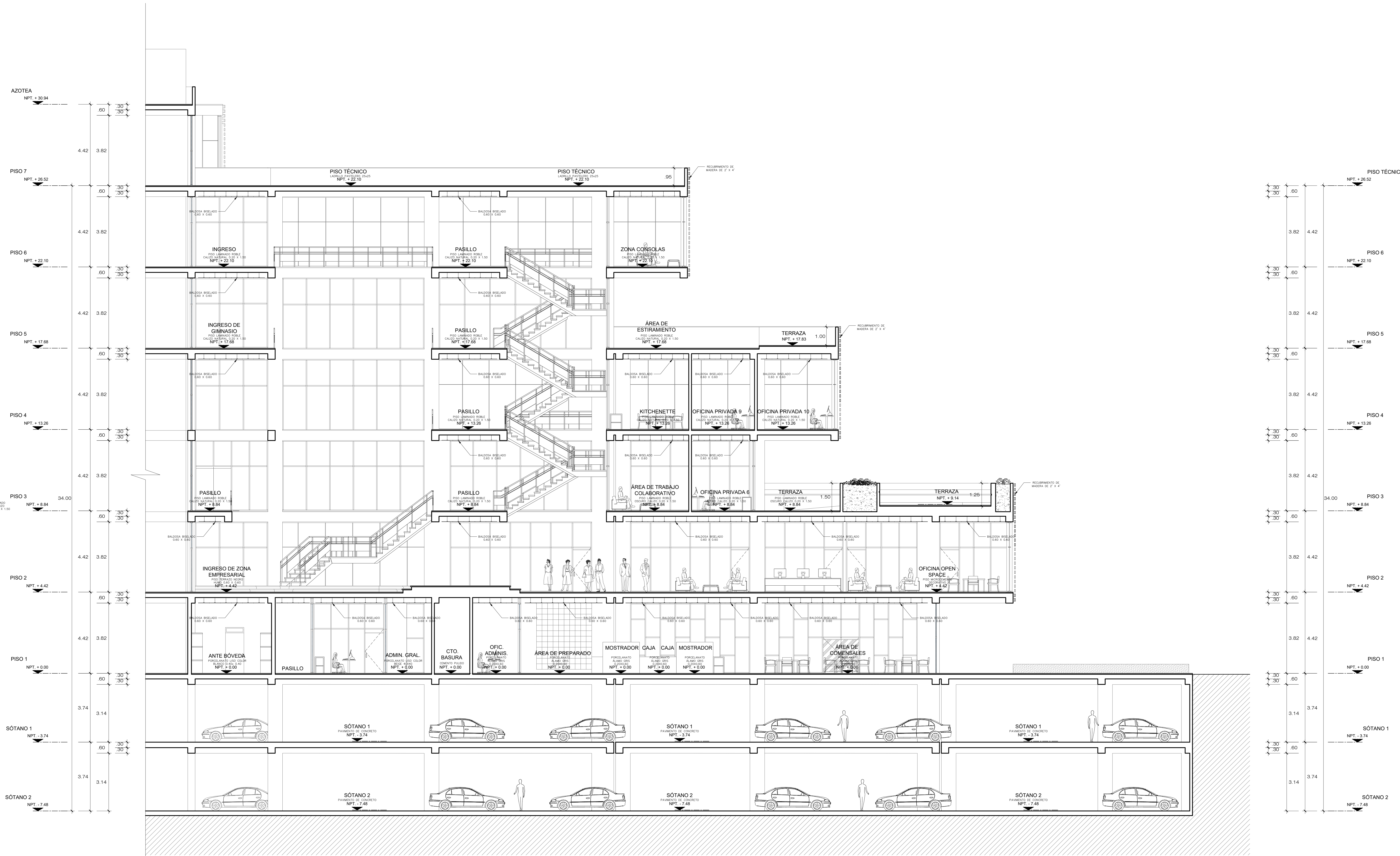
ELEVACIÓN LATERAL DERECHA
 ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: ELEVACIONES - ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: A-25
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: ELEVACIÓN LATERAL DERECHA - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	



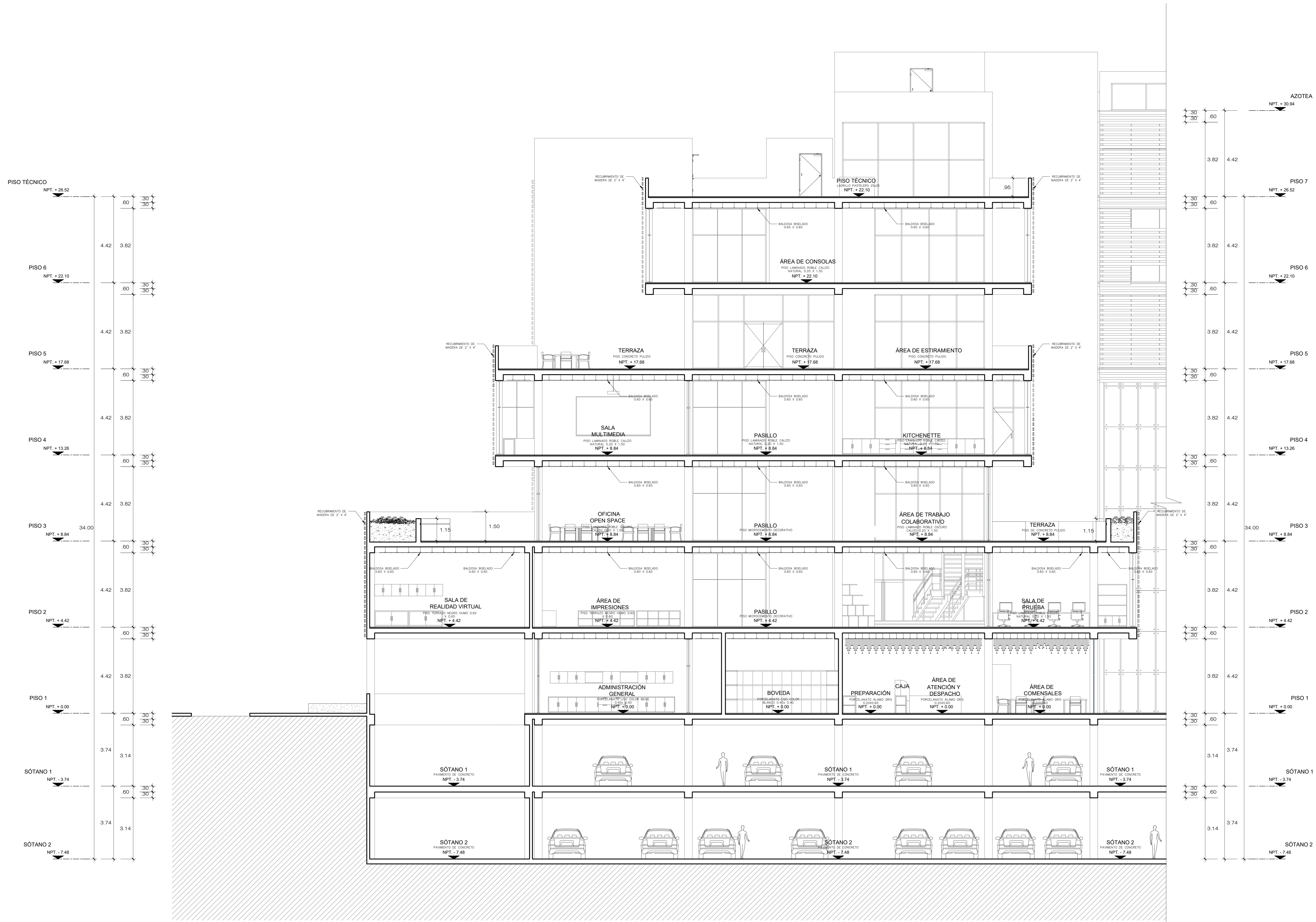
ELEVACIÓN LATERAL IZQUIERDA
ESC: 1/75

	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ ASESOR: PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: A-26
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: ELEVACIONES - ARQUITECTURA ESPECIFICACIÓN: ELEVACIÓN LATERAL IZQUIERDA - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	Nº DE LÁMINA: 041



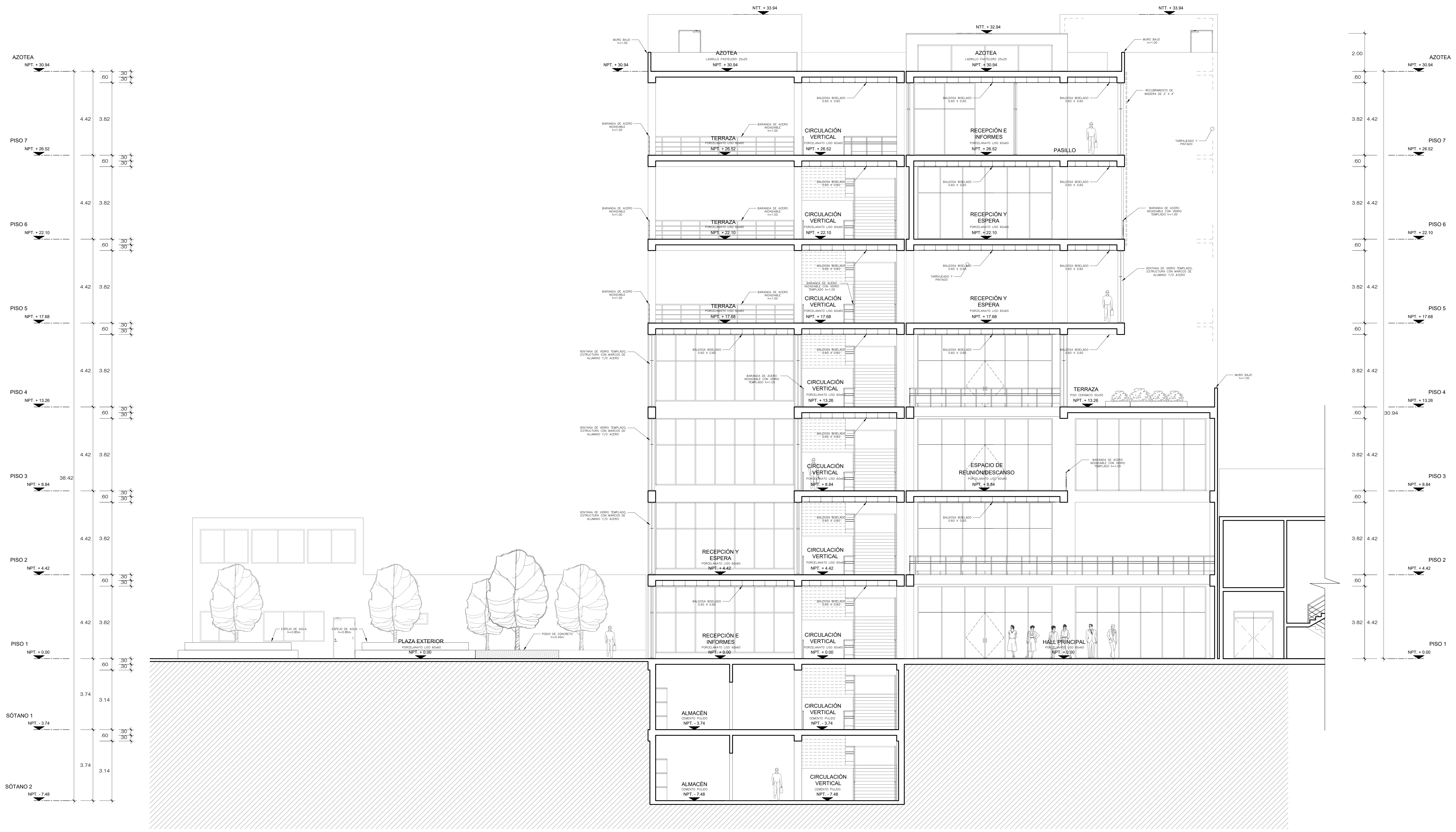
CORTE A-A
ESCA: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senatt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: SECCIONES ARQUITECTÓNICAS ESPECIFICACIÓN: CORTE A-A - SECTOR 1	ESCALA: 1/75 FECHA: NOVIEMBRE 2020
			COD. DE LÁMINA: A-27 Nº DE LÁMINA: 042



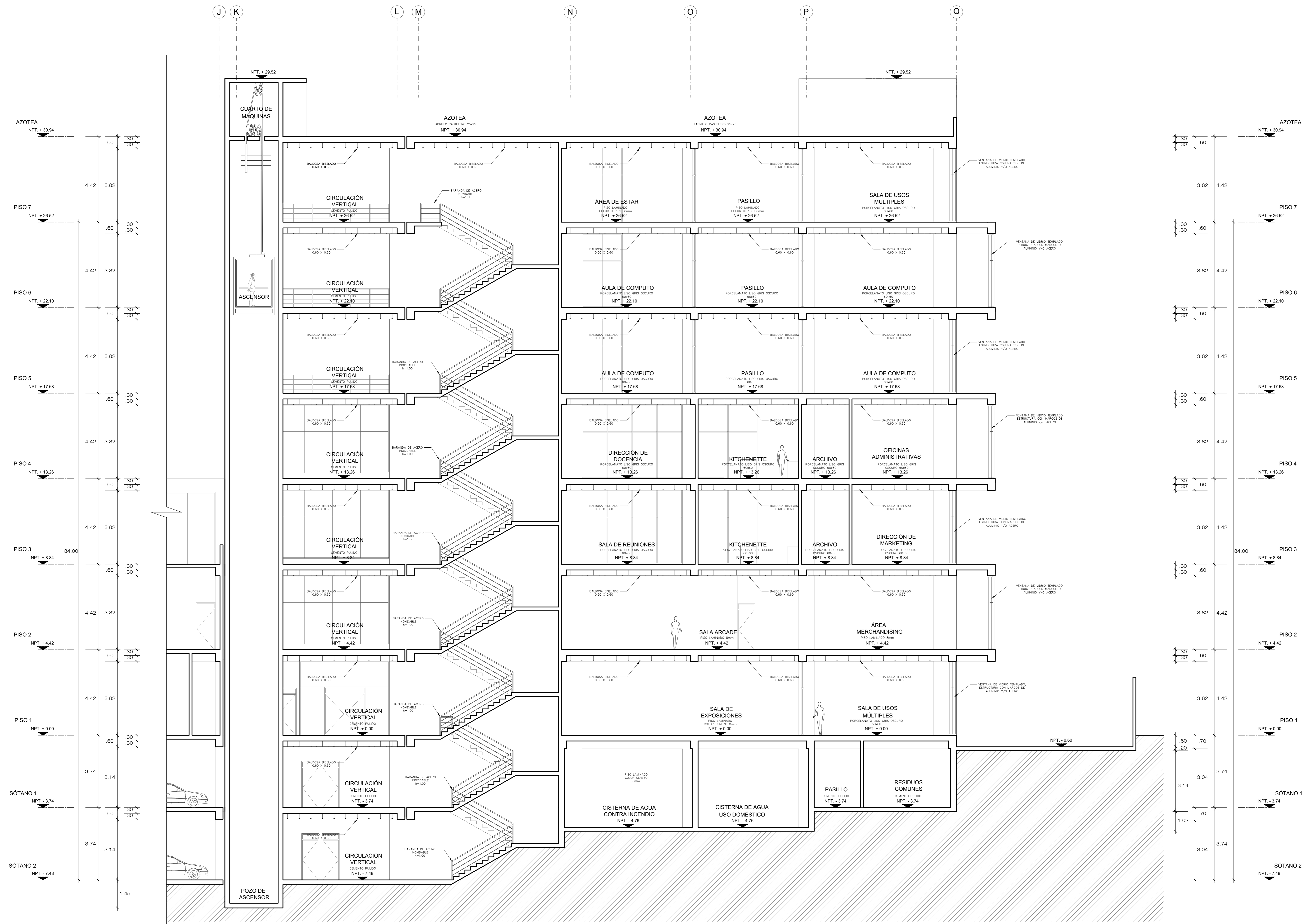
CORTE B-B
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senart.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA</p>	
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>	<p>PLANO: SECCIONES ARQUITECTÓNICAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>	<p>COD. DE LÁMINA: A-28</p>
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>	<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 043</p>



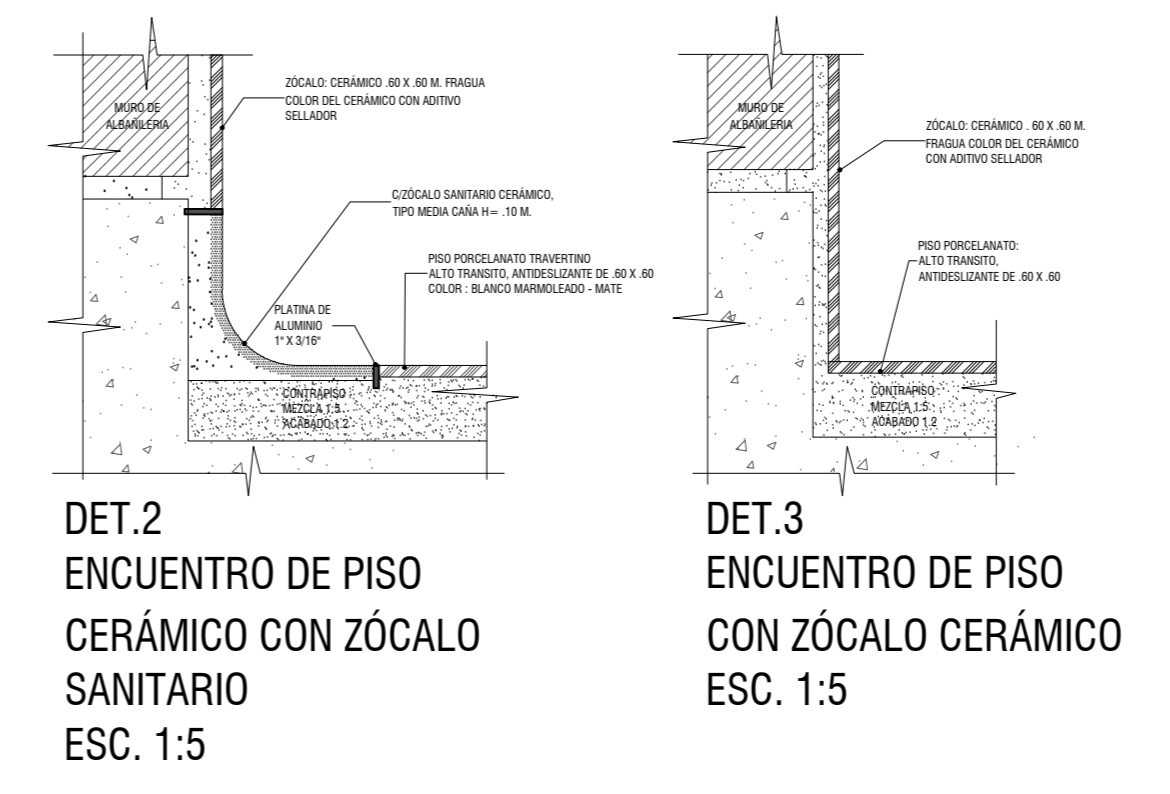
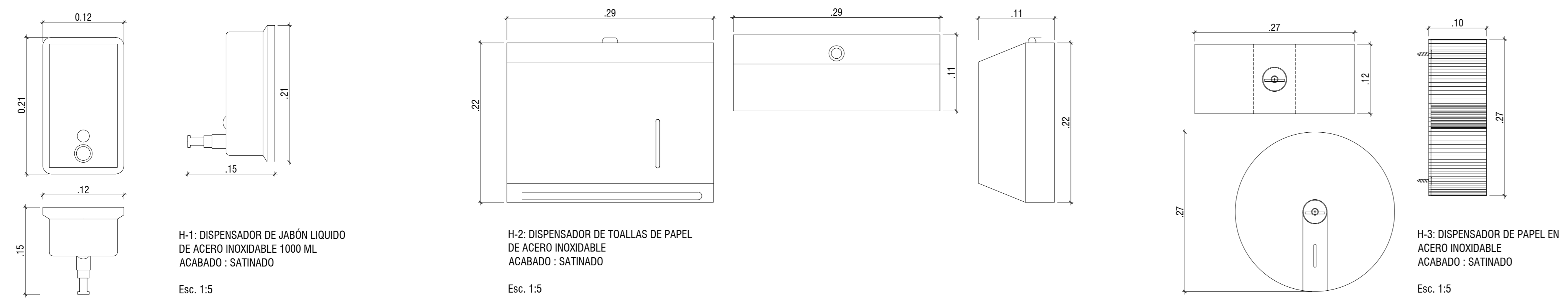
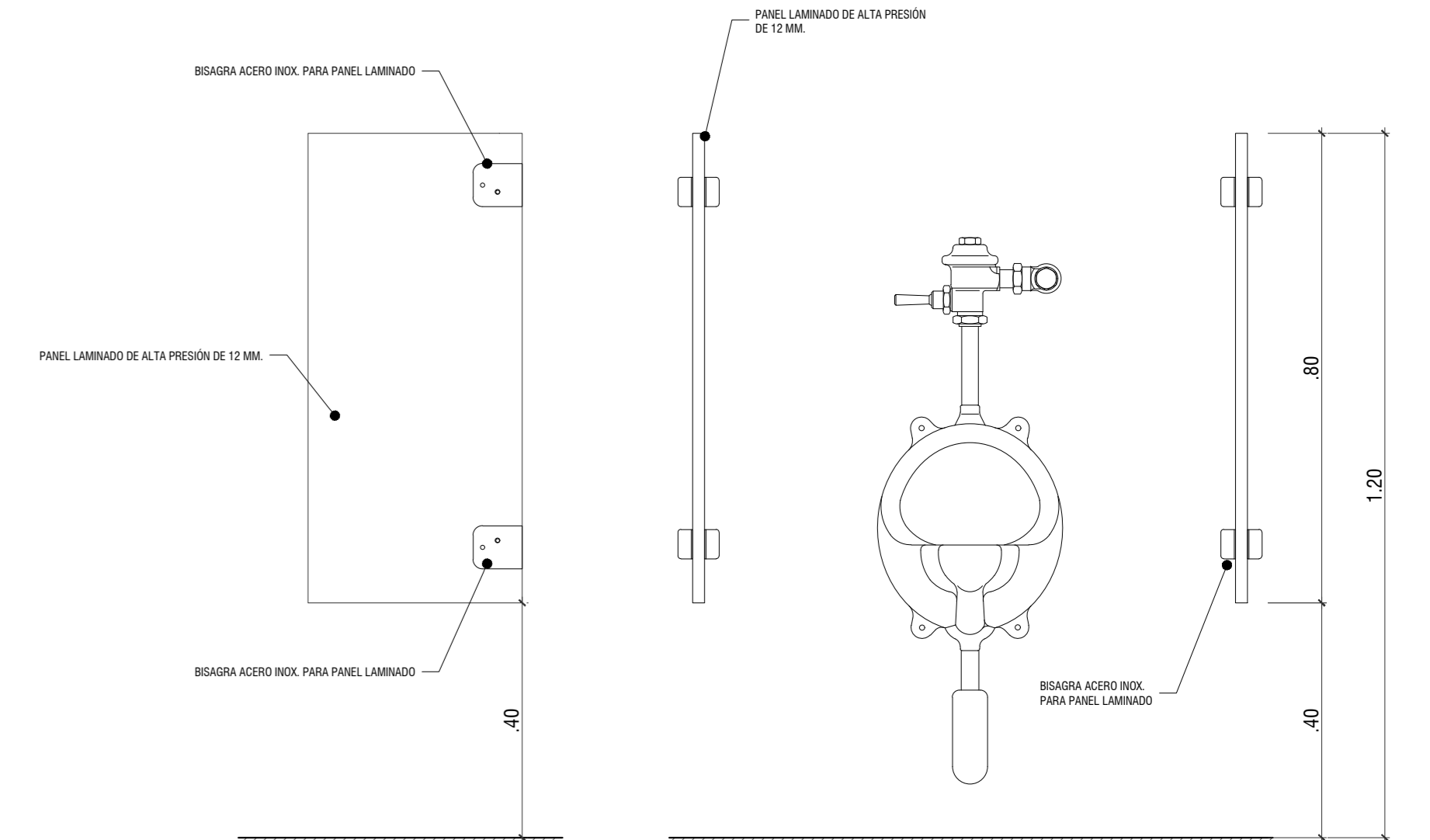
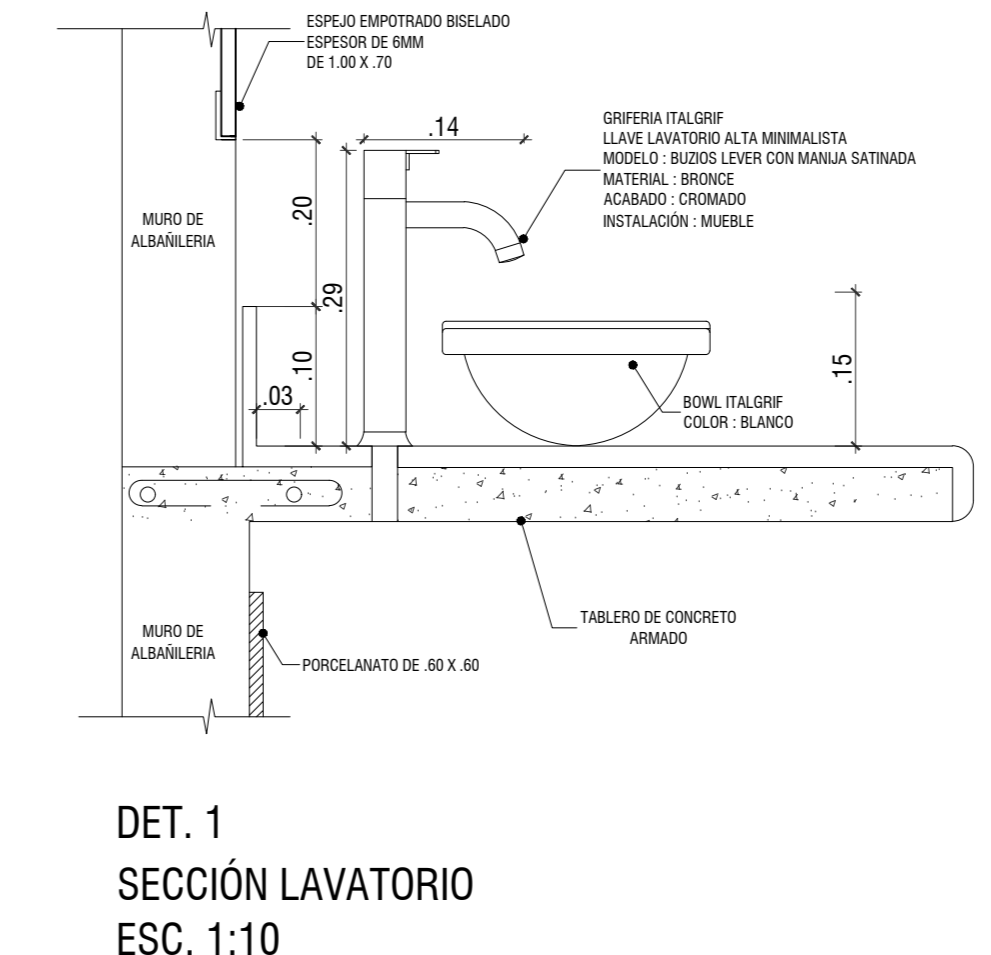
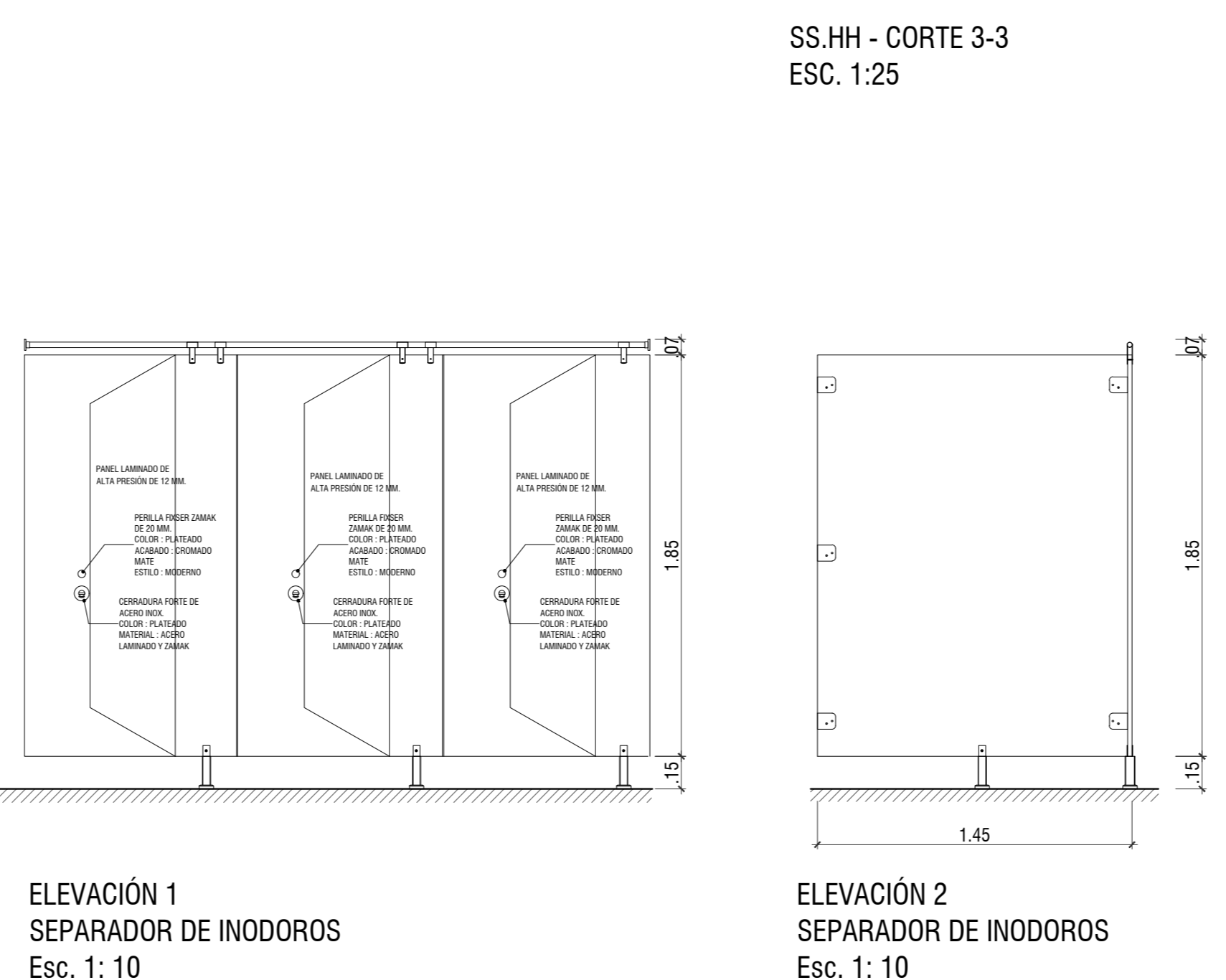
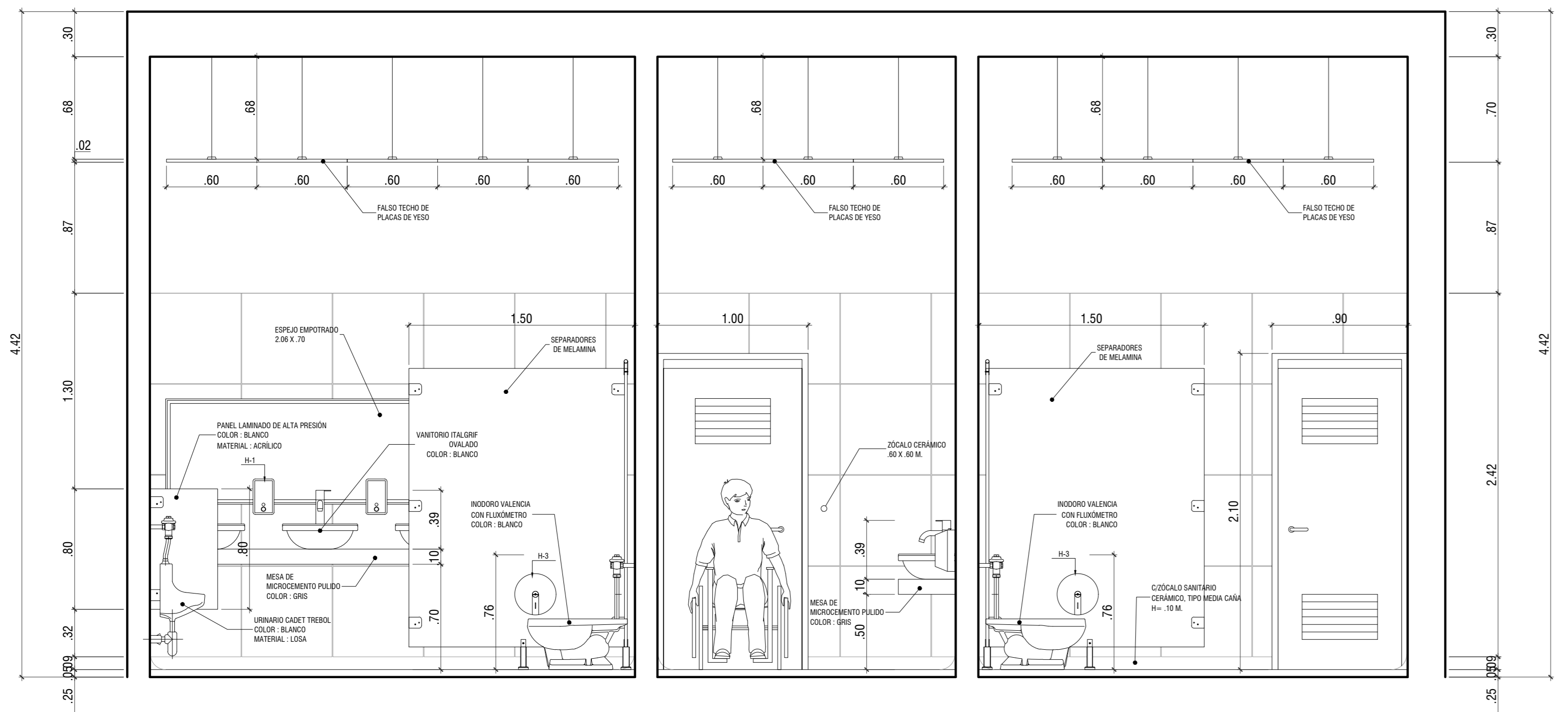
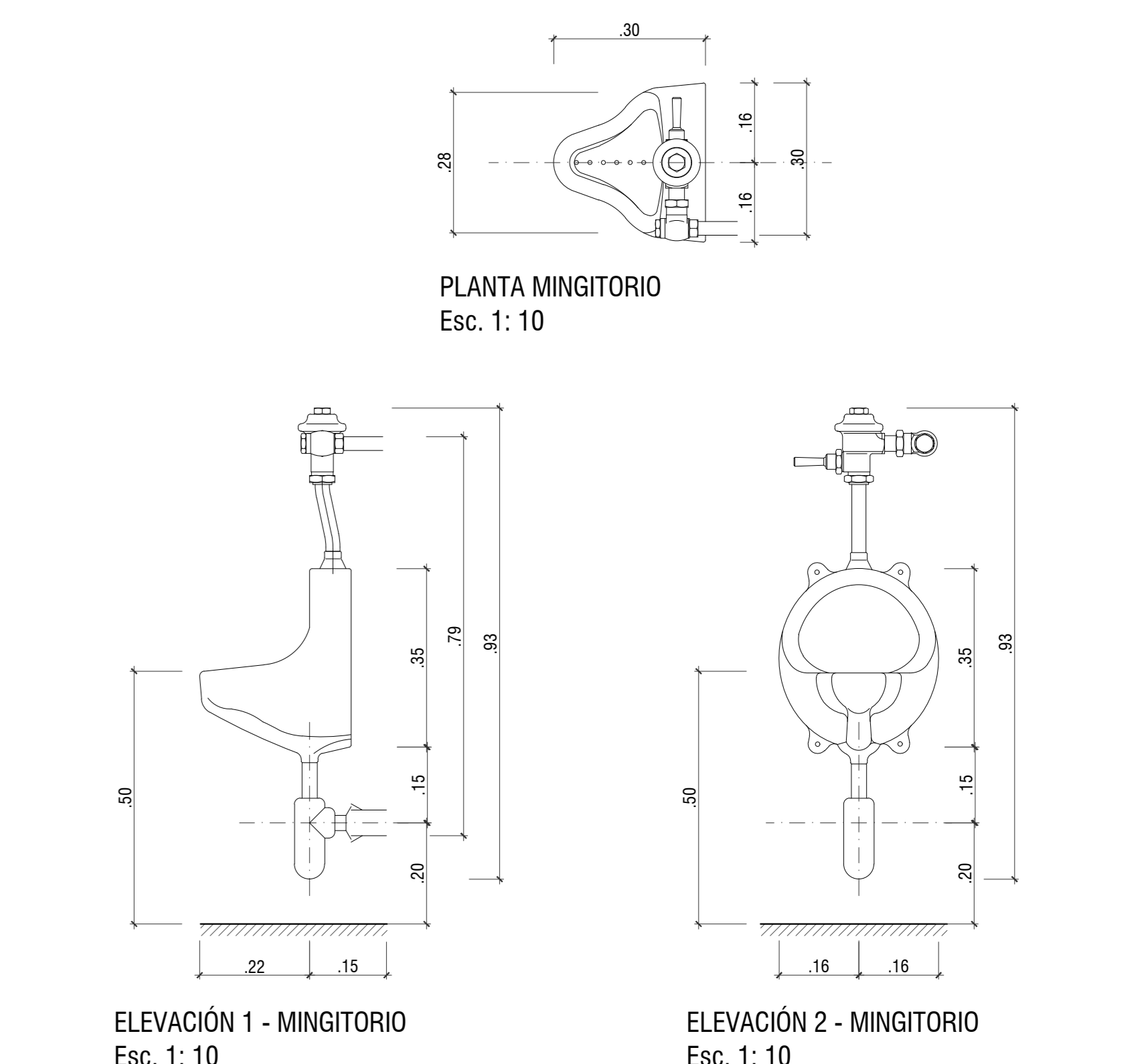
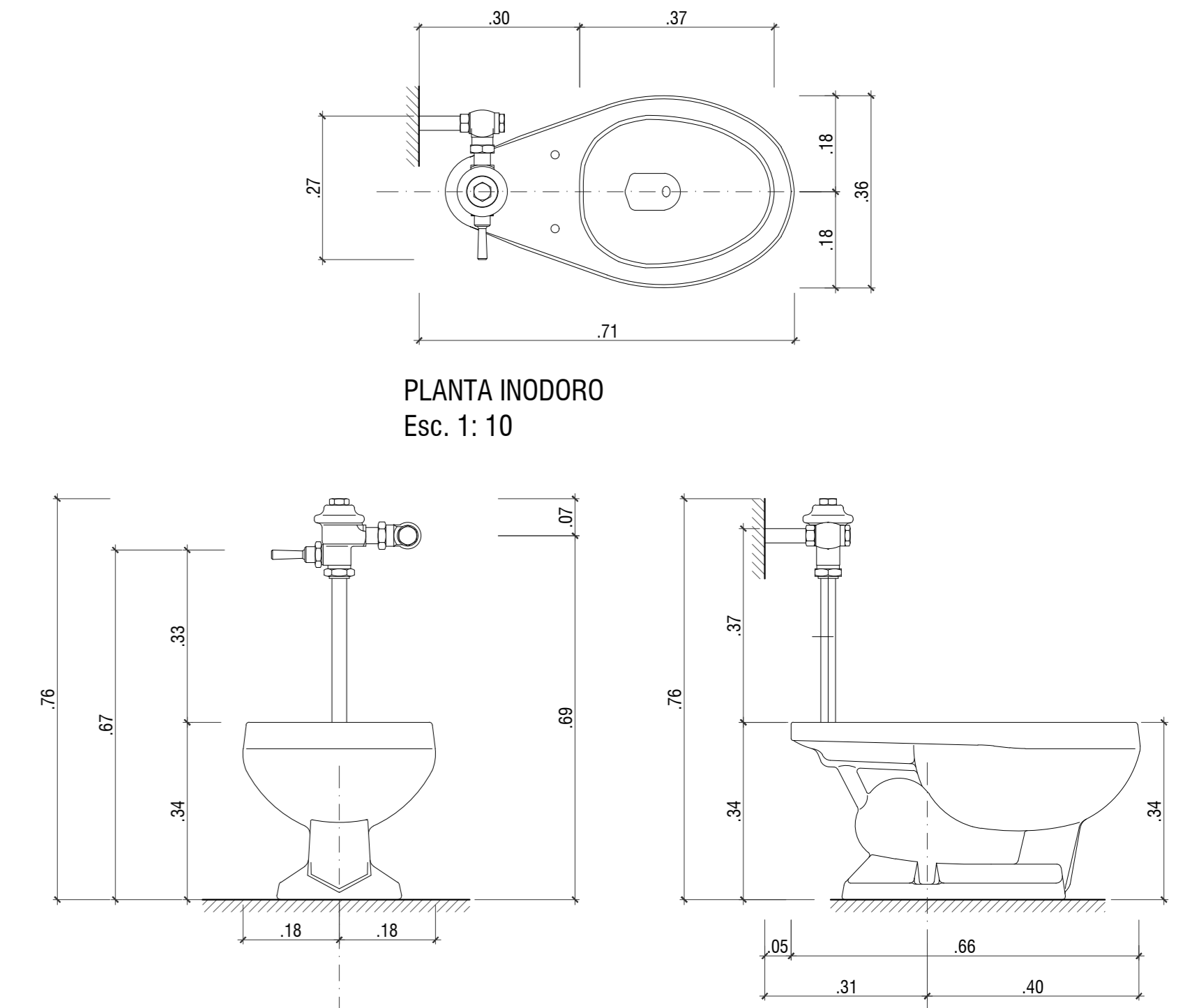
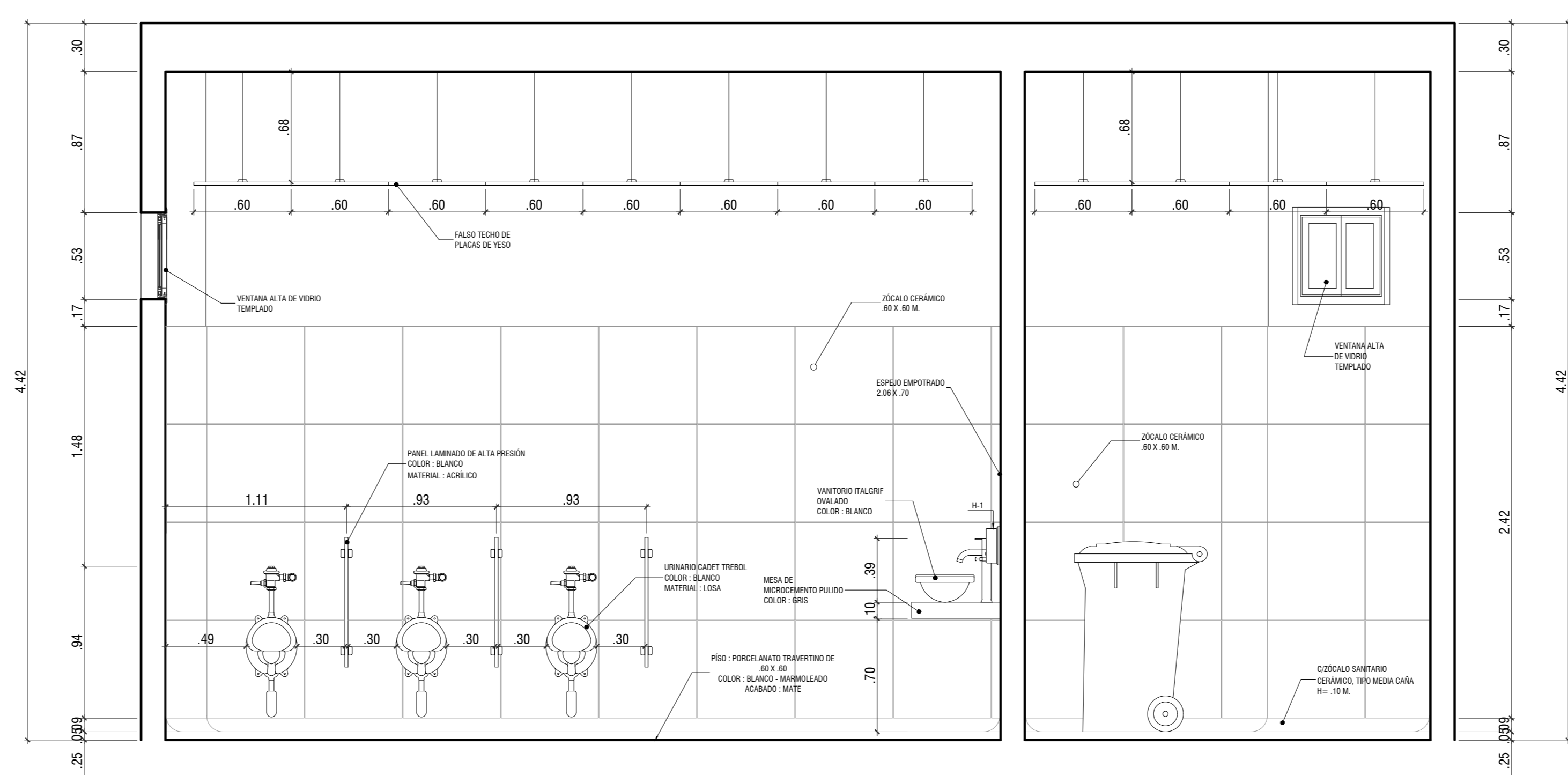
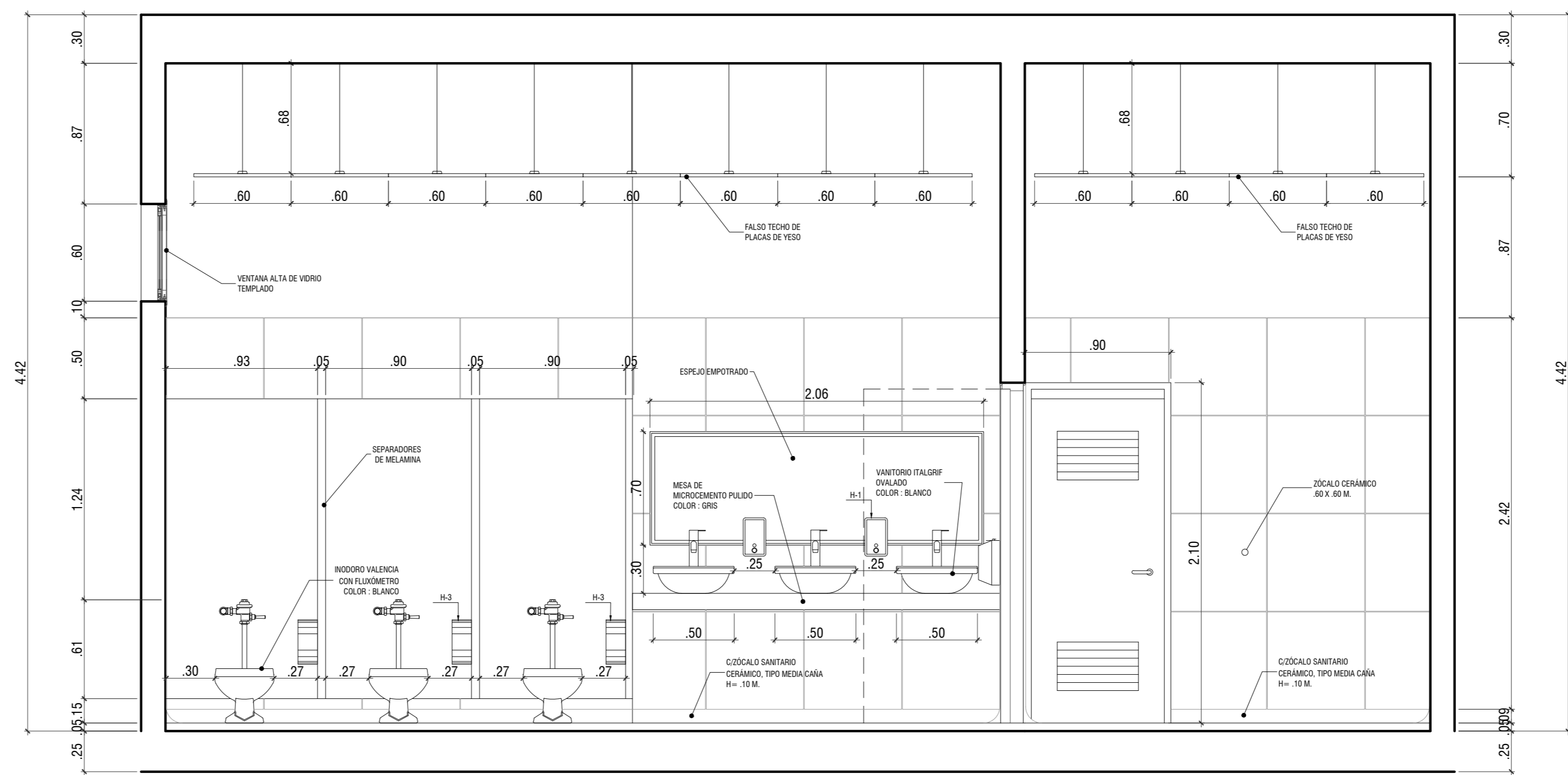
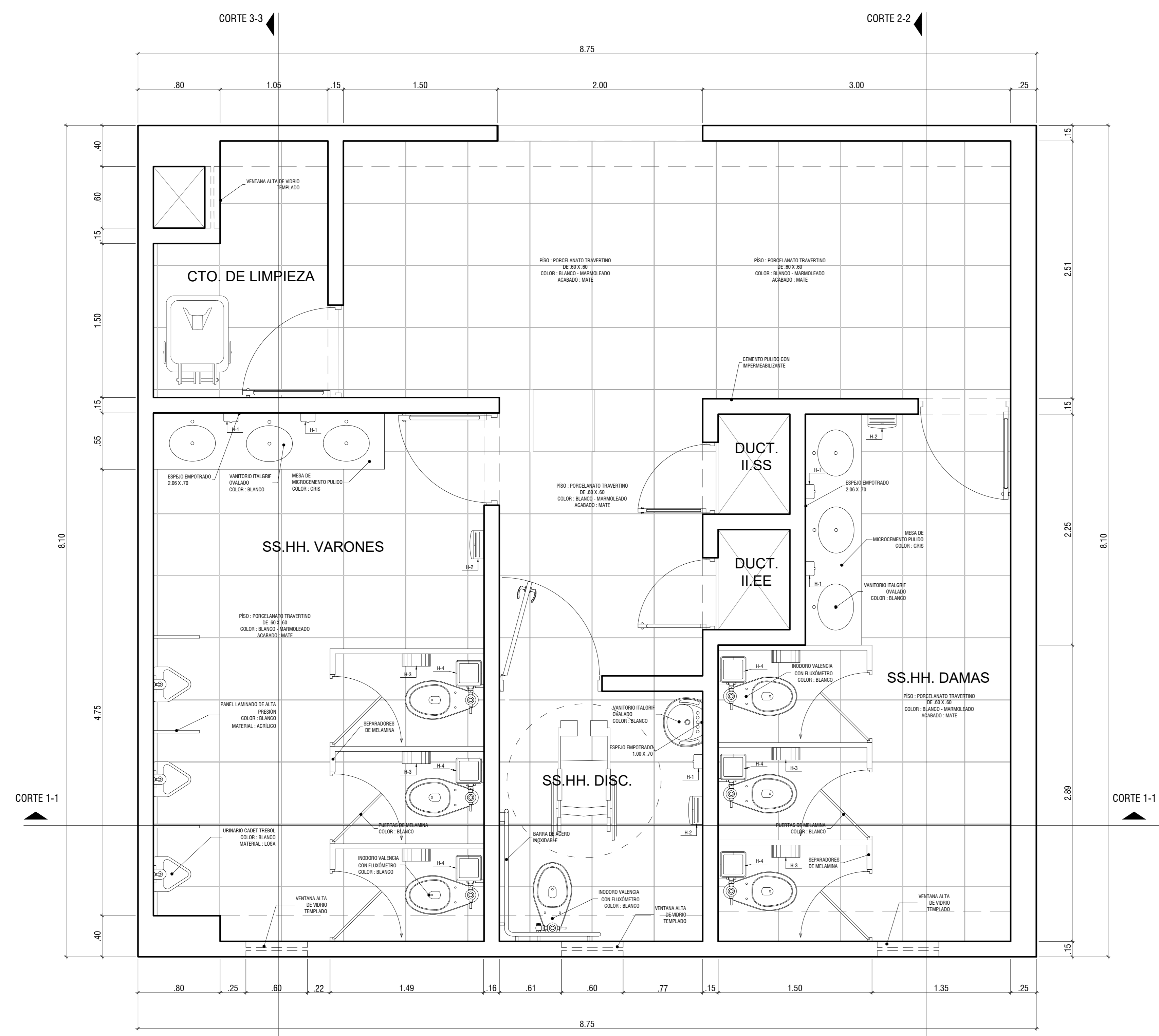
CORTE A-A
 ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senatt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: SECCIONES ARQUITECTÓNICAS	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: A-29
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: CORTE A-A - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	N° DE LÁMINA: 044

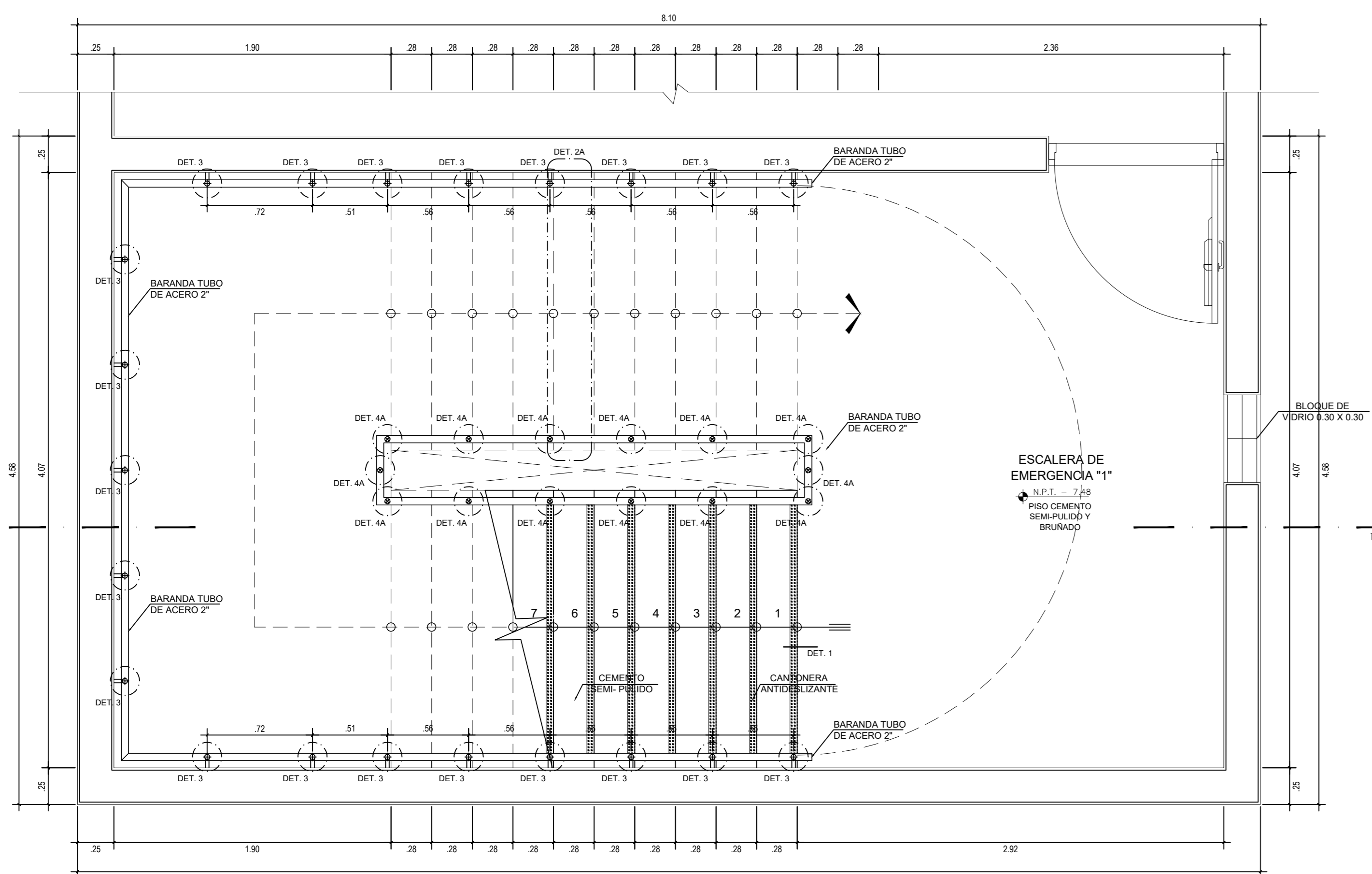


CORTE B-B
 ESC: 1/75

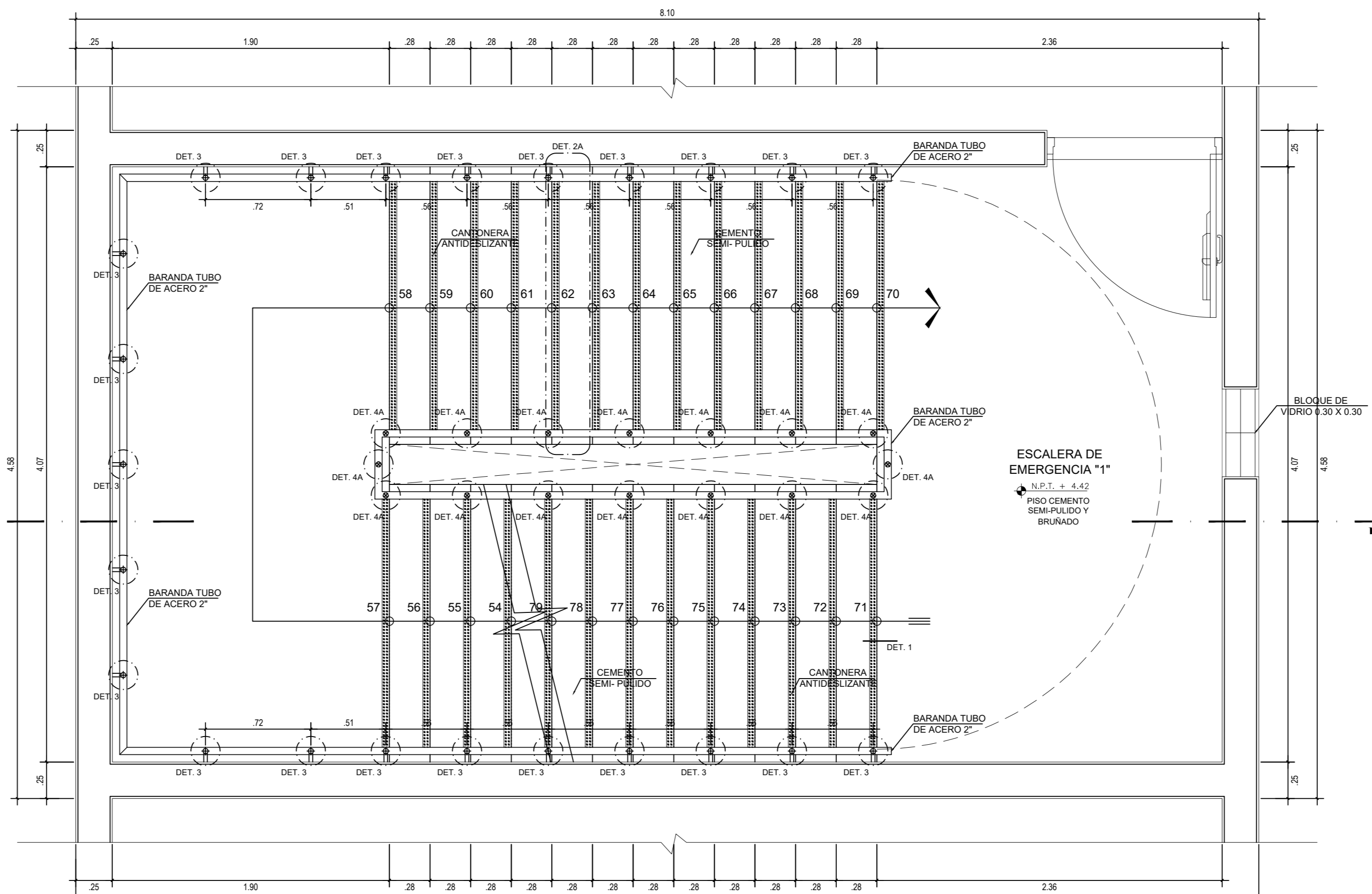
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senatt.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: SECCIONES ARQUITECTÓNICAS	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: A-30
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: CORTE B-B - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	Nº DE LÁMINA: 045



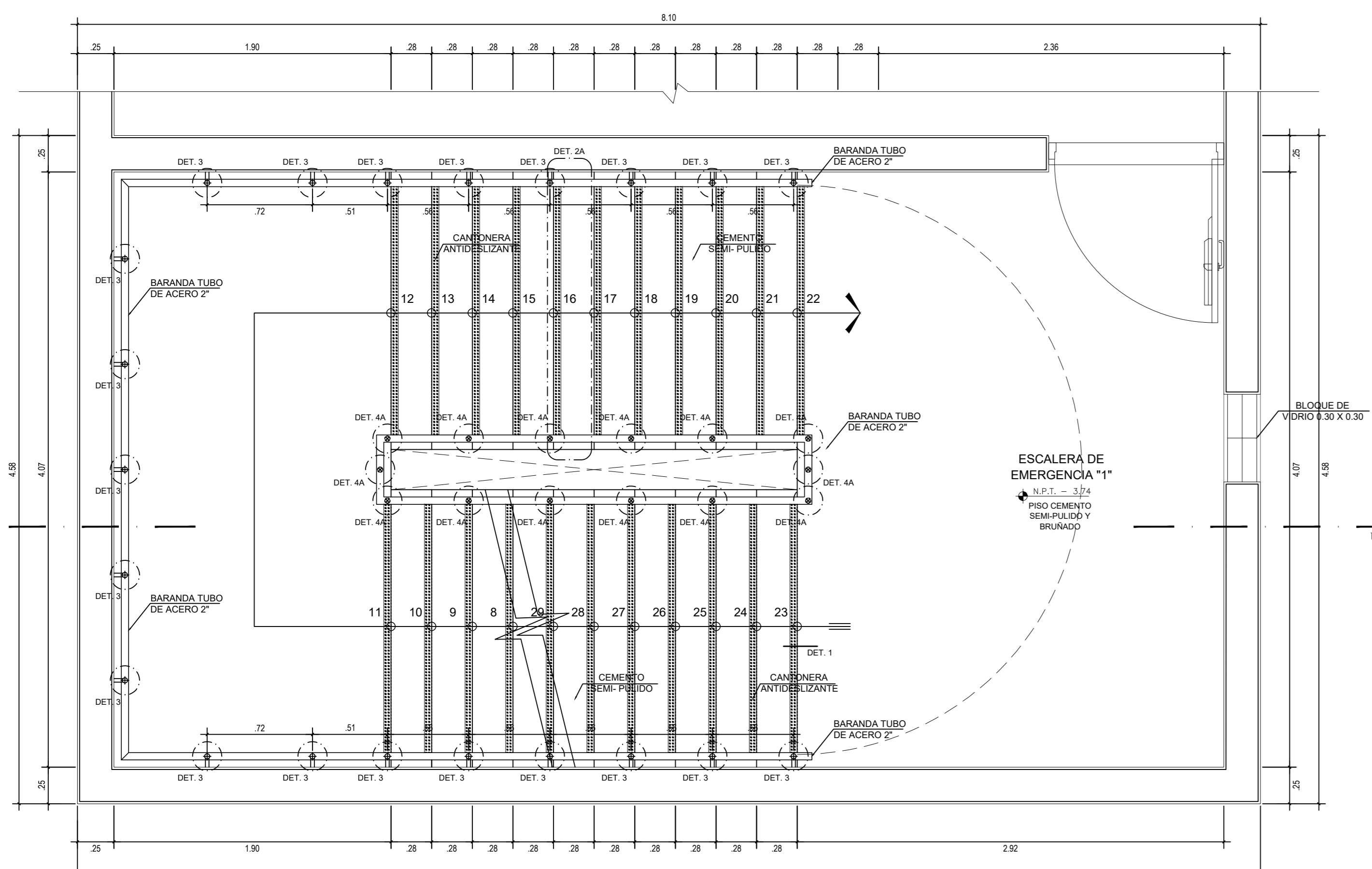
<p>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Taitucuse, Laurore, Obterec y Sernati.</p>	<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA</p>	<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p> <p>PROVINCIA: LIMA</p> <p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: DETALLES - SERVICIOS HIGIÉNICOS</p> <p>ESPECIFICACIÓN: SS.HH. PISOS 2,3,4,6 - SECTOR 1</p>	<p>ESCALA: INDICADA</p> <p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p> <p>COD. DE LÁMINA: AD-01</p> <p>Nº DE LÁMINA: 046</p>



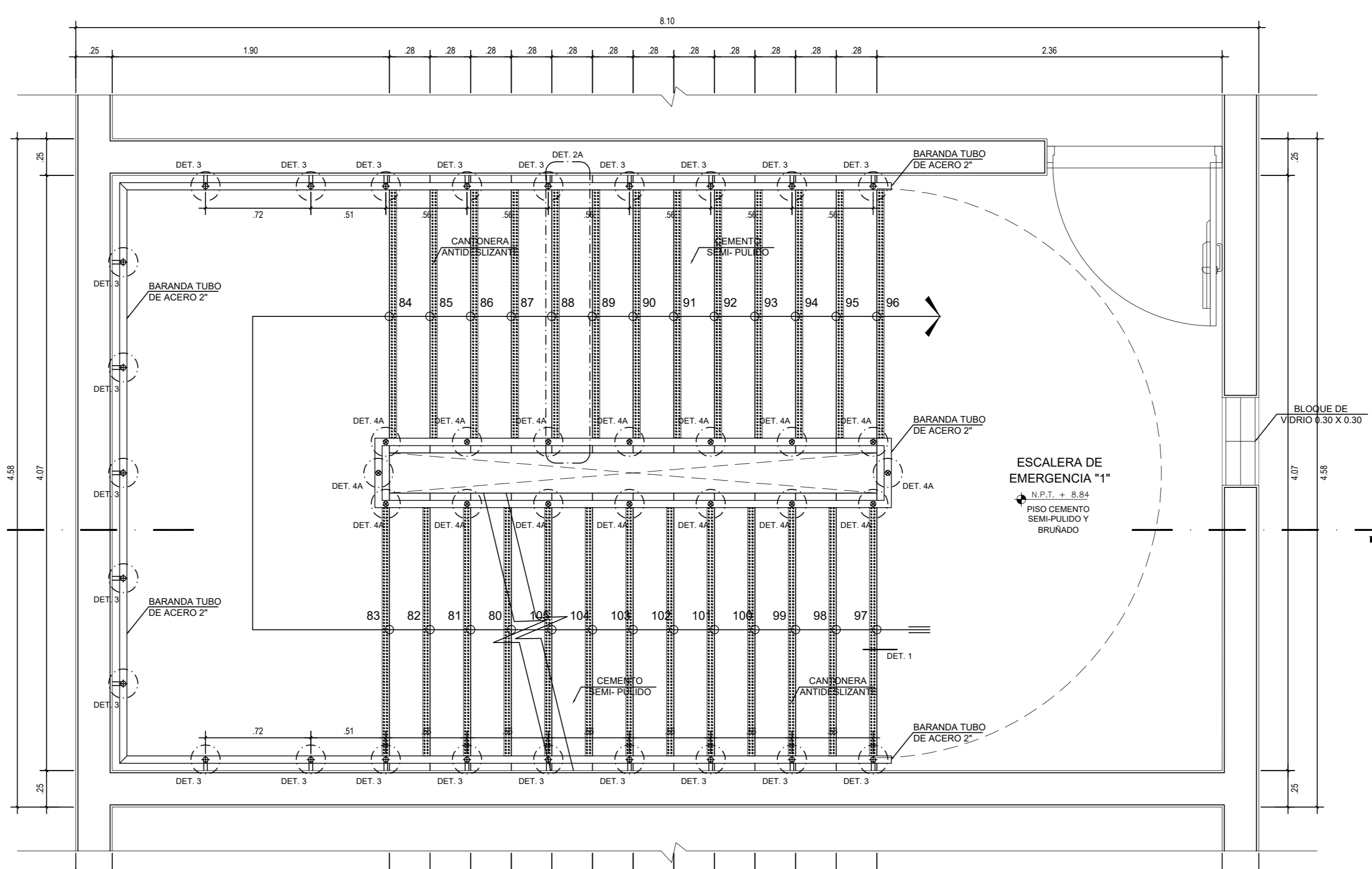
ESCALERA DE EMERGENCIA "1" - SEGUNDO SÓTANO
ESCALA 1/25



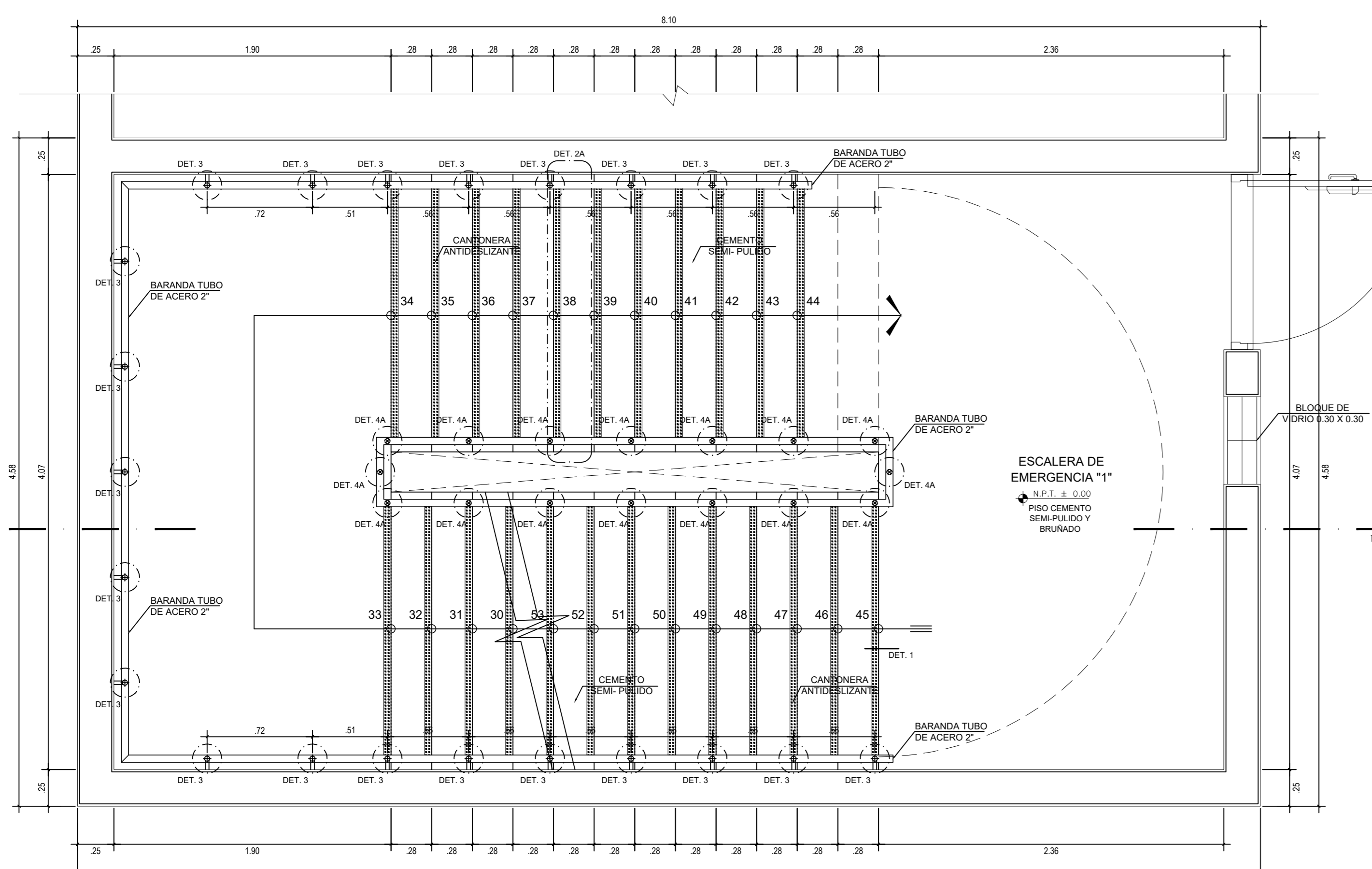
ESCALERA DE EMERGENCIA "1" - SEGUNDO PISO
ESCALA 1/25



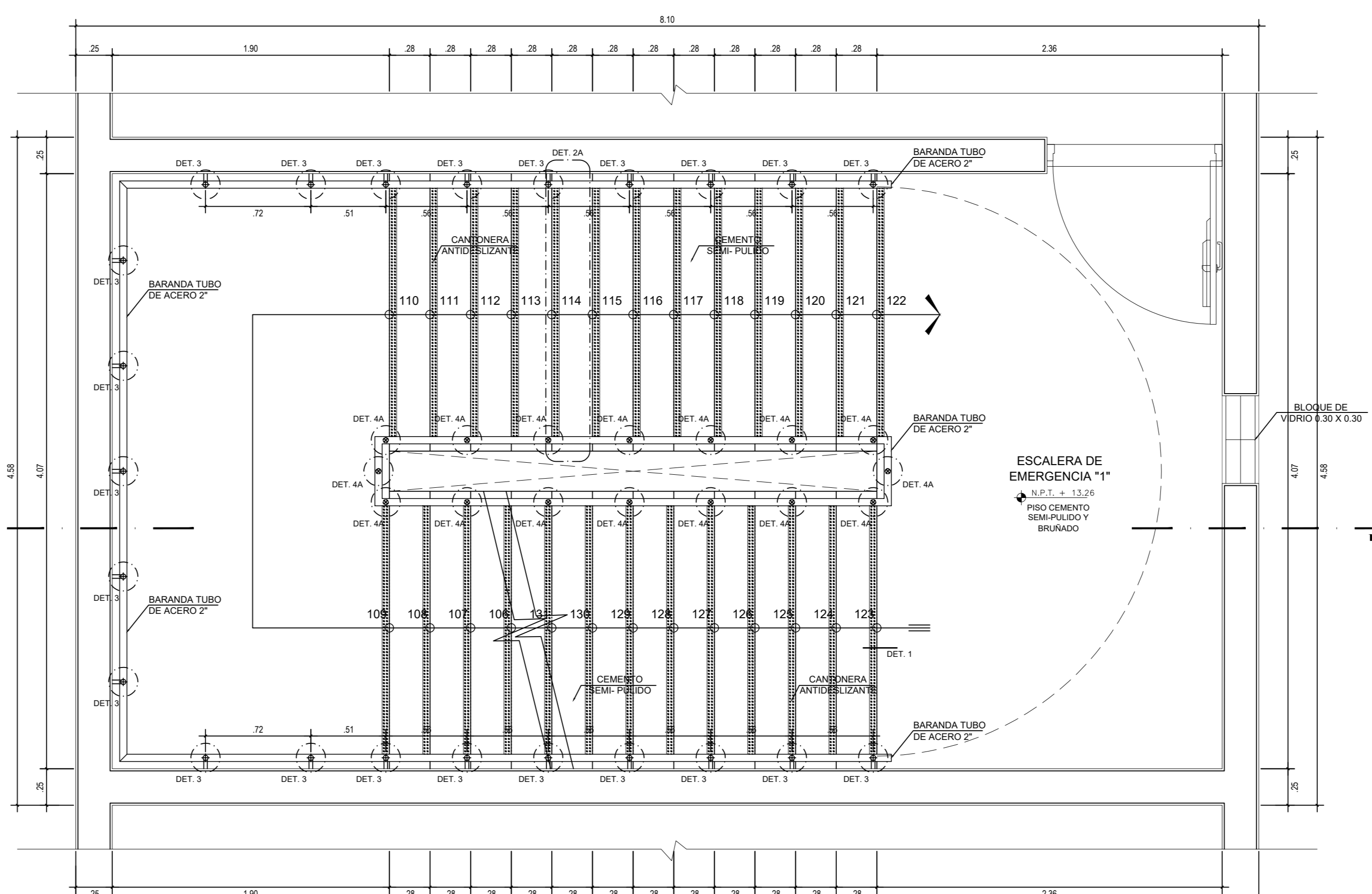
ESCALERA DE EMERGENCIA "1" - PRIMER SÓTANO
ESCALA 1/25



ESCALERA DE EMERGENCIA "1" - TERCER PISO
ESCALA 1/25

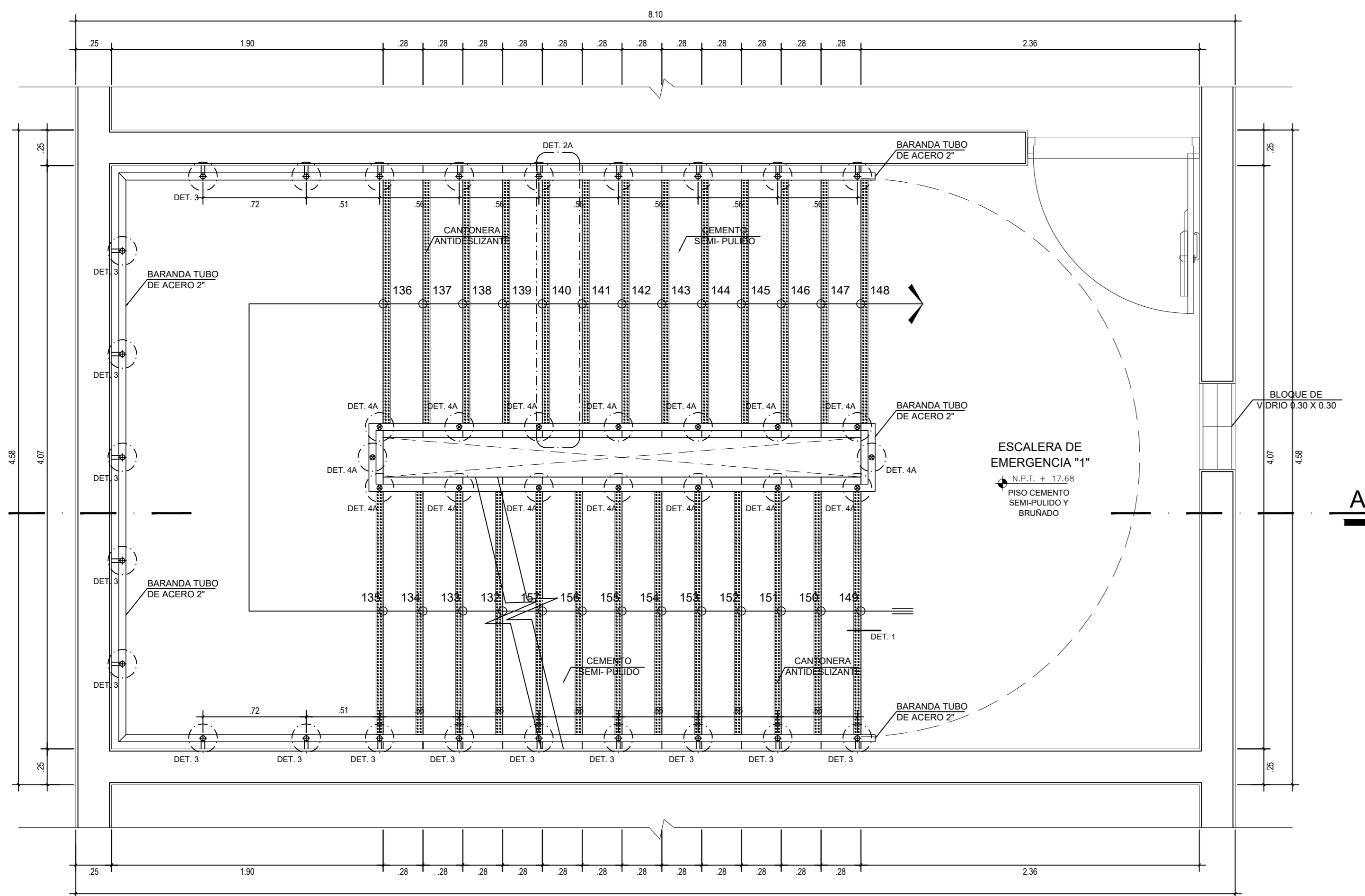


ESCALERA DE EMERGENCIA "1" - PRIMER PISO
ESCALA 1/25

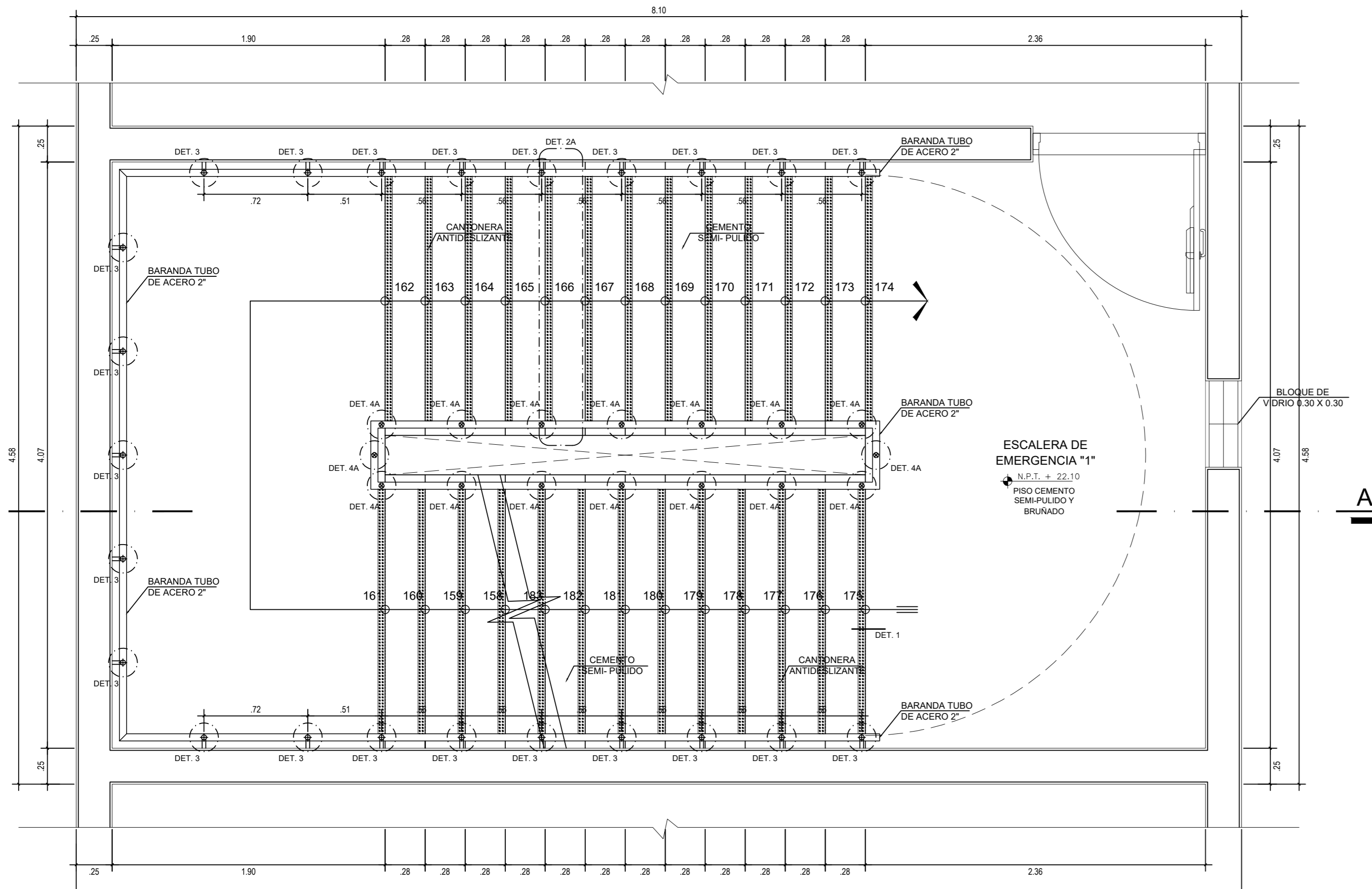


ESCALERA DE EMERGENCIA "1" - CUARTO PISO
ESCALA 1/25

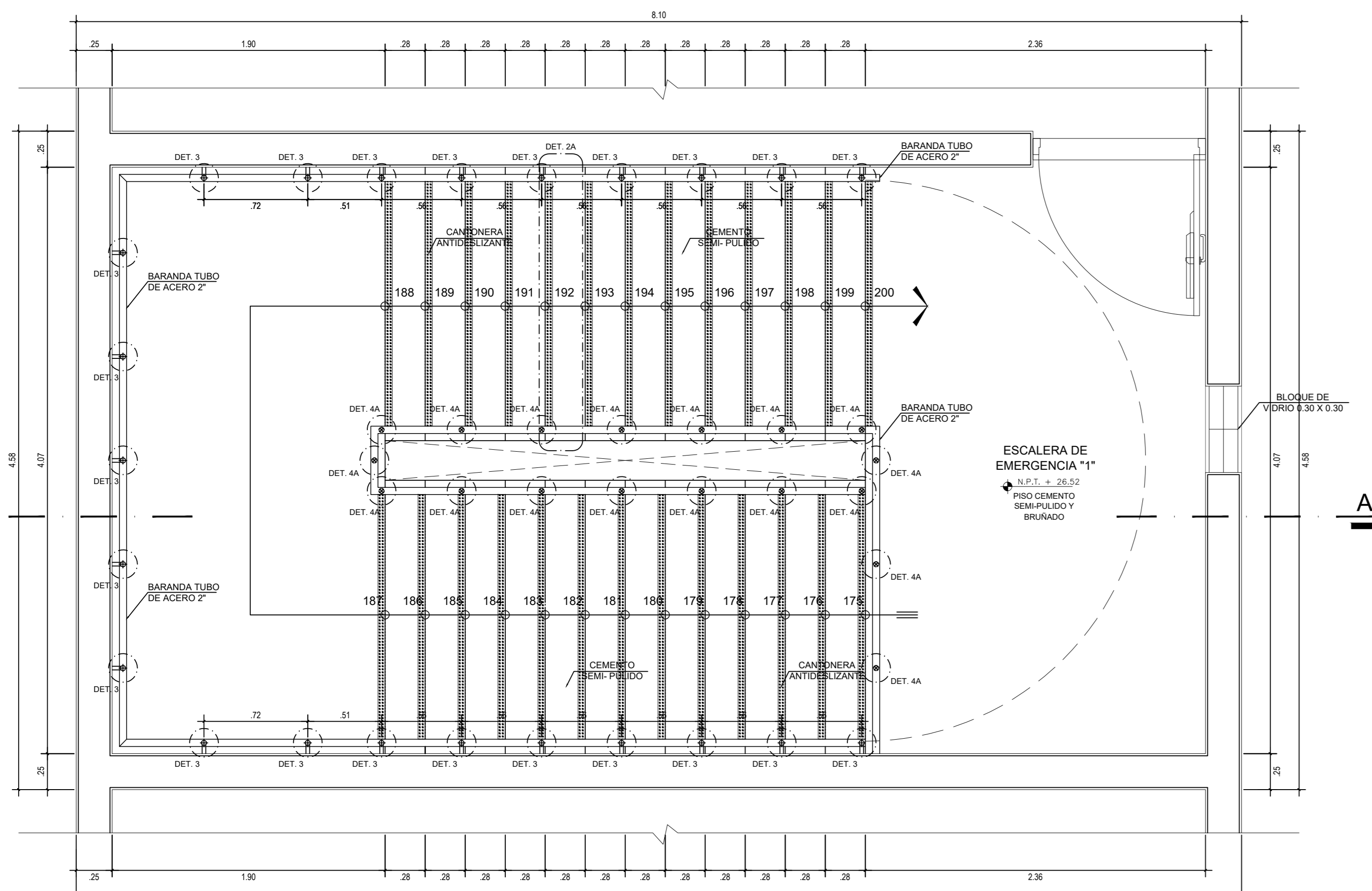
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: DETALLES - ESCALERA DE EMERGENCIA 1	ESCALA: 1/25
	ESPECIFICACIÓN: DETALLES - SECTOR 1	FECHA: NOVIEMBRE 2020	COD. DE LÁMINA: AD-02 Nº DE LÁMINA: 047



ESCALERA DE EMERGENCIA "1" - QUINTO PISO
ESCALA 1/25

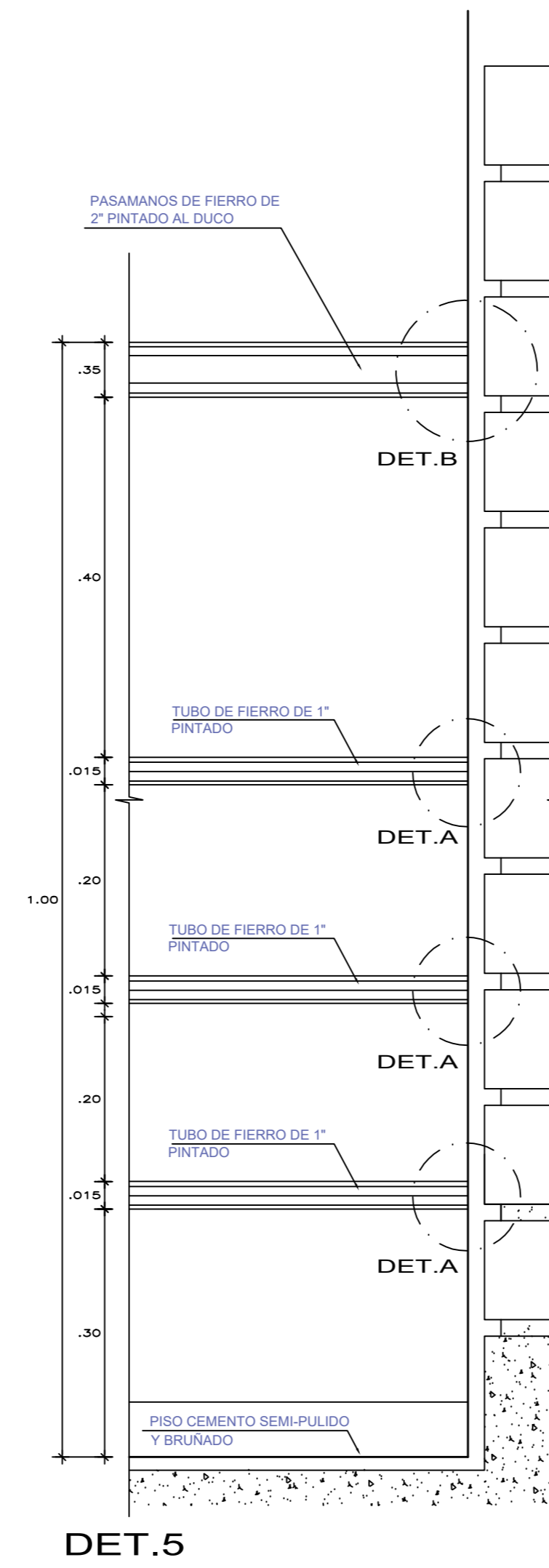


ESCALERA DE EMERGENCIA "1" - SEXTO PISO
ESCALA 1/25

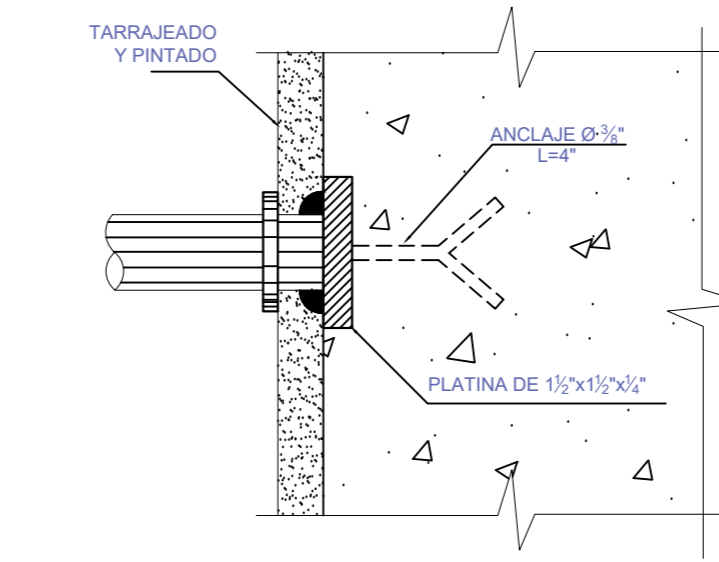


ESCALERA DE EMERGENCIA "1" - SÉPTIMO PISO (PISO TÉCNICO)
ESCALA 1/25

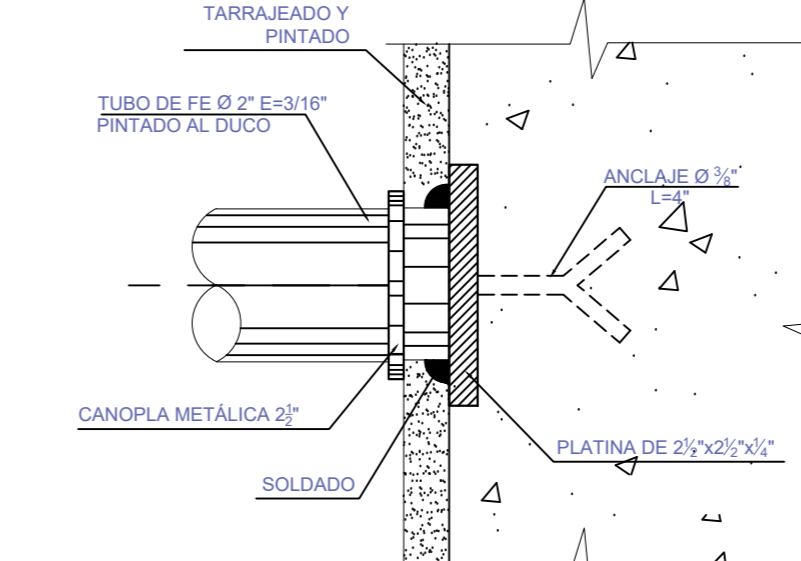
DETALLE - 05
DETALLE DE BARANDA ESCALERA TIPO 1
ESC.: 1/20



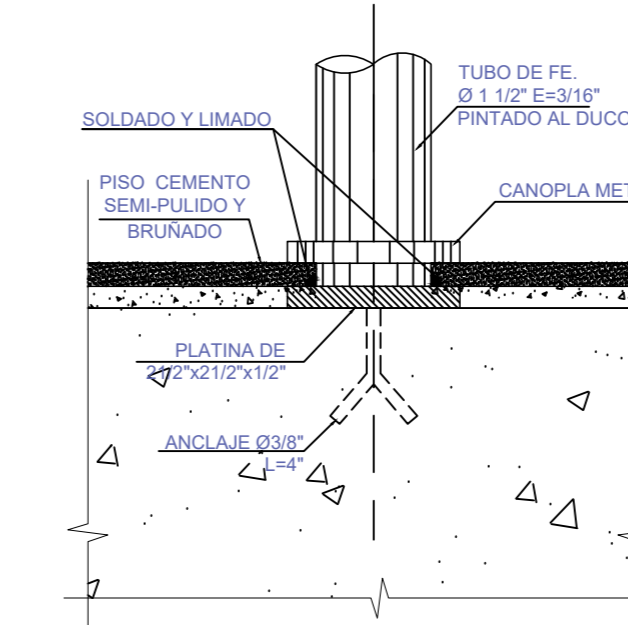
DETALLES - A, B, C
DETALLES ESCALERA TIPO 2



DET.A

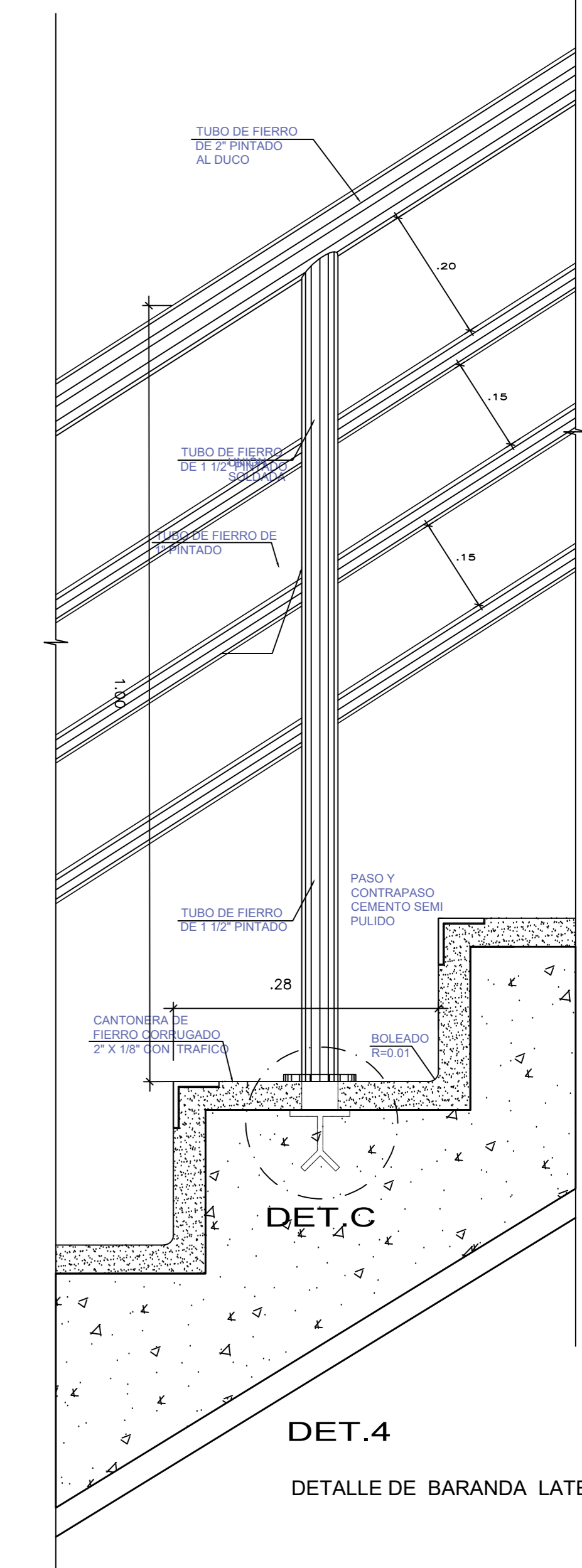


DET.B



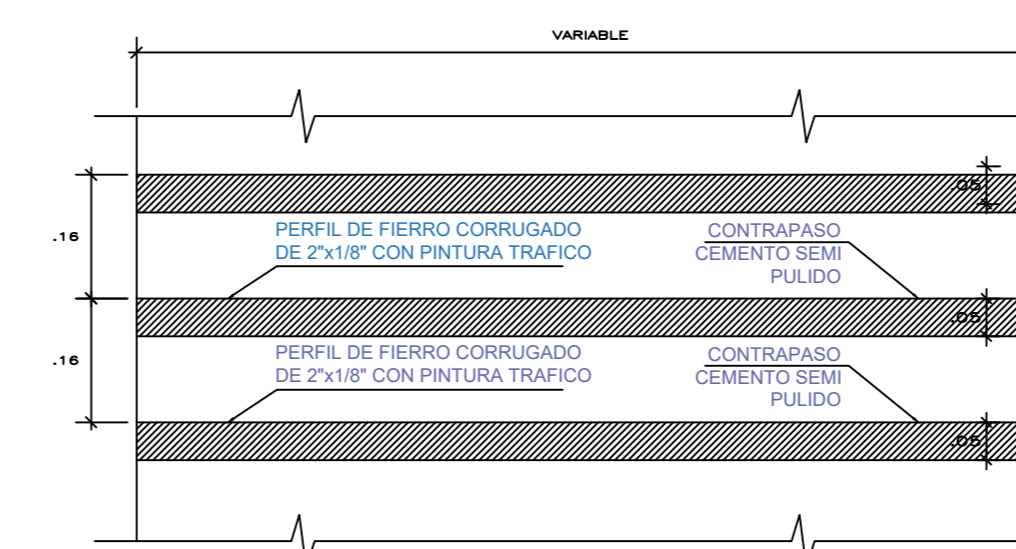
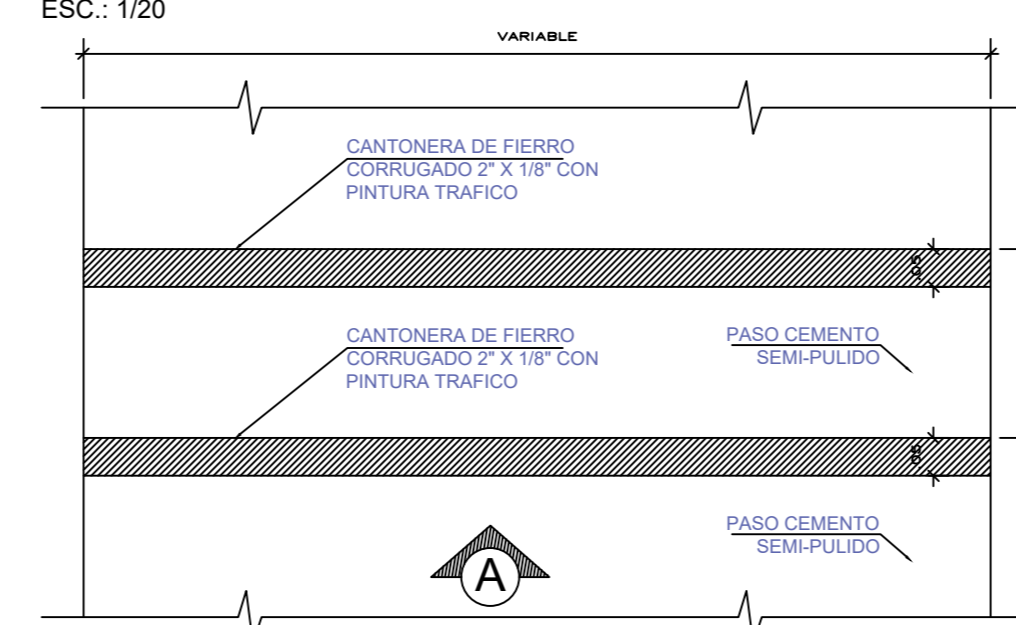
DET.C

DETALLE - 4A
DETALLE DE BARANDA ESCALERA TIPO 2
ESC.: 1/20

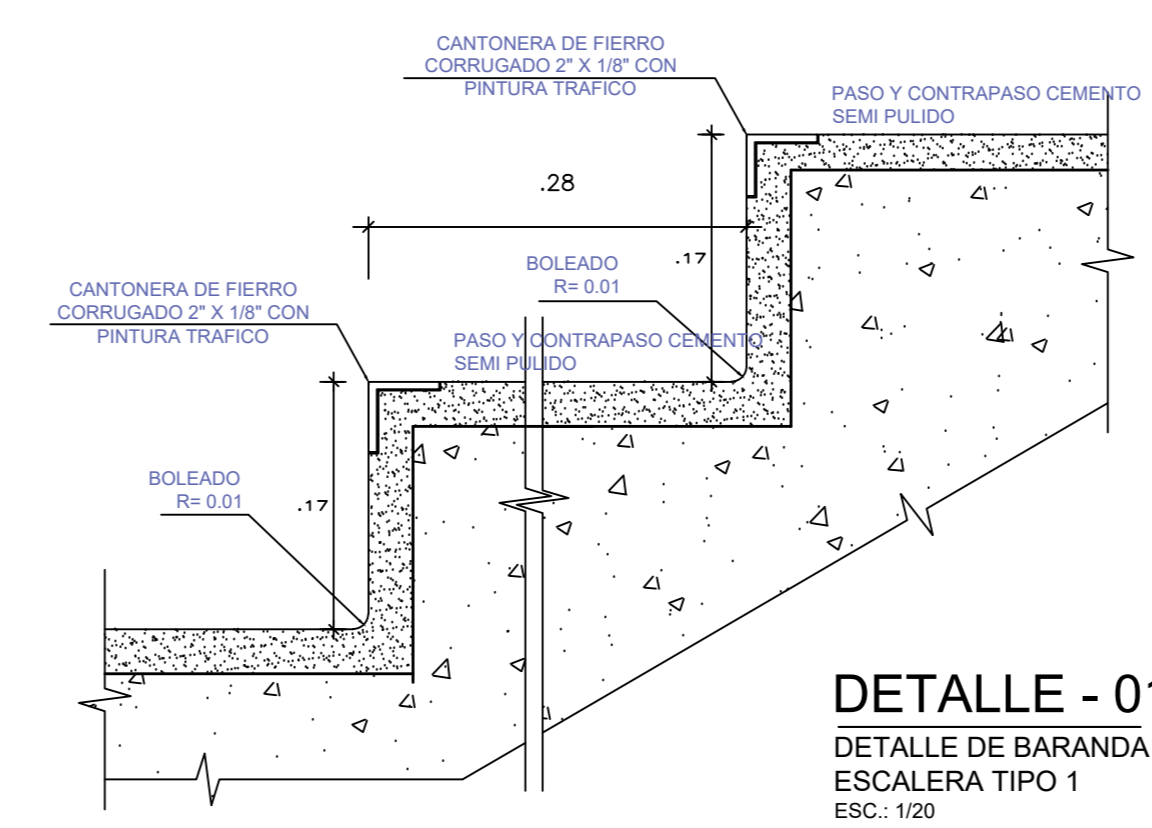


DET.4
DETALLE DE BARANDA LATERAL EN PASO

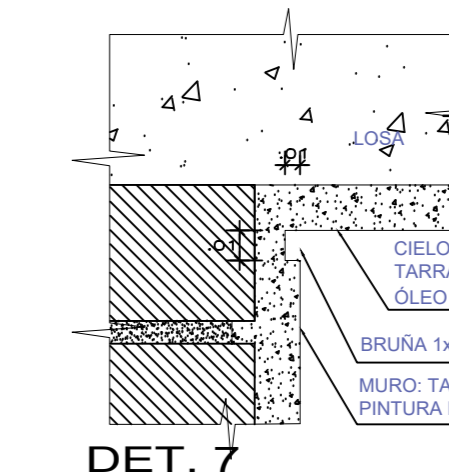
DETALLES - 01
DETALLES ESCALERA TIPO 1
ESC.: 1/20



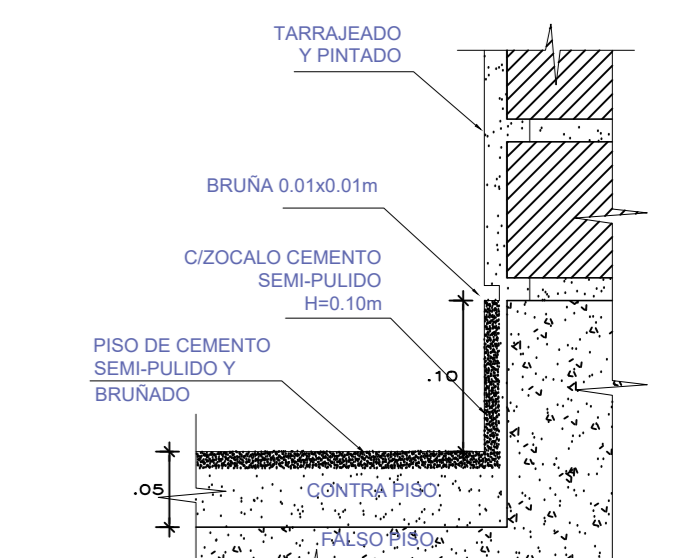
DETALLE - 01
DETALLE DE BARANDA
ESCALERA TIPO 1
ESC.: 1/20



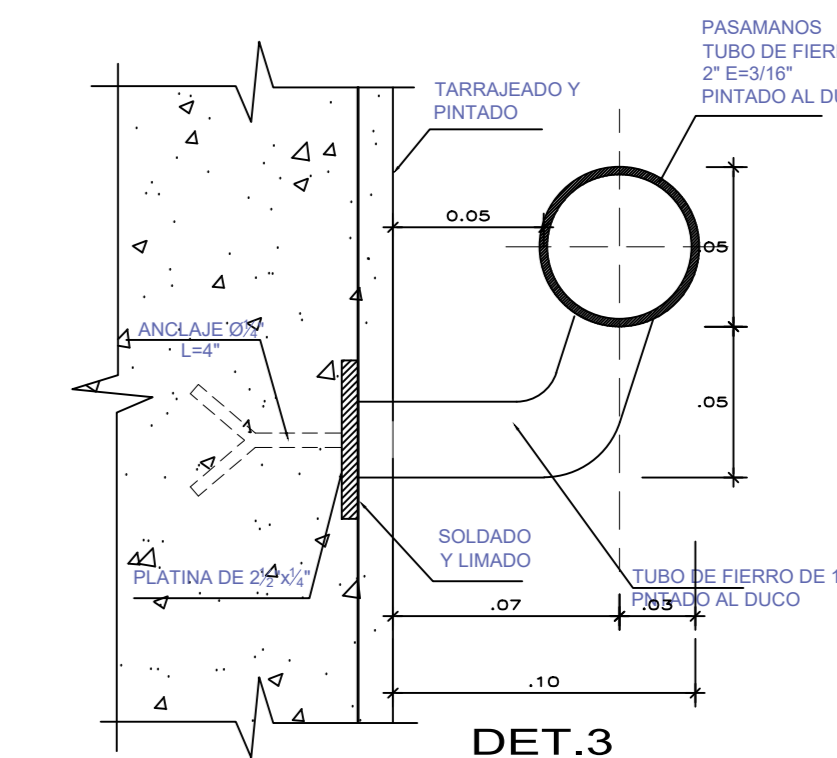
DETALLES - 03, 07, 6A
DETALLES ESCALERA TIPO 2



DET. 7

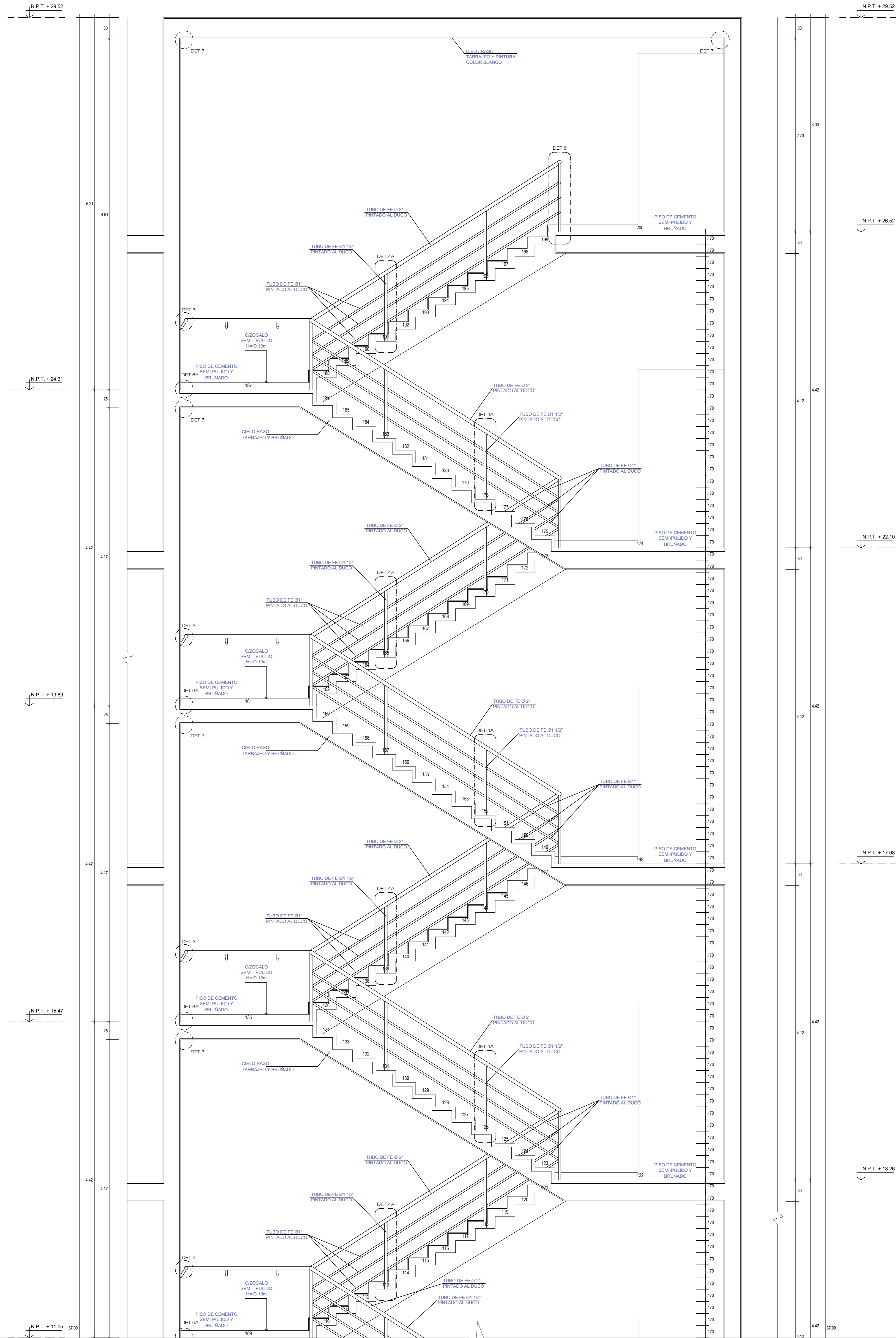


DET.6A



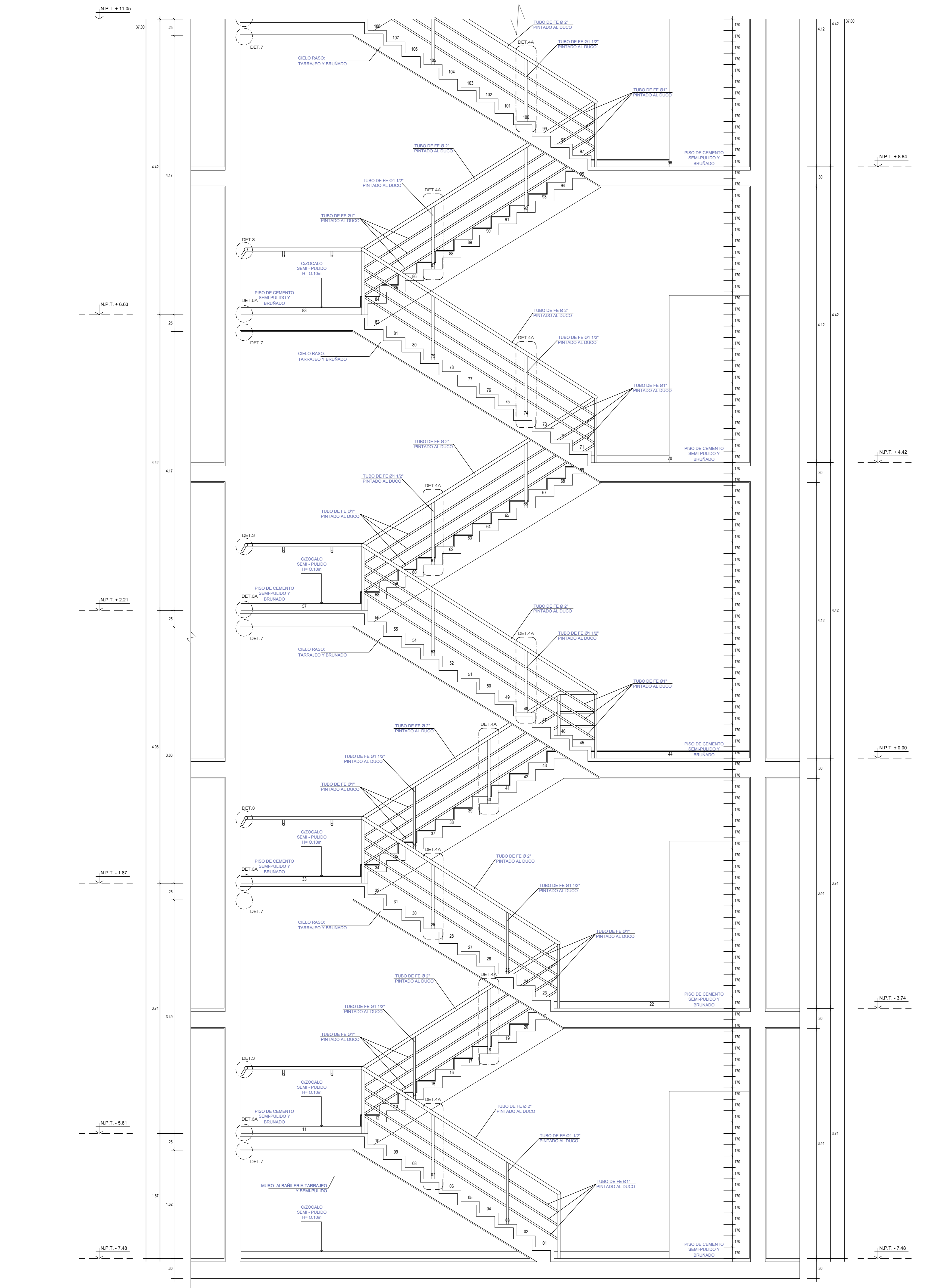
DET.3

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA		ESCALA: INDICADA	
	PROVINCIA: LIMA		FECHA: NOVIEMBRE 2020	
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA		COD. DE LÁMINA: AD-03
		PLANO: DETALLES - ESCALERA DE EMERGENCIA 1		
		ESPECIFICACIÓN: DETALLES - SECTOR 1		Nº DE LÁMINA: 048



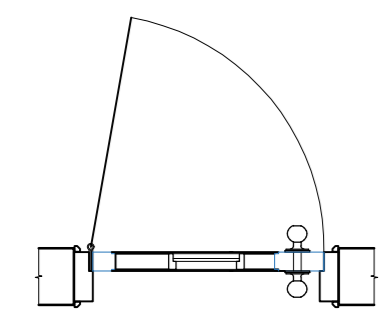
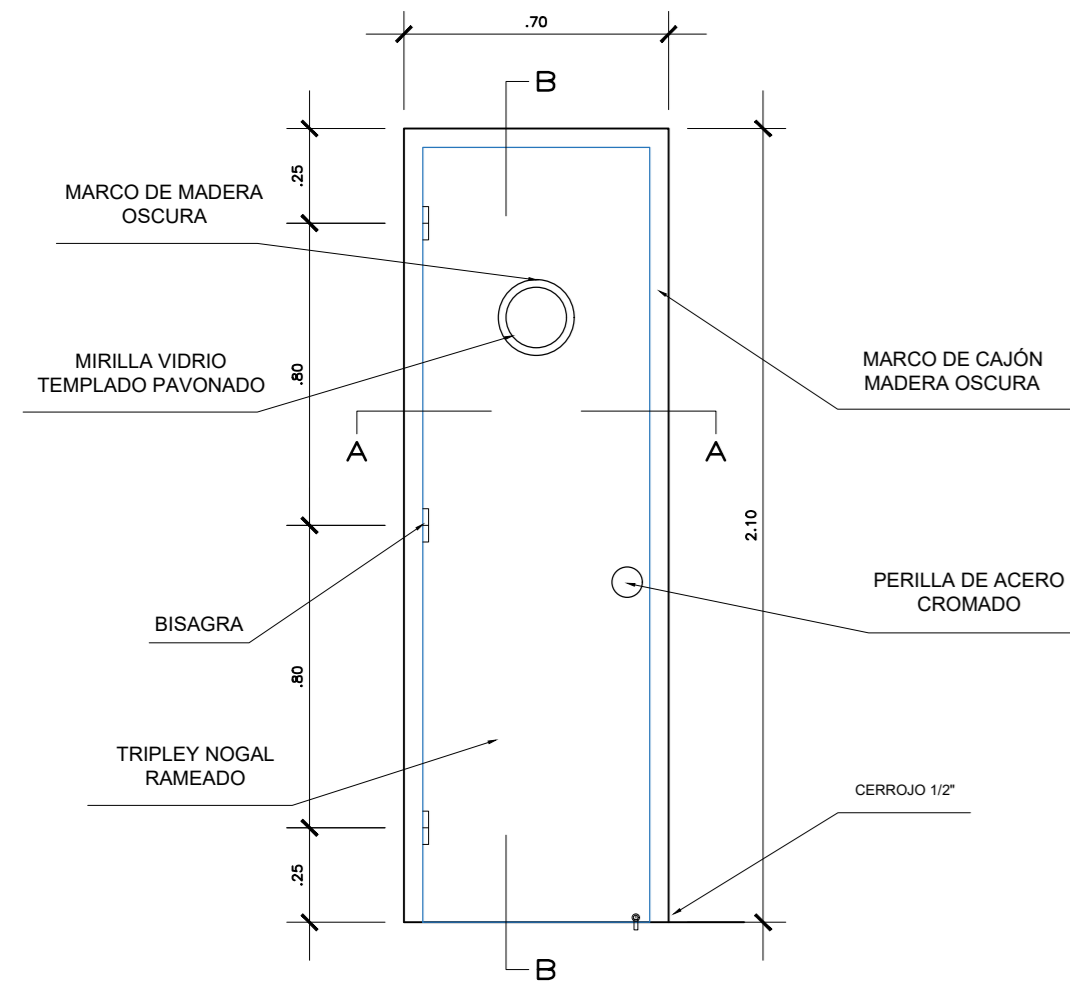
DETALLES DE ESCALERA TIPO 1
DETALLE - CORTE A- A
 CORTE DE ESCALERA TIPO 2
 ESC: 1/25

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: DETALLES - ESCALERA DE EMERGENCIA 1	ESCALA: 1/25	COD. DE LAMINA: AD-04
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: DETALLES - SECTOR 1	FECHA: NOVIEMBRE 2020	
	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES			

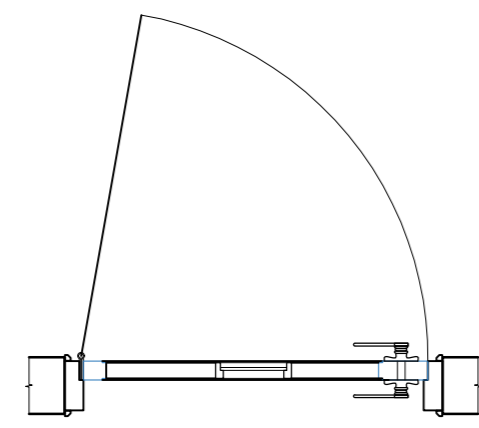
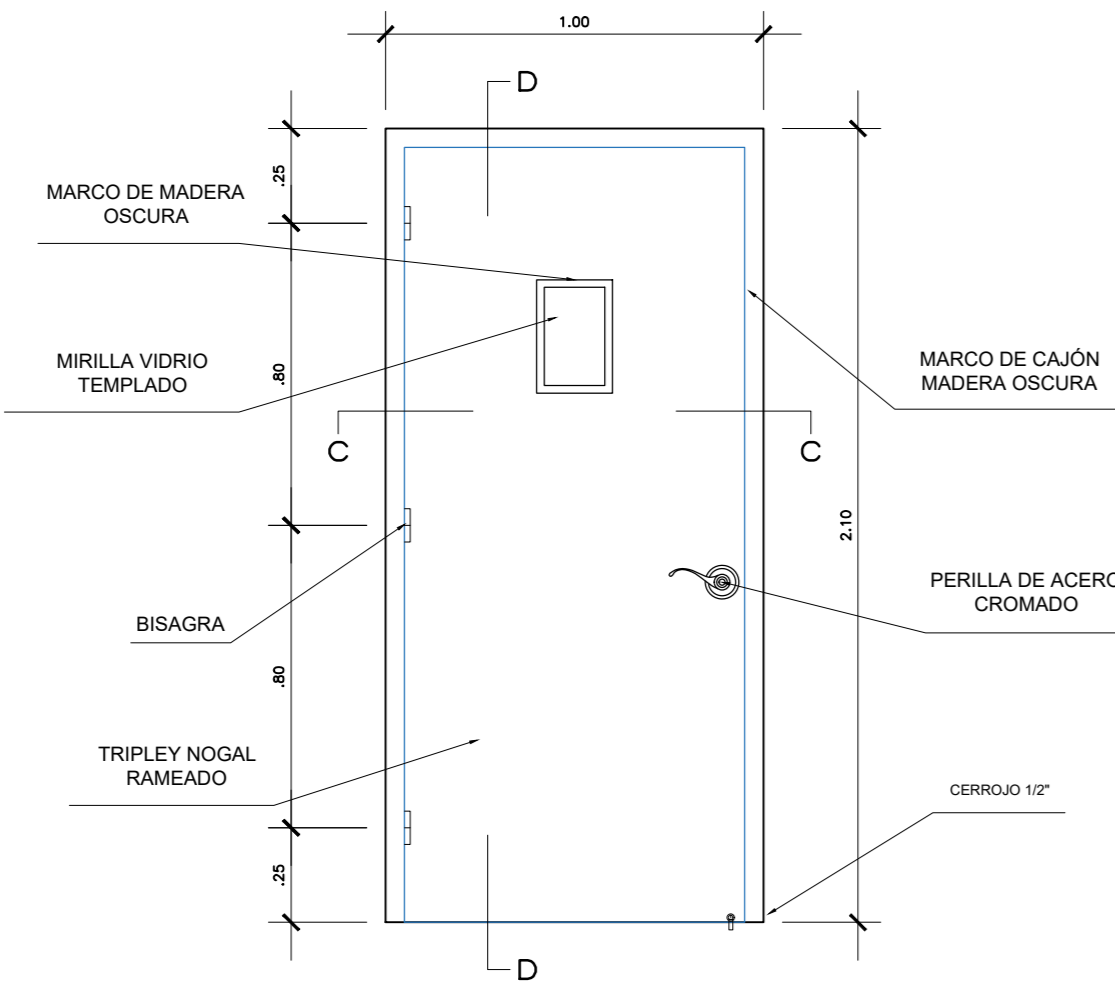


 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: DETALLES - ESCALERA DE EMERGENCIA 1	ESCALA: 1/25	AD-05
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: DETALLES - SECTOR 1	FECHA: NOVIEMBRE 2020	
	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES			

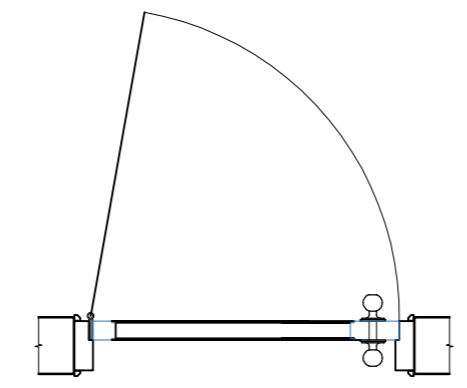
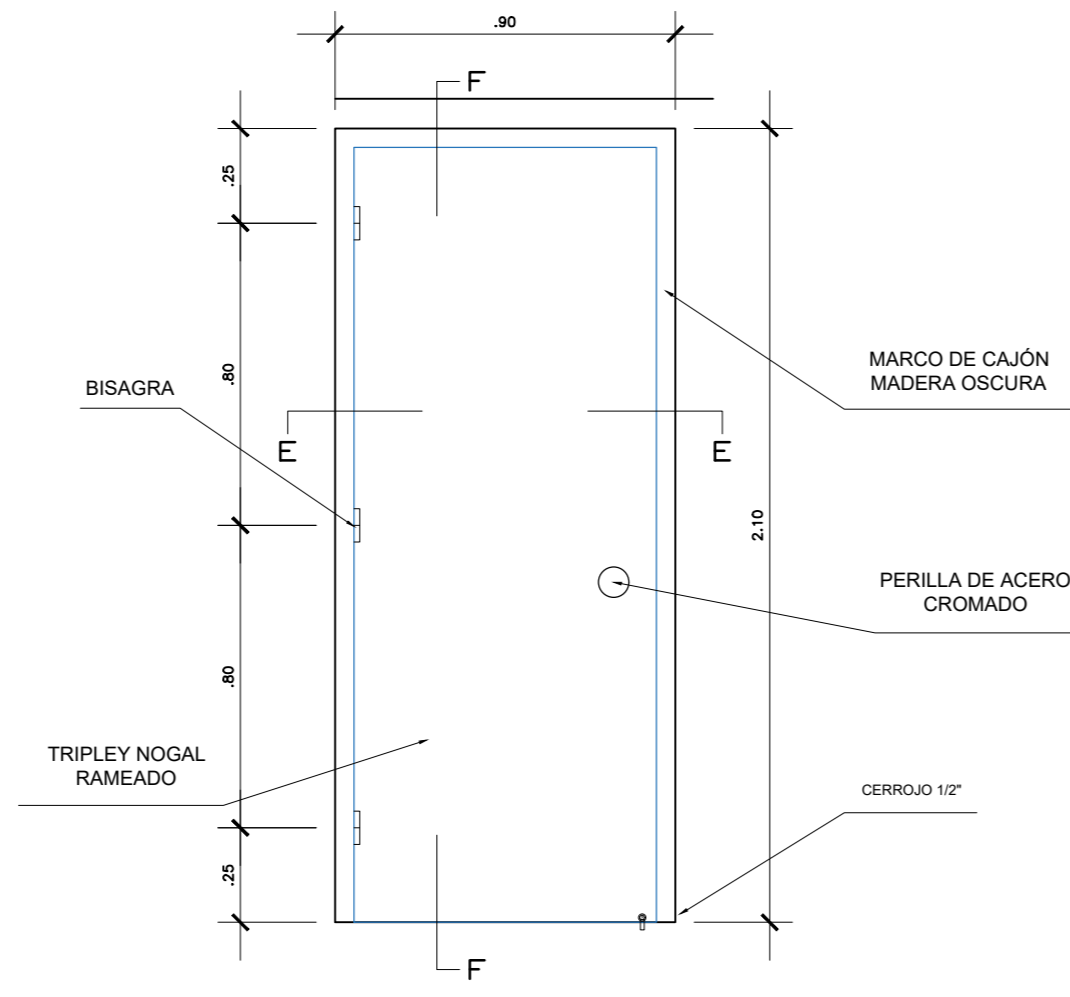
PUERTAS GENERALES DE MADERA (P1-P2-P3)
ESCALA 1/20



SECCIÓN HORIZONTAL A-A
ESCALA 1/10

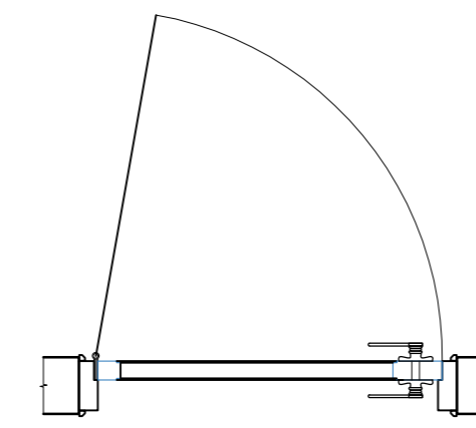
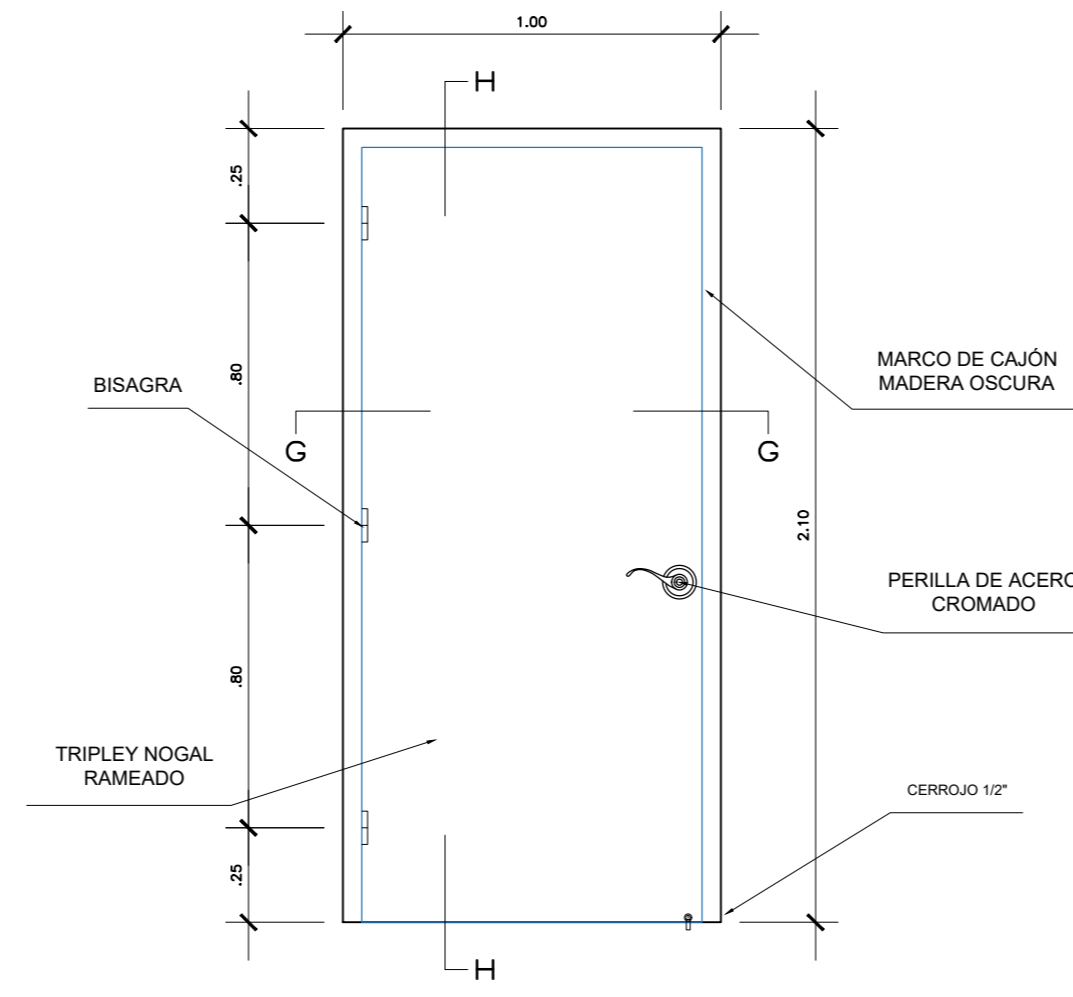


SECCIÓN HORIZONTAL C-C
ESCALA 1/10



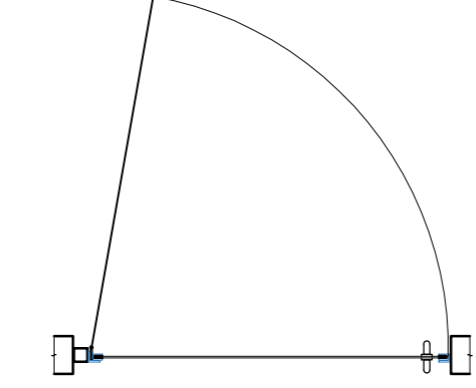
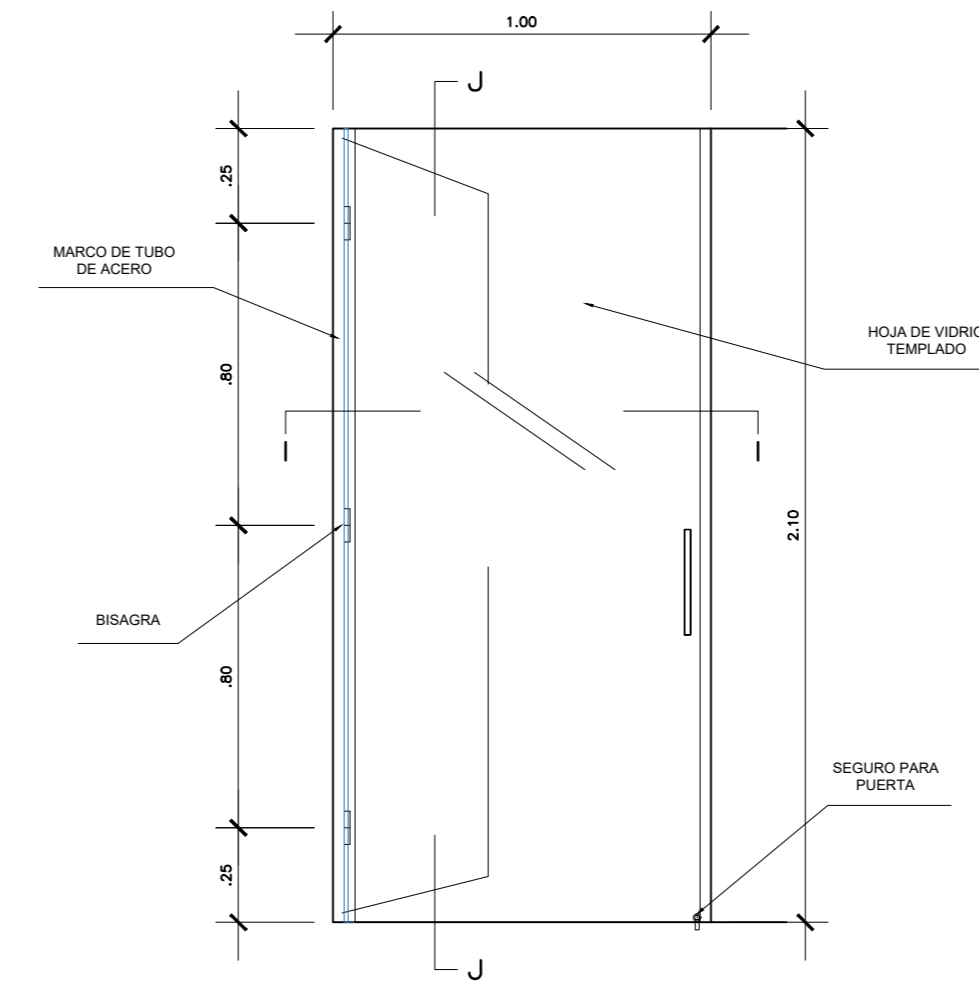
SECCIÓN HORIZONTAL E-E
ESCALA 1/10

PUERTA GENERAL DE SS.HH (P-4)
ESCALA 1/20



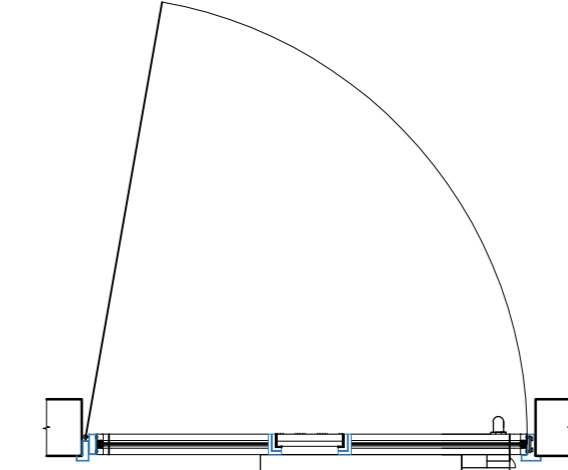
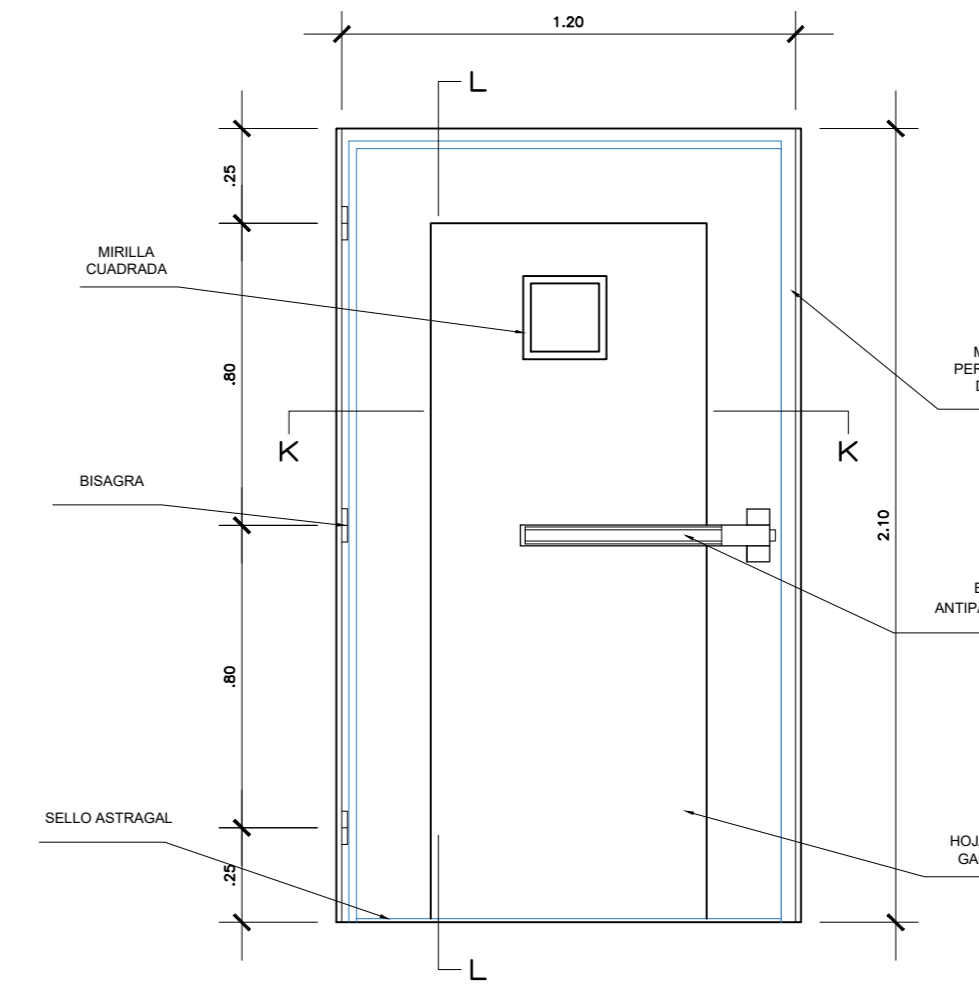
SECCIÓN HORIZONTAL G-G
ESCALA 1/10

PUERTA DE CRISTAL (P-5)
ESCALA 1/20



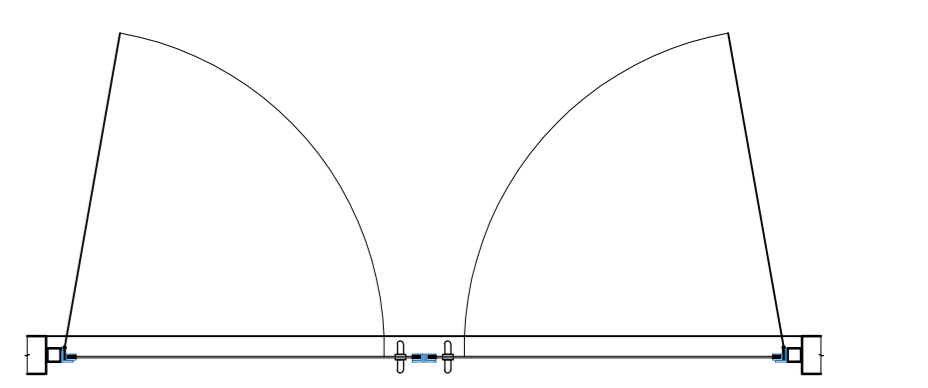
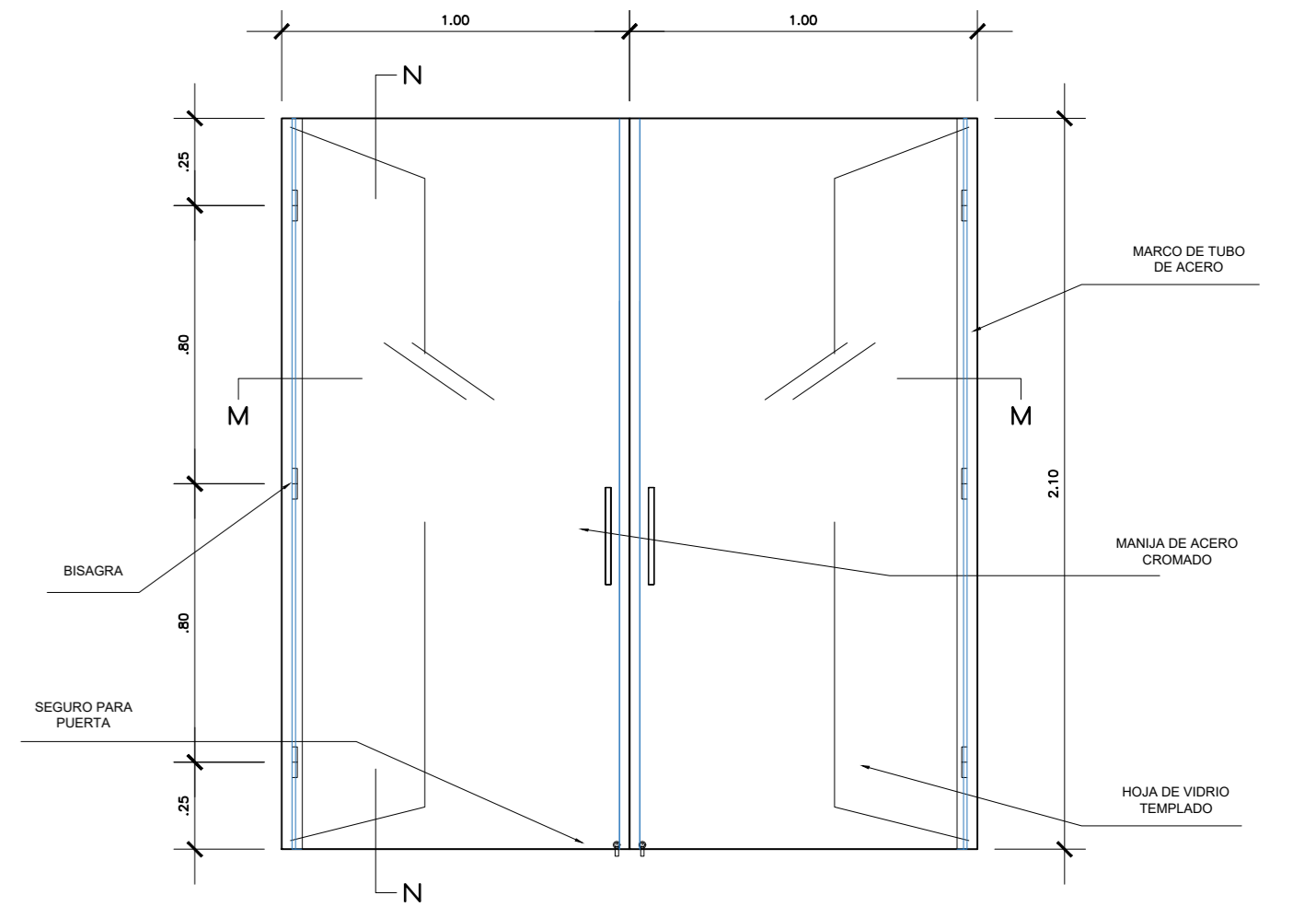
SECCIÓN HORIZONTAL I-I
ESCALA 1/10

PUERTA DE EMERGENCIA (P-6)
ESCALA 1/20

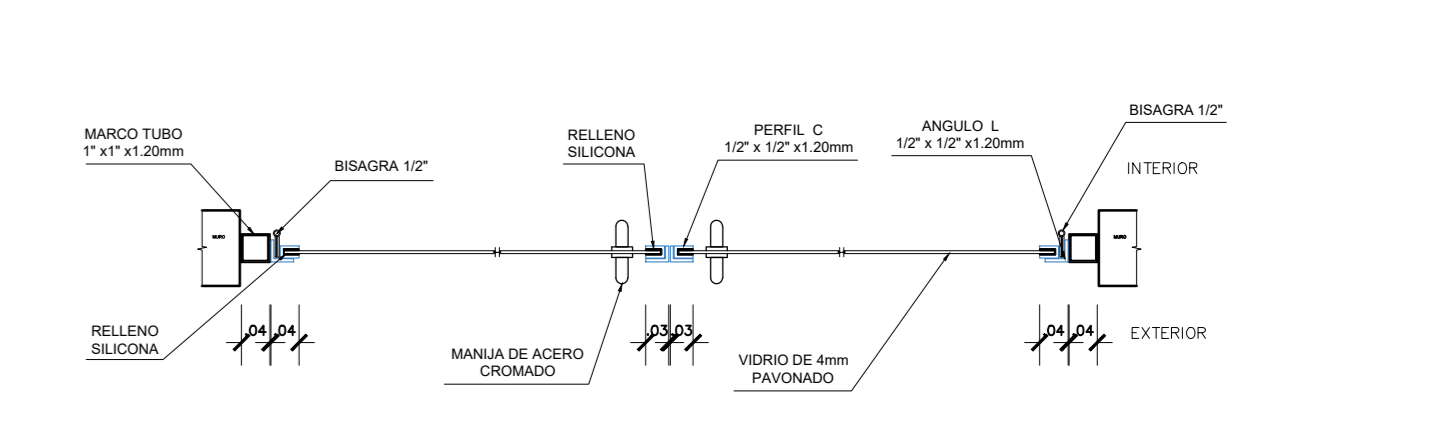
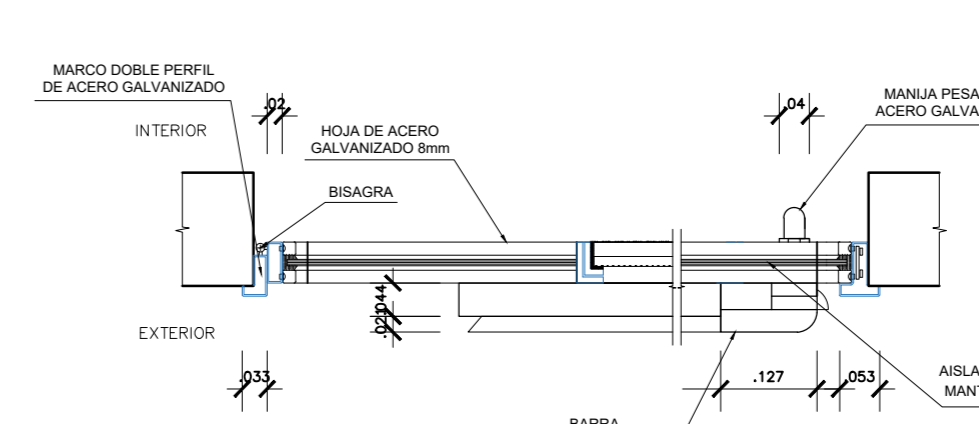
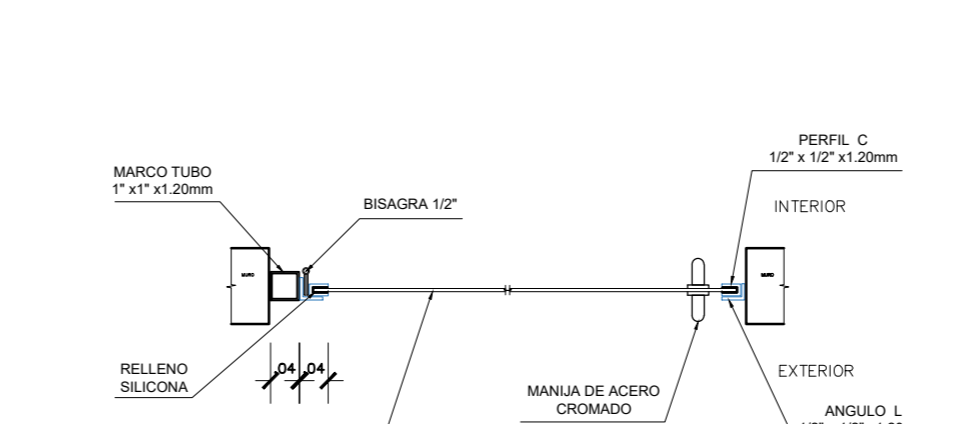
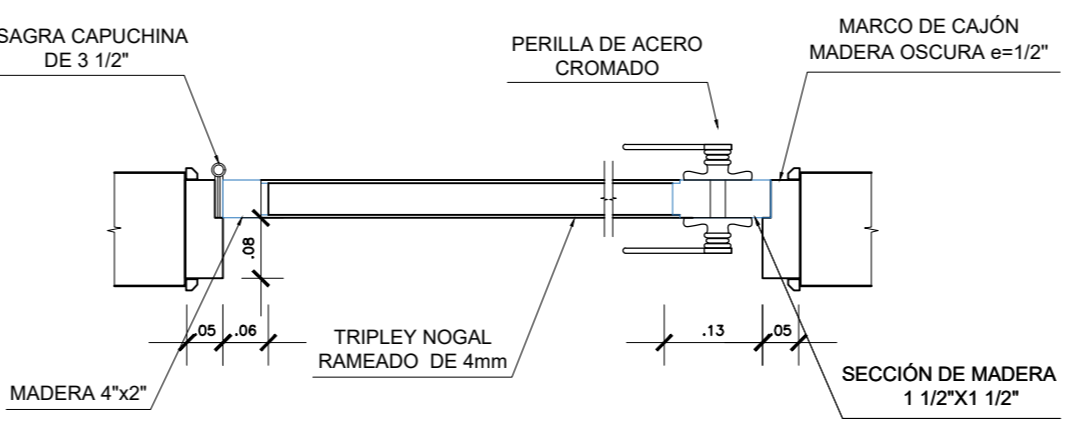
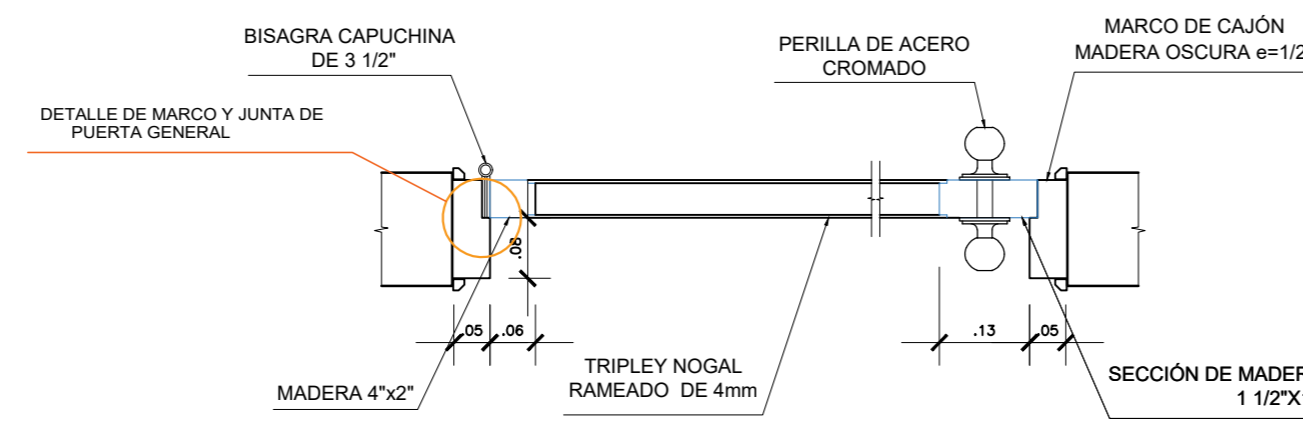
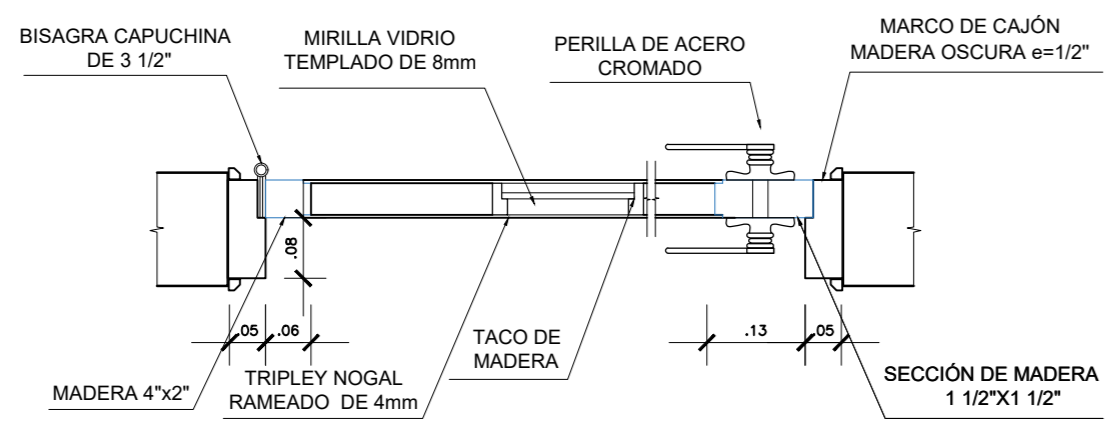
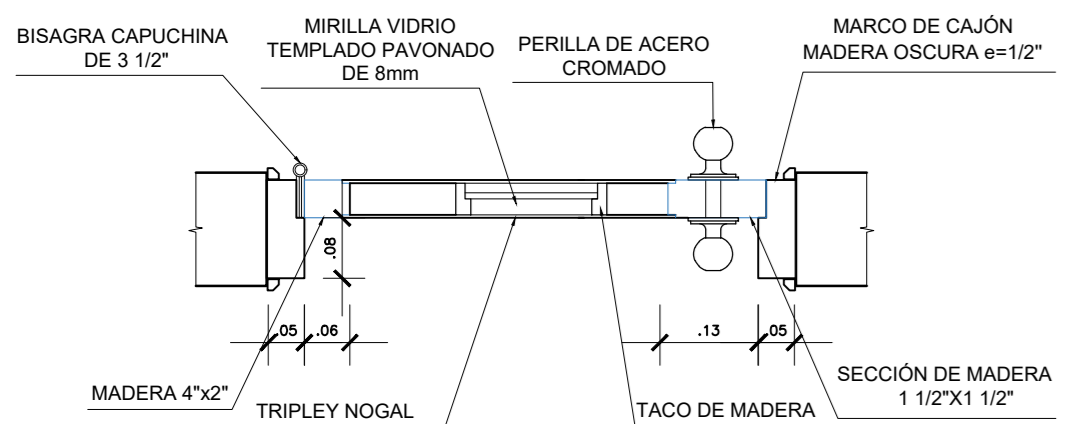


SECCIÓN HORIZONTAL K-K
ESCALA 1/10

PUERTA DE CRISTAL DE RECEPCIÓN (P-7)
ESCALA 1/20



SECCIÓN HORIZONTAL M-M
ESCALA 1/10



SECCIÓN VERTICAL B-B
ESCALA 1/10

SECCIÓN VERTICAL D-D
ESCALA 1/10

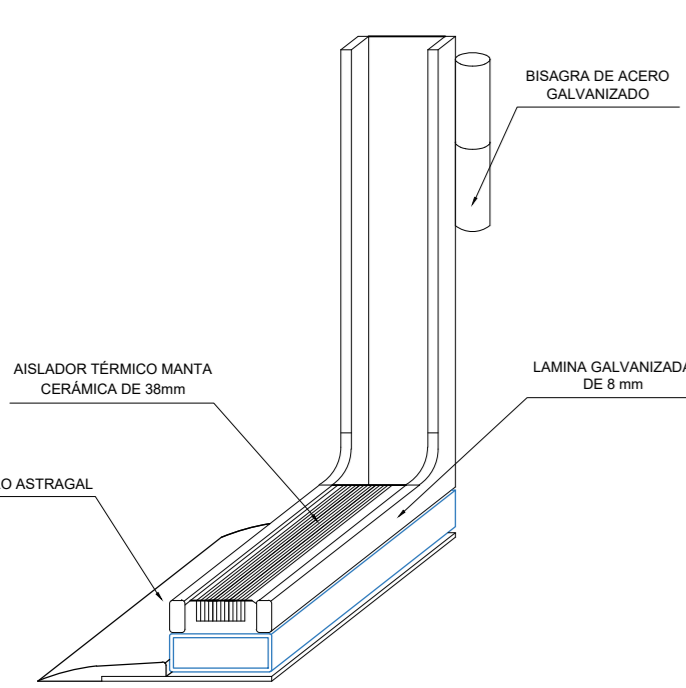
SECCIÓN VERTICAL F-F
ESCALA 1/10

SECCIÓN VERTICAL H-H
ESCALA 1/10

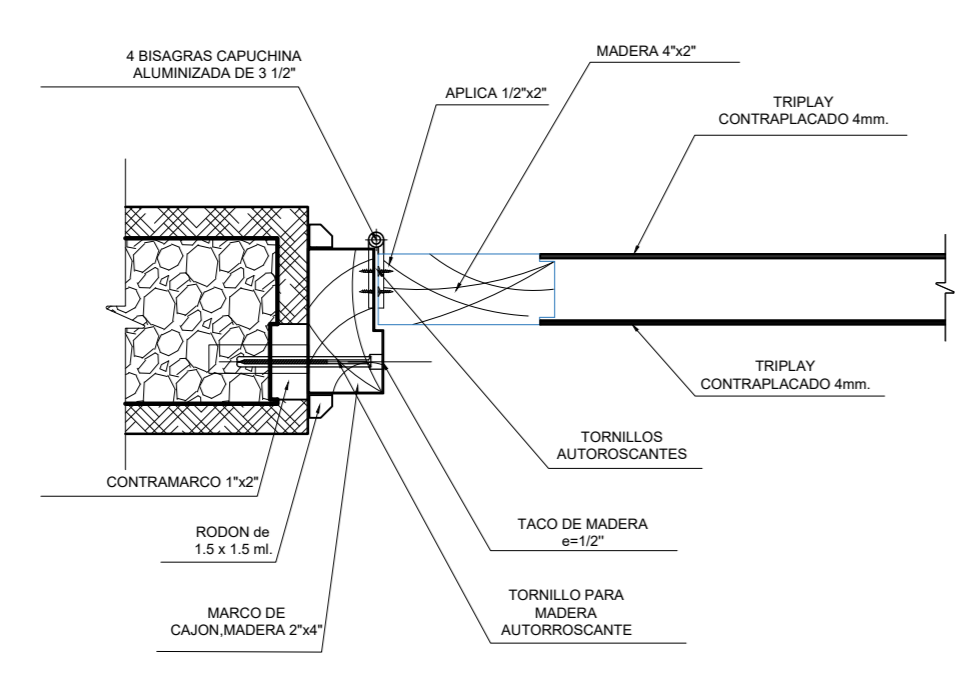
SECCIÓN VERTICAL J-J
ESCALA 1/10

SECCIÓN VERTICAL L-L
ESCALA 1/10

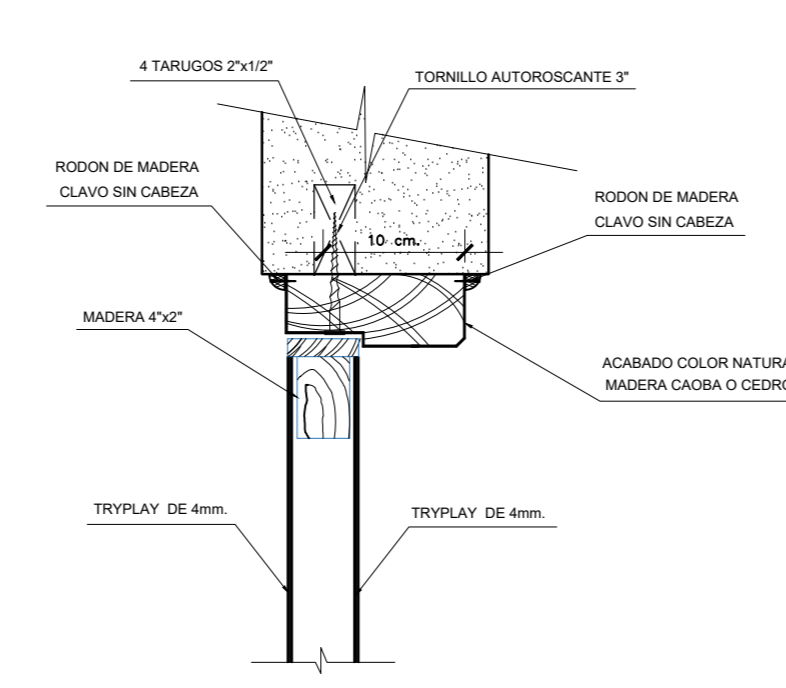
SECCIÓN VERTICAL N-N
ESCALA 1/10



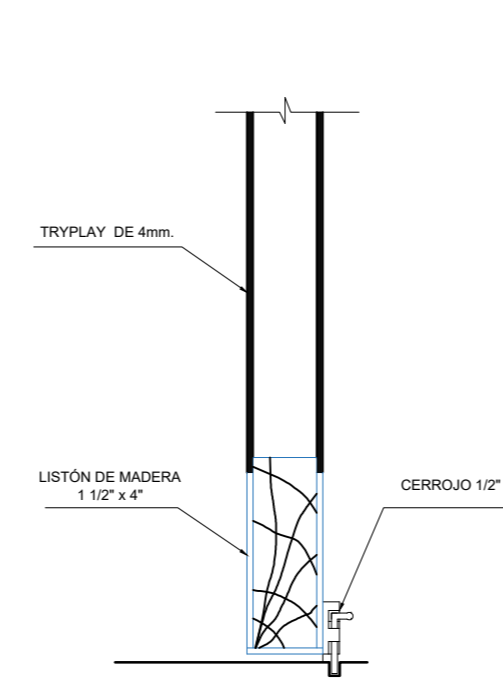
DETALLE DE SELLO ASTRAGAL Y
PUERTA DE EMERGENCIA
ESCALA 1/5



DETALLE DE MARCO Y JUNTA DE
PUERTA GENERAL
ESCALA 1/5

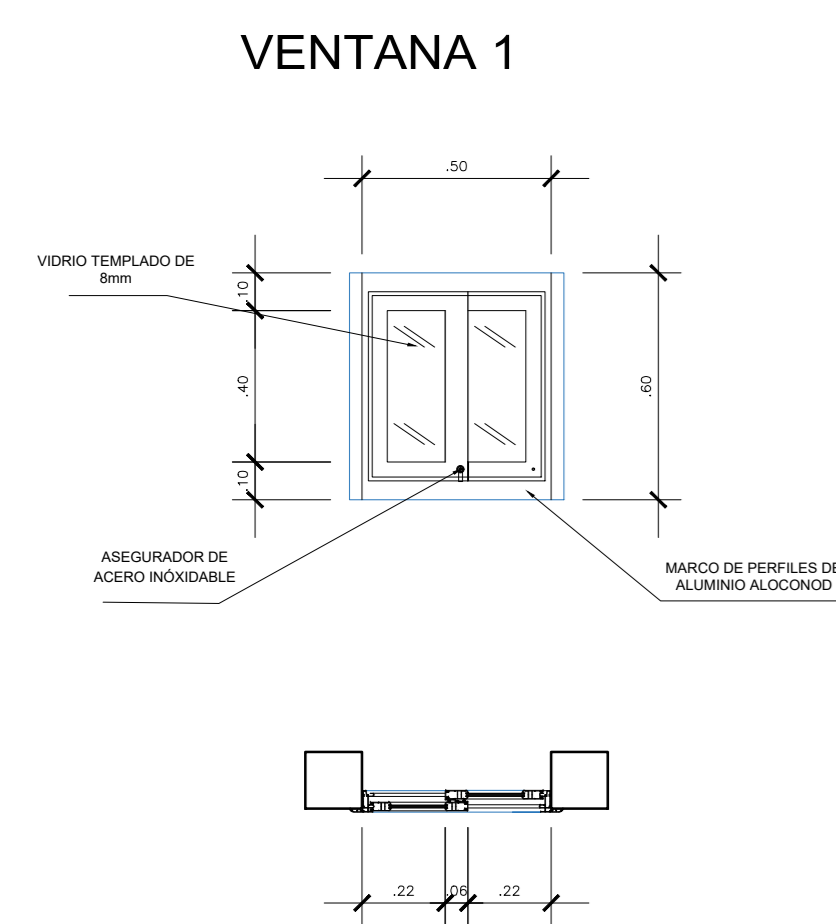


DETALLE DE MARCO Y JUNTA DE
PUERTA GENERAL
ESCALA 1/5

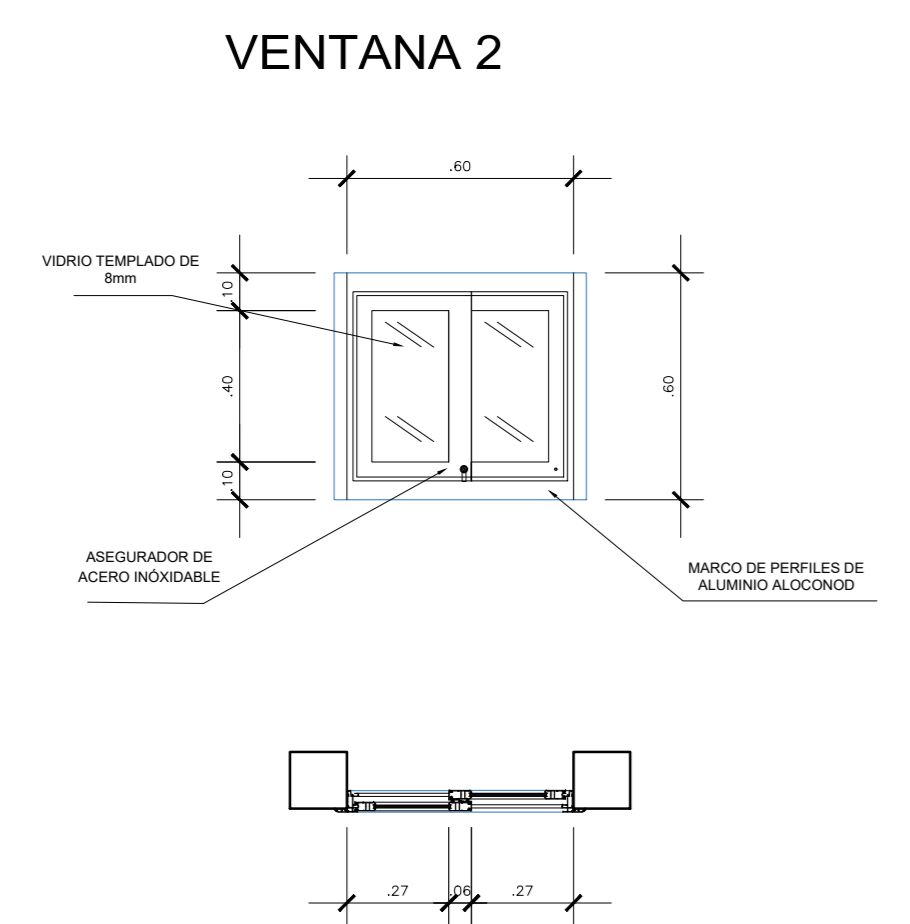


DETALLE DE CERROJO DE
PUERTA GENERAL
ESCALA 1/5

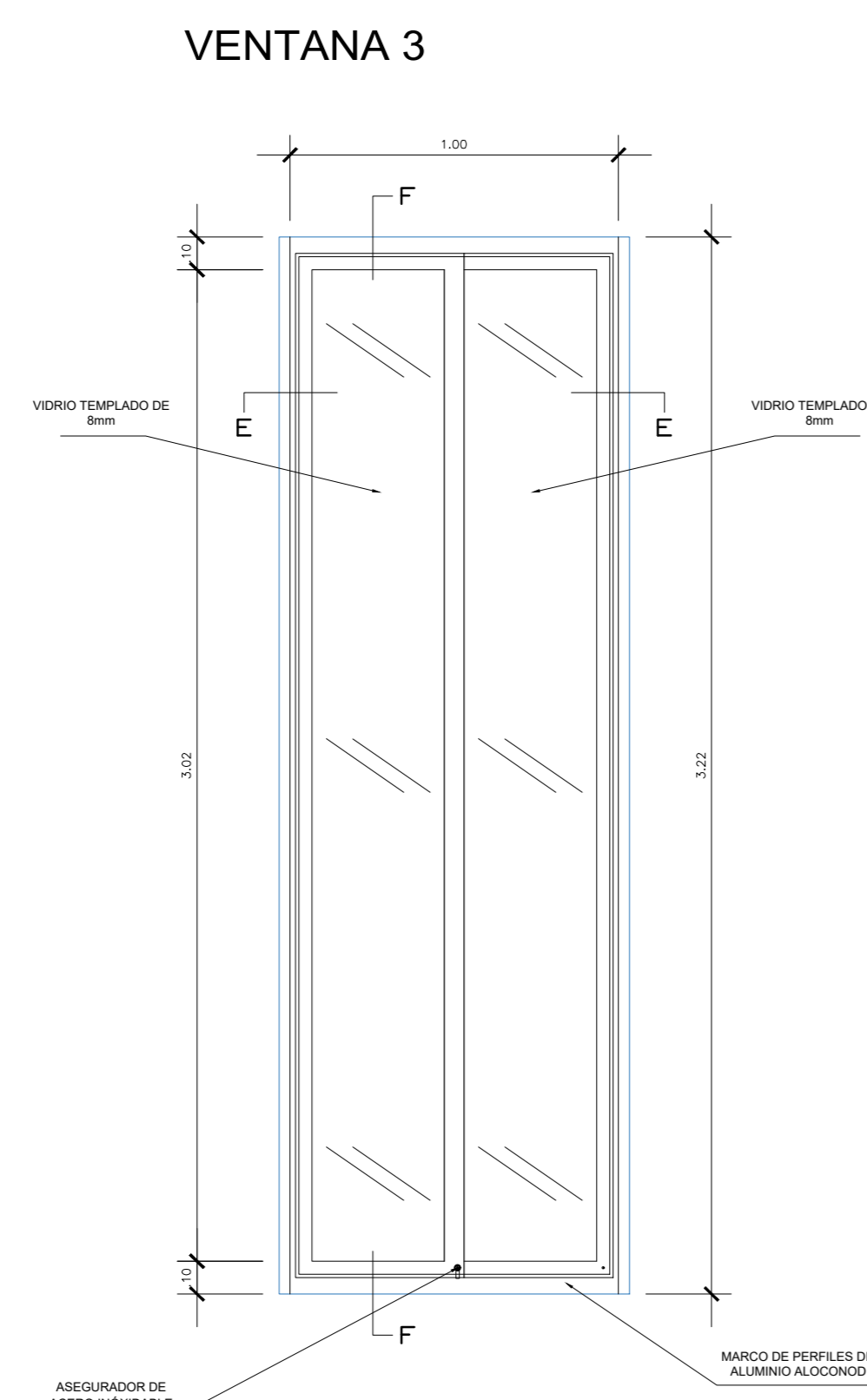
<p>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberc y Sonali.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA</p>		<p>ESCALA: INDICADA</p>	
<p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	
		<p>PLANO: DETALLES DE PUERTAS</p>		<p>COD. DE LÁMINA: AD-06</p>	
		<p>ESPECIFICACIÓN: DETALLES - SECTOR 1</p>		<p>Nº DE LÁMINA: 051</p>	



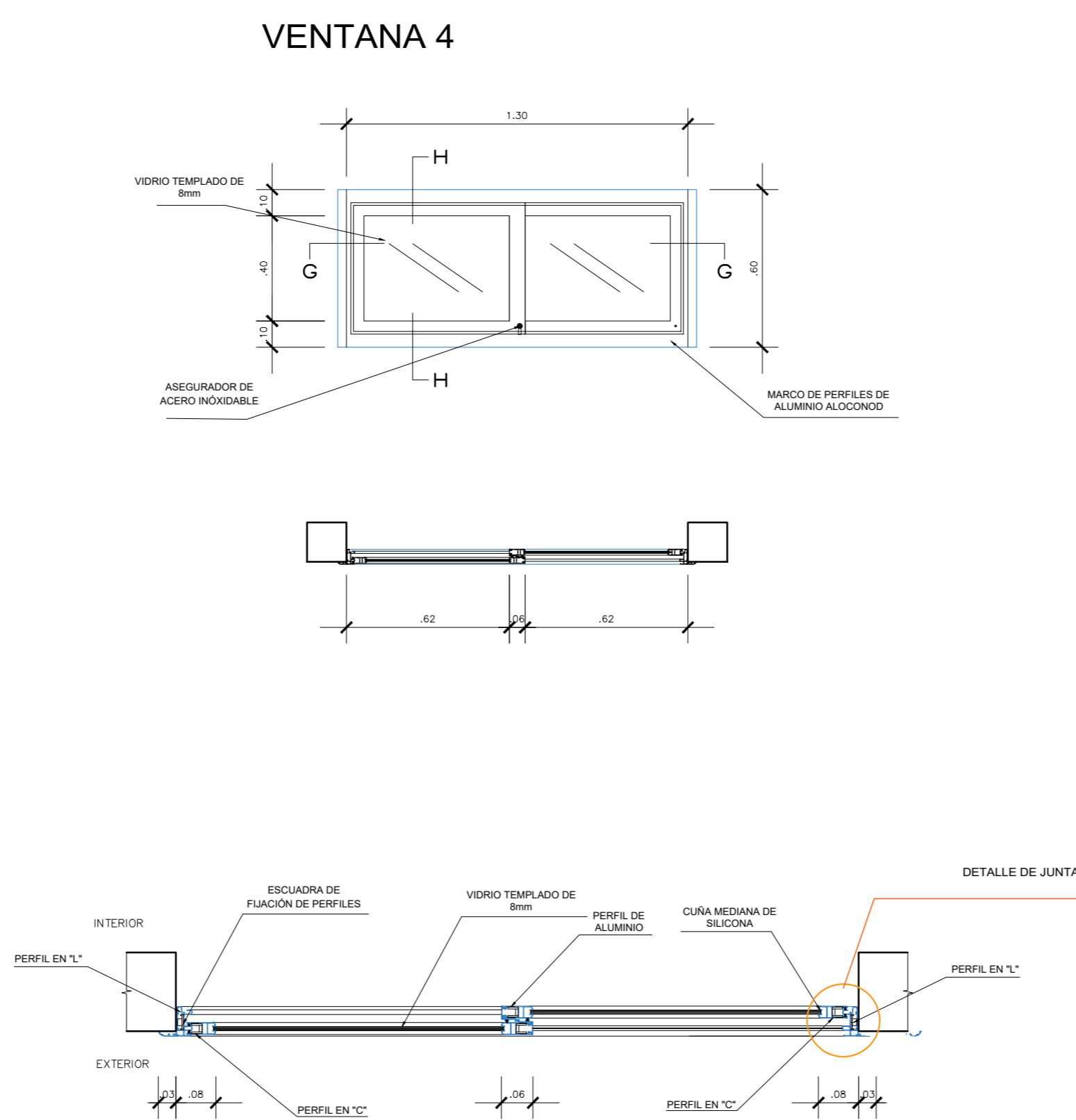
VENTANA 1 CORTE HORIZONTAL A-A
ESCALA 1/10



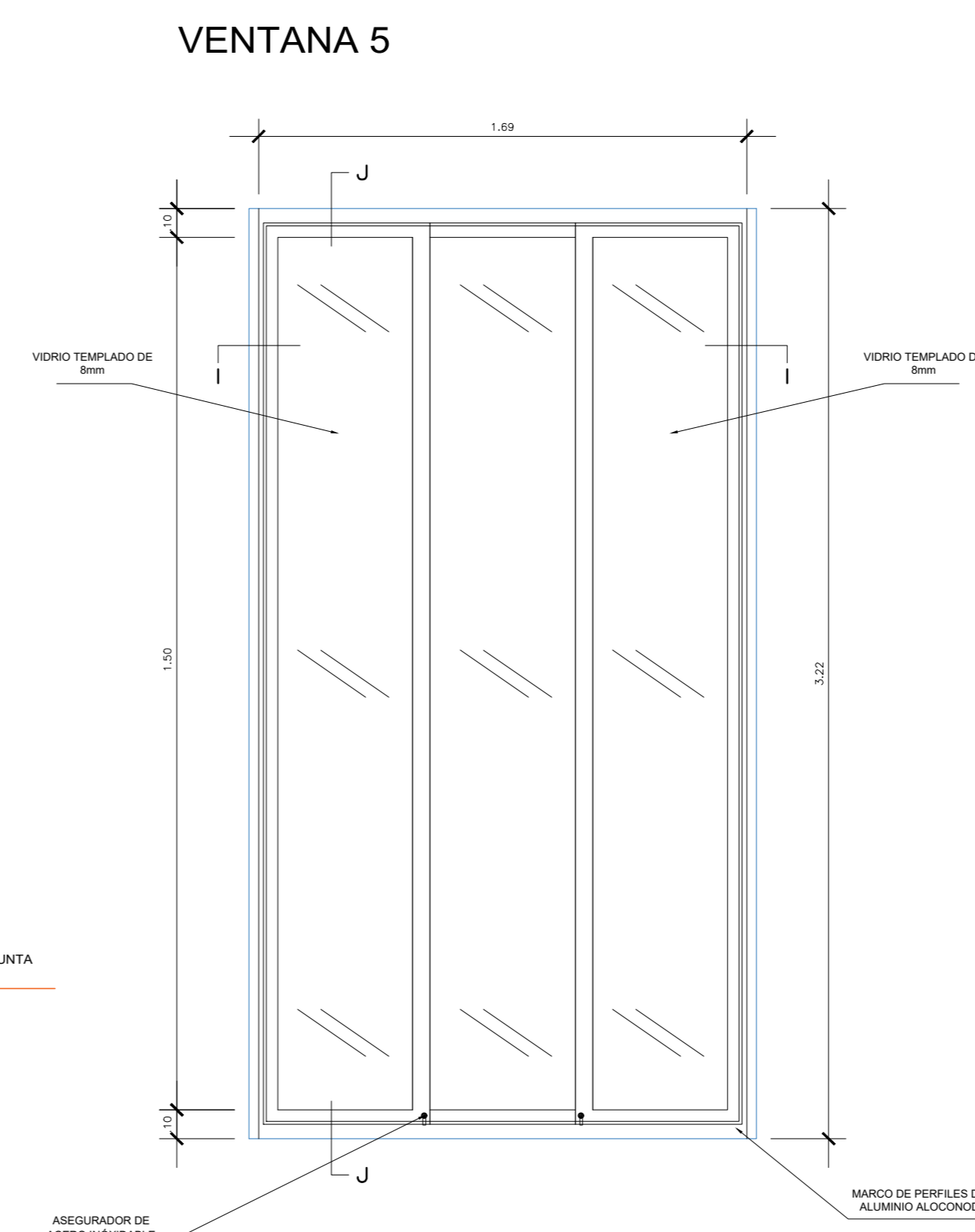
VENTANA 2 CORTE HORIZONTAL C-C
ESCALA 1/10



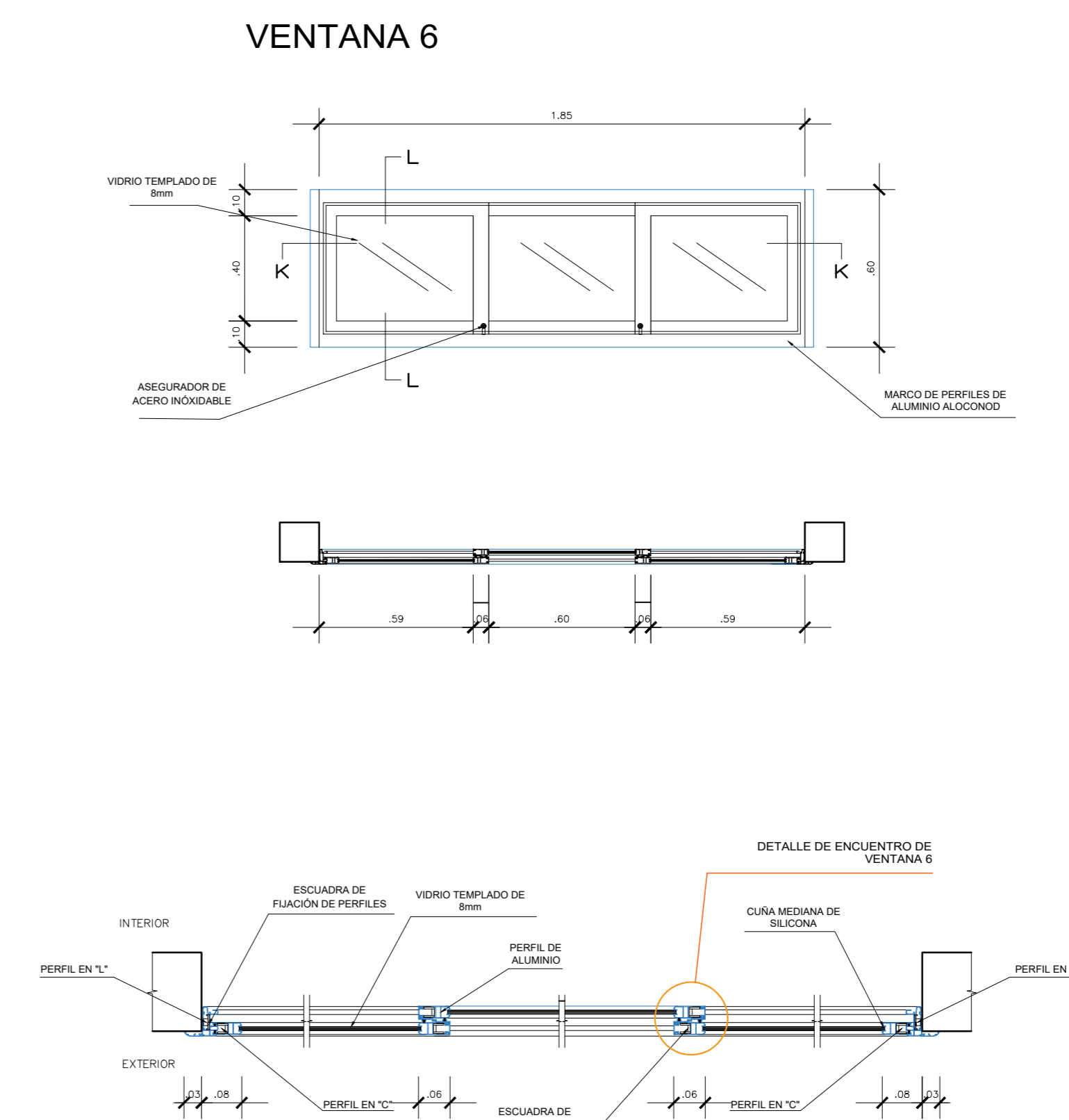
VENTANA 3 CORTE VERTICAL F-F
ESCALA 1/20



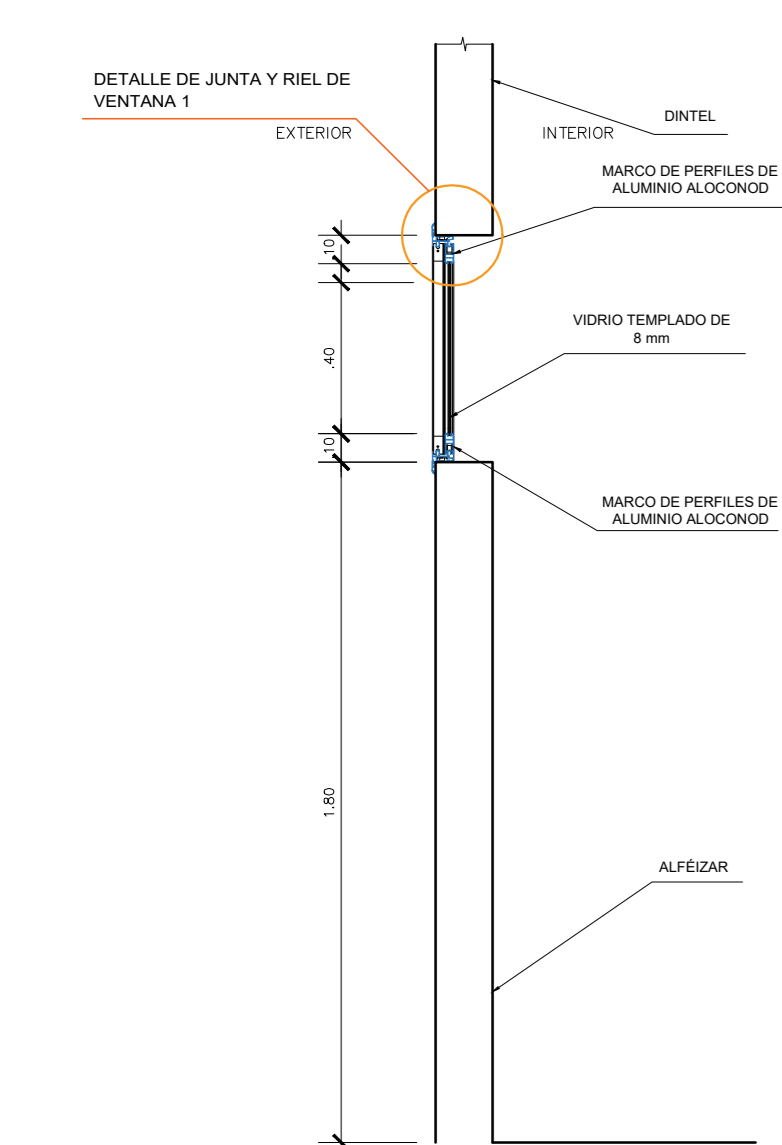
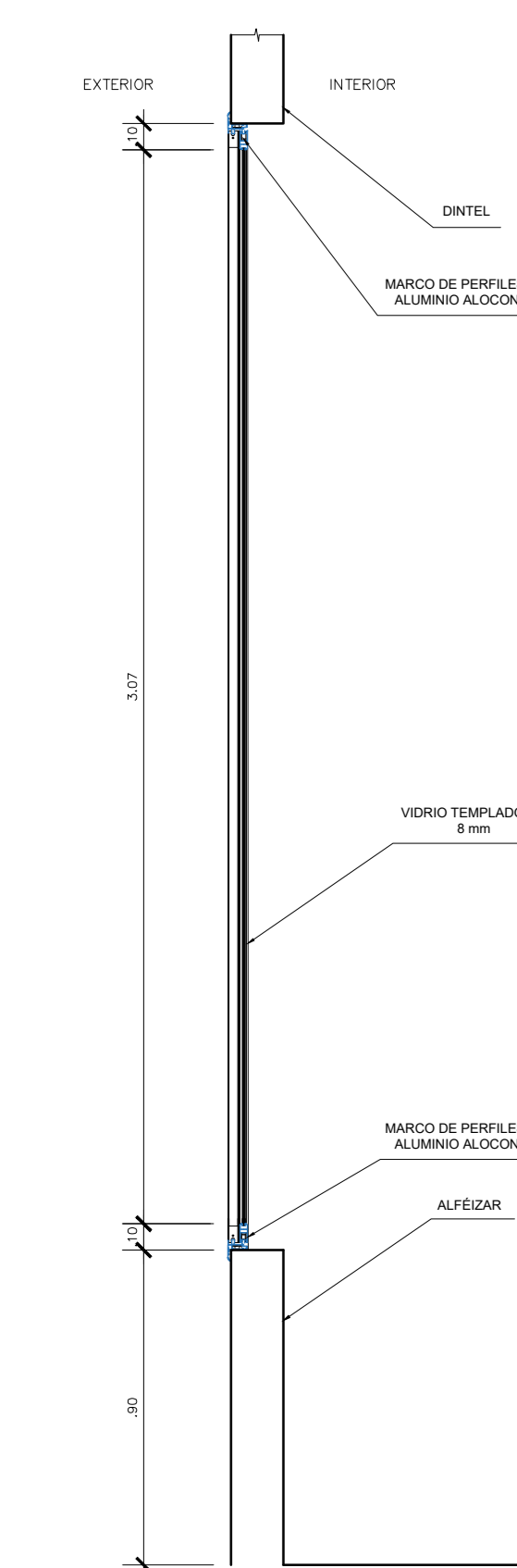
VENTANA 4 CORTE HORIZONTAL G-G
ESCALA 1/10



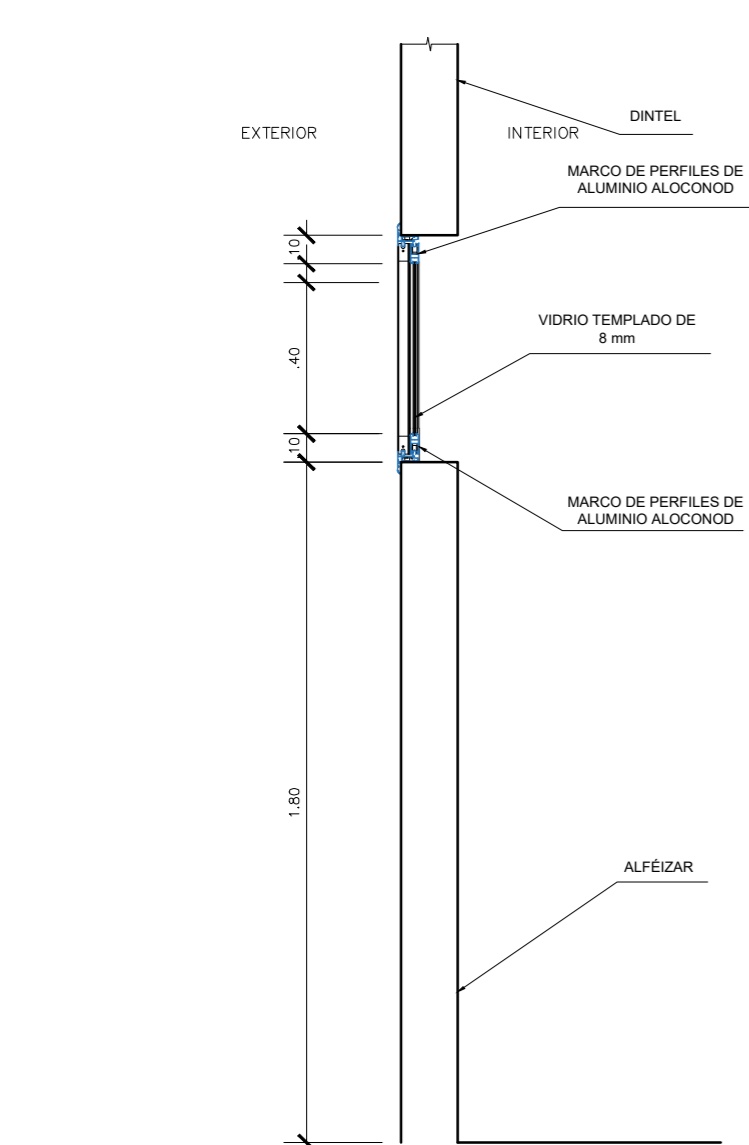
DETALLE DE JUNTA
VENTANA 4
ESCALA 1/5



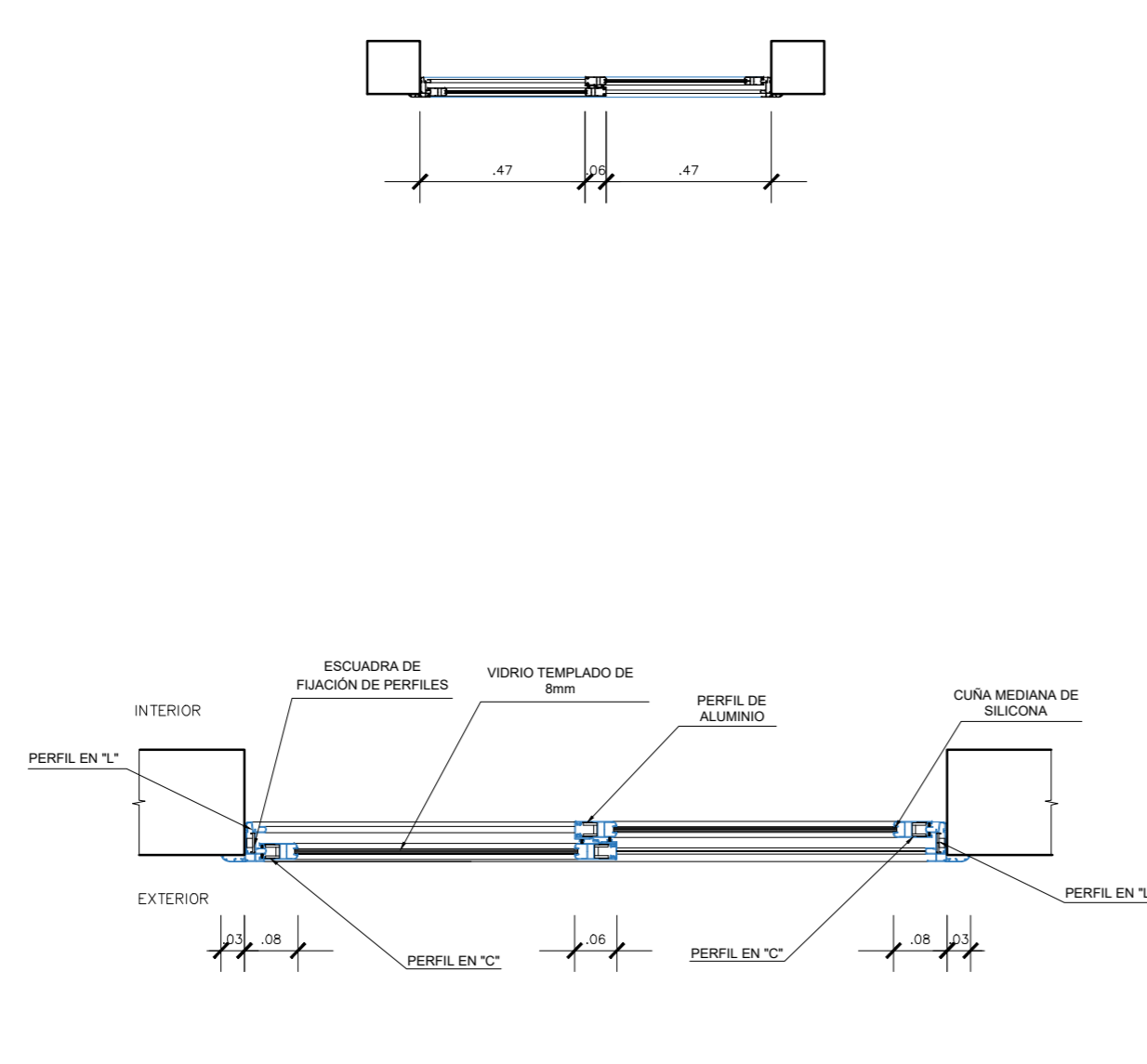
DETALLE DE PARALELAS DE
VENTANA 6
ESCALA 1/5



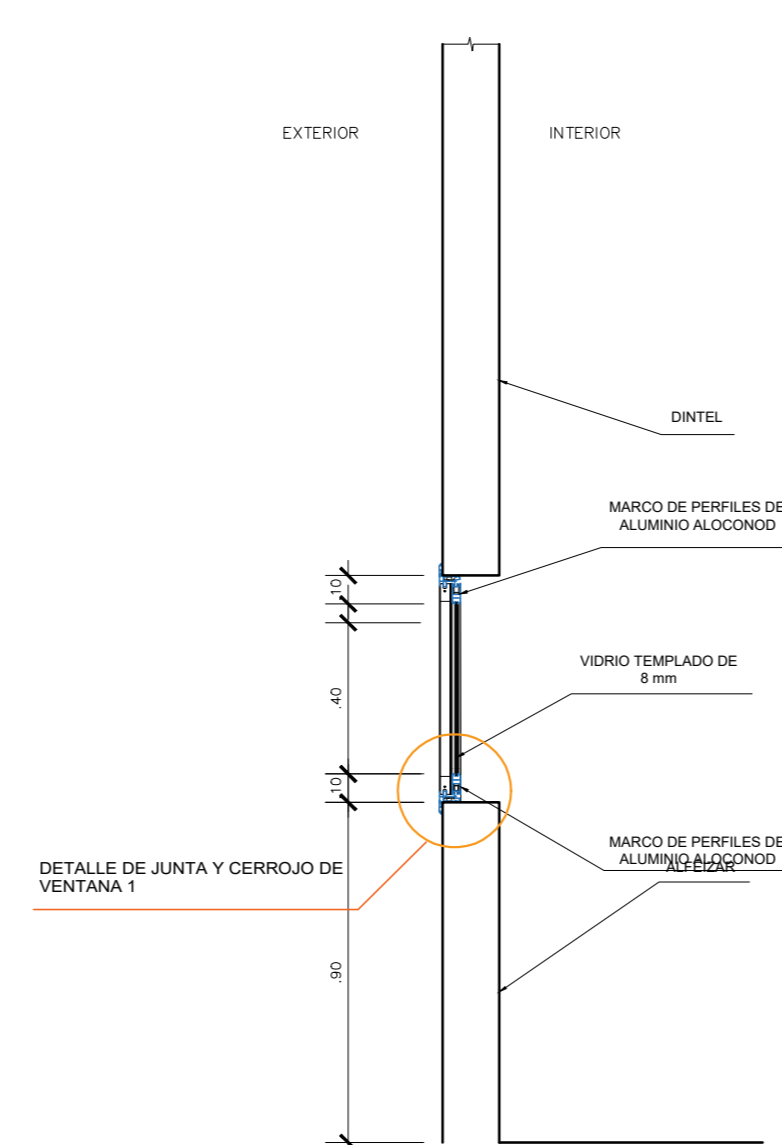
VENTANA 1 CORTE VERTICAL B-B
ESCALA 1/20



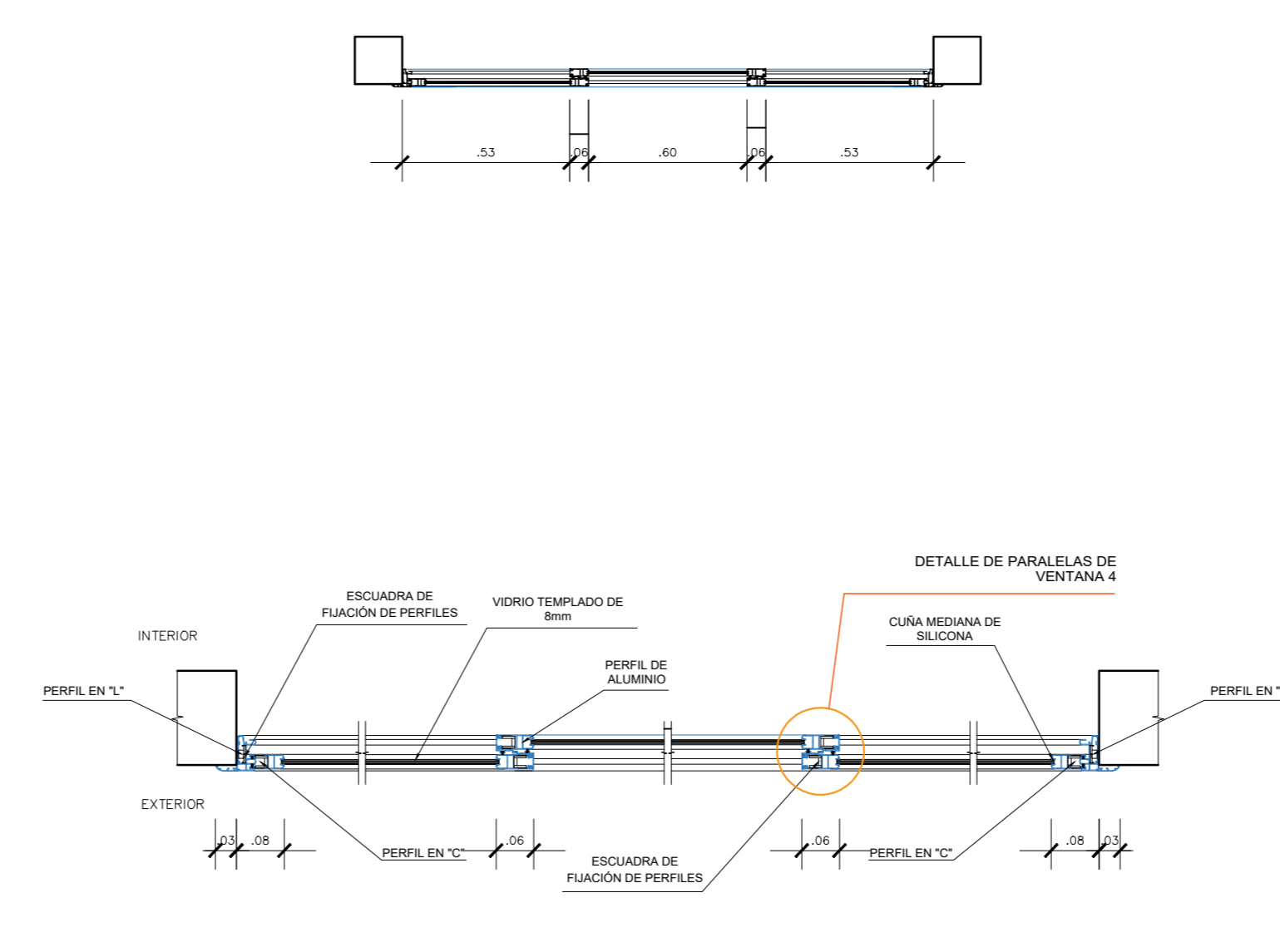
VENTANA 2 CORTE VERTICAL D-D
ESCALA 1/20



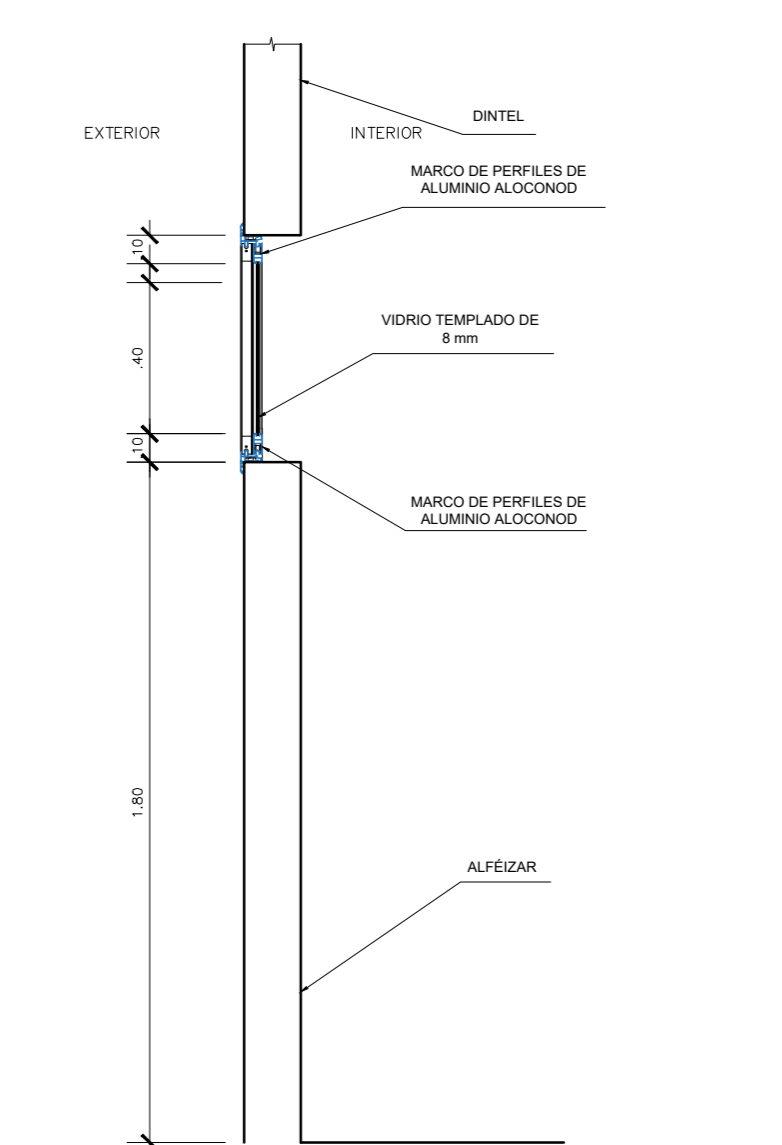
VENTANA 3 CORTE HORIZONTAL E-E
ESCALA 1/10



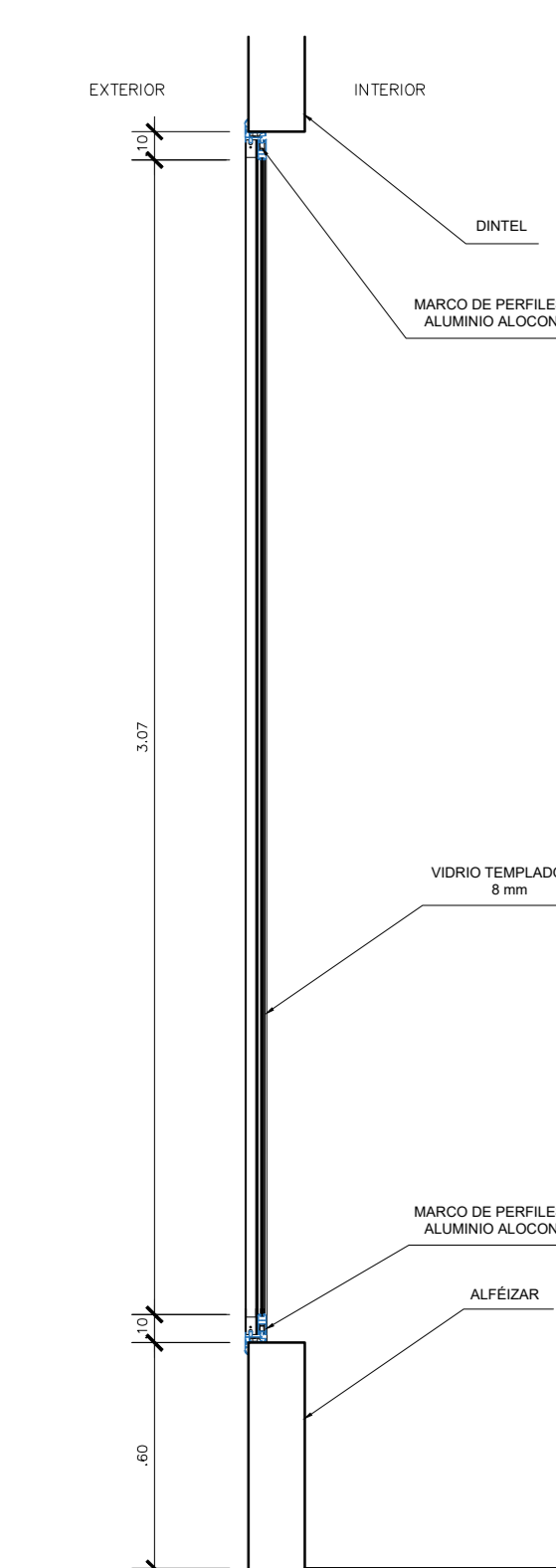
VENTANA 4 CORTE VERTICAL H-H
ESCALA 1/20



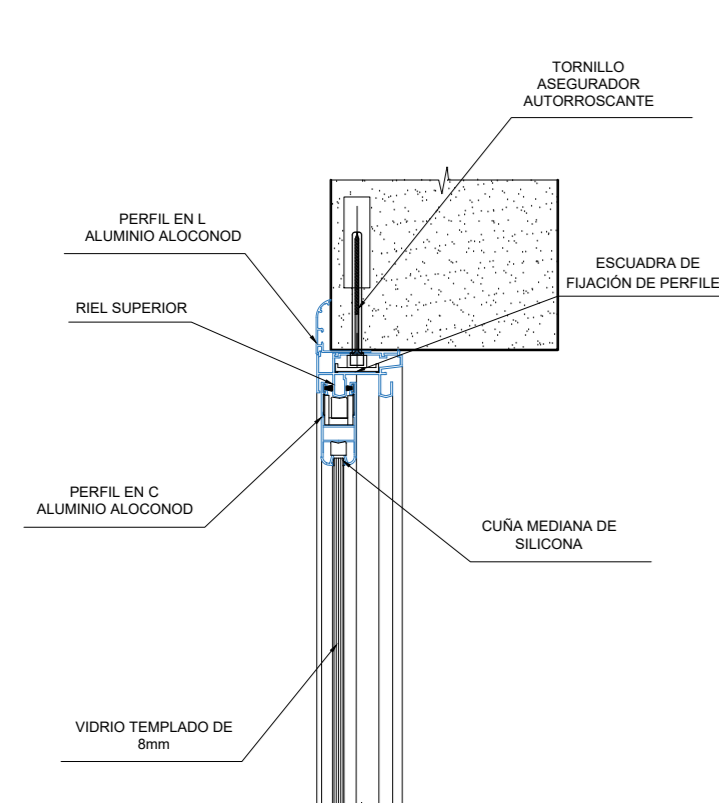
VENTANA 5 CORTE HORIZONTAL I-I
ESCALA 1/10



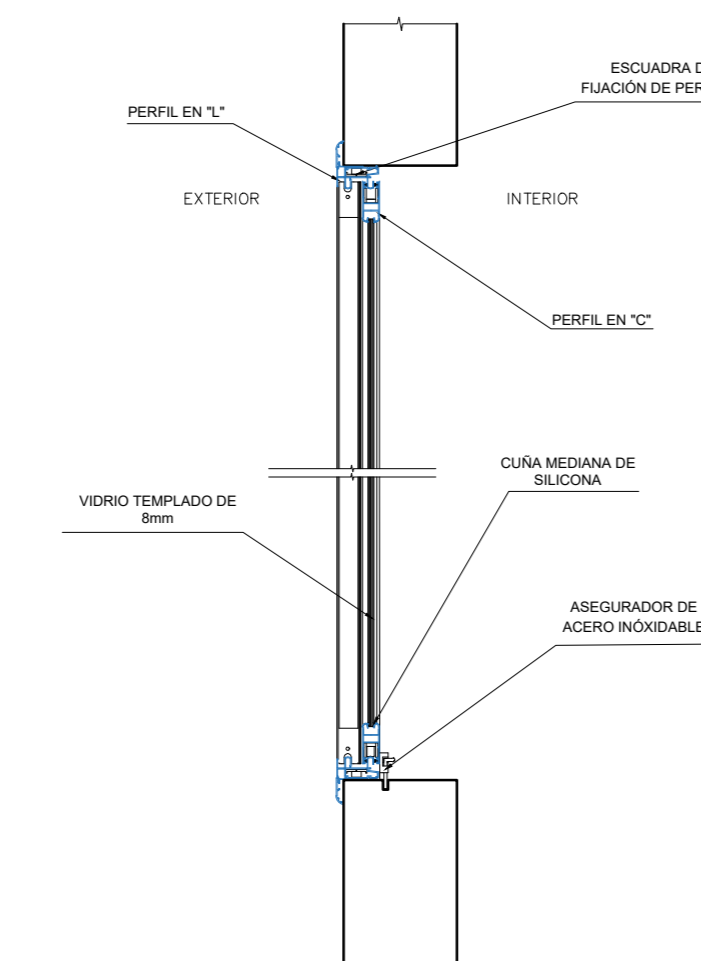
VENTANA 6 CORTE VERTICAL L-L
ESCALA 1/20



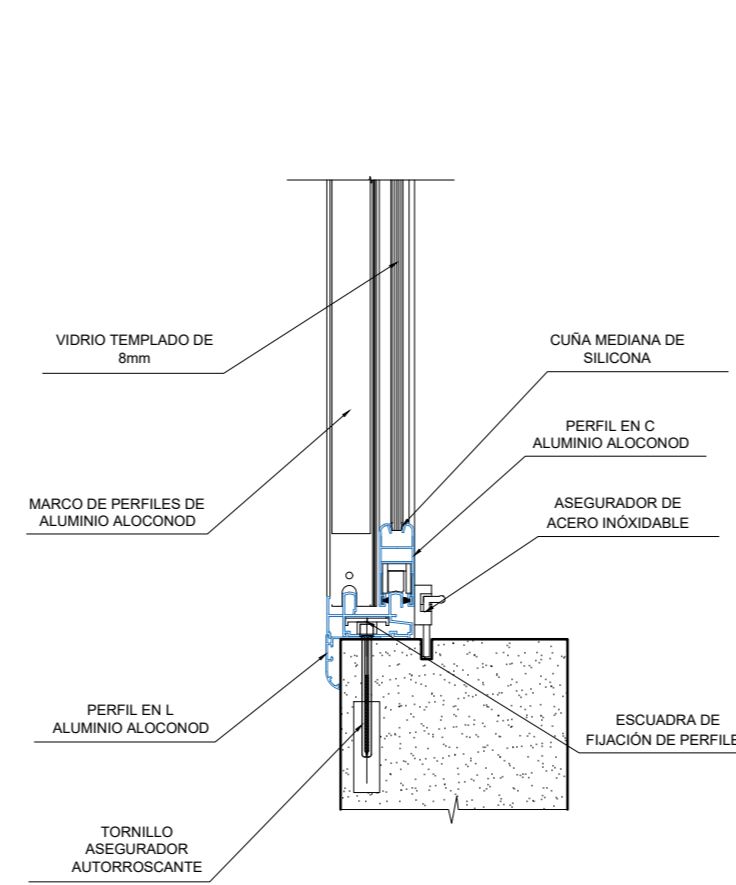
VENTANA 5 CORTE VERTICAL J-J
ESCALA 1/20



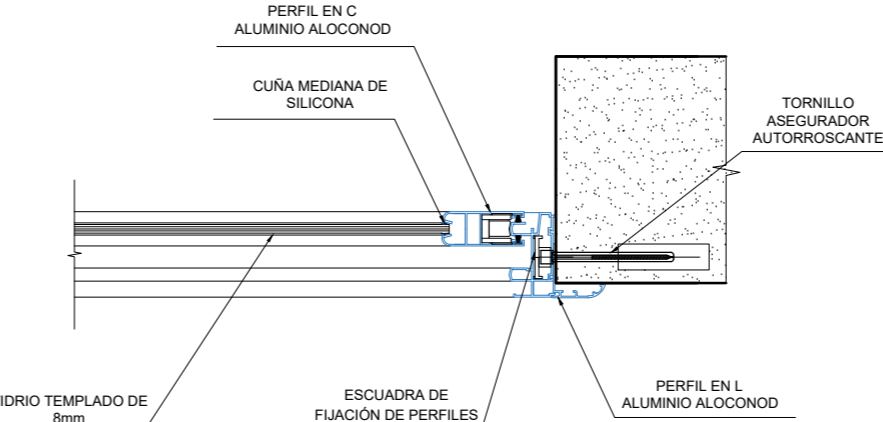
DETALLE DE JUNTA Y RIEL DE
VENTANA 1
ESCALA 1/5



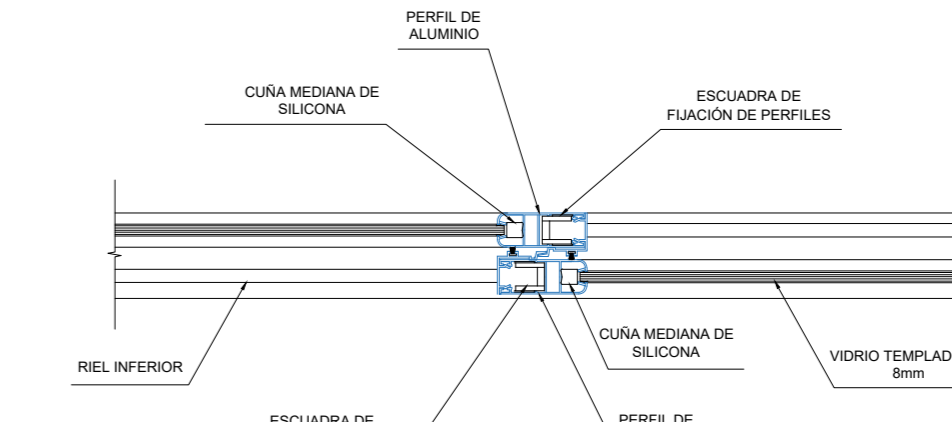
VENTANA 3 SECCION VERTICAL D-D
ESCALA 1/10



DETALLE DE JUNTA Y CERROJO DE
VENTANA 4
ESCALA 1/5

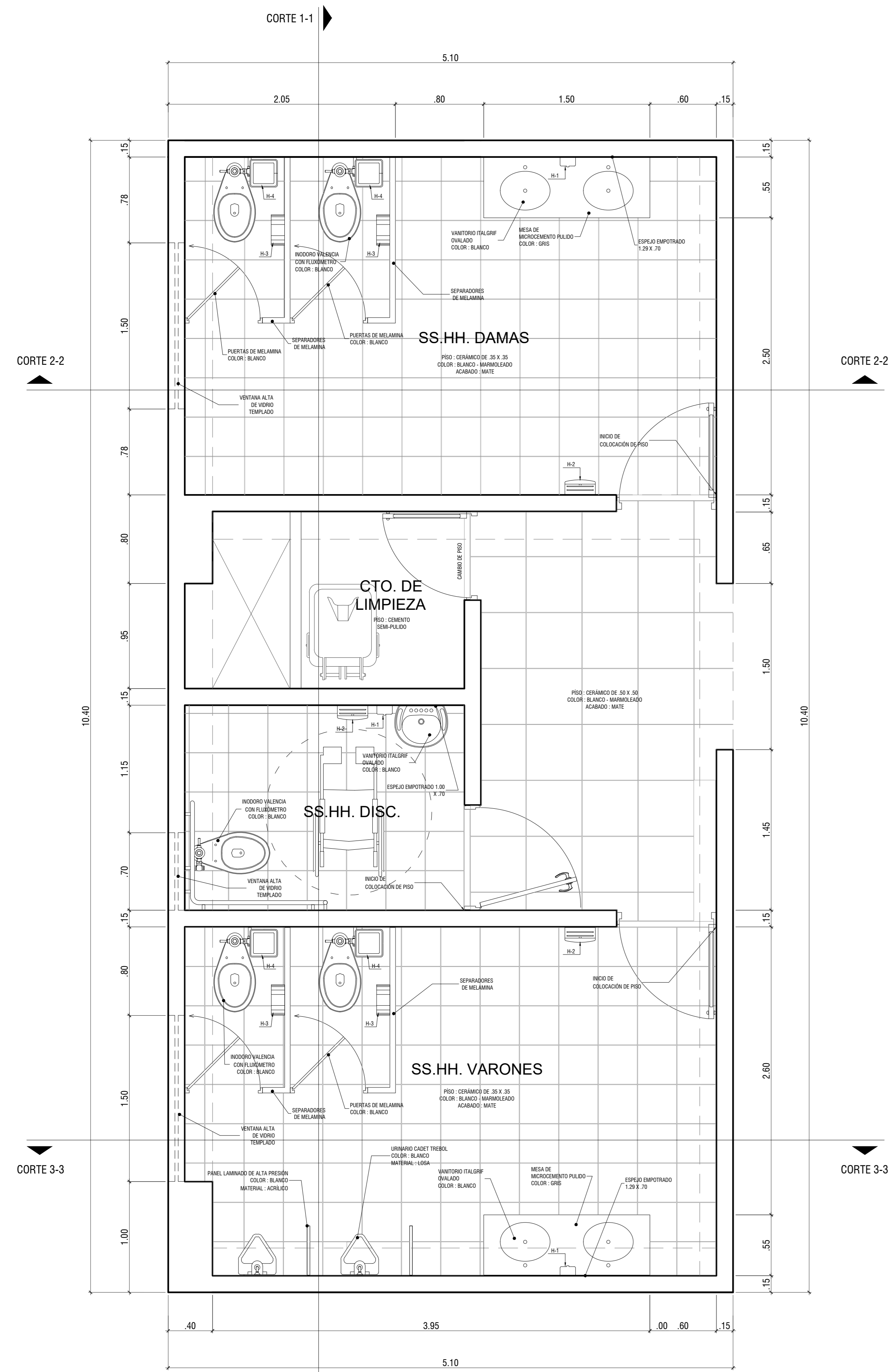


DETALLE DE JUNTA
VENTANA 4
ESCALA 1/5

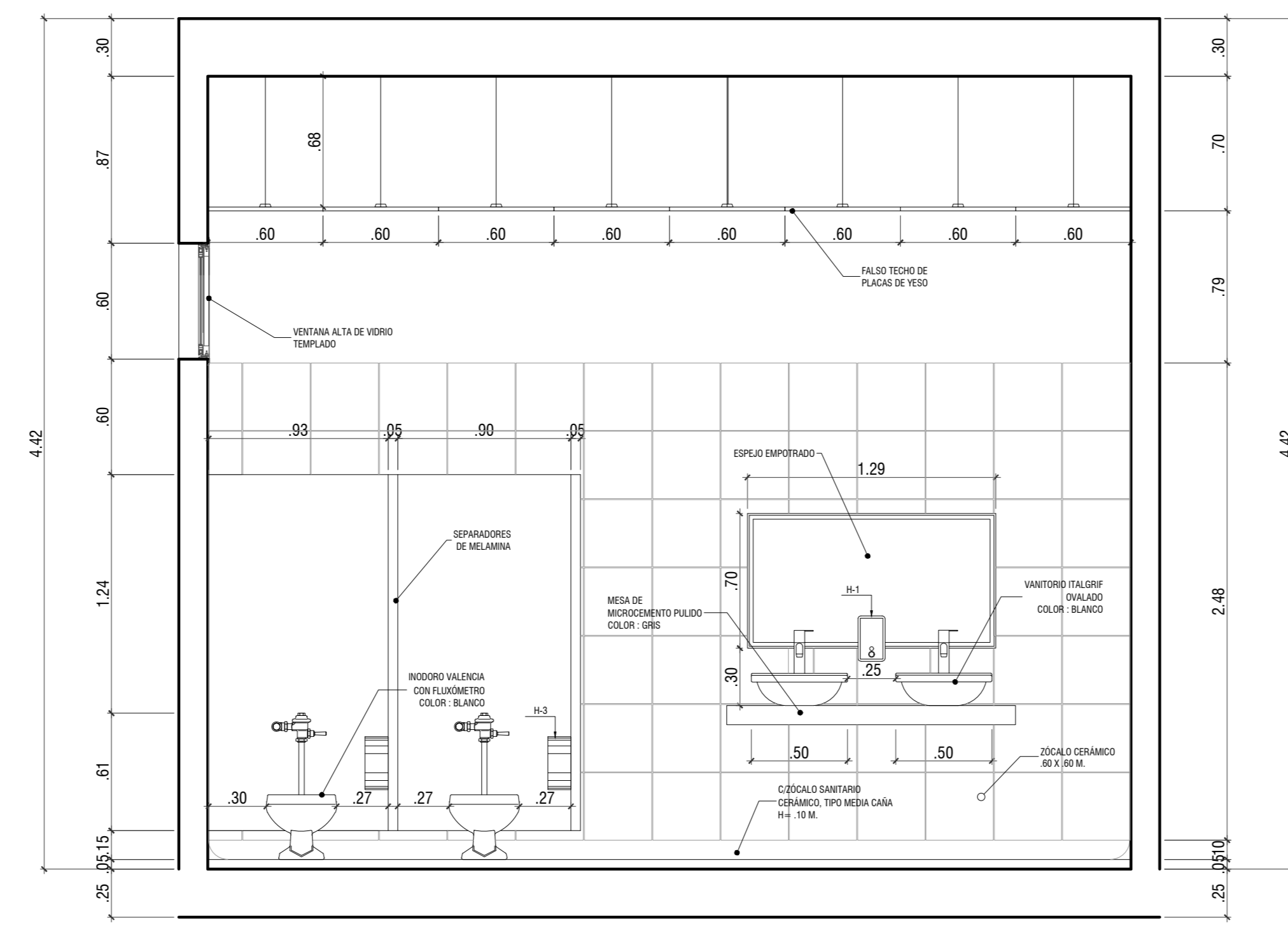


DETALLE DE PARALELAS DE
VENTANA 6
ESCALA 1/5

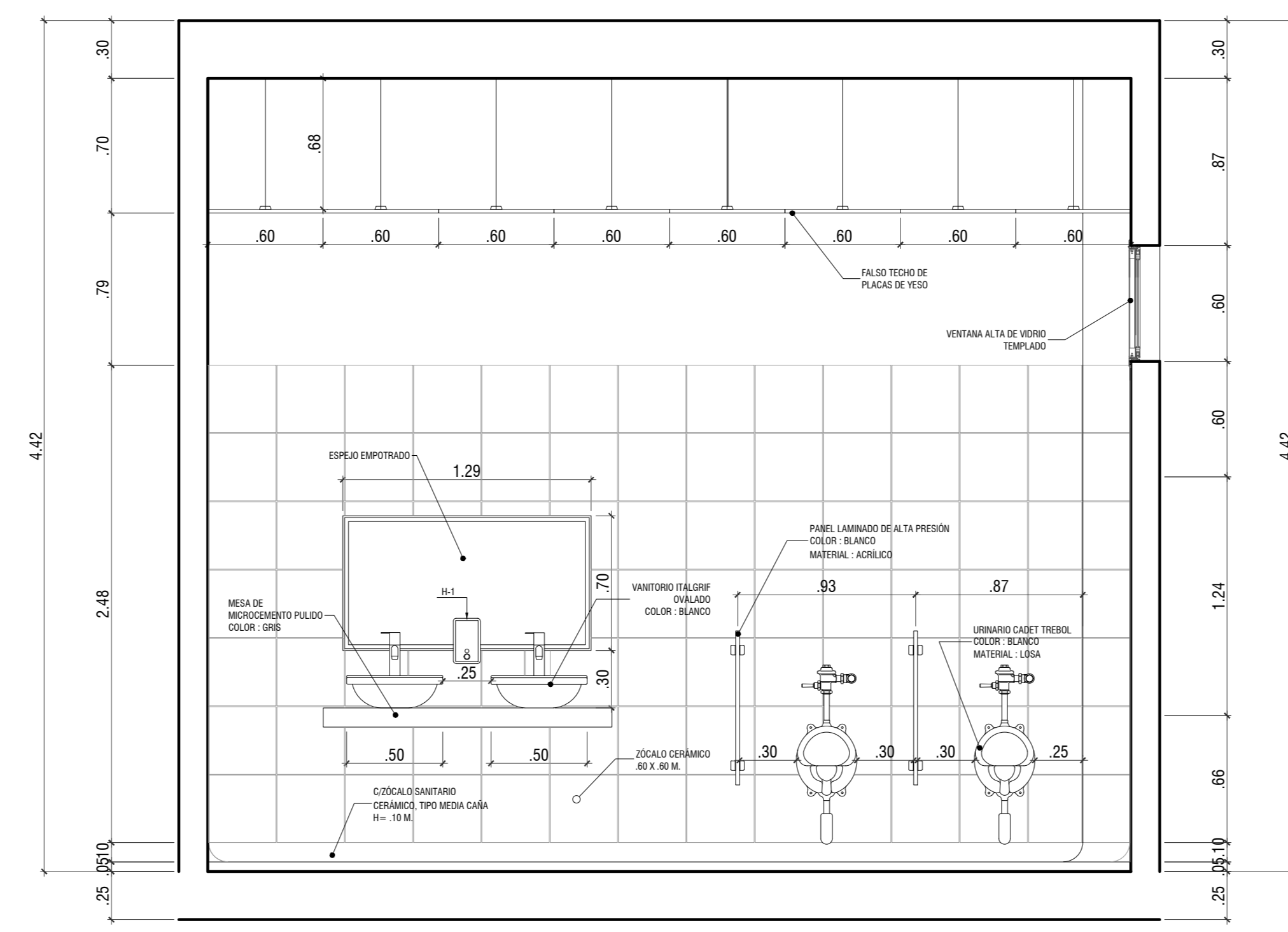
<p>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO</p>	<p>TITULO DE INVESTIGACION: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senialti.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRE Perez Ramirez Salvador Jhonnan</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>ESCALA: INDICADA</p>	
<p>ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	
<p>DISTRITO: SAN MARTIN DE PORRES</p>		<p>PLANO: DETALLES DE VENTANAS</p>		<p>ESPECIFICACION: DETALLES - SECTOR 1</p>	
				<p>AD-07</p>	
				<p>NOVIEMBRE 2020</p>	
				<p>NOVIEMBRE 2020</p>	



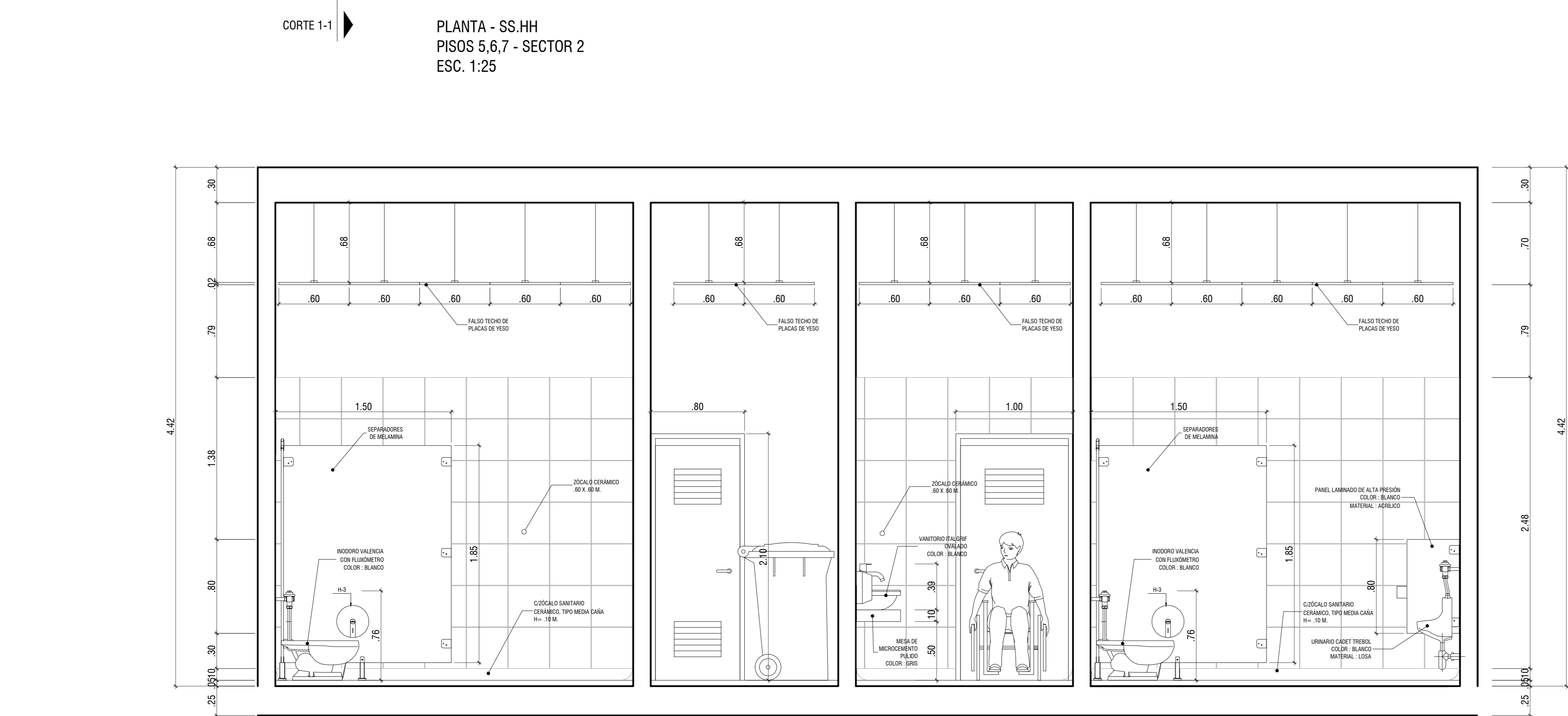
PLANTA - SS.HH.
PISOS 5,6,7 - SECTOR 2
ESC. 1:25



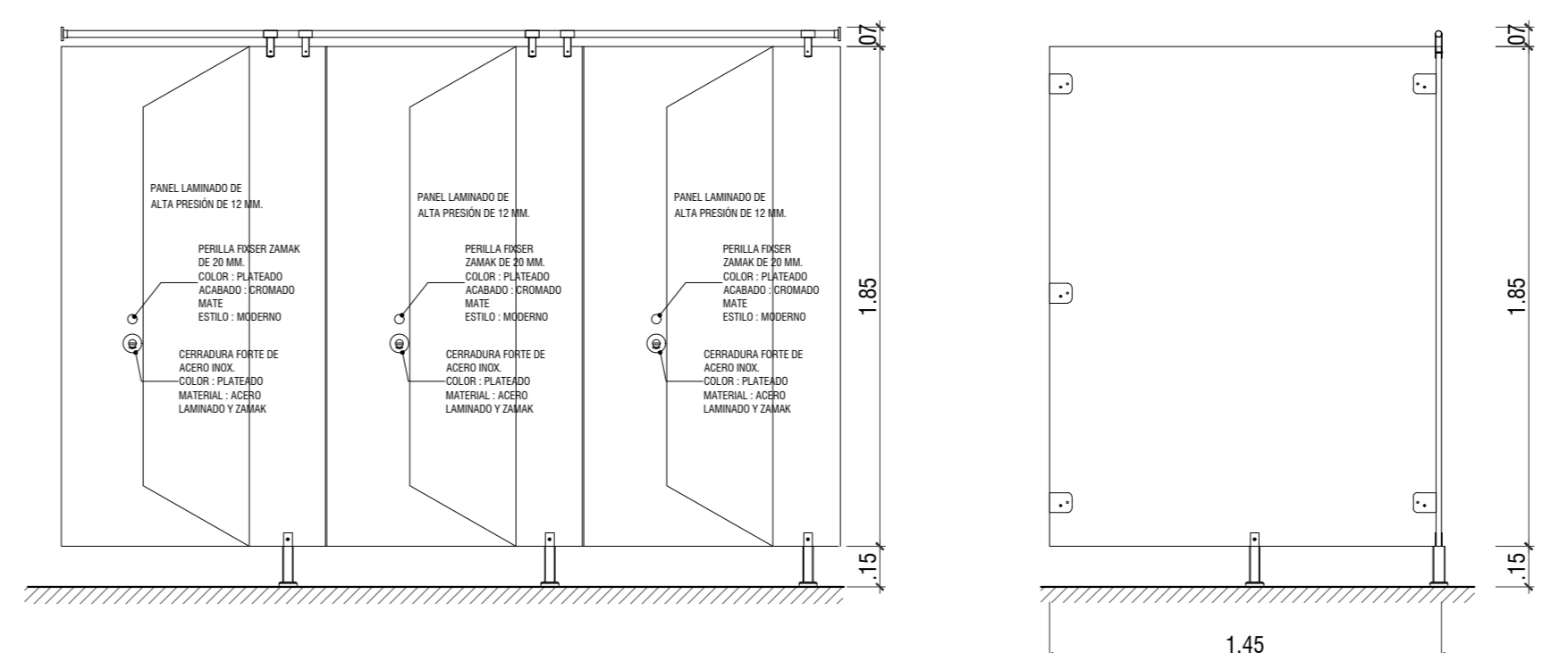
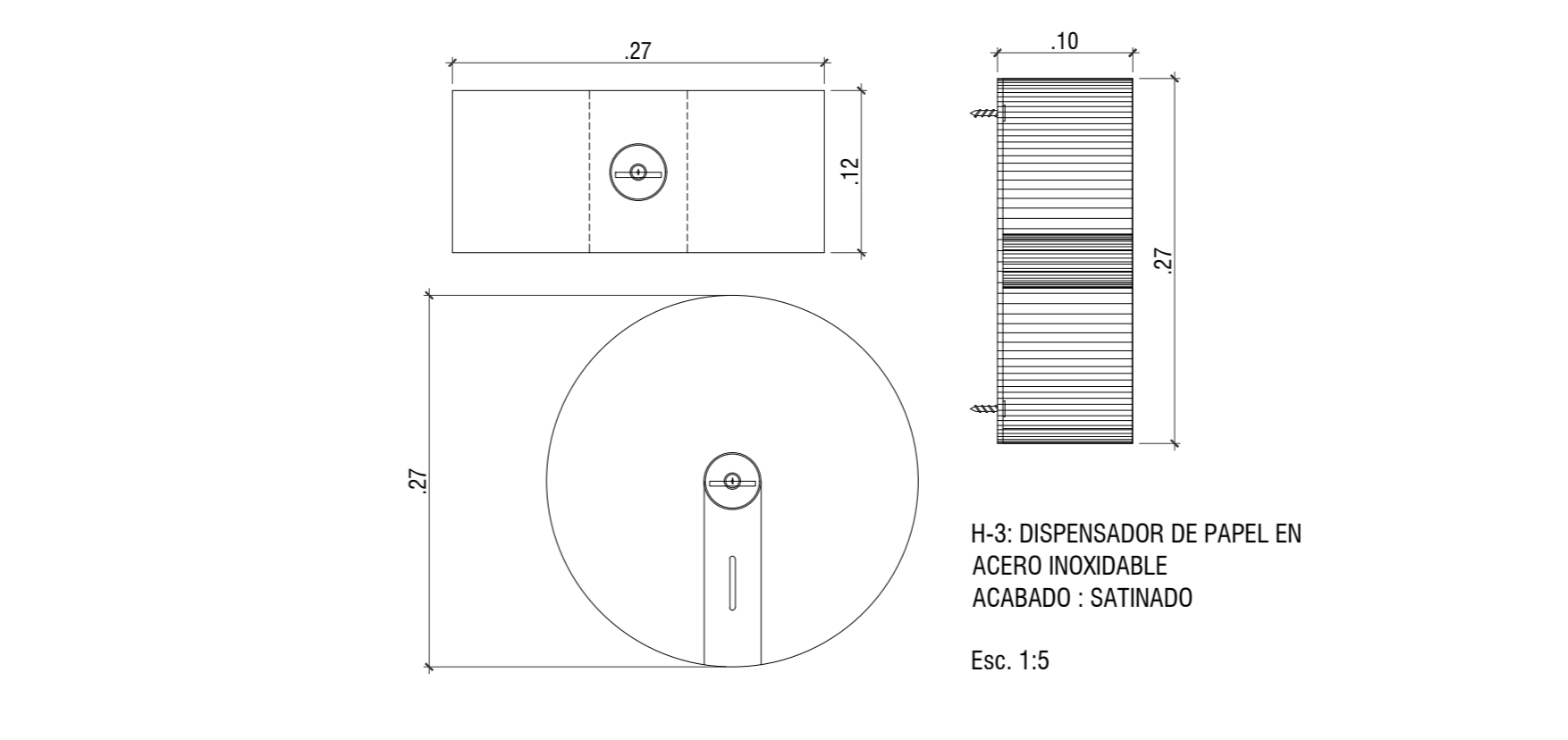
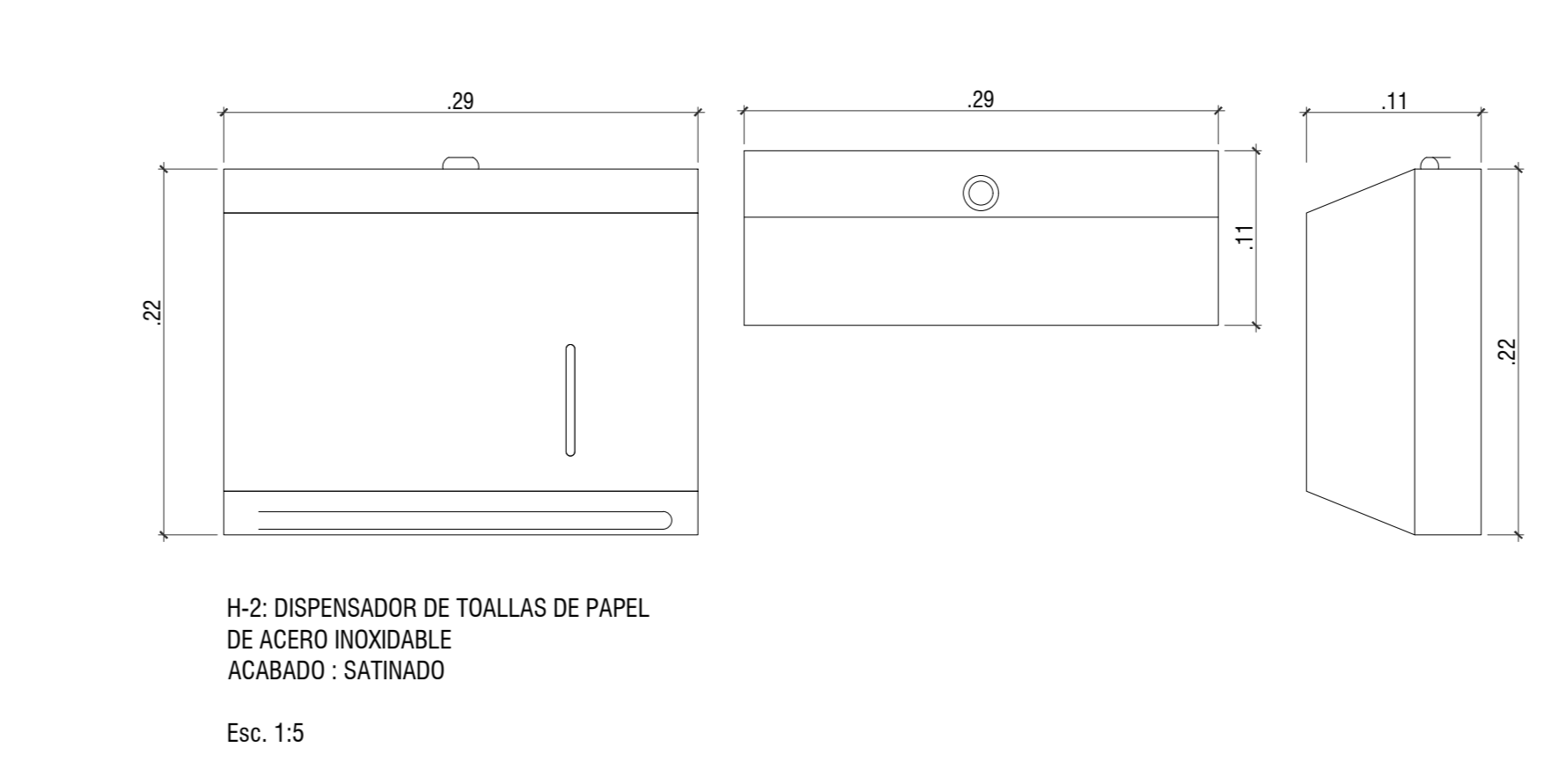
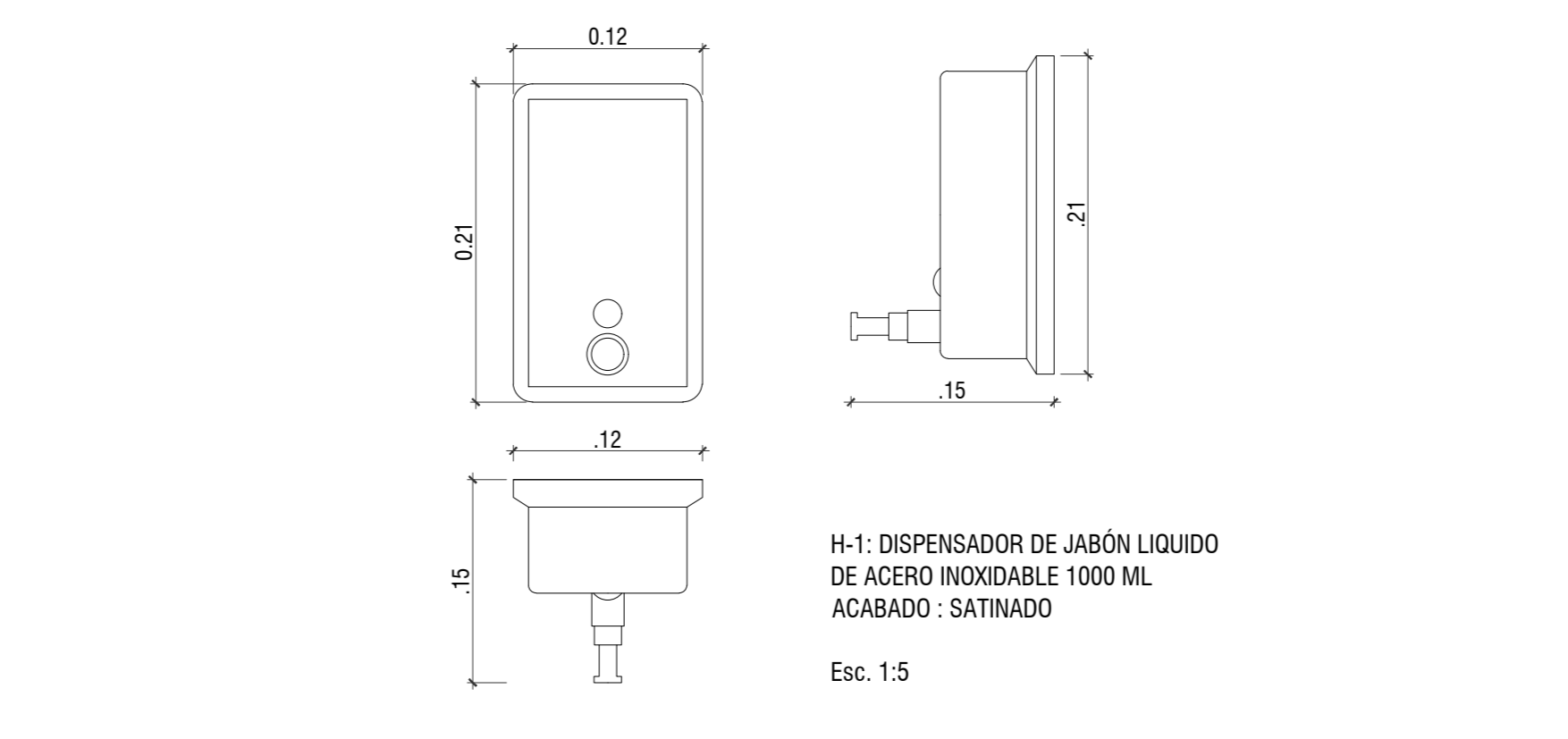
SS.HH. - CORTE 2-2
ESC. 1:25



SS.HH. - CORTE 3-3
ESC. 1:25

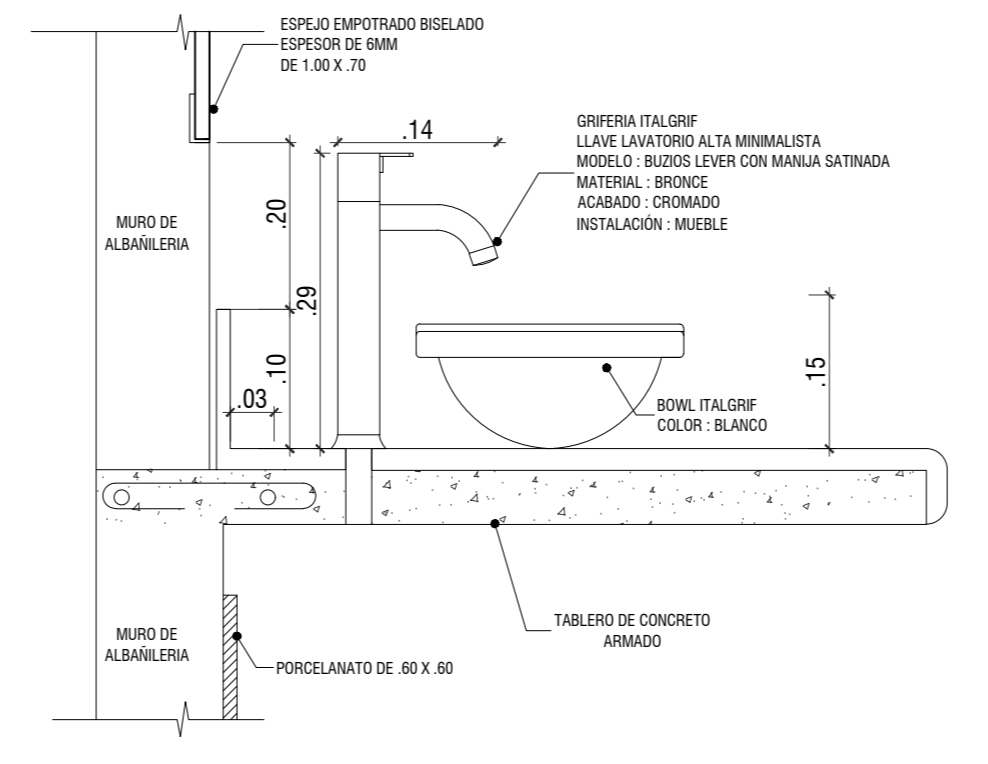


SS.HH. - CORTE 1-1
ESC. 1:25

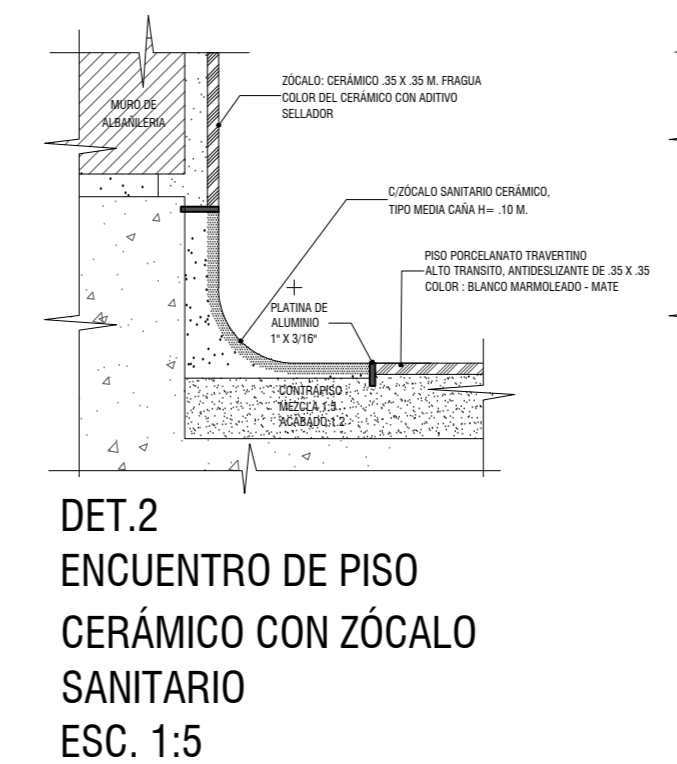


ELEVACIÓN 1
SEPARADOR DE INODOROS
Esc. 1:10

ELEVACIÓN 2
SEPARADOR DE INODOROS
Esc. 1:10



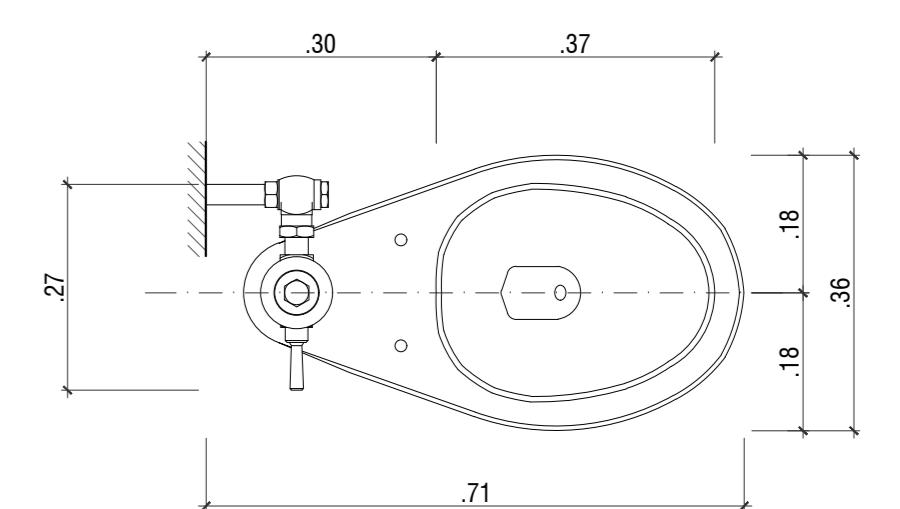
DET. 1
SECCIÓN LAVATORIO
ESC. 1:10



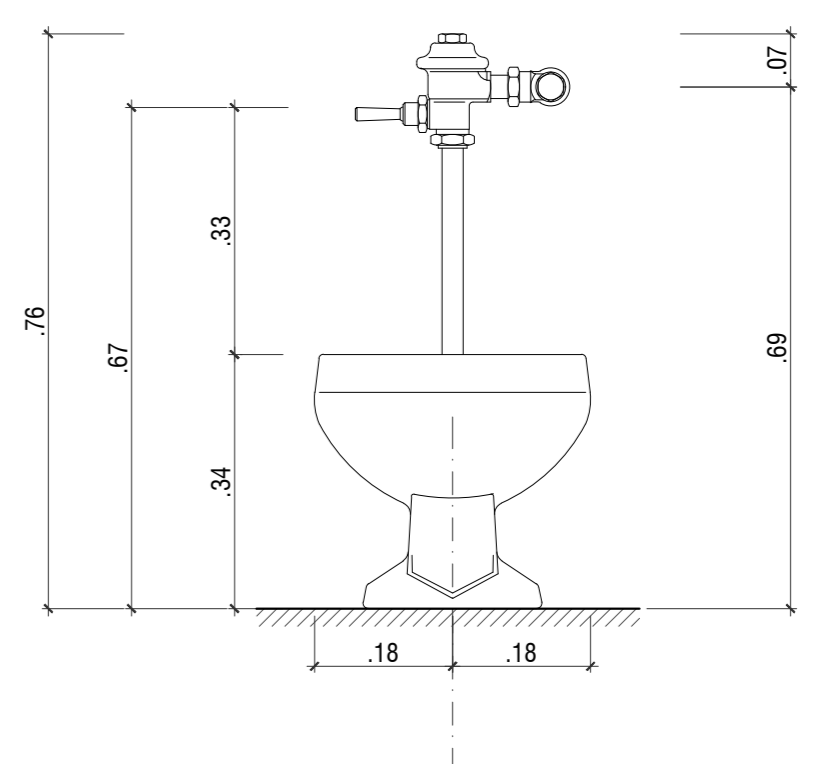
DET.2
ENCuentRO DE PISO
CERÁMICO CON ZÓCALO
SANITARIO
ESC. 1:5



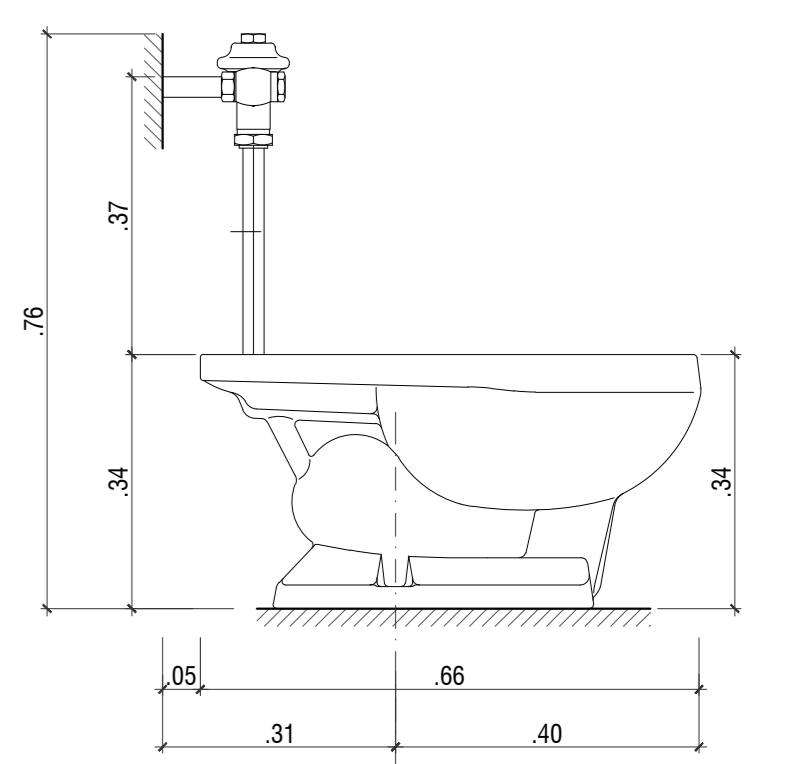
DET.3
ENCuentRO DE PISO
CON ZÓCALO CERÁMICO
ESC. 1:5



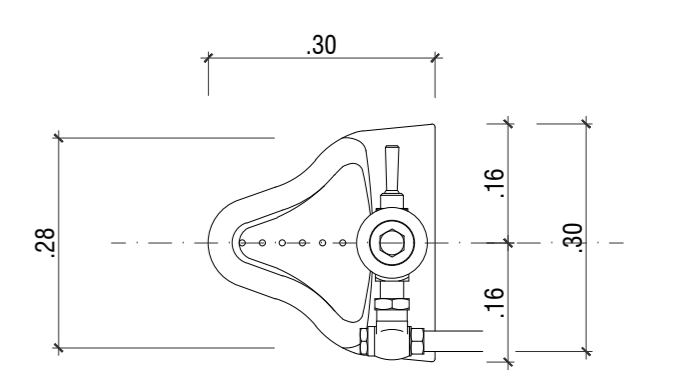
PLANTA INODORO
Esc. 1:10



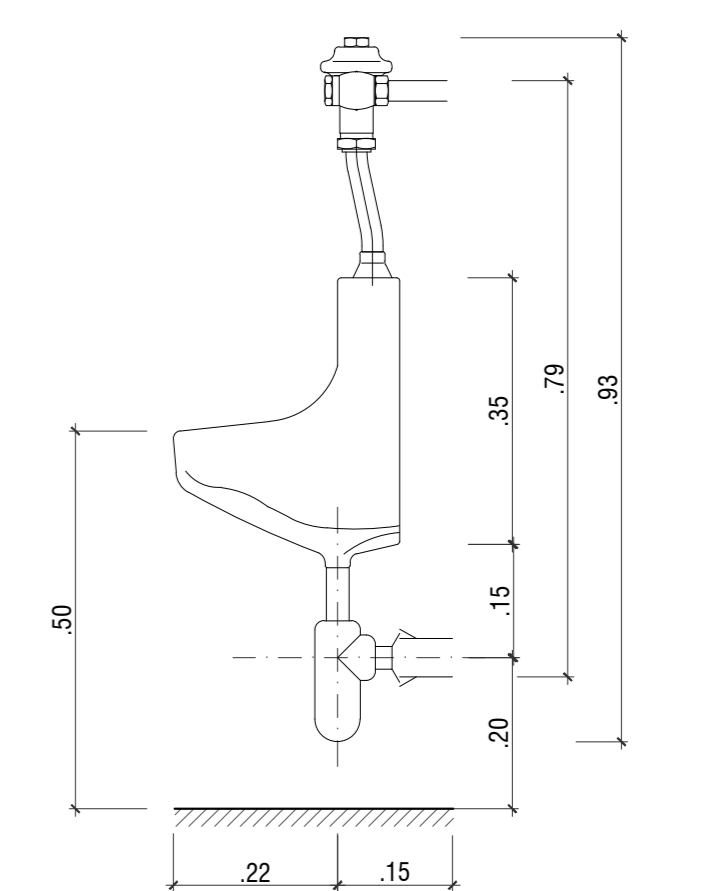
ELEVACIÓN 1 - INODORO
Esc. 1:10



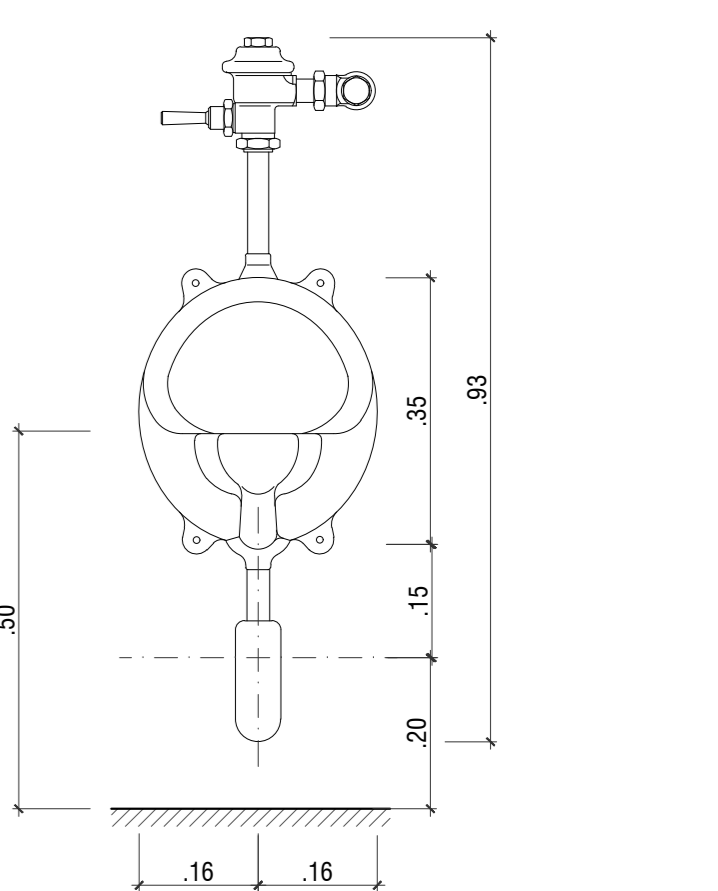
ELEVACIÓN 2 - INODORO
Esc. 1:10



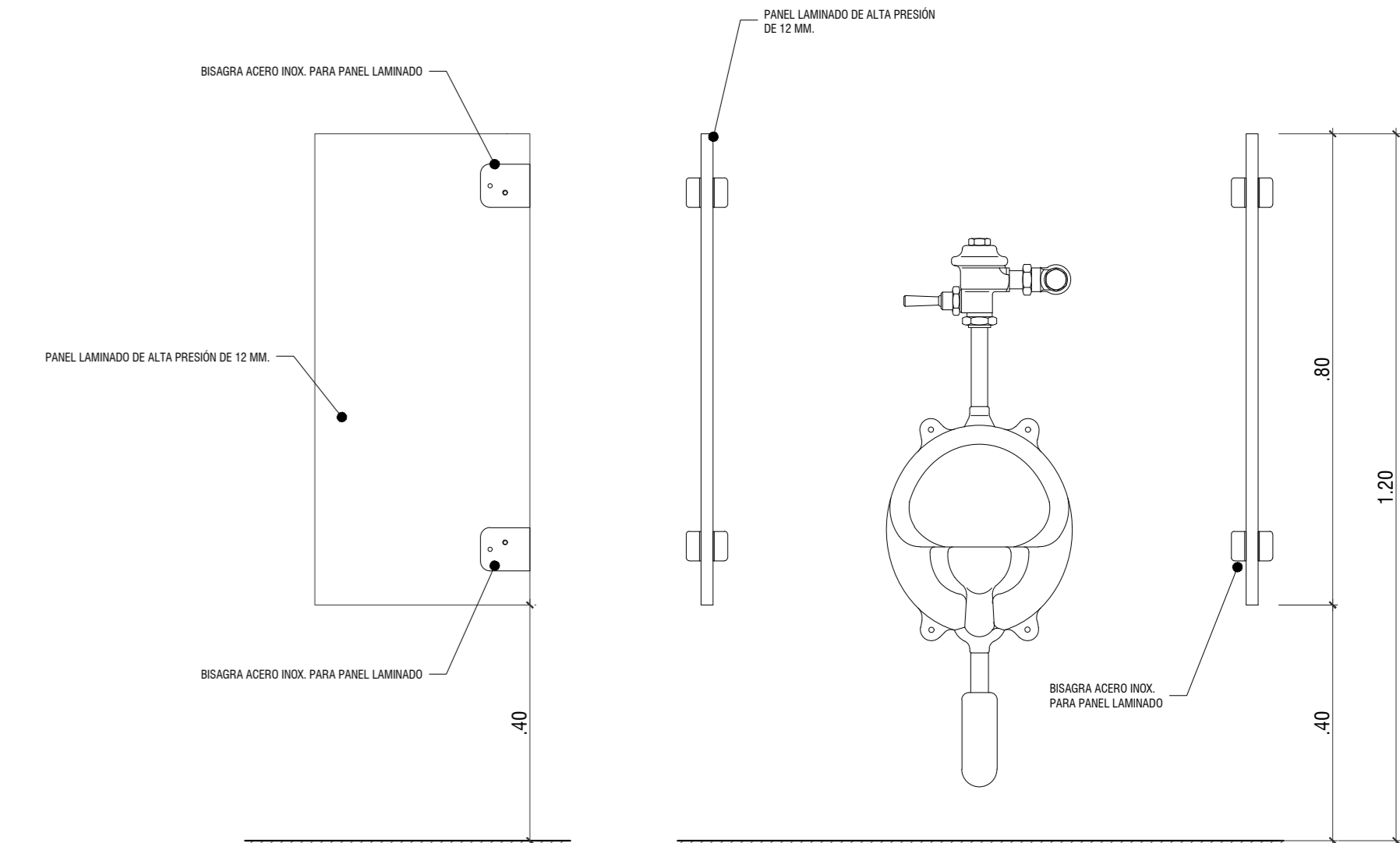
PLANTA MINGITORIO
Esc. 1:10



ELEVACIÓN 1 - MINGITORIO
Esc. 1:10



ELEVACIÓN 2 - MINGITORIO
Esc. 1:10

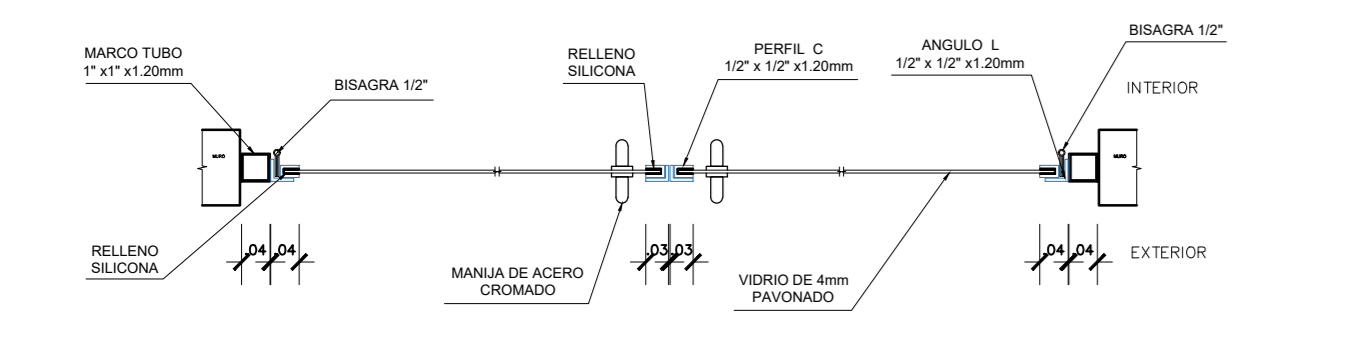
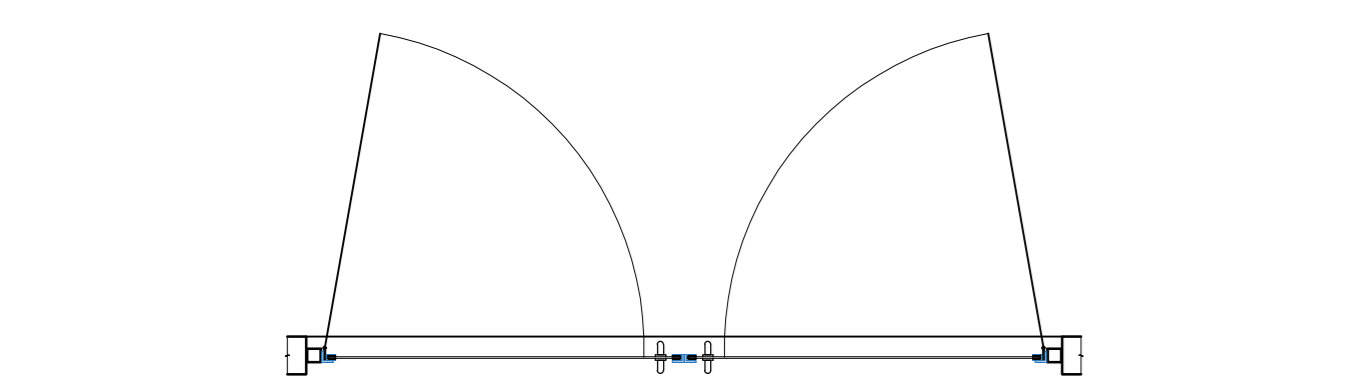
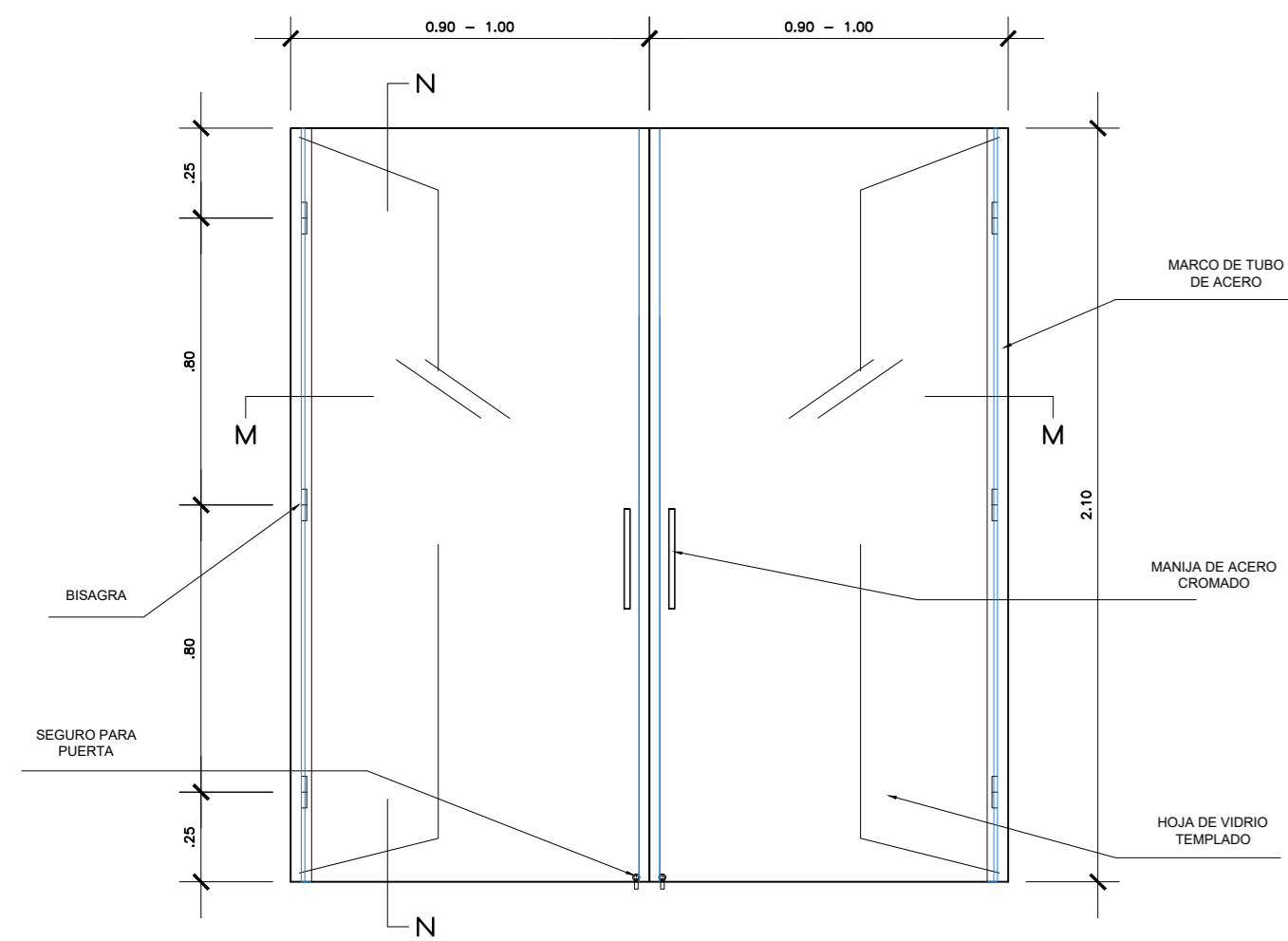


ELEVACIÓN
SEPARADOR DE MINGITORIO
Esc. 1:10

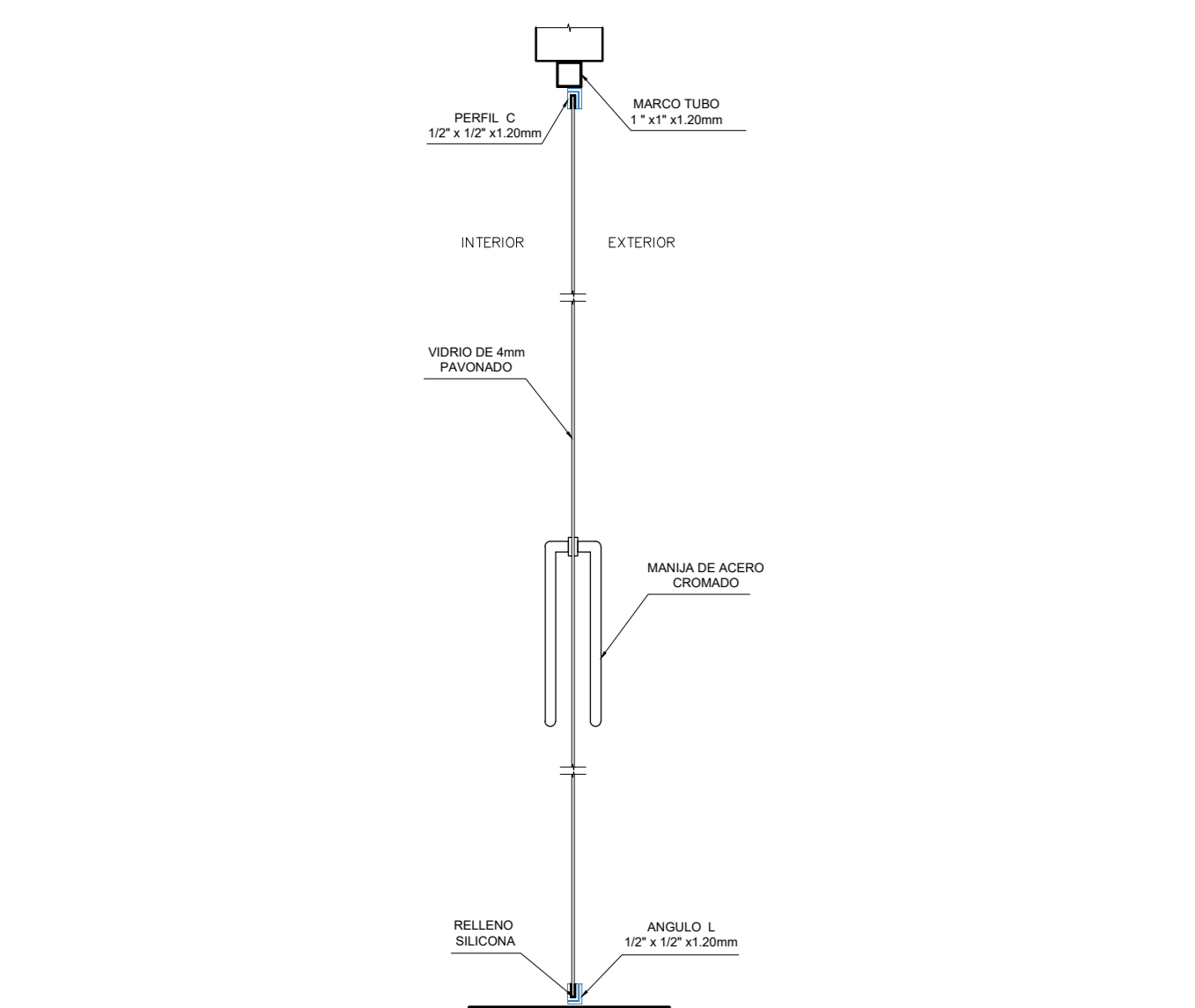
ELEVACIÓN
MINGITORIO Y SEPARADORES
Esc. 1:10

	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberes y Senari.	TERCETA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RÁMIREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ASESOR: ARIJ. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLAZA: DETALLES - SERVICIOS HIGIÉNICOS	ESCALA: INDICADA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROVINCIA: LIMA	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	FECHA: DICIEMBRE 2020
		ESPECIFICACIÓN: SS.HH. PISOS 5,6,7 - SECTOR 2	COD. DE LÁMINA: AD-08
			Nº DE LÁMINA: 053

PUERTA GENERAL DE INGRESO/RECEPCIÓN (P1 - P2)
ESCALA 1/20

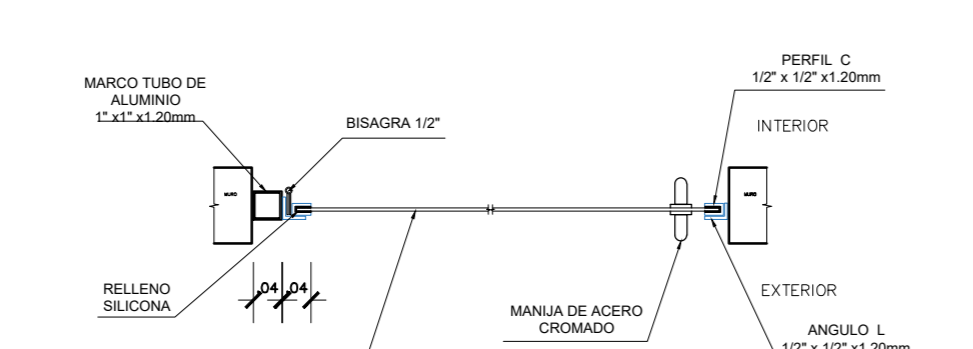
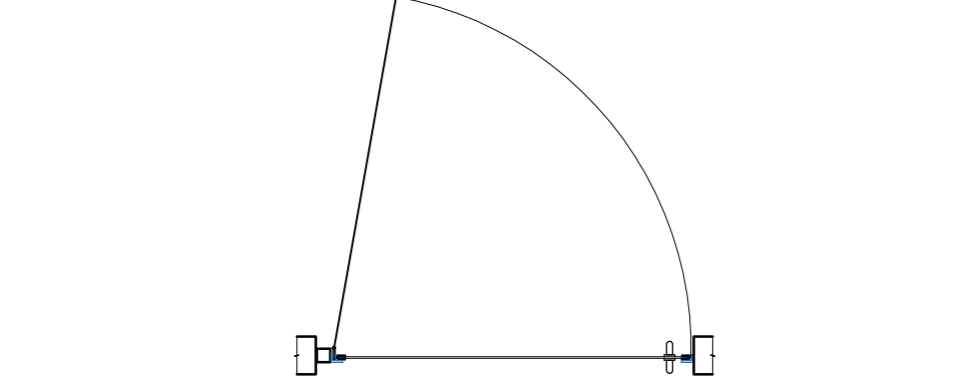
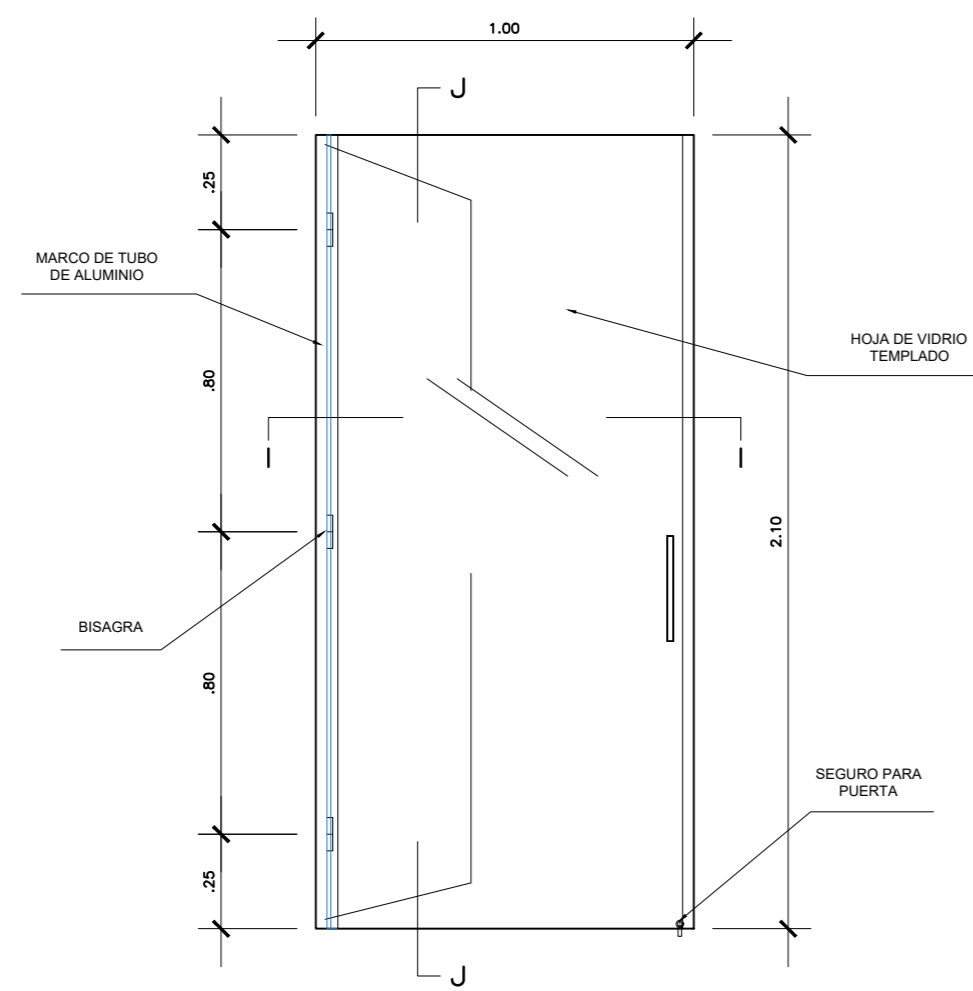


SECCIÓN HORIZONTAL M-M
ESCALA 1/10

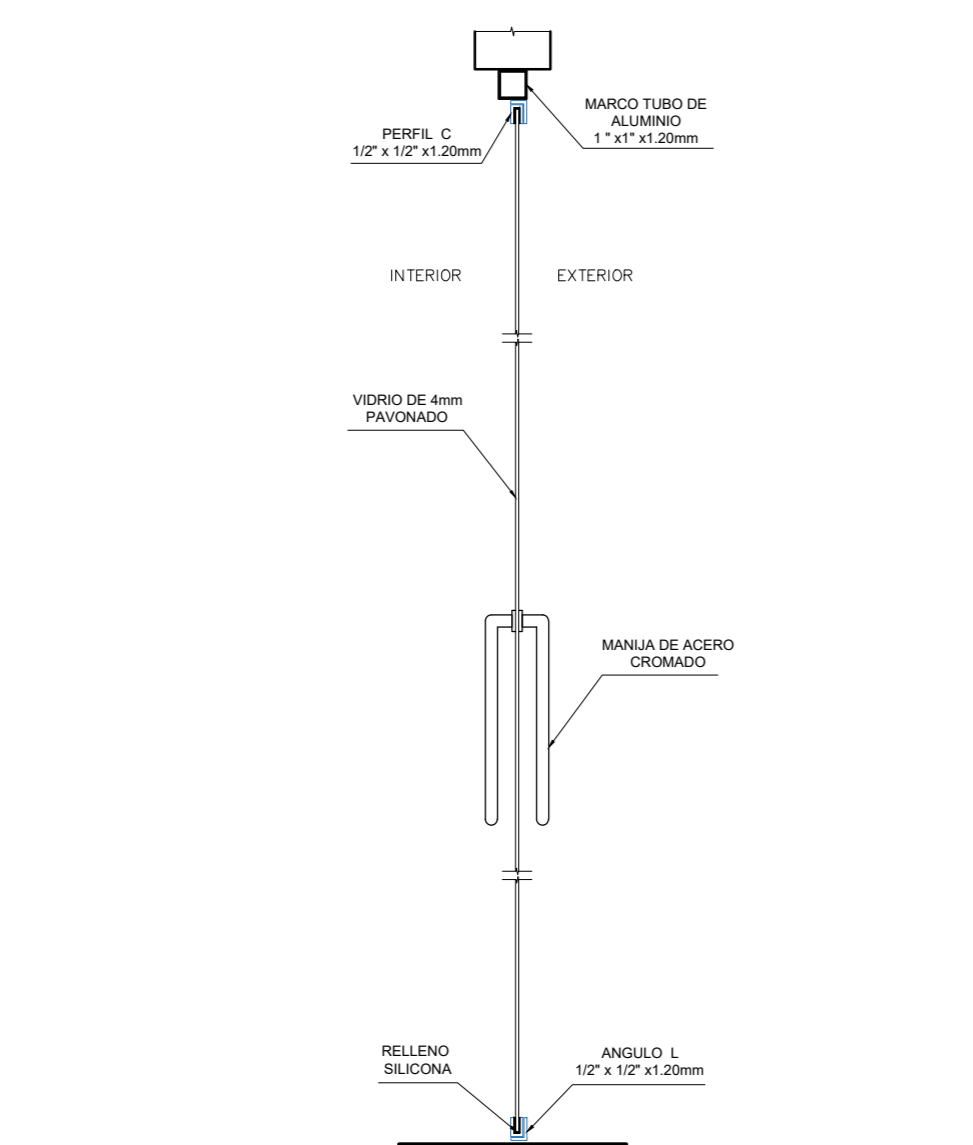


SECCIÓN VERTICAL N-N
ESCALA 1/10

PUERTA DE CRISTAL (P-3)
ESCALA 1/20

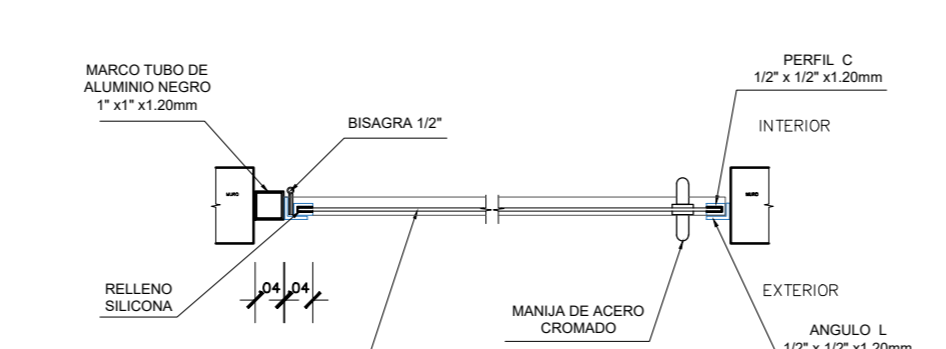
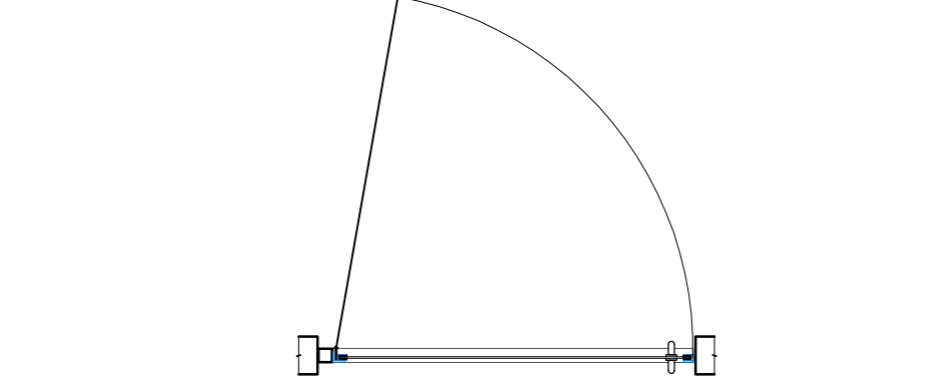
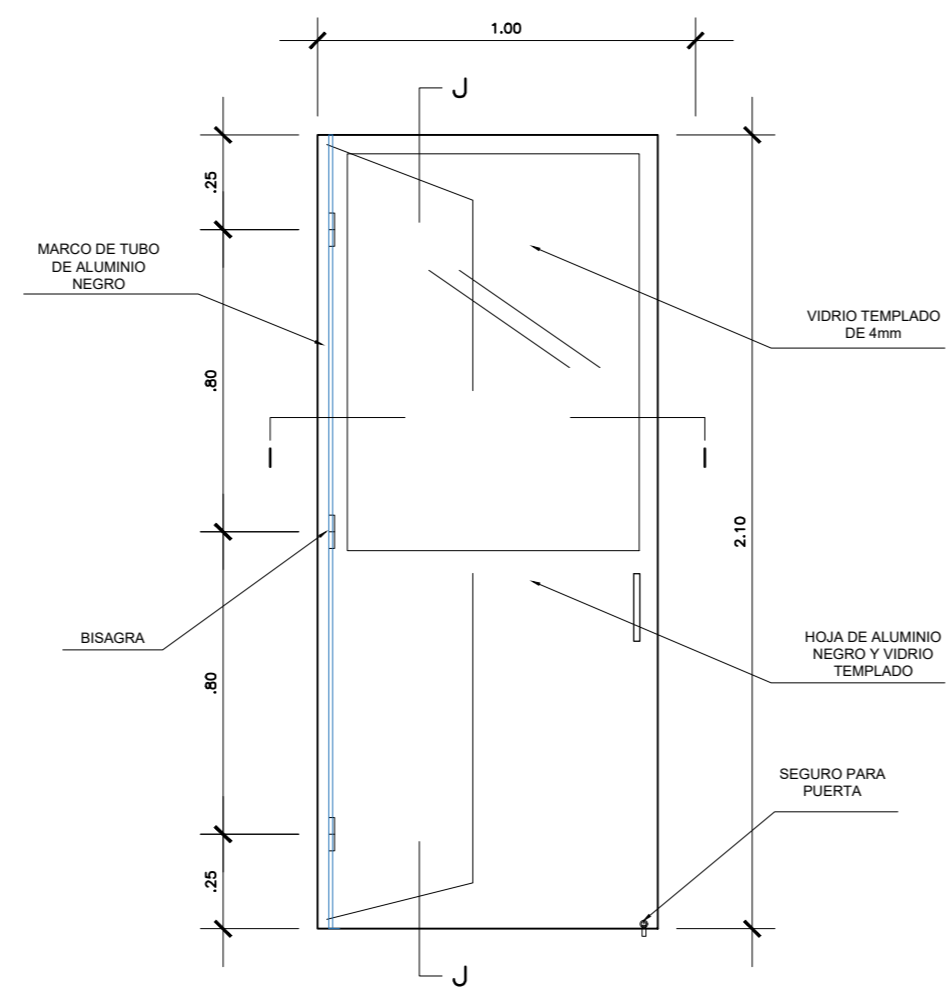


SECCIÓN HORIZONTAL I-I
ESCALA 1/10

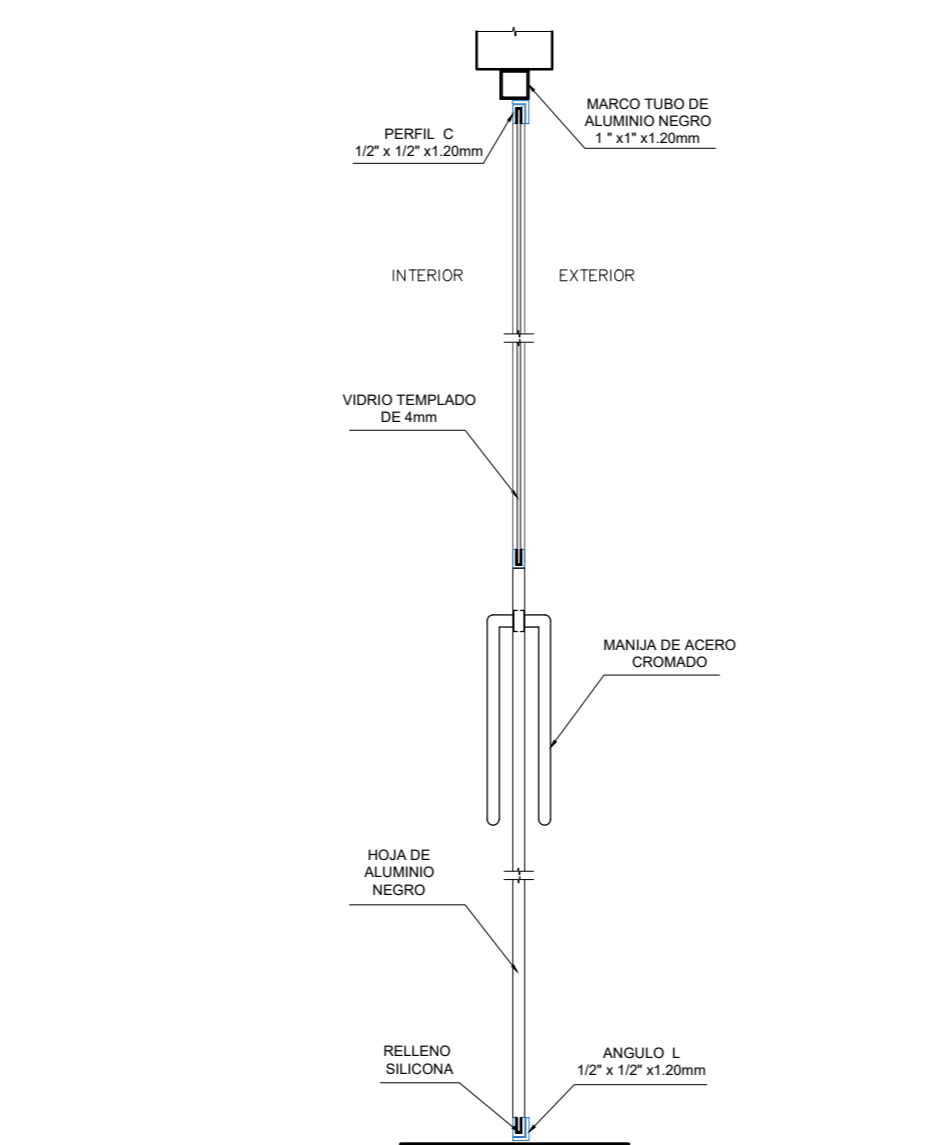


SECCIÓN VERTICAL J-J
ESCALA 1/10

PUERTA DE ALUMINIO NEGRO (P-4)
ESCALA 1/20

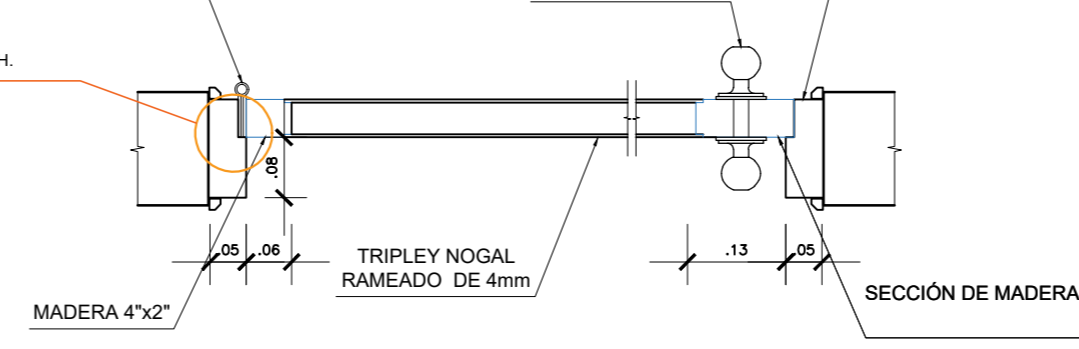
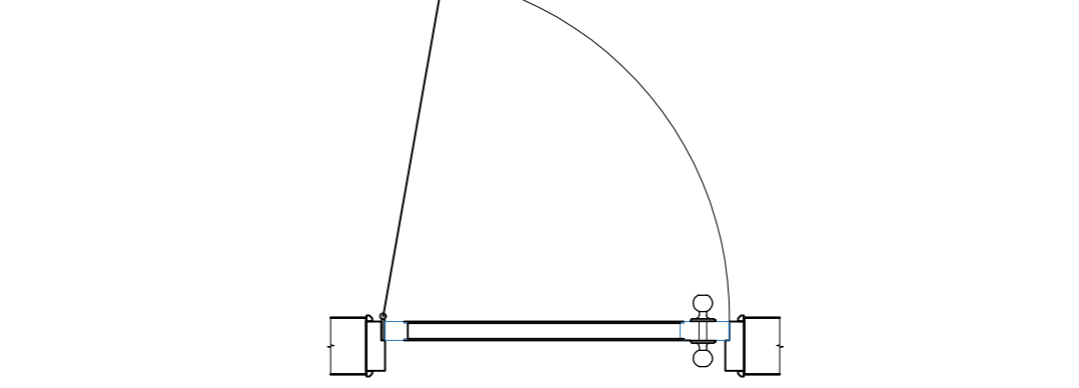
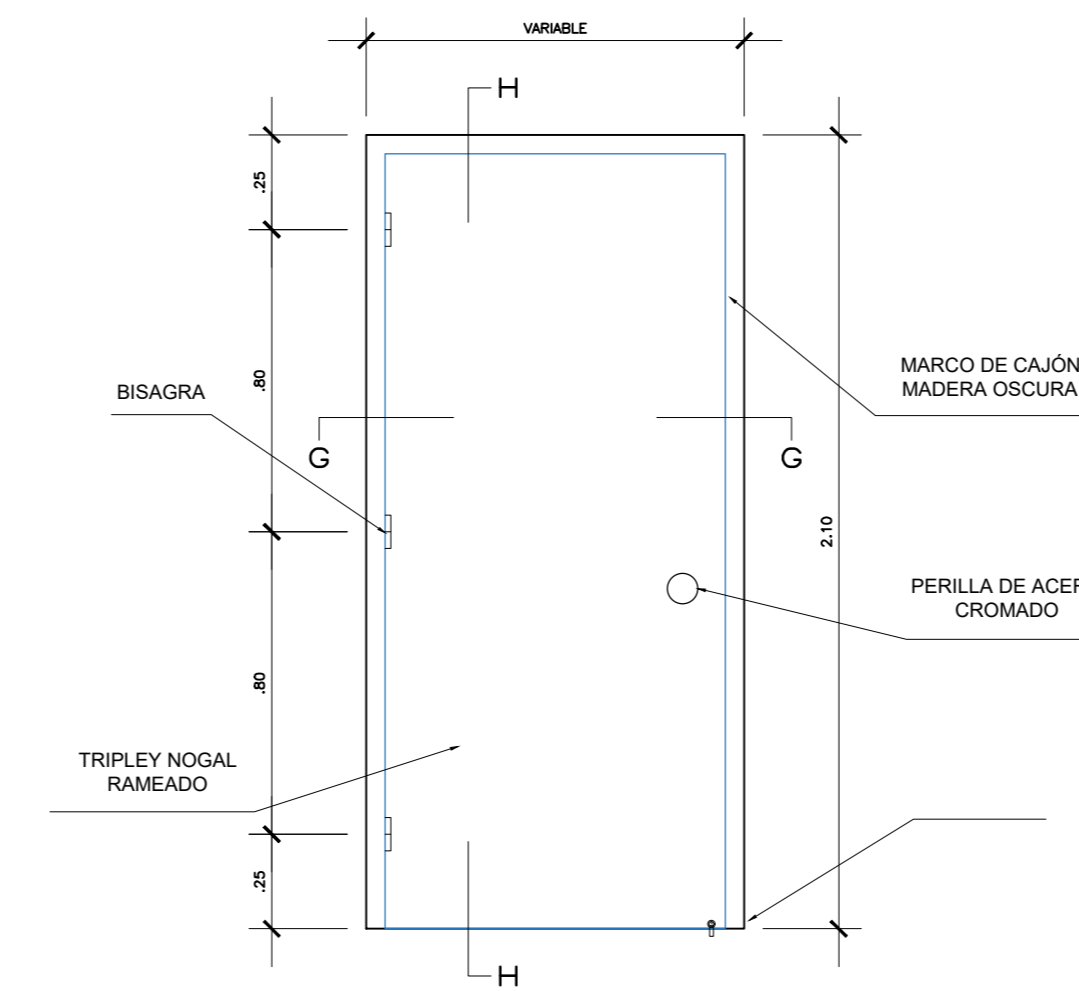


SECCIÓN HORIZONTAL I-I
ESCALA 1/10

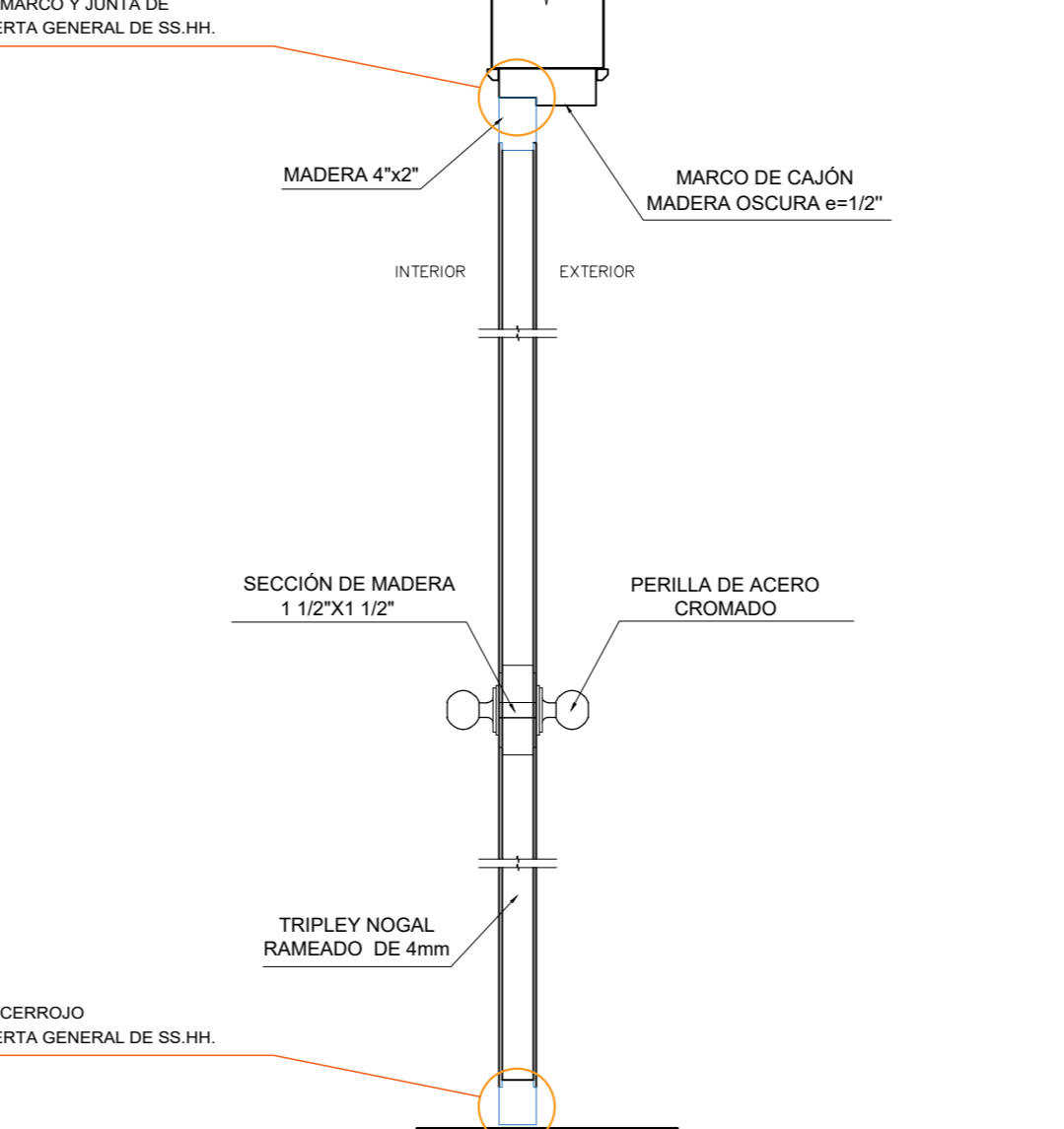


SECCIÓN VERTICAL J-J
ESCALA 1/10

PUERTA GENERAL DE SS.HH (P5 - P6 - P7)
ESCALA 1/20

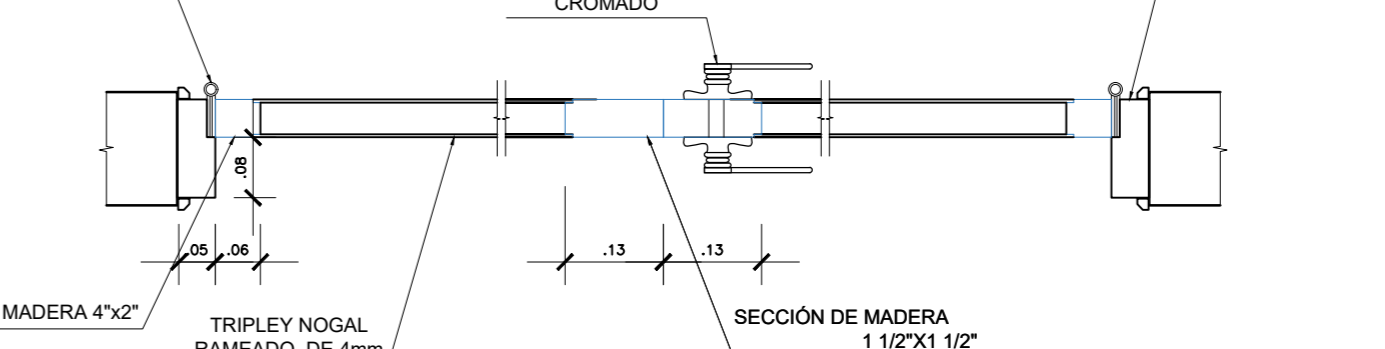
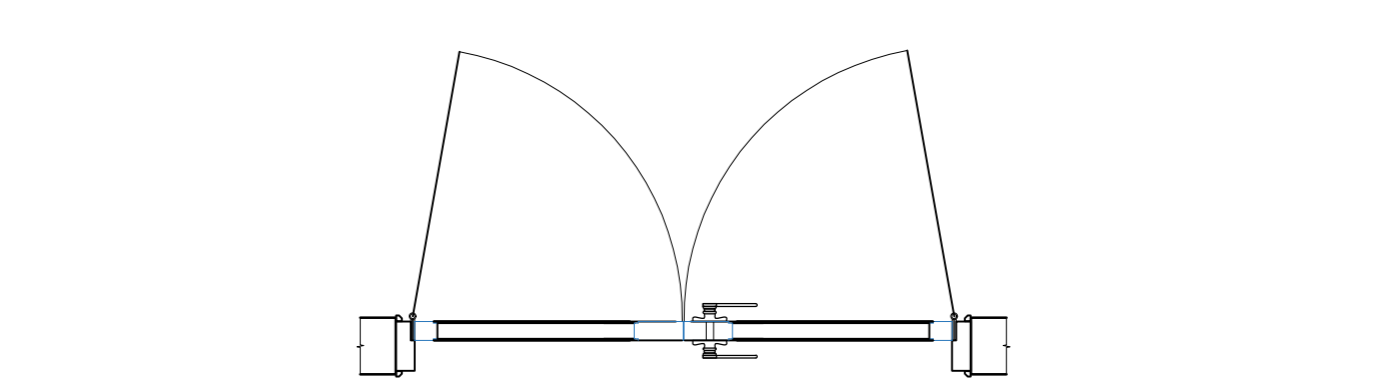
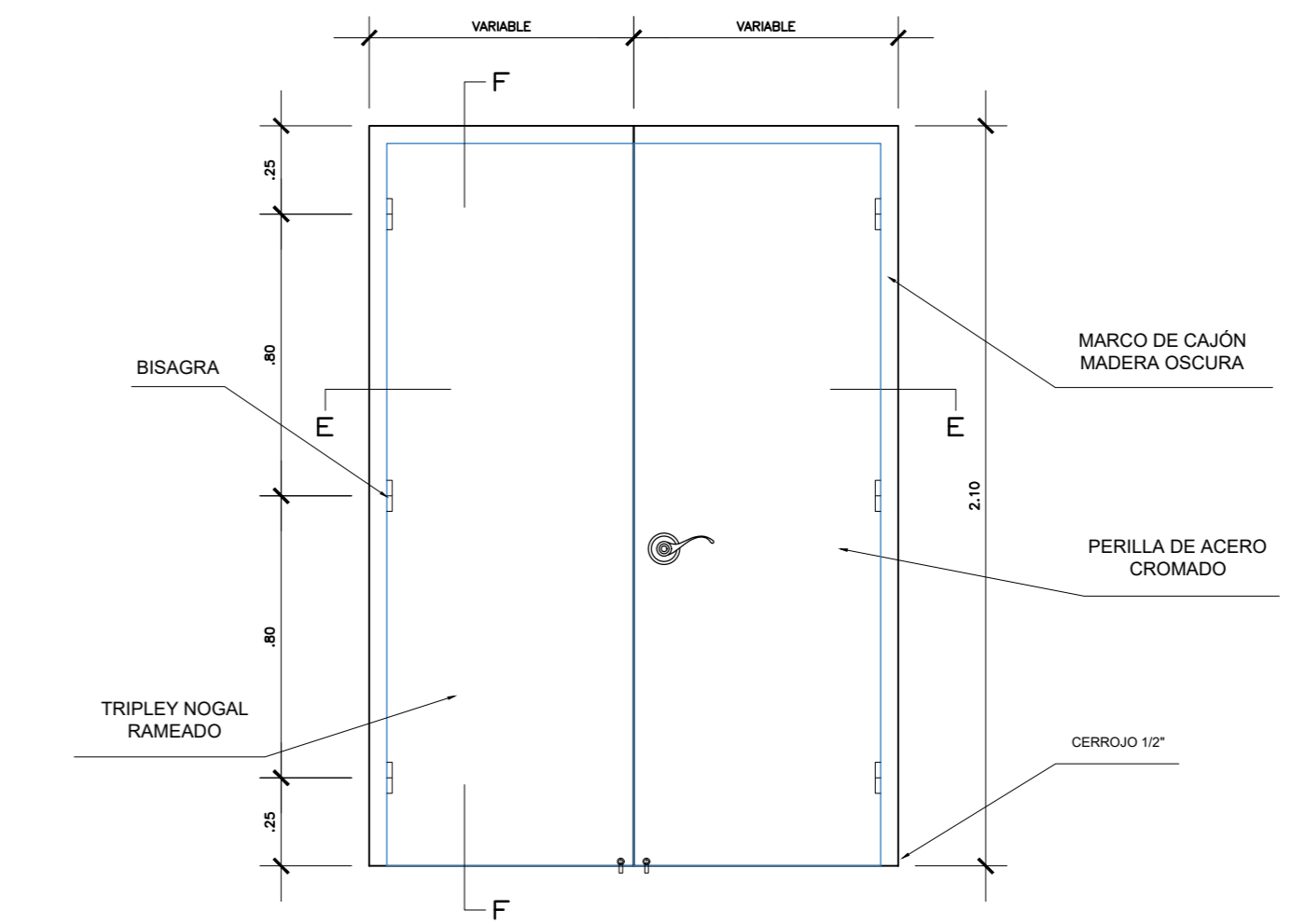


SECCIÓN HORIZONTAL G-G
ESCALA 1/10

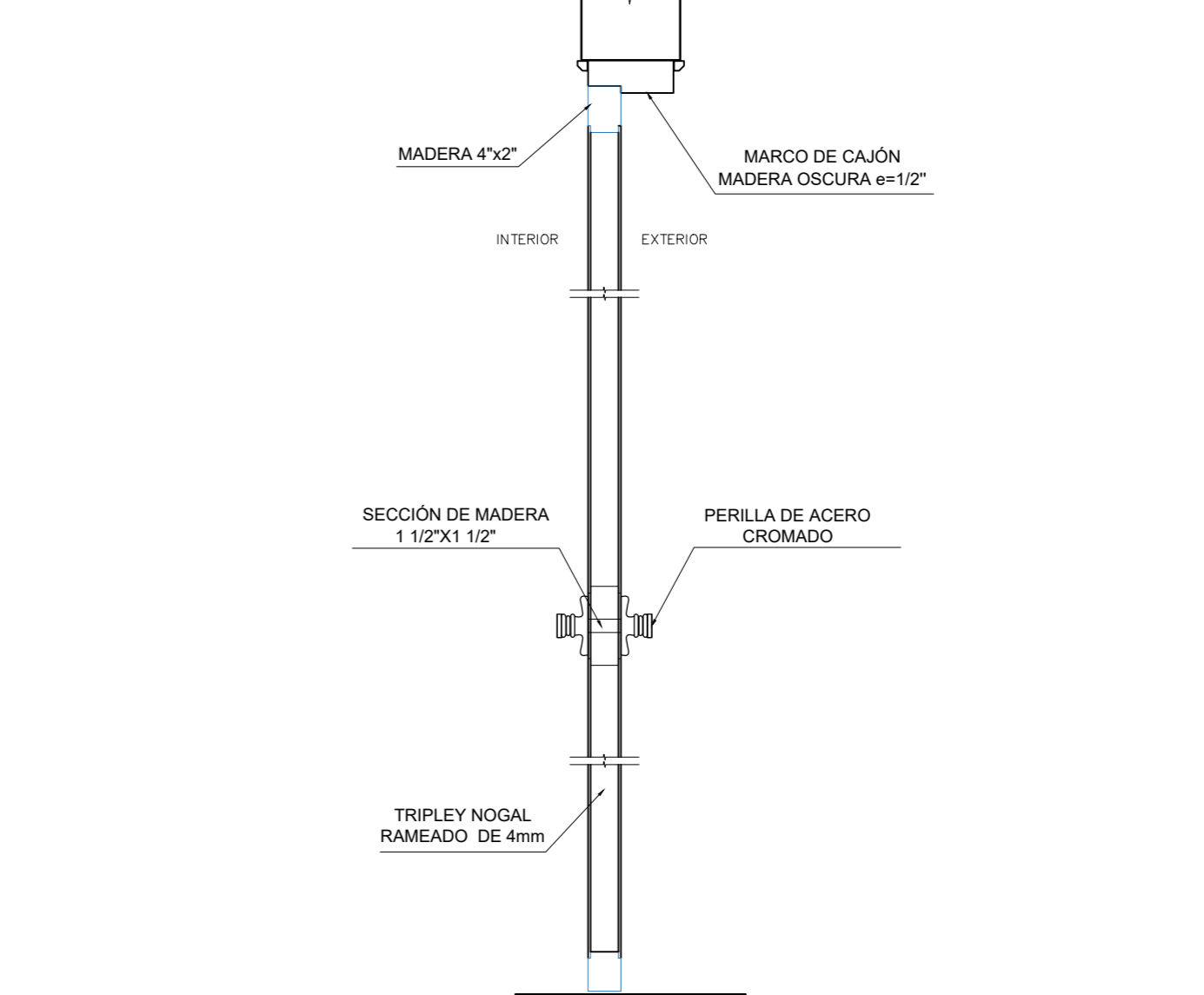


SECCIÓN VERTICAL H-H
ESCALA 1/10

PUERTA GENERAL DE SERVICIOS EN SÓTANO (P8 - P9 - P10)
ESCALA 1/20

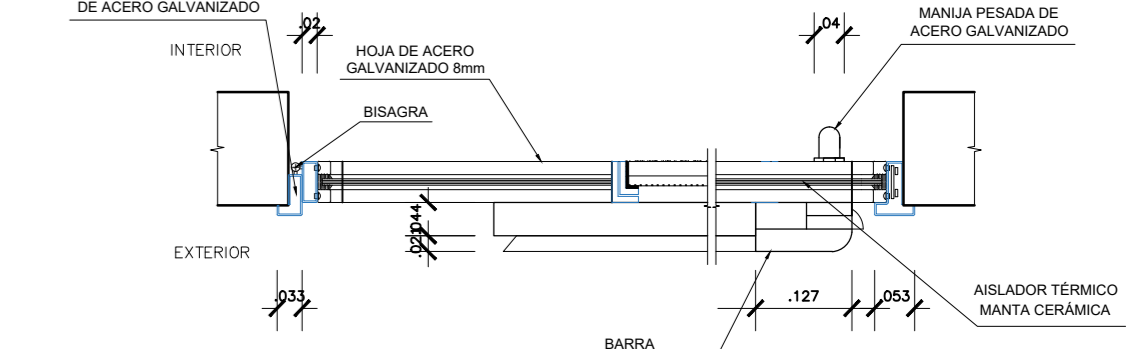
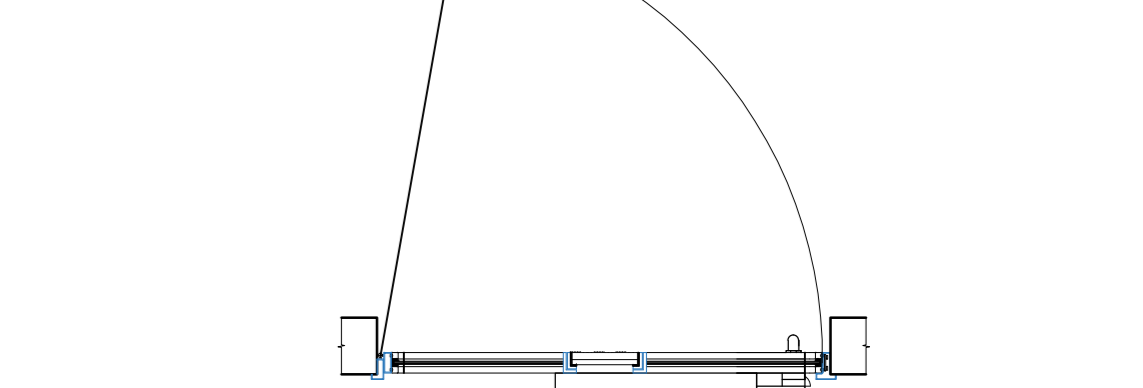
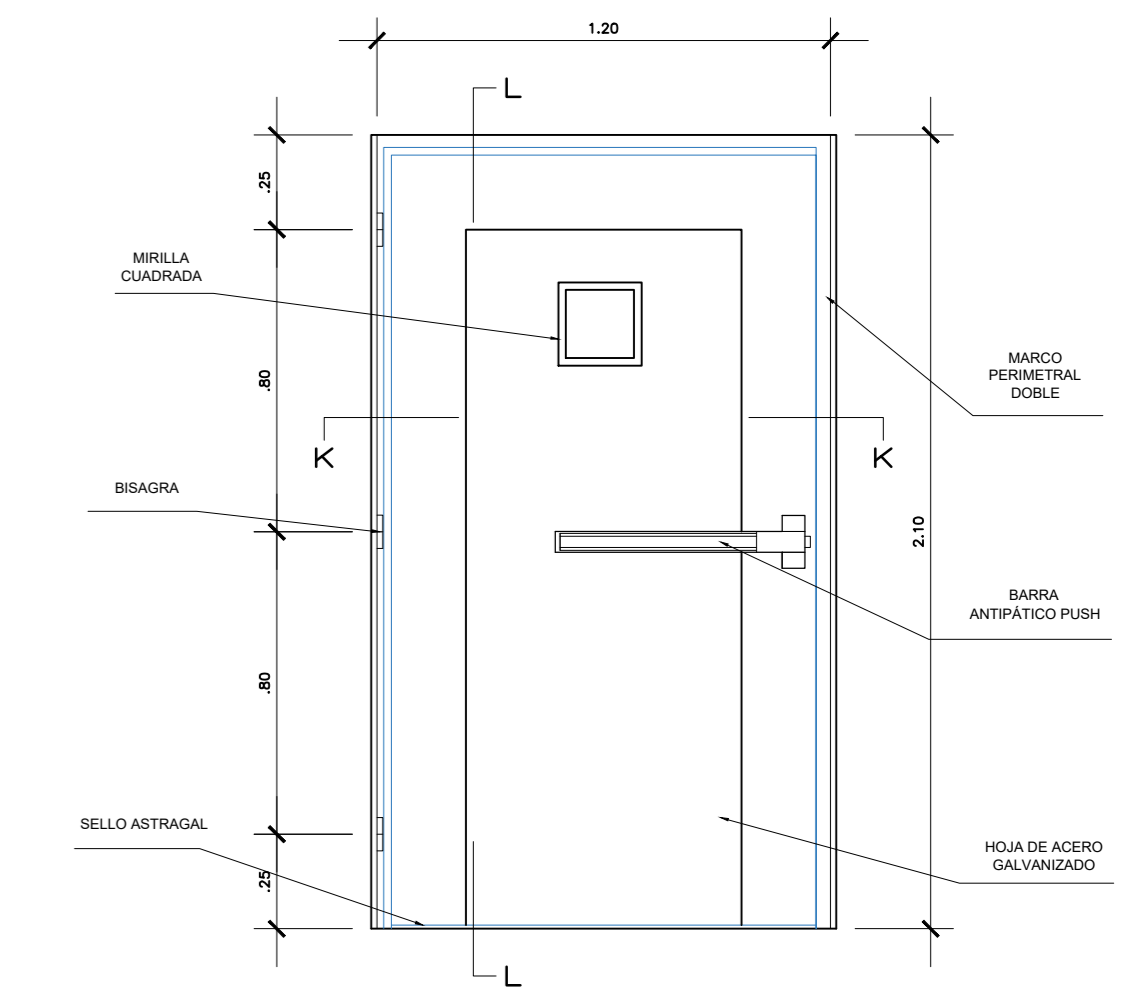


SECCIÓN HORIZONTAL E-E
ESCALA 1/10

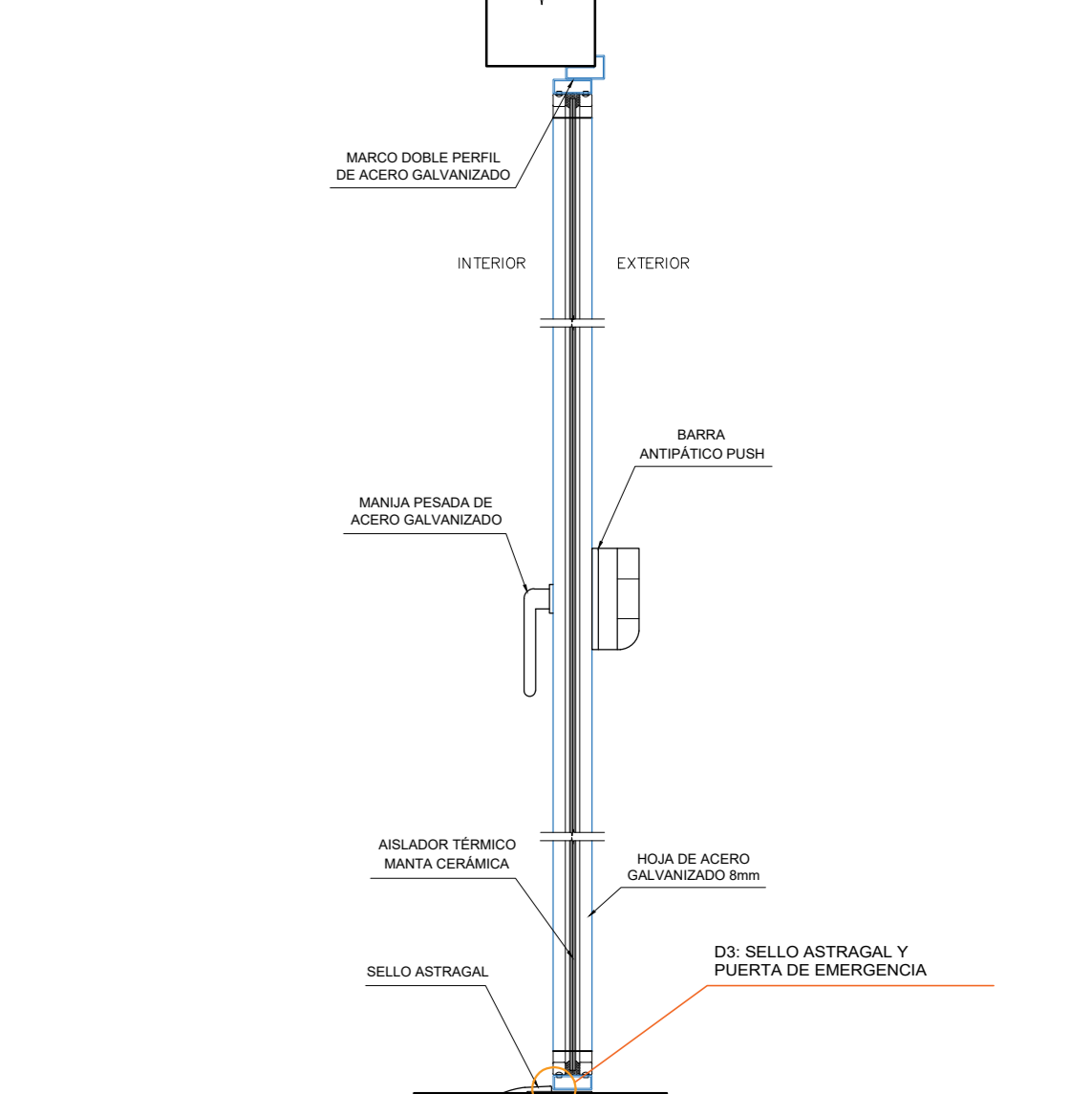


SECCIÓN VERTICAL F-F
ESCALA 1/10

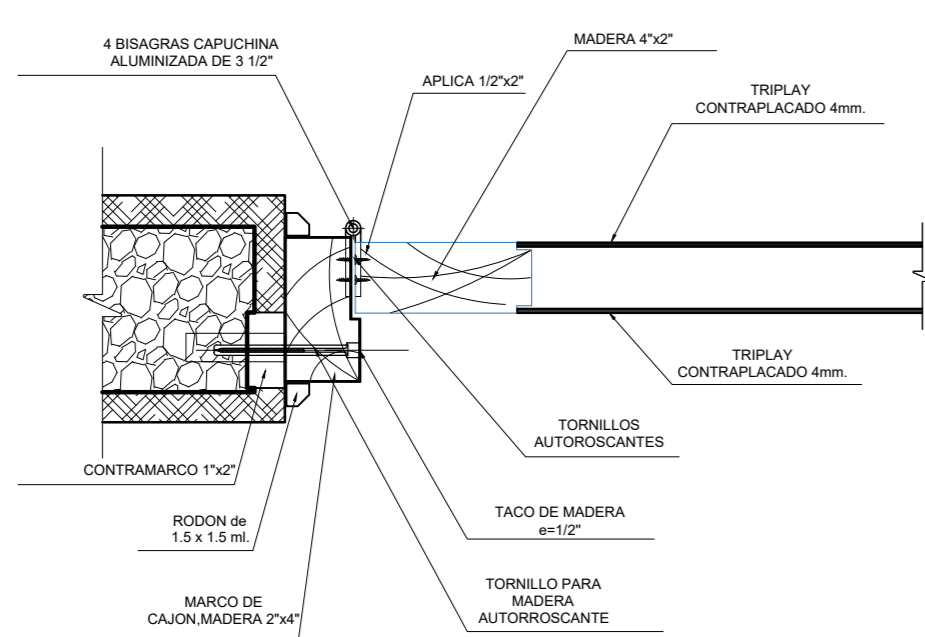
PUERTA DE EMERGENCIA (P-11)
ESCALA 1/20



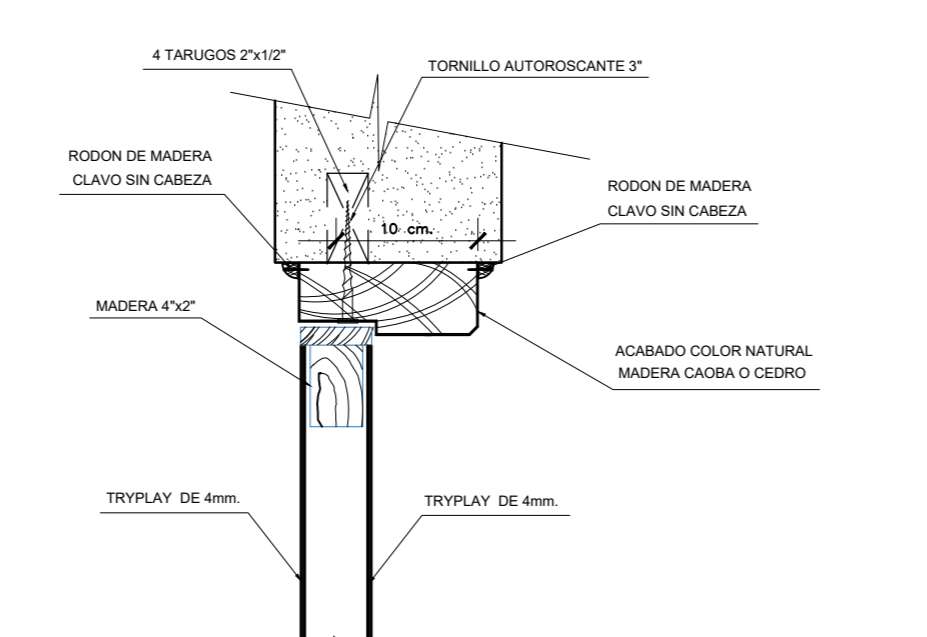
SECCIÓN HORIZONTAL K-K
ESCALA 1/10



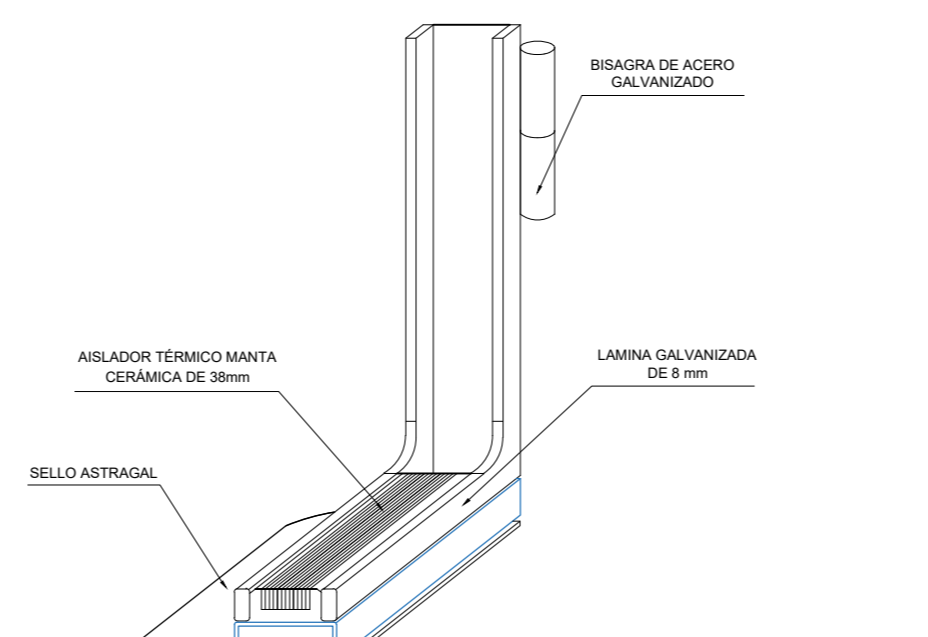
SECCIÓN VERTICAL L-L
ESCALA 1/10



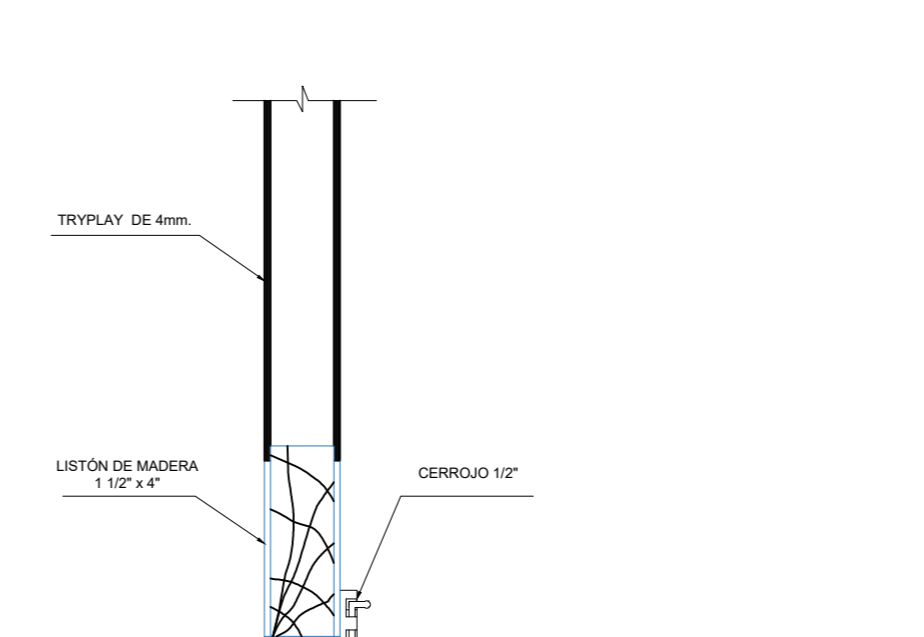
DETALLE 1: MARCO Y JUNTA DE PUERTA GENERAL DE SS.HH.
ESCALA 1/5



DETALLE 2: MARCO Y JUNTA DE PUERTA DE EMERGENCIA
ESCALA 1/5

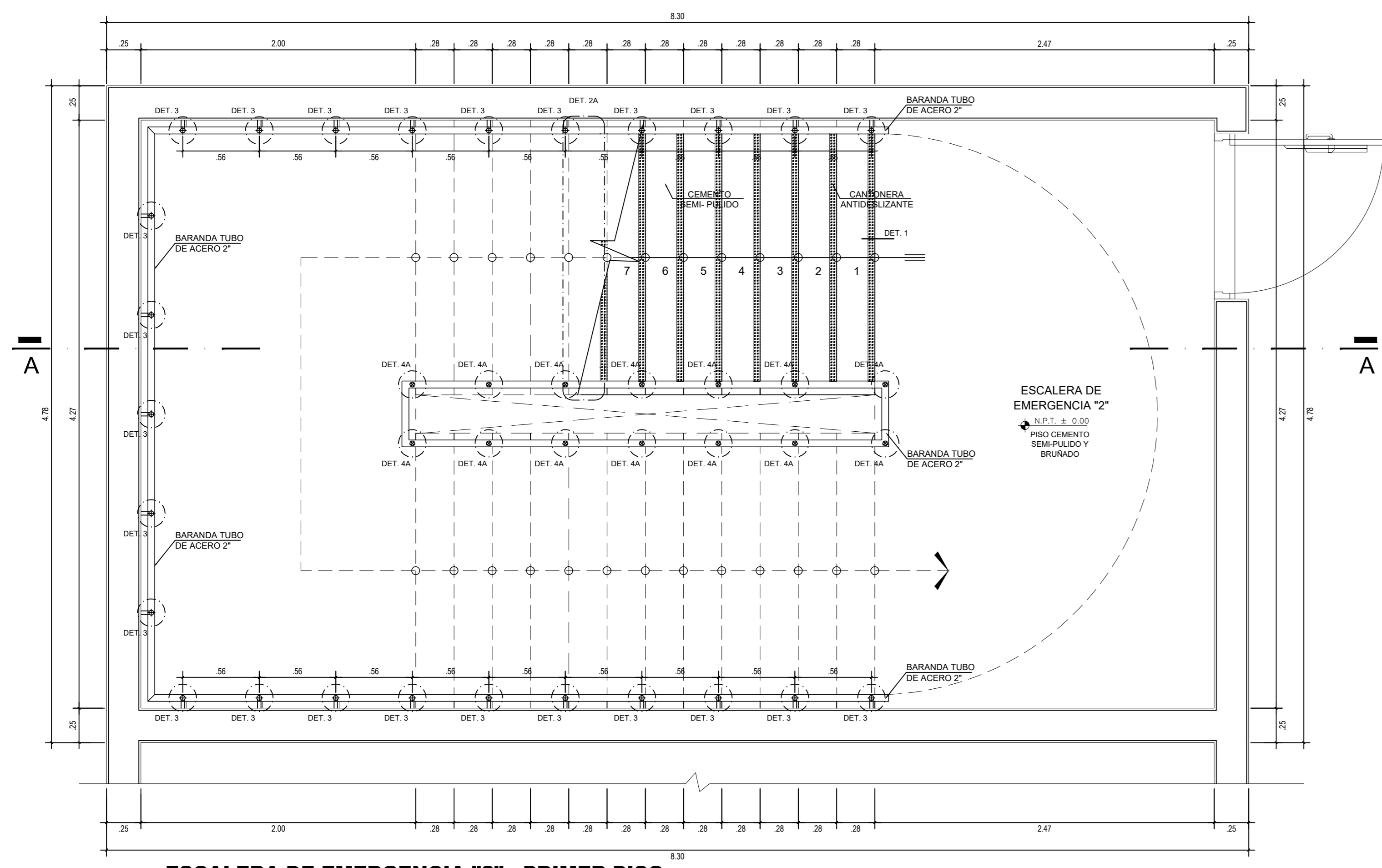


DETALLE 3: SELLO ASTRAGAL Y PUERTA GENERAL DE SS.HH.
ESCALA 1/5

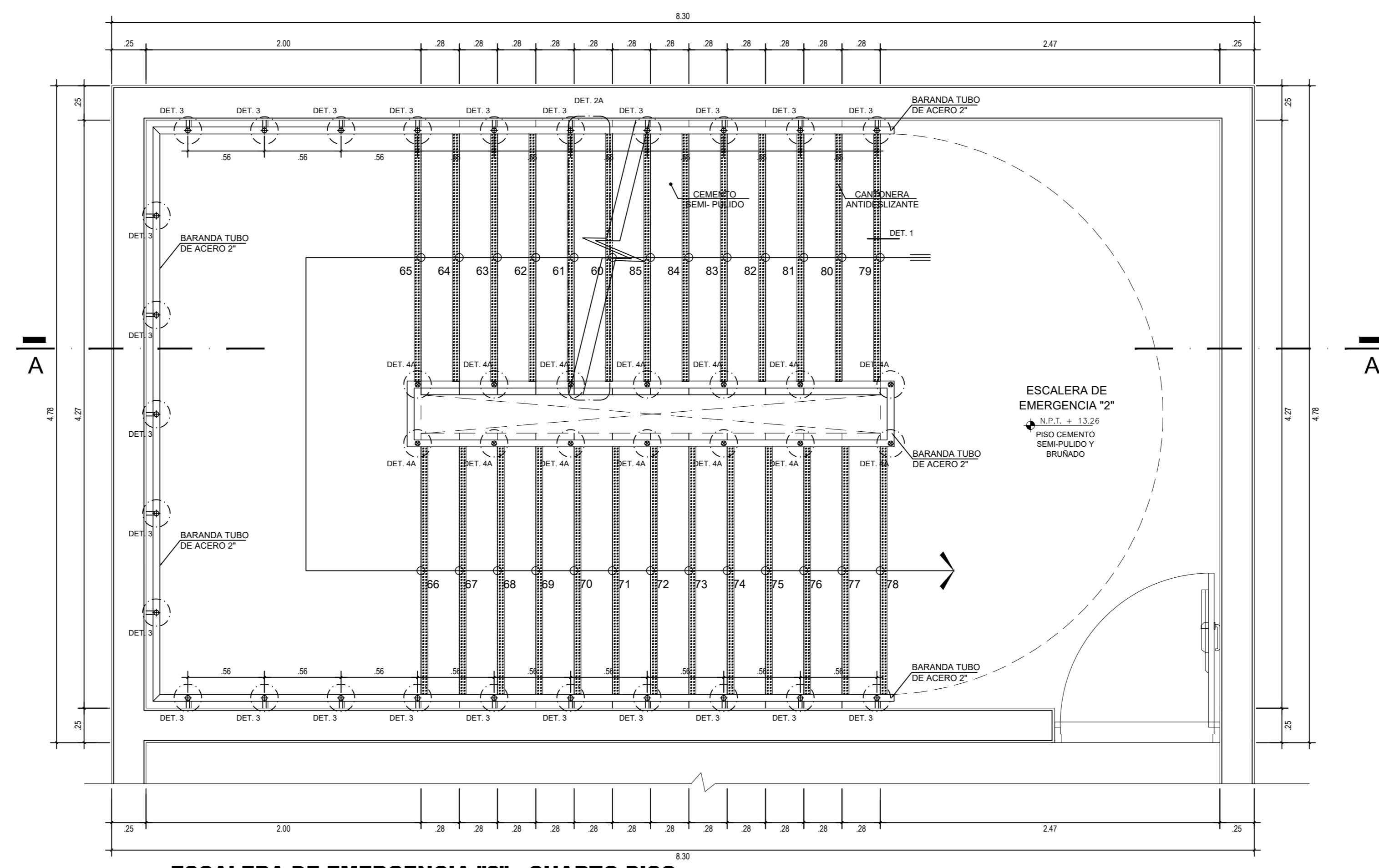


DETALLE 4: CERROJO DE PUERTA GENERAL DE SS.HH.
ESCALA 1/5

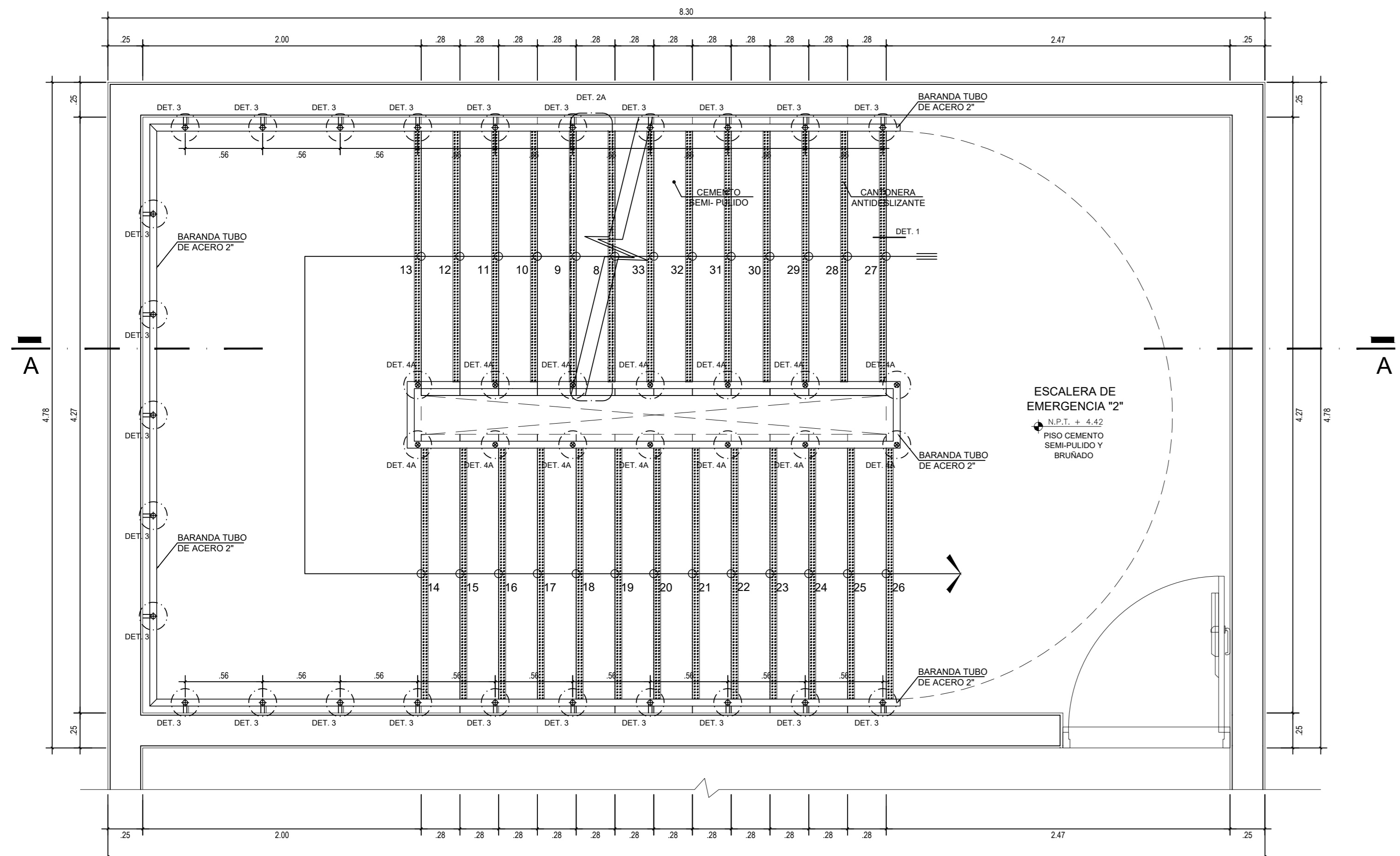
<p>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberc y Sonali.	TESISTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: DETALLES DE PUERTAS	ESCALA: INDICADA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: DETALLES - SECTOR 2	FECHA: DICIEMBRE 2020
	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES		COD. DE LÁMINA: AD-09
			Nº DE LÁMINA: 054



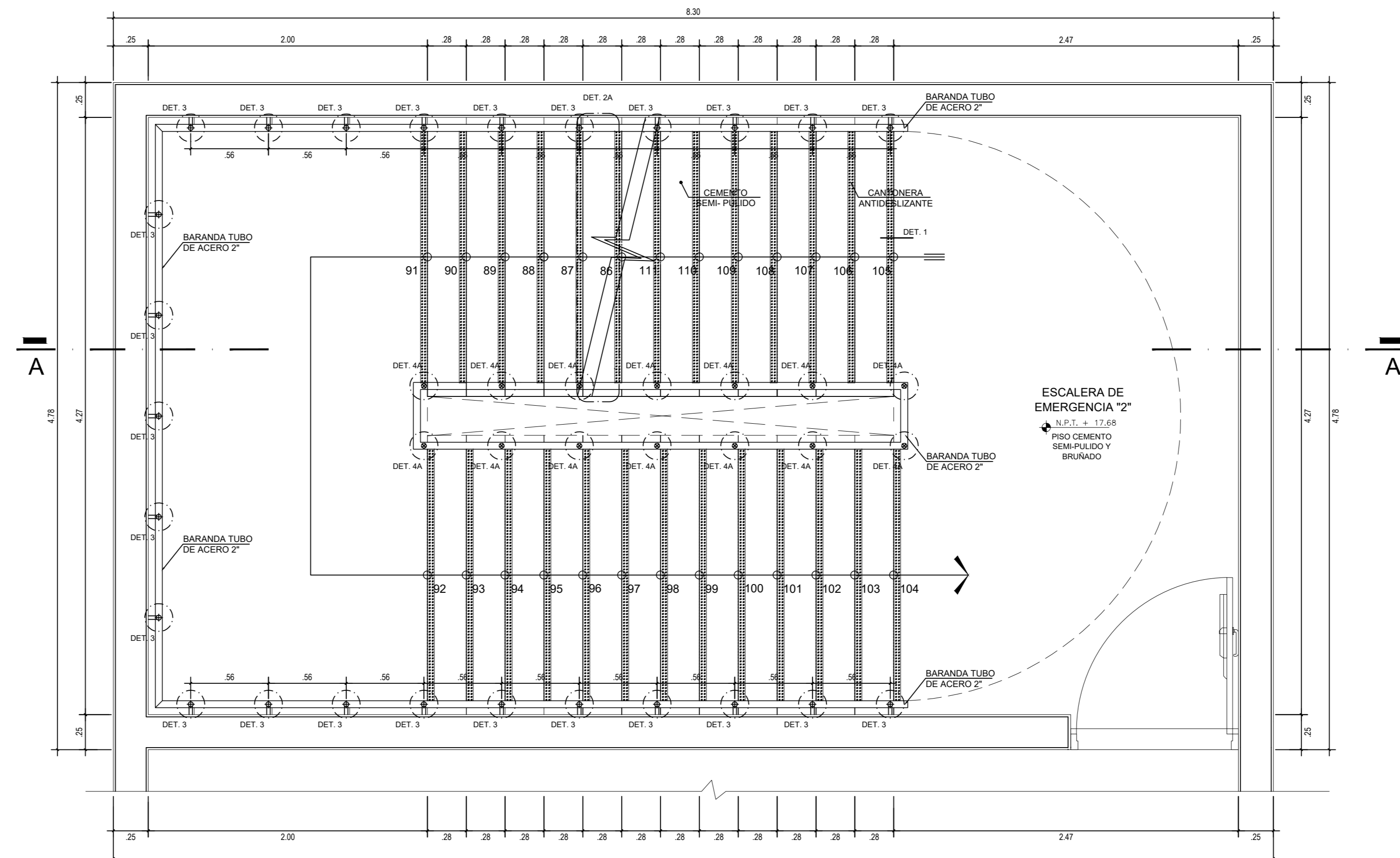
ESCALERA DE EMERGENCIA "2" - PRIMER PISO
ESCALA 1/25



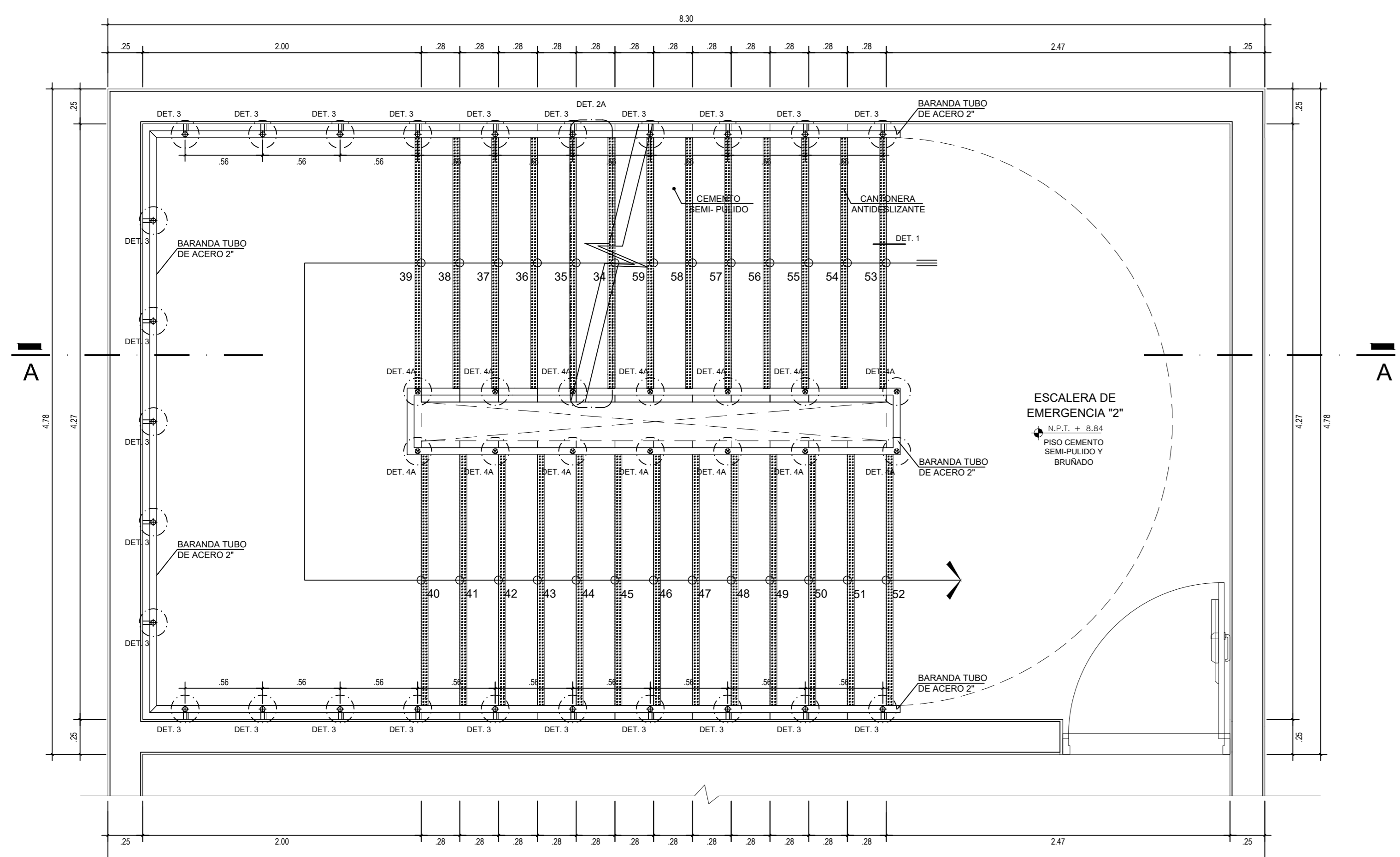
ESCALERA DE EMERGENCIA "2" - CUARTO PISO
ESCALA 1/25



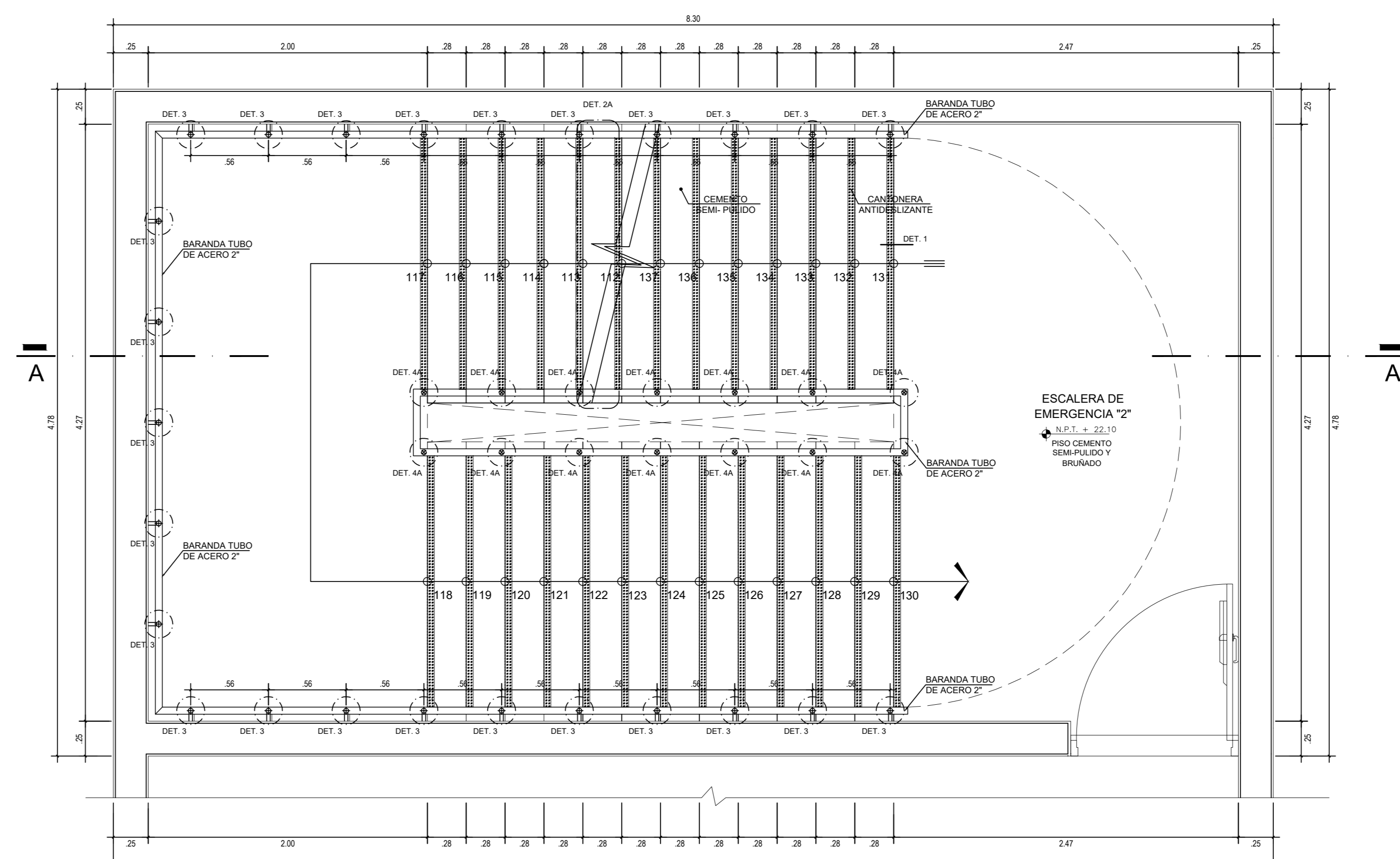
ESCALERA DE EMERGENCIA "2" - SEGUNDO PISO
ESCALA 1/25



ESCALERA DE EMERGENCIA "2" - QUINTO PISO
ESCALA 1/25

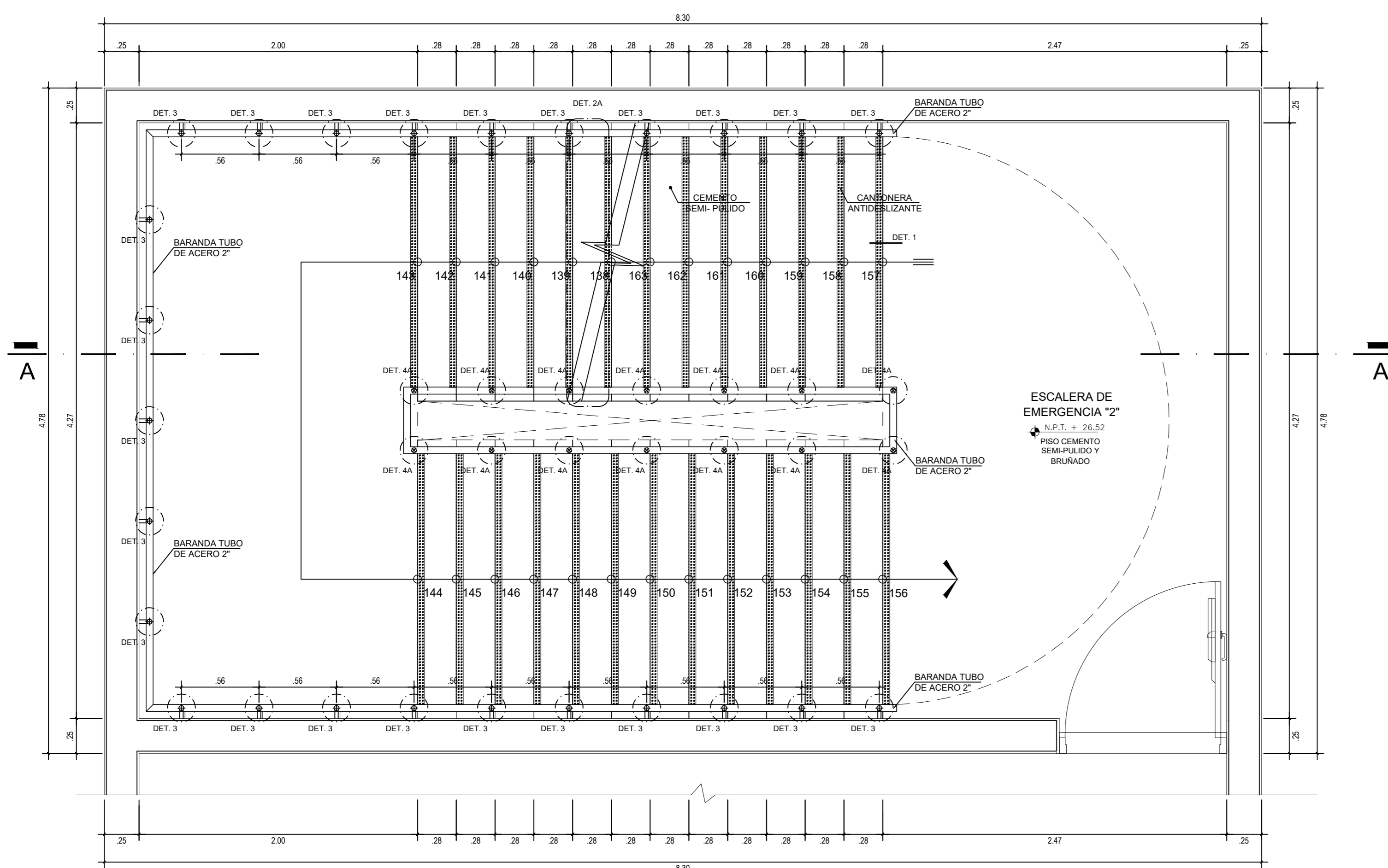


ESCALERA DE EMERGENCIA "2" - TERCER PISO
ESCALA 1/25

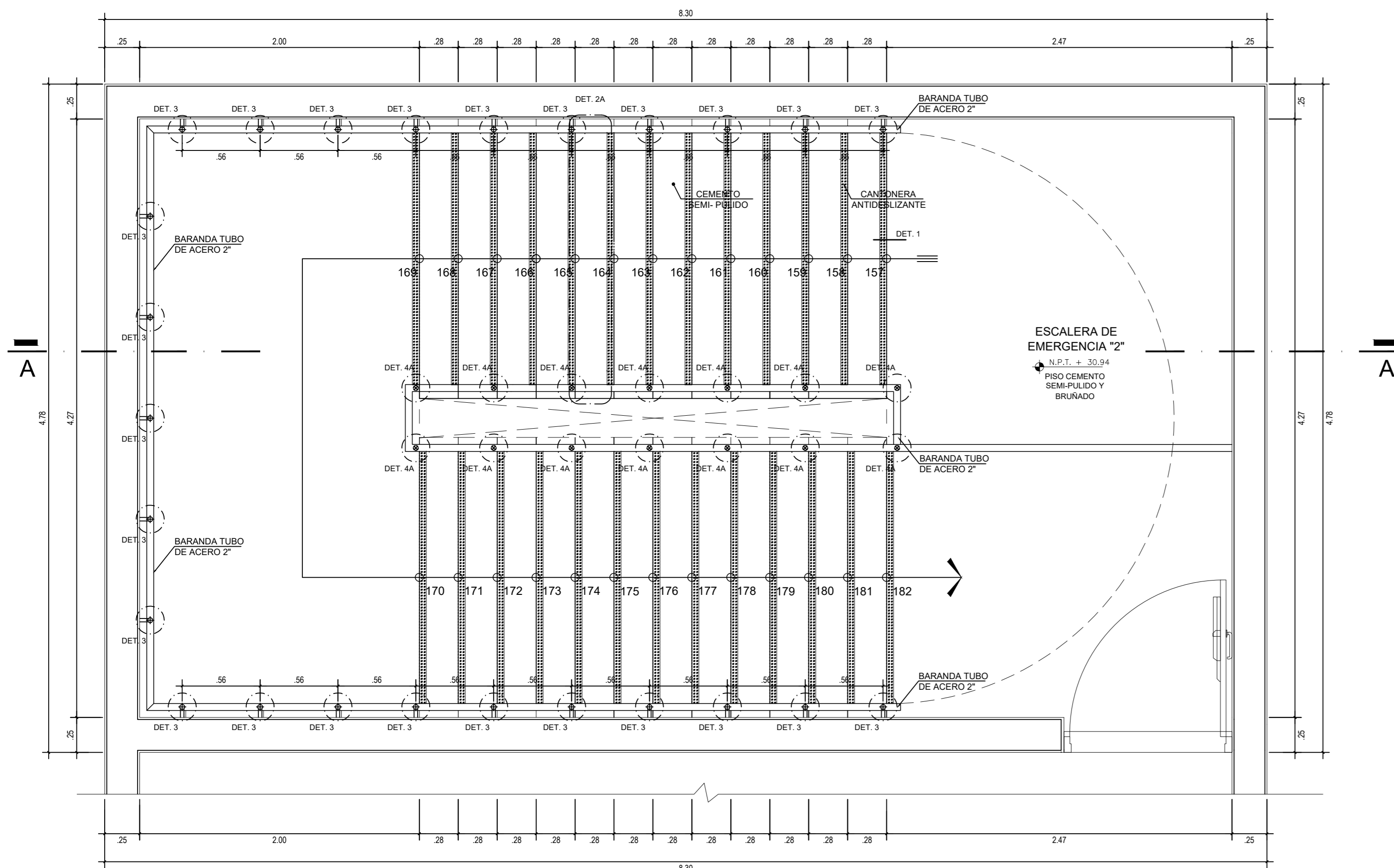


ESCALERA DE EMERGENCIA "2" - SEXTO PISO
ESCALA 1/25

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.	TESISISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ESCALA: 1/25
	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: DETALLES - ESCALERA DE EMERGENCIA 2	FECHA: DICIEMBRE 2020
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: DETALLES - SECTOR 2	N° DE LÁMINA: AD-10

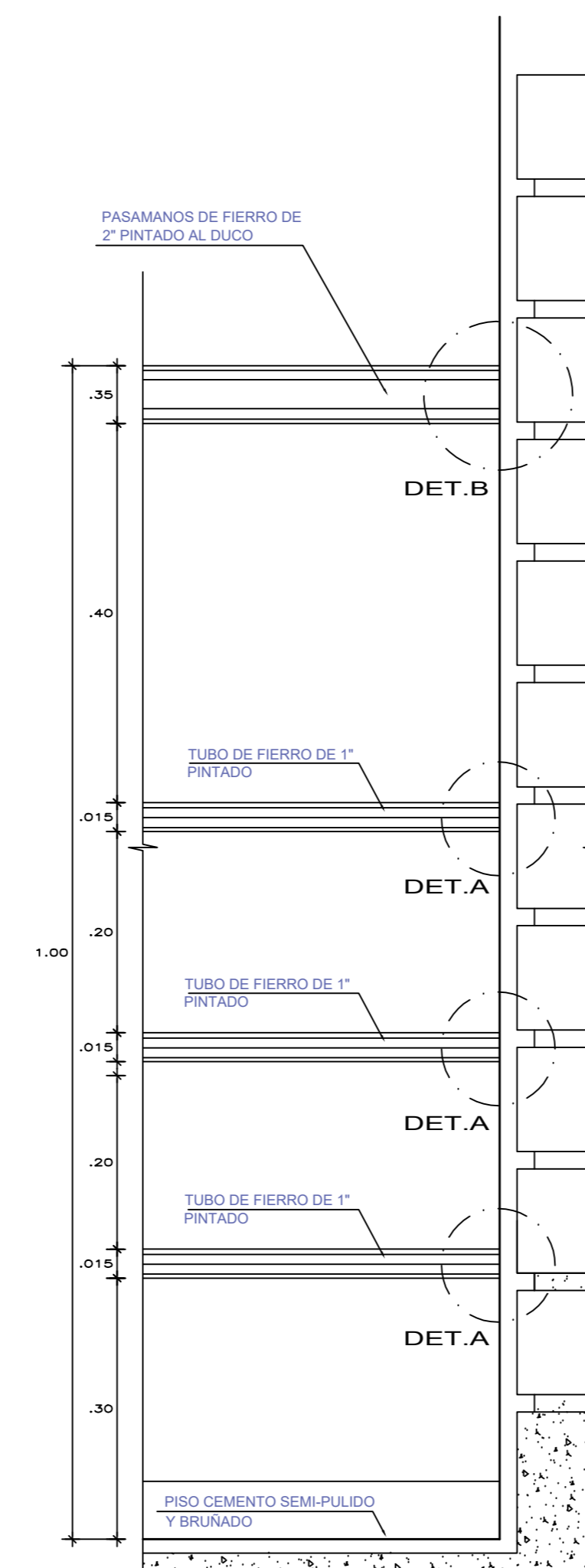


ESCALERA DE EMERGENCIA "2" - SÉPTIMO PISO
ESCALA 1/25



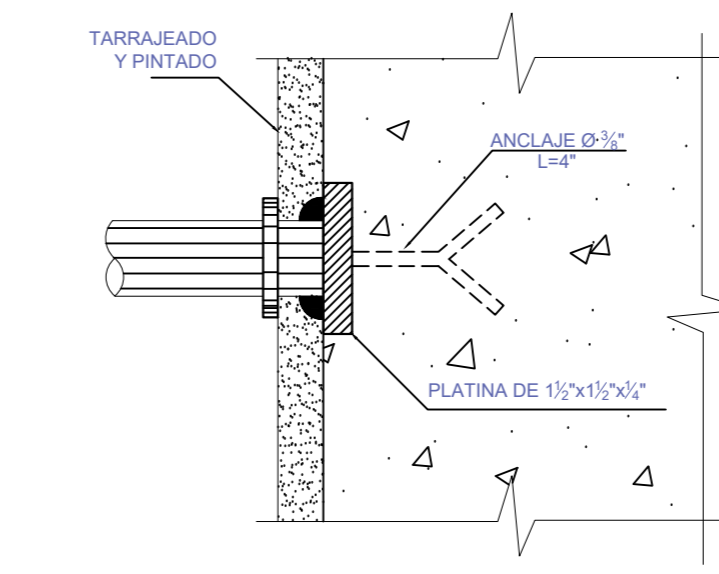
ESCALERA DE EMERGENCIA "2" - AZOTEA
ESCALA 1/25

DETALLE - 05
DETALLE DE BARANDA ESCALERA TIPO 1
ESC.: 1/20

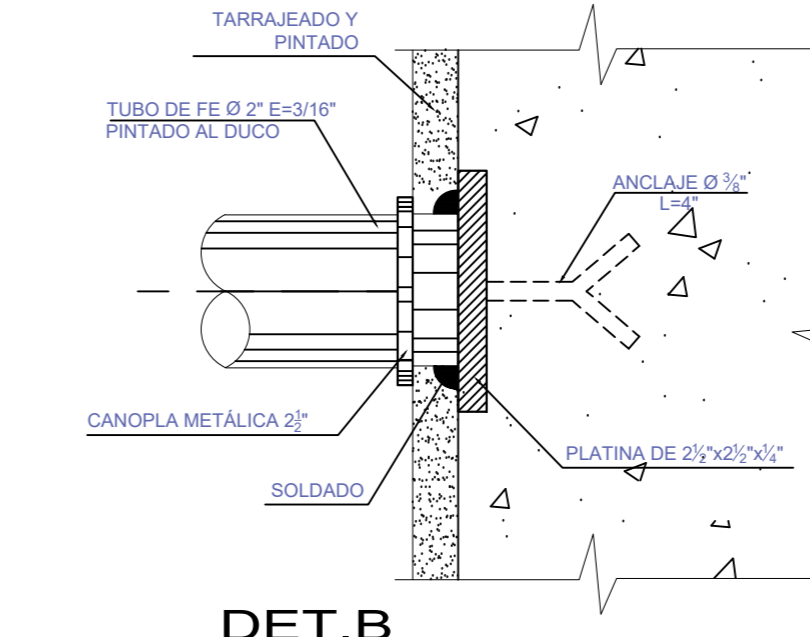


DET.5

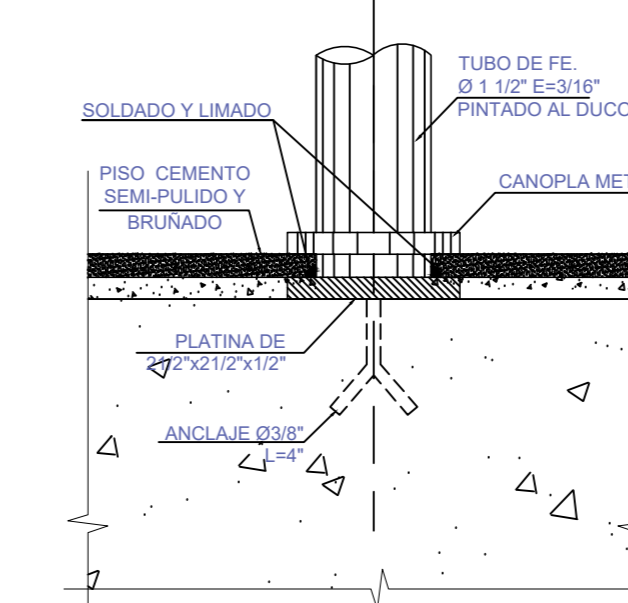
DETALLES - A, B, C
DETALLES ESCALERA TIPO 2



DET.A

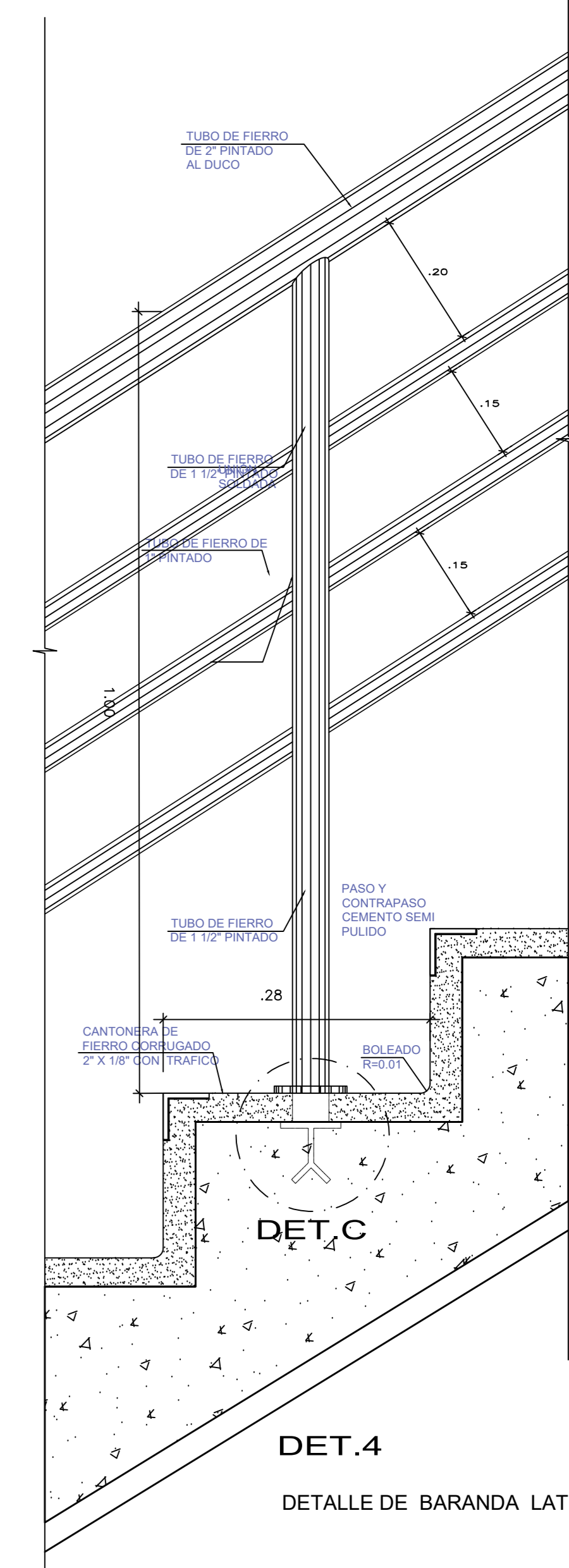


DET.B



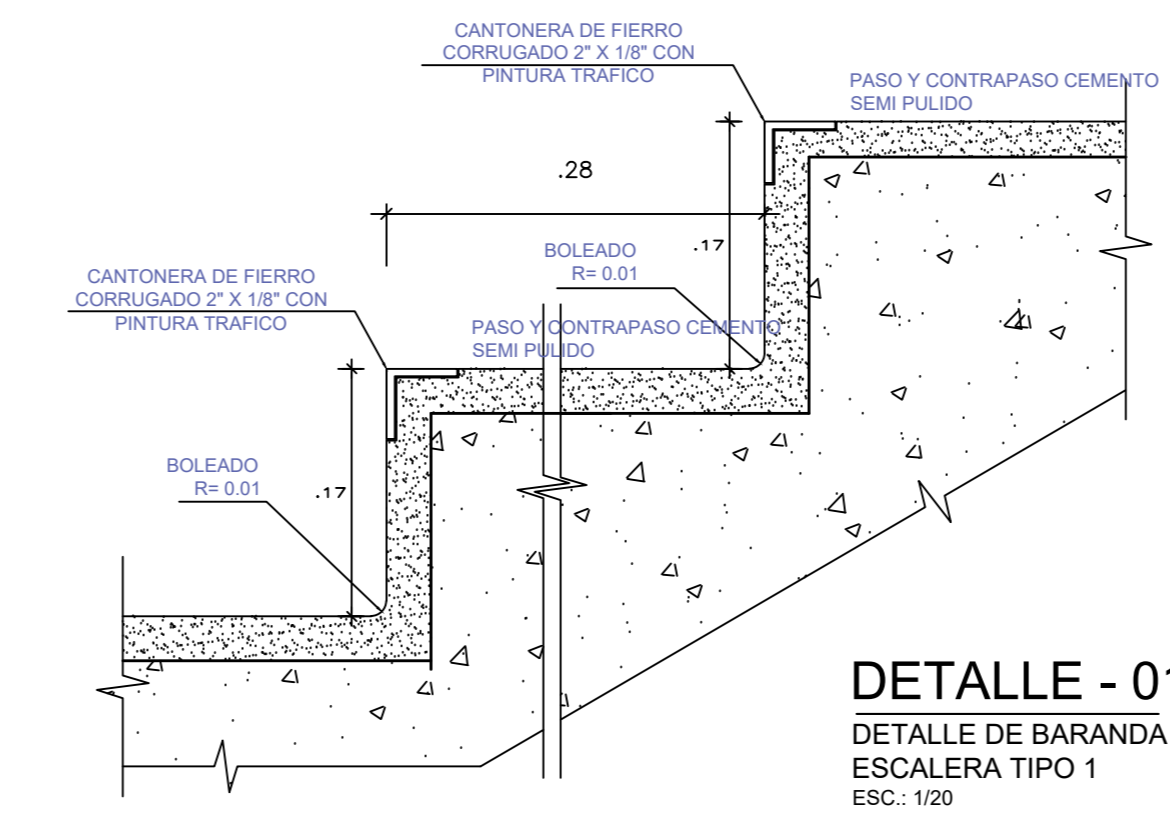
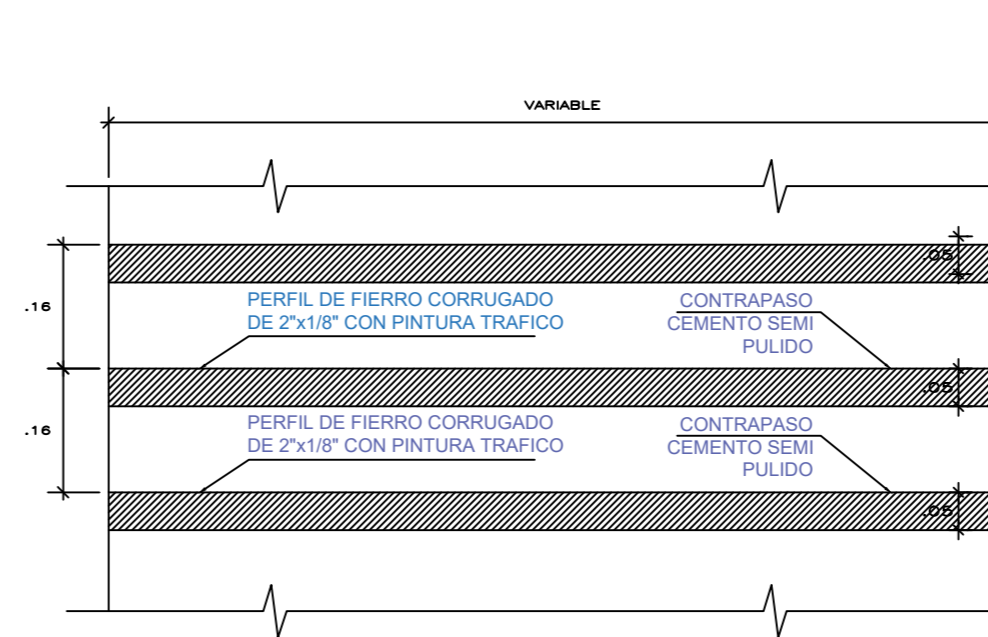
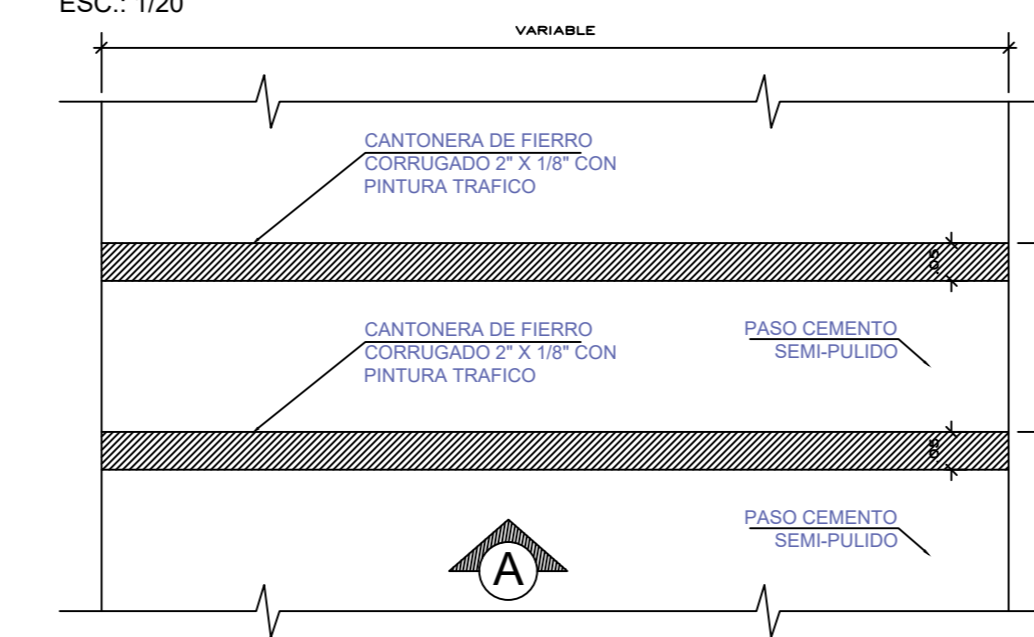
DET.C

DETALLE - 4A
DETALLE DE BARANDA ESCALERA TIPO 2
ESC.: 1/20



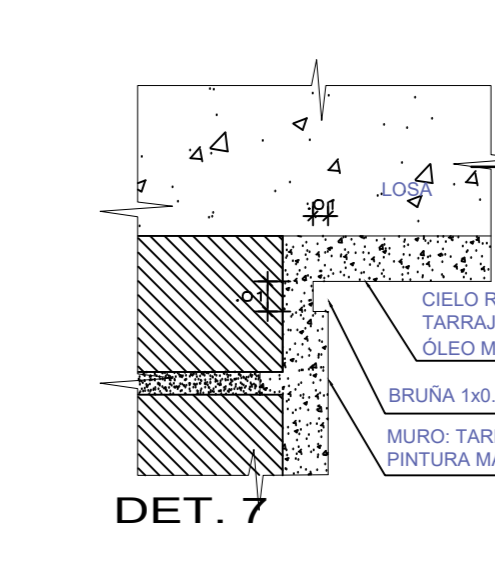
DET.4
DETALLE DE BARANDA LATERAL EN PASO

DETALLES - 01
DETALLES ESCALERA TIPO 1
ESC.: 1/20

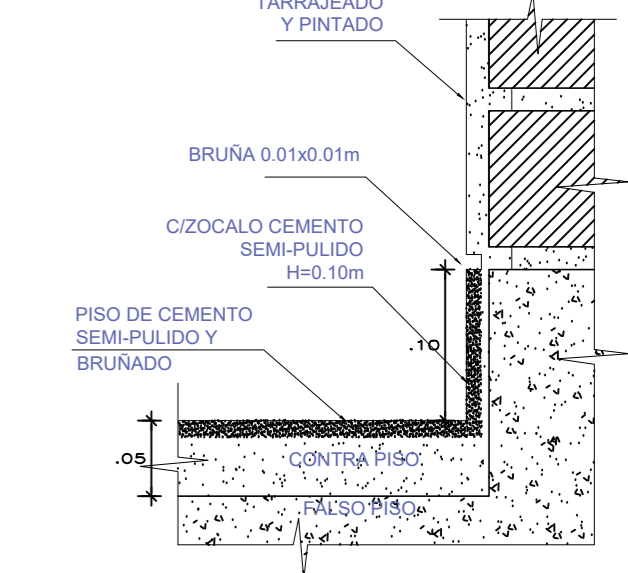


DETALLE - 01
DETALLE DE BARANDA
ESCALERA TIPO 1
ESC.: 1/20

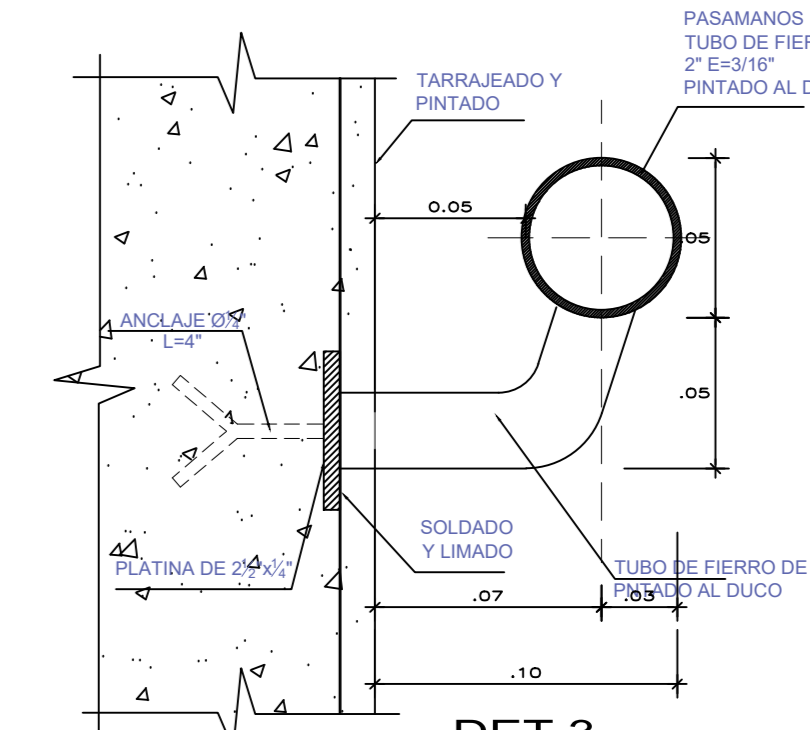
DETALLES - 03, 07, 6A
DETALLES ESCALERA TIPO 2



DET. 7



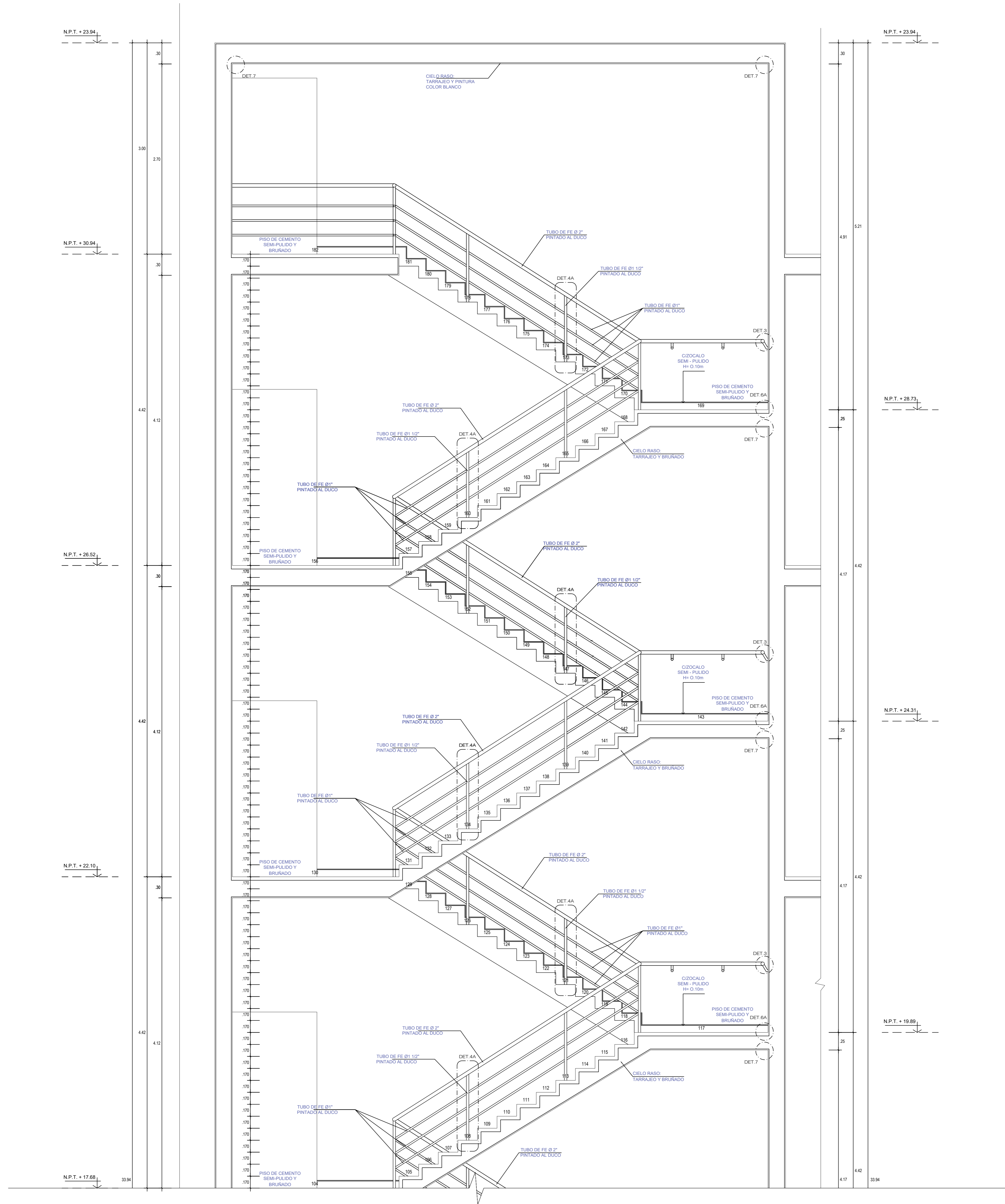
DET.6A



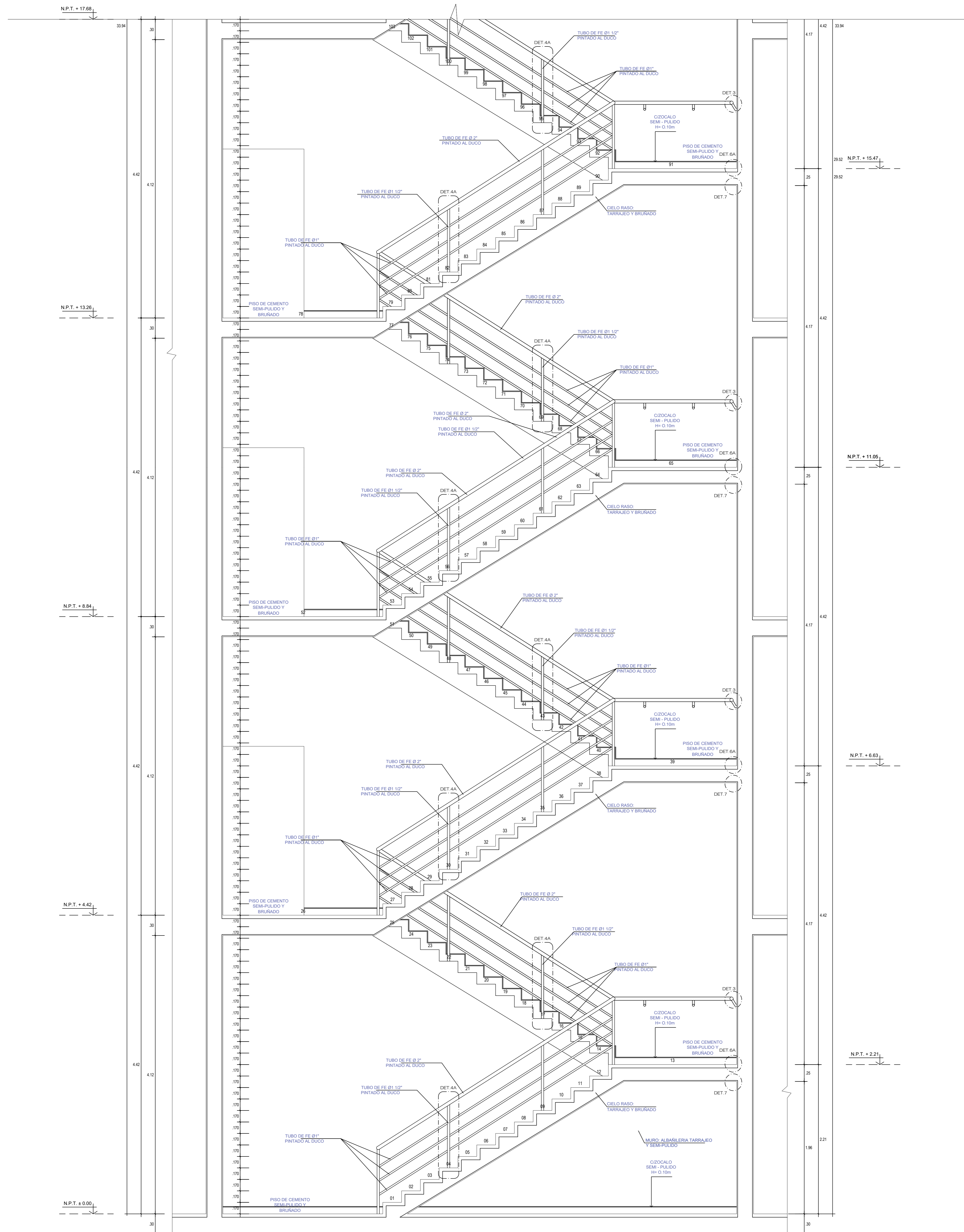
DET.3

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA</p>	
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p> <p>PROVINCIA: LIMA</p> <p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>ESCALA: INDICADA</p> <p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	
	<p>PLANO: DETALLES - ESCALERA DE EMERGENCIA 2</p> <p>ESPECIFICACIÓN: DETALLES - SECTOR 2</p>		<p>COD. DE LAMINA: AD-11</p> <p>Nº DE LAMINA: 058</p>	

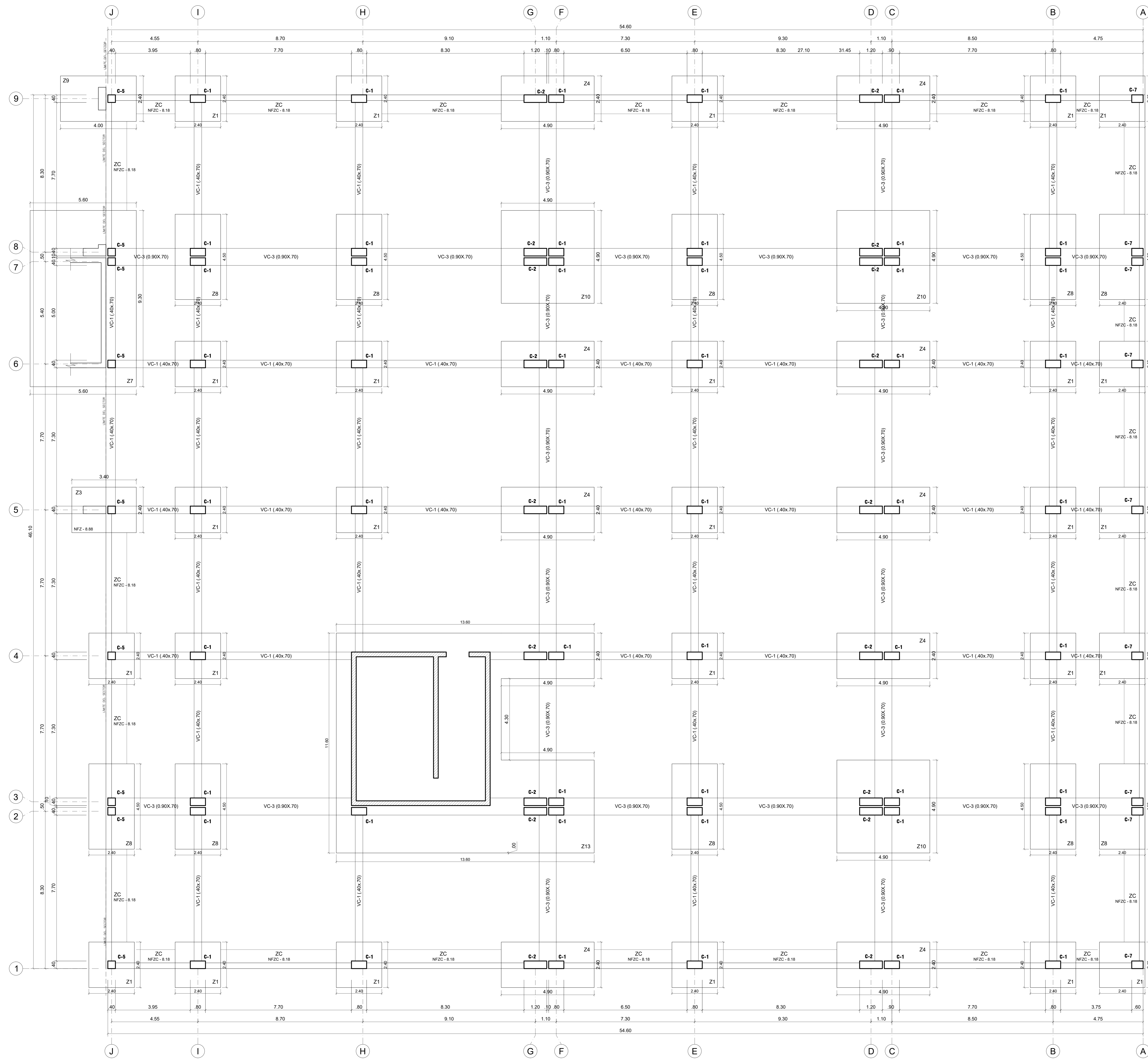
DETALLES DE ESCALERA TIPO 1
DETALLE - CORTE A- A
CORTE DE ESCALERA TIPO 2
ESC.: 1/25



 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	ESCALA: 1/25	COD. DE LÁMINA: AD-12
	PROVINCIA: LIMA	PLANO: DETALLES - ESCALERA DE EMERGENCIA 2	FECHA:	
	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIFICACIÓN: DETALLES - SECTOR 2	NOVIEMBRE 2020	Nº DE LÁMINA: 057



 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: ARQUITECTURA	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: DETALLES - ESCALERA DE EMERGENCIA 2	ESCALA: 1/25	AD-13
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: DETALLES - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	
	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES			



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

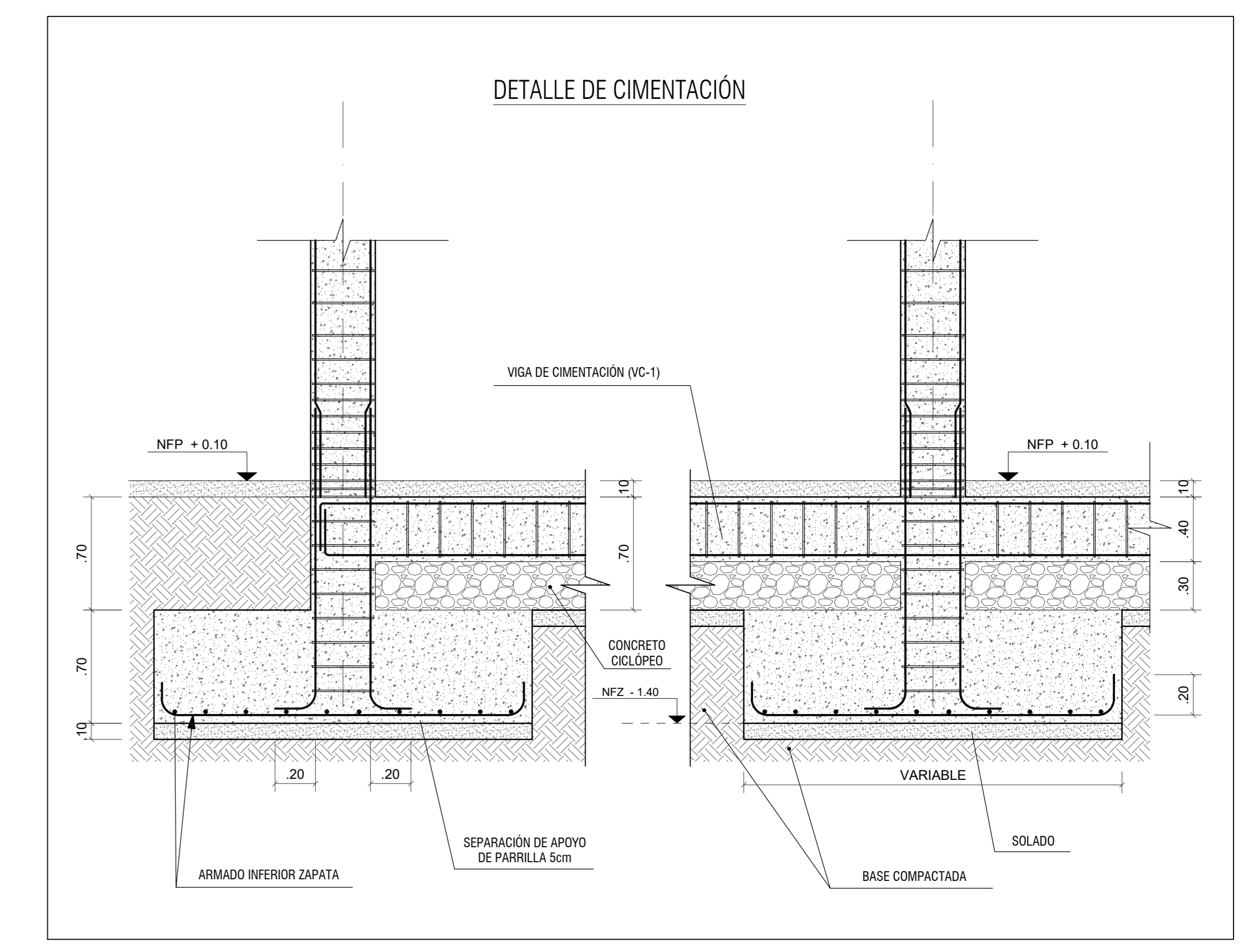
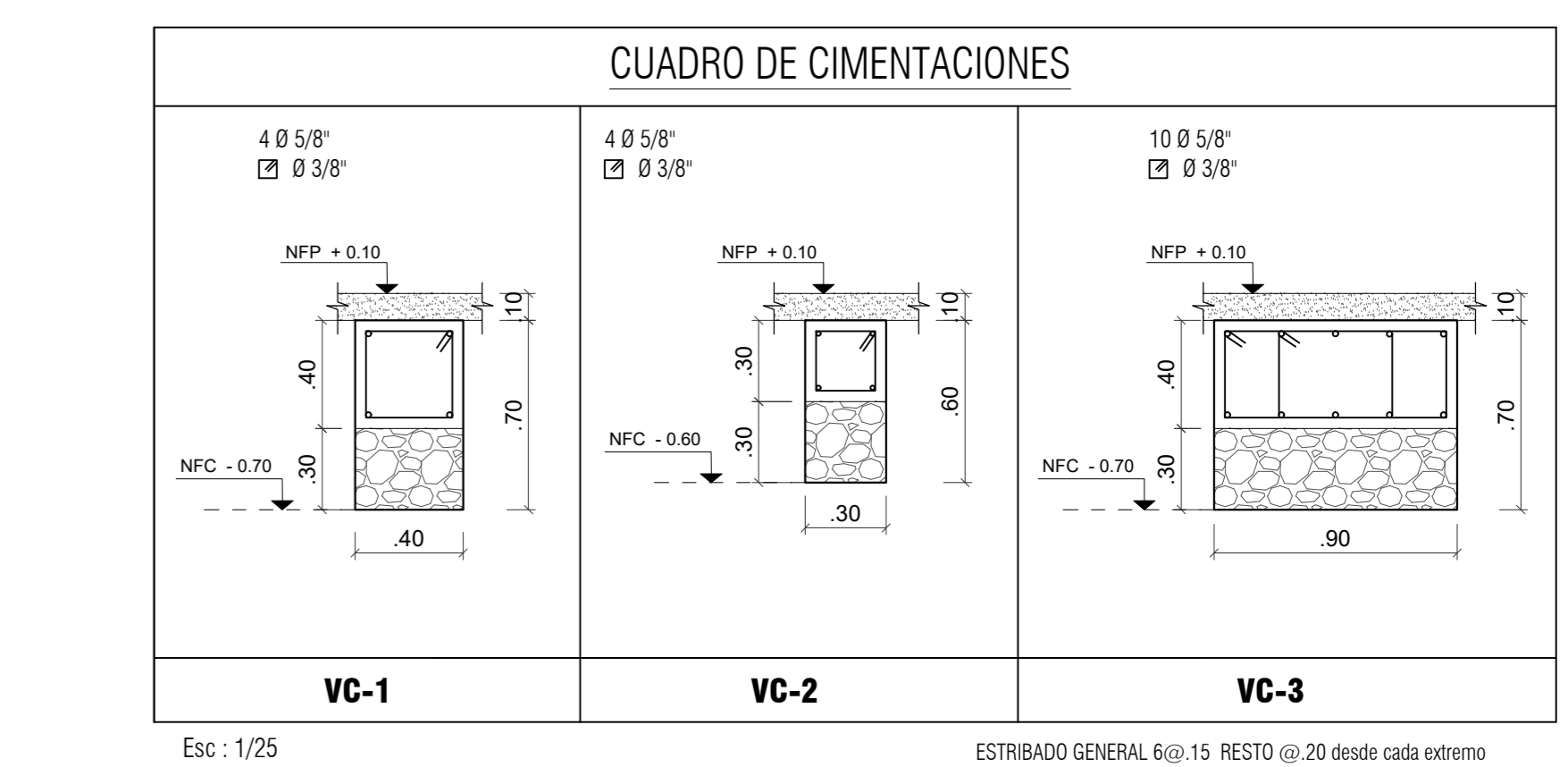
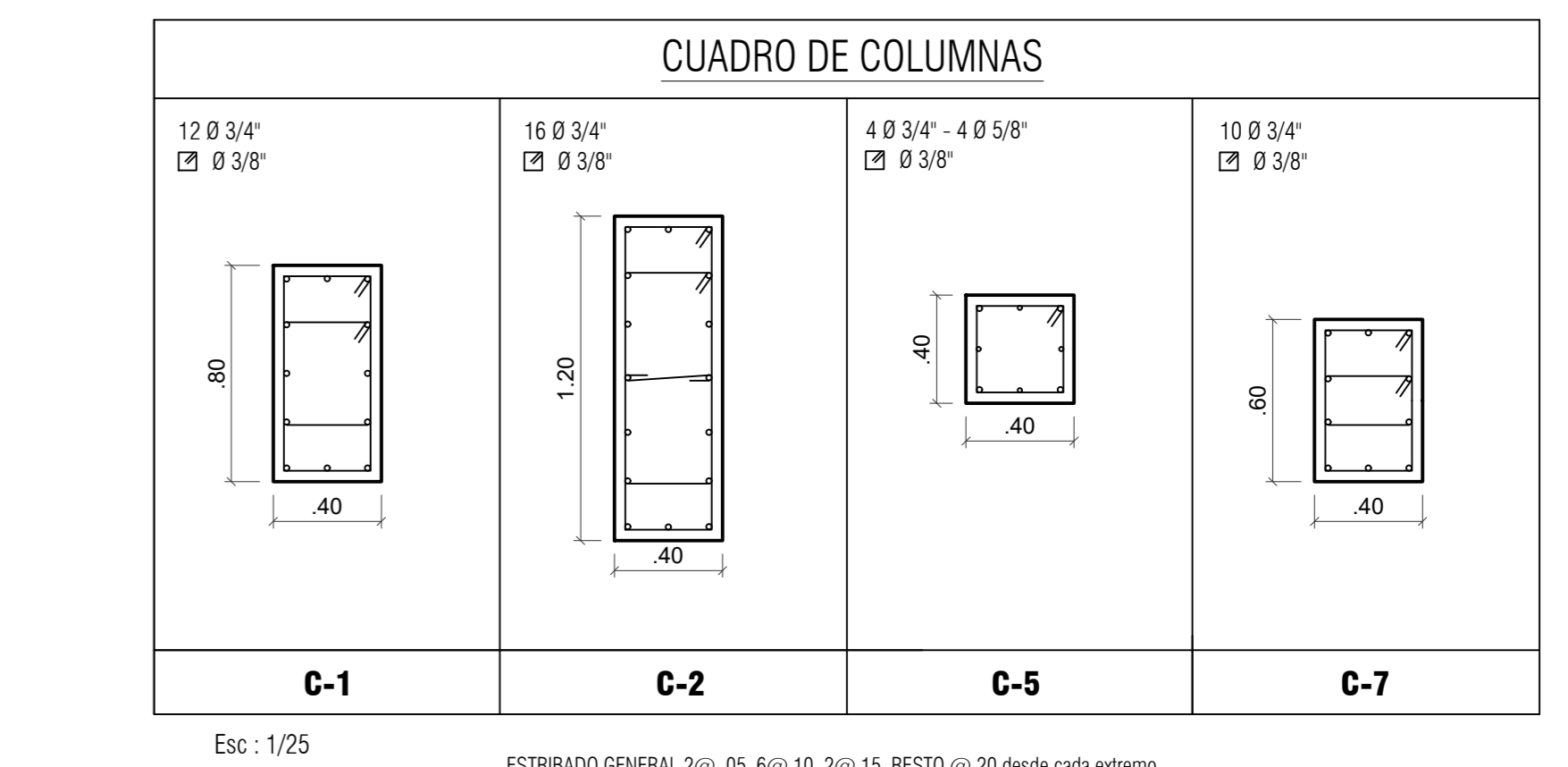
CONCRETO SIMPLE
 EN CEMENTO COMÚN C/A 1:1.00:0.66 FOLIO 100 1" C/A 1:1.00:0.66 FOLIO 100 1" EN SARMADO C/A 1:1.00:0.66 FOLIO 100 1" C/A 1:1.00:0.66 FOLIO 100 1"

CONCRETO ARMADO
 C/A 1:1.00:0.66 FOLIO 100 1" C/A 1:1.00:0.66 FOLIO 100 1" C/A 1:1.00:0.66 FOLIO 100 1" C/A 1:1.00:0.66 FOLIO 100 1"

ARMADURAS
 BARRILLO PARA BARRILLO 18 BARRILLO VENTILADO A BARRILLO CUBIERTA DE 2000-2500 X 1000-1500
 BARRILLO PARA BARRILLO 18 BARRILLO VENTILADO A BARRILLO CUBIERTA DE 2000-2500 X 1000-1500

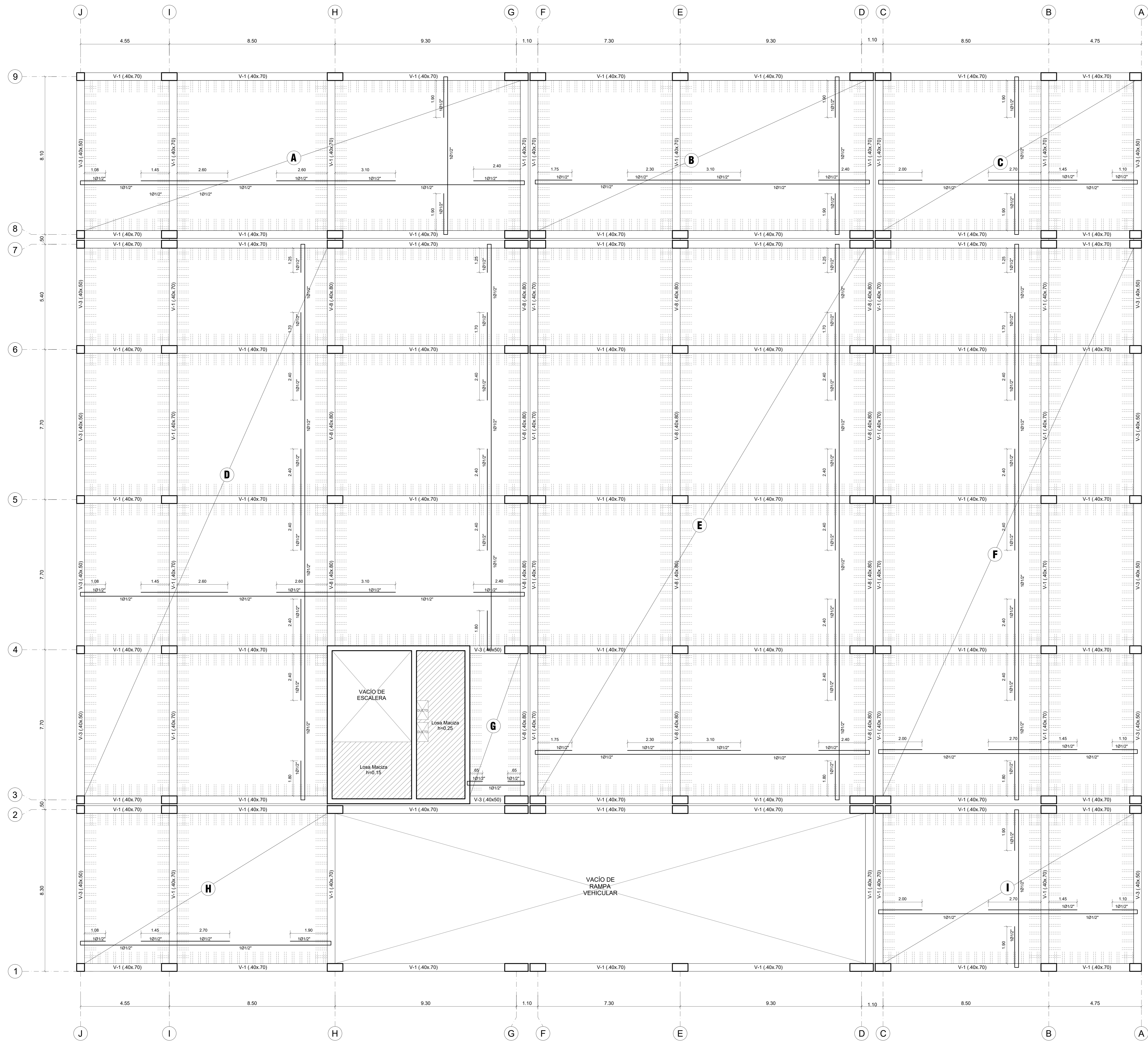
RECOMENDACIONES
 ESQUEMAS Y COLUMNAS : 2.5 cm
 VIGA CHAVE : 2.5 cm
 VIGA ALTERNADA : 2.5 cm
 COLUMNAS Y ZAPATAS : 2.5 cm

SISTEMA ESTRUCTURAL
 ALMALLA COMPACTA



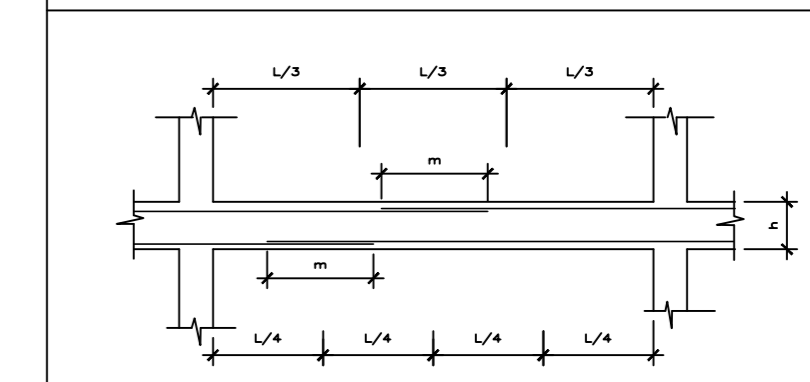
PLANTA DE CIMENTACIÓN
 ESC: 1/75

	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibercy y Semat.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ASESOR: ARG. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS
	PLANO: PLANTA DE CIMENTACIÓN	ESCALA: 1/75
	ESPECIFICACIÓN: SECTOR 1	FECHA: NOVIEMBRE 2020
		COD. DE LÁMINA: E-01
		Nº DE LÁMINA: 099

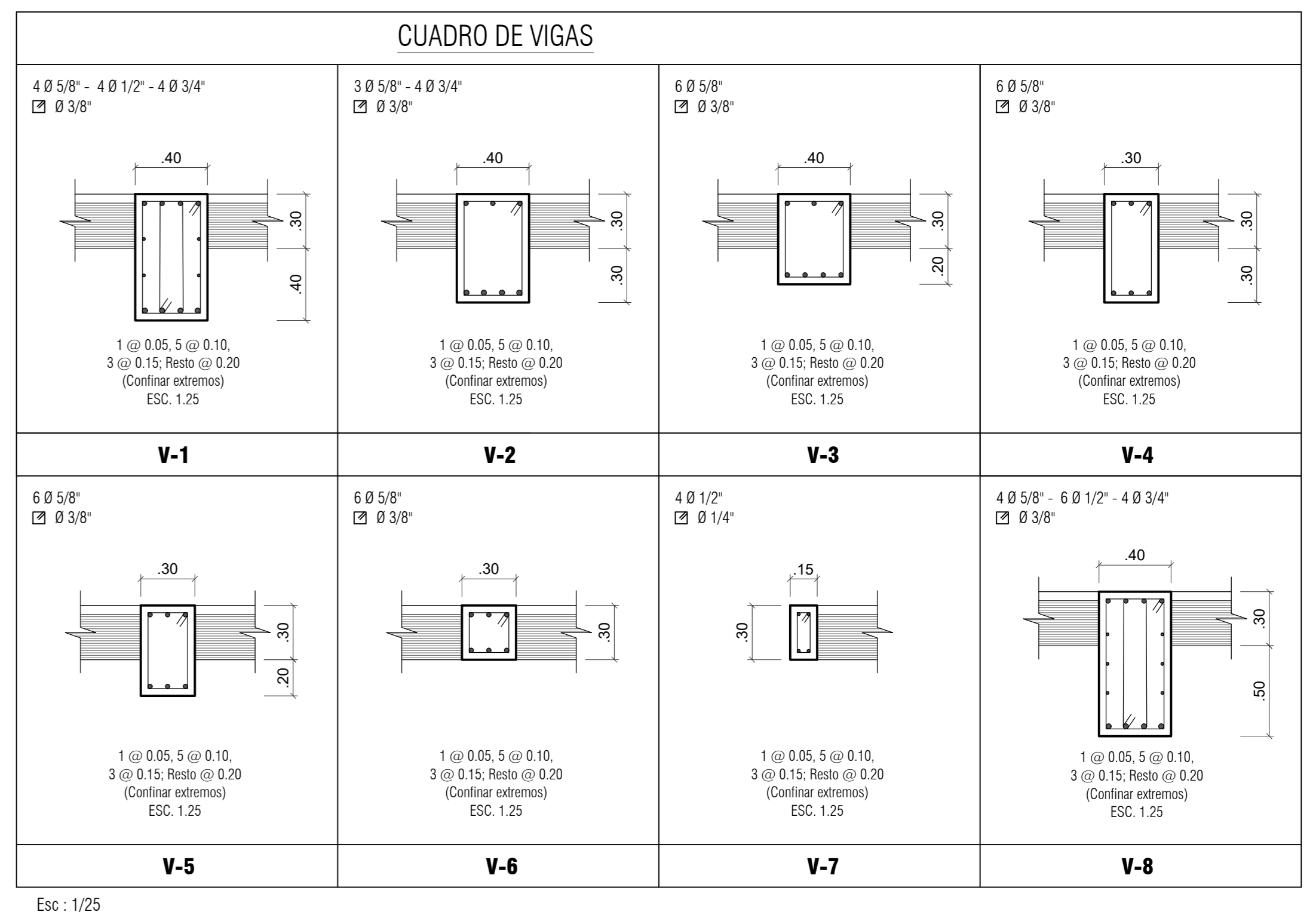
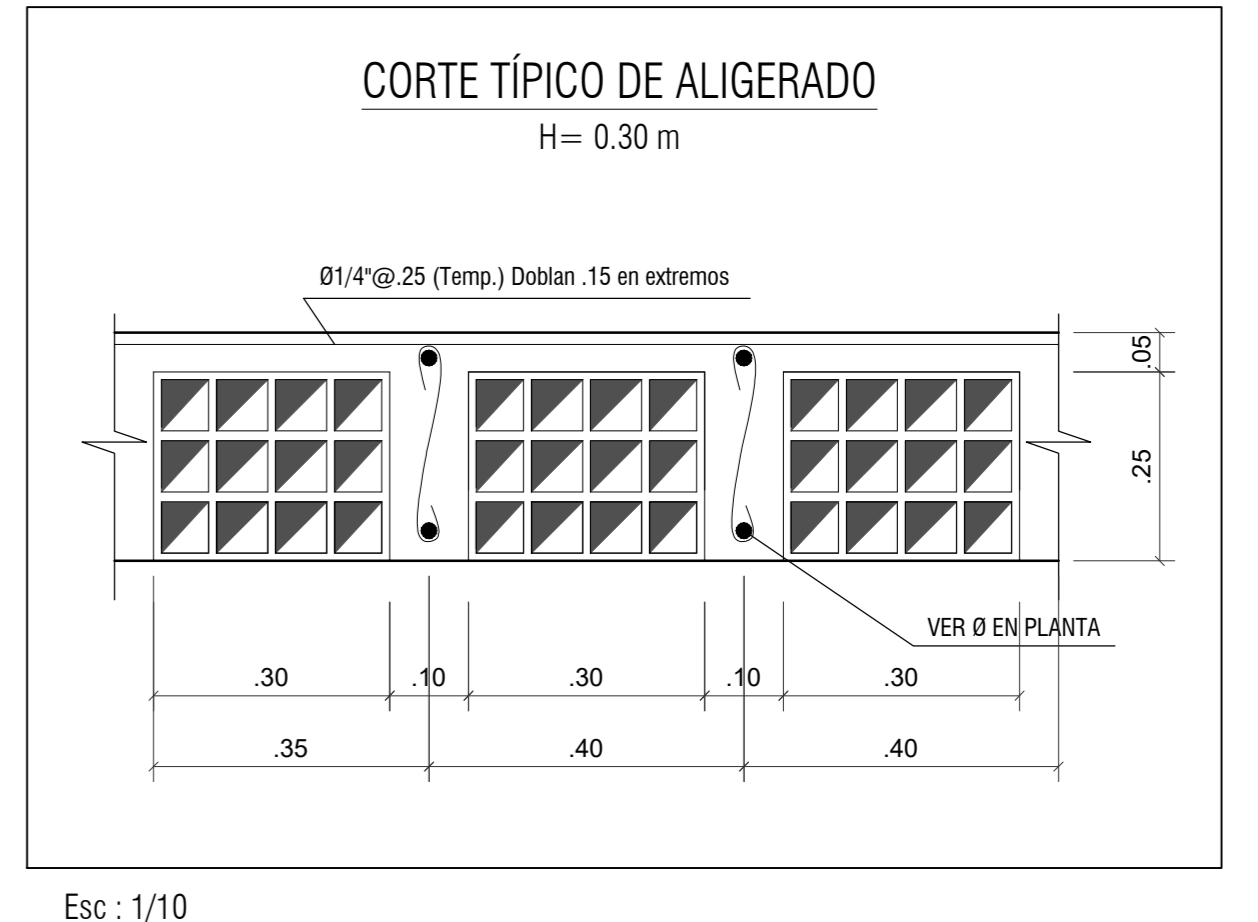
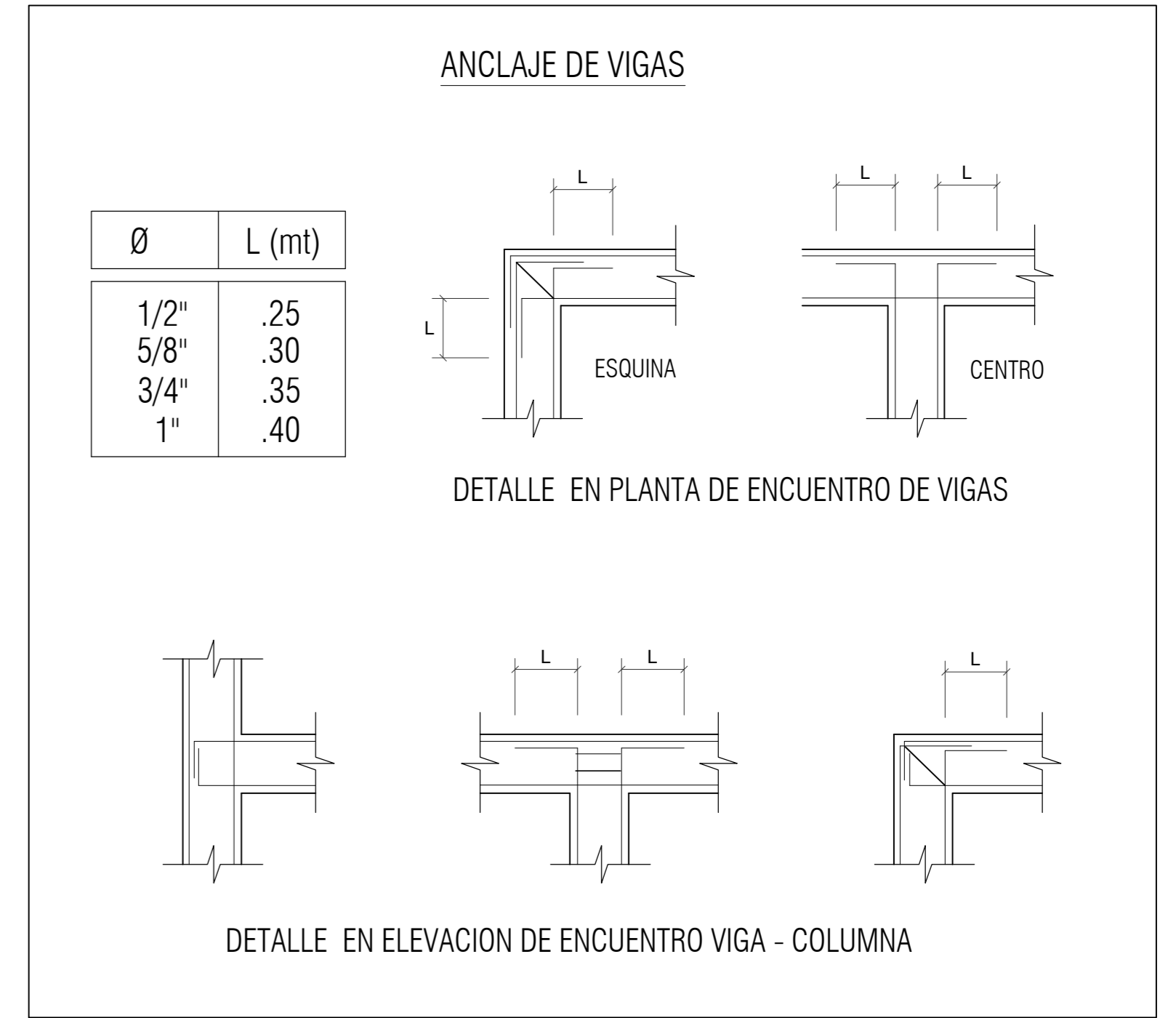


TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

- NOTAS**
- 1.- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION
 - 2.- EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PORCENTAJES ESPECIFICADOS, AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %
 - 3.- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APOYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM PARA FIERRO DE 3/8" Y 35 CM PARA 1/2" O 5/8"

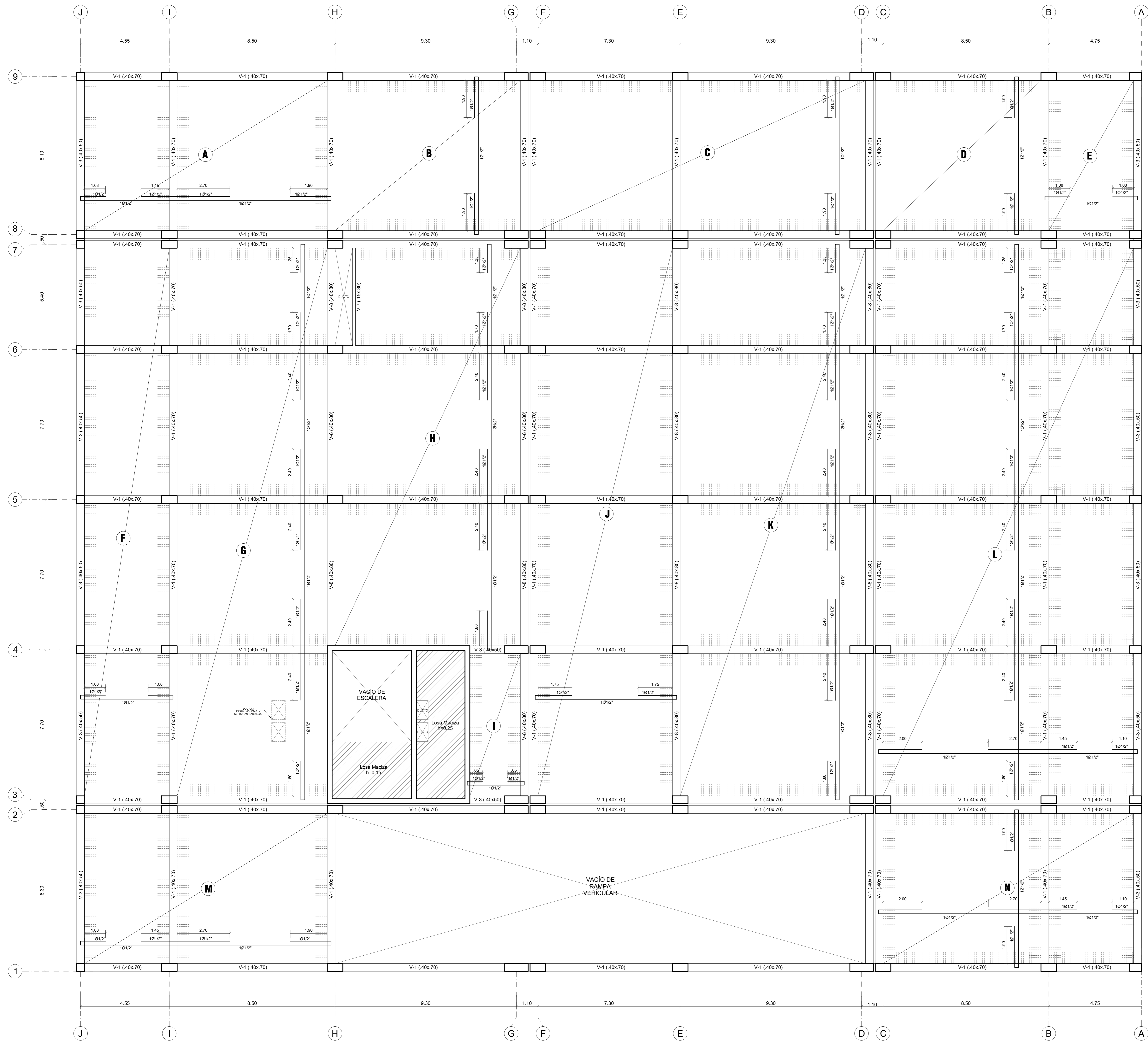


VALORES DE m			
Ø	REFUERZO INFERIOR	REFUERZO SUPERIOR	h > 30
3/8"	40	40	45
1/2"	40	40	50
5/8"	50	45	60
3/4"	60	55	75
1"	115	100	130



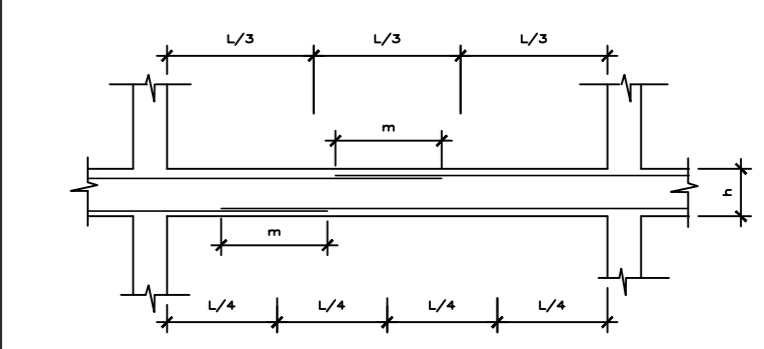
TECHO SEGUNDO SÓTANO
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.	TESISTA: ARRAZCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS	ASESOR: ARG. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA	PLANO: LOSA ALIGERADA	ESCALA: 1/75
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIFICACIÓN: SEGUNDO SÓTANO - SECTOR 1	FECHA: NOVIEMBRE 2020
			<p>E-02</p> <p>NO. DE LÁMINA: 000</p>



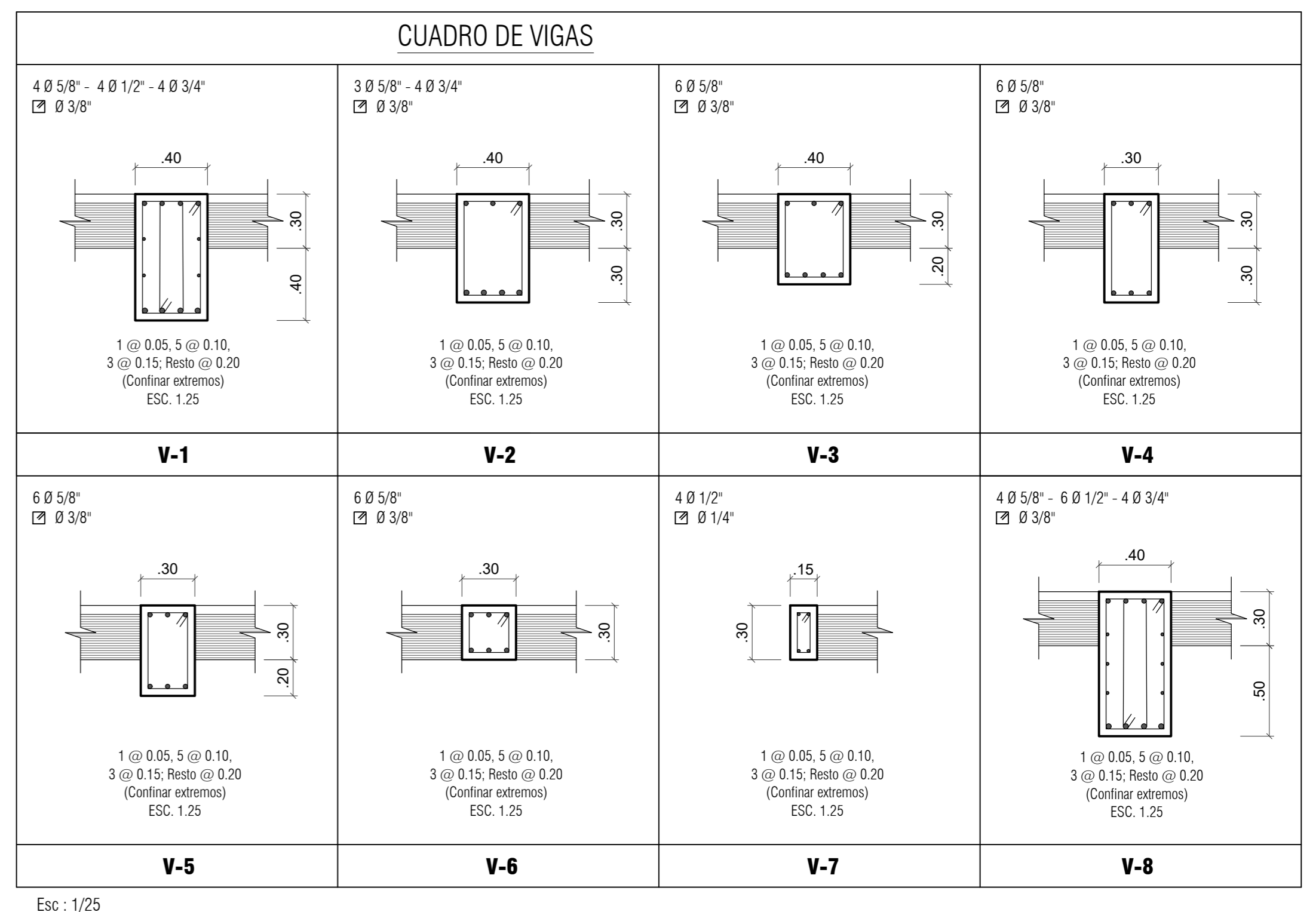
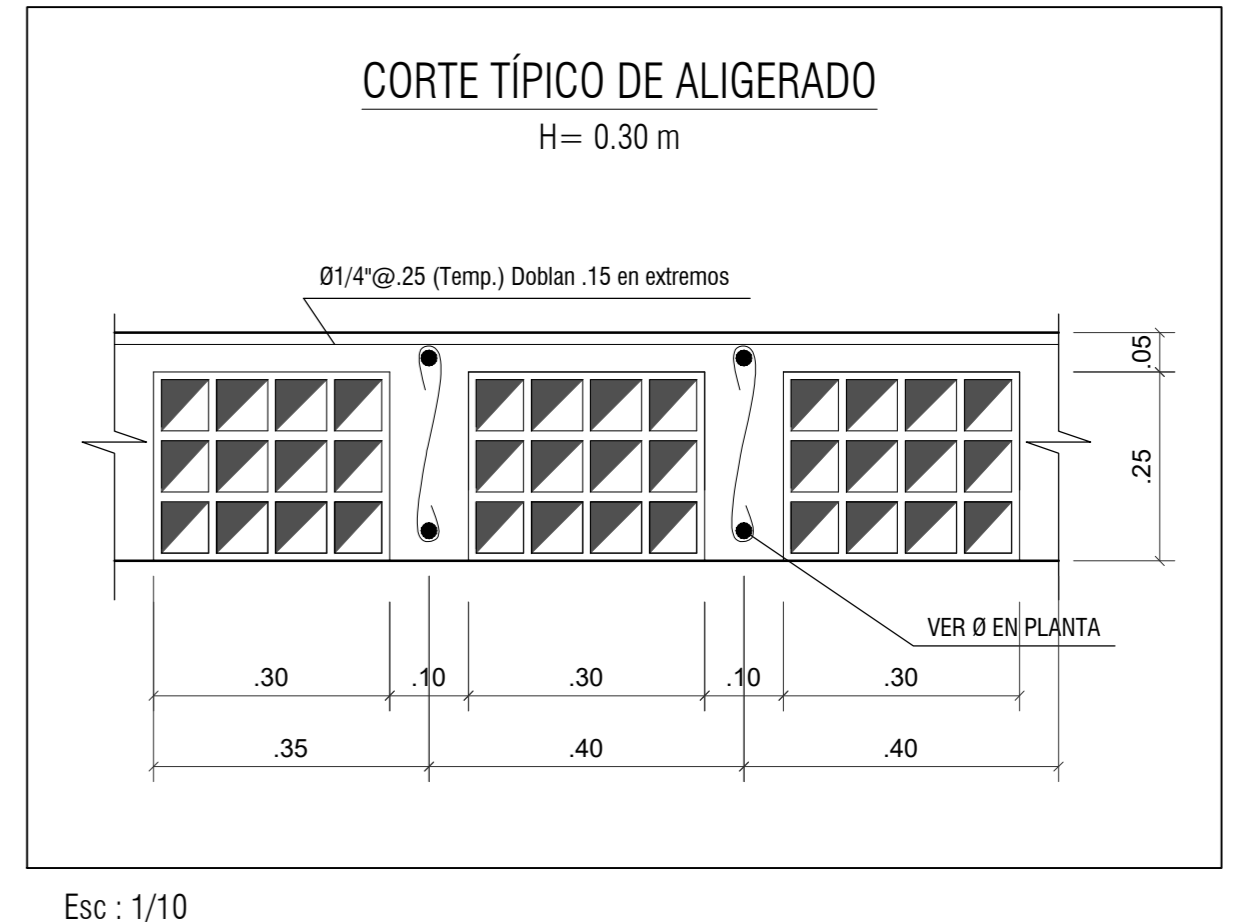
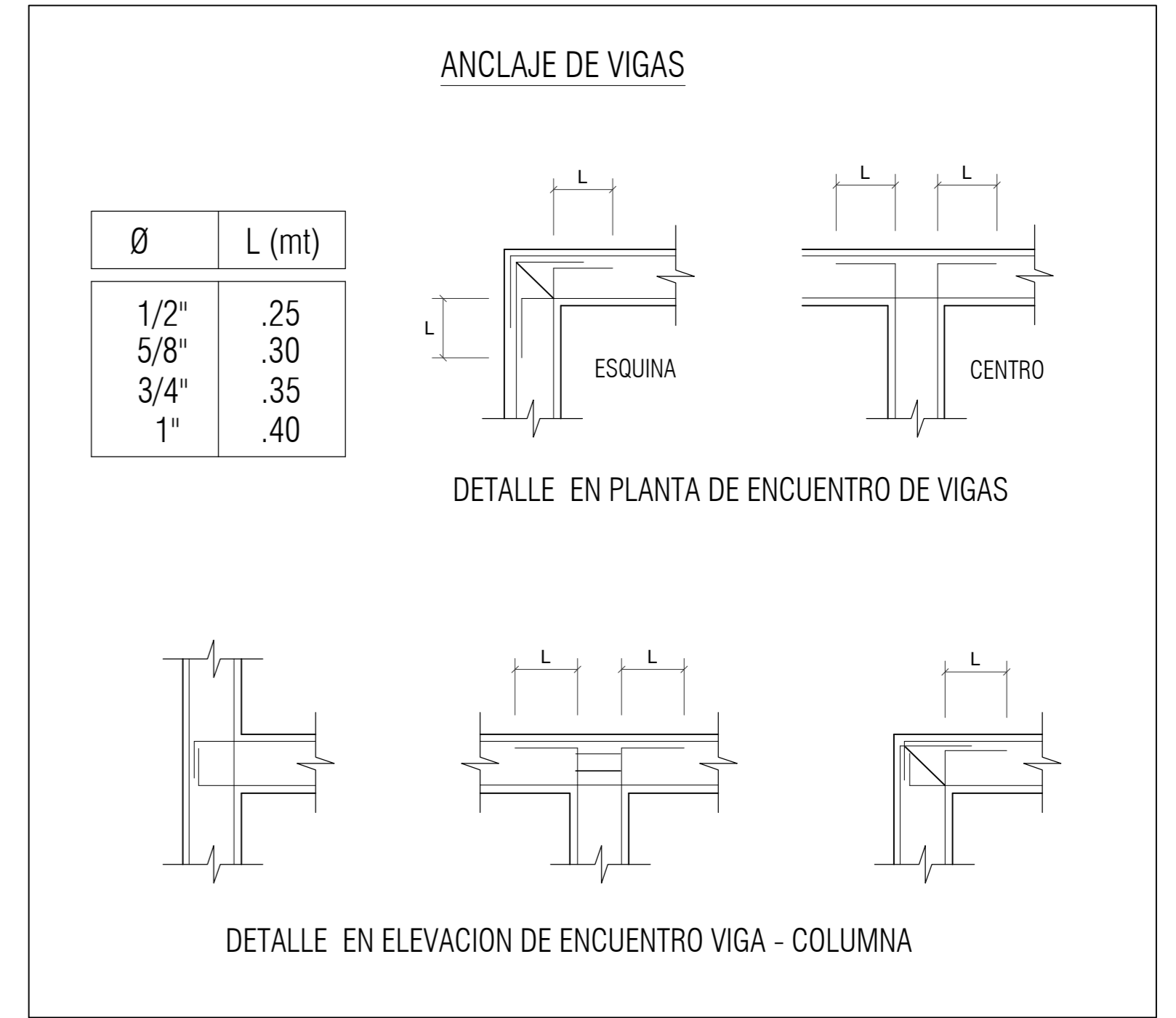
TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

- NOTAS**
- 1.- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION
 - 2.- EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PORCENTAJES ESPECIFICADOS, AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %
 - 3.- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APOYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM PARA FERRO DE 3/4" Y 35 CM PARA 1/2" O 5/8"



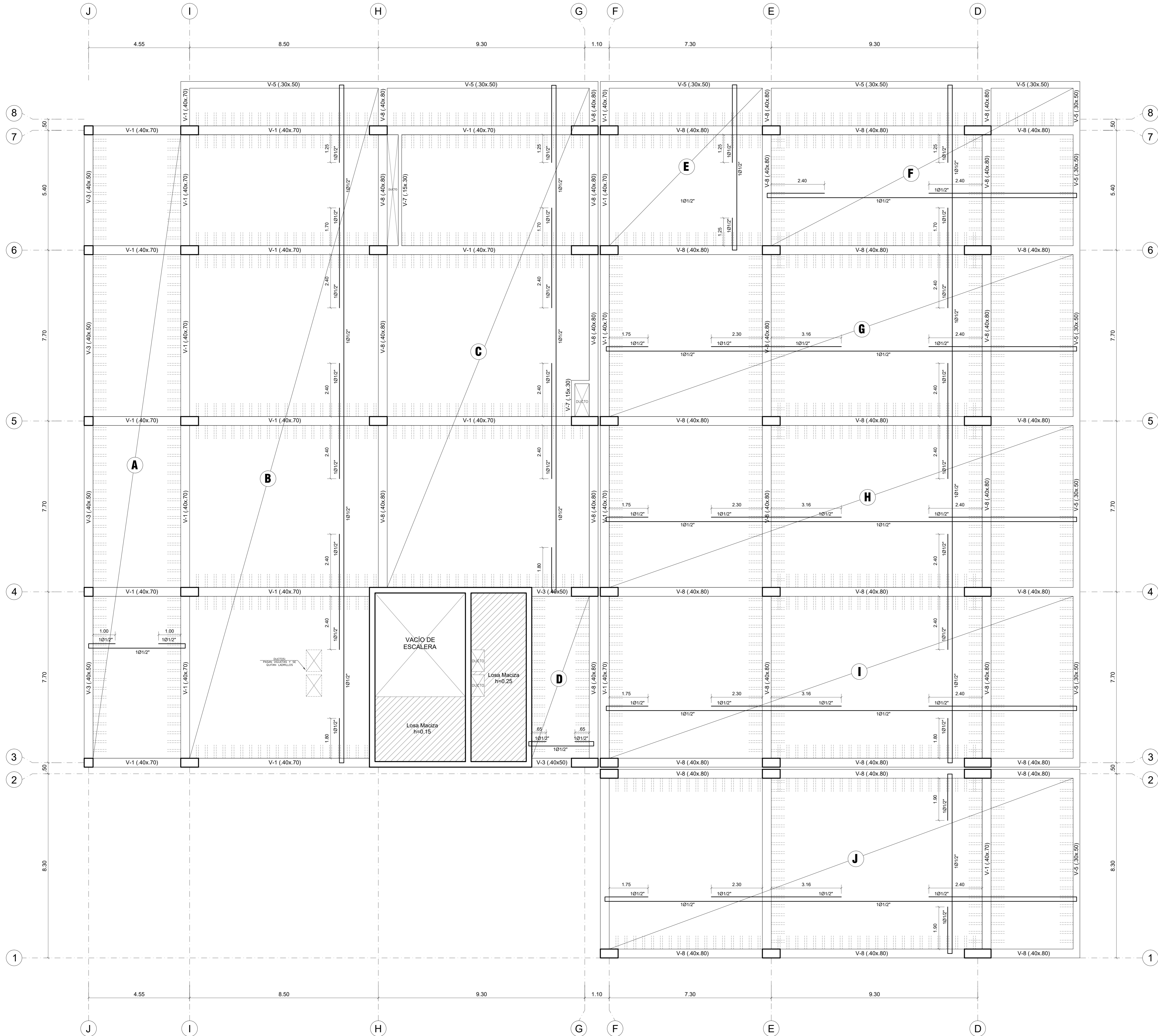
VALORES DE m

Ø	REFUERZO INFERIOR	REFUERZO SUPERIOR
3/8"	40	40
1/2"	45	45
5/8"	50	45
3/4"	60	55
1"	75	75



TECHO PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Semati.	TESISTA: ARRAZCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS	ASESOR: ARG. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA	PLANO: LOSA ALIGERADA	ESCALA: 1/75
ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIFICACIÓN: PRIMER SÓTANO - SECTOR 1	FECHA: NOVIEMBRE 2020
			<p>E-03</p> <p>NO. DE LÁMINA:</p>

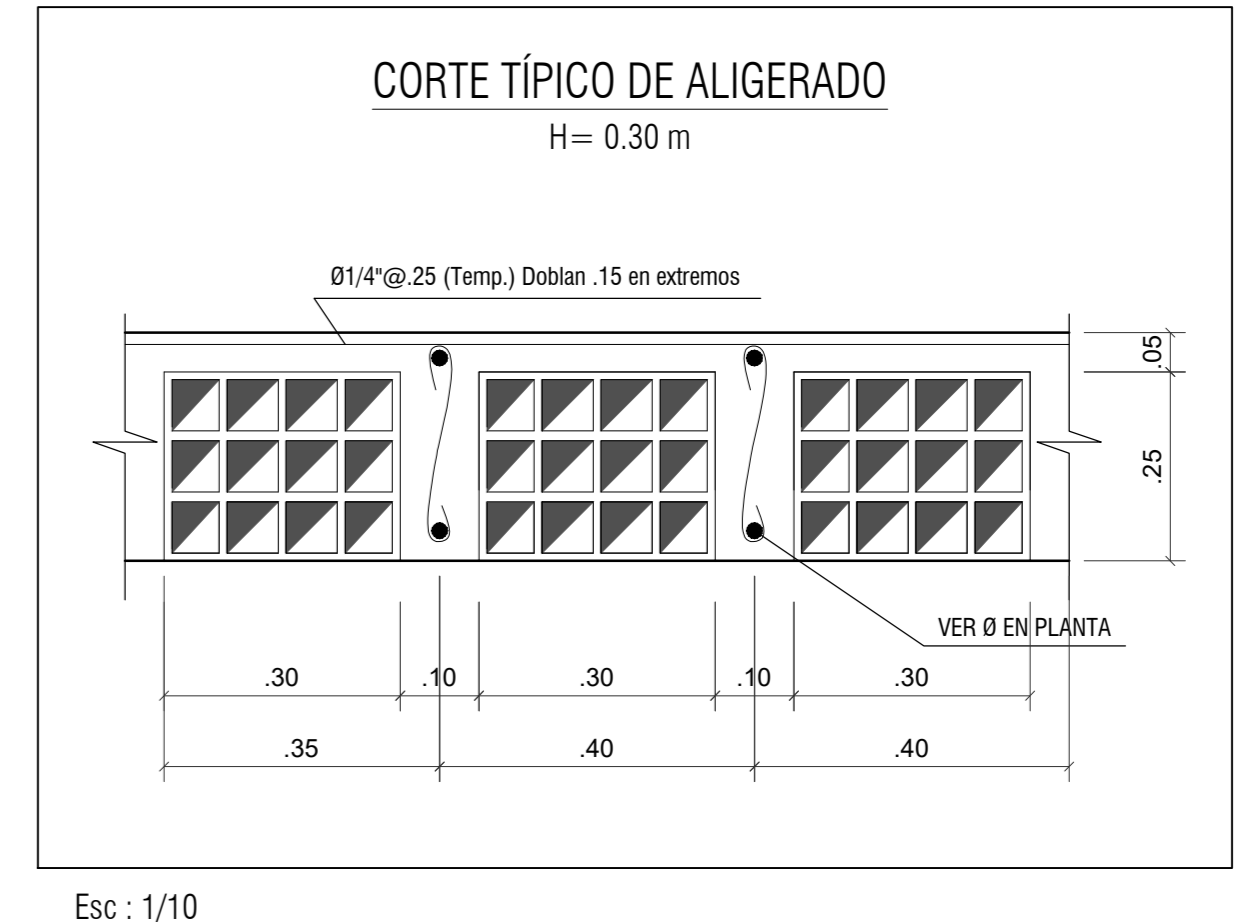
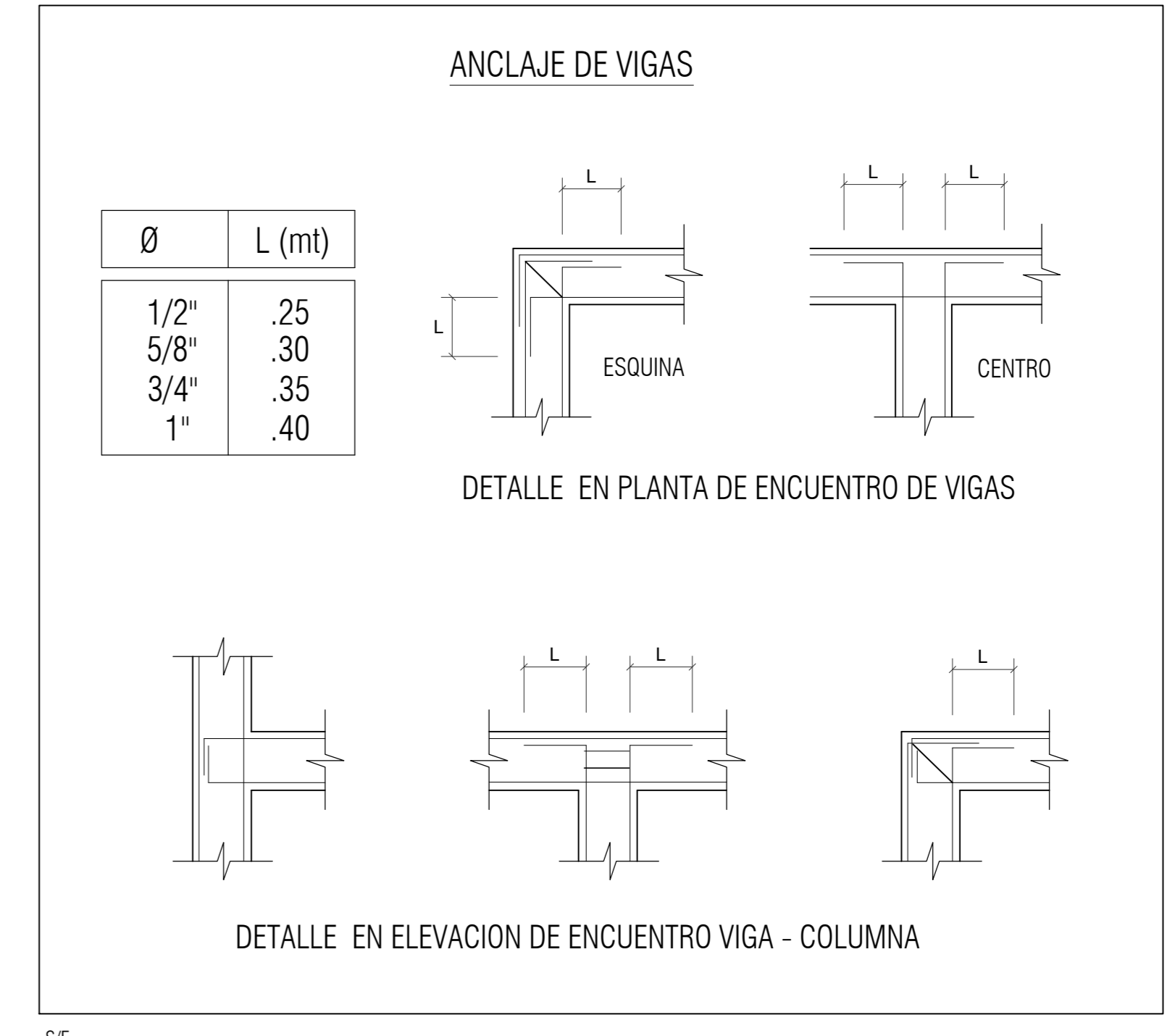


TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

NOTAS

- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION
- EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PORCENTAJES ESPECIFICADOS, AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %
- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INTERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APOYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 24 CM. (24M. FIERRO DE 3/8" Y 30 CM. PARA 1/2" O 5/8")

VALORES DE m			
Ø	REFUERZO INFERIOR	REFUERZO SUPERIOR	
3/8"	h < 30	h > 30	
1/2"	40	45	
5/8"	40	50	
3/4"	50	60	
1"	60	75	
1"	1.15	1.00	1.30



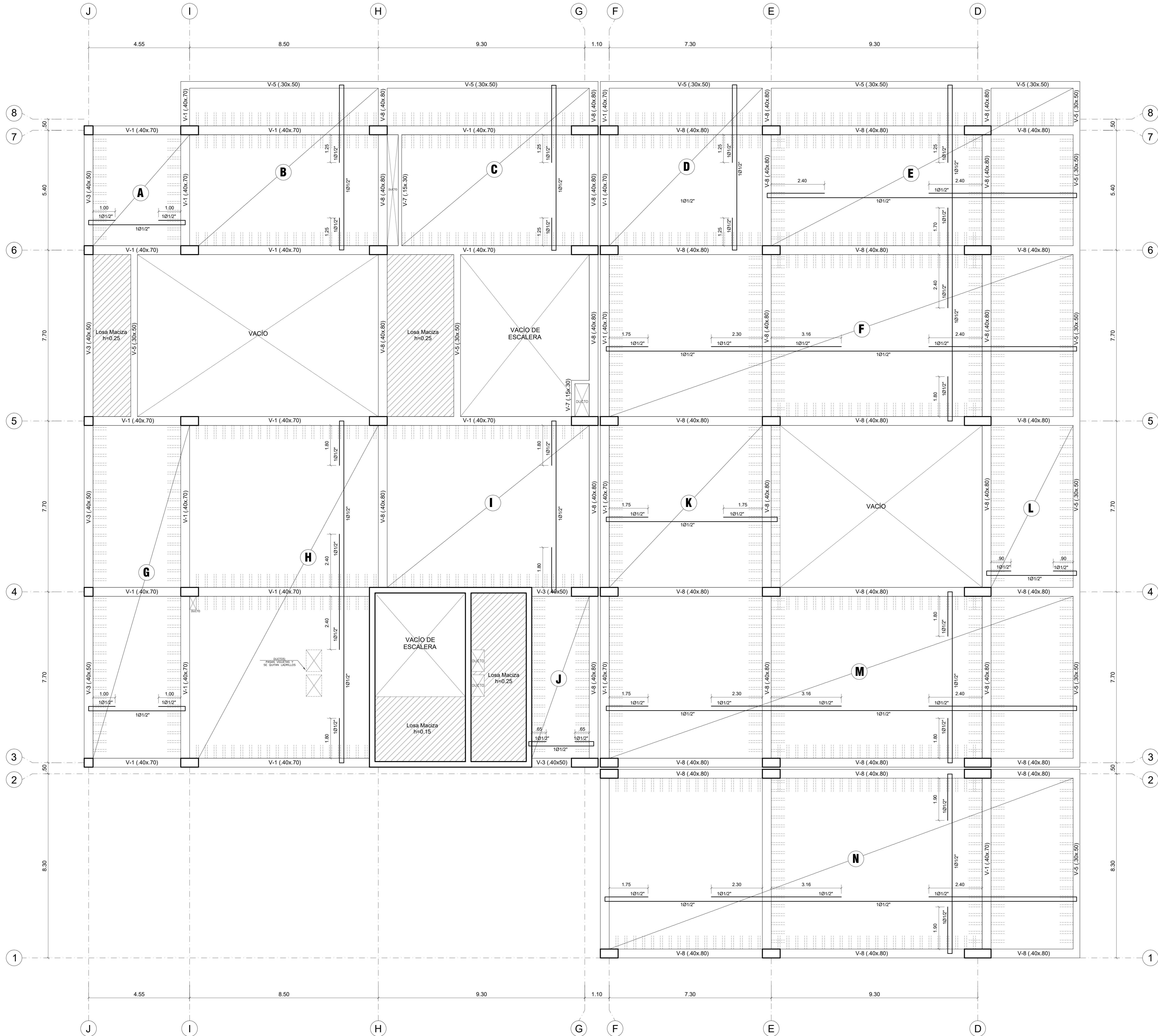
CUADRO DE VIGAS

<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-1</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-2</p>	<p>6 Ø 5/8" - 4 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-3</p>	<p>6 Ø 5/8" - 4 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-4</p>
<p>6 Ø 5/8" - 4 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-5</p>	<p>6 Ø 5/8" - 4 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-6</p>	<p>4 Ø 1/2" - Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-7</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-8</p>

Esc: 1/25

TECHO PRIMER NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Semat.	<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p> <p>ASESOR: ARG. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p> <p>DEPARTAMENTO: LIMA</p> <p>PROVINCIA: LIMA</p> <p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS</p> <p>PLANO: LOSA ALIGERADA</p> <p>ESPECIFICACIÓN: PRIMER NIVEL - SECTOR 1</p>

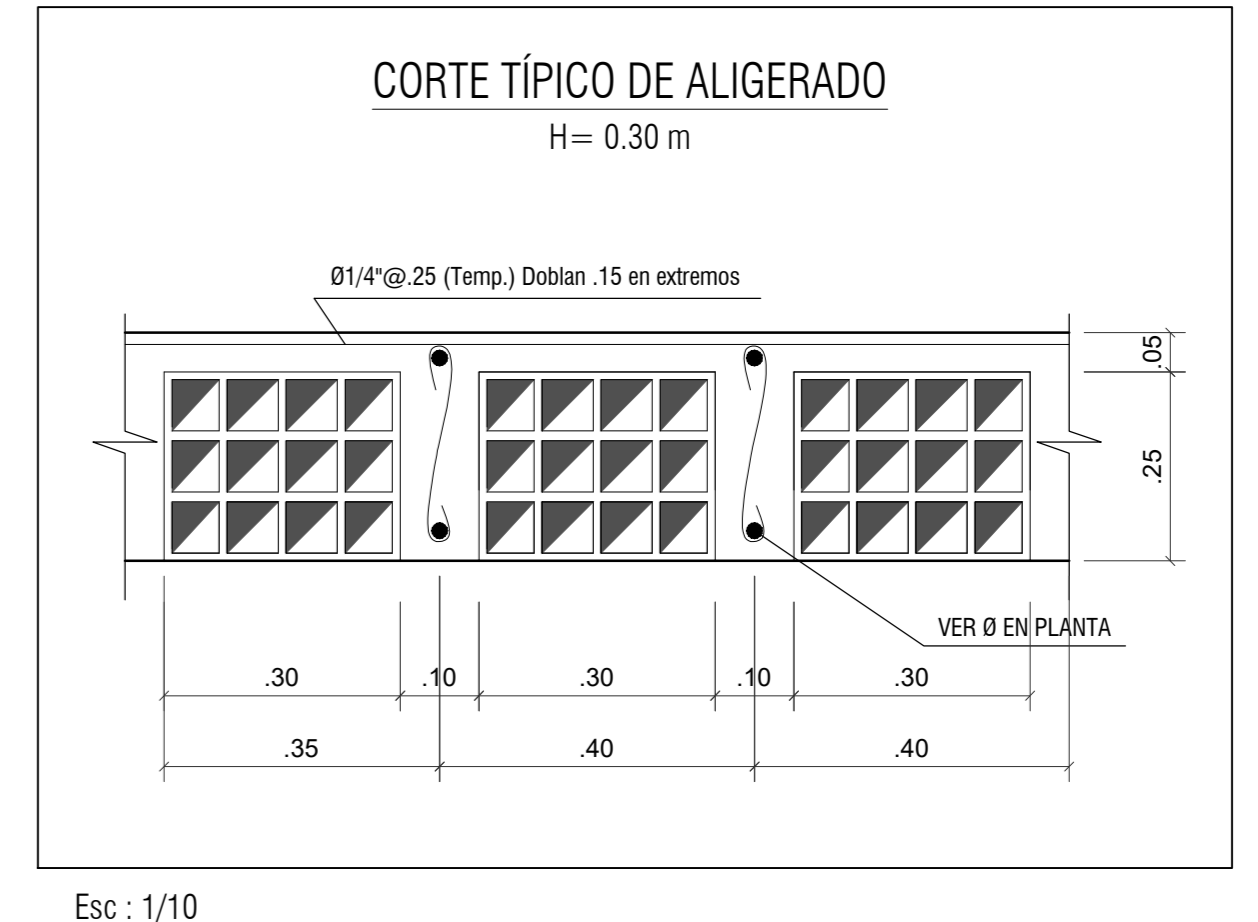
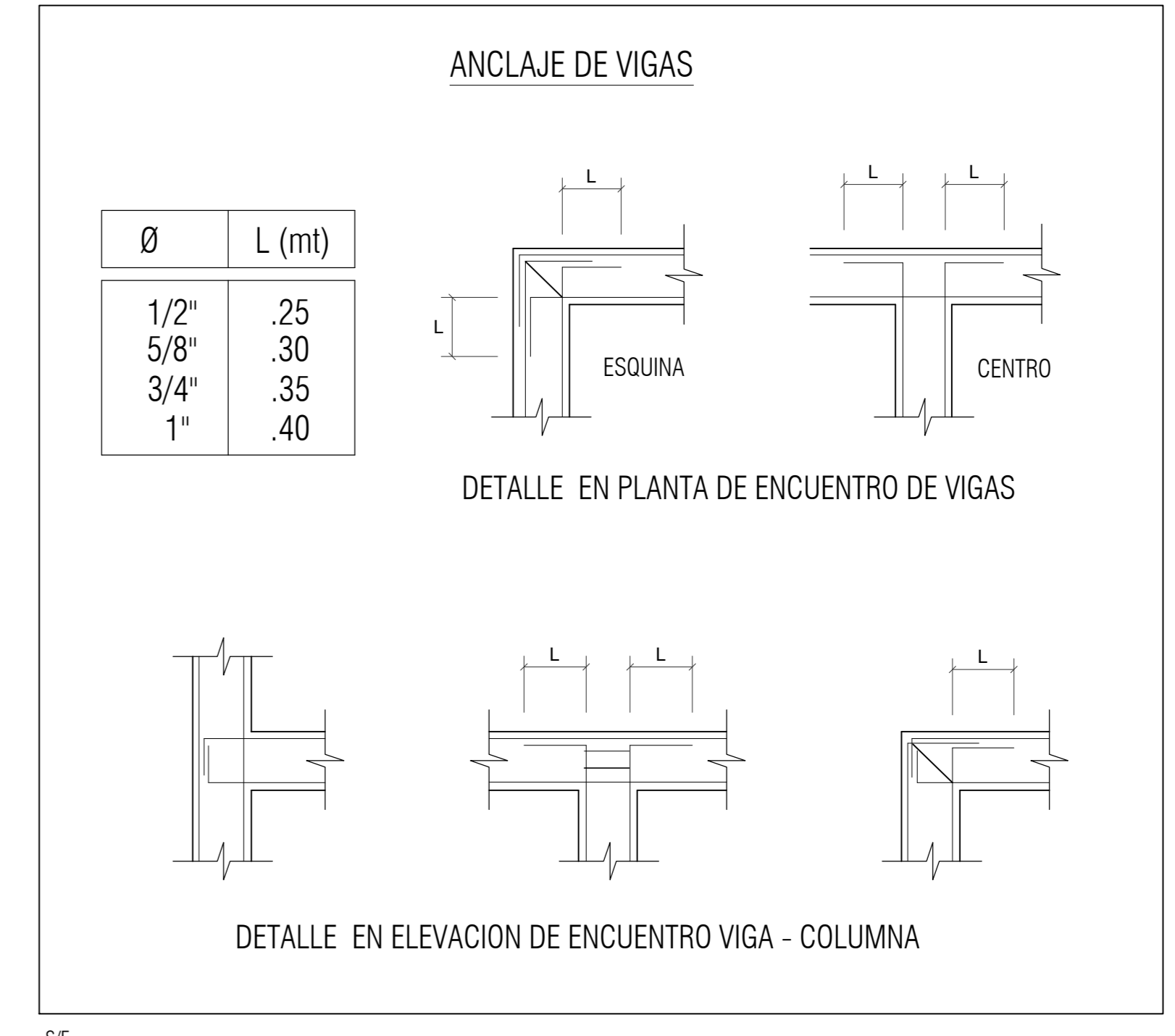


TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

NOTAS

- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION
- EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PORCENTAJES ESPECIFICADOS, AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %
- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INTERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APOYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM. (MÁS FERRO DE 3/8" Y 35 CM. PARA 1/2" O 5/8")

VALORES DE m			
Ø	REFUERZO INFERIOR	REFUERZO SUPERIOR	
3/8"	h < 30	h > 30	
1/2"	40	45	
5/8"	40	50	
3/4"	50	60	
1"	60	75	
1"	1.15	1.00	1.30



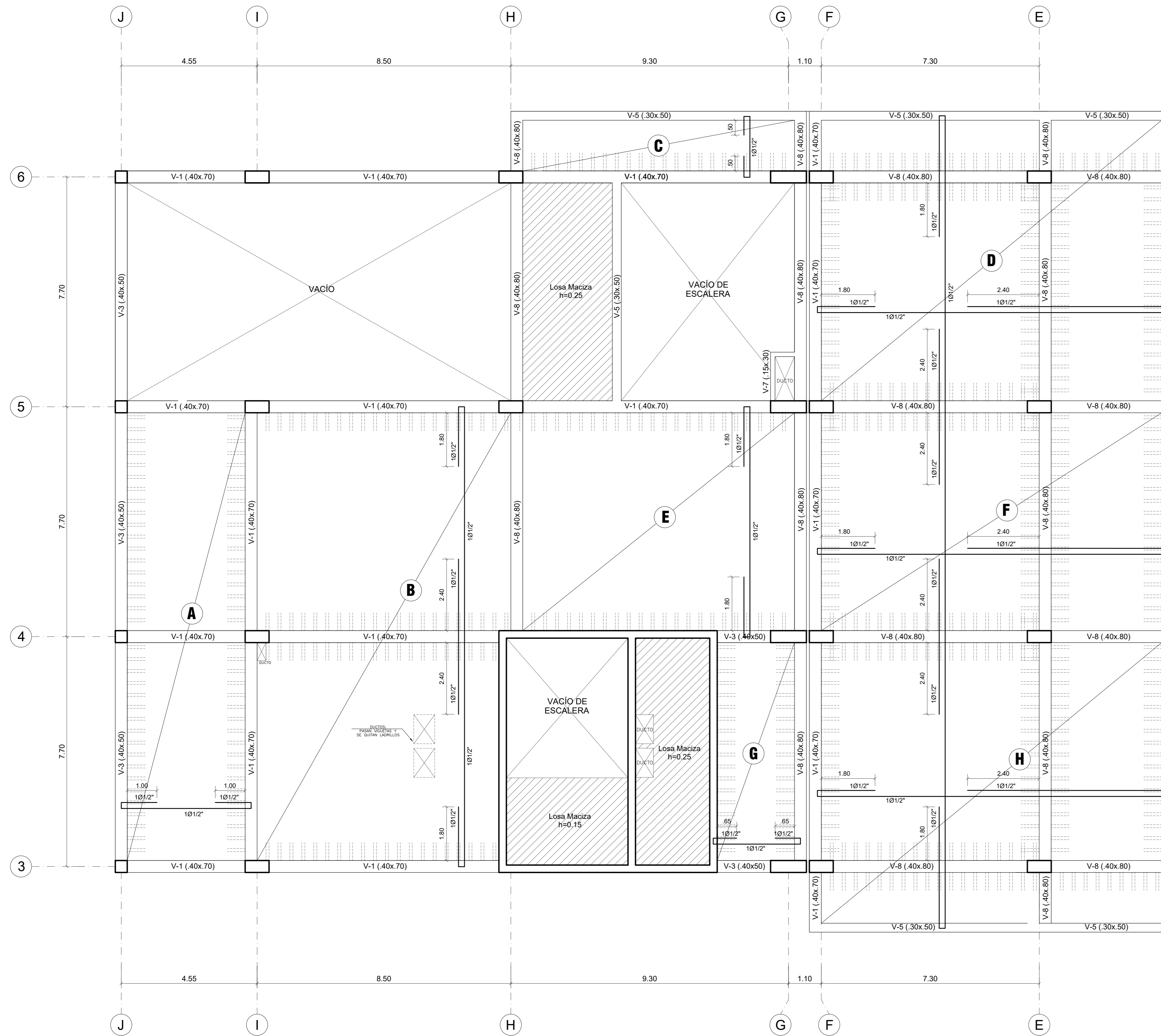
CUADRO DE VIGAS

<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-1</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-2</p>	<p>6 Ø 5/8" - 4 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-3</p>	<p>6 Ø 5/8" - 4 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-4</p>
<p>6 Ø 5/8" - 4 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-5</p>	<p>6 Ø 5/8" - 4 Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-6</p>	<p>4 Ø 1/2" - Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-7</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-8</p>

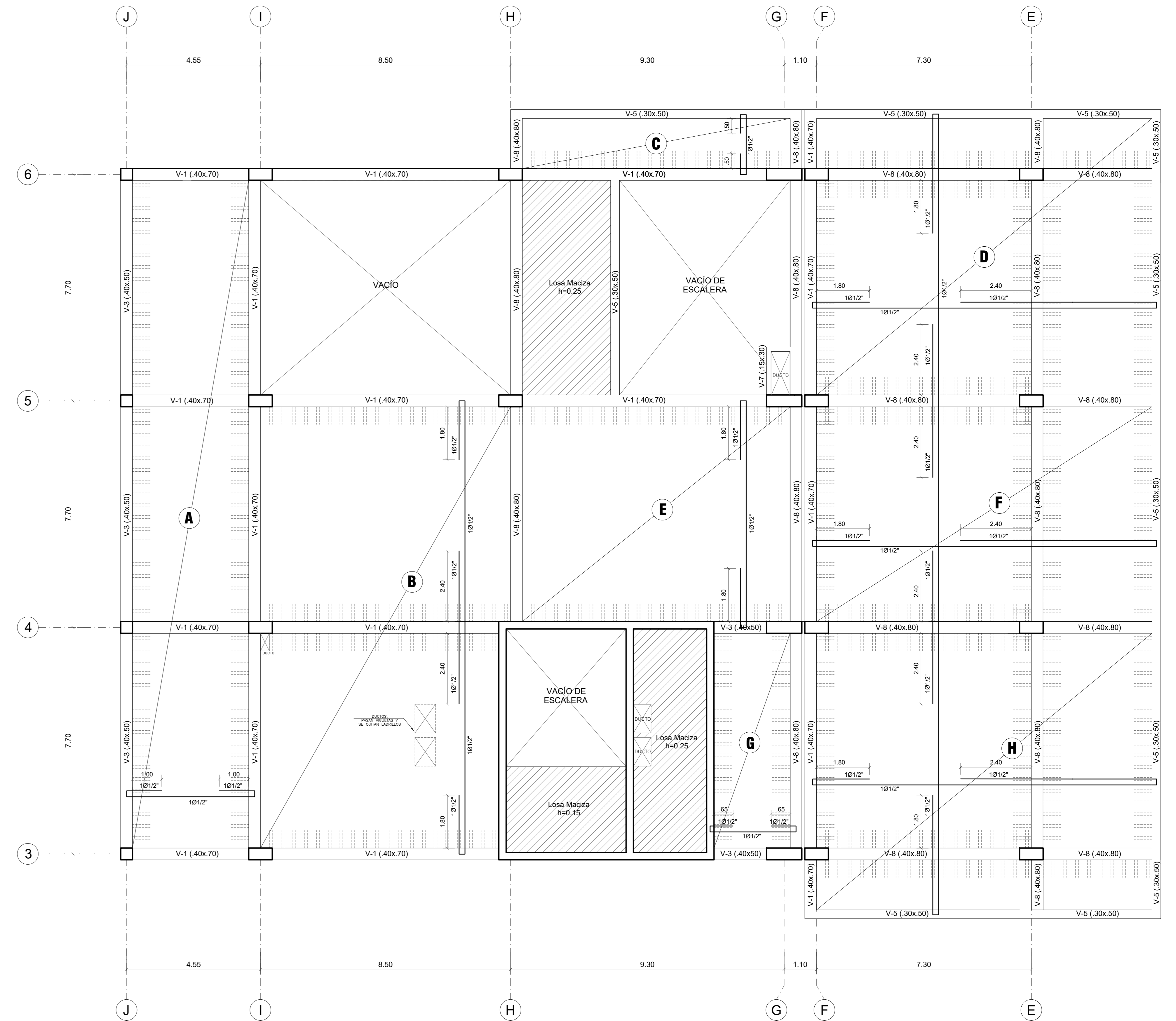
Esc: 1/25

TECHO SEGUNDO NIVEL
ESC: 1/75

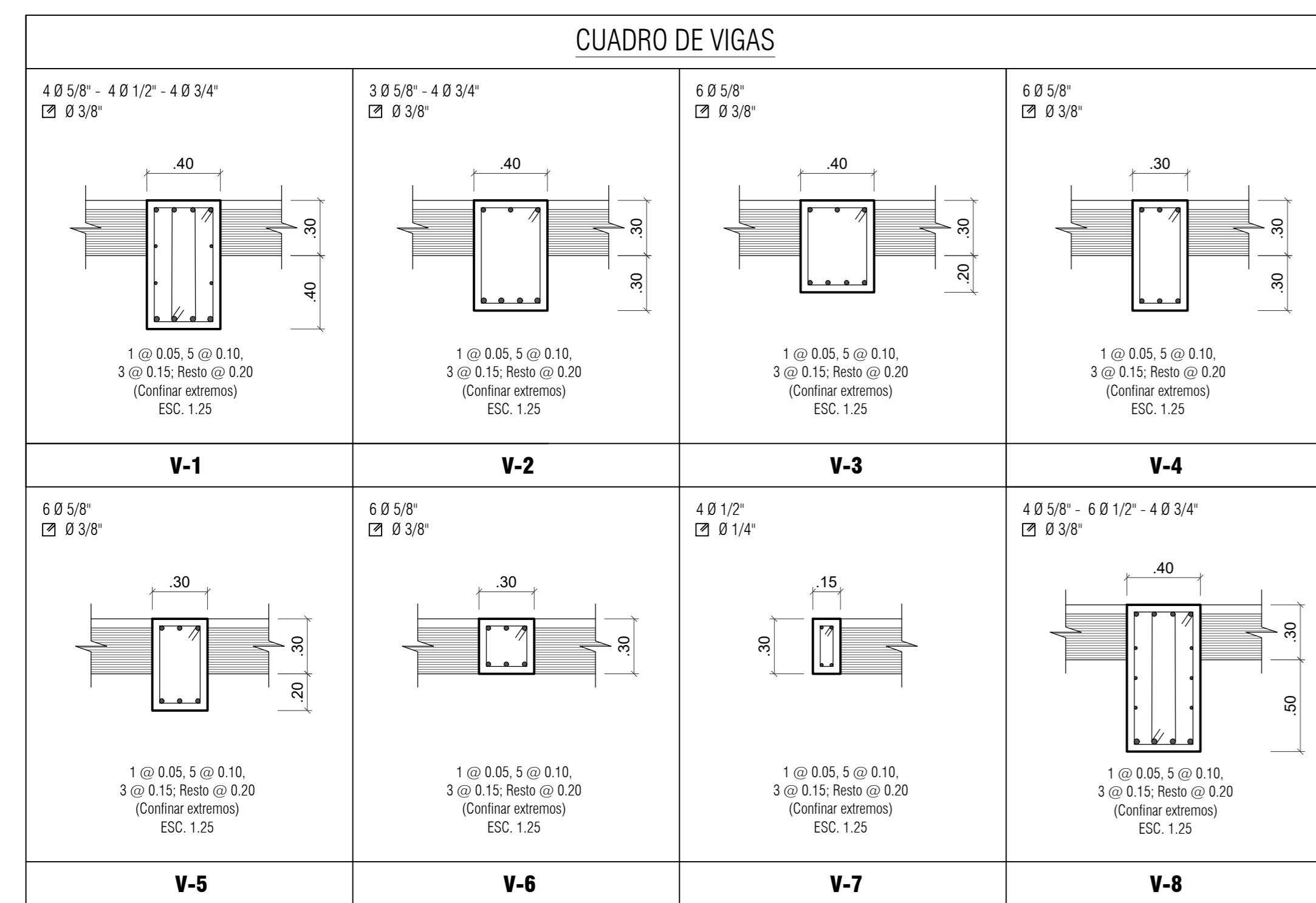
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>	<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS</p>	<p>ASESOR: ARG. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: LOSA ALIGERADA</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>
		<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	<p>NO. DE LÁMINA: E-05</p>



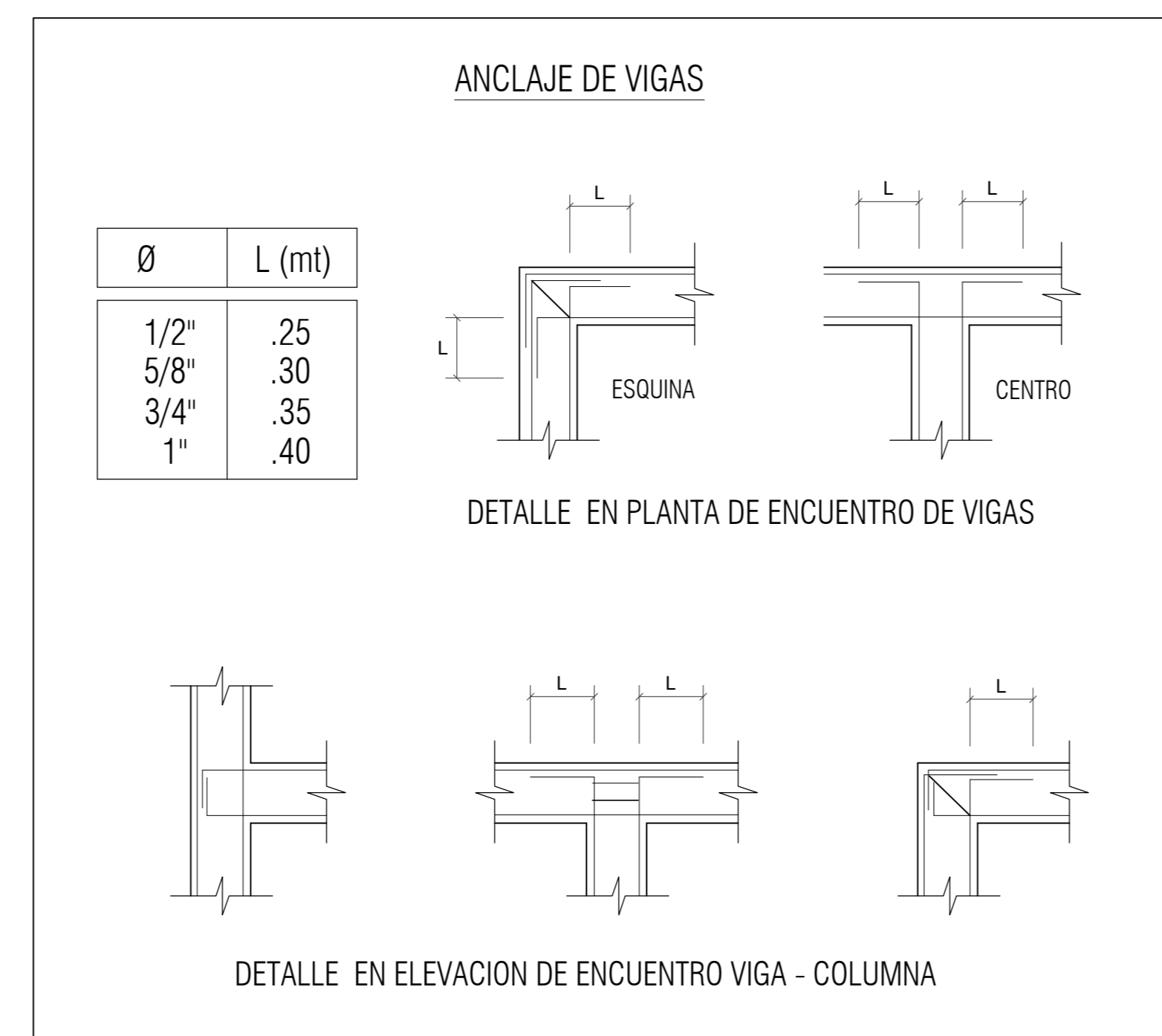
TECHO TERCER NIVEL
ESC: 1/75



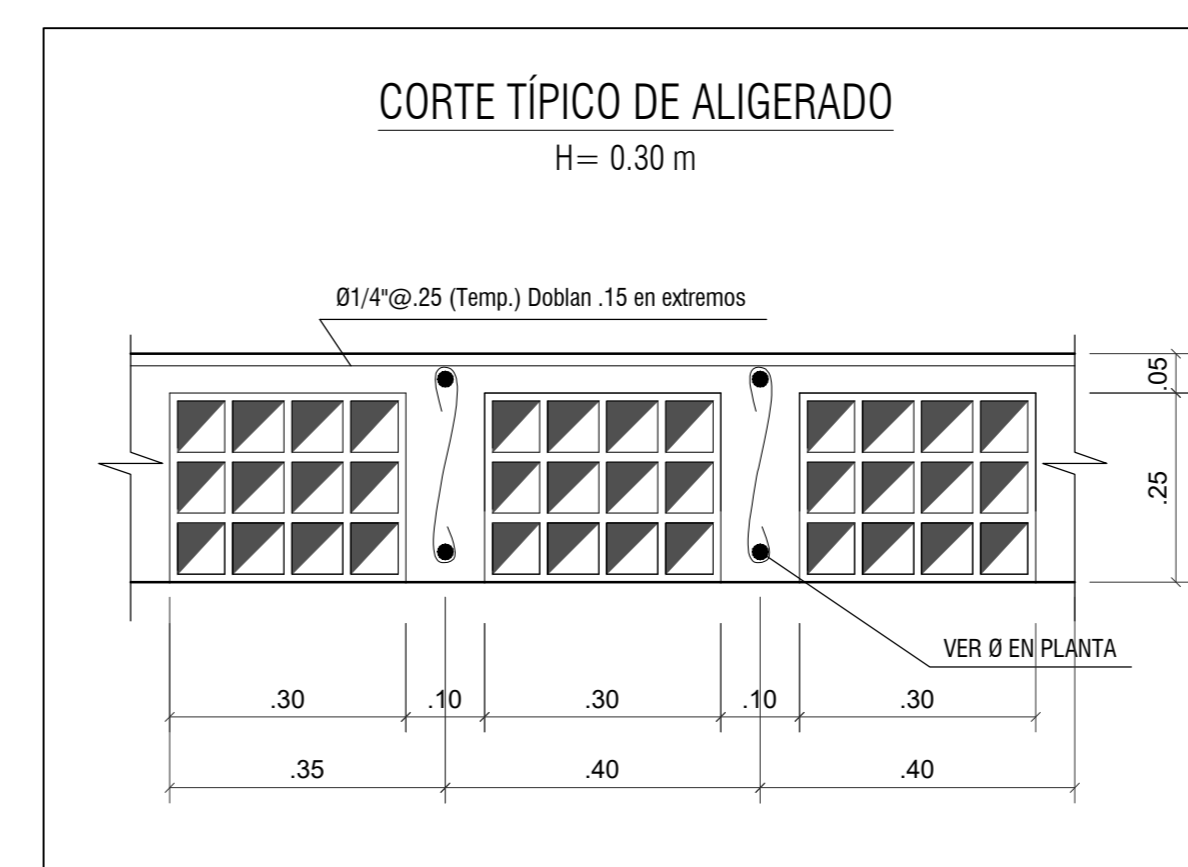
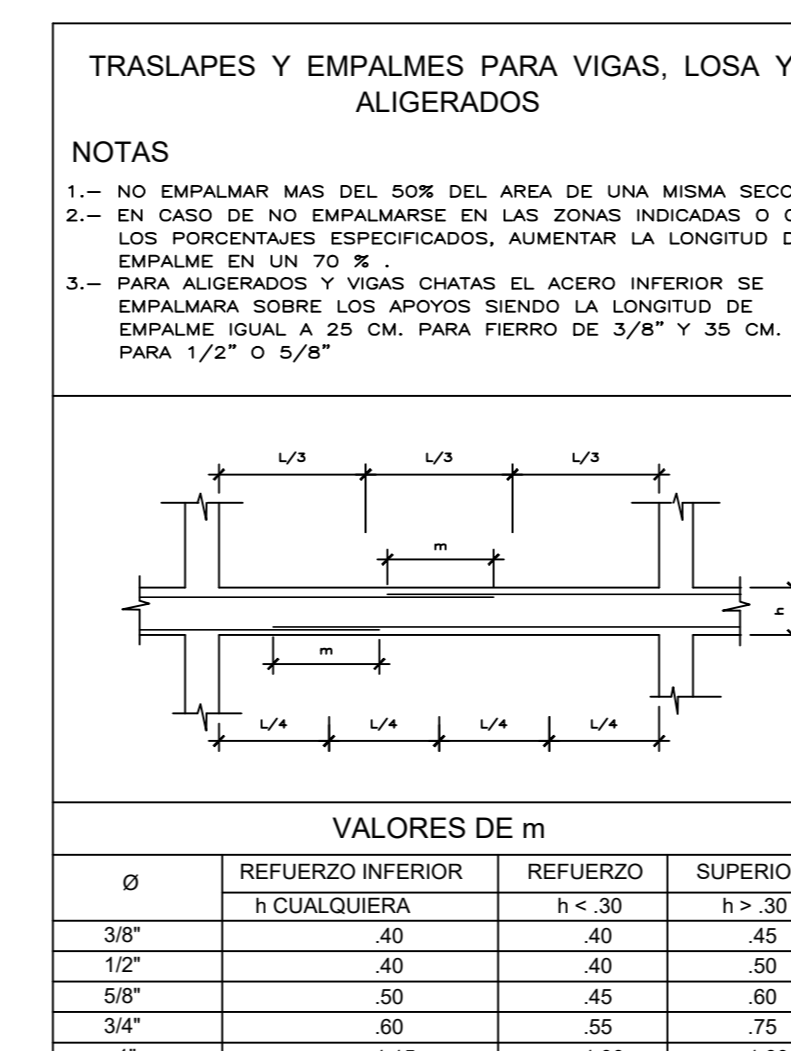
TECHO CUARTO NIVEL
ESC: 1/75



Esc: 1/25

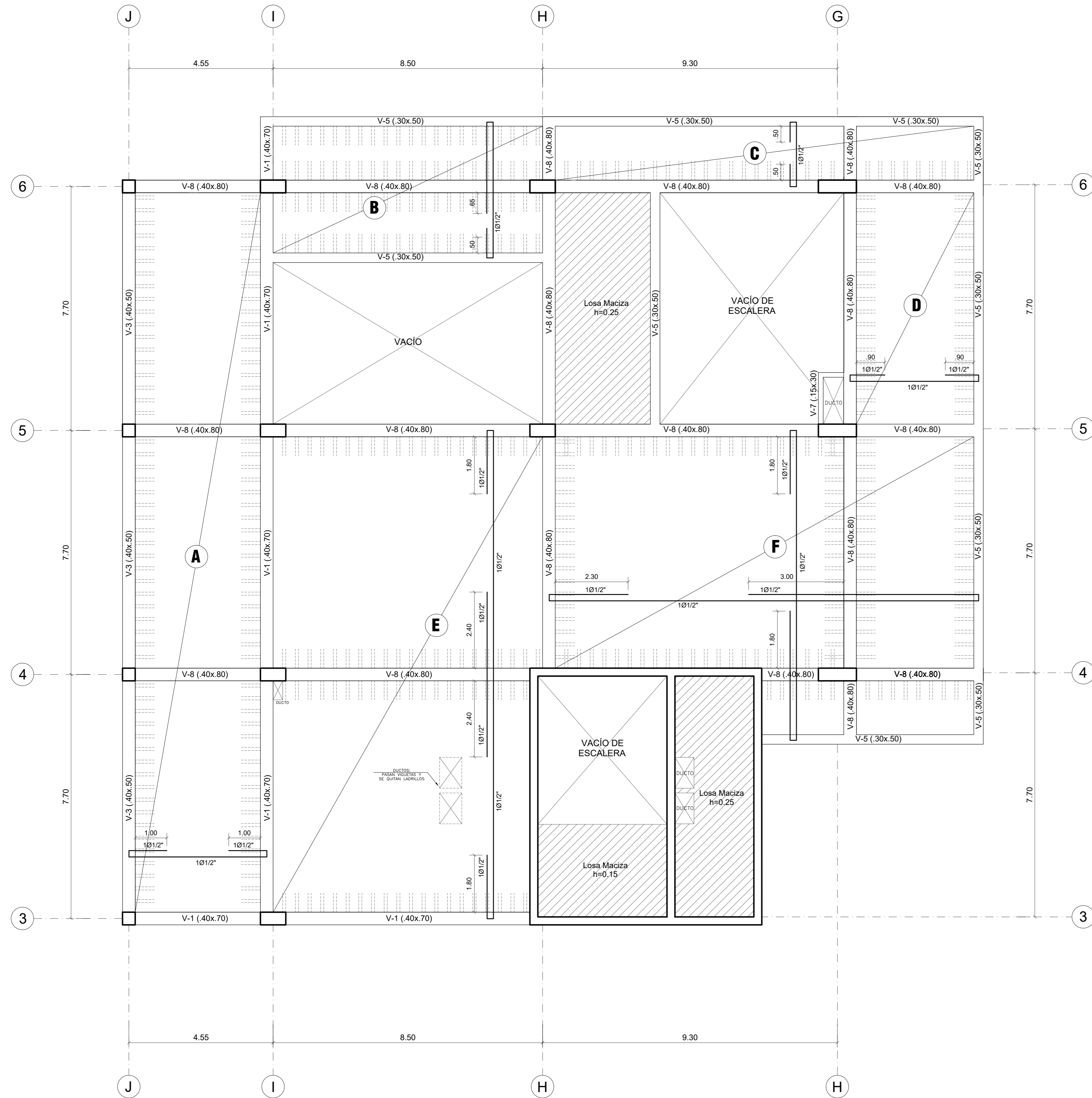


S/E

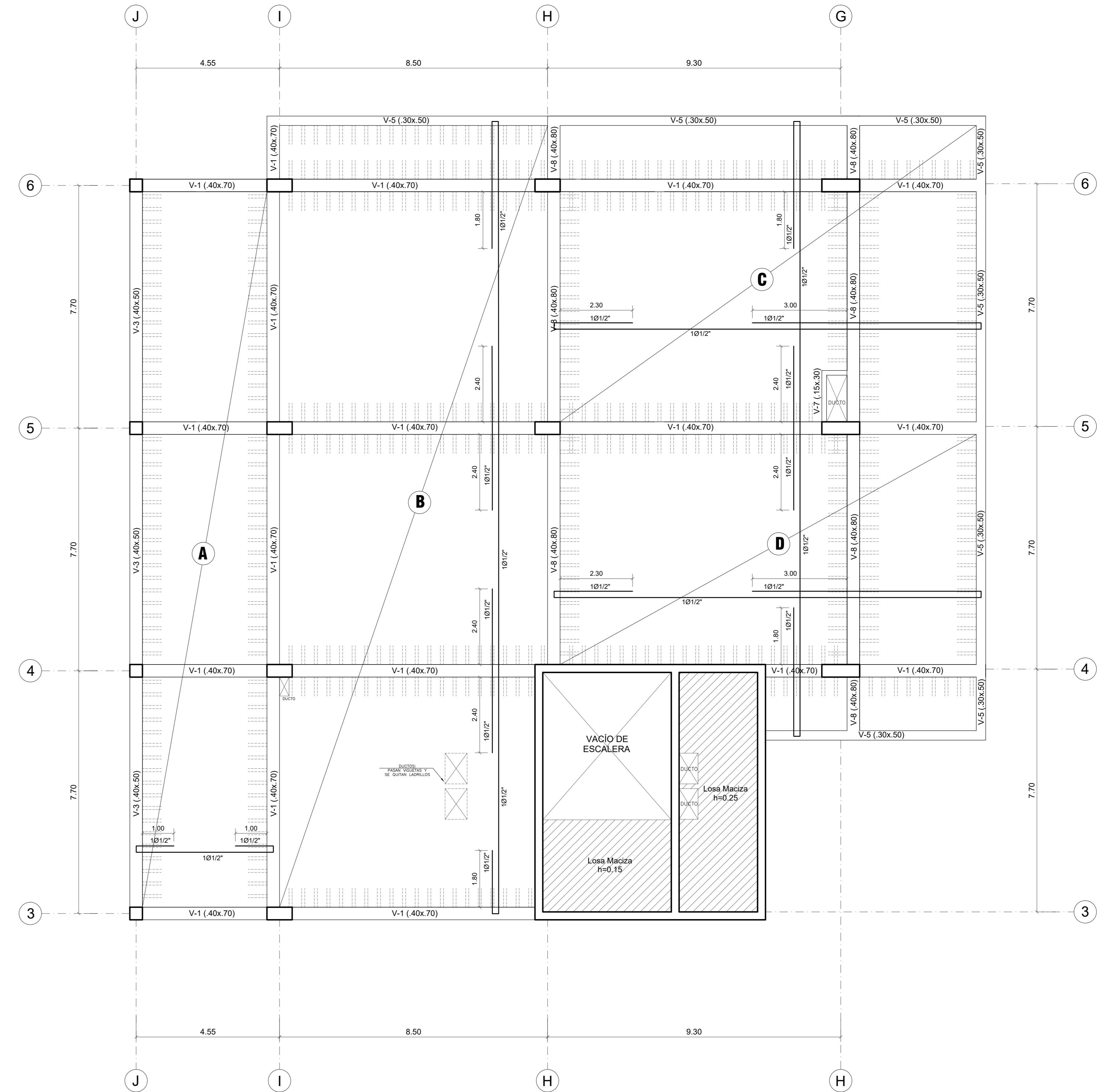


Esc: 1/10

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>	<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS</p>	<p>ASESOR: ARG. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA</p>	<p>PLANO: LOSA ALIGERADA</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>
<p>ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: TERCER Y CUARTO NIVEL - SECTOR 1</p>	<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>
		<p>COO. DE LÁMINA: E-06</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 004</p>



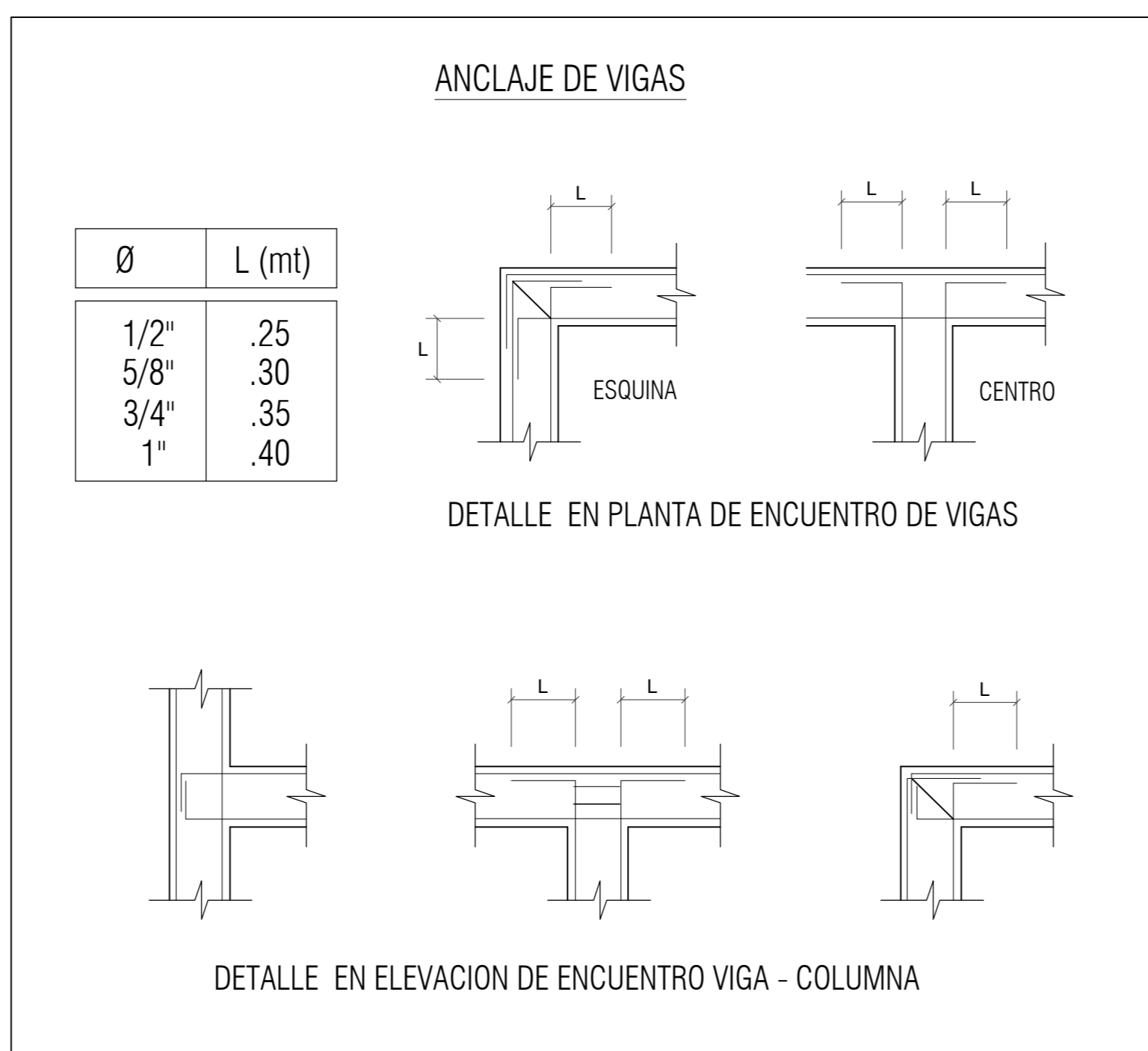
TECHO QUINTO NIVEL
ESC: 1/75



TECHO SEXTO NIVEL
ESC: 1/75

CUADRO DE VIGAS			
<p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC: 1.25</p> <p>V-1</p>	<p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC: 1.25</p> <p>V-2</p>	<p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC: 1.25</p> <p>V-3</p>	<p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC: 1.25</p> <p>V-4</p>
<p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC: 1.25</p> <p>V-5</p>	<p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC: 1.25</p> <p>V-6</p>	<p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC: 1.25</p> <p>V-7</p>	<p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC: 1.25</p> <p>V-8</p>

Esc: 1/25



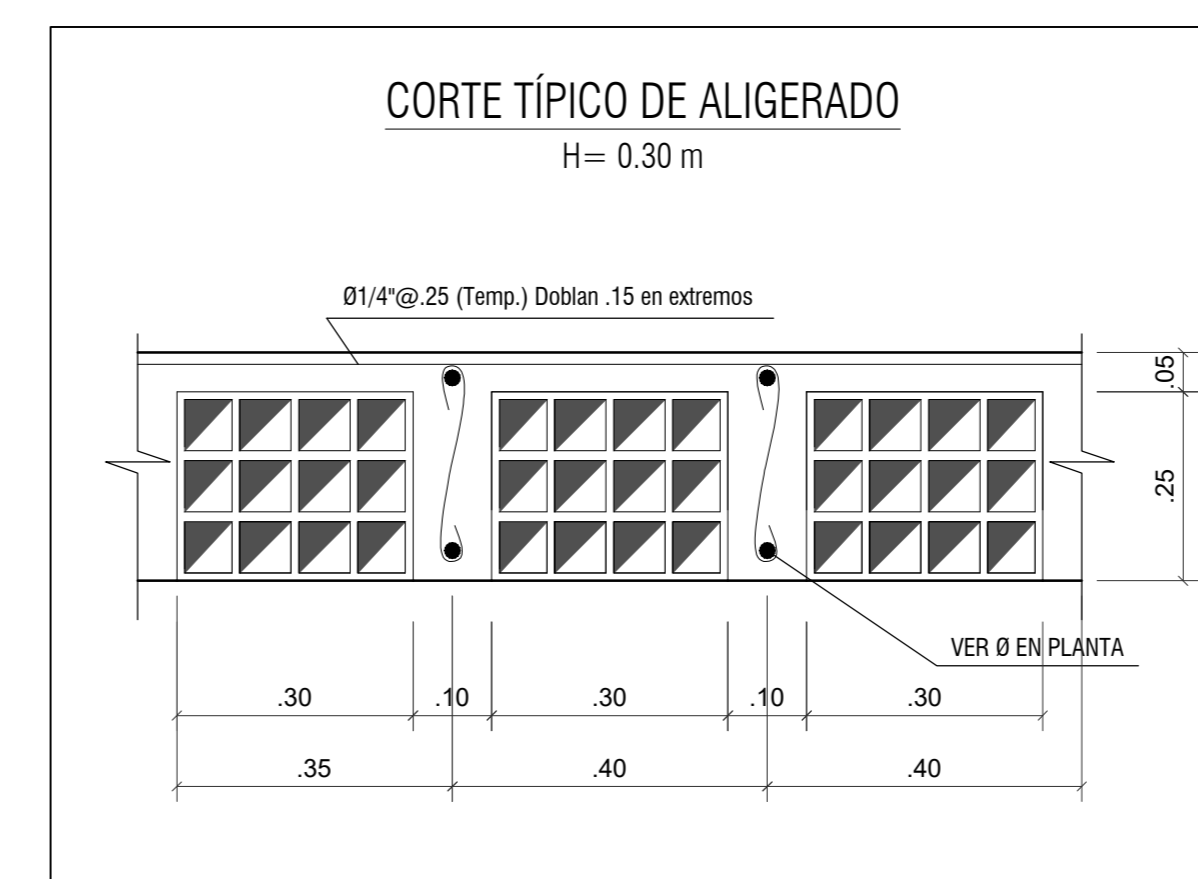
SE

TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

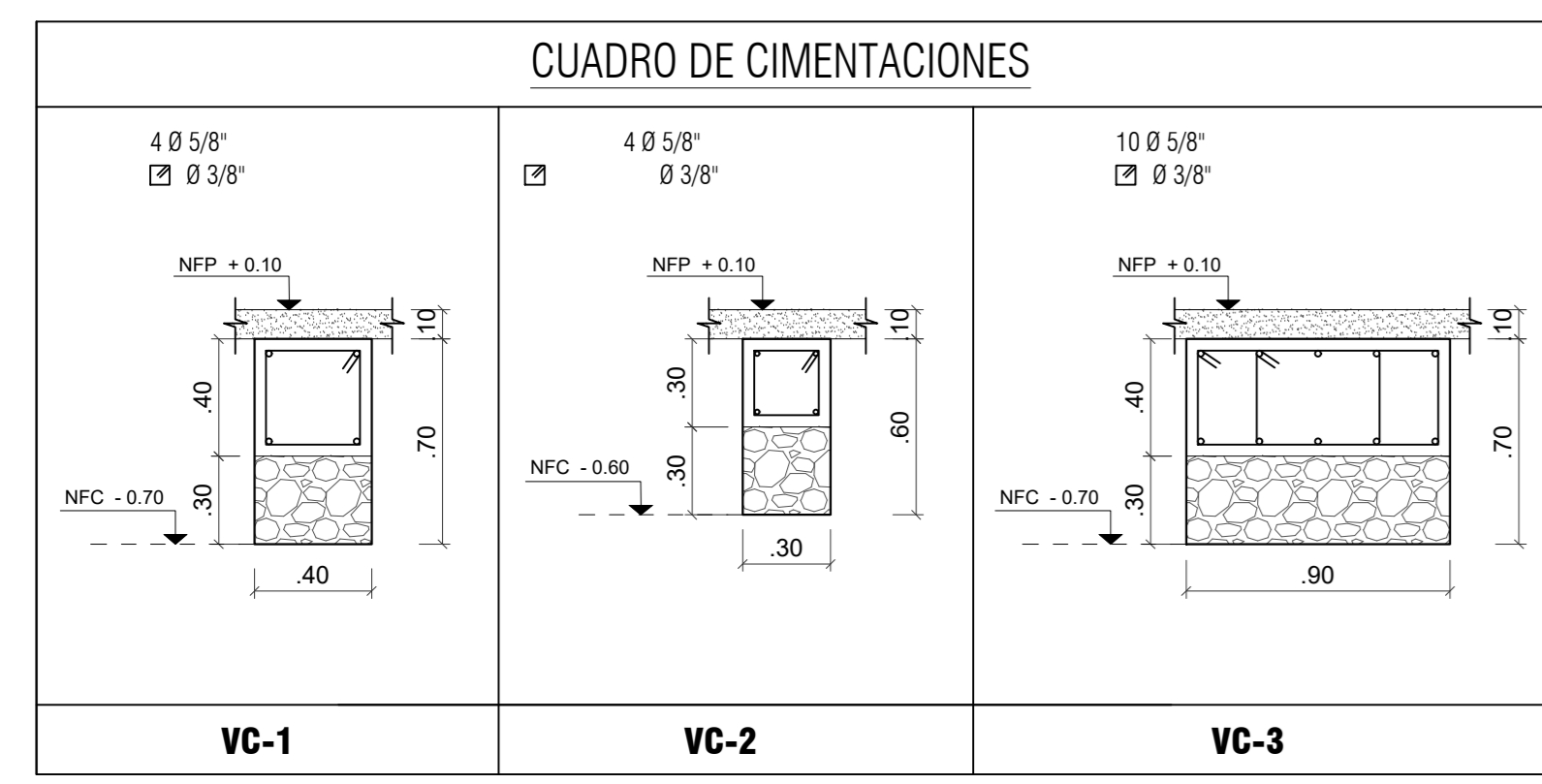
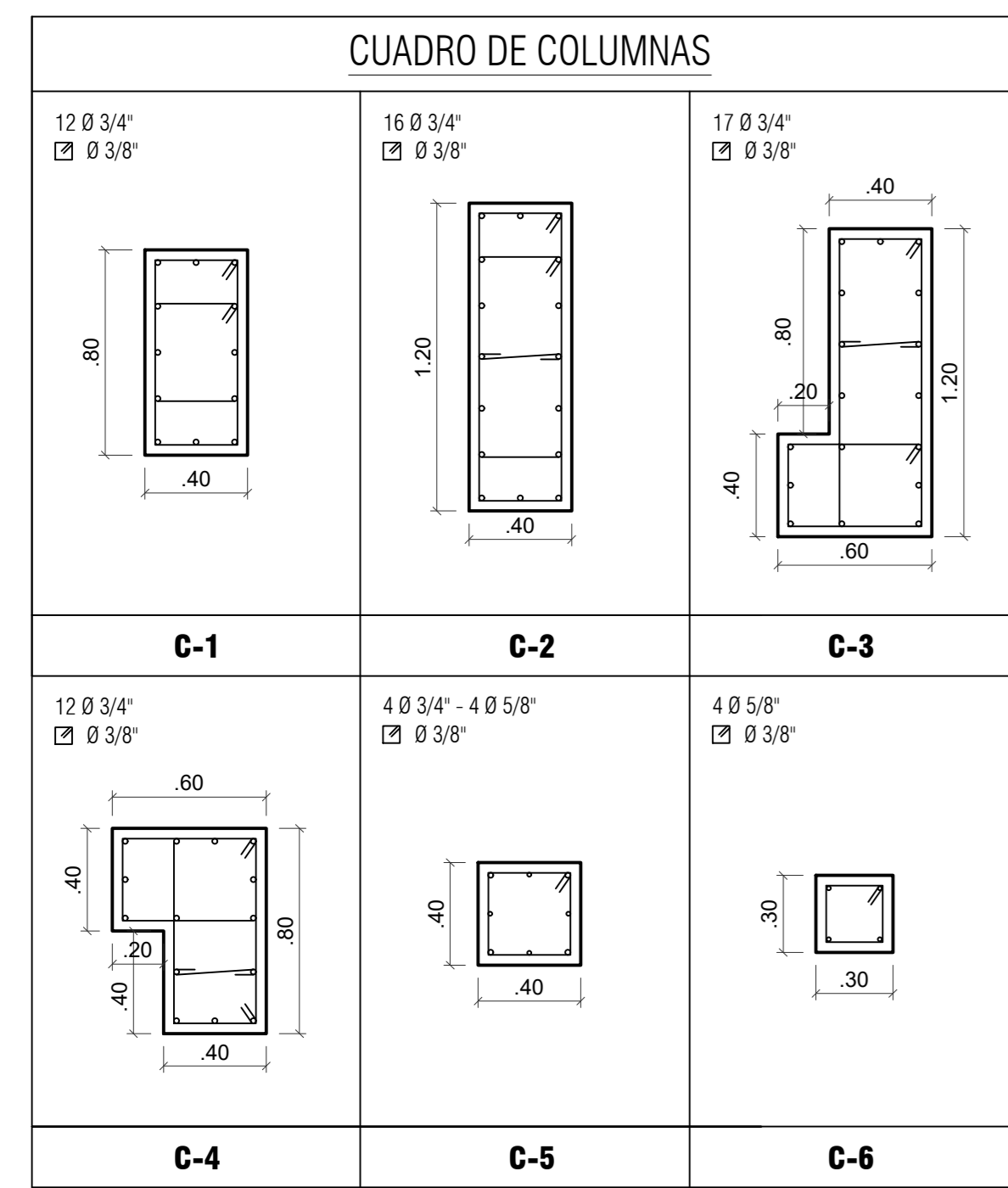
NOTAS

- NO EMPALMAN MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION
- EN CASO DE NO SUPERARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PORCENTAJES ESPECIFICADOS, AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 10%
- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMA SOBRE LOS APYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM. PARA FIERRO DE 3/8" Y 35 CM. PARA 1/2" O 5/8"

VALORES DE m		
Ø	REFUERZO INFERIOR N CUALQUIERA	REFUERZO SUPERIOR h x 30 h x 30
3/8"	40	40
1/2"	40	50
5/8"	50	60
3/4"	60	75
1"	1.15	1.00



<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibercy y Senati.</p>	<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS</p>	<p>ASESOR: ARG. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: LOSA ALIGERADA</p>	<p>ESCALA: 1/75</p> <p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>
		<p>COO. DE LÁMINA: E-07</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 085</p>



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

CONCRETO SIMPLE
 EN SOBRECARGO: C.A. 15-208 F.A. min. 4"
 EN SOBRECARGO: C.A. 15-208 F.A. min. 4"

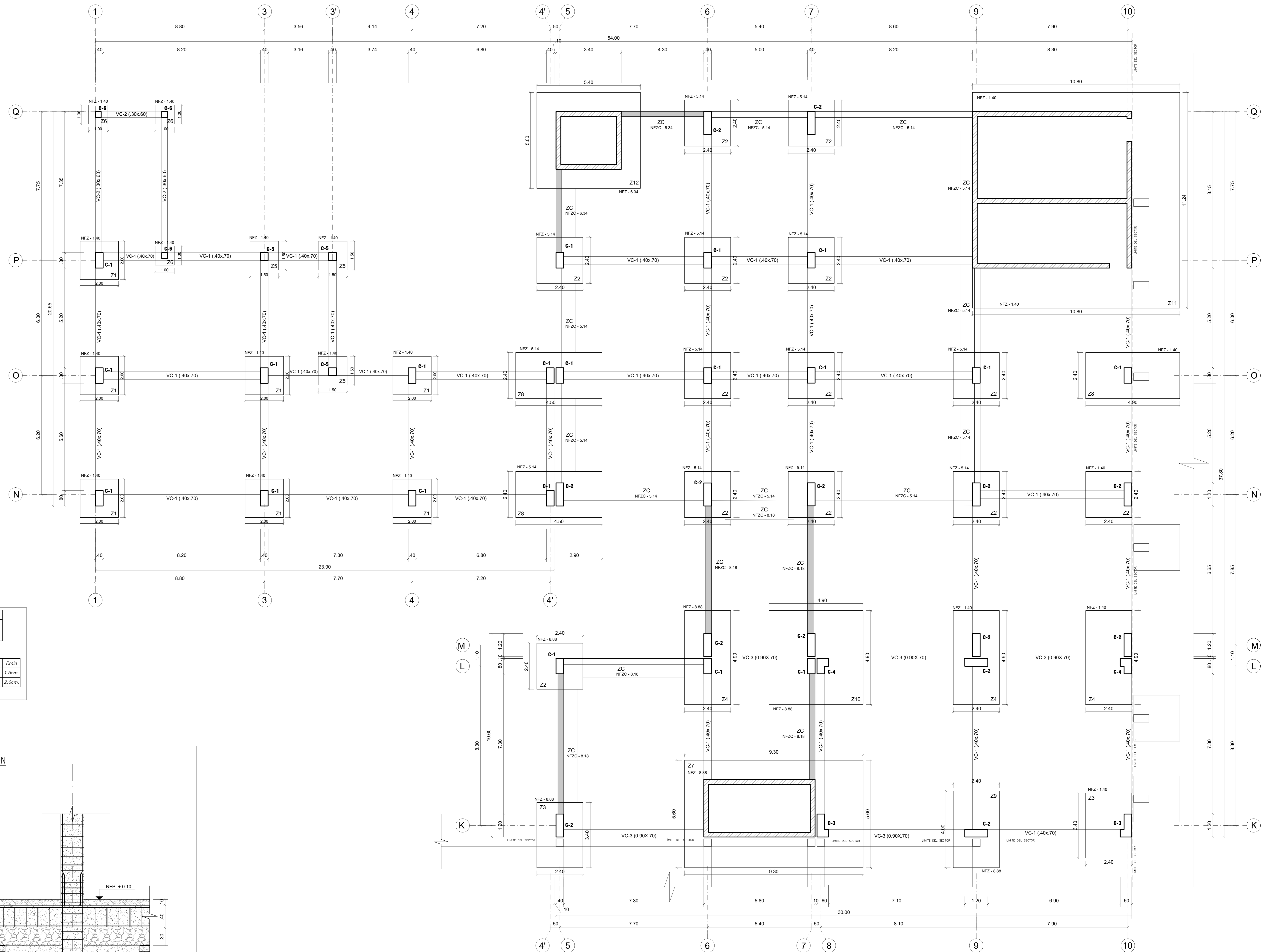
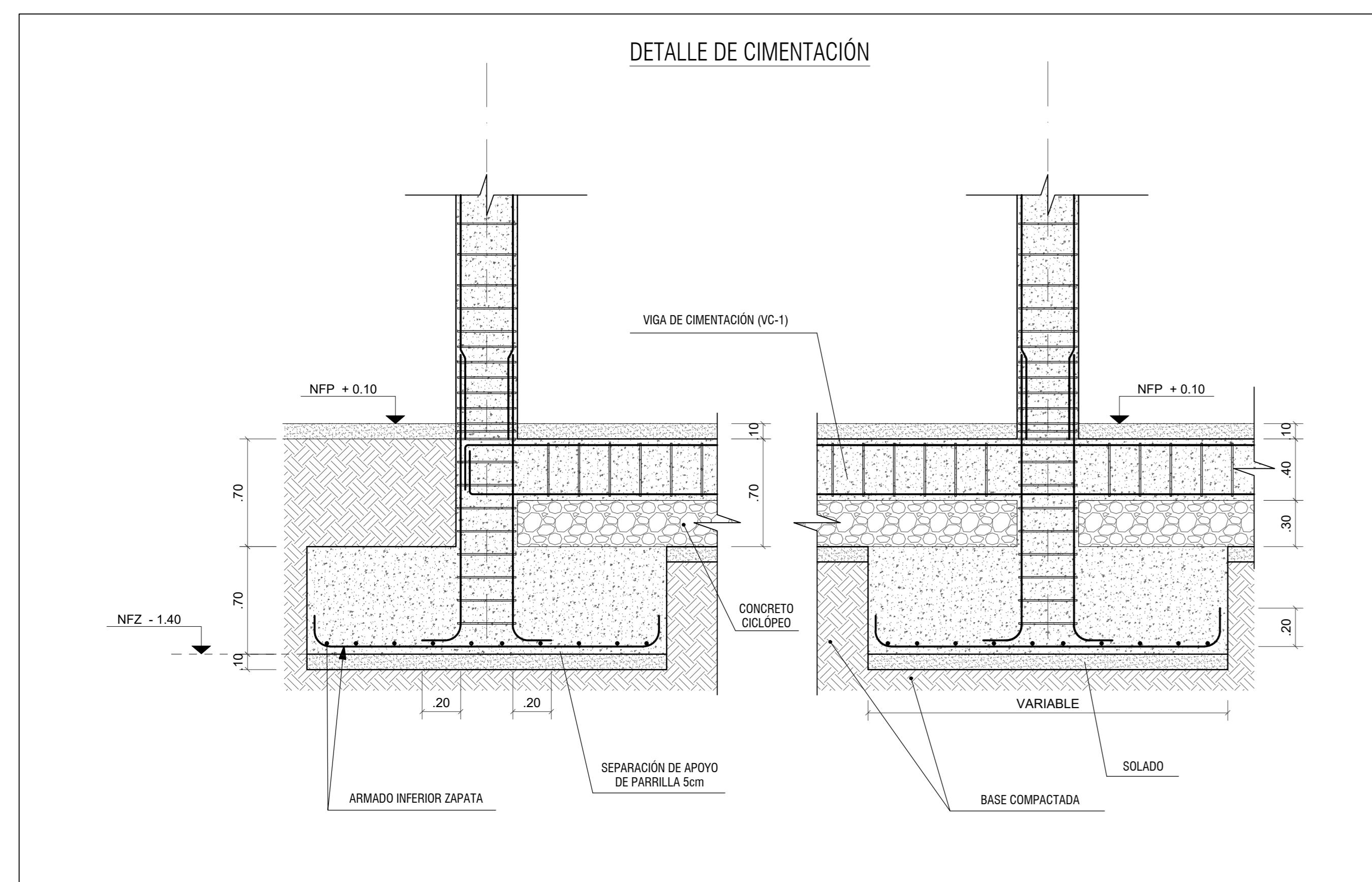
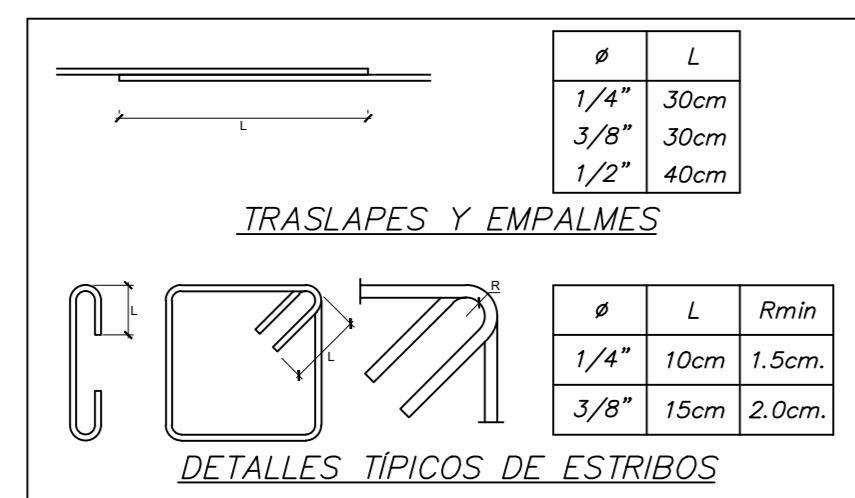
CONCRETO ARMADO
 CONCRETO ARMADO: C.A. 201 F.A. min. 4"
 ARMADO DE REFORZO: C.A. 4.200 F.A. min. 4"
 SOBRECARGO EN SOBRECARGO: C.A. 201 F.A. min. 4"

MAMPUESTA
 MAMPUESTA: M.P. 40 F.A. min. 4"

LABORES DE BARRAS Y ANCLAJES
 LABORES DE BARRAS Y ANCLAJES: SEGUN N° 40000

RECOMENDACIONES
 ESCALERAS Y COLUMNAS: 2.5 cm
 MUR DE FONDO: 2.5 cm
 MUR DE ALTO: 2.5 cm
 CIMA ALTERNADA: 2.5 cm
 CIMENTOS Y ZAPATAS: 7.5 cm

SISTEMA ESTRUCTURAL
 MAMPUESTA CONCRETO



PLANTA DE CIMENTACIÓN
 ESC: 1/75

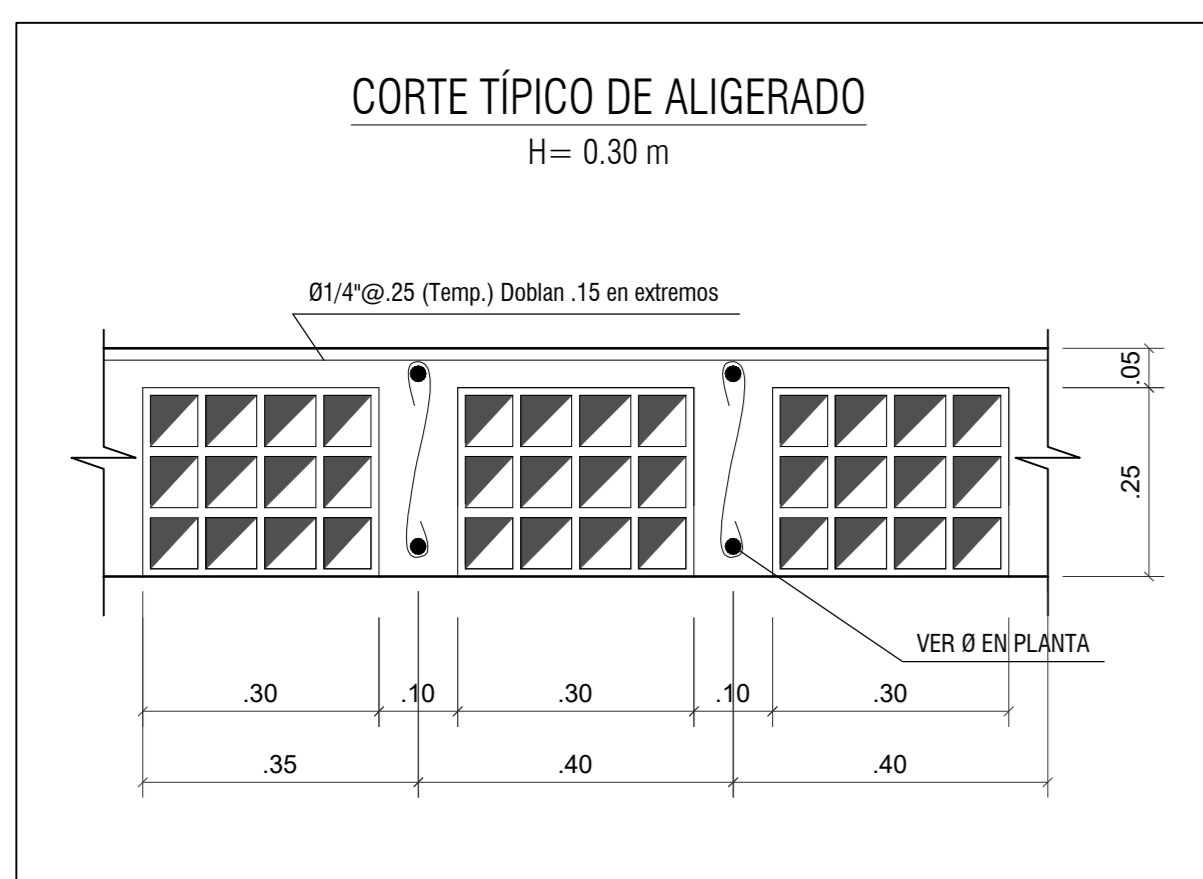
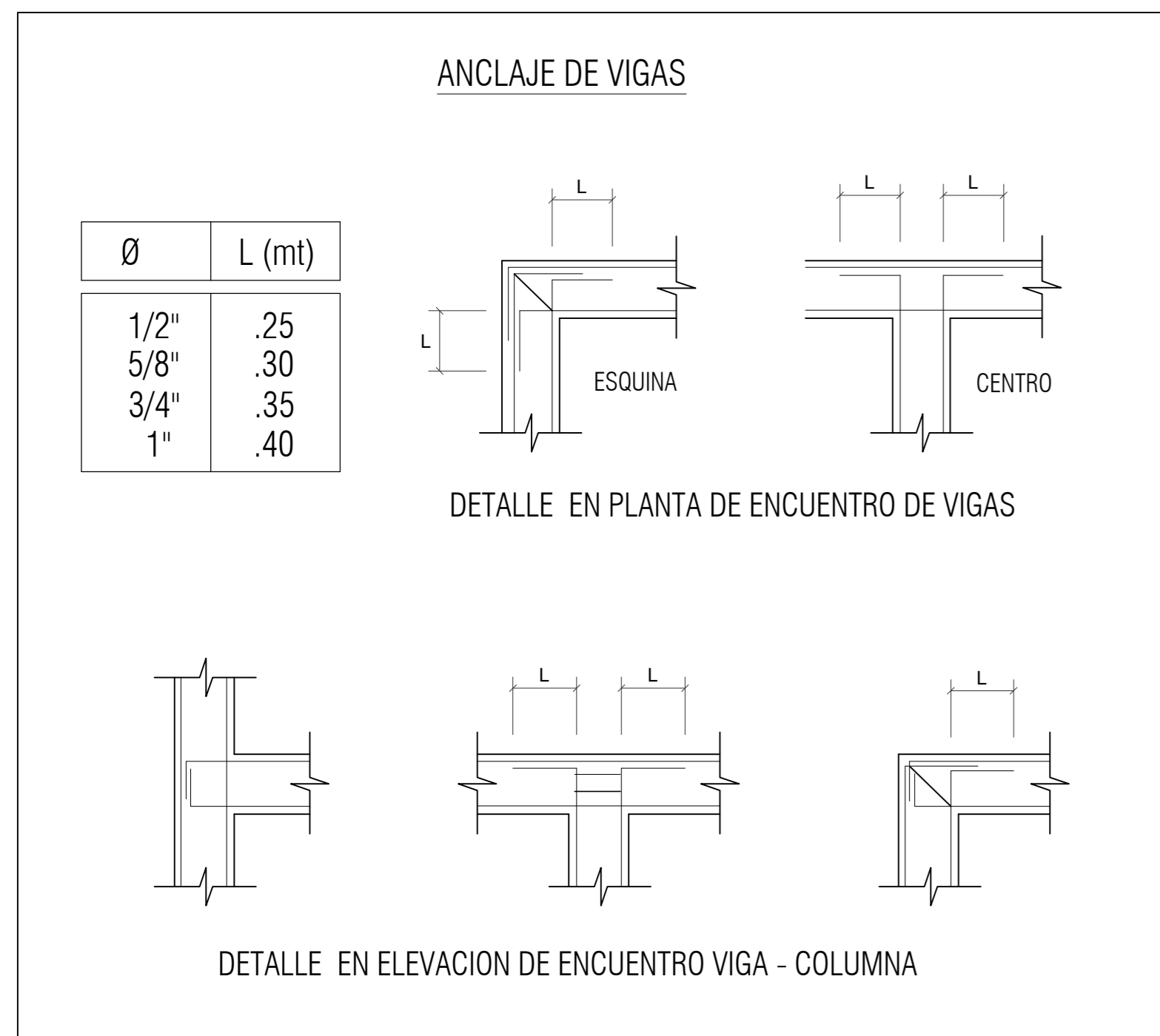
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: E-08
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: CIMENTACIONES ESPECIFICACIÓN: PLANTA DE CIMENTACIÓN - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	Nº DE LÁMINA: 066

TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

NOTAS

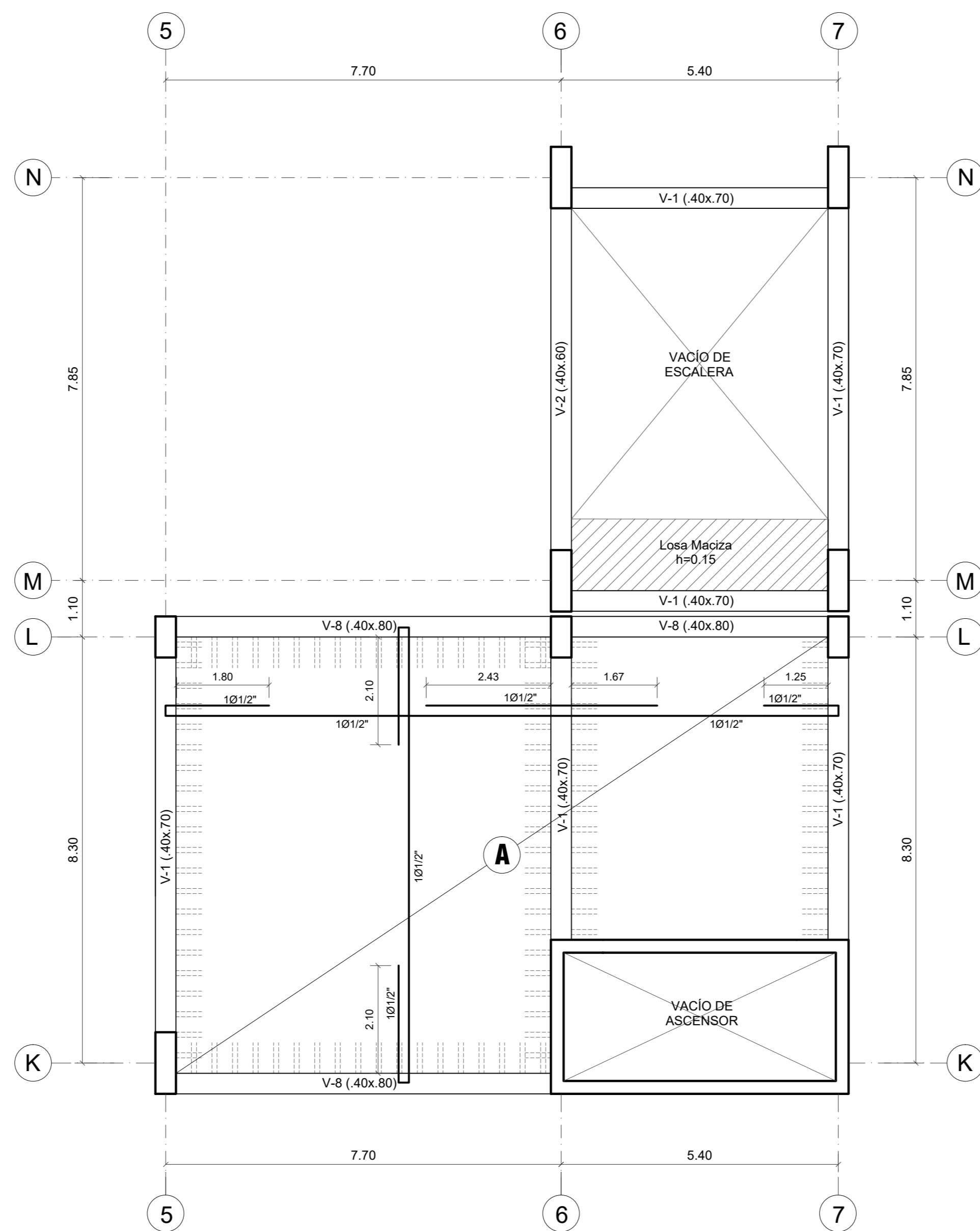
- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PORCENTAJES ESPECIFICADOS. AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %
- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM. PARA FERRO DE 3/8" Y 35 CM. PARA 1/2" O 5/8"

Ø	REFUERZO INFERIOR		REFUERZO SUPERIOR	
	1 CUALQUIERA	h > 30	h > 30	h > 30
3/8"	40	40	45	45
1/2"	40	40	50	50
5/8"	50	45	60	60
3/4"	60	55	75	75
1"	1.15	1.00	1.30	1.30

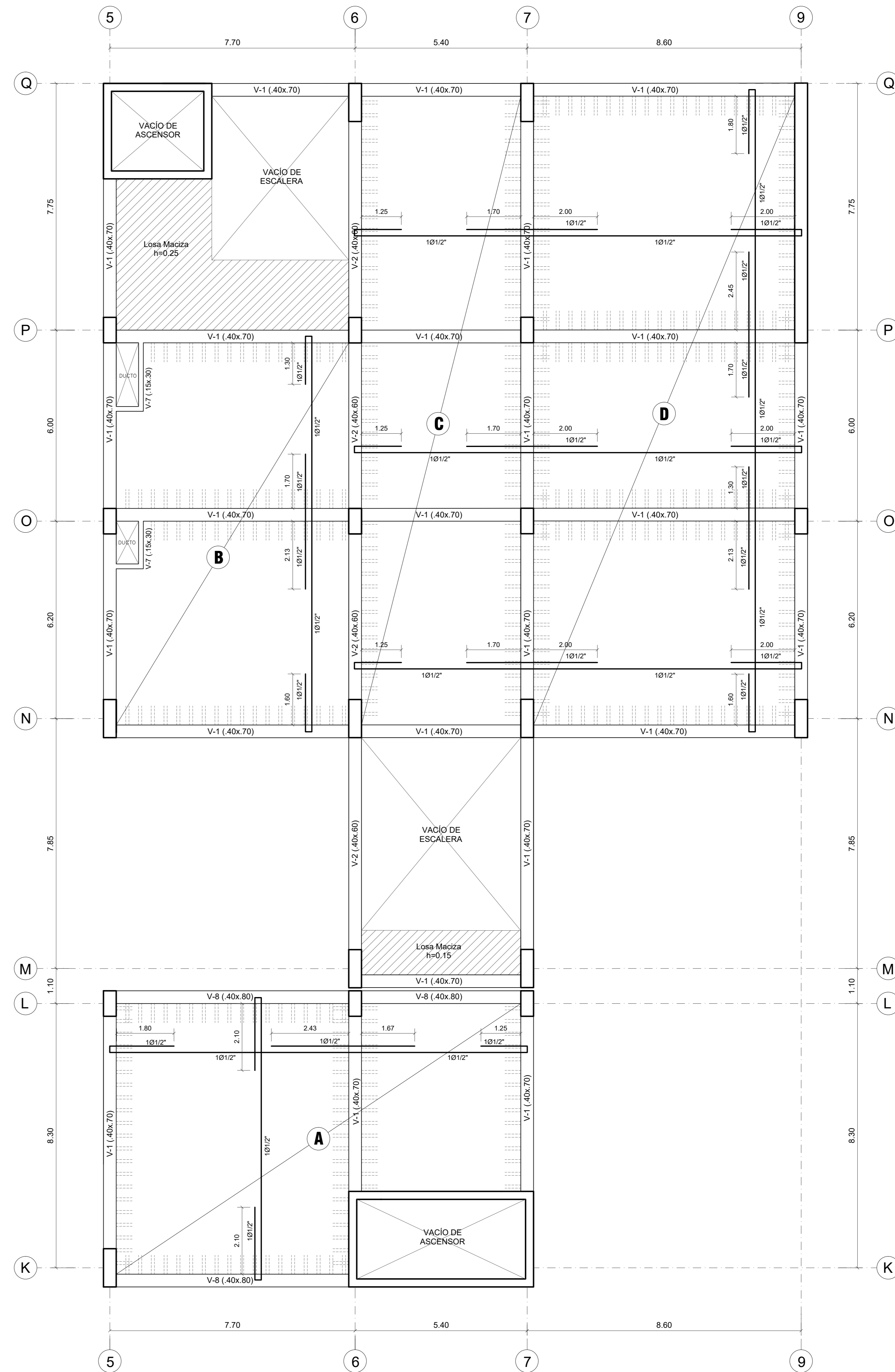


CUADRO DE VIGAS

<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-1</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-2</p>	<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-3</p>	<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-4</p>
<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-5</p>	<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-6</p>	<p>4 Ø 1/2"</p> <p>Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-7</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-8</p>



TECHO PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75

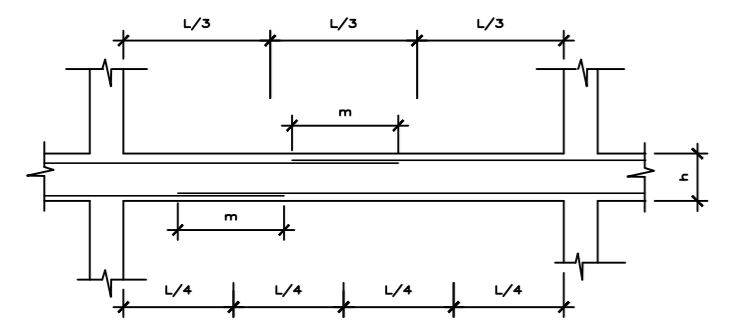


TECHO SEGUNDO SÓTANO
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>	<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS</p>	<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: LOSA ALIGERADA</p>	<p>ESCALA: 1/75</p> <p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>
<p>1ER Y 2DO SÓTANO - SECTOR 2</p>		<p>COO. DE LÁMINA: E-09</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 097</p>

TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

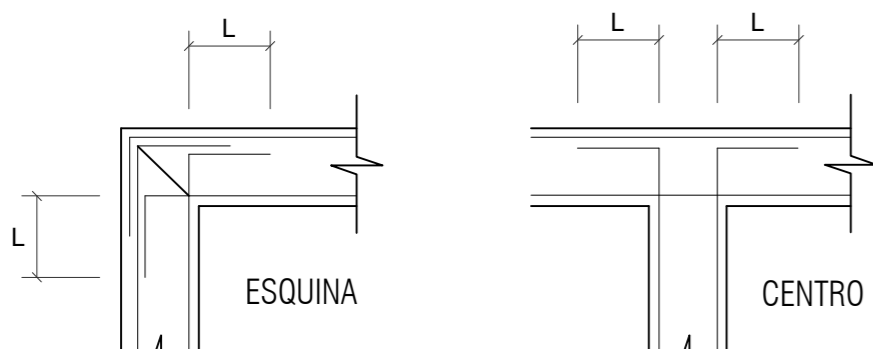
- NOTAS**
- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PROCEDIMIENTOS ESPECIFICADOS. AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %.
 - PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM. PARA FERRO DE 3/8" Y 35 CM. PARA 1/2" O 5/8".



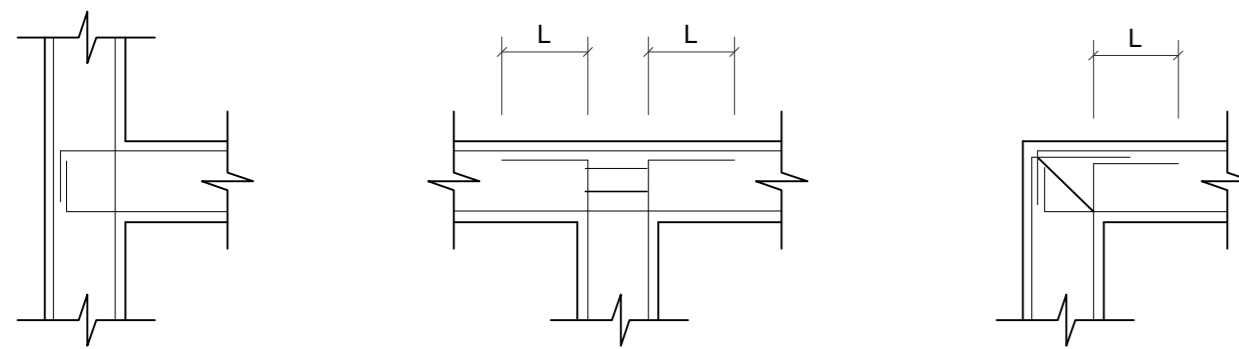
VALORES DE m			
Ø	REFUERZO INTERIOR	REFUERZO SUPERIOR	SUPERIOR
3/8"	40	40	45
1/2"	40	40	50
5/8"	45	45	60
3/4"	60	55	75
1"	115	100	130

ANCLAJE DE VIGAS

Ø	L (m)
1/2"	.25
5/8"	.30
3/4"	.35
1"	.40



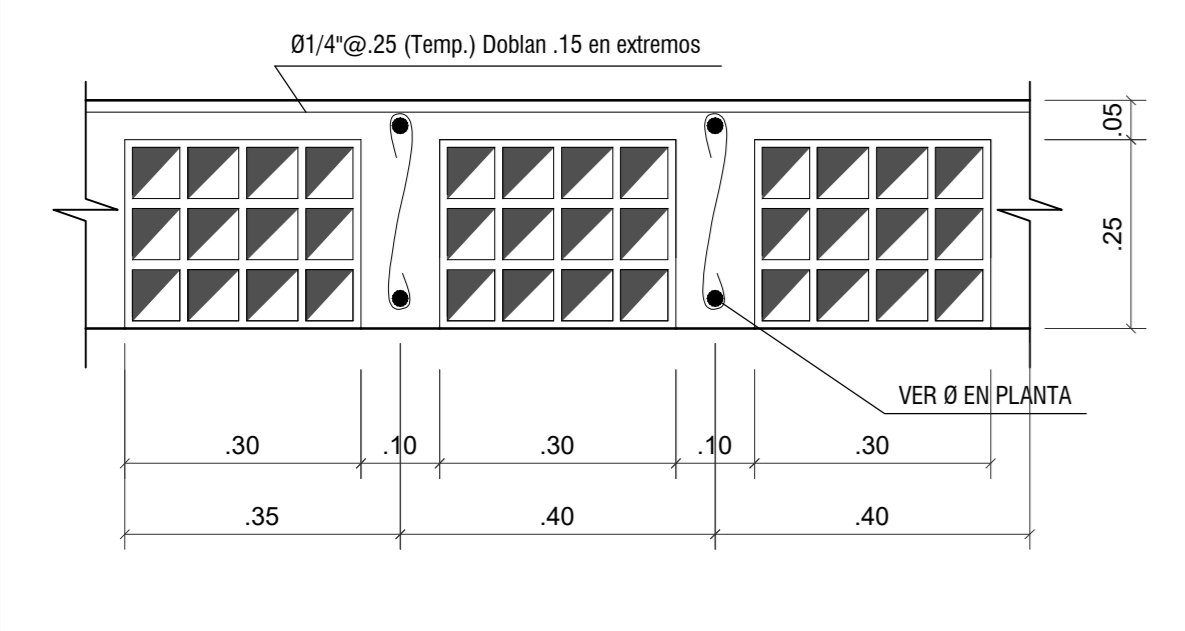
DETALLE EN PLANTA DE ENCUENTRO DE VIGAS



DETALLE EN ELEVACION DE ENCUENTRO VIGA - COLUMNA

CORTE TÍPICO DE ALIGERADO

H = 0.30 m

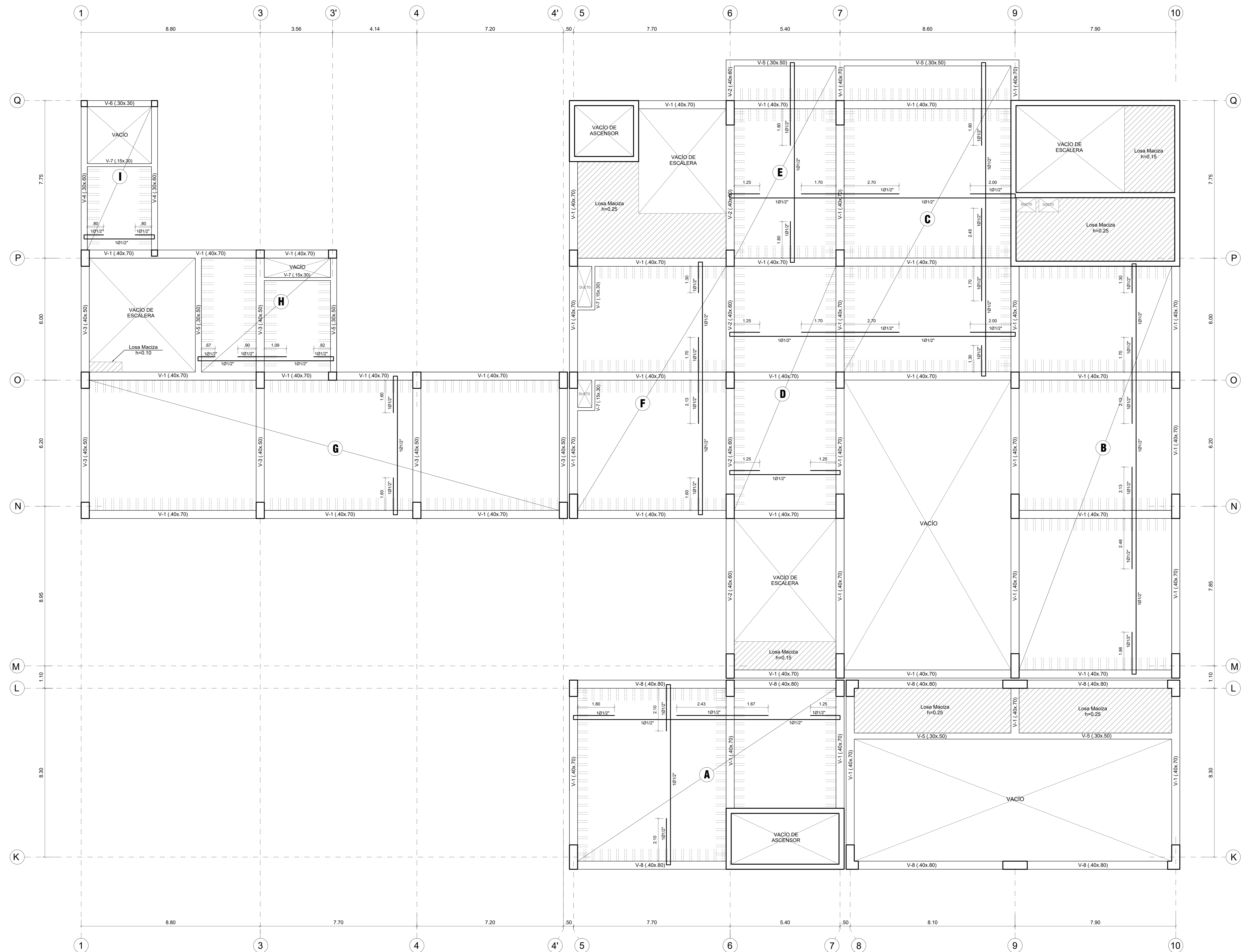


Esc: 1/10

CUADRO DE VIGAS

<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-1</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-2</p>	<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-3</p>	<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-4</p>
<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-5</p>	<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-6</p>	<p>4 Ø 1/2"</p> <p>Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-7</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1:25</p> <p>V-8</p>

Esc: 1/25



TECHO PRIMER NIVEL

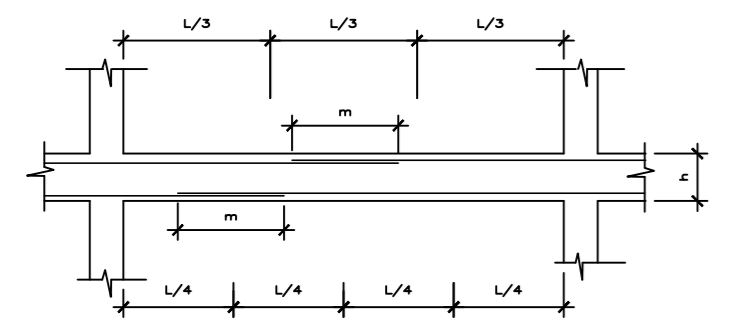
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>	<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: LOSA ALIGERADA</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: PRIMER NIVEL - SECTOR 2</p>

TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

NOTAS

- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PROCEDIMIENTOS ESPECIFICADOS. AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %.
- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM. PARA PERRO DE 3/8" Y 35 CM. PARA 1/2" O 5/8".

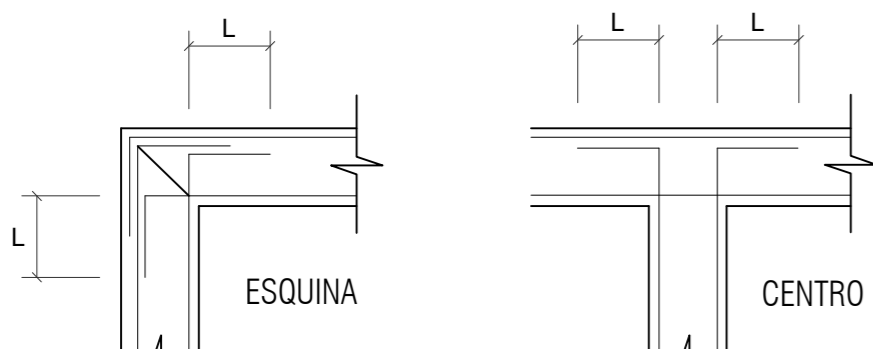


VALORES DE m

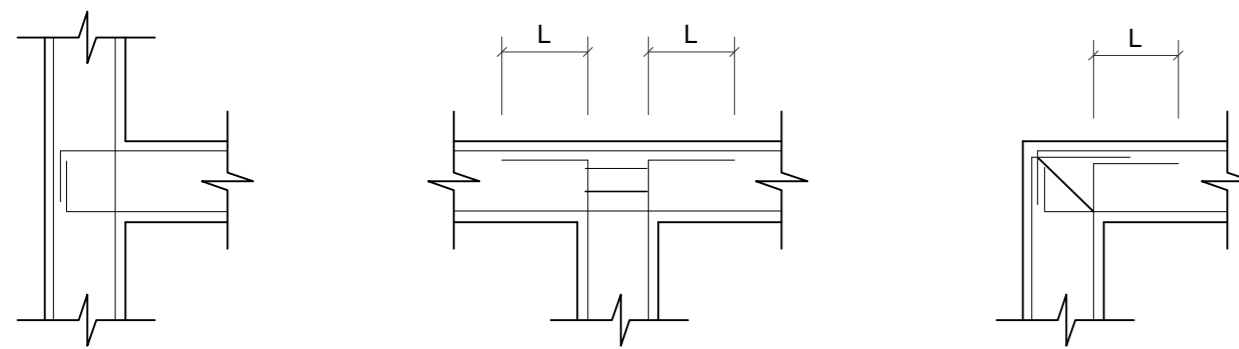
Ø	REFUERZO INTERIOR	REFUERZO SUPERIOR
3/8"	40	45
1/2"	40	50
5/8"	45	60
3/4"	60	75
1"	1.15	1.30

ANCLAJE DE VIGAS

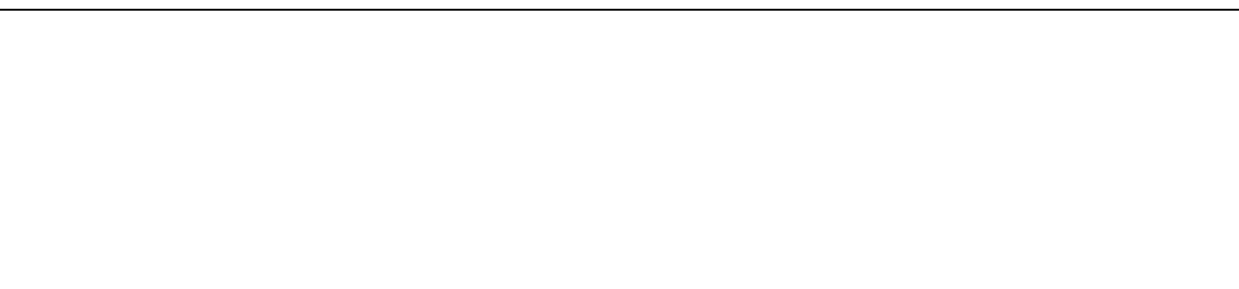
Ø	L (m)
1/2"	.25
5/8"	.30
3/4"	.35
1"	.40



DETALLE EN PLANTA DE ENCUENTRO DE VIGAS

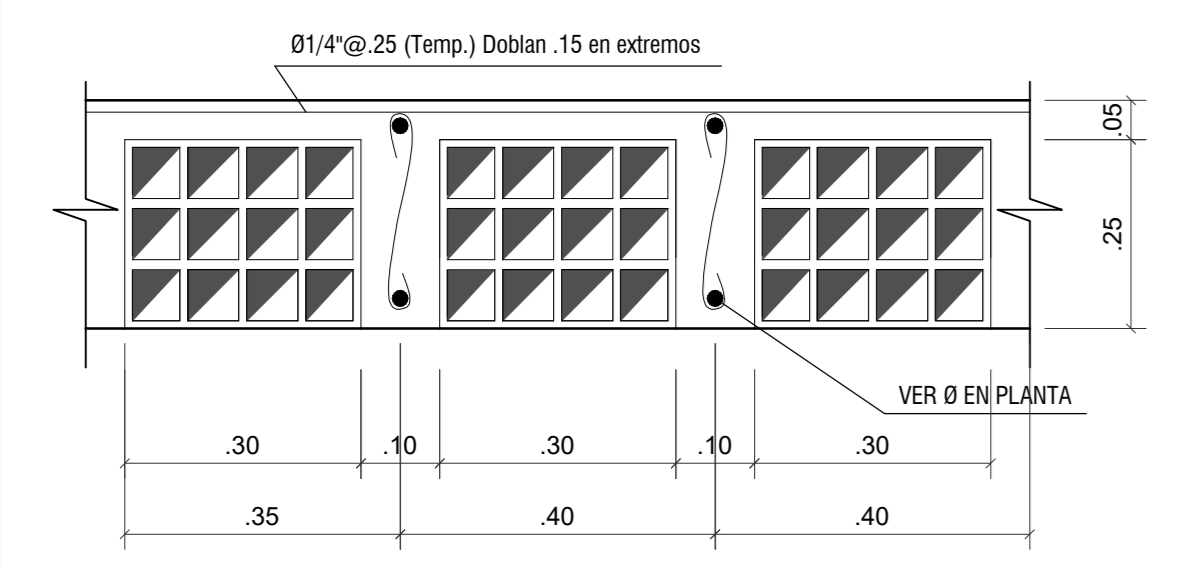


DETALLE EN ELEVACION DE ENCUENTRO VIGA - COLUMNA



CORTE TÍPICO DE ALIGERADO

H = 0.30 m

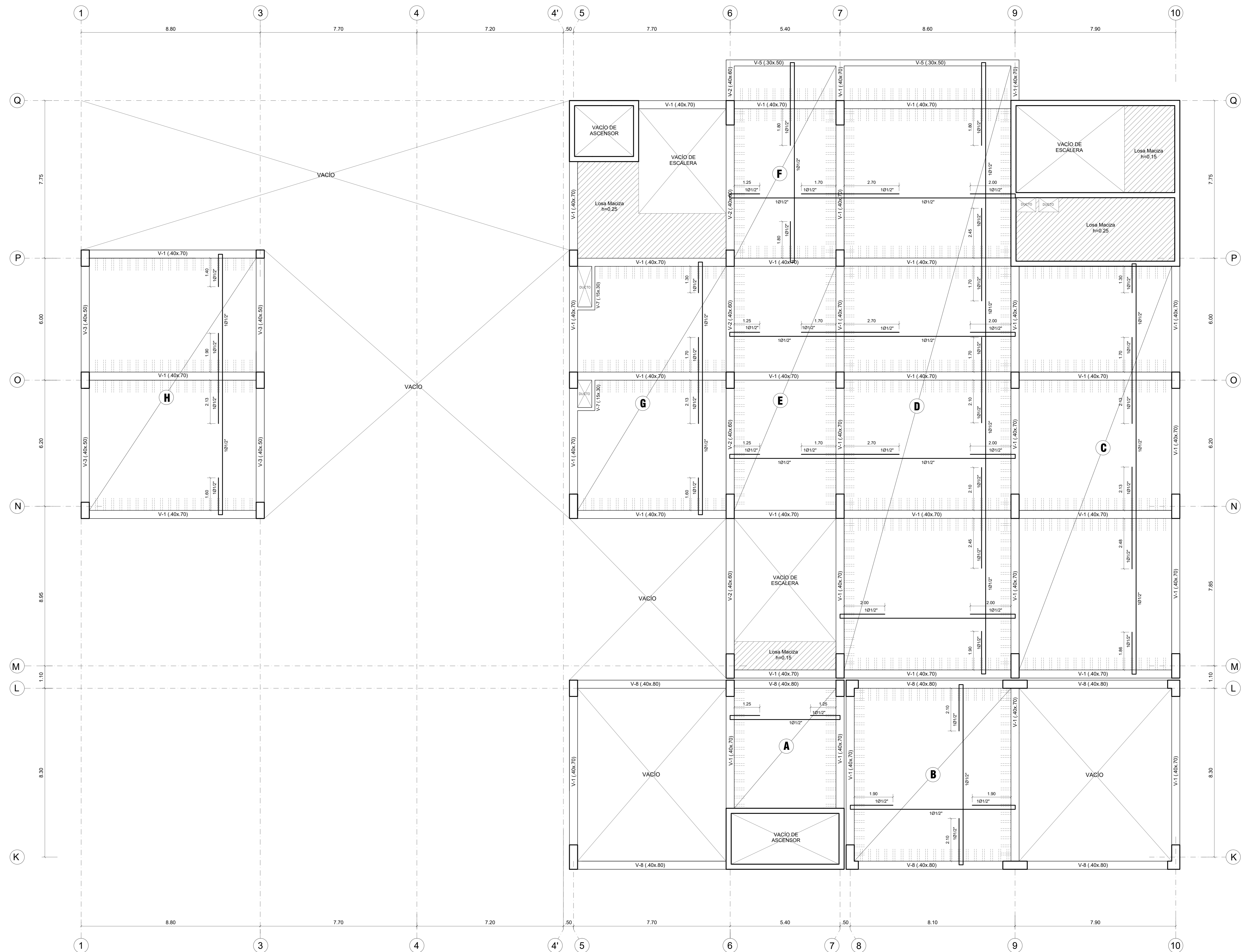


Esc: 1/10

CUADRO DE VIGAS

<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-1</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-2</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-3</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-4</p>
<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-5</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-6</p>	<p>4 Ø 1/2" Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-7</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-8</p>

Esc: 1/25



TECHO SEGUNDO NIVEL

ESC: 1/75

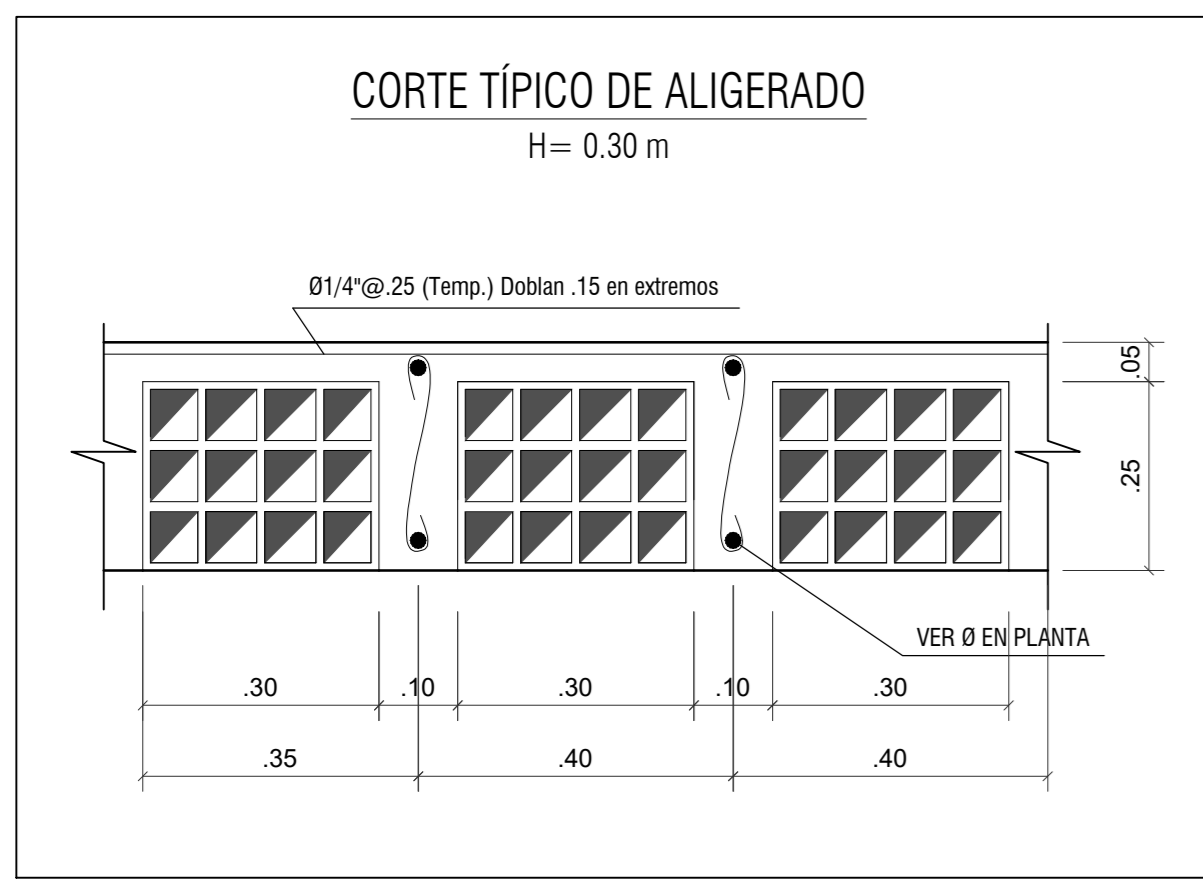
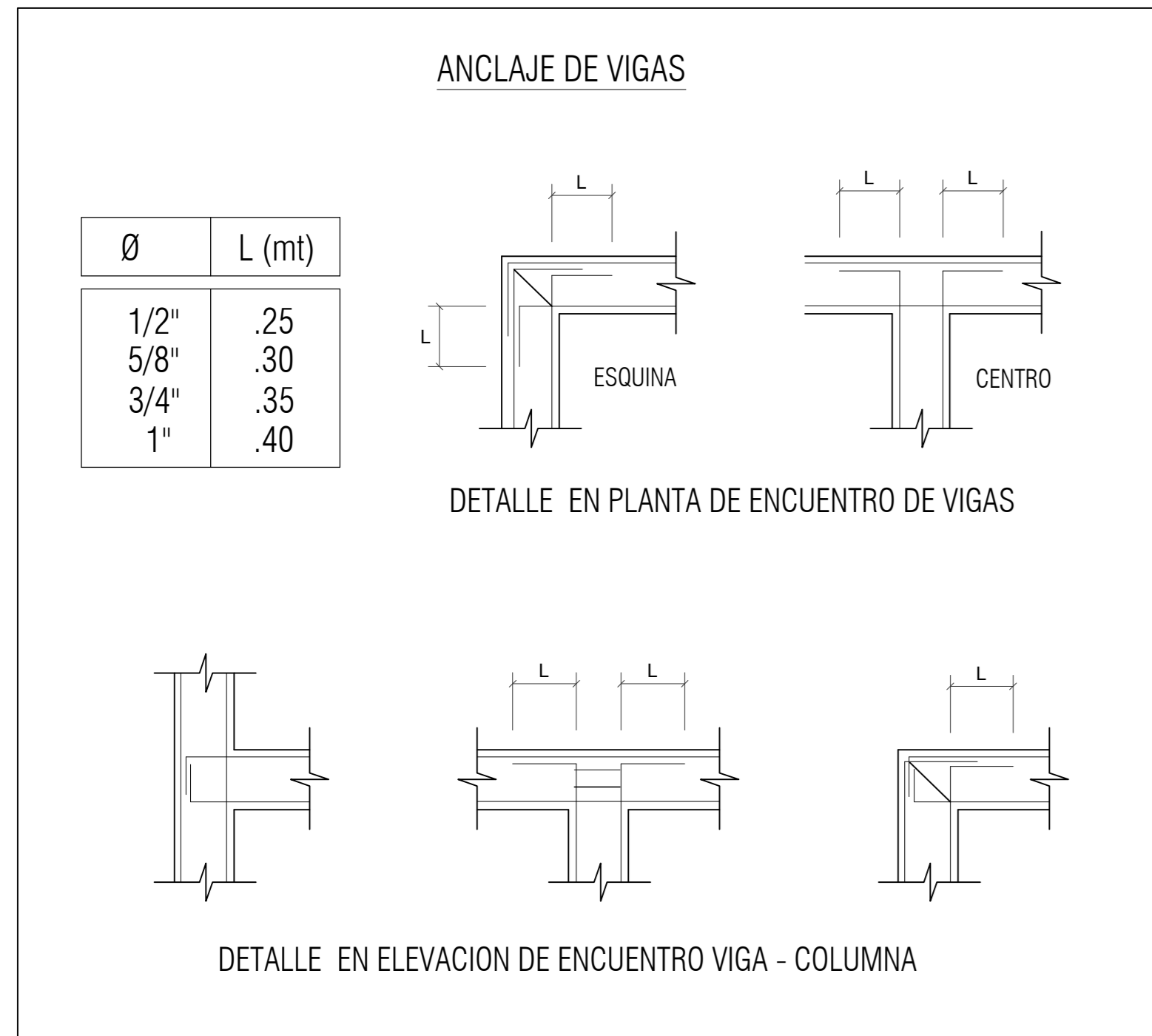
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>	<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>	<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: LOSA ALIGERADA</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: SEGUNDO NIVEL - SECTOR 2</p>

TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

NOTAS

- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PROCEDIMIENTOS ESPECIFICADOS. AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %.
- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APUYS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM. PARA FERRO DE 3/8" Y 35 CM. PARA 1/2" O 5/8".

Ø	REFUERZO INTERIOR		REFUERZO SUPERIOR	
	1.CUALQUIERA	h > 30	h > 30	h > 30
3/8"	40	40	45	45
1/2"	40	40	50	50
5/8"	50	45	60	60
3/4"	60	55	75	75
1"	1.15	1.00	1.30	1.30

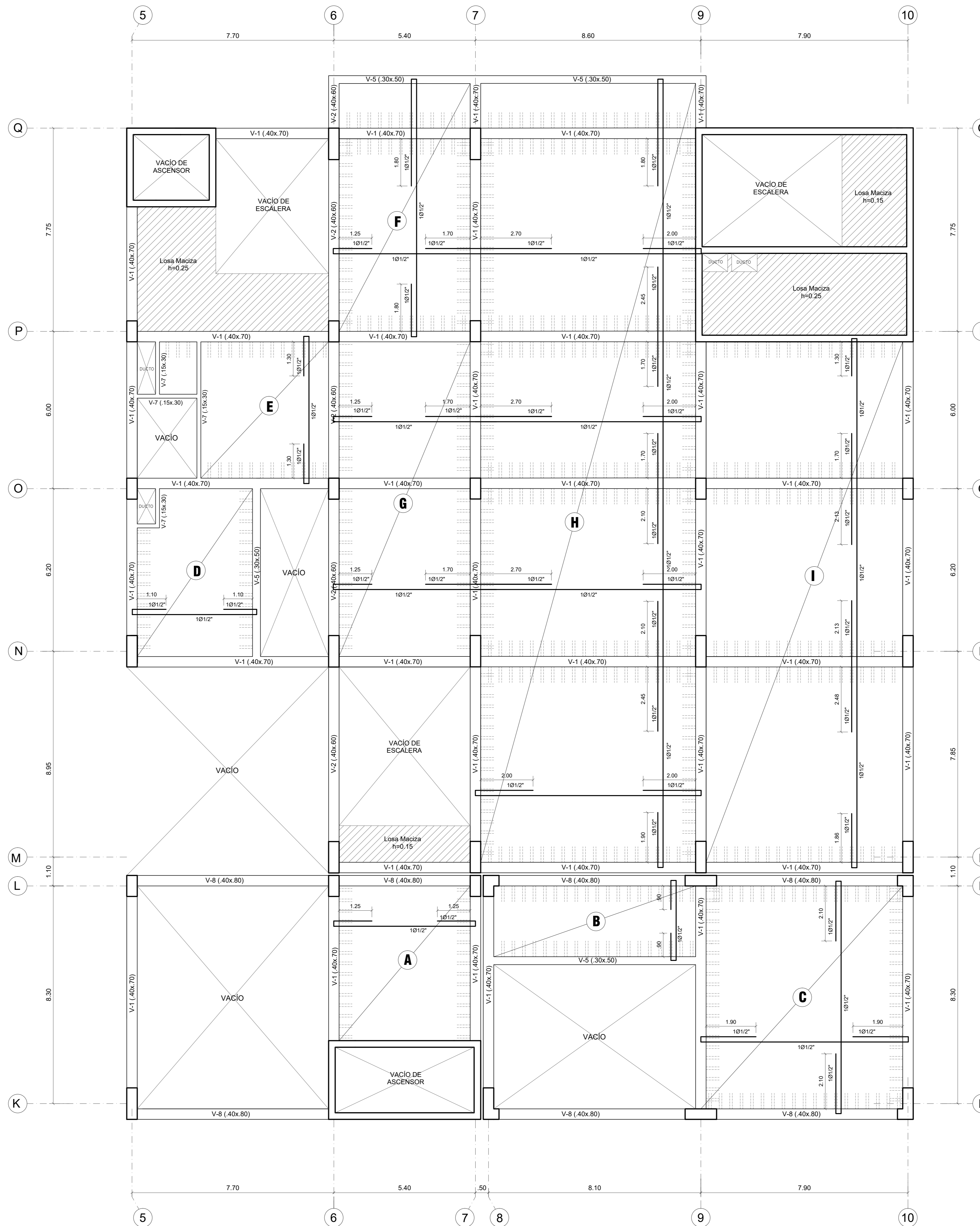


CUADRO DE VIGAS

<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-1</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-2</p>	<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-3</p>	<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-4</p>
<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-5</p>	<p>6 Ø 5/8"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-6</p>	<p>4 Ø 1/2"</p> <p>Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-7</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4"</p> <p>Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-8</p>

Esc: 1/25

TECHO TERCER NIVEL
ESC: 1/75



<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>		<p>TESISTA:</p> <p>ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ASESOR:</p> <p>ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p>	<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>ESTRUCTURAS</p>	<p>ESCALA:</p> <p>1/75</p>
	<p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p>	<p>PLANO:</p> <p>LOSA ALIGERADA</p>	<p>FECHA:</p> <p>NOVIEMBRE 2020</p>
<p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>TERCER NIVEL - SECTOR 2</p>	<p>COO. DE LÁMINA:</p> <p>E-12</p>	<p>Nº DE LÁMINA:</p> <p>070</p>

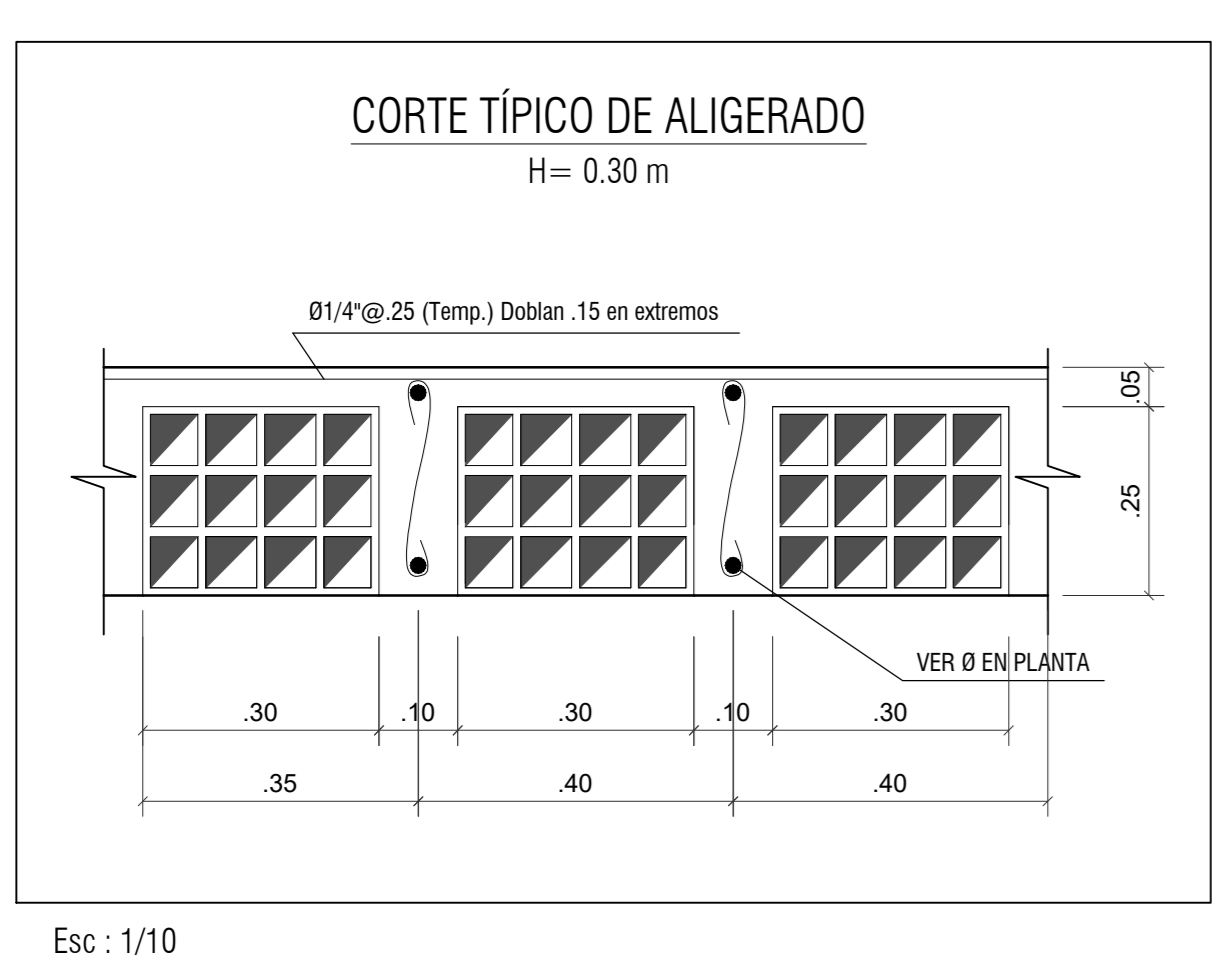
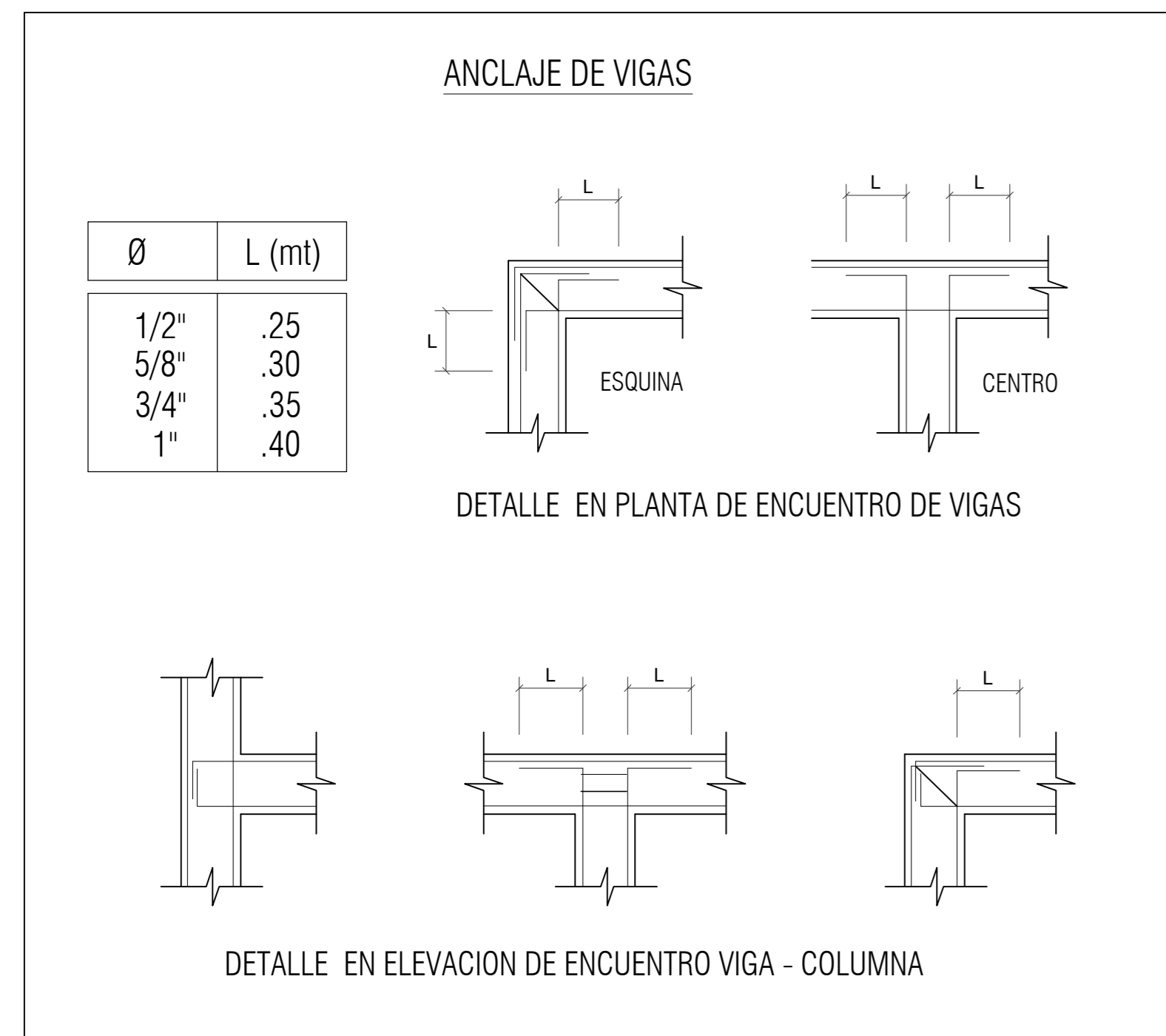
TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

NOTAS

- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PORCENTAJES ESPECIFICADOS. AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %
- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM. PARA FERRO DE 3/8" Y 3/4" CM. PARA 1/2" O 5/8"

VALORES DE m

Ø	REFUERZO INTERIOR	REFUERZO SUPERIOR
3/8"	40	45
1/2"	40	50
5/8"	50	60
3/4"	60	75
1"	1.15	1.30

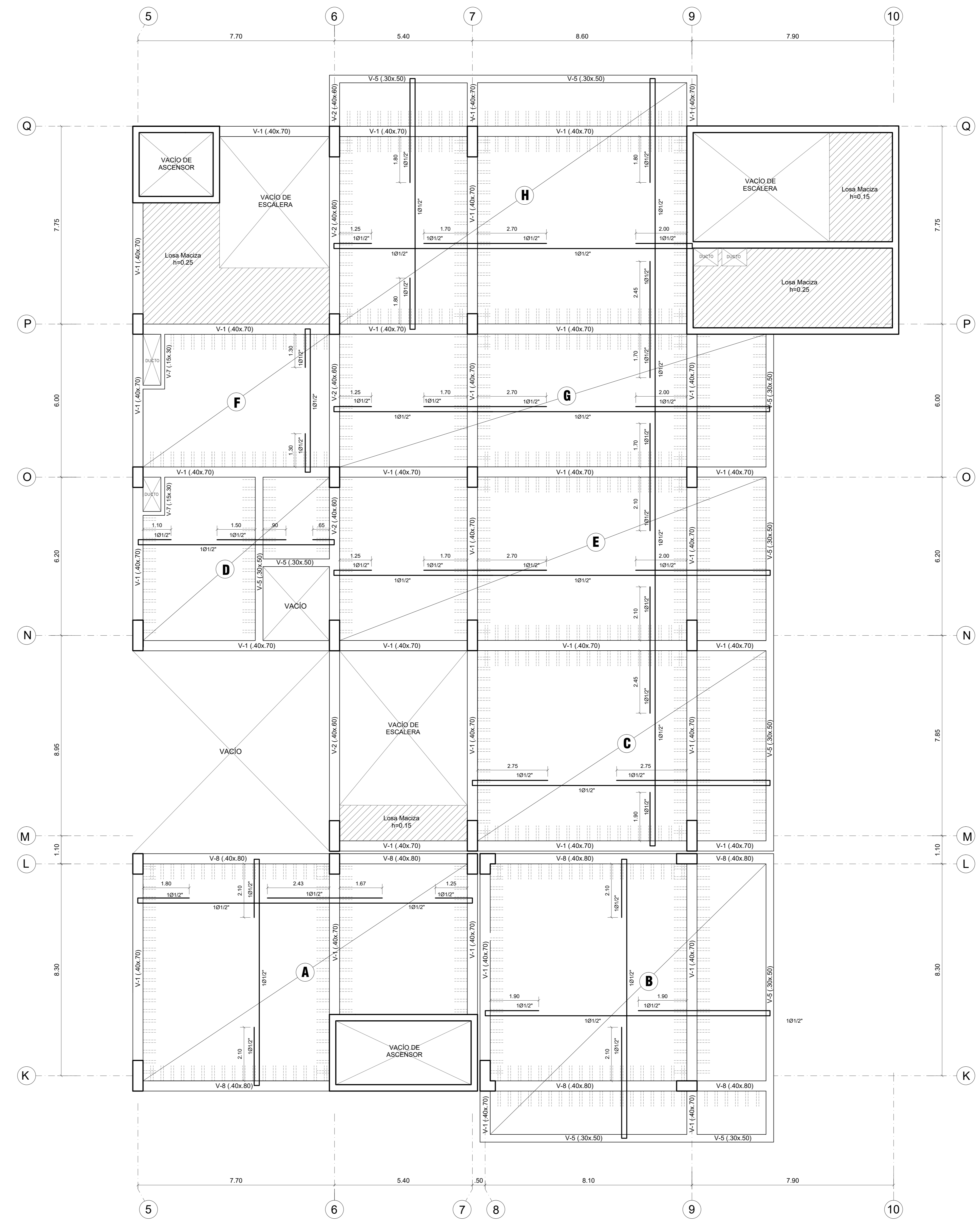


CUADRO DE VIGAS

<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-1</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-2</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-3</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-4</p>
<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-5</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-6</p>	<p>4 Ø 1/2" Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-7</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-8</p>

Esc: 1/25

TECHO CUARTO NIVEL
ESC: 1/75



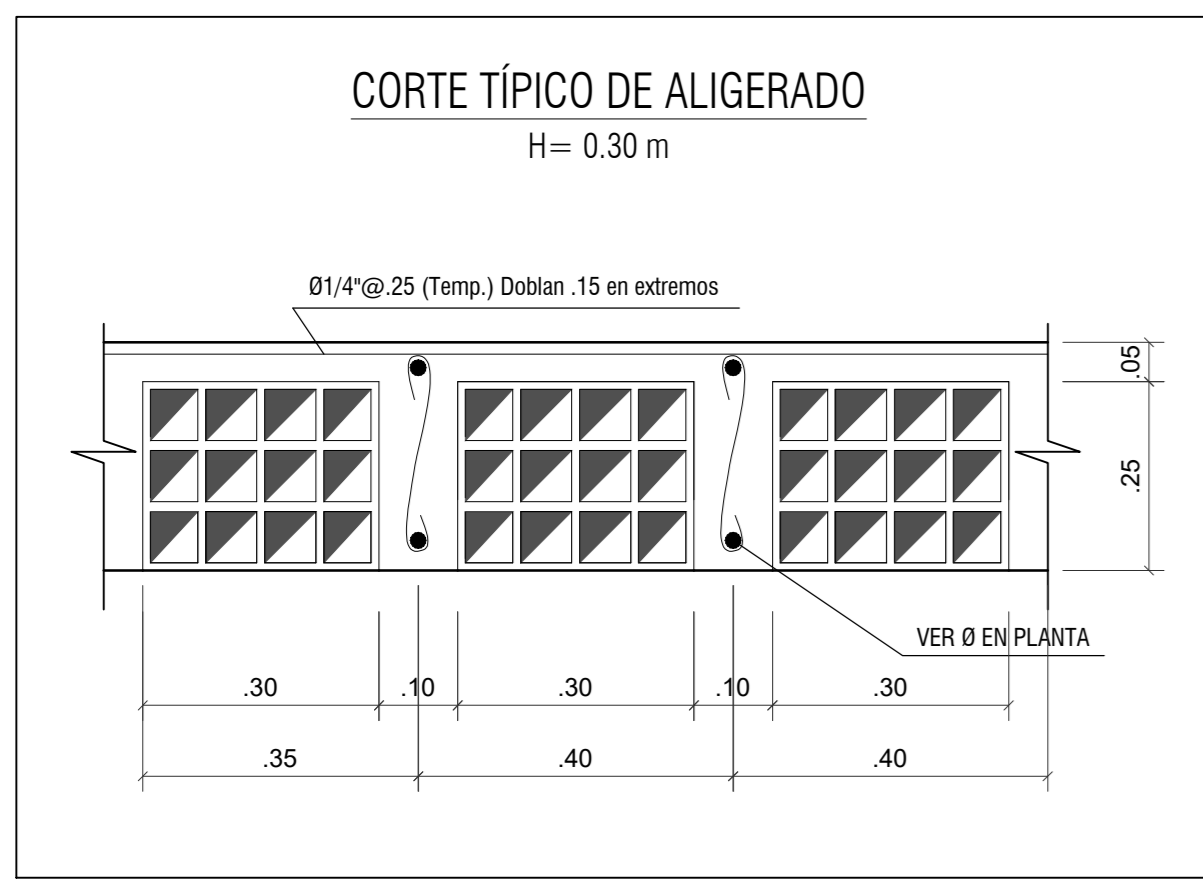
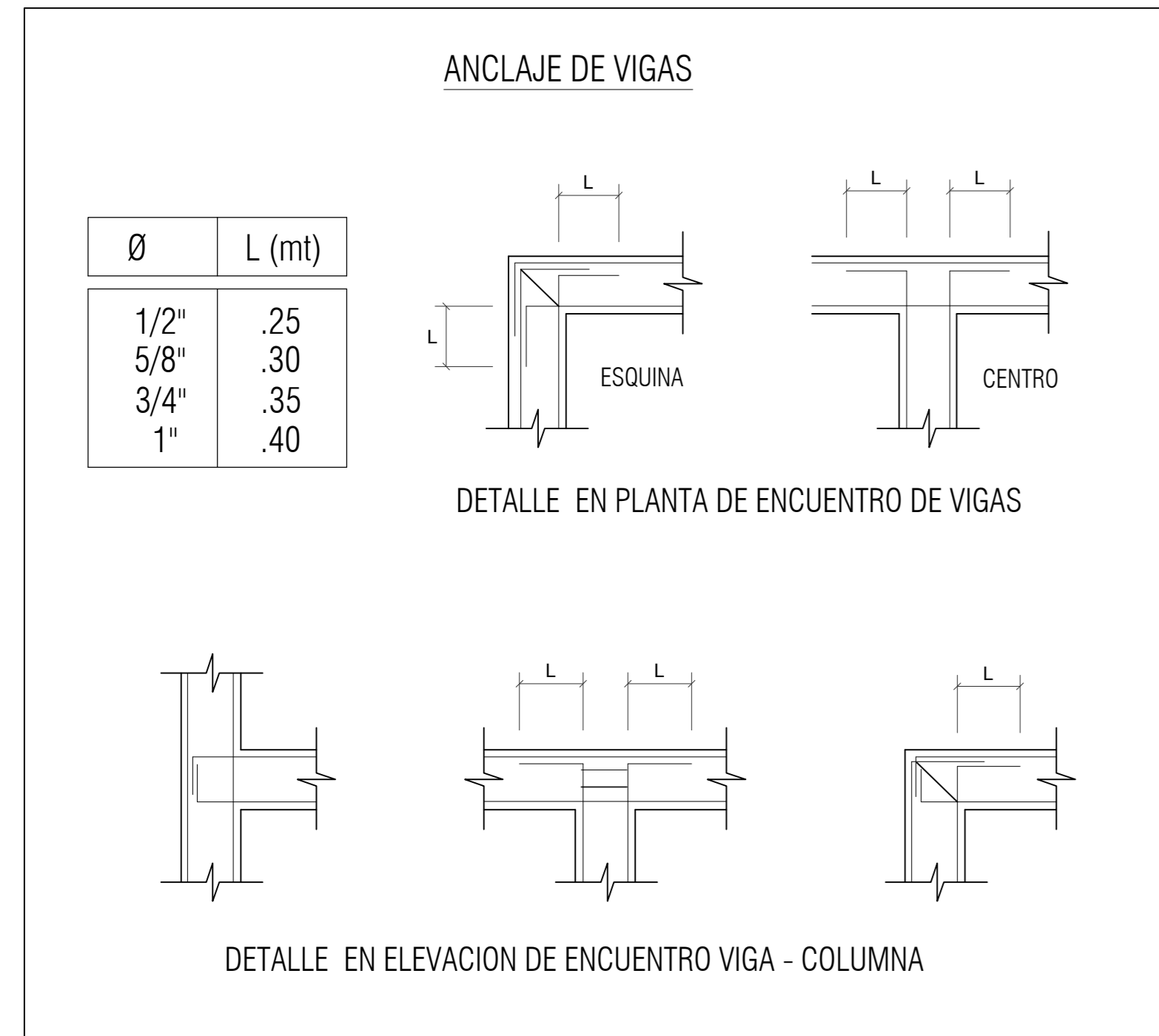
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:	FECHA:	<p>ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>
	<p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>	ESCALA:	<p>NOVIEMBRE 2020</p>
<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	ESPECIALIDAD:	<p>1/75</p>	<p>COO. DE LÁMINA: E-13</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: LOSA ALIGERADA</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: CUARTO NIVEL - SECTOR 2</p>

TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

NOTAS

- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PROCEDIMIENTOS ESPECIFICADOS. AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 10%.
- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM. PARA FERRO DE 3/8" Y 35 CM. PARA 1/2" O 5/8".

Ø	REFUERZO INFERIOR		REFUERZO SUPERIOR	
	h < 30	h > 30	h < 30	h > 30
3/8"	40	40	45	45
1/2"	40	40	50	50
5/8"	50	45	60	60
3/4"	60	55	75	75
1"	1.15	1.00	1.30	1.30

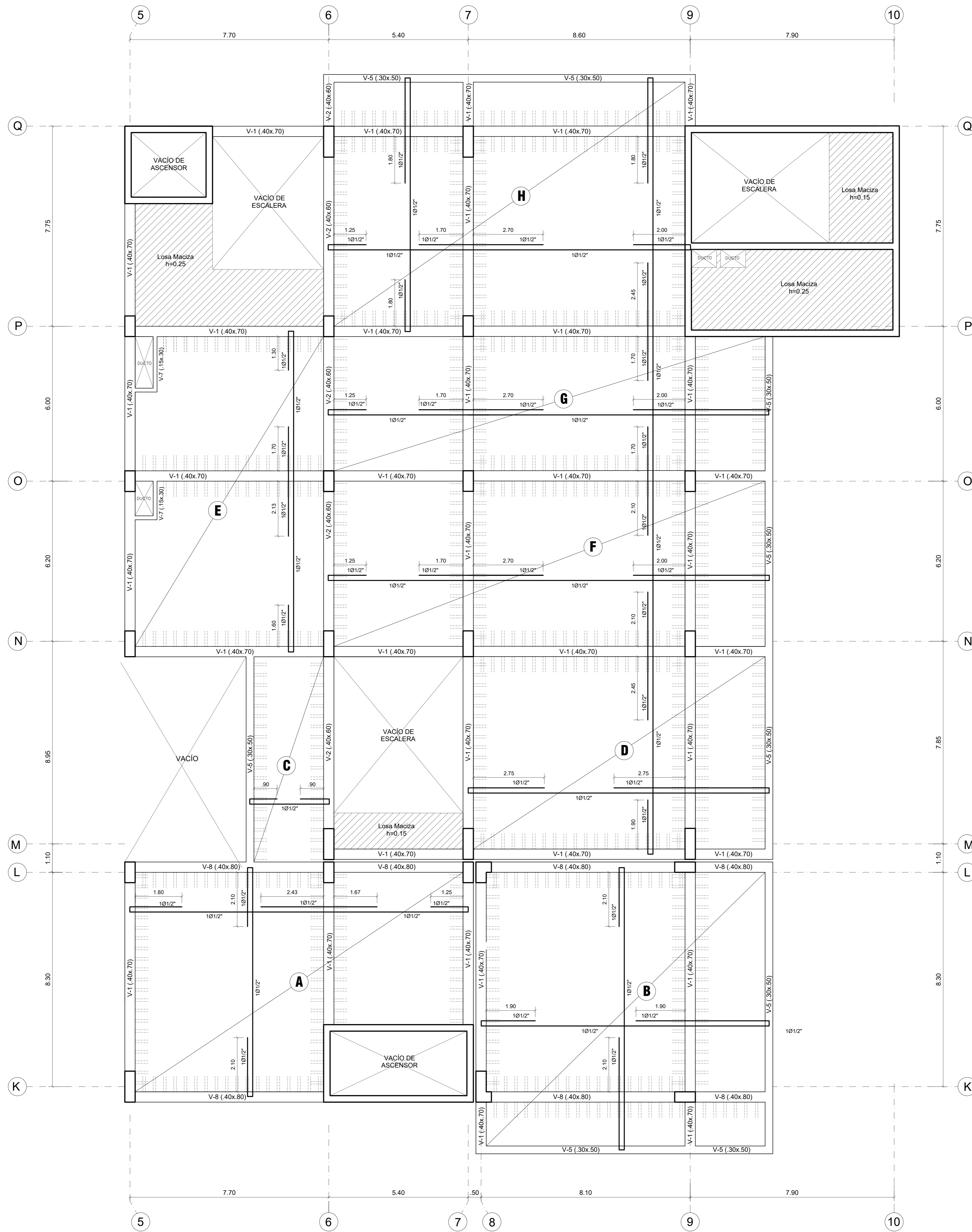


CUADRO DE VIGAS

<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-1</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-2</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-3</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-4</p>
<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-5</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-6</p>	<p>4 Ø 1/2" Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-7</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-8</p>

Esc: 1/25

TECHO QUINTO NIVEL
ESC: 1/75



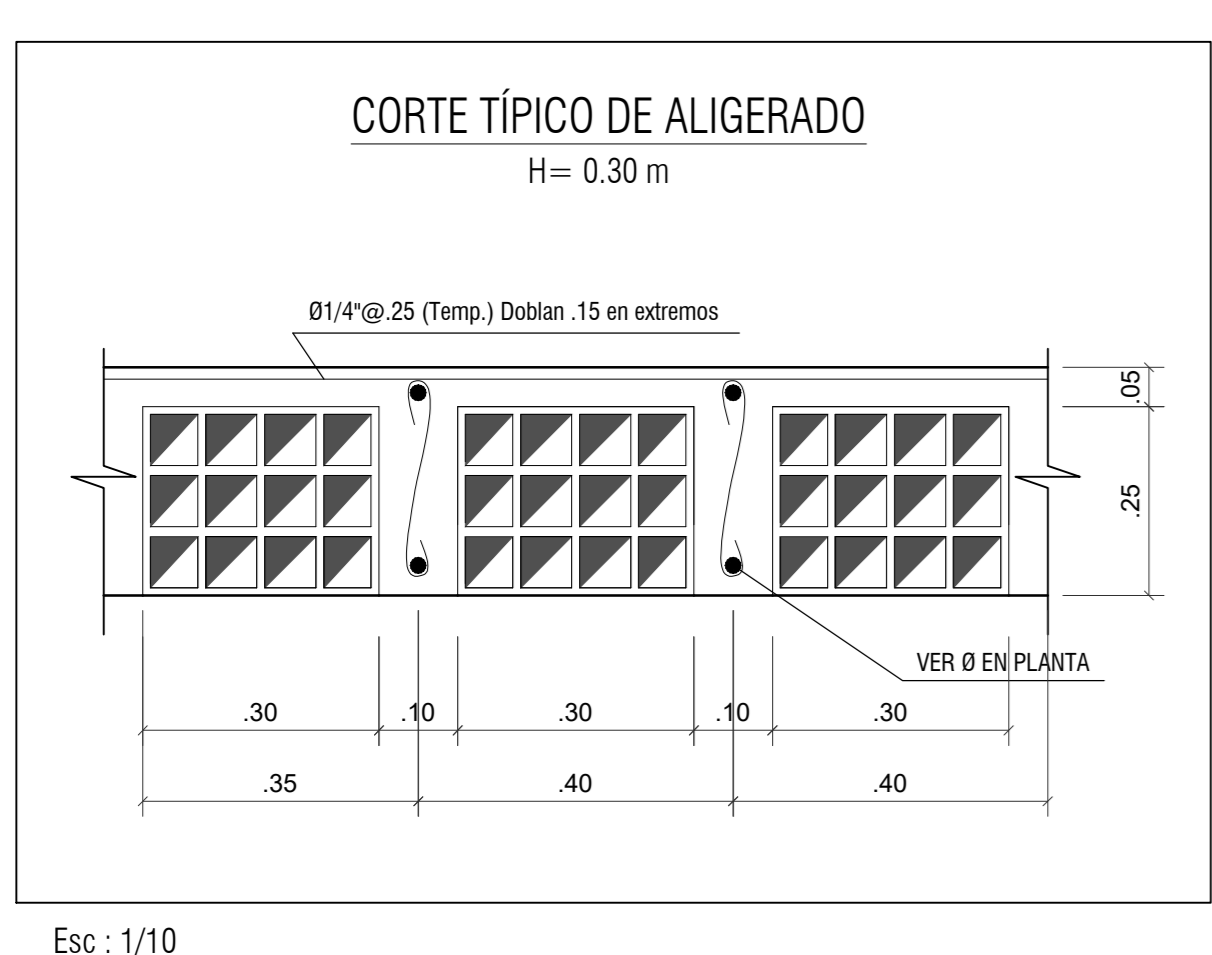
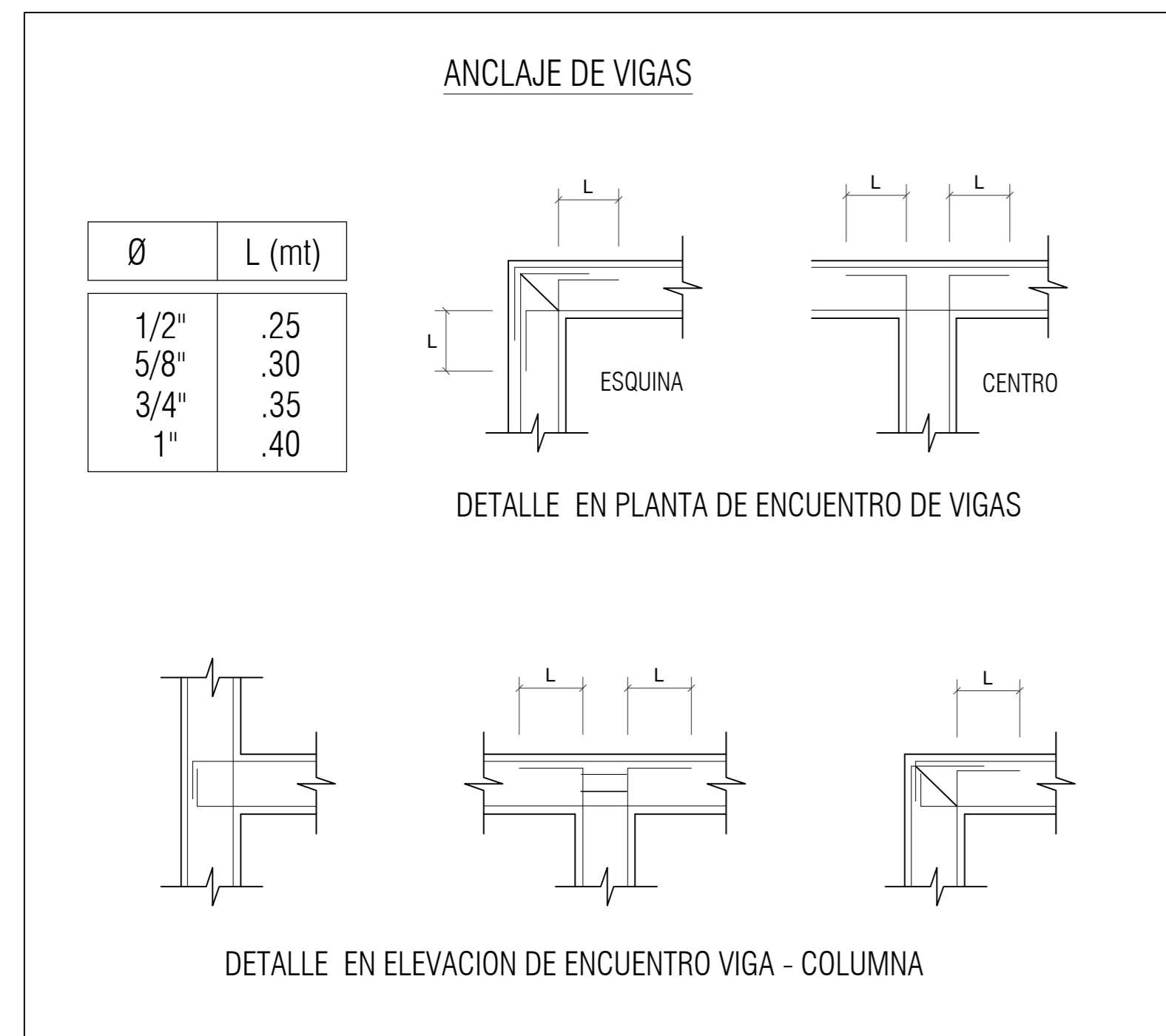
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>	<p>ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>	<p>PLANO: LOSA ALIGERADA</p>	<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: QUINTO NIVEL - SECTOR 2</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 072</p>	

TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

NOTAS

- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PORCENTAJES ESPECIFICADOS. AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %.
- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM. PARA PERNO DE 3/8" Y 35 CM. PARA 1/2" O 5/8".

Ø	REFUERZO INTERIOR		REFUERZO SUPERIOR	
	h < 30	h > 30	h < 30	h > 30
3/8"	40	40	45	45
1/2"	40	40	50	50
5/8"	50	45	60	60
3/4"	60	55	75	75
1"	1.15	1.00	1.30	1.30

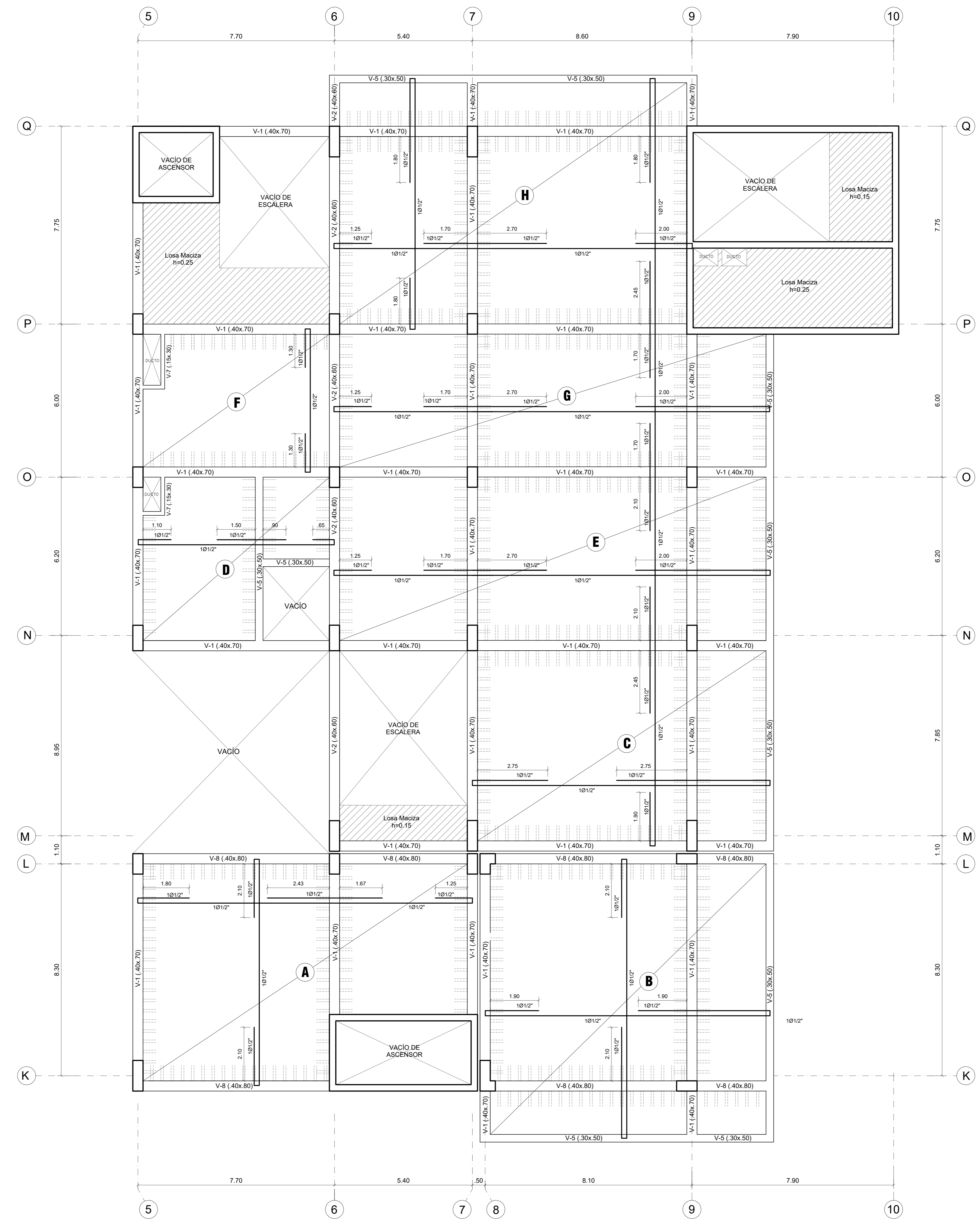


CUADRO DE VIGAS

<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-1</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-2</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-3</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-4</p>
<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-5</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-6</p>	<p>4 Ø 1/2" Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-7</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-8</p>

Esc: 1/25

TECHO SEXTO NIVEL
ESC: 1/75



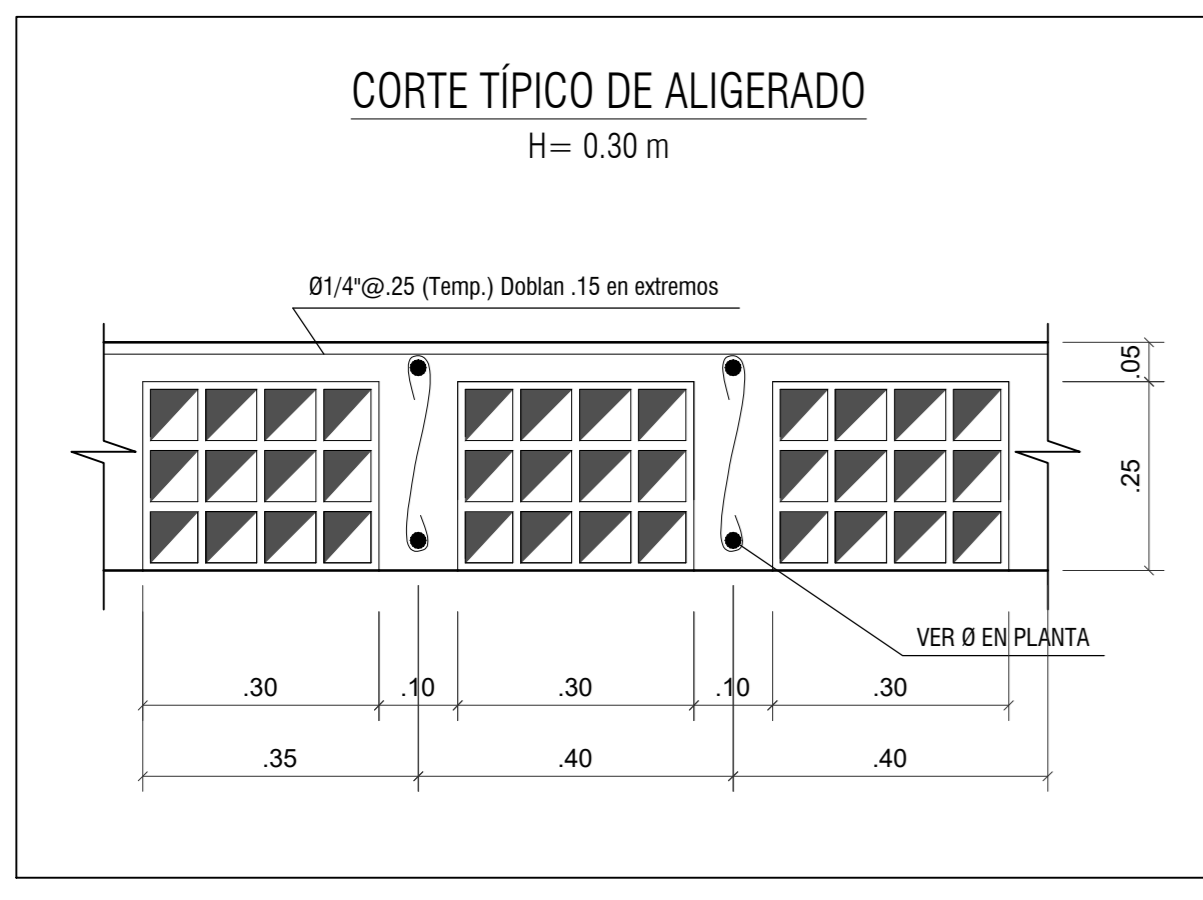
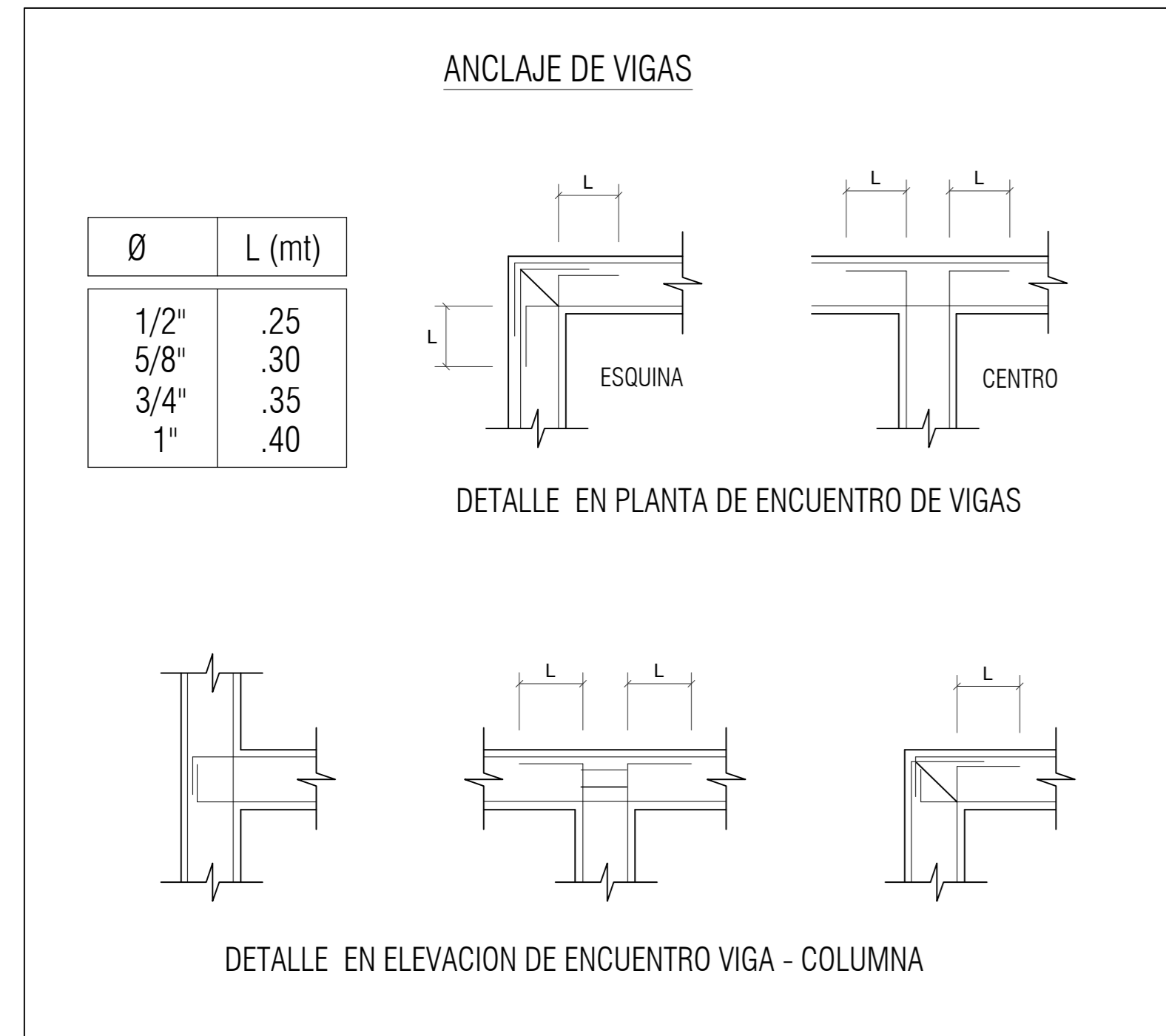
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS	ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: LOSA ALIGERADA ESPECIFICACIÓN: SEXTO NIVEL - SECTOR 2	ESCALA: 1/75 FECHA: NOVIEMBRE 2020
		COO. DE LÁMINA: E-15 Nº DE LÁMINA: 073	

TRASLAPES Y EMPALMES PARA VIGAS, LOSA Y ALIGERADOS

NOTAS

- NO EMPALMAR MAS DEL 50% DEL AREA DE UNA MISMA SECCION EN CASO DE NO EMPALMARSE EN LAS ZONAS INDICADAS O CON LOS PORCENTAJES ESPECIFICADOS. AUMENTAR LA LONGITUD DE EMPALME EN UN 70 %.
- PARA ALIGERADOS Y VIGAS CHATAS EL ACERO INFERIOR SE EMPALMARA SOBRE LOS APYOS SIENDO LA LONGITUD DE EMPALME IGUAL A 25 CM. PARA FERRO DE 3/8" Y 35 CM. PARA 1/2" O 5/8"

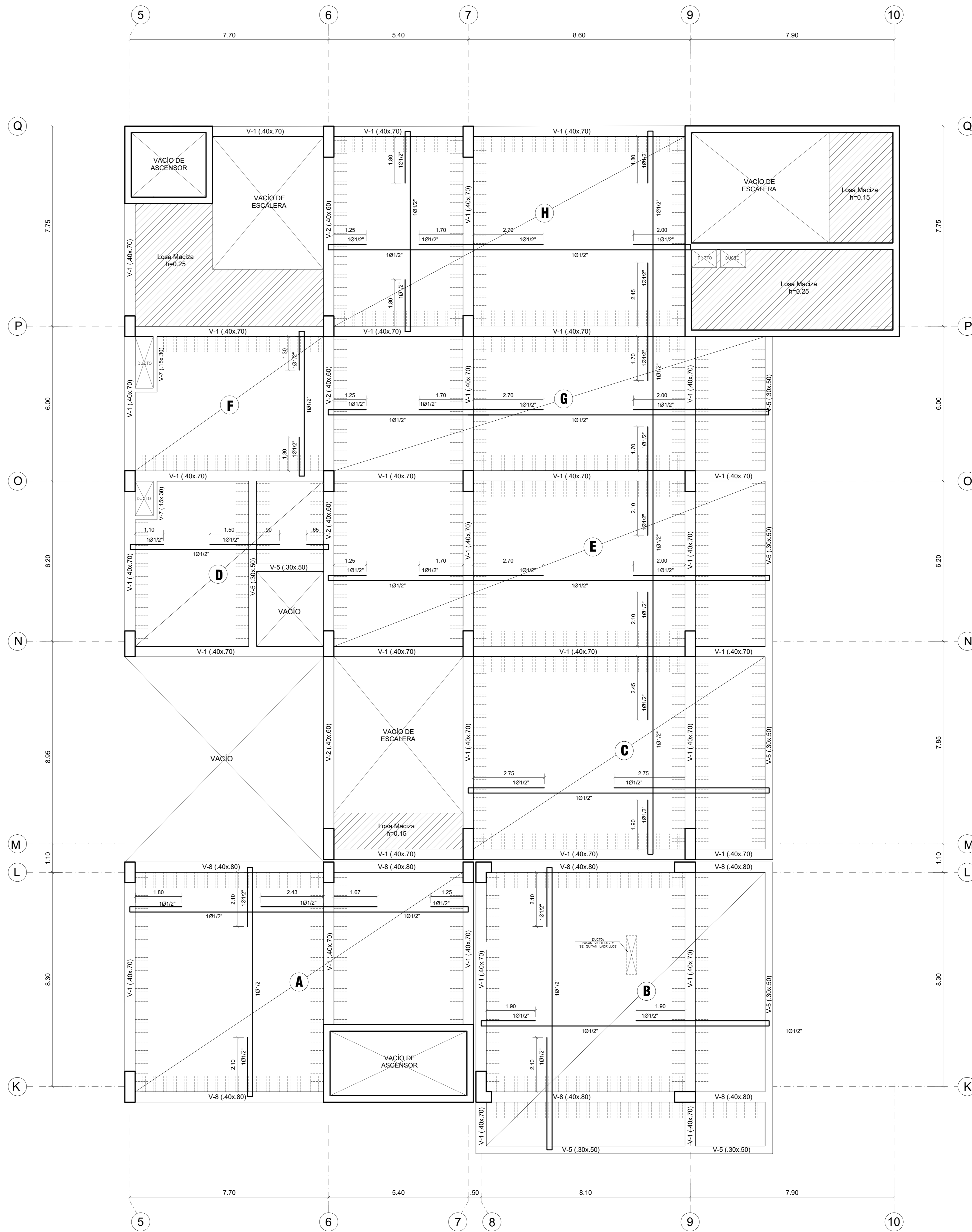
Ø	REFUERZO INTERIOR		REFUERZO SUPERIOR	
	h < 30	h > 30	h < 30	h > 30
3/8"	40	40	45	45
1/2"	40	40	50	50
5/8"	50	45	60	60
3/4"	60	55	75	75
1"	1.15	1.00	1.30	1.30



CUADRO DE VIGAS

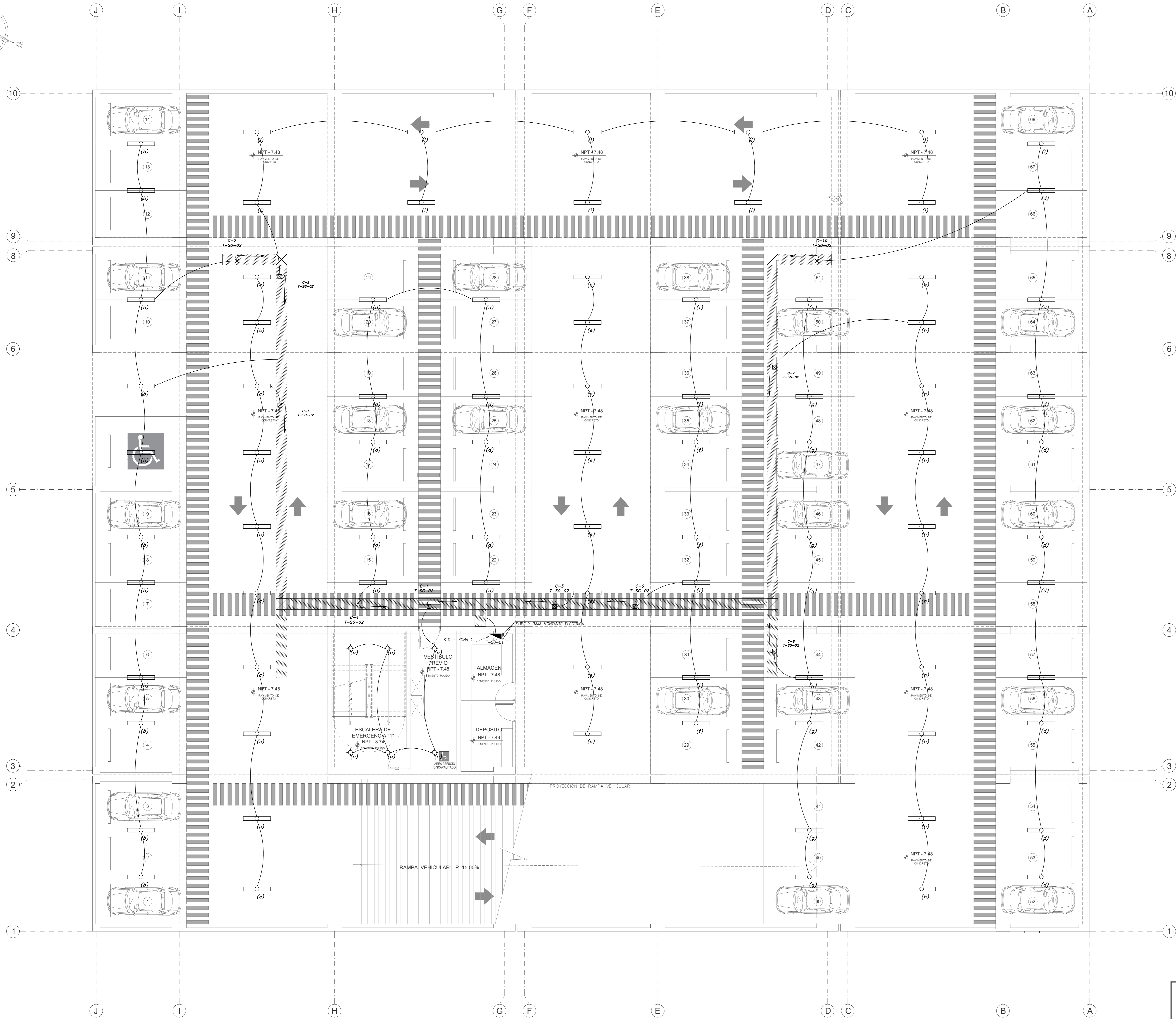
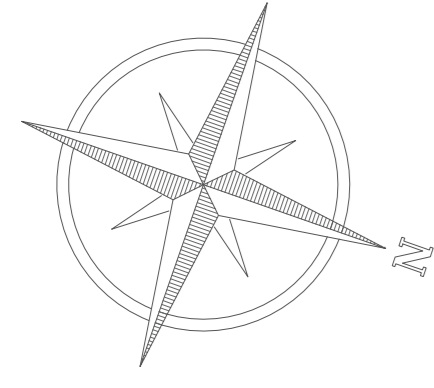
<p>4 Ø 5/8" - 4 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-1</p>	<p>3 Ø 5/8" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-2</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-3</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-4</p>
<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-5</p>	<p>6 Ø 5/8" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-6</p>	<p>4 Ø 1/2" Ø 1/4"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-7</p>	<p>4 Ø 5/8" - 6 Ø 1/2" - 4 Ø 3/4" Ø 3/8"</p> <p>1 @ 0.05, 5 @ 0.10, 3 @ 0.15, Resto @ 0.20 (Confinar extremos) ESC. 1.25</p> <p>V-8</p>

Esc: 1/25



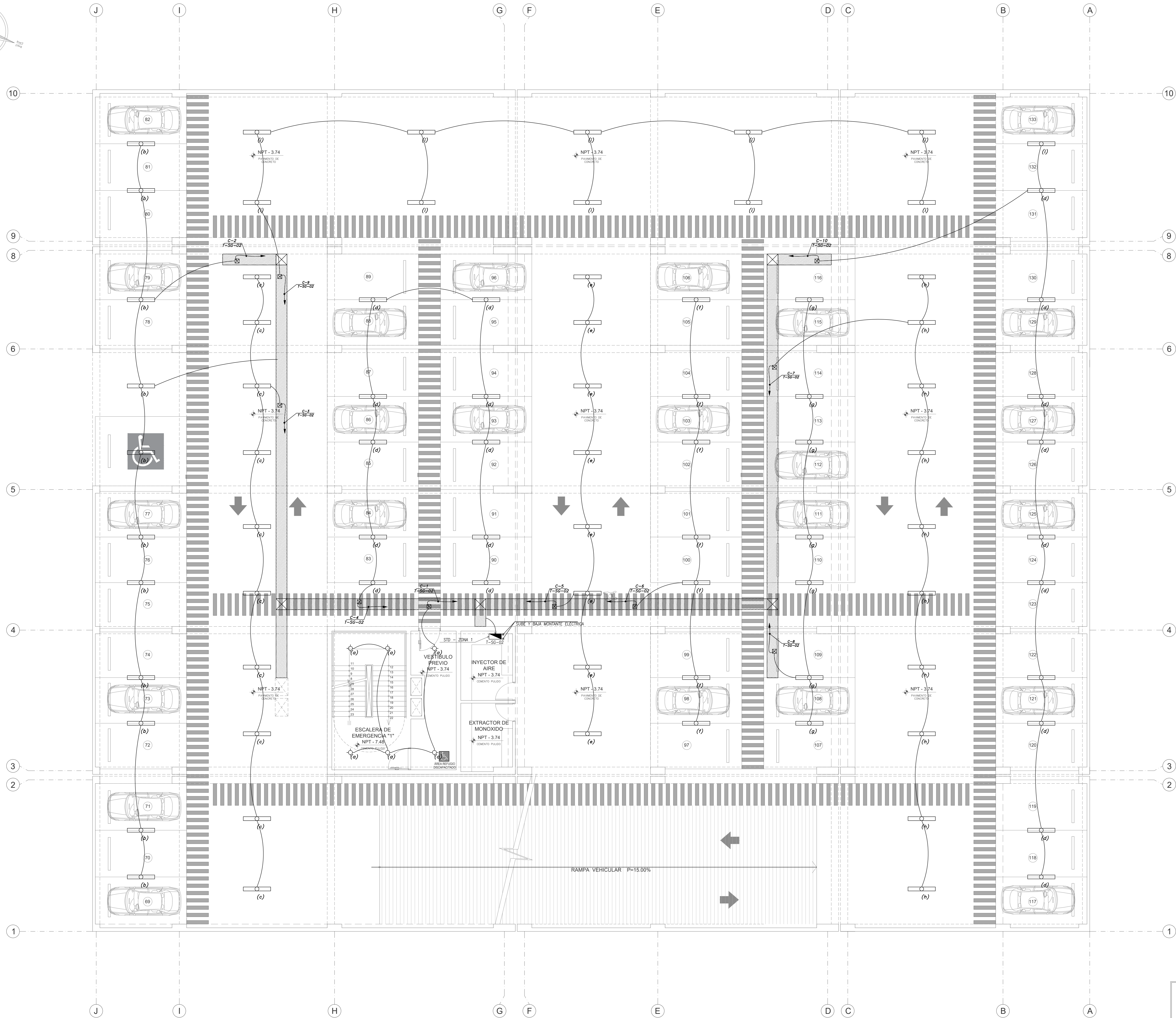
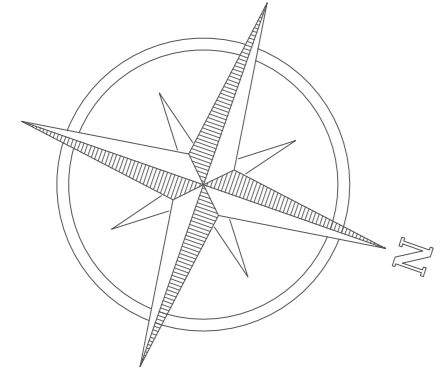
TECHO SÉPTIMO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>	<p>ESPECIALIDAD: ESTRUCTURAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>	<p>PLANO: LOSA ALIGERADA</p>	<p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: SÉPTIMO NIVEL - SECTOR 2</p>	<p>COO. DE LÁMINA: E-16</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 074</p>



MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOCO LED VINTAGE CLARO		18 W	220	4000	AMARILLO
APARATO DE ILUMINACION ACCESADO		2 x 18 W	100-240	3000	BLANCO
FAJES LED RECORTABLES RECTANGULARES 60 X 60 CM		45 W	100-240	3000	AMARILLO
FOCO LED INCLINADO		5.5 W	100-240	300	BLANCO
EQUIPO LED GUINCHES PARA ADHUCAR DISTANCIAS		30 W	100-277	4000	BLANCO
BRANDEA PARA SUELOS BORGES RAMPA					

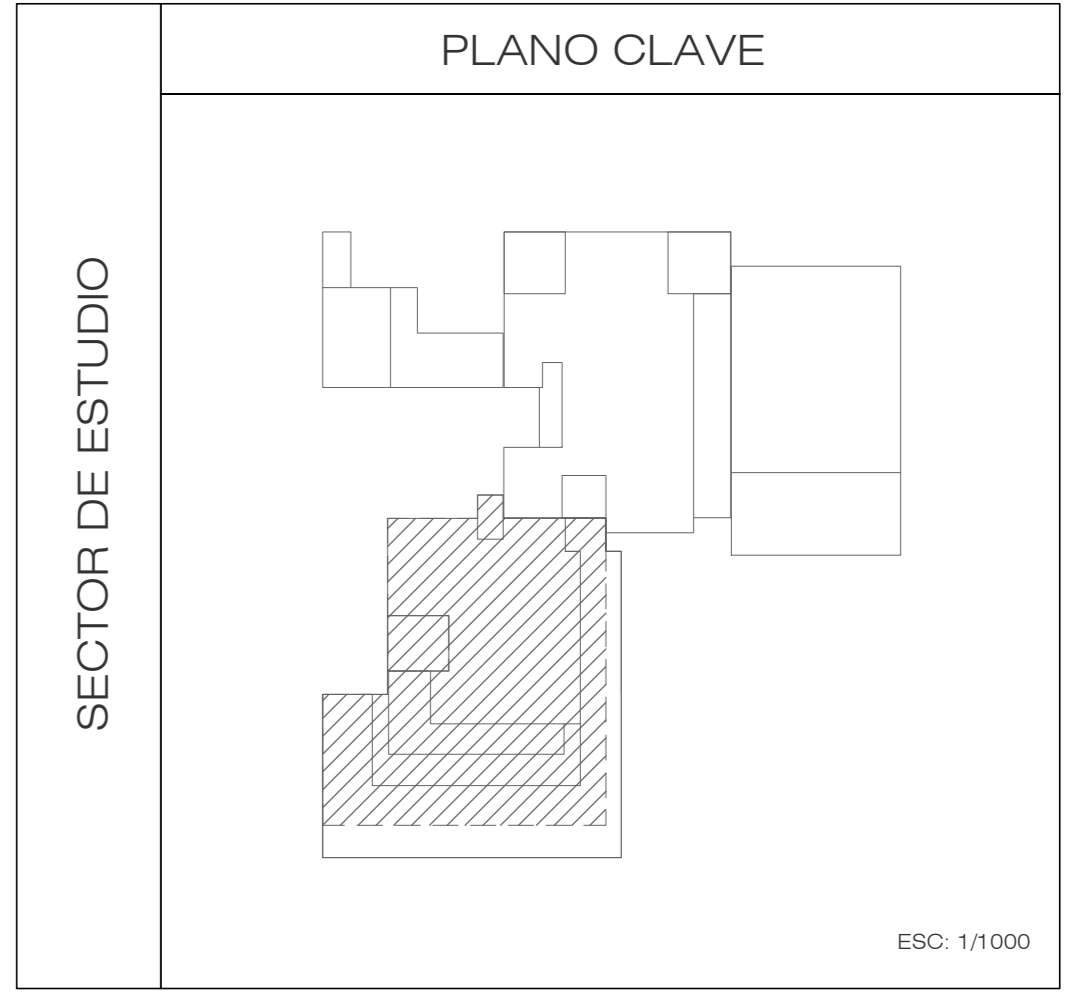
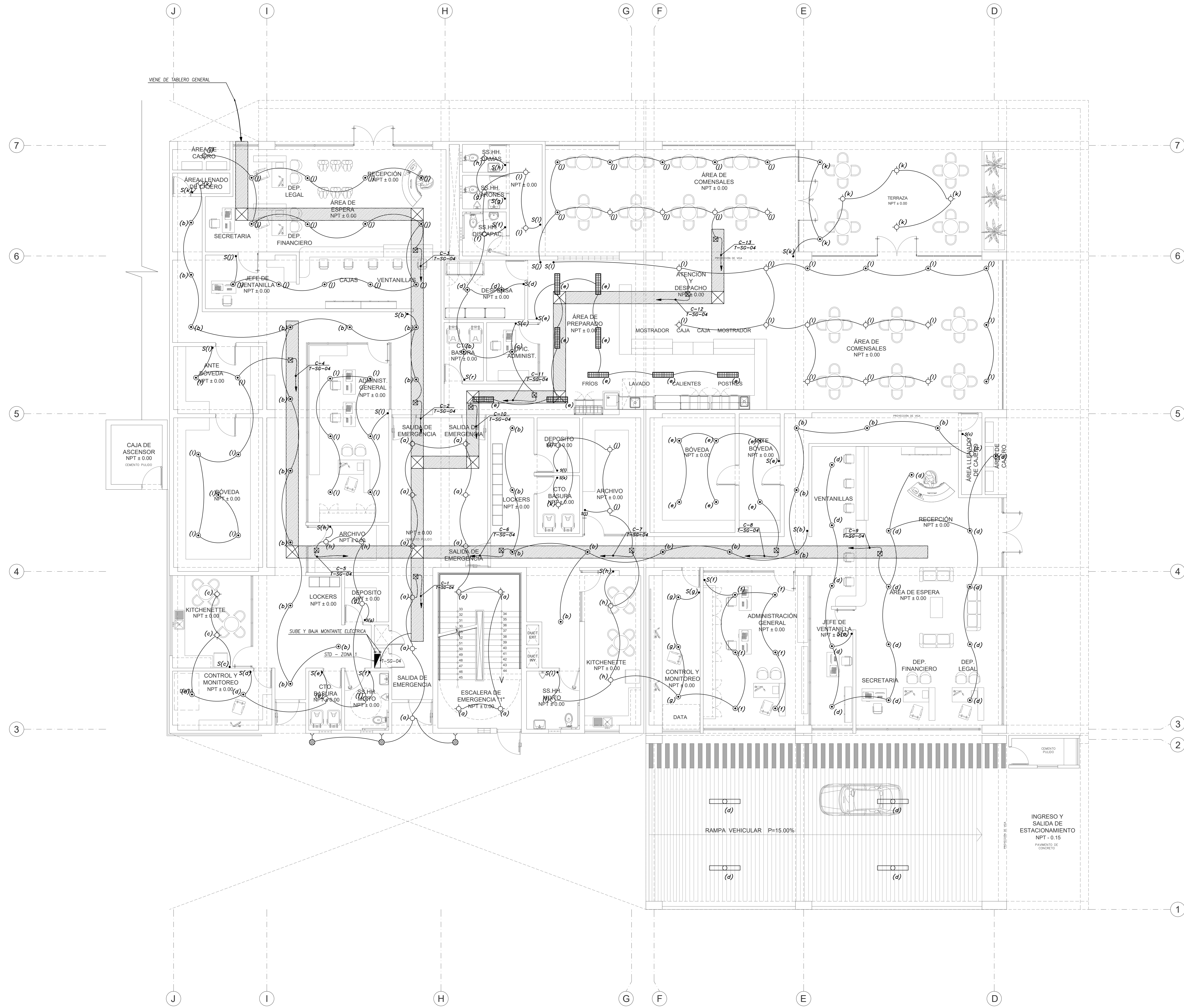
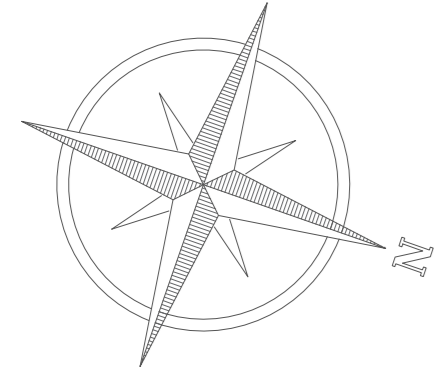
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senart.</p>	<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: ALUMBRADO ESPECIFICACIÓN: SEGUNDO SOTANO - SECTOR 1</p>	<p>ESCALA: 1/75 FECHA: DICIEMBRE 2020</p>
		<p>OD. DE LÁMINA: IE-01 N° DE LÁMINA: 075</p>	



MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOCO LED VINTAGE CLARO		18 W	220	4000	AMARILLO
ARRANQUE PARA BARRA ACCESOS		2 x 18 W	100-240	3000	BLANCO
FARE LED BARRA RECTANGULAR 60 X 120		40 W	100-240	3000	AMARILLO
FOCO LED INCRUSTADO PARA BARRAS DESTACADAS		5.5 W	100-240	300	BLANCO
BARRA LED PARA BARRAS DESTACADAS		30 W	100-277	4000	BLANCO

PLANTA PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75

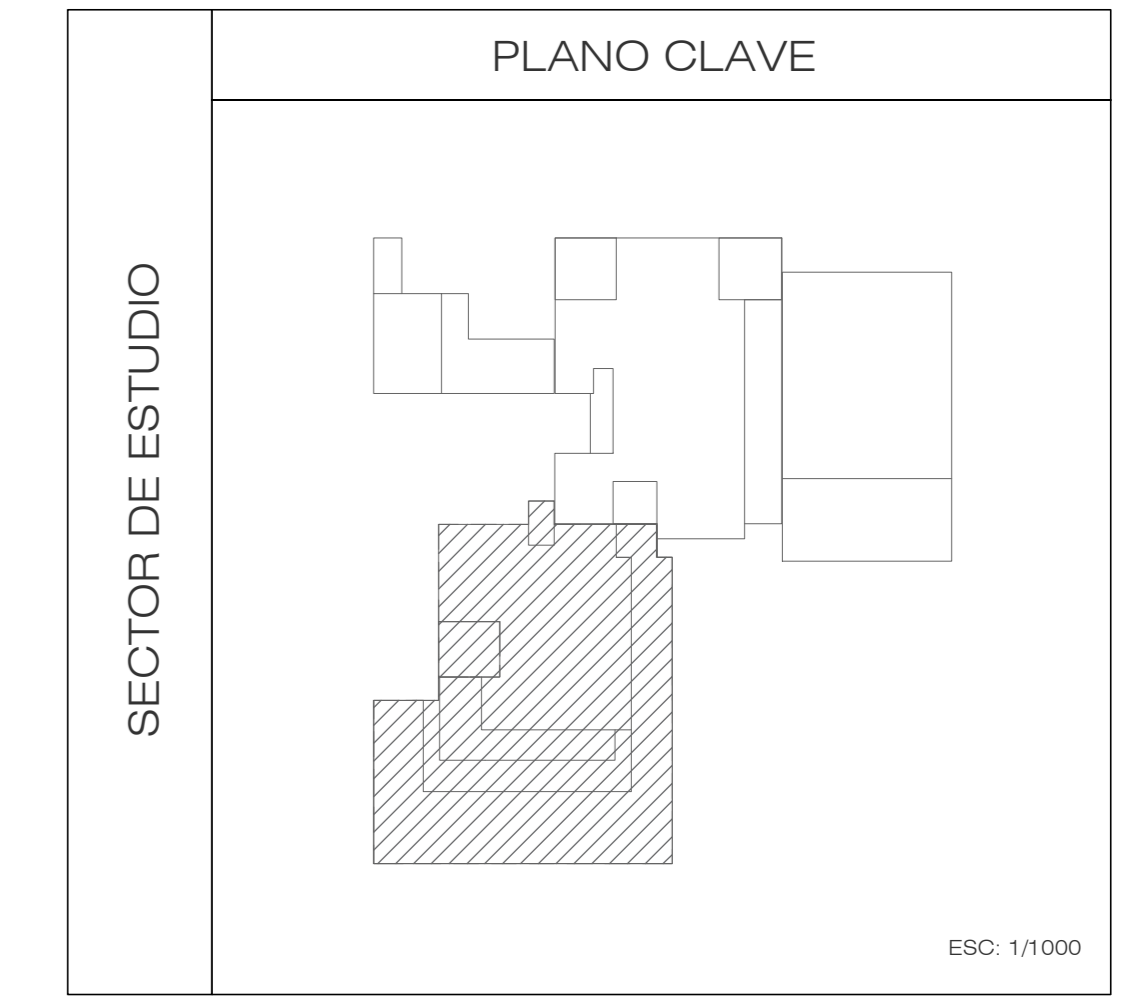
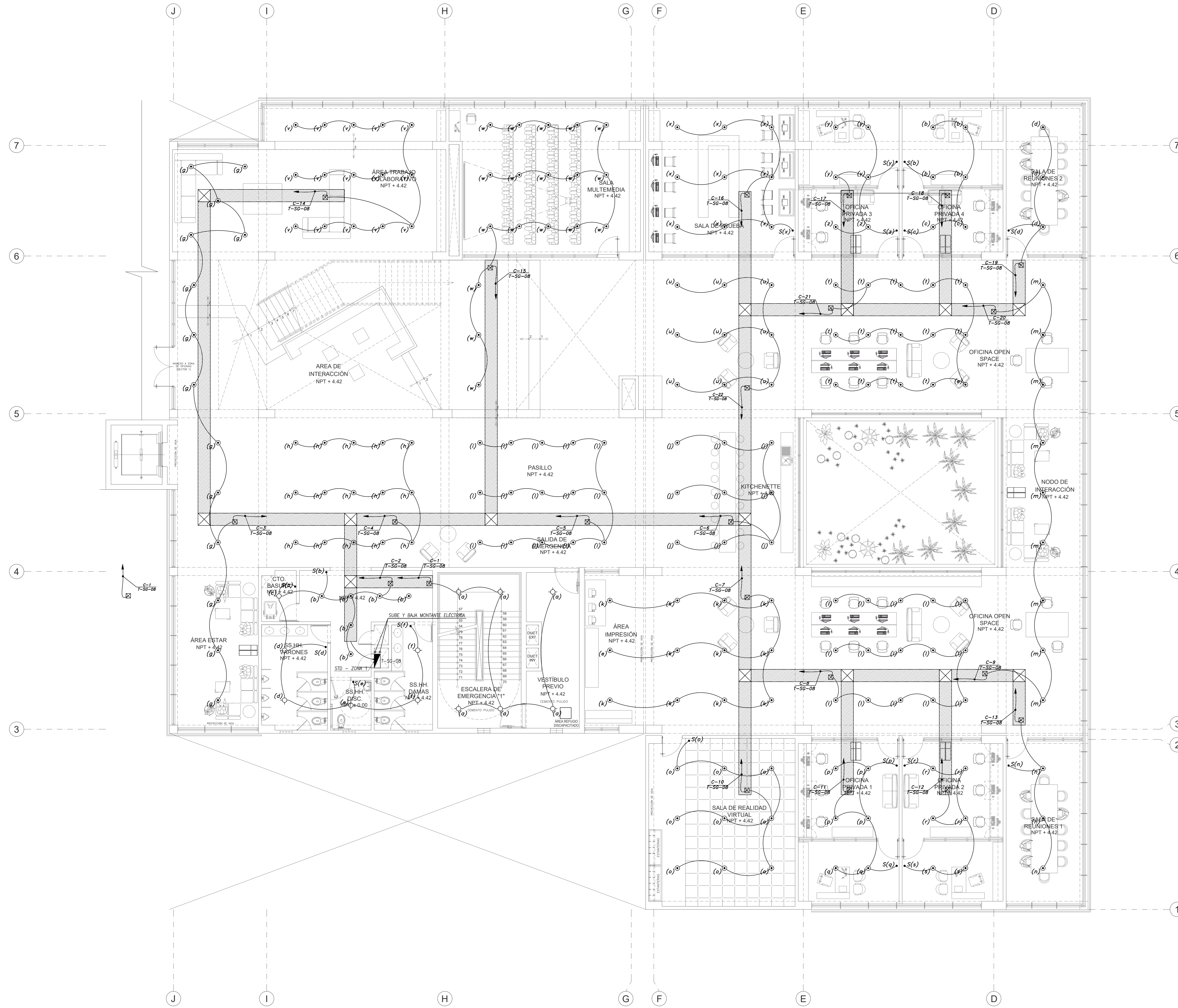
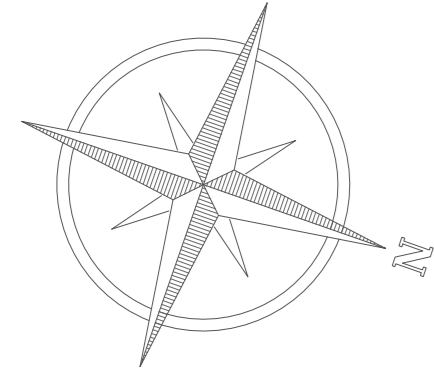
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senart.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p> <p>PLANO: ALUMBRADO</p> <p>ESPECIFICACIÓN: PRIMER SÓTANO - SECTOR 1</p>	<p>ESCALA: 1/75</p> <p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>
			<p>COD. DE LÁMINA: IE-02</p> <p>Nº DE LÁMINA: 076</p>



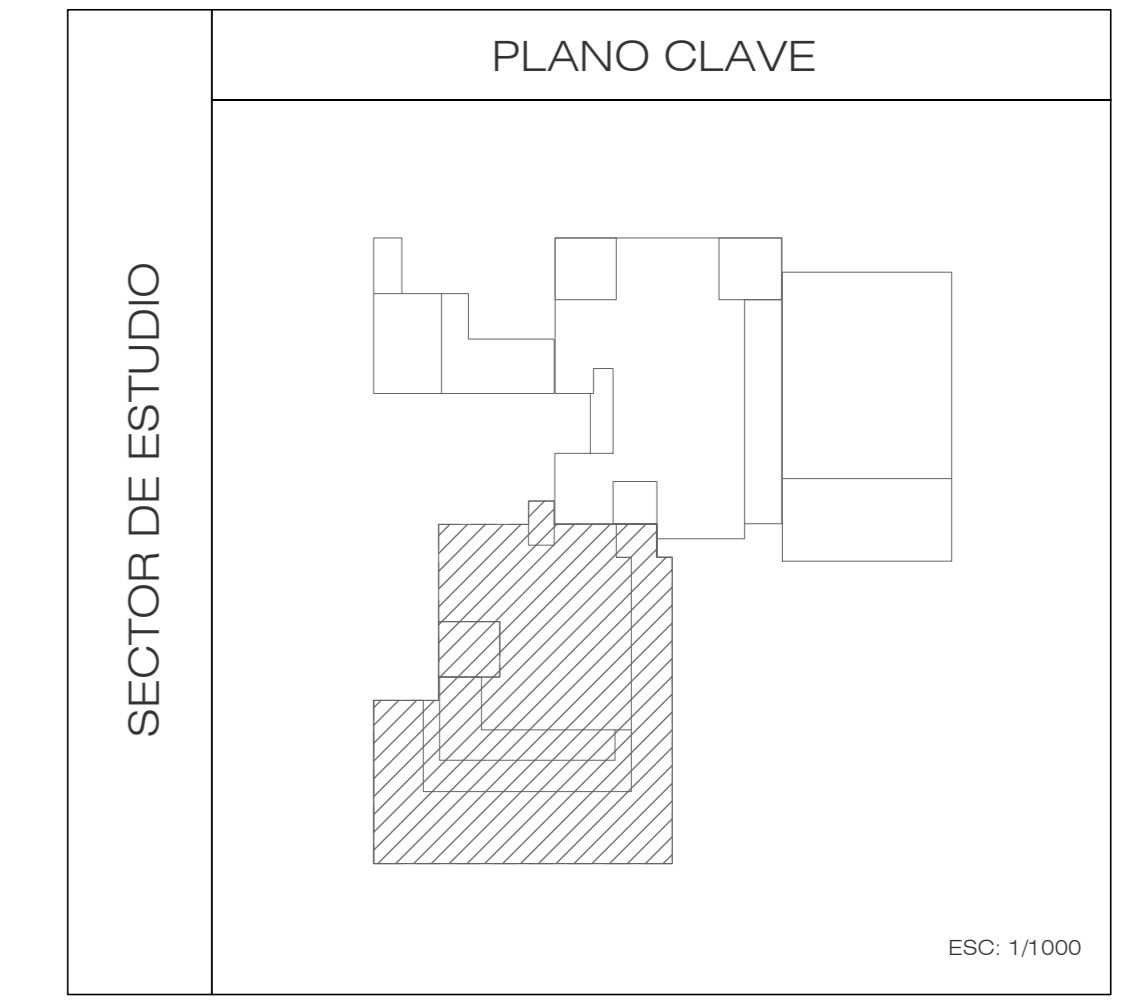
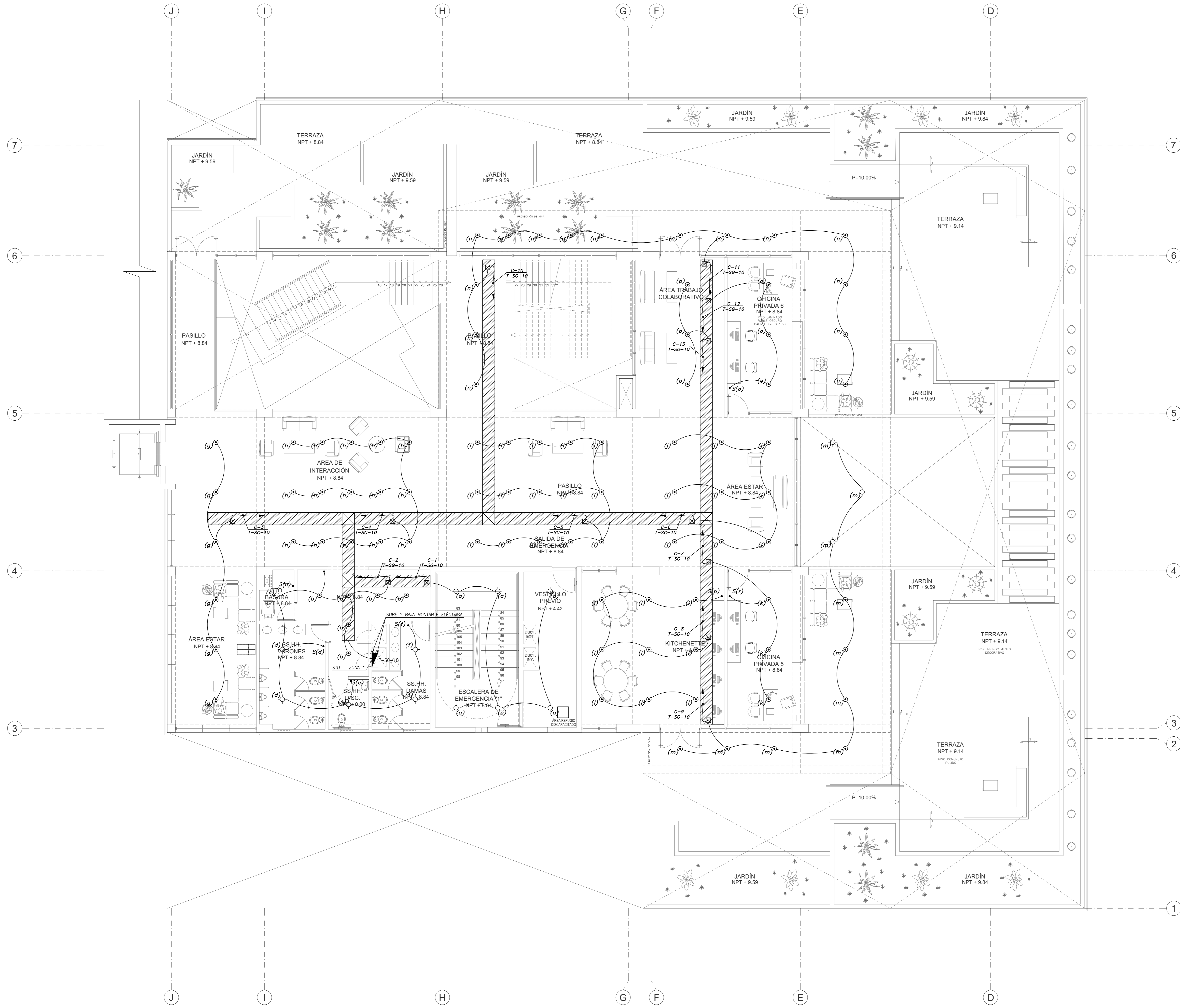
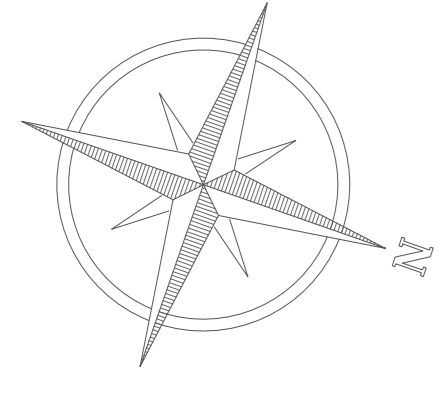
MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOCO LED VINTAGE CLARO		18 W	220	4000	AMARILLO
APARATO DE ILUMINACION ACCESORIO		2 x 18 W	100-240	3000	BLANCO
FAJONES LED LINEALES RECCIONALES DE 18 X 18		48 W	100-240	3000	AMARILLO
FOCO LED INCOHERENTE		5.5 W	100-240	300	BLANCO
ESQUEMA DE ILUMINACION PARA ALCIVAR (SISTEMAS)		30 W	100-277	4000	BLANCO
BARANDA TIPO BARRA DE BARRIDO SANSIB		-	-	-	-

PLANTA PRIMER NIVEL
ESC: 1/75

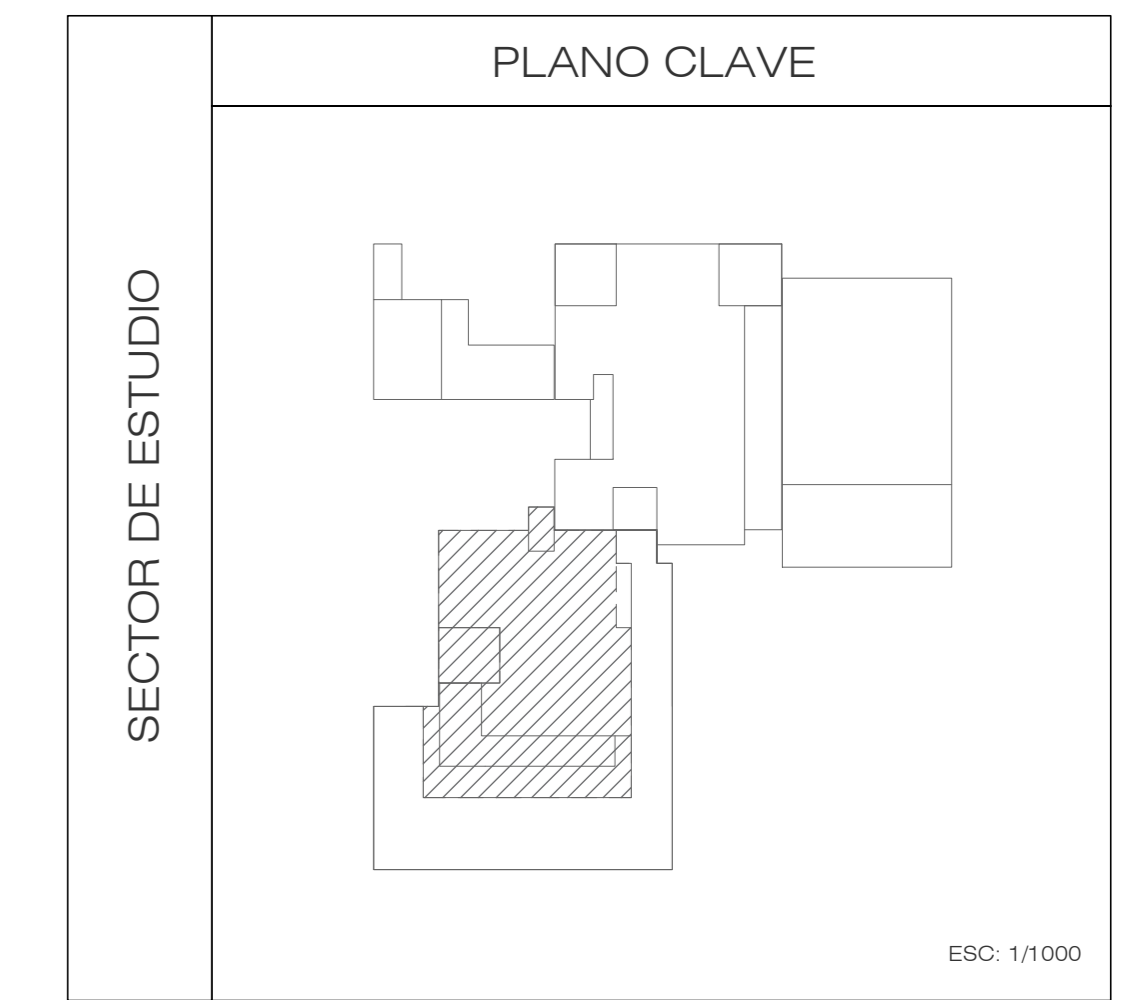
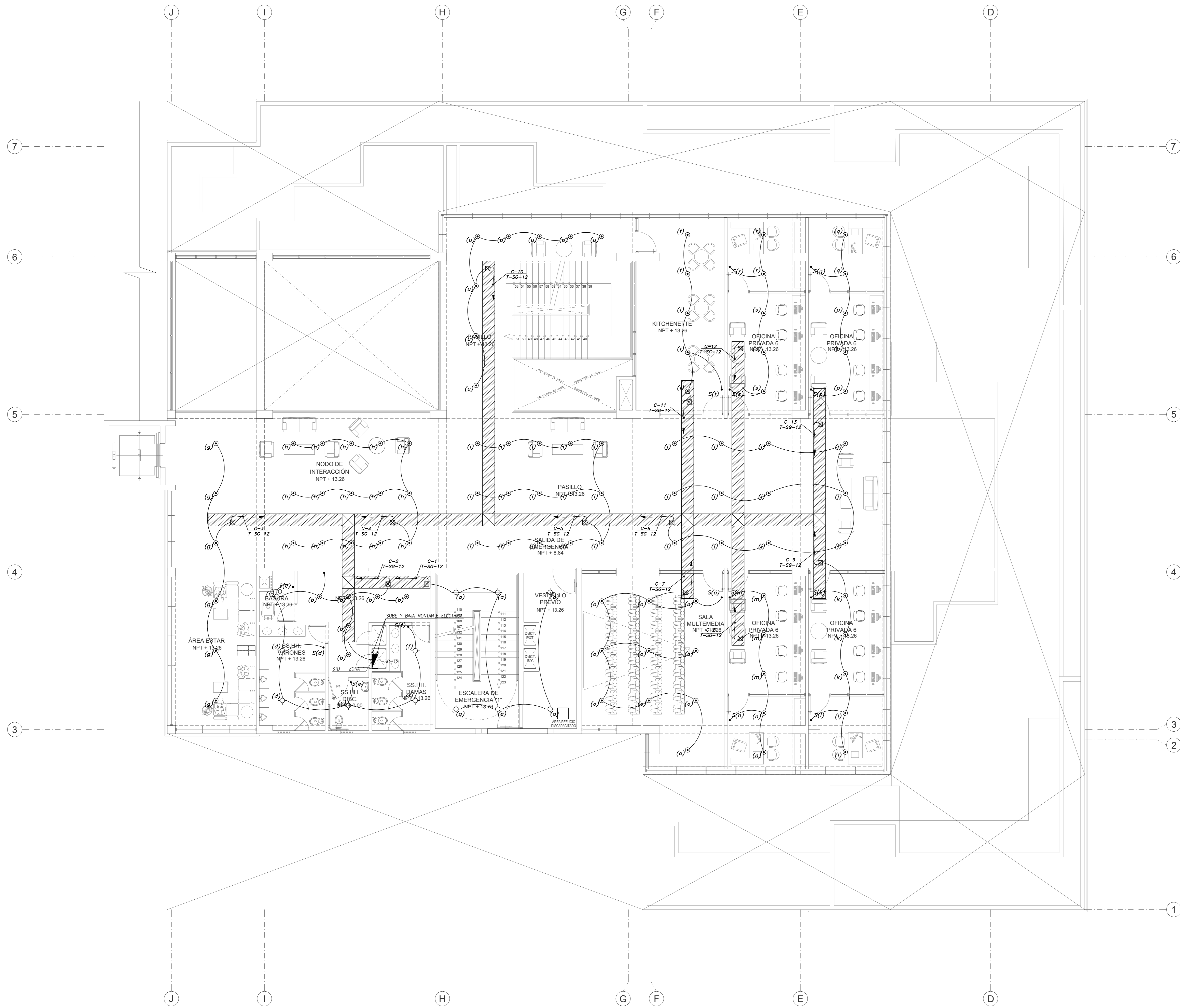
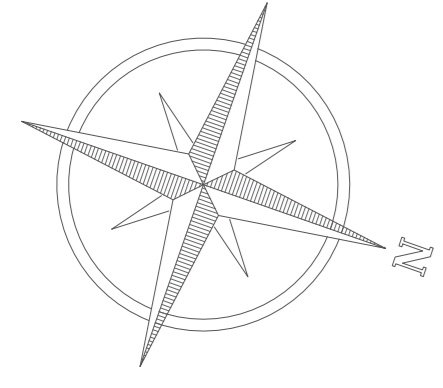
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senatt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IE-03</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: ALUMBRADO ESPECIFICACIÓN: PRIMERA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 077</p>



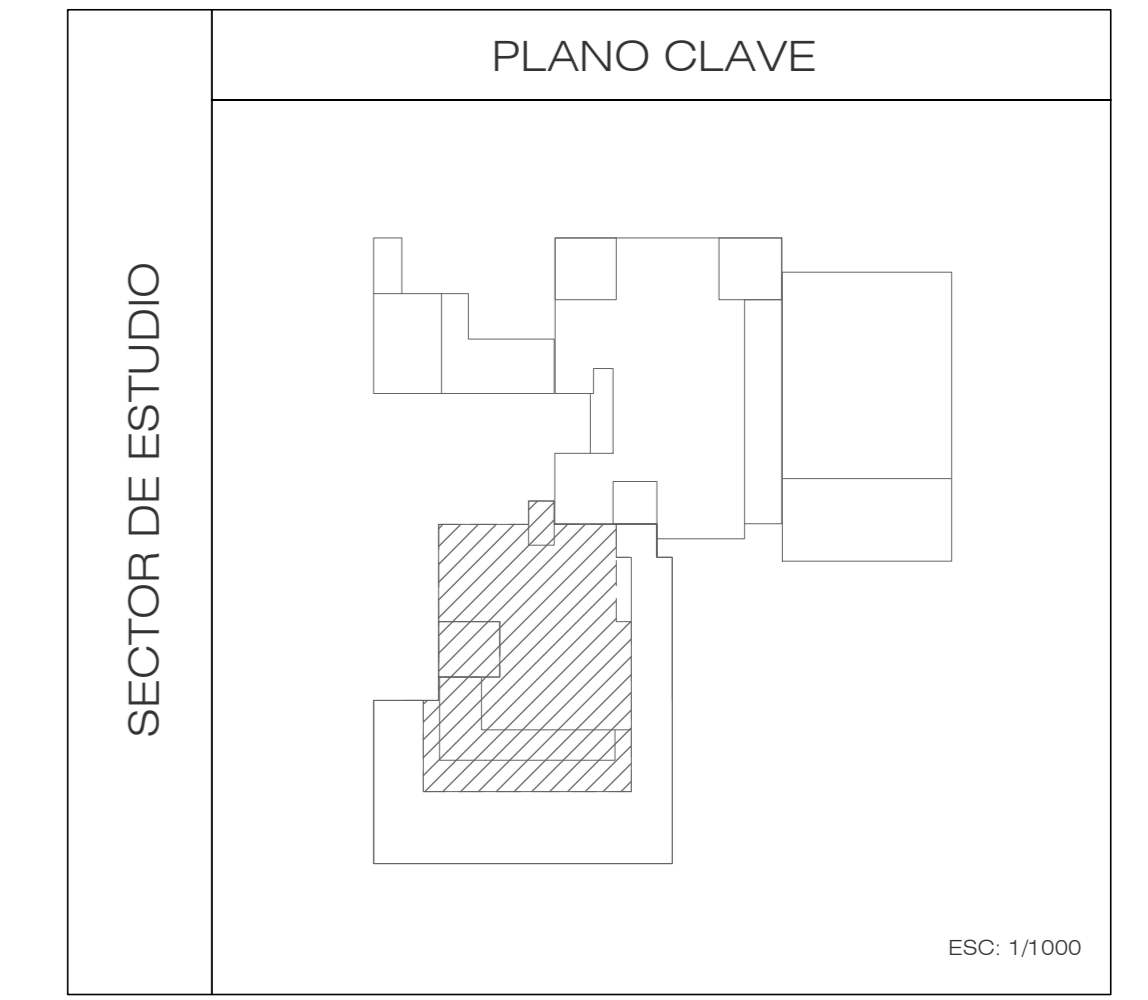
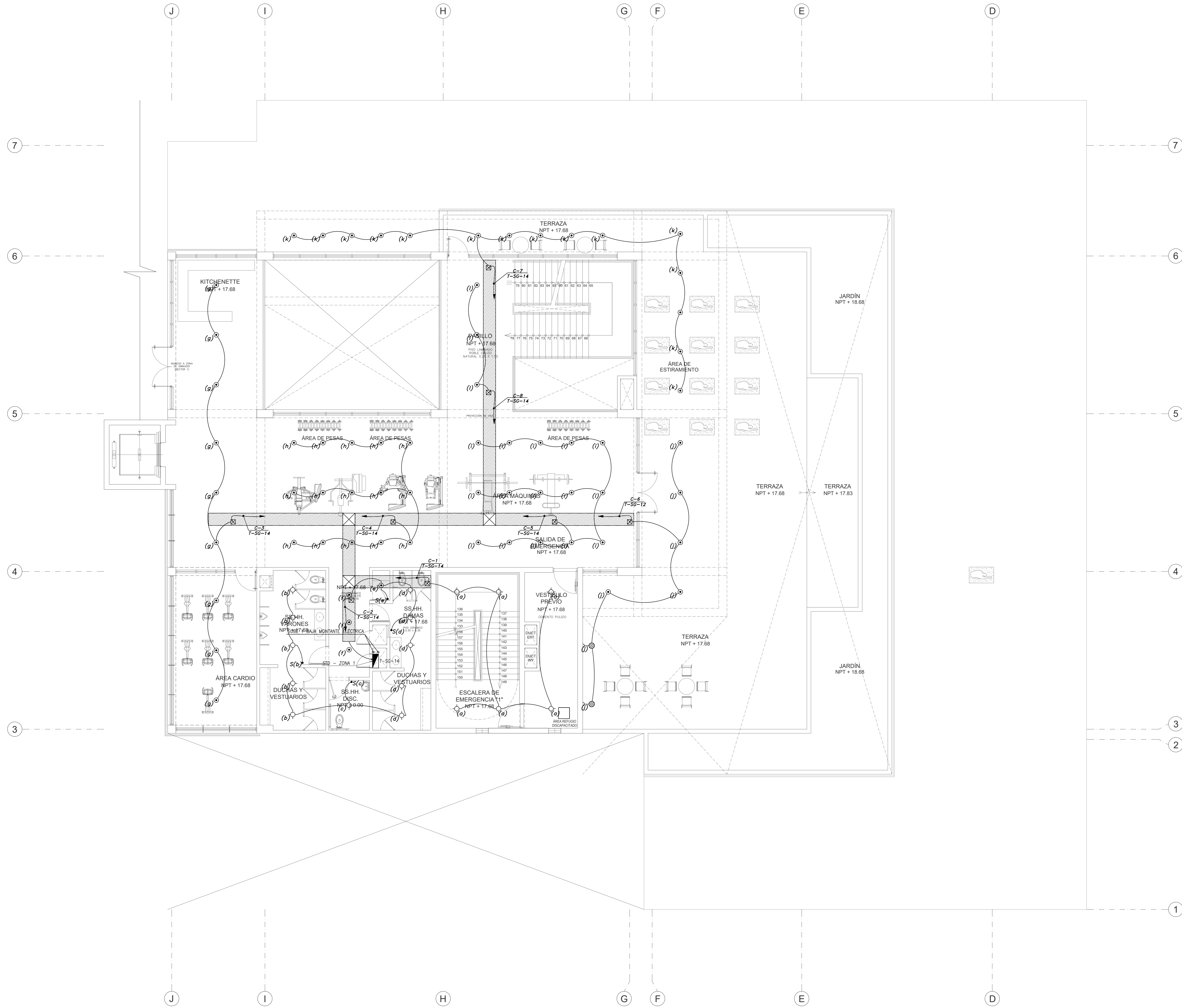
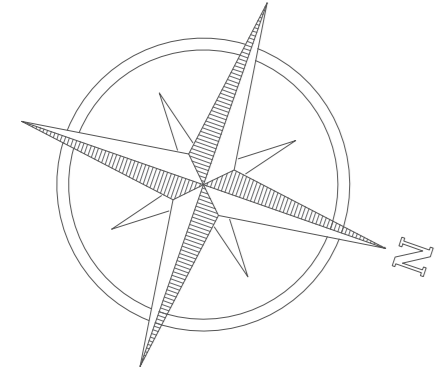
MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOCO LED VINTAGE CLARO		18 W	220	400	AMARILLO
ARRASTRE PARA ACCESO		2 x 18 W	100-240	3000	BLANCO
FAHLE LED BARRA RECTANGULAR 60 X 120		45 W	100-240	3000	AMARILLO
FOCO LED INCRUSTADO		5.5 W	100-240	300	BLANCO
EQUIPO LED GUINEST PARA ACCESOS DISTANCIADOS		30 W	100-277	4000	BLANCO
BARANDA PARA BARRERA DE SEGURIDAD		-	-	-	-



MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOCO LED VINTAGE CLARO		18 W	220	4000	AMARILLO
ARRANQUE INDICADOR ACCIONADO		2 x 18 W	100-240	3000	BLANCO
FAJAS LED INDICADOR RECTANGULAR 20 X 100		40 W	100-240	3000	AMARILLO
FOCO LED INCRUSTADO		5.5 W	100-240	300	BLANCO
ESQUELETO LED INCRUSTADO PARA ALICATAS 200 X 200		30 W	100-277	4000	BLANCO
INDICADOR LED RECTANGULAR 20 X 100		-	-	-	-



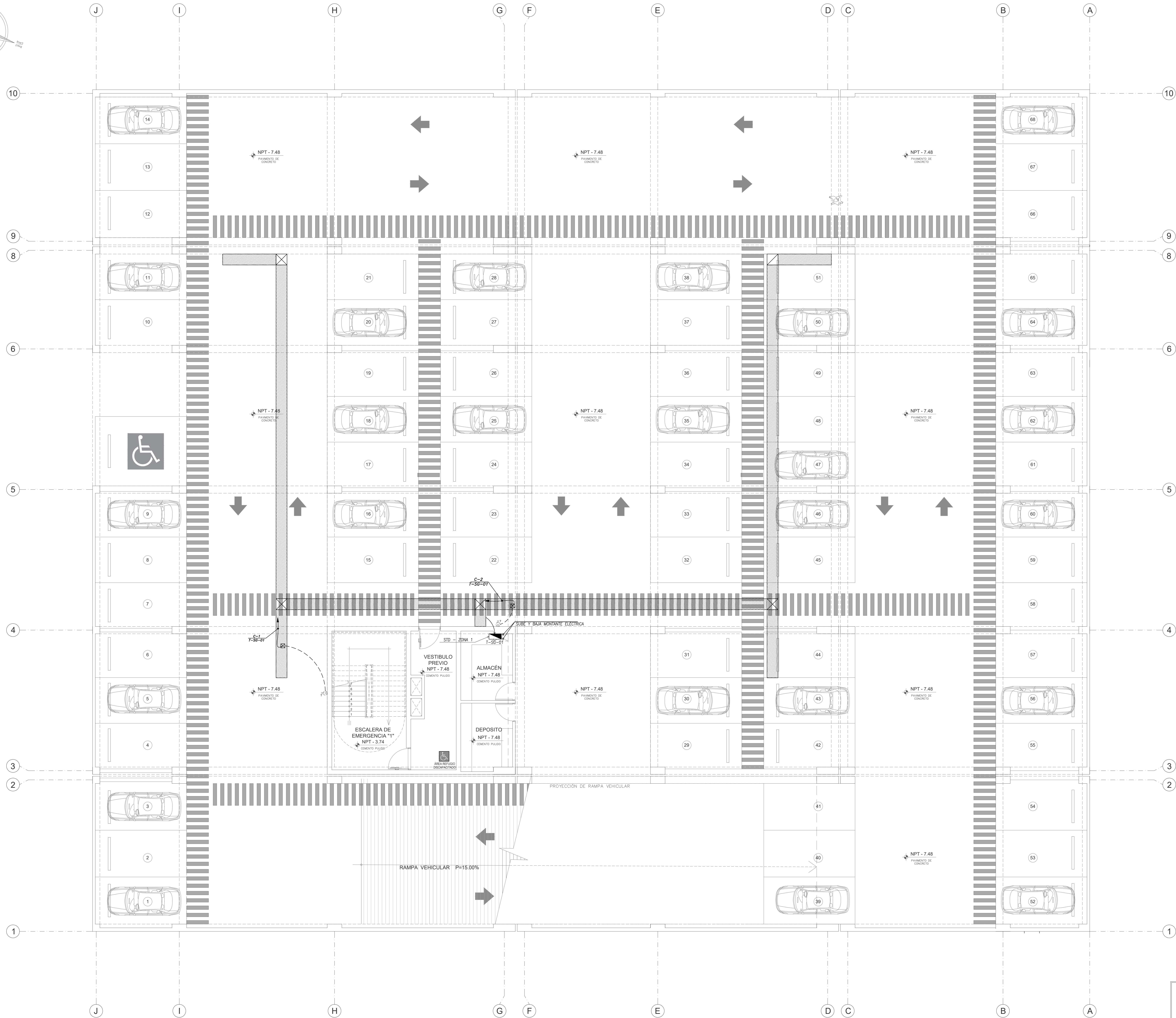
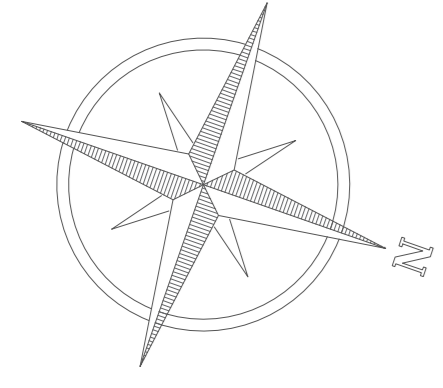
MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOCO LED VINTAGE CLARO		18 W	220	4000	AMARILLO
ARRANQUE INDICADOR		2 x 18 W	100-240	3000	BLANCO
ARRANQUE INDICADOR DE 18 W		45 W	100-240	3000	AMARILLO
FOCO LED INCHADO		5.5 W	100-240	300	BLANCO
EQUIPO LED INCHADO PARA ALUMBRADO DE CALLES		30 W	100-277	4000	BLANCO
INDICADOR DE ALUMBRADO DE CALLES		-	-	-	-



MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOOD-LED VINTAGE CLARO		18 W	220	4000	AMARILLO
ARRASCO INDUSTRIAL ACCESADO		2 x 18 W	100-240	3000	BLANCO
FARE LED BARRAS RECTANGULARES 20 X 20		40 W	100-240	3000	AMARILLO
FOOD-LED INCHADO		55 W	100-240	300	BLANCO
ESQUELETO LED LINEAL PARA ADICION DISTANCIAS		30 W	100-277	4000	BLANCO
BARANDA TUBO BARRAS BARRAS BARRAS		-	-	-	-

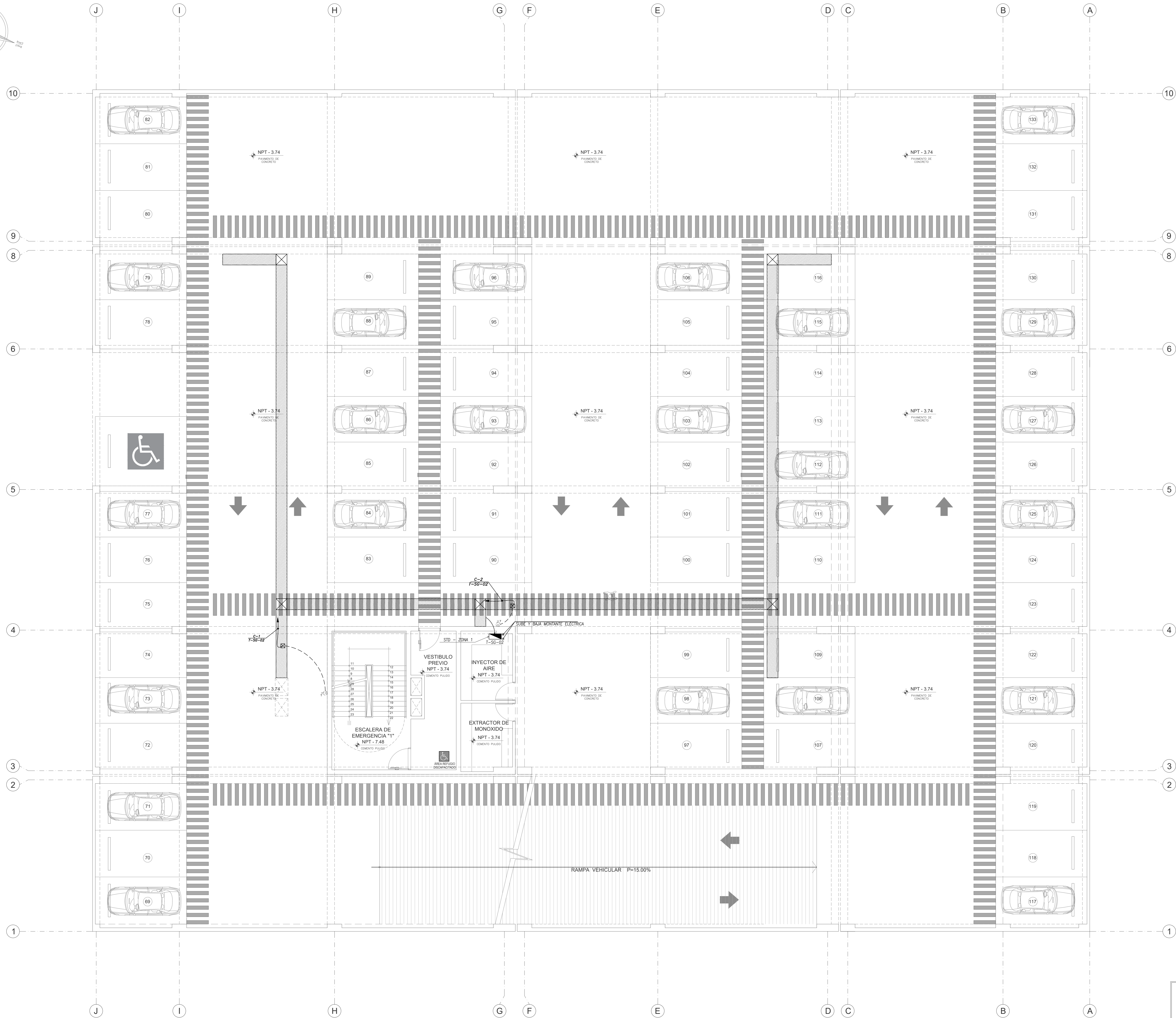
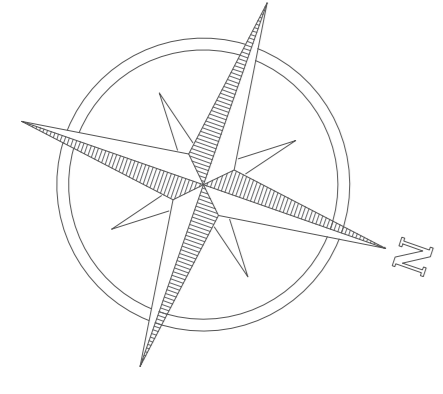
PLANTA QUINTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: ALUMBRADO</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>
			<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IE-07</p>
			<p>ESPECIFICACIÓN: QUINTA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 081</p>



PLANTA SEGUNDO SÓTANO
ESC: 1/75

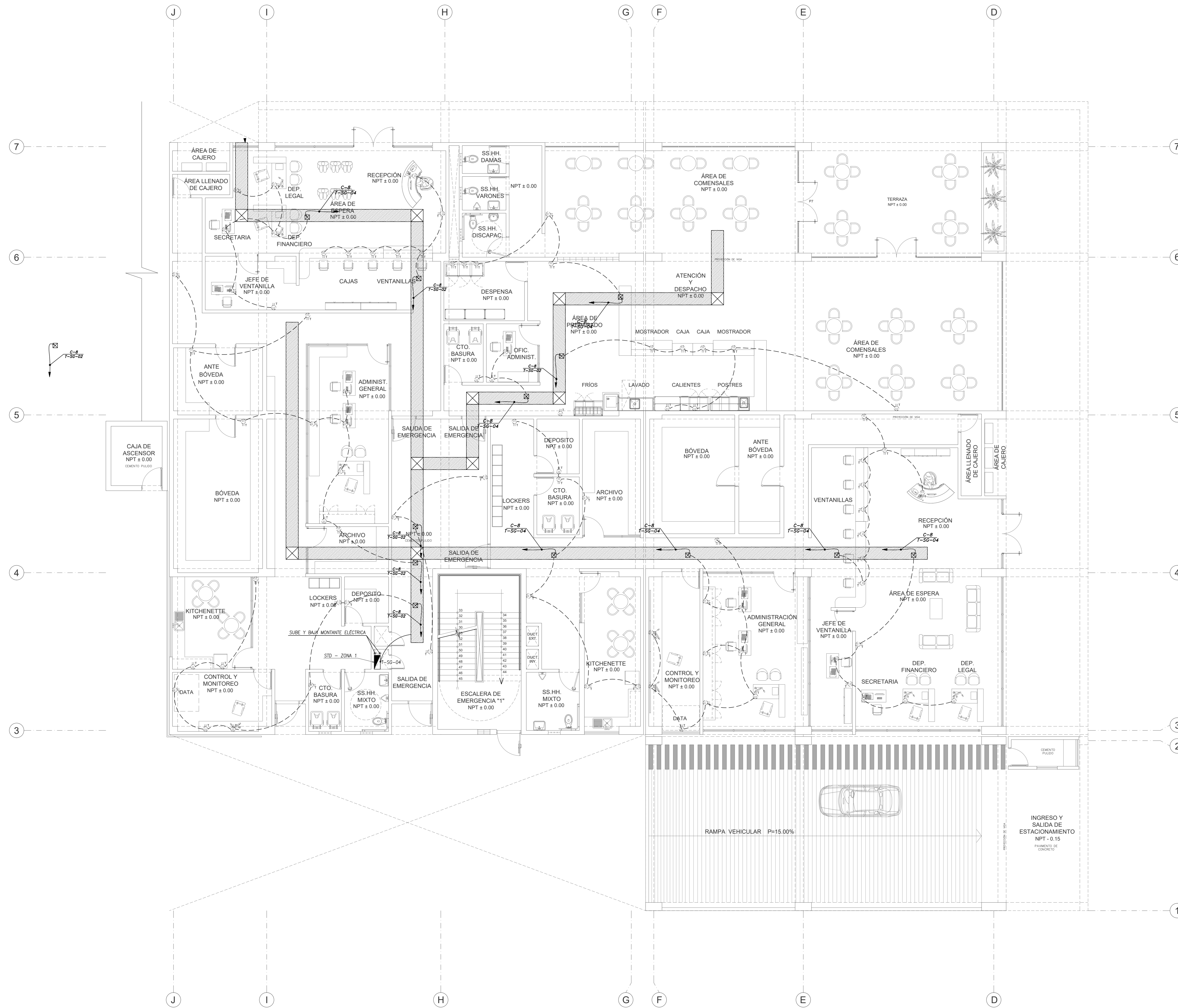
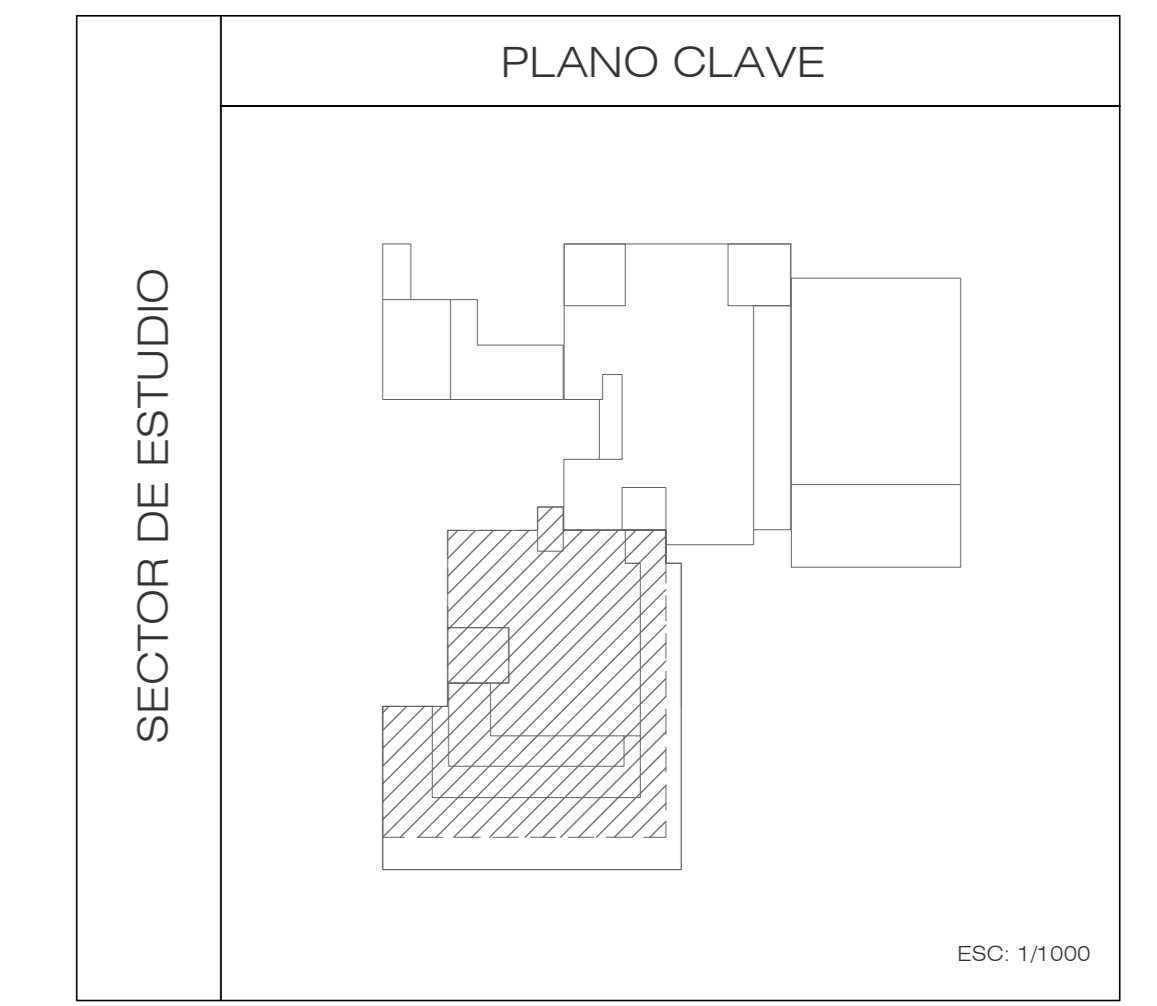
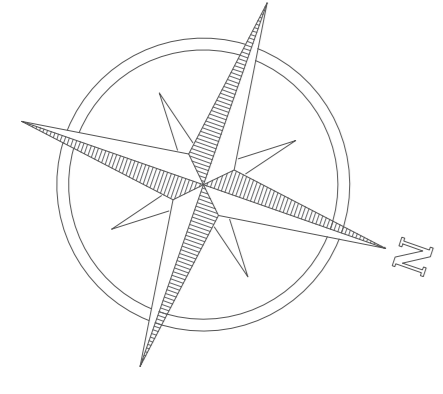
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>PLANO: TOMACORRIENTE</p>
		<p>ESPECIFICACIÓN: SEGUNDO SOTANO - SECTOR 1</p>		<p>ESCALA: 1/75</p>
				<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>
				<p>COD. DE LÁMINA: IE-09</p>
				<p>Nº DE LÁMINA: 083</p>



PLANTA PRIMER SÓTANO

ESC: 1/75

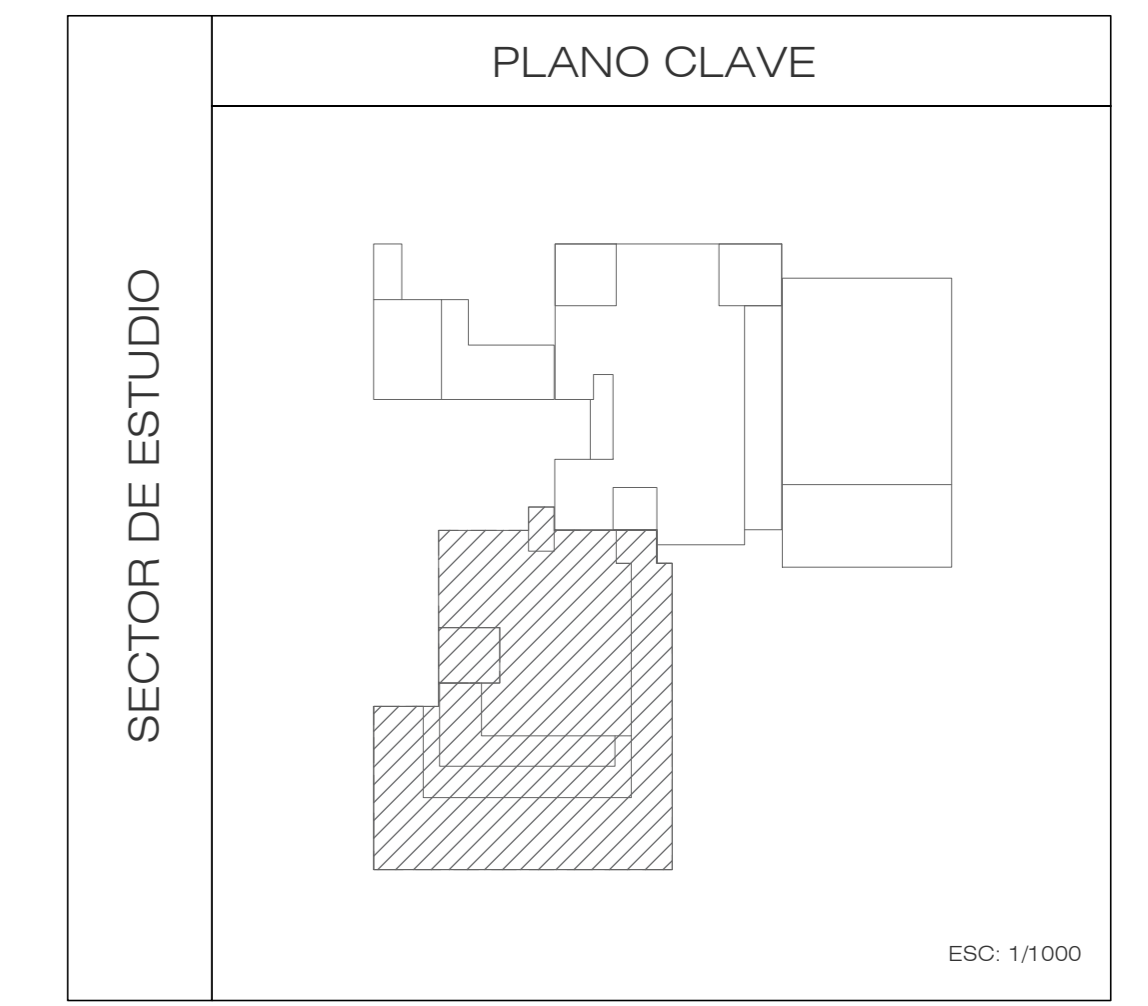
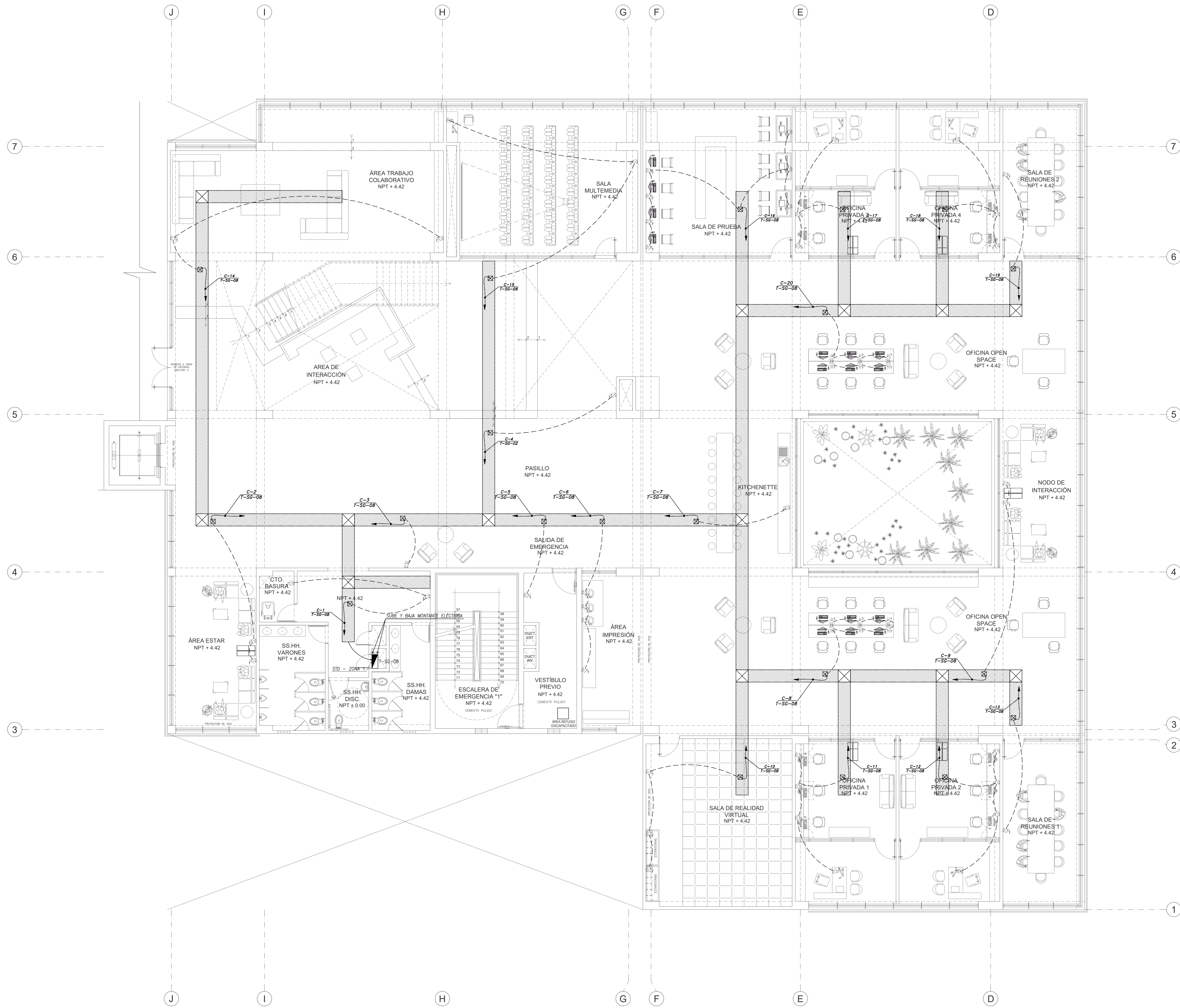
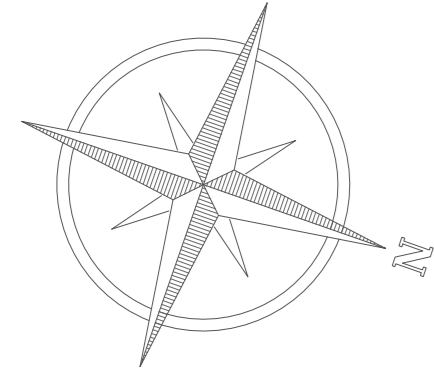
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senart.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>	<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>	<p>PLANO: TOMACORRIENTE</p>	<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: PRIMER SÓTANO - SECTOR 1</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 084</p>	<p>IE-10</p>



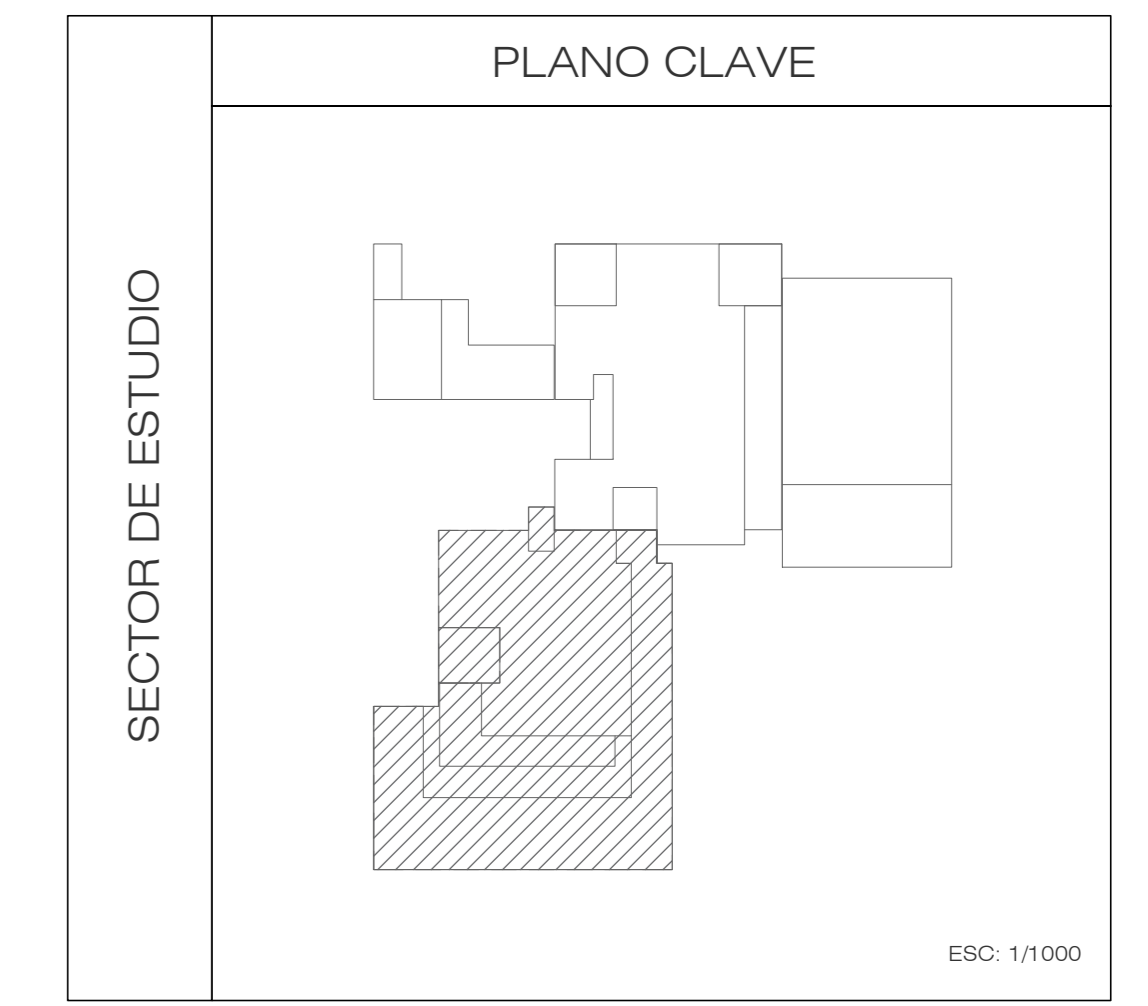
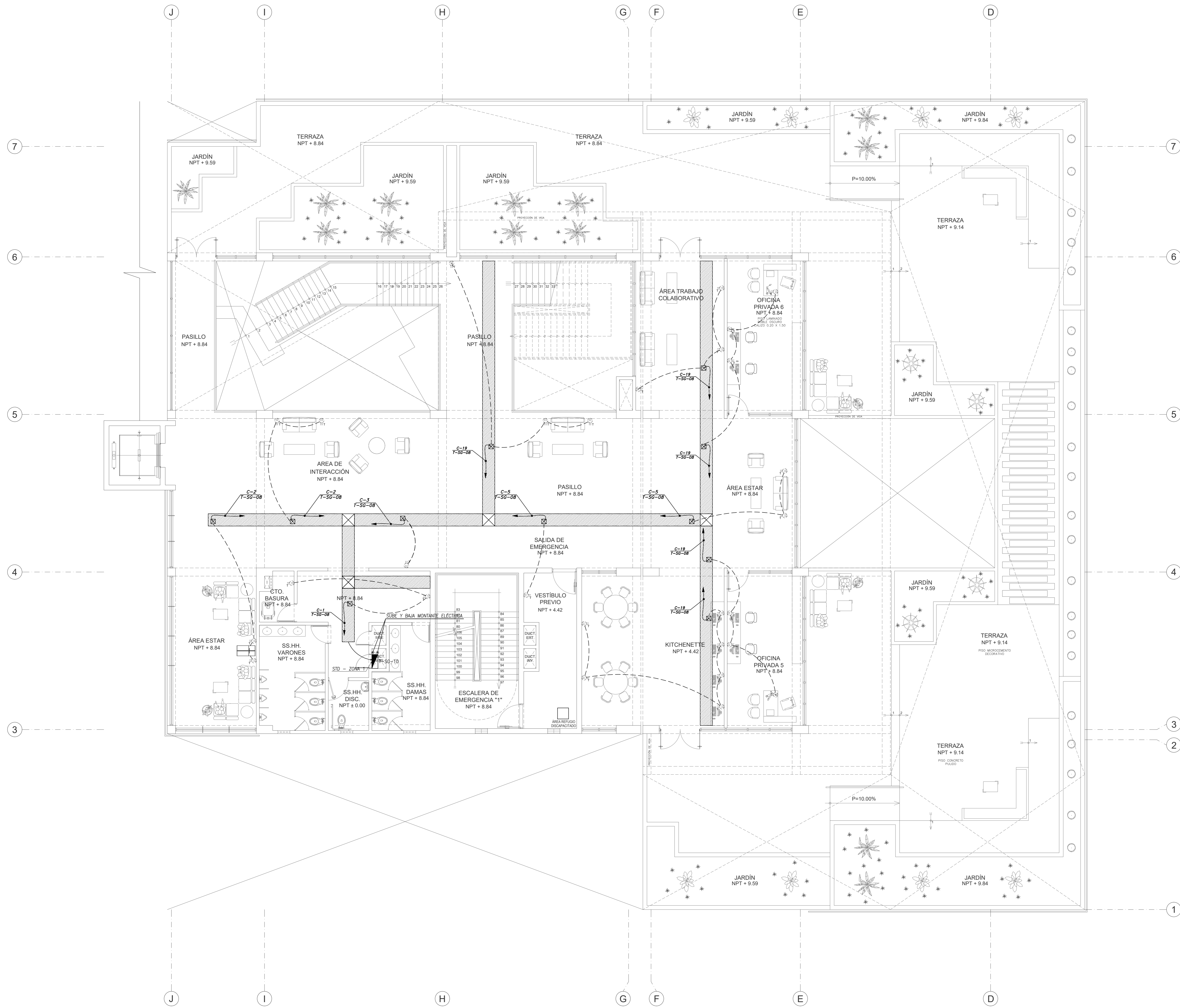
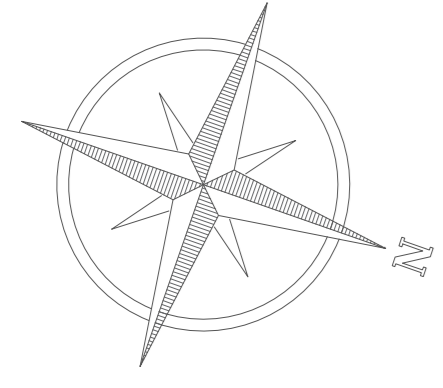
PLANTA PRIMER NIVEL

ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>PLANO: TOMACORRIENTE</p>		<p>ESCALA: 1/75</p>
<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>ESPECIFICACIÓN: PRIMERA PLANTA - SECTOR 1</p>		<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>INGRESO Y SALIDA DE ESTACIONAMIENTO NPT - 0.15 PAVIMENTO DE CONCRETO</p>		<p>NO. DE LÁMINA: IE-11</p>

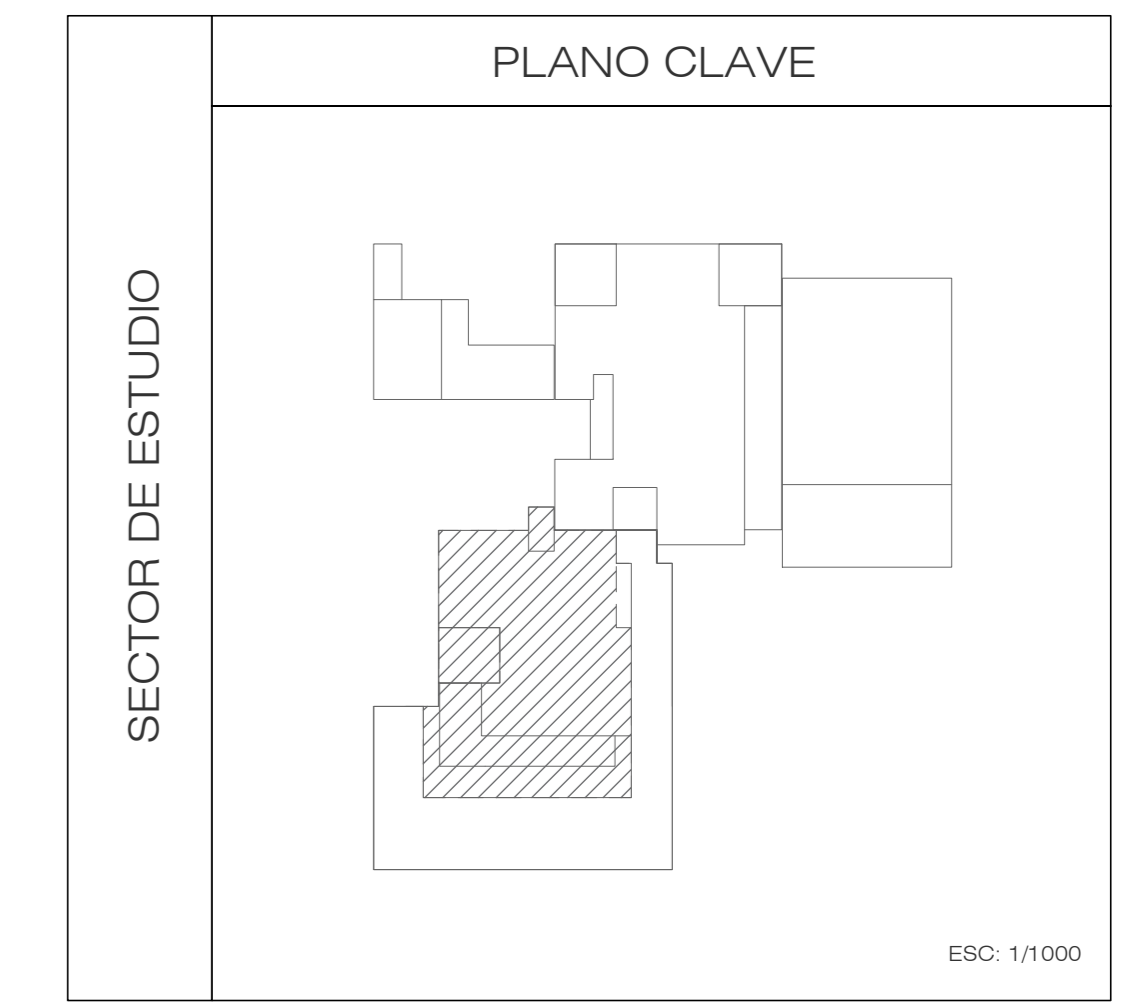
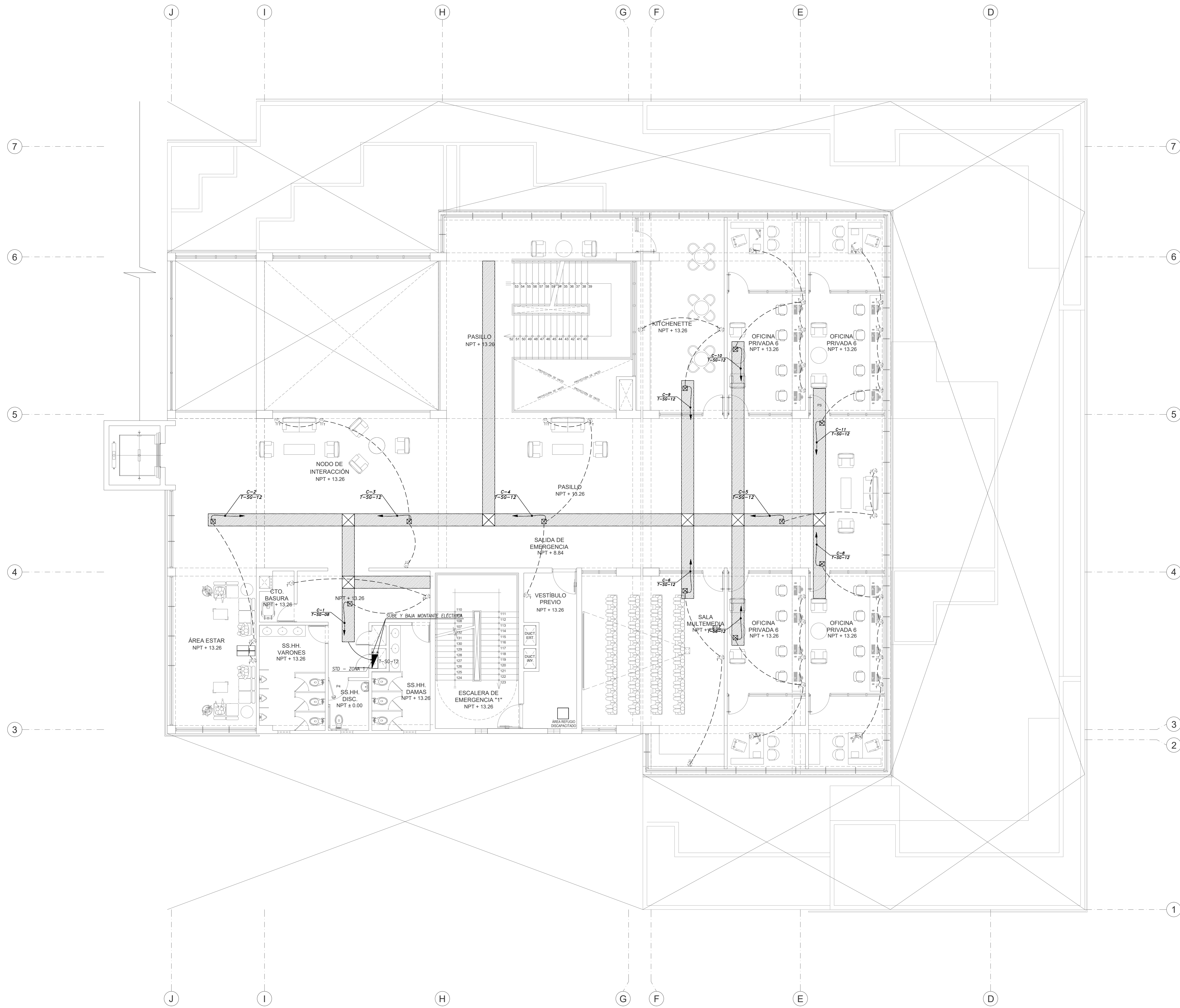
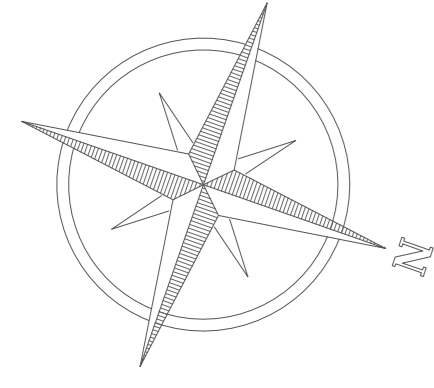


<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senart.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>PLANO: TOMACORRIENTE</p>	
		<p>ESPECIFICACIÓN: SEGUNDA PLANTA - SECTOR 1</p>		<p>ESCALA: 1/75</p>	
				<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	
				<p>COD. DE LÁMINA: IE-12</p>	
				<p>Nº DE LÁMINA: 085</p>	



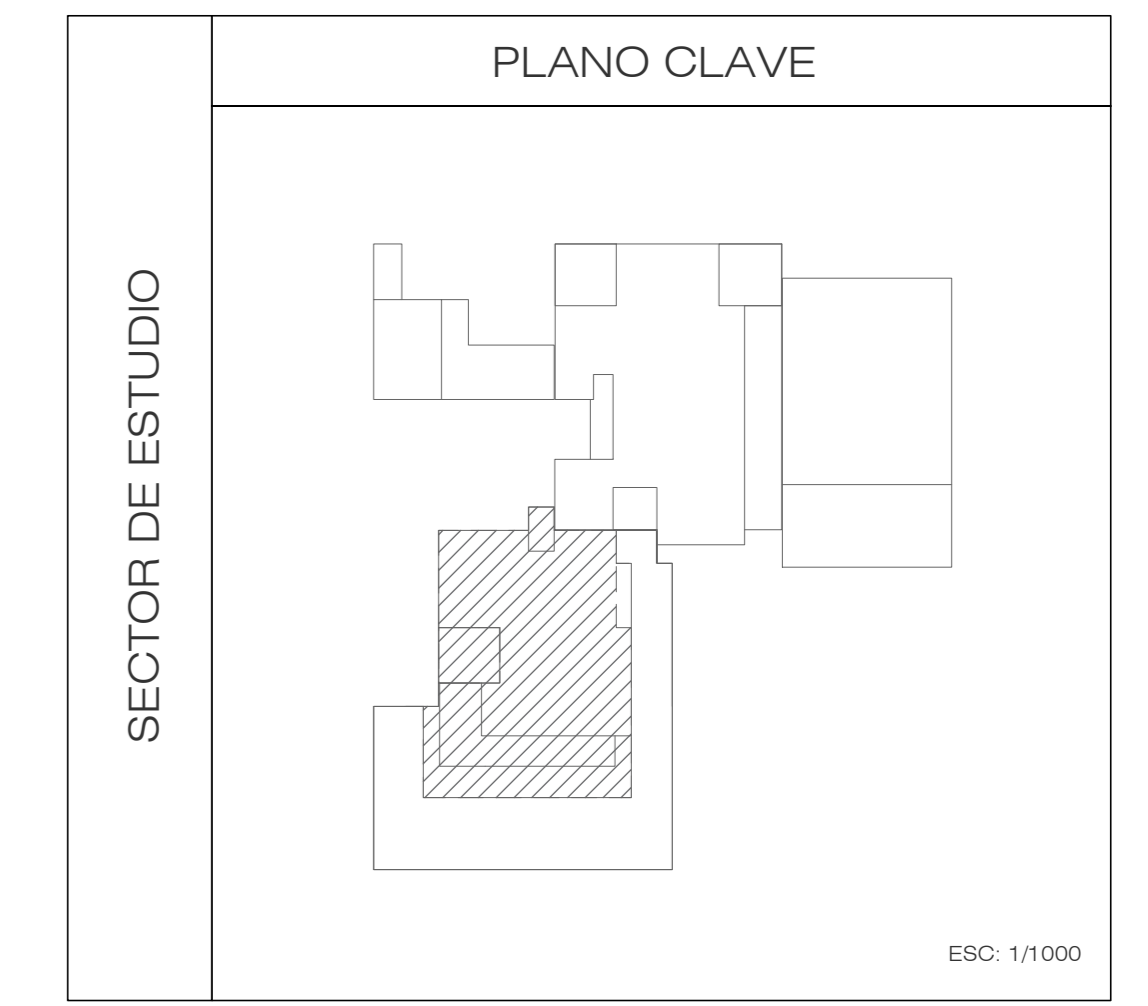
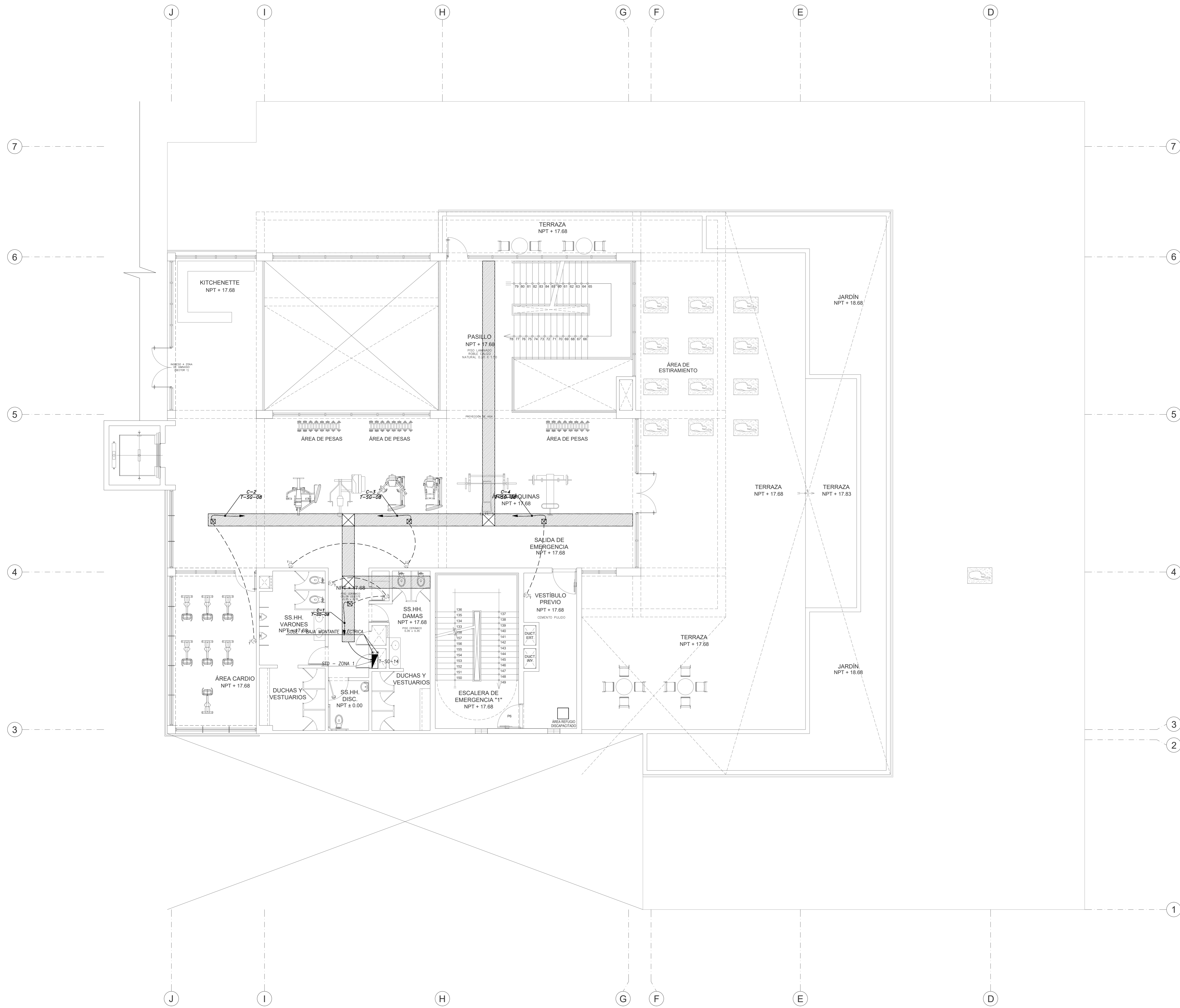
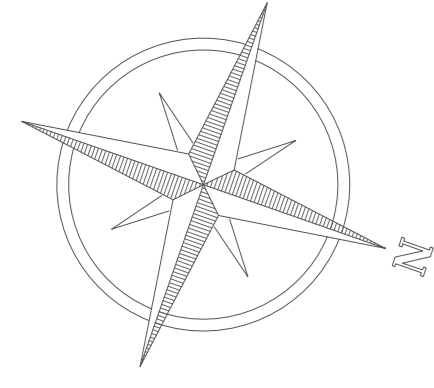
PLANTA TERCER NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: TOMACORRIENTE ESPECIFICACIÓN: TERCERA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>ESCALA: 1/75 FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IE-13 N° DE LÁMINA: 087</p>



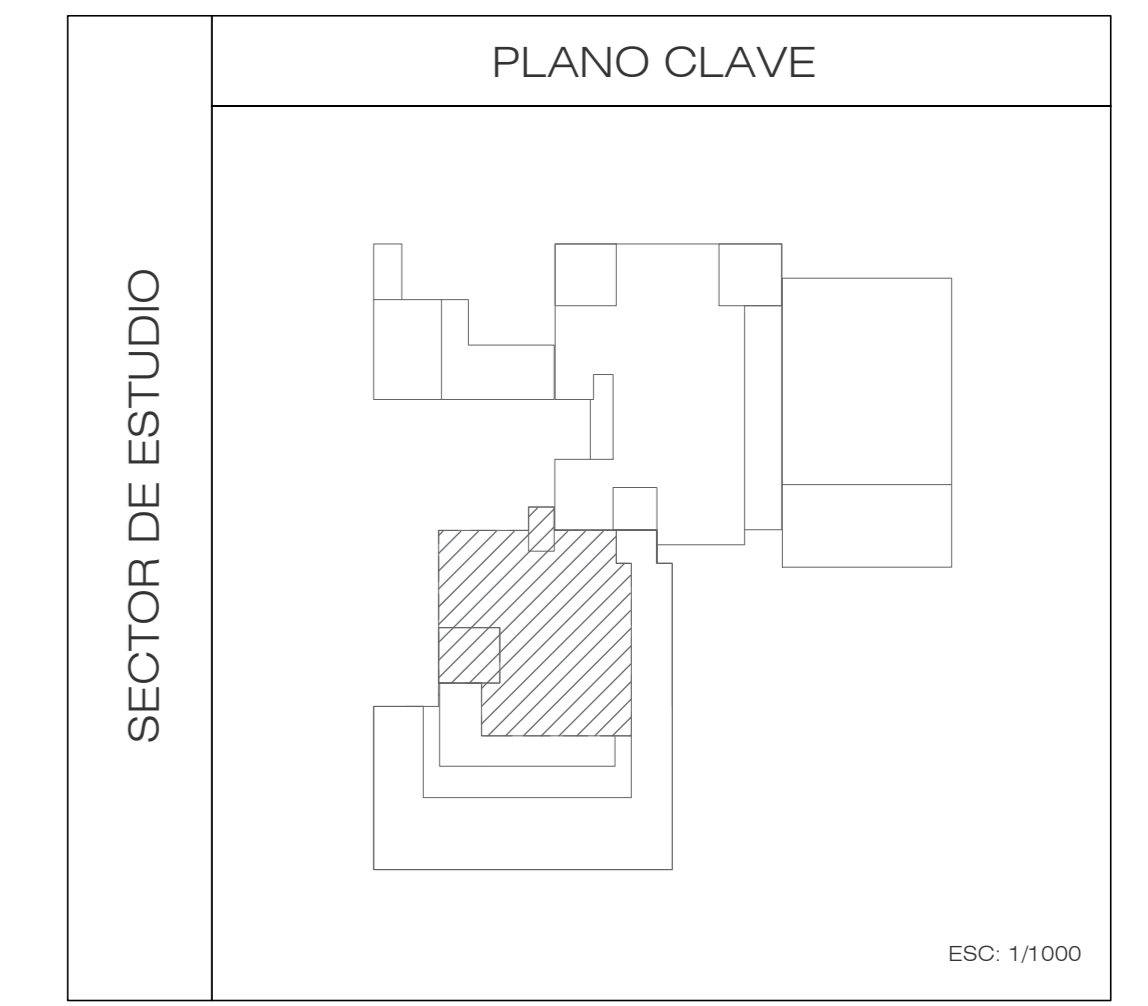
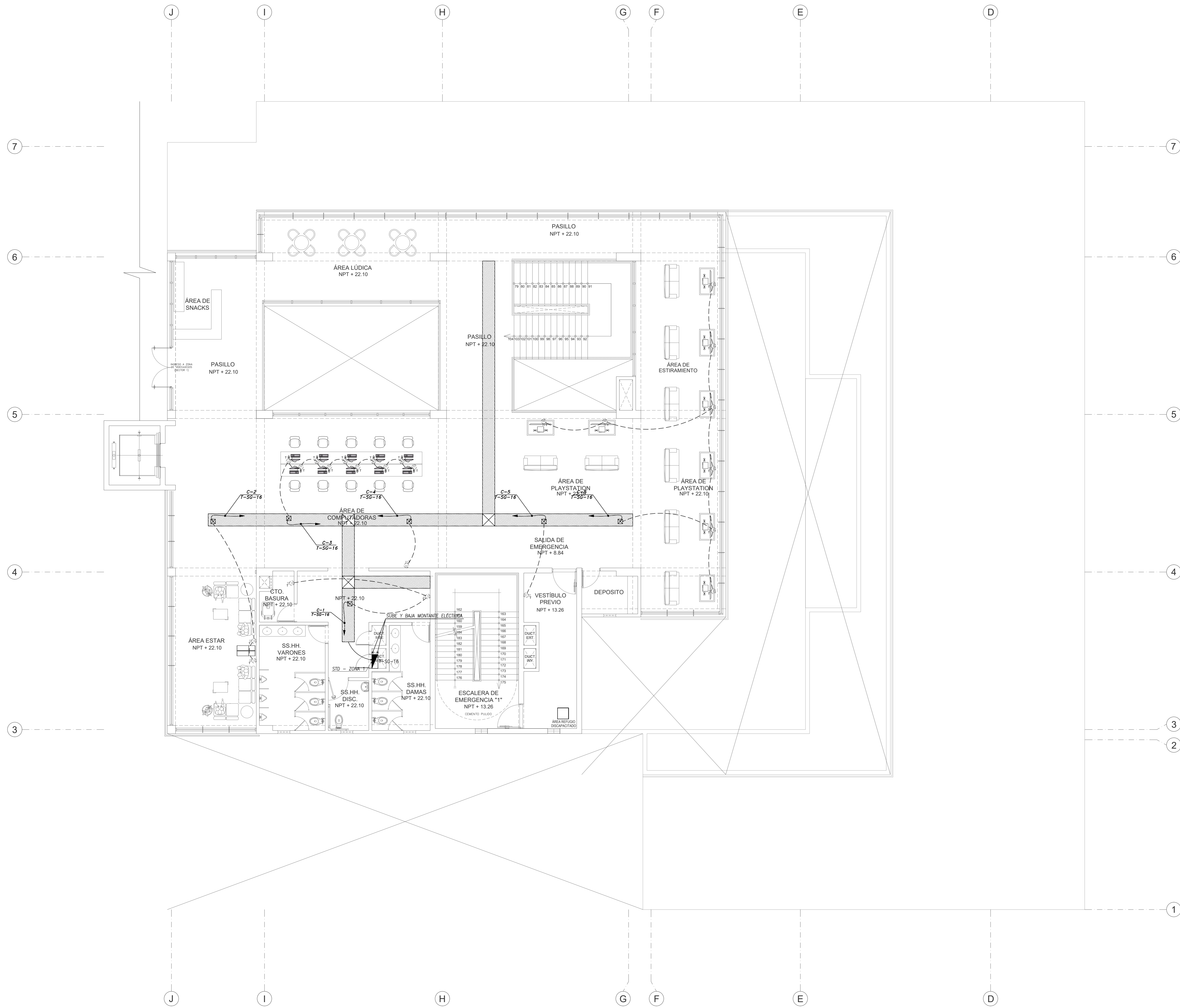
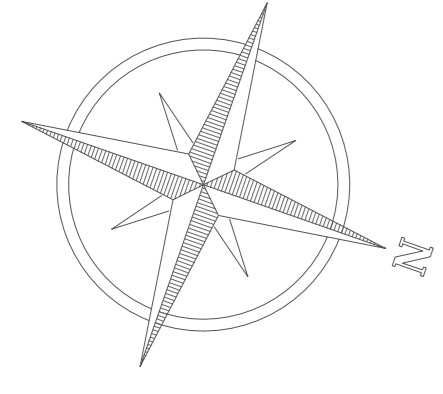
PLANTA CUARTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IE-14</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: TOMACORRIENTE ESPECIFICACIÓN: CUARTA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 088</p>



PLANTA QUINTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IE-15</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: TOMACORRIENTE ESPECIFICACIÓN: QUINTA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 089</p>

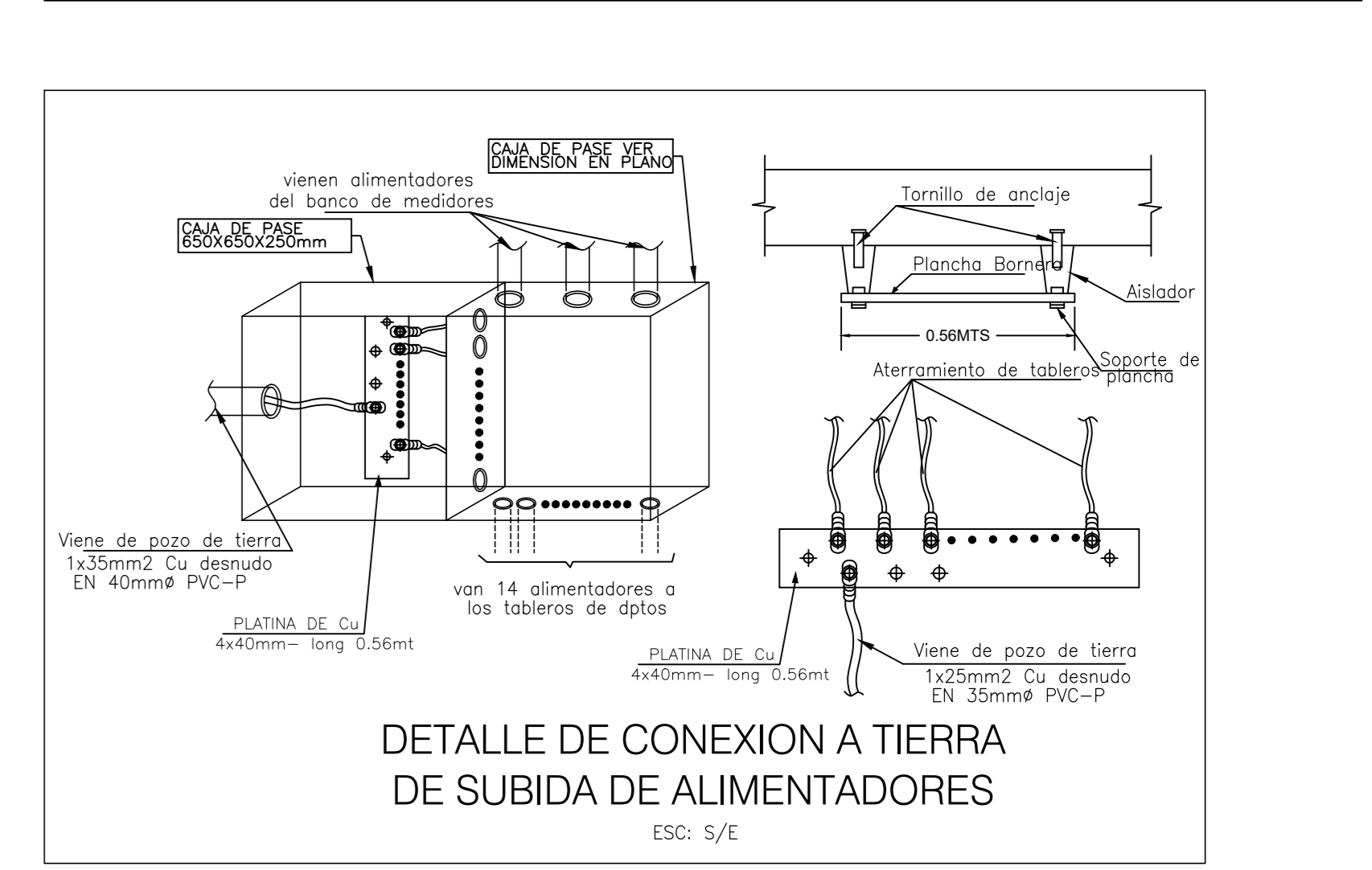


PLANTA SEXTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>	
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>	<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IE-16</p>
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>	<p>PLANO: TOMACORRIENTE</p>	<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: SEXTA PLANTA - SECTOR 1</p>			

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

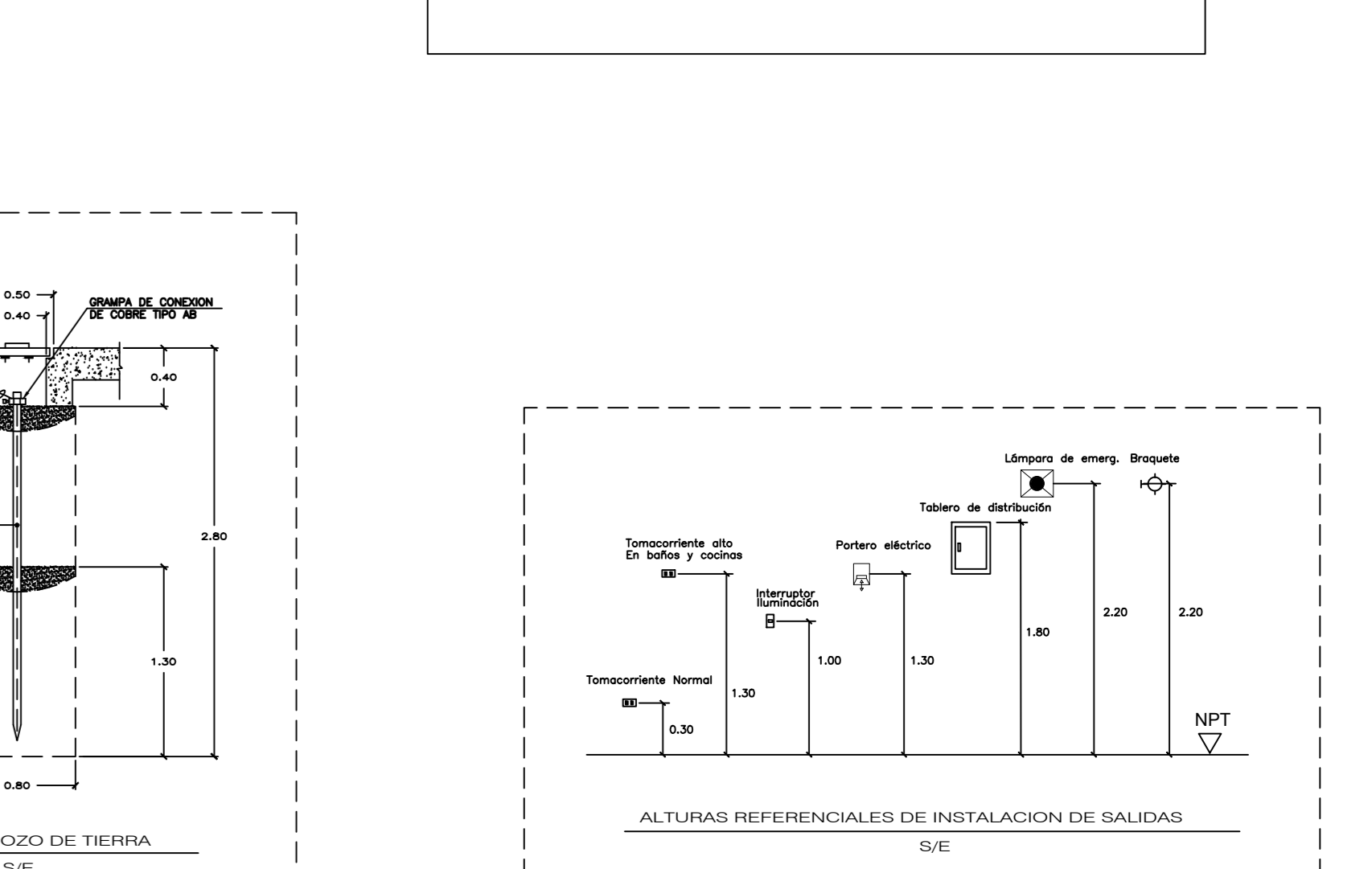
- 1.- CONDUCTORES DE COBRE ELECTROLITICO 99.9% IACS : THW/750V - OPERANDO A 90°C PARA USO EN ALIMENTADORES PRINCIPALES O DONDE SE INDIQUE. NORMAS: - INTICE 370-0-48, 370-050; ASTM-B3 y B8 PARA CONDUCTORES; VDE 0250 PARA AISLAMIENTO.
- 2.- TUBERIAS Y ACCESORIOS EN CLORURO DE POLIVINILO :
 - PVC-P (SAP) : PARA ALUMBRADO, TOMACORRIENTES, TELEFONOS, TV, INTERCOMUNICADORES, ALARMAS
 - CAJAS ESPECIALES DE PASE EN F. G. PESADO DE 1.6mm DE ESPESOR.
 - NORMAS INTICE 399-006 y 399-007.
- 3.- CAJAS DE FIERRO GALVANIZADO (F. G.) :
 - OCTOGONAL RECTANGULAR EN F. G. PESADO ESTAMPADOS, DE 1 SOLA PIEZA, CON 1.6mm DE ESPESOR.
 - CAJAS ESPECIALES DE PASE EN F. G. PESADO DE 1.6mm DE ESPESOR.
- 4.- RECEPTACULOS PARA INTERRUPTORES, TOMACORRIENTES :
 - PARA EMPOTRAR CON PLACA DE BAKELITA SUPERDIELECTRICA 15A/240V. TECLA DE MANDO A BALANCO CONTACTOS DE PLATA, CONEXION A BORNES Y TORNILLOS, SIMILARES MODUS TICINO.
- 5.- TOMACORRIENTES CON LINEA A TIERRA :
 - CON 2 POLOS Y ESPIGA A TIERRA. HORQUILLAS TIPO OVALADO PARA LINEAS VIVAS Y TIERRA, DE TIPO SCHUKO 240V/16A.
- 6.- TOMACORRIENTES DUPLEX A PRUEBA DE HUMEDAD :
 - CON PLACA DE ACERO INOXIDABLE ABSORBIDO, TAPA MOLDEADA FUNDIDA, CON EMPAQUETA-DURA, CIERRE A PRESION CON RESORTE SELLADO, TORNILLO DE ACERO INOXIDABLE.
- 7.- INTERRUPTOR DE CONTROL EXTERIOR PARA CALENTADOR, LAVADORA
 - TIPO EMPOTRABLE EN CAJA PROPIA, MECANISMO EN PORCELANA, COBERTURA Y PLACA EN CAJA MOLDEADA PLASTICA 2x30A, SIMILAR ARTICULO 642 TICINO, CON FUSIBLE DE 15A.
- 8.- TABLEROS :
 - TIPO FRENTE ABIERTO, CAJA Y/O GABINETE DE PLANCHA GALVANIZADA, CON KNOCK OUTS (K.O) EN LOS 4; COSTADOS PUERTA/MARCO Y MANDIL EN PLANCHA DE ACERO LAMINADA EN FRIJO FOSFATIZADO, ESMALTADO EN BASE GRIS MARTILADO AL HORNO/BASE CON PLATINAS CU 99.9% DE PUREZA (INTICE 342020) AISLADORES EN RESINA FENOLICA/PUERTA CON CHAPA Y LLAVES/DIRECTORIO DE CIRCUITOS, INTERRUPTORES TERMOMAGNETICOS 10KA ENCHUFABLES PLUG-IN/V/O EMPERNABLES BOLT-ON
 - LAS PAREDES DE 0.15mm DONDE SE EMPOTRARAN LOS GABINETES, SERAN ENGANCHADAS A 0.15mm REFORZADOS CON UNA MALLA DE EXPANDET METAL PARA FACILITAR TARRAJOS
 - PARA EL CASO DE LA IMPLEMENTACION DE INTERRUPTORES DIFERENCIALES MODULARES, SE DEBERA PREVER EN LOS GABINETES CONVENCIONALES PROTECTADOS Y CONSERVANDO EL ANCHO DE LOS MISMO UN ESPACIO ADICIONAL DE 6" PARA PERMITIR LA INSTALACION DE ESTOS INTERRUPTORES DIFERENCIALES PUROS, CUYAS CARACTERISTICAS REFERENCIALES SON:
- 9.- COLORES DE LOS CONDUCTORES



DETALLE DE CONEXION A TIERRA DE SUBIDA DE ALIMENTADORES ESC: 5/E

N° DE POLOS	DIMENSIONES	
	PARA TIPO EMORAMPE	PARA TIPO TORNILLO
8	13" x 13" x 4 1/2"	13" x 13" x 4"
12	14" x 14" x 4 1/2"	14" x 14" x 4"
18	17" x 14" x 4 1/2"	17" x 14" x 4"
24	20" x 14" x 4 1/2"	20" x 14" x 4"
30	23" x 14" x 4 1/2"	23" x 14" x 4"
36	26" x 14" x 4 1/2"	26" x 14" x 4"
42	29" x 14" x 4 1/2"	29" x 14" x 4"
48	32" x 14" x 4 1/2"	32" x 14" x 4"
54	35" x 14" x 4 1/2"	35" x 14" x 4"

SPOT LIGHT/EMPOTRABLE CON BISEL Y COMPLEMENTOS EN PLANCHA ACERO LAF 0.6 mm REPUJADO, MARTILADO PLEGADO FOSFATIZADO POR INMERSION, PINTADO EN PUNTO ELECTROSTATICAMENTE EN COLOR BLANCO. EL SISTEMA EMPOTRABLE DE ALUMINO ANODIZADO INCLUYE BARRAS DE CROMIUM Y REJILLA ANTICOLISION DE PERIL ESTRELLA ESTRELLA. EQUIPO CON BARRAS ELECTROMAGNETICAS Y LAMPARAS AHORRADORAS PL-C DE 23W CABLEADO CON THW #18 PARA UNA T° DE OPERACION DE HASTA 100°C



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Claret y Sanjal.	TESISTA: ABRACOSO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONATAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS	ASESOR: ARIU, JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: LEYENDA, DETALLES Y ESPECIFICACIONES	ESCALA: INDICADA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: SECTOR 1	FECHA: DICIEMBRE 2020
	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PÓRCEB		COO. DE LÁMINA: IE-17
			N° DE LÁMINA: 091

DESCRIPCION DEL PROYECTO

- 1.- TUBERIAS (VER NOTA B) :
 - LAS TUBERIAS A UTILIZARSE SERAN SEGUN EL TIPO DE INSTALACION :
 - a) PARA LOS ALIMENTADORES ELECTRICOS Y CIRCUITOS DE DISTRIBUCION QUE IRAN EMPOTRADOS EN PISO, PAREDES Y/O TECHOS, LAS TUBERIAS SERAN DE PLASTICO PVC-SAP, DE FABRICACION NACIONAL, CON UNIONES Y CONECTORES DEL MISMO TIPO ENTRE LOS TUBOS Y ENTRE ESTOS Y TODAS LAS CAJAS
 - b) PARA LOS ALIMENTADORES ELECTRICOS QUE IRAN ADOSADOS V/O COLGADOS DEL TECHO, LAS TUBERIAS SERAN METALICAS CONDUIT SEMIPESADO CON SUS RESPECTIVOS ACCESORIOS METALICOS ROSGADOS
 - c) PARA LOS CIRCUITOS DE DISTRIBUCION QUE IRAN ADOSADOS V/O COLGADOS DEL TECHO, LAS TUBERIAS SERAN METALICAS CONDUIT LIVIANO CON SUS RESPECTIVOS ACCESORIOS
 - d) LOS ALIMENTADORES ELECTRICOS Y LOS CIRCUITOS DE DISTRIBUCION QUE IRAN ADOSADOS SE INSTALARAN EN BANDEAS METALICAS ELECTRICAS, CON SUS RESPECTIVOS ACCESORIOS
- 2.- CONDUCTORES (VER NOTA B) :
 - LOS CONDUCTORES SERAN DE COBRE ELECTROLITICO DE 99.9% DE CONDUCTIBILIDAD NO PROPAGADOR DEL INCENDIO, CON BAJA EMISION DE HUMOS, LIBRE DE HALOGENOS Y ACIDOS CORROSIVOS CON AISLAMIENTO DE COMPLETO TERMOSTABILIZADO, TENSION DE SERVICIO 750 V
 - a) PARA LOS ALIMENTADORES ELECTRICOS Y CIRCUITOS DE DISTRIBUCION SERAN CABLEADOS DEL TIPO NIM-90, TEMPERATURA DE OPERACION DE 90° C.
 - b) PARA LA LINEA A TIERRA SERAN CABLEADOS DEL TIPO NH-90, TEMPERATURA DE OPERACION DE 90° C.
 - c) EL COLOR DE LOS CONDUCTORES : SERA DE ACUERDO A LO INDICADO EN EL CODIGO ELECTRO NACIONAL DE ELECTRICIDAD, UTILIZACION, SECCION 030-0-13)
 - FASE "R" : COLOR ROJO
 - FASE "S" : COLOR NEGRO
 - FASE "T" : COLOR AZUL
 - NEUTRO : COLOR BLANCO
 - TIERRA : COLOR VERDE
 - TIERRA : COLOR VERDE/AMARILLO (SOLA PARA CORRIENTE ESTABILIZADA)
- 3.- CAJAS (VER NOTA B) :
 - a) LAS CAJAS DE PASE QUE QUEDEN A RES DE PARED, TENDRAN TAPA CON BORNES DE FIERRO GALVANIZADO EN CALIENTE DEL TIPO PESADO CON "O" TUBERIA DE 20mm COMO MÍNIMO, PROFUNDIDAD DE 50mm Y ANCHOS ROSGADOS EN LAS ORILLAS PARA LA FIJACION DEL ARTEFACTO O TAPA CIEGA
 - b) LAS CAJAS PARA TOMACORRIENTES DONDE LLEGUEN O DERIVEN MAS DE 3 TUBOS DE 20mm A UNA TUBERIA DE 25mm DEBERAN SER CUADRADAS DE 100x100x50mm CON TAPA DE UN GANG.
 - c) LAS CAJAS PARA TOMACORRIENTES DONDE LLEGUEN O DERIVEN MAS DE 3 TUBOS DE 20mm A UNA TUBERIA DE 25mm DEBERAN SER CUADRADAS DE 100x100x50mm CON TAPA DE UN GANG.
 - d) SE UTILIZARAN CAJAS TIPO "CONDULETS" EN LAS TUBERIAS DE LOS TOMACORRIENTES ELECTRICOS QUE IRAN COLGADOS V/O ADOSADOS AL TECHO
- 4.- INTERRUPTORES Y TOMACORRIENTES (VER NOTA B) :
 - SERAN DEL TIPO PARA EMPOTRAR CON PLACA DE ALUMINO ANODIZADO
 - a) INTERRUPTORES UNIPOLARES :
 - SERAN DE 15A - 250V, LINEA MAGIC DE TICINO.
 - b) TOMACORRIENTES NORMALES :
 - SERAN BIPOLARES DOBLES CON LINEA A TIERRA, DE 15A 250V (TIPO AMERICANO), COLOR LEVINTON 5262 COLOR MARFIL.
 - c) TOMACORRIENTES ESTABILIZADOS :
 - SERAN BIPOLARES DOBLES TIPO UNIVERSAL EURO AMERICANO (TIERRA AGUADA) 2P - 3 HILOS - 15A - 250V CONFIGURACION EUROPEA (ENTRE EJES 19mm Y 26mm UN MODULO)
- 5.- TABLERO DE DISTRIBUCION (VER NOTA B) :
 - LOS TABLEROS DE DISTRIBUCION SERAN EMPOTRADOS EN GABINETE METALICO DE 200mm DE PROFUNDIDAD CON TAPA HERMETICA DEL MISMO MATERIAL (F.G.) Y EN ALGUNOS CASOS SERAN ADOSADOS O AUTOSOPORTADOS.
 - LOS INTERRUPTORES SERAN TERMOMAGNETICOS AUTOMATICOS DEL TIPO NO FUSE, TIPO BARRERA DE COBRE PARA LA CONEXION A TIERRA.
 - LOS INTERRUPTORES PARA TOMACORRIENTES, ALUMBRADO, EQUIPOS Y OTROS SERAN CON PROTECCION DIFERENCIAL DE FALLA A TIERRA.
 - VER ESQUEMAS DE LOS TABLEROS ELECTRICOS
- 6.- ARTEFACTOS DE ALUMBRADO
 - LOS ARTEFACTOS FLUORESCENTES VENDRAN EQUIPADOS CON EQUIPO ELECTROICO DE ALTO FACTOR DE POTENCIA, BALASTO ELECTRONICO SALVO OTRO INDICACION.
 - LOS MODELOS DE ARTEFACTOS A INSTALAR SERAN CONFIRMADOS POR EL PROYECTISTA DE ARQUITECTURA.
 - LAS ESPECIFICACIONES DE LAS LUMINARIAS VER EN LA LEYENDA DE ARTEFACTOS DE ALUMBRADO
- 7.- PLACAS
 - LAS PLACAS PARA SALIDAS DE TELEFONOS, INTERCOMUNICADORES Y CABLE TV, SERAN DE ALUMINO ANODIZADO O SIMILAR.

NOTAS "B"

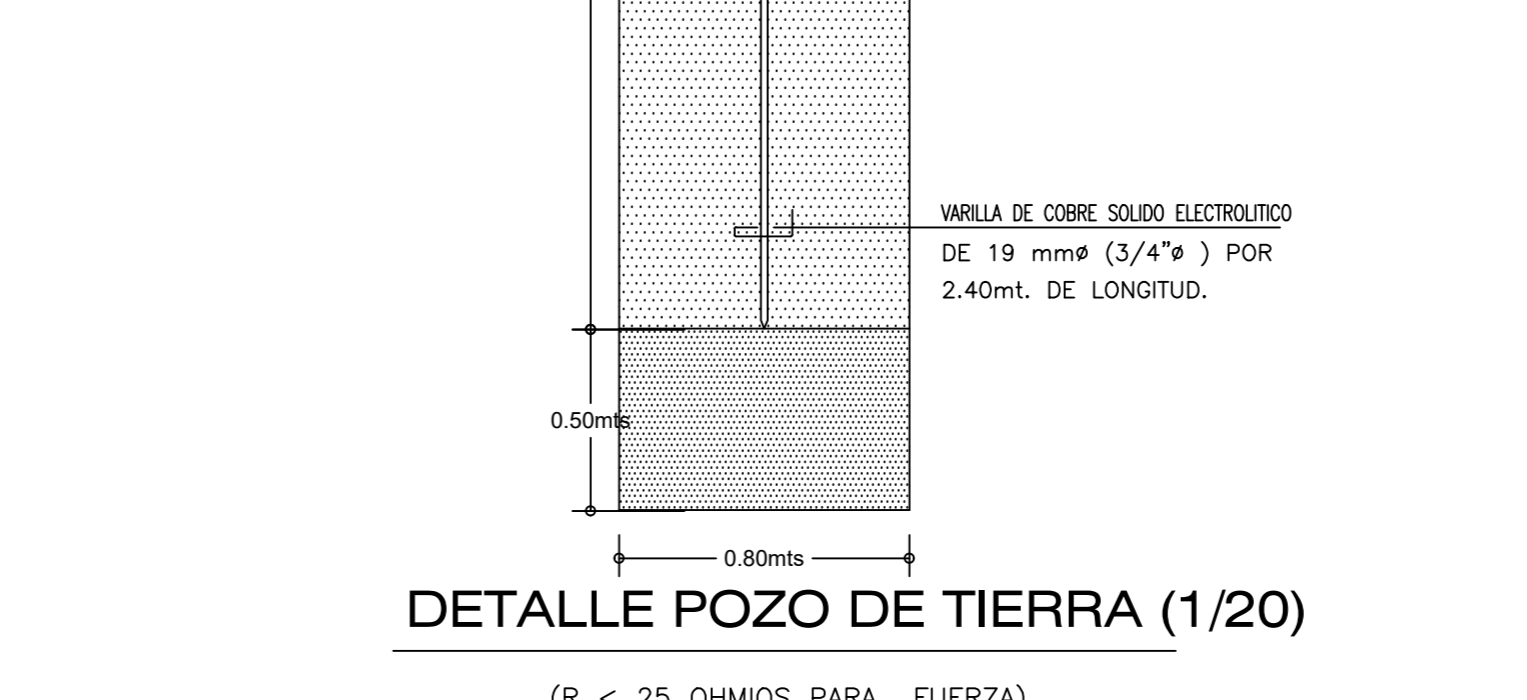
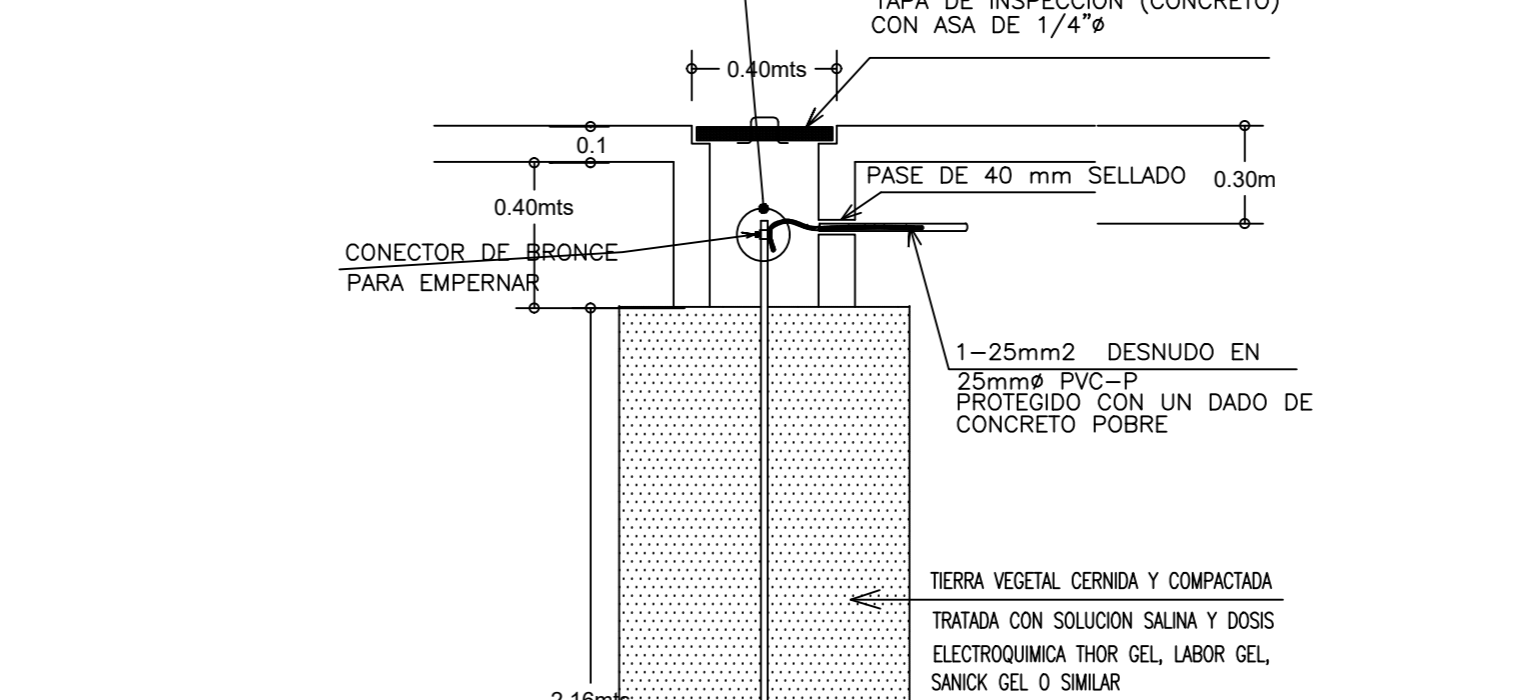
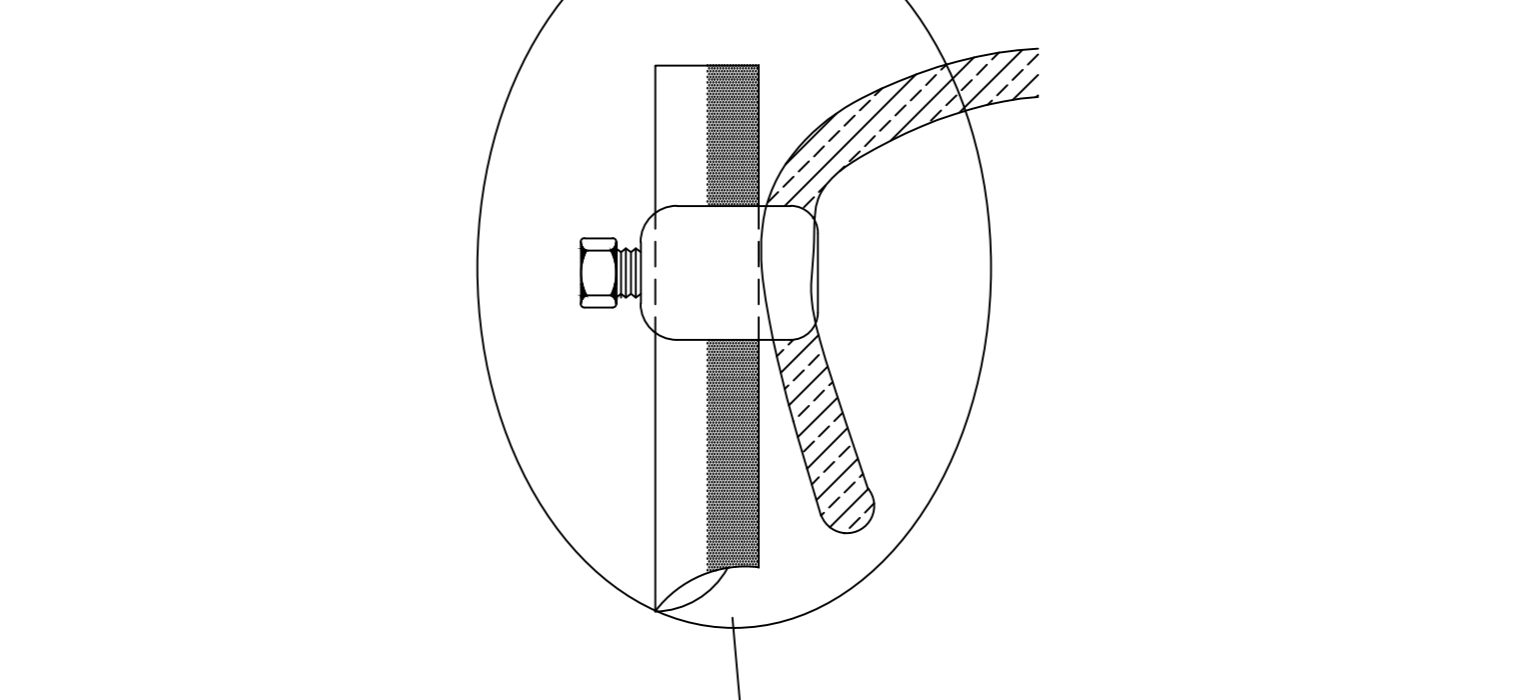
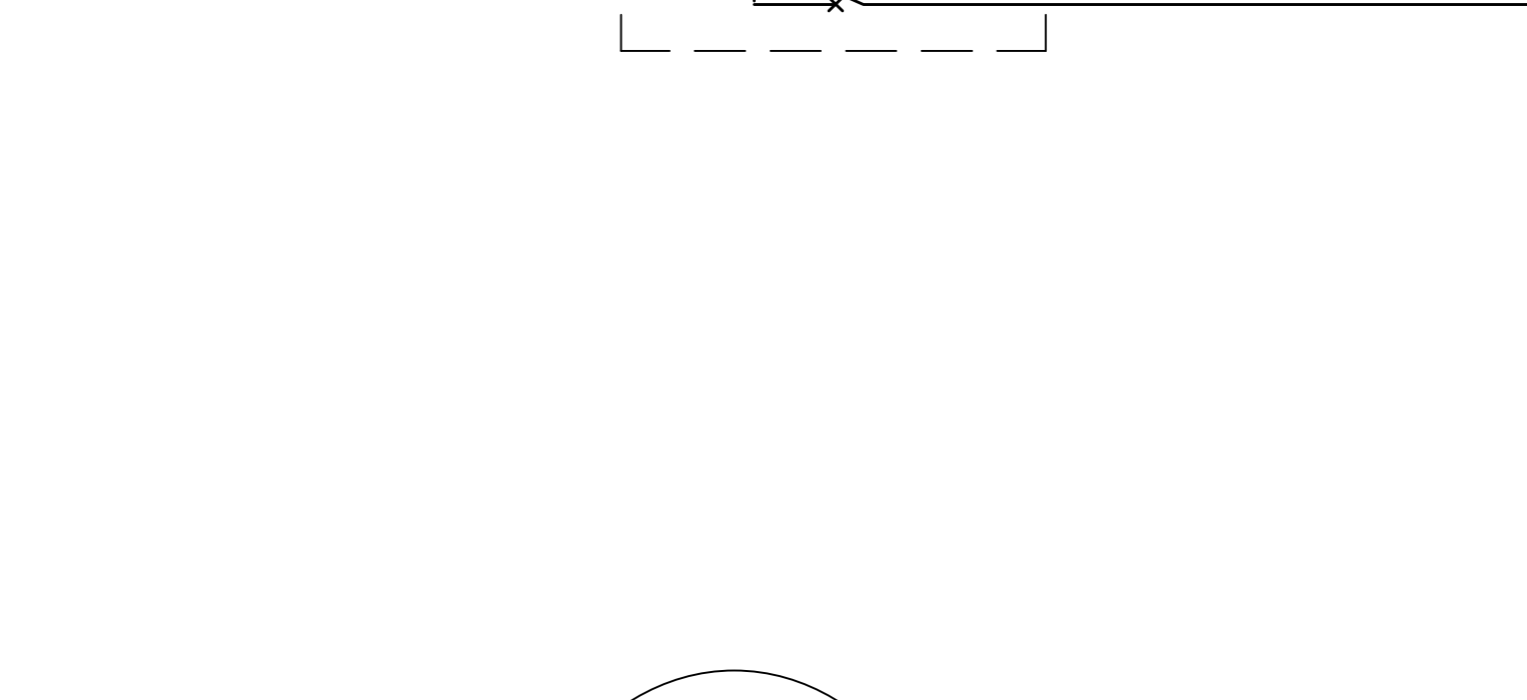
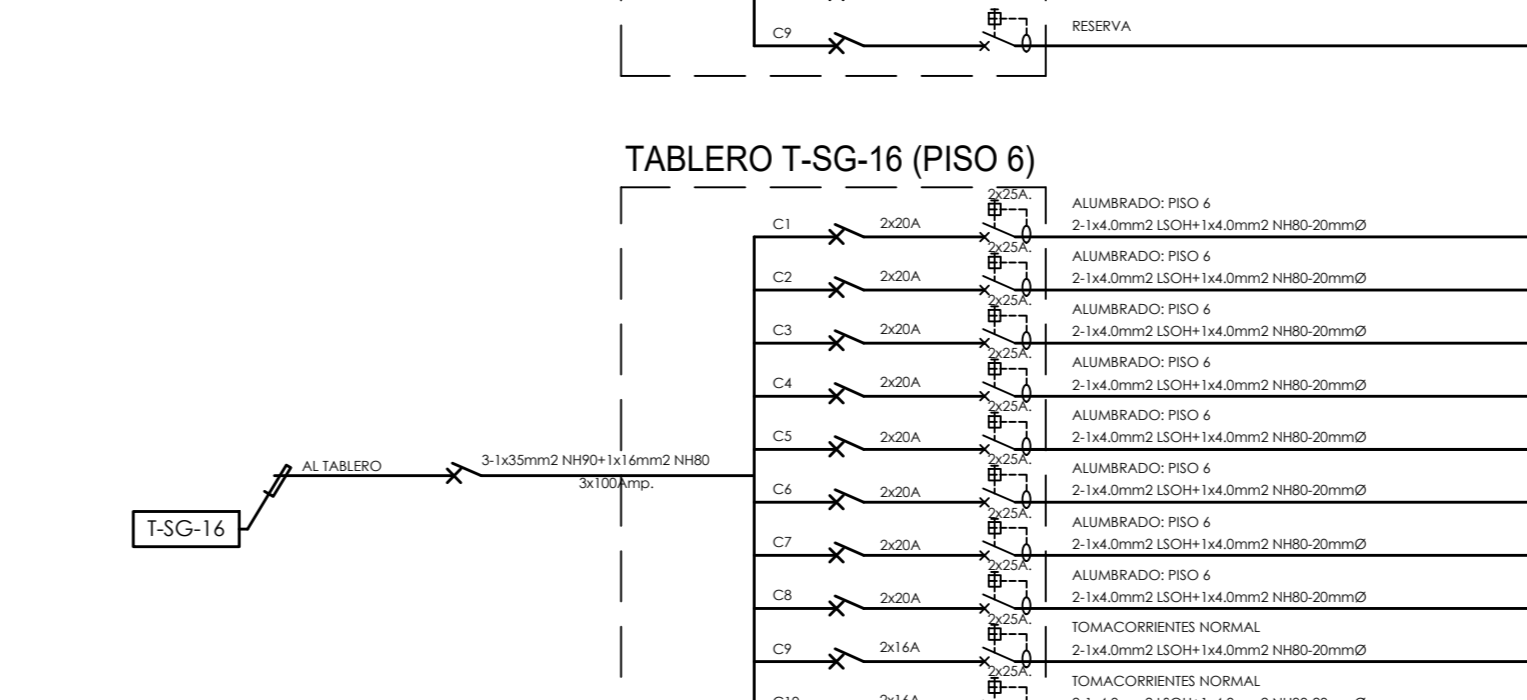
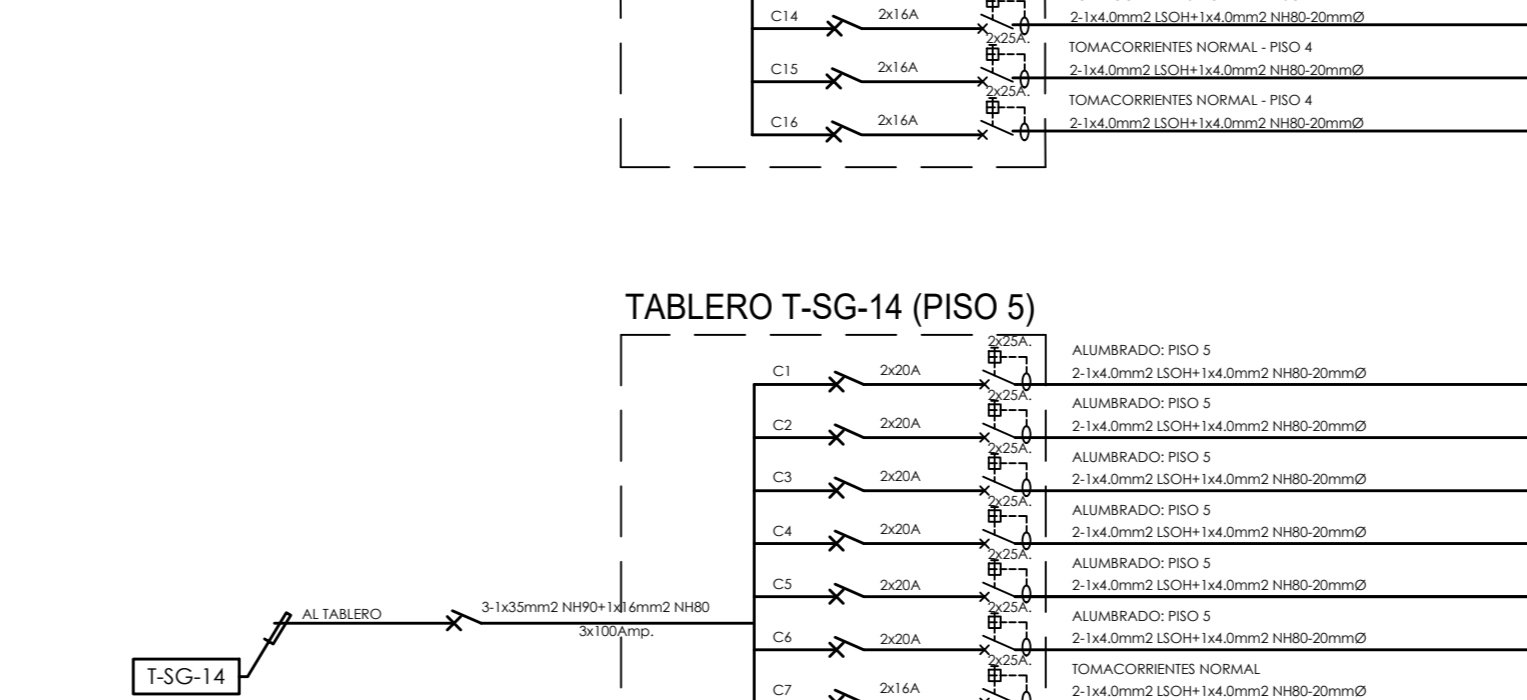
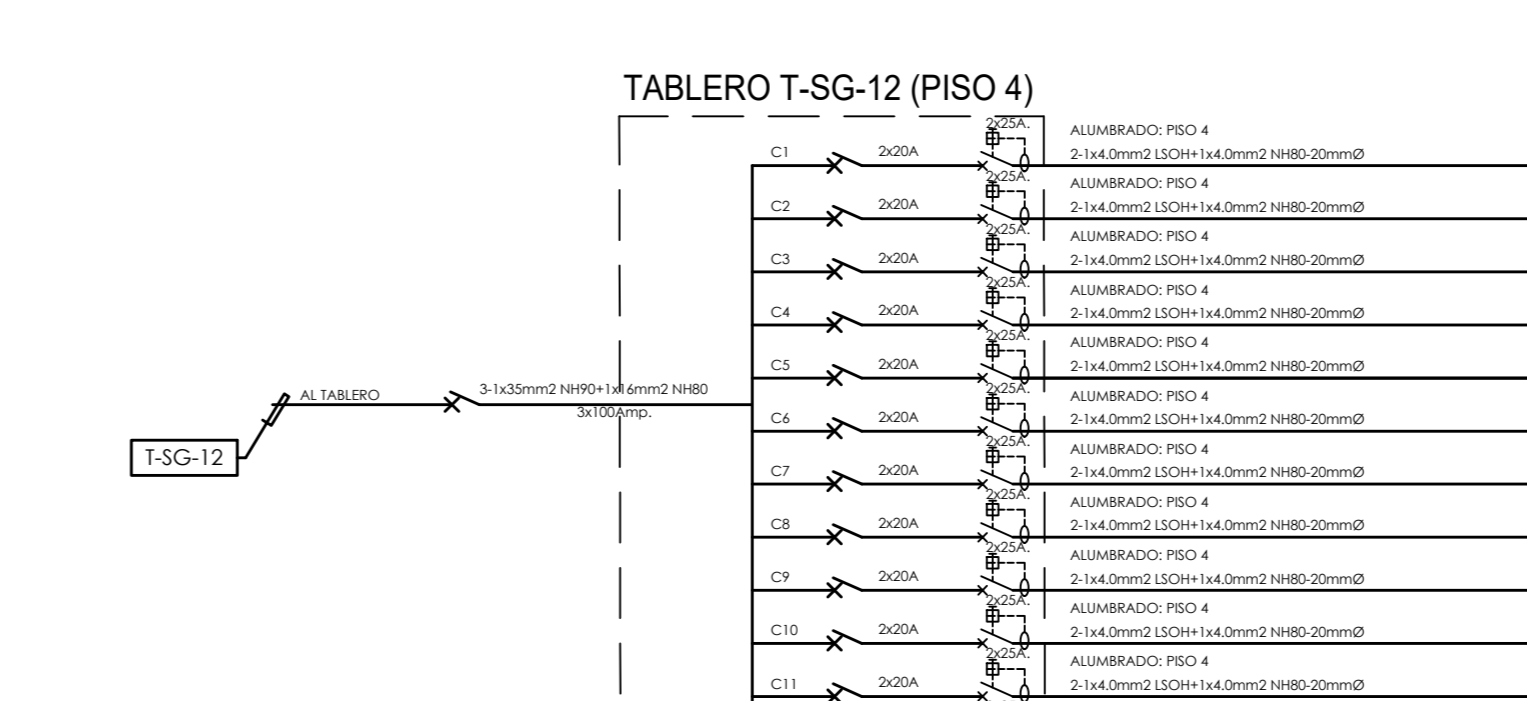
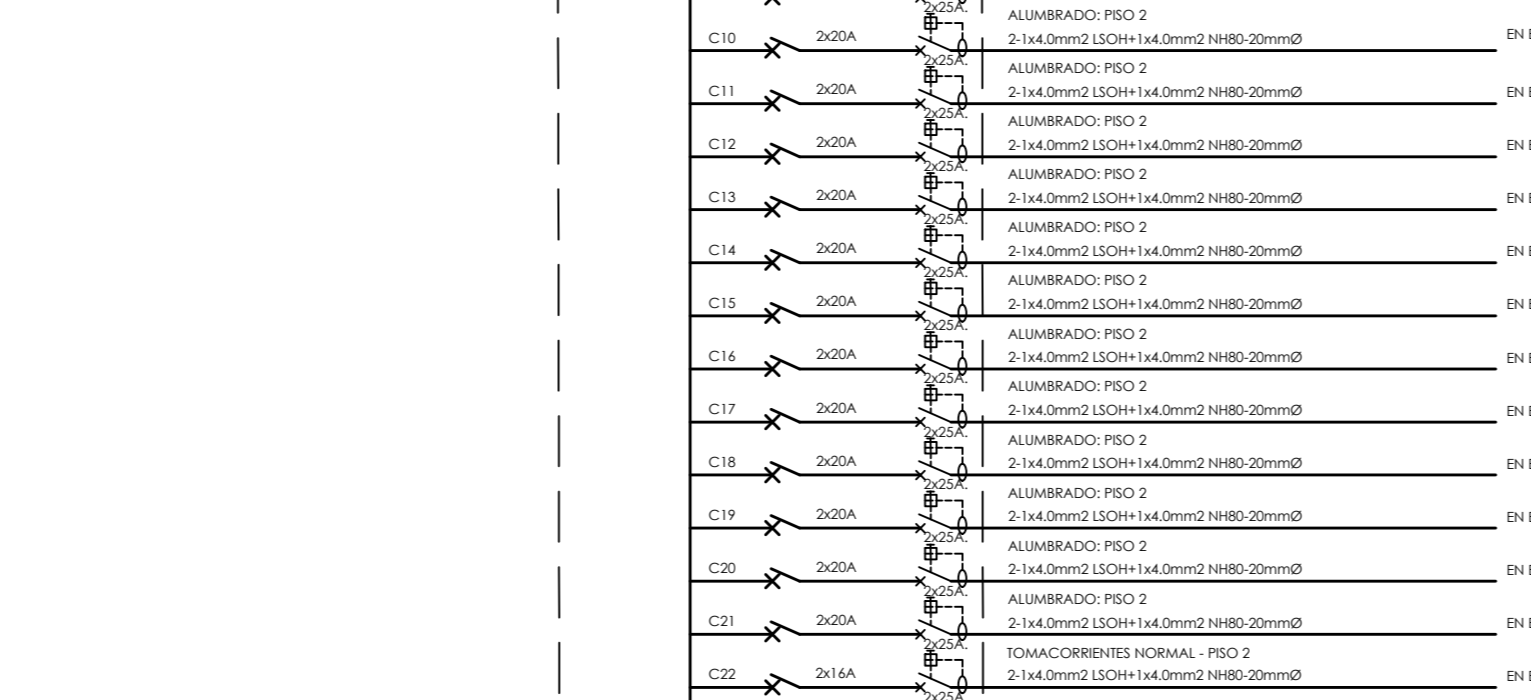
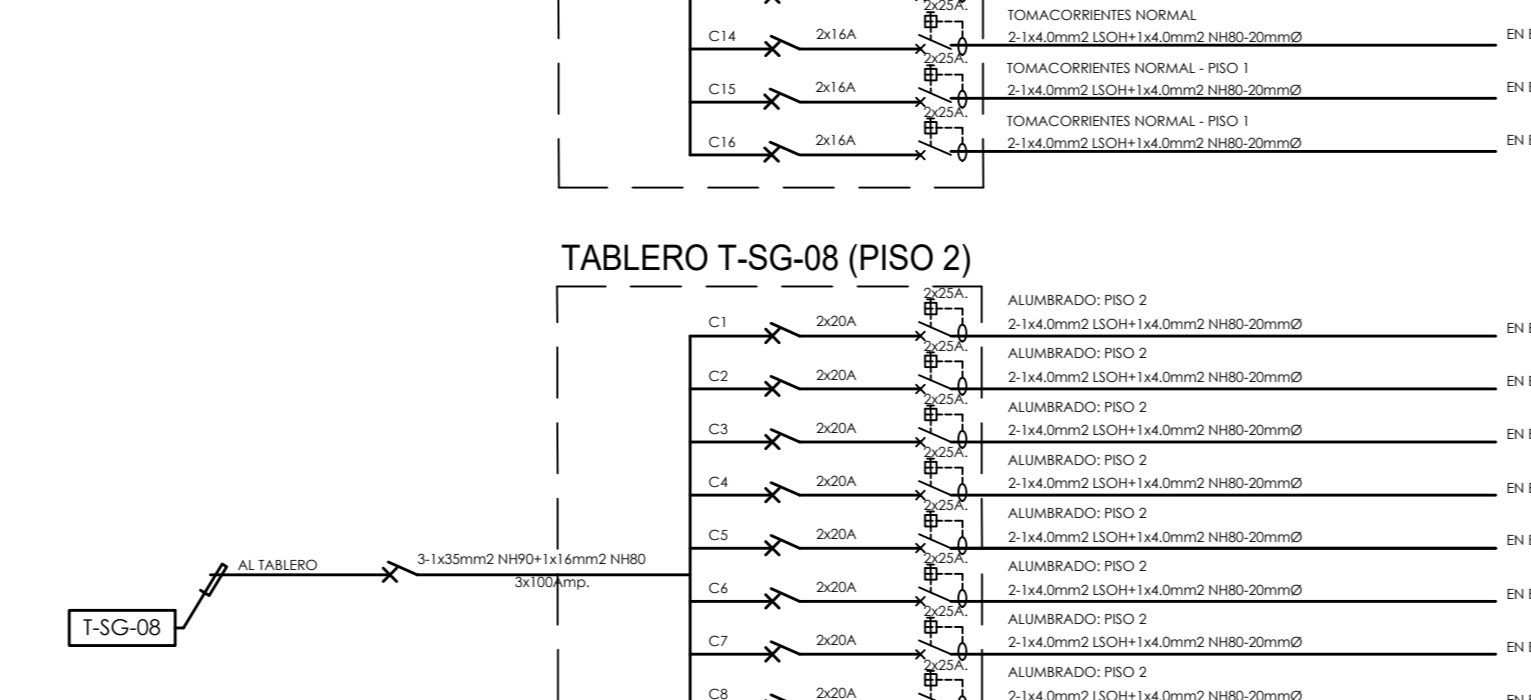
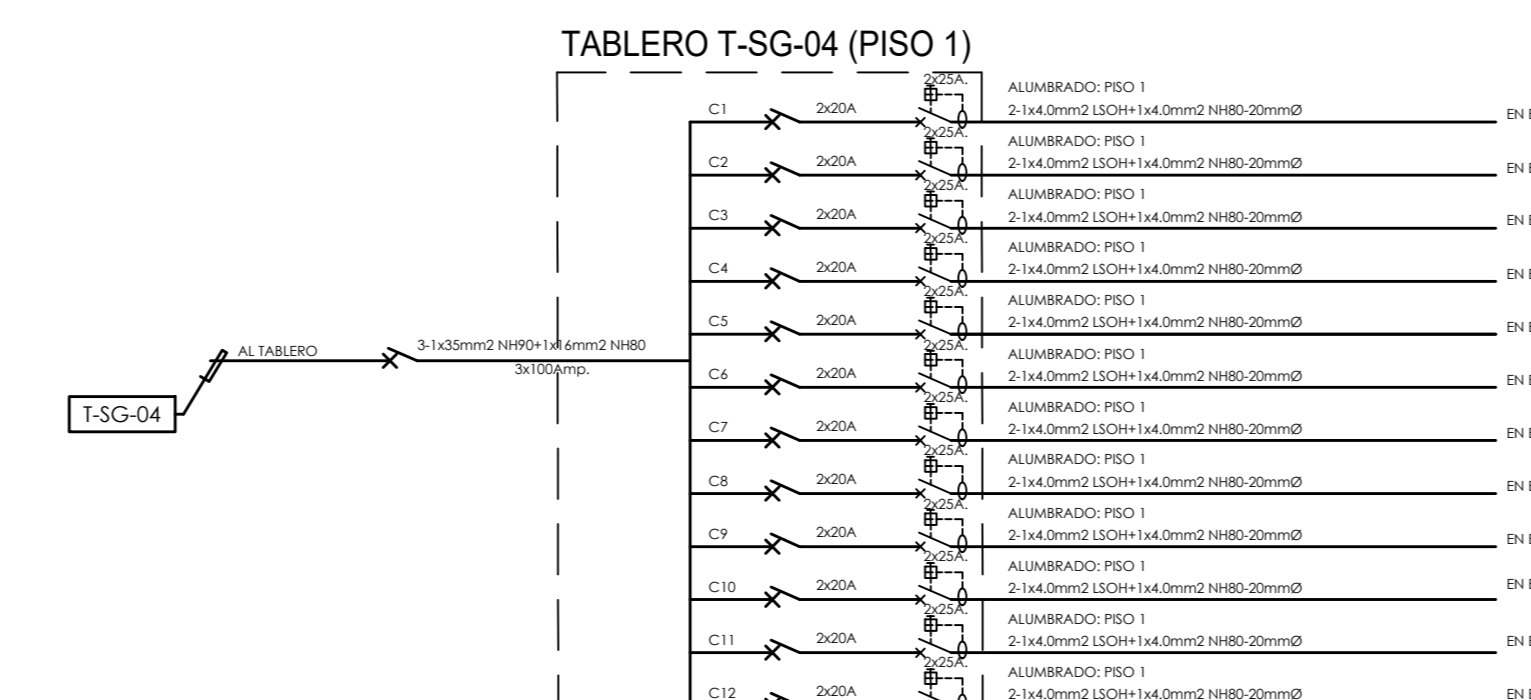
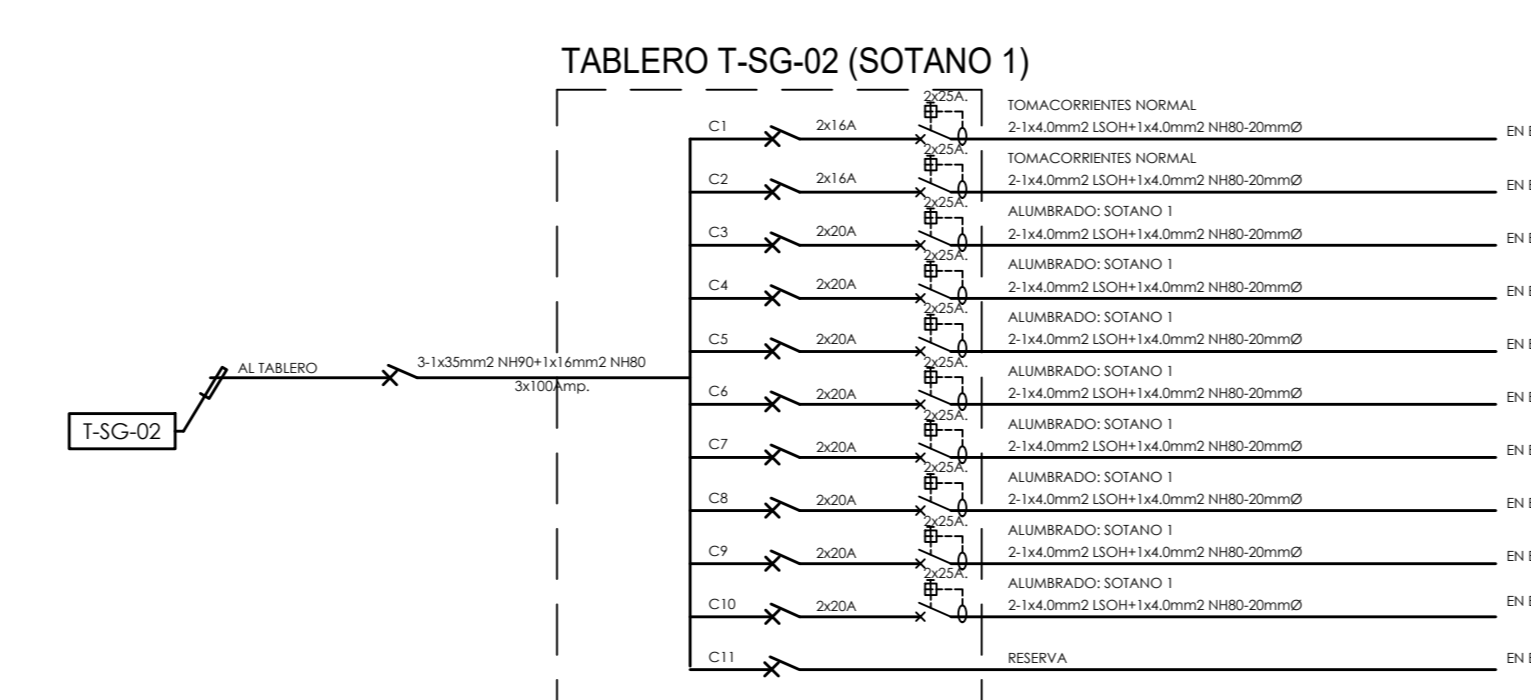
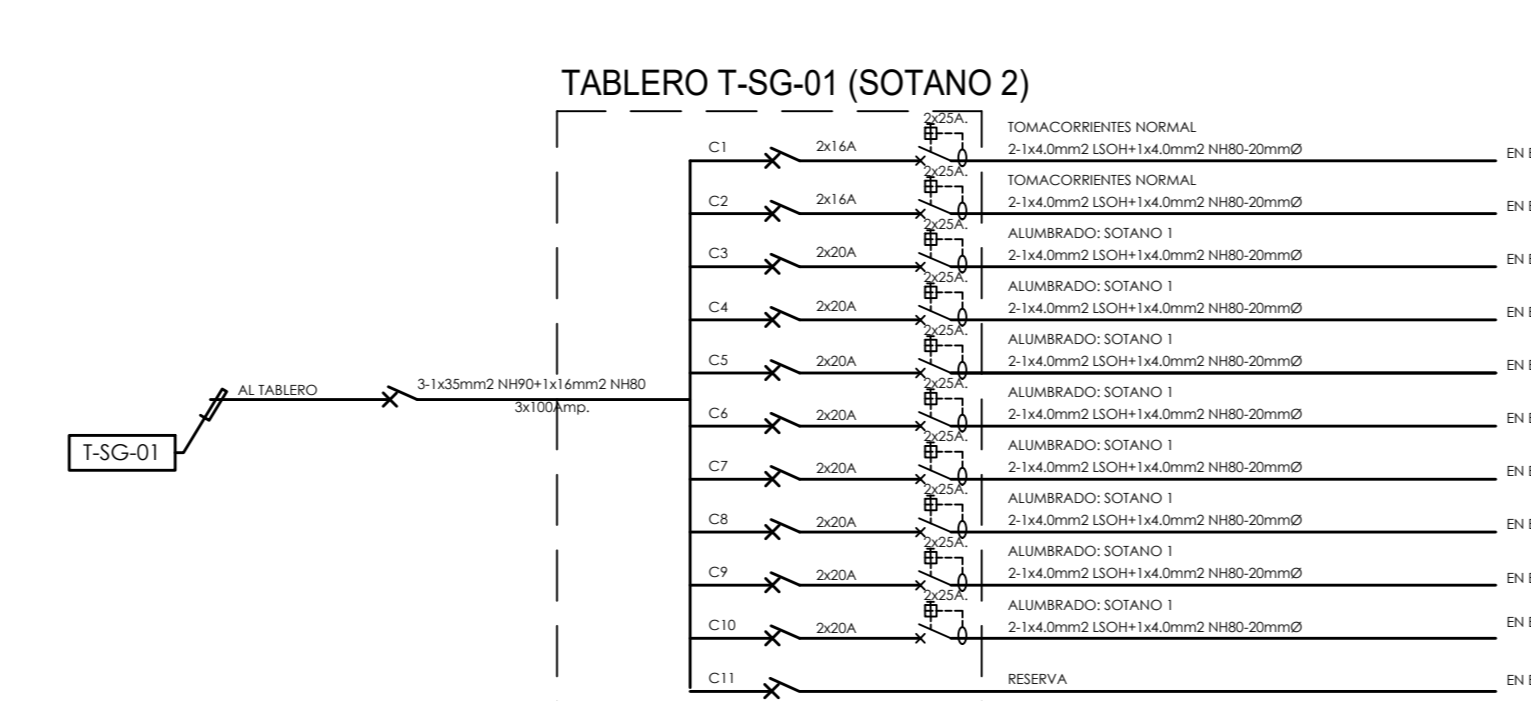
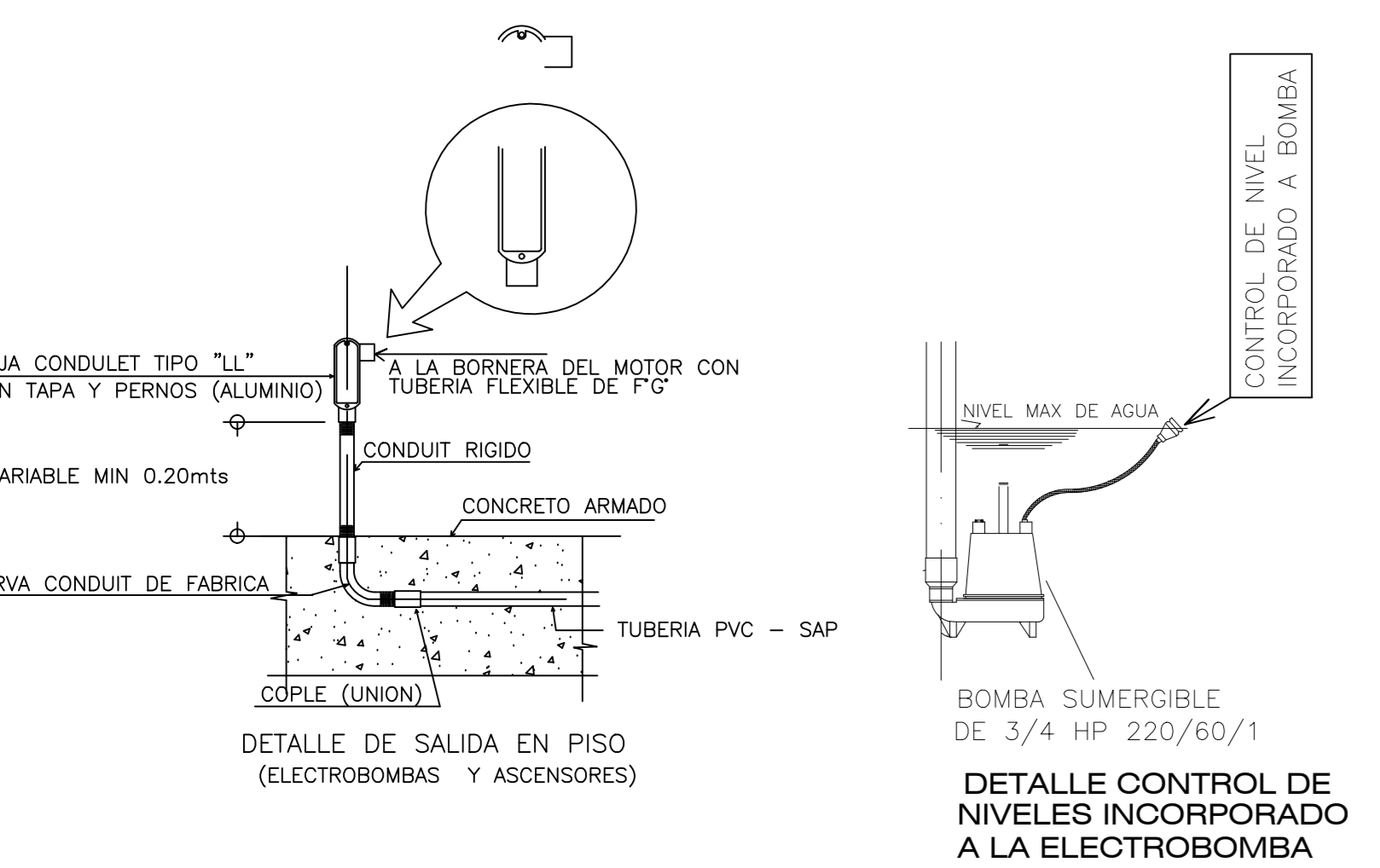
- NORMAS APLICADAS QUE ESTABLECE EL CODIGO NACIONAL DE ELECTRICIDAD Y LAS NORMAS TECNICAS PERUANAS
 - ONE SECCION 030 : CONDUCTORES :
 - NTP 370.252 : CONDUCTORES ELECTRICOS, CABLES AISLADOS CON CLORURO DE POLIVINILO PARA TENSIONES DE 450/750V
 - NTP 370.253 : CONDUCTORES ELECTRICOS PARA CABLES AISLADOS CON COMUESTOS TERMOPLASTICO Y TERMOESTABLE PARA TENSIONES HASTA E INCLUSIVE 600V PUESTA A TIERRA
 - ONE SECCION 060 : INSTALACIONES ELECTRICAS EN EDIFICIOS - PROTECCION PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD, PROTECCION CONTRA CHOQUES ELECTRICOS, SEGURIDAD ELECTRICA, ELECCION DE MATERIALES ELECTRICOS EN LAS INSTALACIONES DE INTERVENIENDO PARA PUESTA A TIERRA, METODOS DE ALUMBRADO :
 - NTP 370.303 : INSTALACIONES ELECTRICAS EN EDIFICIOS - SELECCION E INSTALACION DE EQUIPOS ELECTRICOS, CAPACIDAD DE CORRIENTE NOMINAL DE CONDUCTORES EN CANALIZACIONES
 - NTP 370.053 : PROTECCION Y CONTROL :
 - NTP-IEC 60989-1 : INTERRUPTORES AUTOMATICOS PARA PROTECCION CONTRA SOBRECORRIENTES EN INSTALACIONES DOMESTICAS Y SIMILARES PARTE 1 : INTERRUPTORES AUTOMATICOS PARA OPERACION C.A.
 - NTP 370.308 : INTERRUPTORES AUTOMATICOS EN CAJAS MOLDEADAS (MOLDEO CALDE ENTRENCH)
 - NTP 370.309 : INTERRUPTORES AUTOMATICOS EN CAJAS MOLDEADAS (MOLDEO CALDE ENTRENCH) APARATO DE CONDICION Y DE MANDO DE BAJA TENSION (PARAMENTA DE BAJA TENSION)
 - NTP-IEC 60947-2 : PARTE 2 : INTERRUPTORES AUTOMATICOS INTERRUPTORES AUTOMATICOS PARA ACTUAR POR CORRIENTES RESIDUAL (INTERRUPTORES DIFERENCIALES) SIN DISPOSITIVO DE PROTECCION CONTRA SOBRECORRIENTES, PARA USO DOMESTICO Y SIMILARES PARTE 1 : REGLAS GENERALES
 - NTP-IEC 61009-1 : INTERRUPTORES AUTOMATICOS PARA ACTUAR POR CORRIENTES RESIDUAL (INTERRUPTORES DIFERENCIALES) SIN DISPOSITIVO DE PROTECCION CONTRA SOBRECORRIENTES, PARA USO DOMESTICO Y SIMILARES PARTE 1 : REGLAS GENERALES
 - NTP 370.305 : INSTALACIONES ELECTRICAS EN EDIFICIOS - PROTECCION PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD, PROTECCION CONTRA LOS EFECTOS TERMICOS
 - NTP 370.306 : INSTALACIONES ELECTRICAS EN EDIFICIOS - PROTECCION PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD, PROTECCION CONTRA LAS SOBRECORRIENTES

NOTAS GENERALES

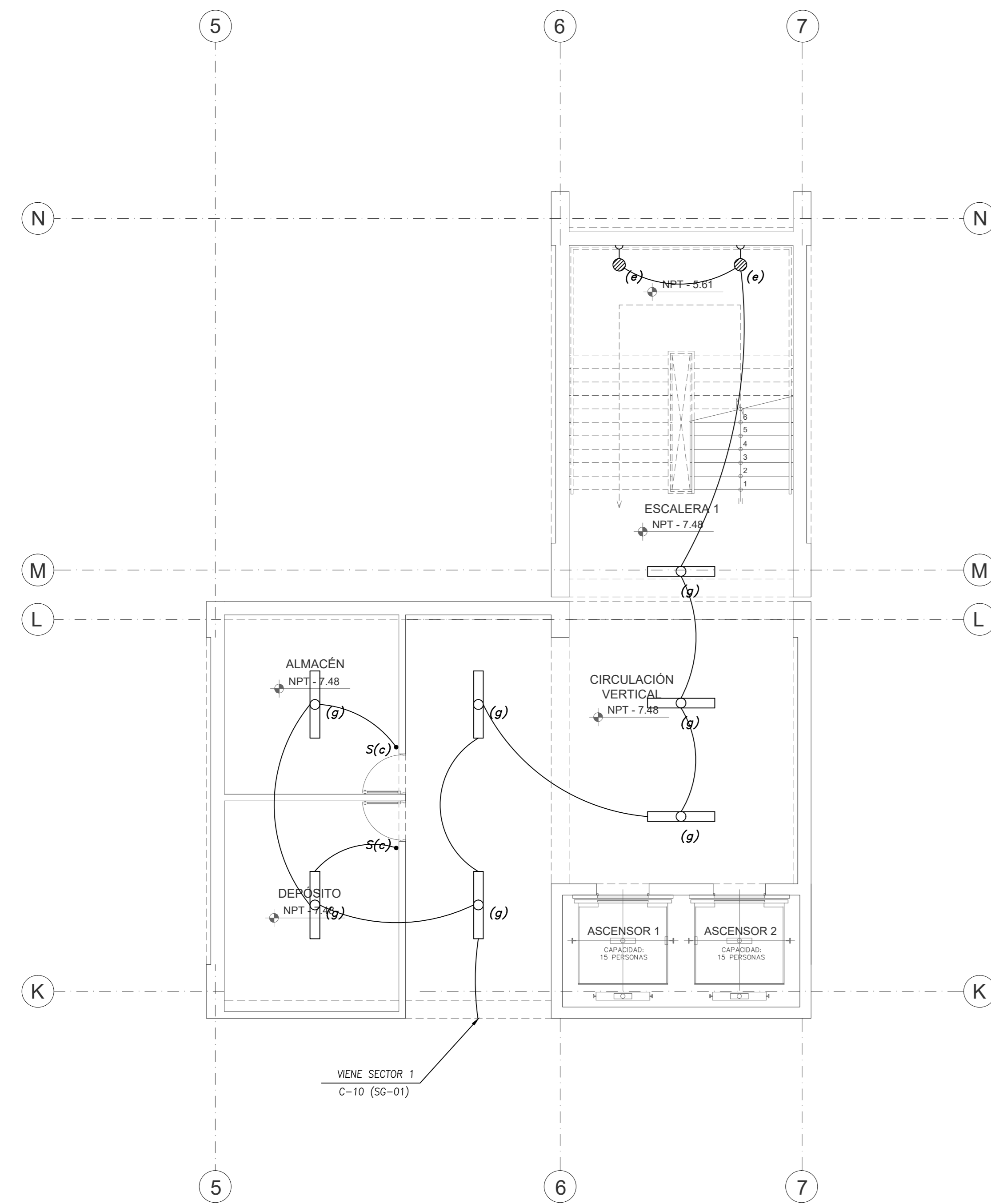
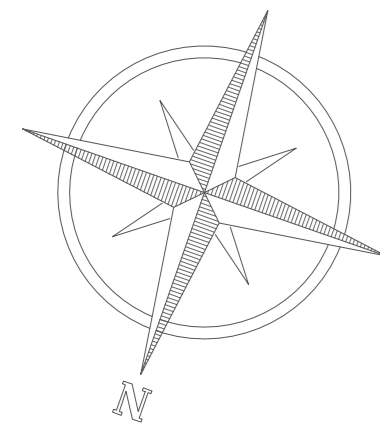
- a) EL CONTRATISTA DEBERA SUMINISTRAR E INSTALAR LAS CAJAS DE PASE REQUERIDAS PARA LA INSTALACION CUYAS DIMENSIONES Y CARACTERISTICAS DEBERAN CUMPLIR LO INDICADO EN LEYENDA, ESPECIFICACIONES Y CODIGO NACIONAL DE ELECTRICIDAD.
- b) TODAS LAS TUBERIAS EMPOTRADAS POR EL PISO DE OREANRAN Y COORDINARAN CON LAS TUBERIAS SANITARIAS DESDE SU EMPERNAHIZACION CONVENIENTEMENTE.
- c) LA UBICACION Y ALTURAS DE LAS SALIDAS PARA BRAQUETES, TOMACORRIENTES, CAJAS DE PASE, CENTROS, SPOTS, ETC. SE ESPECIFICAN EN PLANOS DE COORDINACION DE LOS SERVICIOS CORRESPONDIENTES.
- d) TODAS LAS SALIDAS PARA TOMACORRIENTES DONDE LLEGUEN MAS DE 3 TUBERIAS O UNA TUBERIA DE 25mm SERAN DE 100x100x50mm, CON TAPA DE UN GANG.
- e) CORRIENTE PARA EL TABLERO
- f) TODAS LAS CAJAS PARA DERIVACION O SALIDAS EN AMBIENTES HUMEDOS O SECTORES SANITARIOS SERAN DE TIPO EMPOTRABLES EXTERNO DE 25mm-2.
- g) LAS BANDEAS DE FUERZA Y SISTEMAS ELECTRICOS AUXILIARES TENDRAN UN PROTECTOR DE COBRE CONTANDO Y EXTERNO DE 25mm-2.
- h) EL PRESENTE PROYECTO SE COMPLEMENTA CON LAS ESPECIFICACIONES TECNICAS Y MEMORIA DESCRIPTIVA.

LEYENDA GENERAL

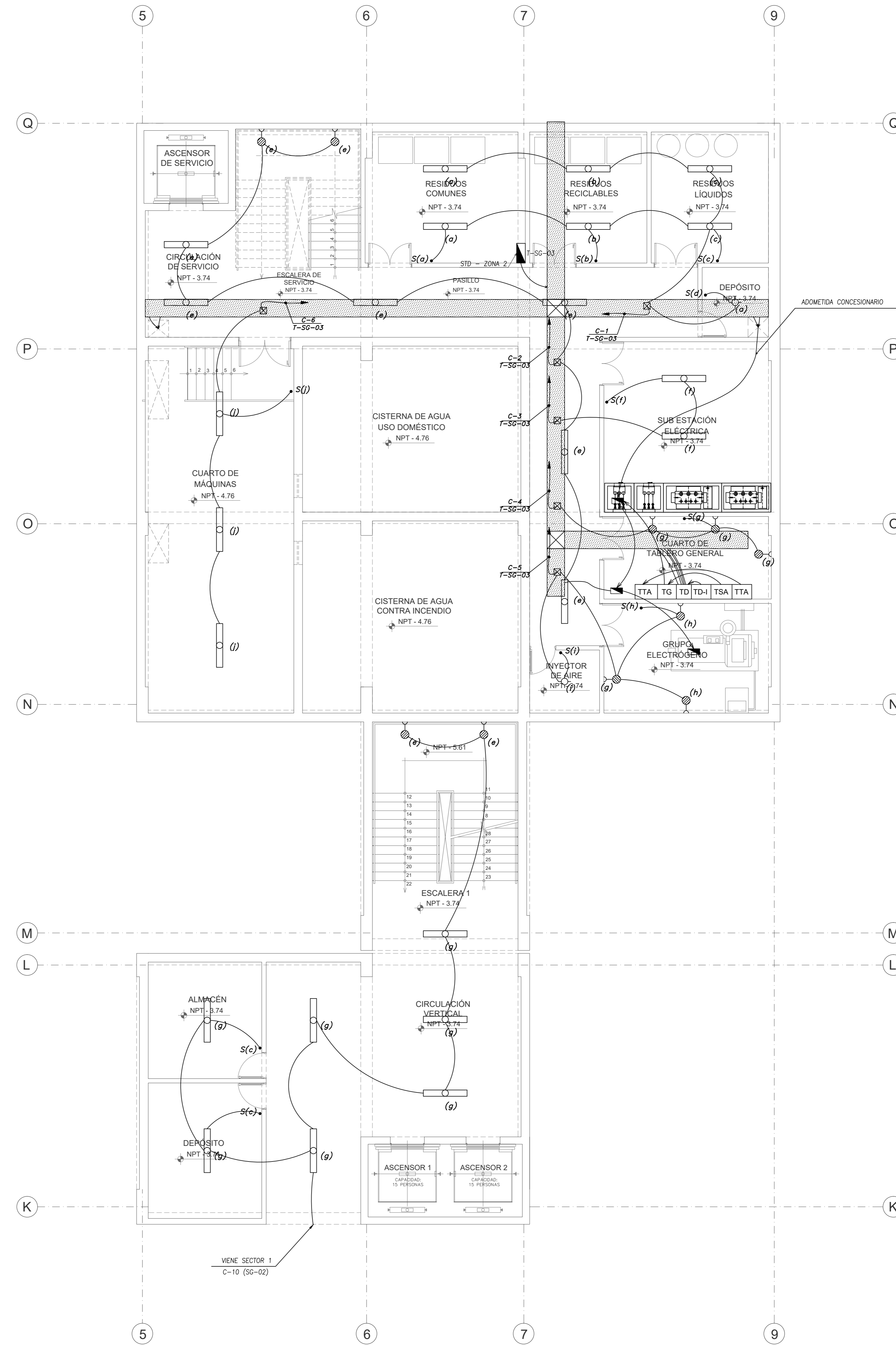
LEYENDA GENERAL	CAR. RECEPTORA	N.º DE INSTALACION
BANDEJA TIPO REJILLA 55X300X3.000MM		
RED DE ALIMENTACION DE CONCESSIONARIO		
RED DE ALIMENTACION A TABLERO DE INTERRUPTORES		
TUBERIA POR PISO PVC-P 15mm CON 2-14mm2THW-750V		
TUBERIA POR PISO Y/O PARED PVC-P 15mm PARA INTERCOM		
TUBERIA POR PISO Y/O PARED PVC-P 15mm PARA TELEFONO DIRECTO		
TUBERIA POR PISO Y/O PARED PVC-P 20mm PARA TV CABLE		
TUBERIA POR PISO Y/O PARED PVC-P 15 mm (S.T.) PARA EL SISTEMA DE ALARMA CONTRA INCENDIO		
SALIDA PARA CENTRO DE ALUMBRADO EN TECHO	A	
SALIDA PARA PUNTO DE ALUMBRADO EN PARED (BRAQUETE)	A	2.20 m
SALIDA PARA CAJA DE PASE CON TAPA DE PLASTICO	A	2.20 m
SALIDA PARA SPOT LIGHT TIPO DICROICO CON TRANSFORMADOR DE 220/12V, CABLEADO CON CONDUCTOR SILICONADO DESDE CAJA DE PASE RESPECTIVA.	A	
SALIDA PARA TOMACORRIENTE CON UN DADO DE TIPO SCHUKO 16A/250V MAS UN DADO DE TIPO REDONDO ITALIANO 10A/250V	B	0.30 m
SALIDA PARA TOMACORRIENTE CON UN DADO DE TIPO SCHUKO 16A/250V MAS UN DADO DE TIPO REDONDO ITALIANO 10A/250V A PRUEBA DE HUMEDAD	B	0.40 m
COCINA ELECTRICA TRIFASICA	C	0.40 m
INTERRUPTOR DE 1, 2, 3 GOLPES TIPO BALANCO Y/O BASCULANTE PARA CARGAS INDUCTIVAS (15A/240V) SIMILAR SERIE MODUS TICINO.	B	1.50 m
INTERRUPTOR DE COMUTACION SIMPLE, DOBLE TIPO BALANCO PARA CARGAS INDUCTIVAS (15A/240V), SIMILAR SERIE MODUS TICINO.	B	1.50 m
SALIDA PARA TELEFONOS DIRECTOS	B	0.30 m
SALIDA PARA INTERCOMUNICADOR	B	1.20 m
SALIDA PARA ANTENA Y/O TV CABLE	C	0.30 m
SALIDA PARA CHAPA ELECTRICA EN VANO DE PUERTA/COORDINAR UBICACION EXACTA CON EQUIPADOR EN OBRA		
SALIDA PARA CALENTADOR ELECTROICO CON LINEA A TIERRA DE PROTECCION		
SALIDA PARA MASTER DE INTERCOMUNICADOR PORTERO. (COORDINAR UBICACION EXACTA EN OBRA)	SEGUN EQUIPO	1.50 m
SALIDA PARA CAJA DE PASE CON TAPA Y/O EQUIPOS		0.40 m
SALIDA PARA CAJA PASE CON TAPA PARA TELEFONOS DIRECTOS E INTERCOMUNICADORES		0.40 m
SALIDA PARA INTERRUPTOR LOCALIZADO DE CHUCILLA 2x30A (1=15A PARA TIERRA Y LAMADORA)	VENE CON INTERRUPTOR	1.20 m
POZO DE TIERRA (VER DETALLE EN PLANO ADJUNTO)		
TABLERO PARA CONTROL Y MANDO DE BOMBAS A PRESION CTE (POR EQUIPADOR)		1.80m BS
TABLERO CON INTERRUPTORES AUTOMATICOS TERMOMAGNETICOS 10KA (NO FUSE) PARA EL SISTEMA NORMAL (EMPOTRADO)	SEGUN DE POLOS	1.80m BS
MEDIDOR DE ENERGIA POR LUZ DEL SUR	L.T.	0.60m BS
CAJA TOMA "F1" COORDINAR CON LUZ DEL SUR		
SALIDA DE FUERZA PARA CARGA Y/O EQUIPO ESPECIAL (COORDINAR CON PROVEEDOR)	O	0.30 m
INTERRUPTOR DIFERENCIAL DE ALTA SENSIBILIDAD 30mA DESCONECTA EL CIRCUITO CUANDO SE PRODUCE ALGUNA FUGA A TIERRA, POR CONTACTO DIRECTO O INDIRECTO		
SALIDA PARA CONTROL MANUAL DE PUERTA LEVADIZA	B	1.20 m
ARTEFACTO LUZ QUIA EN CAJA DE ACERO FOSFATIZADO E ESMALTADO SOCKET PORCELANA LAMP AHORRADORA 23W SIMILAR E8078 PHILIPS, LG-125 JOSFEL O EQUIVALENTE	Ø 316x161 x 125	0.40m BS
SALIDA PARA DETECTORES DE HUMO (H) Y TEMPERATURA (T)		
SALIDA PARA PULSADOR DE TIMBRE	B	1.20 m
SALIDA PARA CAMPANILLA DE TIMBRE CON TRANSFORMADOR INCORPORADO 220/12V	B	1.20 m
INT HOR CON MOTOR SINCRONO 16A/230V RESERVA DE MARCHA "A" = PRENDE (ON) A LAS 6pm Y APAGA (OFF) A LAS 11pm		
INT HOR CON MOTOR SINCRONO 16A/230V RESERVA DE MARCHA "B" = APRENDE (ON) 6pm Y APAGA (OFF) 6am DEL DIA SIGUIENTE		
SALIDA PARA CENTRAL DE ALARMA CONTRA INCENDIO ADOSADA A PARED (COORDINAR UBICACION EXACTA EN OBRA)		
SALIDA PARA CENTRAL DE INTERCOMUNICADORES ADOSADA (COORDINAR UBICACION EXACTA CON EQUIPADOR)		
SALIDA PARA ESTACION MANUAL DE ALARMA CONTRA INCENDIO		
ARTEFACTO FLUORESCENTE CON 1 LAMPARA FLUORESCENTE DE 36W (PARA ADOSAR A TECHO EQUIPADO CON BALASTO ELECTRONICO, SIMILAR AL BE 21L36 DE JOSFEL)		
LUZ DE EMERGENCIA SOBREPUESTA CON 2 LUMINARIAS DE 36W 220V AUTONOMA DE 2 HORAS 2 BATERIAS SECAS RECARGABLES		
SALIDA PARA SPOT EMPOTRABLE CON UNA O DOS LAMPARAS FLUORESCENTES COMPACTAS		



DETALLE DE POZOS DE TIERRA (1/20)



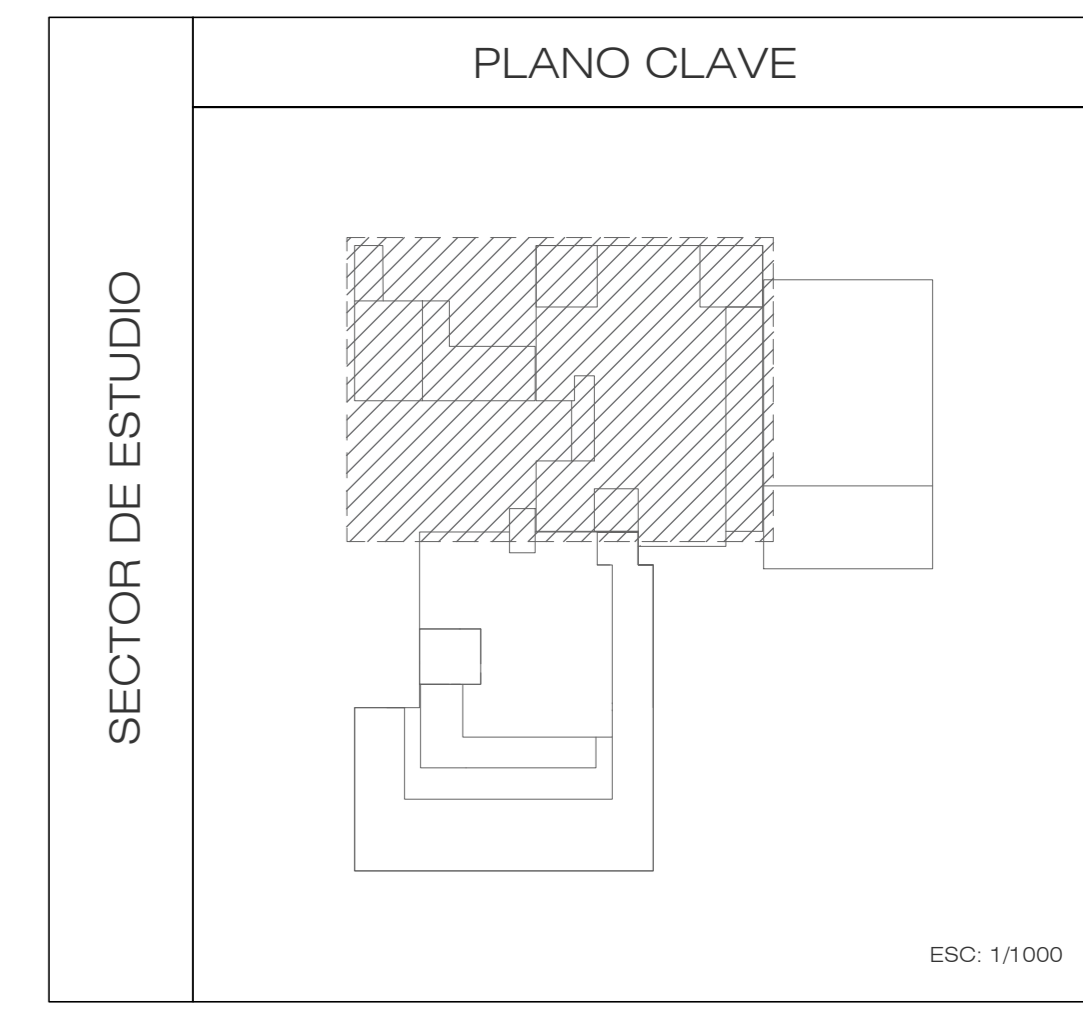
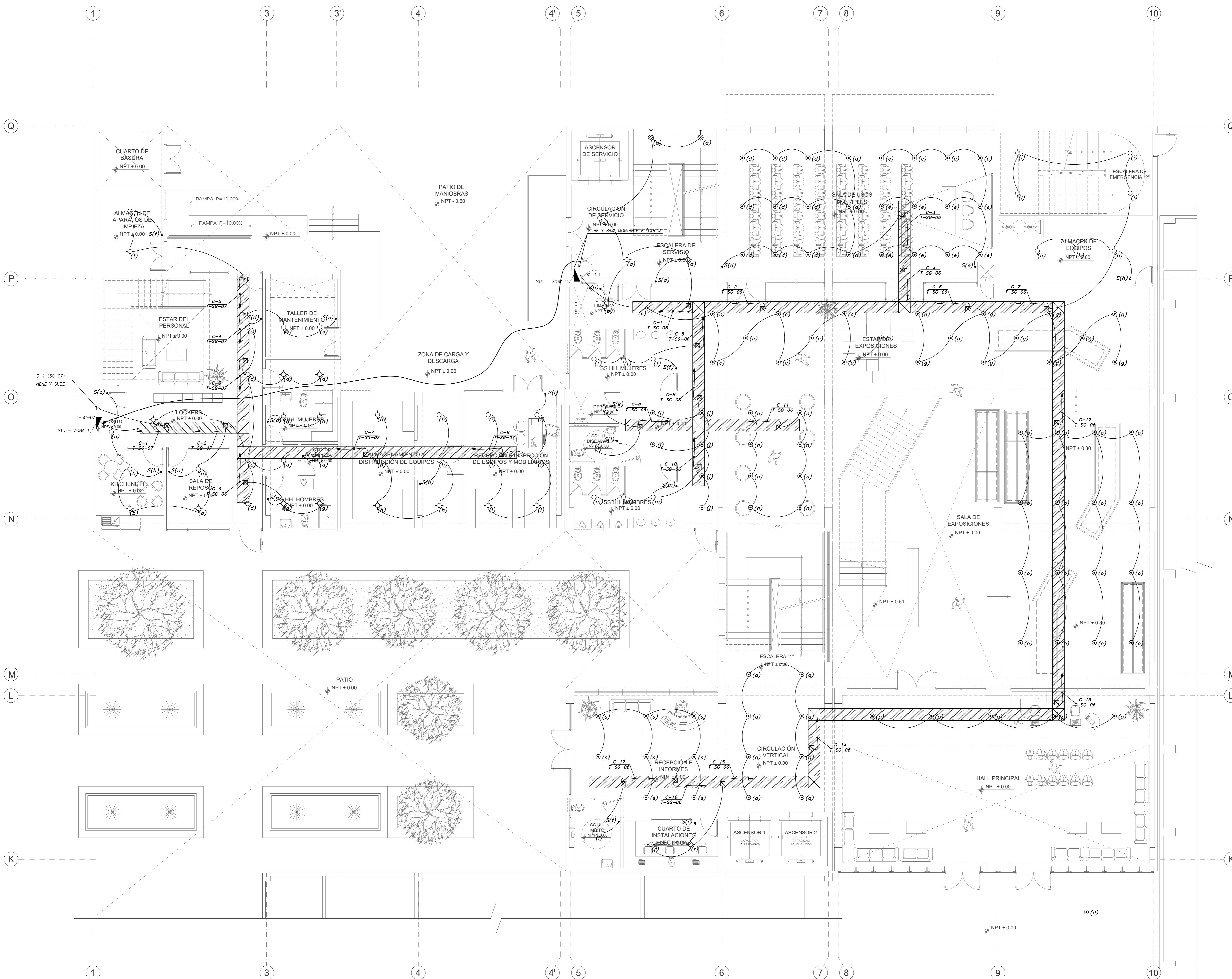
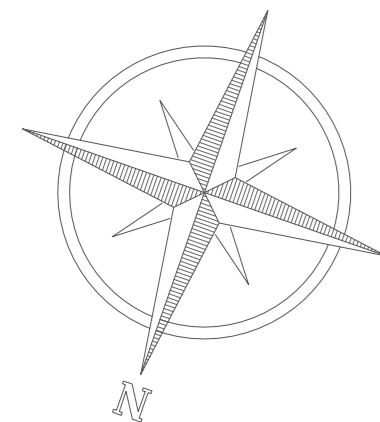
PLANTA SEGUNDO SÓTANO
ESC: 1/75



PLANTA PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75

MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOOD LED VINTAGE CLARO		10 W	220	4000	AMARILLO
APARATOS DE ALUMBRADO		2 x 18 W	100-240	3000	BLANCO
PANEL LED LITOPOR RECTANGULAR 60 x 120		40 W	100-240	3000	AMARILLO
FOOD LED BICOLO		15 W	100-240	300	BLANCO
EQUIPO LED LINEAL PARA BARRAS RECTANGULARES		32 W	100-277	4000	BLANCO
BANDEJA TIPO REJILLA RECTANGULAR		-	-	-	-

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.</p>		<p>TESISTA:</p> <p>ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p> <p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p> <p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>PLANO:</p> <p>ALUMBRADO - SECTOR 2</p> <p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>PRIMER Y SEGUNDO SÓTANO</p>	
	<p>FECHA:</p> <p>DICIEMBRE 2020</p>		<p>ESCALA:</p> <p>1/75</p> <p>COD. DE LÁMINA:</p> <p>IE-18</p> <p>N° DE LÁMINA:</p> <p>002</p>	

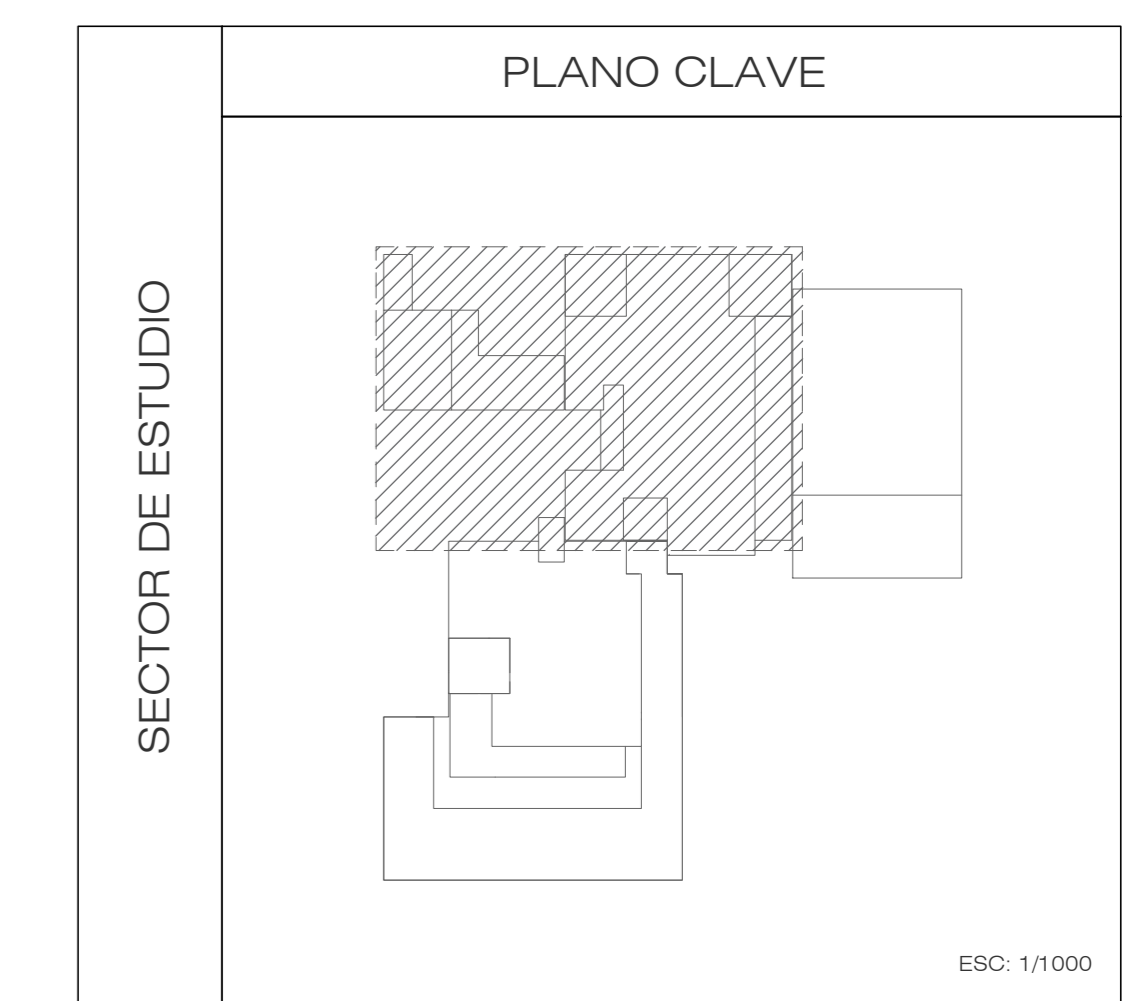
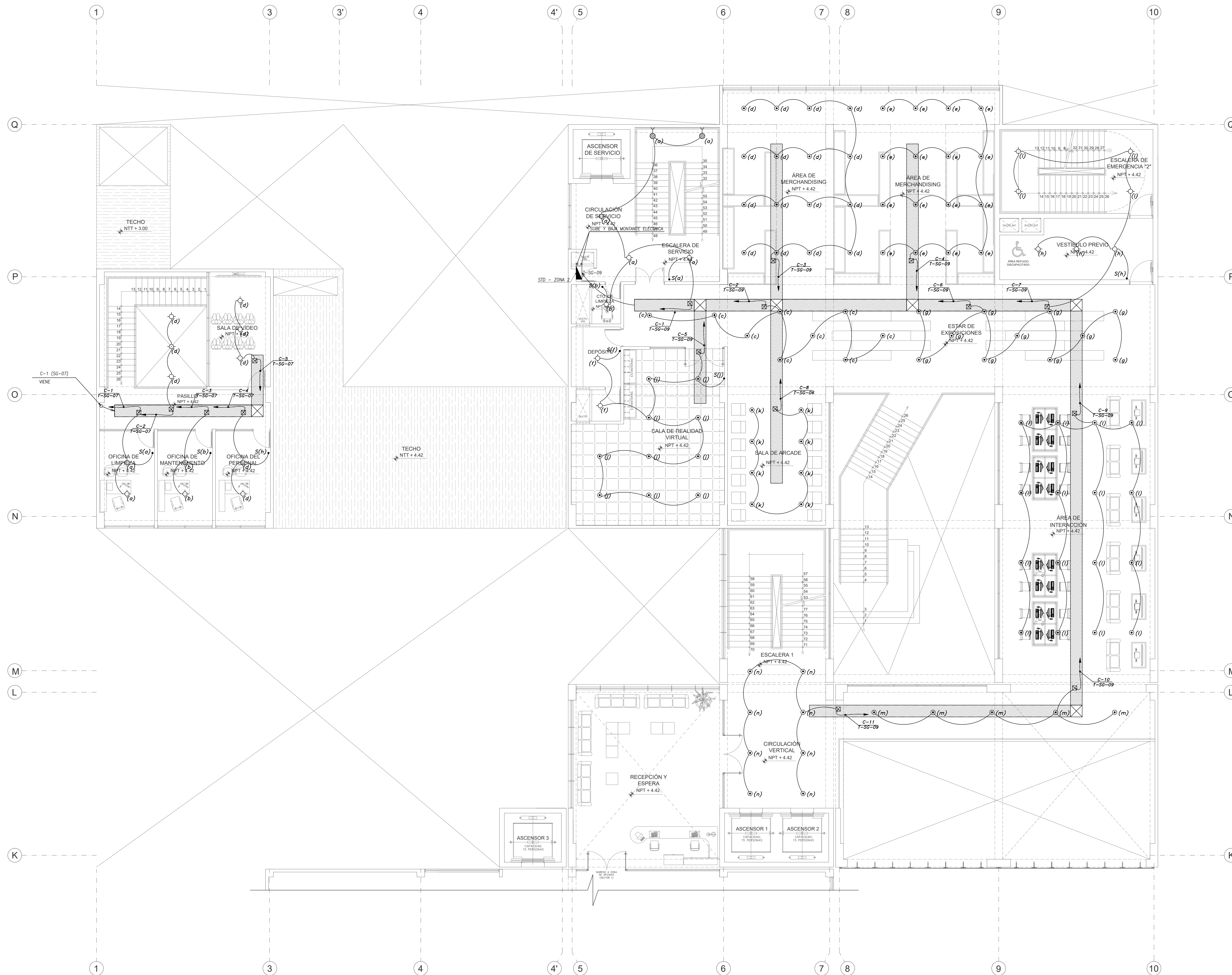
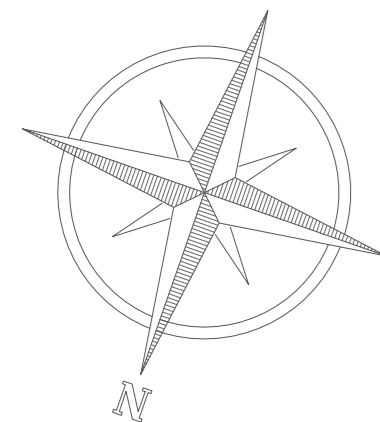


PLANTA PRIMER NIVEL

ESC: 1/75

MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOODIES VINTAGE BLANCO		16 W	220	4000	AMARILLO
INTERACTIVO DE ALTA RESOLUCION		2 X 18 W	100-240	3000	BLANCO
PANEL LED LINEAL RECTANGULAR 24 X 120		48 W	100-240	3000	AMARILLO
FOODIES BICOLORE		8 W	100-240	130	BLANCO
ARMARIO DE ALUMINIO PARA ALUMBRADO		32 W	100-277	4000	BLANCO
BRANCO PHOTO WALL BICOLORE LINEAL					

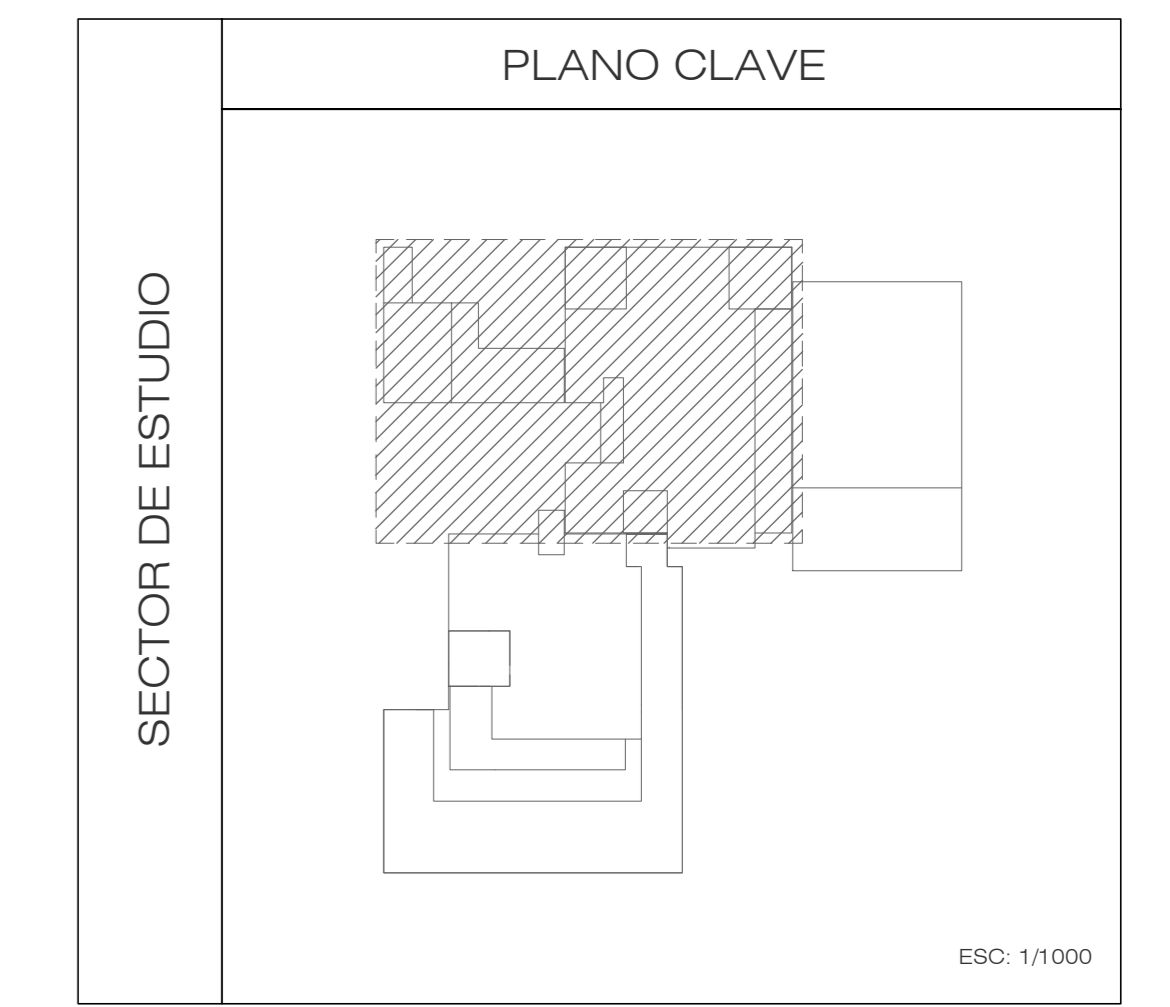
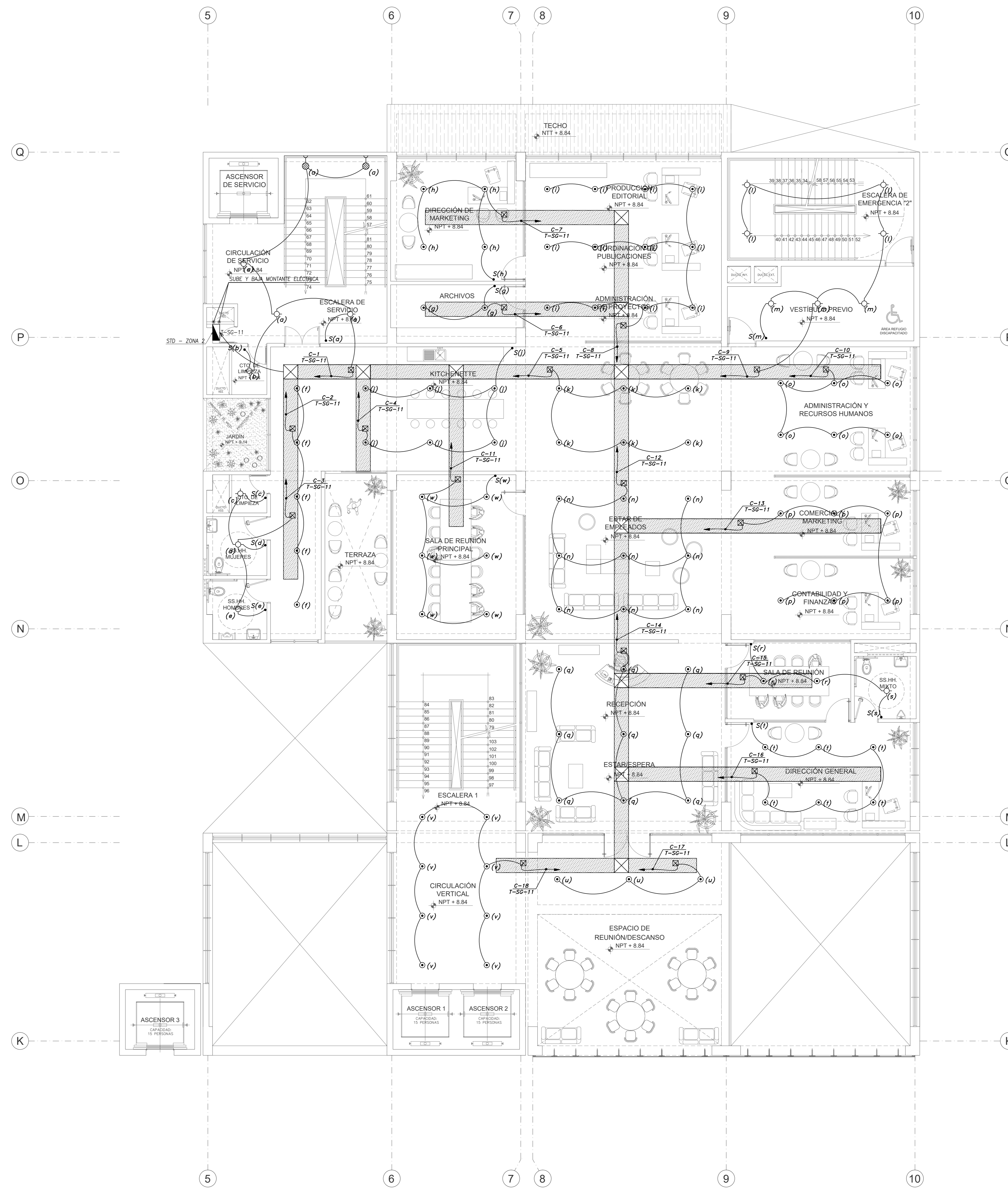
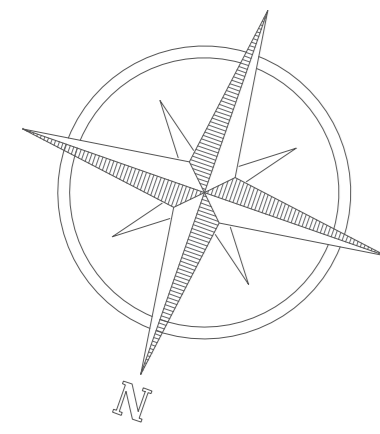
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberac y Senali.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS	ASESOR: ARÓ JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: ALUMBRADO - SECTOR 2 ESPECIFICACIÓN: PRIMERA PLANTA	ESCALA: 1/75 FECHA: DICIEMBRE 2020 N° DE LÁMINA: 093
		IE-19	



PLANTA SEGUNDO NIVEL
ESC: 1/75

MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOODIES W/FADE CLARO		10 W	220	400	AMARILLO
ARRASTRO BEALIA		2 X 11 W	100-240	3000	BLANCO
PANEL LED LINEAR RECTANGULAR 300 X 1500		48 W	100-240	3000	AMARILLO
FOODIES BORDADO		5.5 W	100-240	100	BLANCO
EQUIPO IES/LEDVANCE HERRAJONES (SERRAJONES)		31 W	100-277	4000	BLANCO
BANDEJA TIPO BEALIA 300X1500X100MM		-	-	-	-

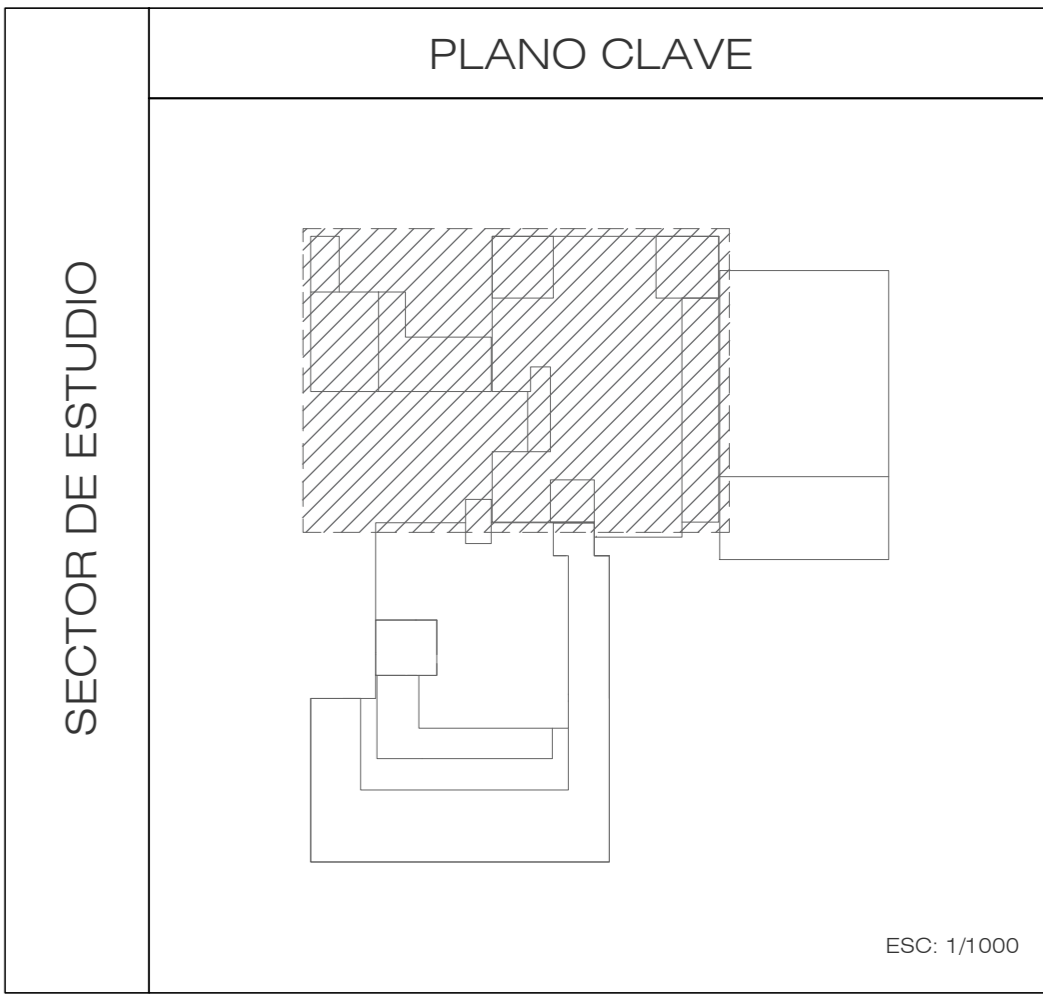
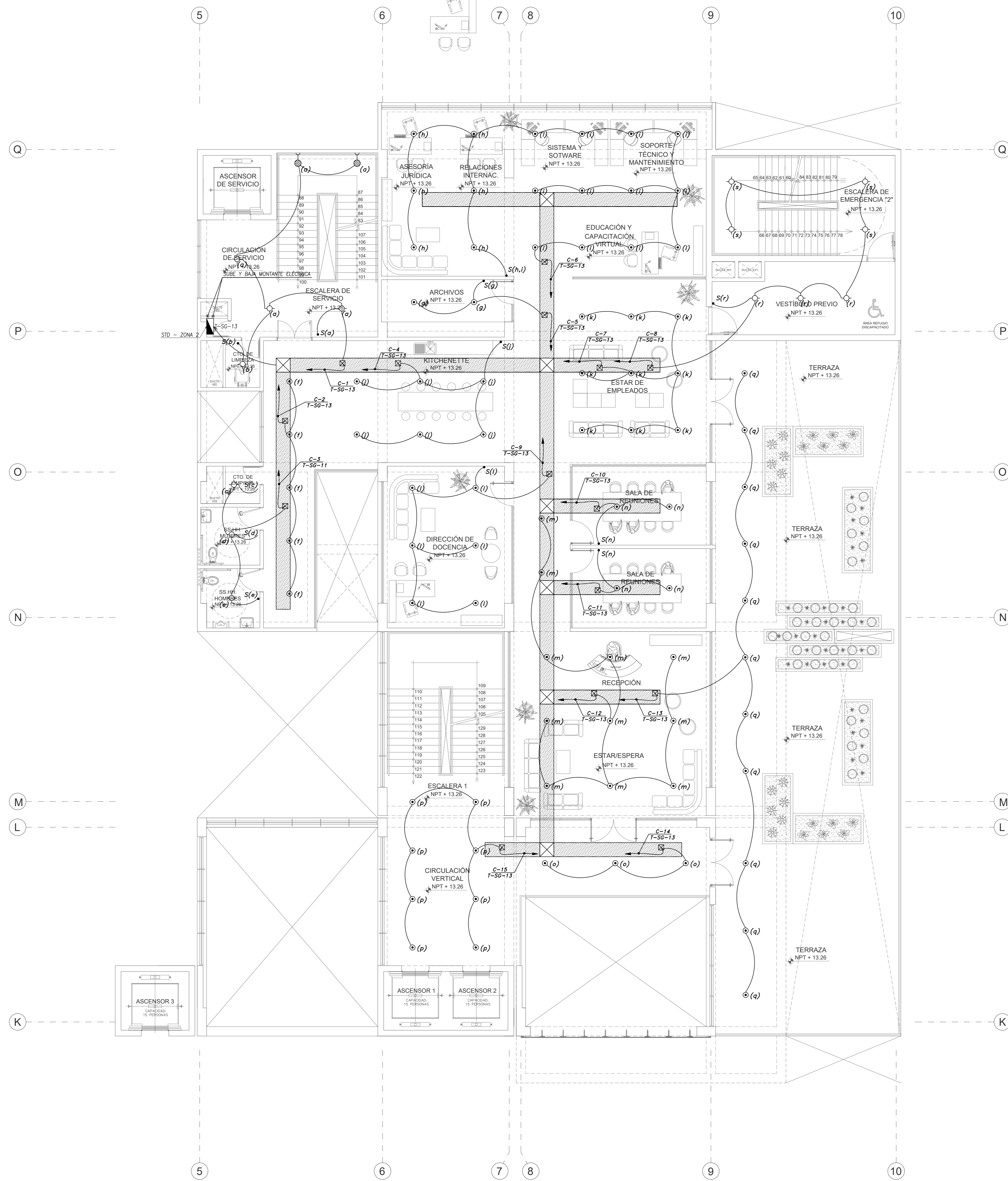
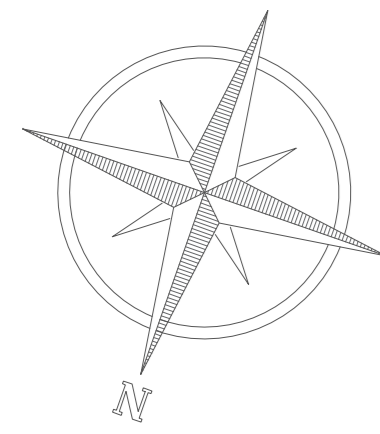
<p>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberes y Senati.</p>		<p>TESTISTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p> <p>PROVINCIA: LIMA</p> <p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>PLANO: ALUMBRADO - SECTOR 2</p> <p>ESCALA: 1/75</p> <p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	
	<p>COD. DE LÁMINA: IE-20</p> <p>Nº DE LÁMINA: 094</p>		<p>ASESOR: ARIQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>	



PLANTA TERCER NIVEL
ESC: 1/75

MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOODIES VINTAGE CLARO		10 W	220	4000	AMARILLO
INDUSTRIAL NE BLANCO		2 X 18 W	100-240	3000	BLANCO
PANEL LED LINDOR RECTANGULAR 60 X 120		48 W	100-240	3000	AMARILLO
FOODIES BORDADO		8.5 W	100-240	130	BLANCO
FOODIES LINDOR PARA ESCALERA ROTACIONAL		32 W	100-277	4000	BLANCO
BRANCO VINTAGE PARA ESCALERA ROTACIONAL		-	-	-	-

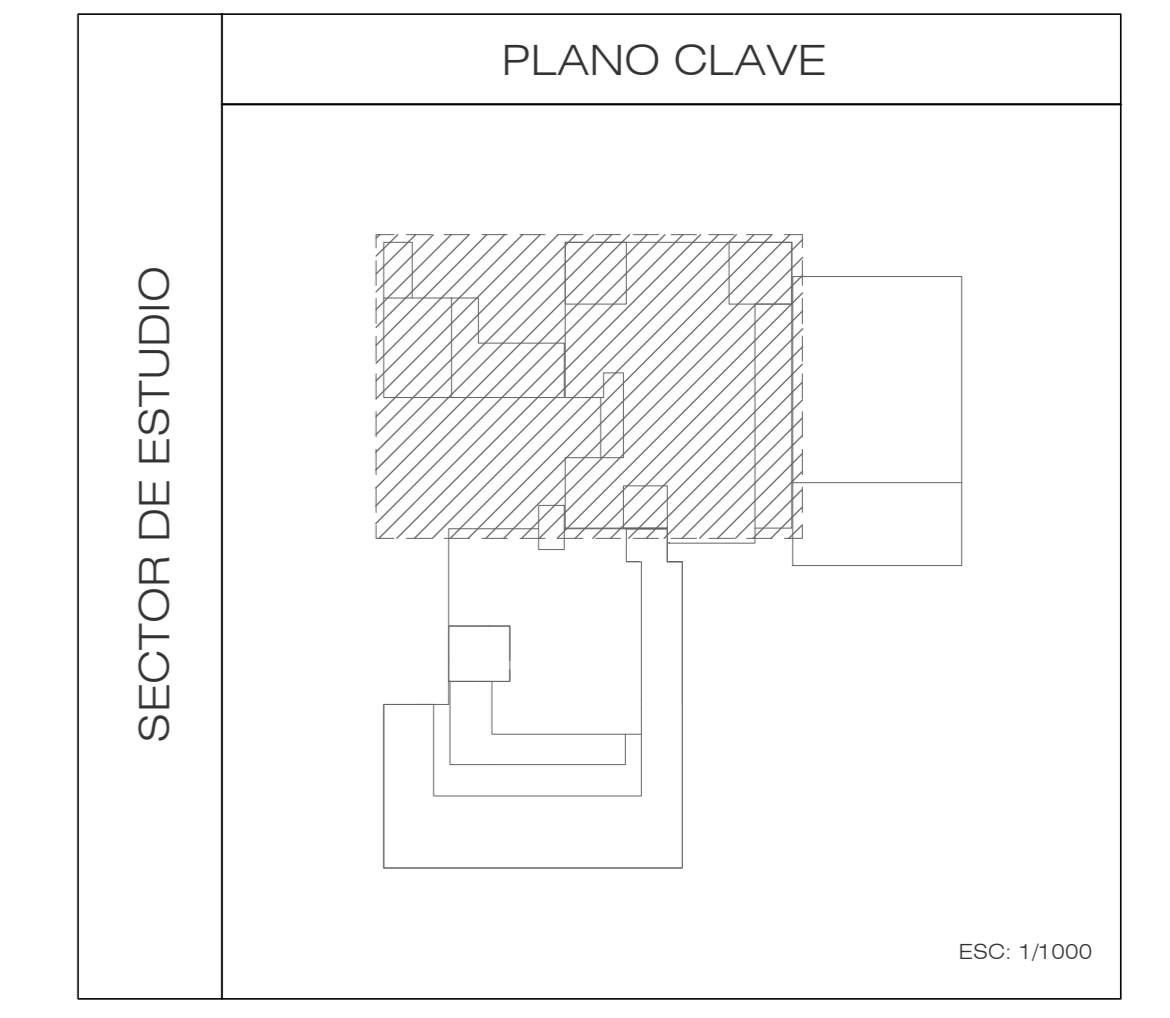
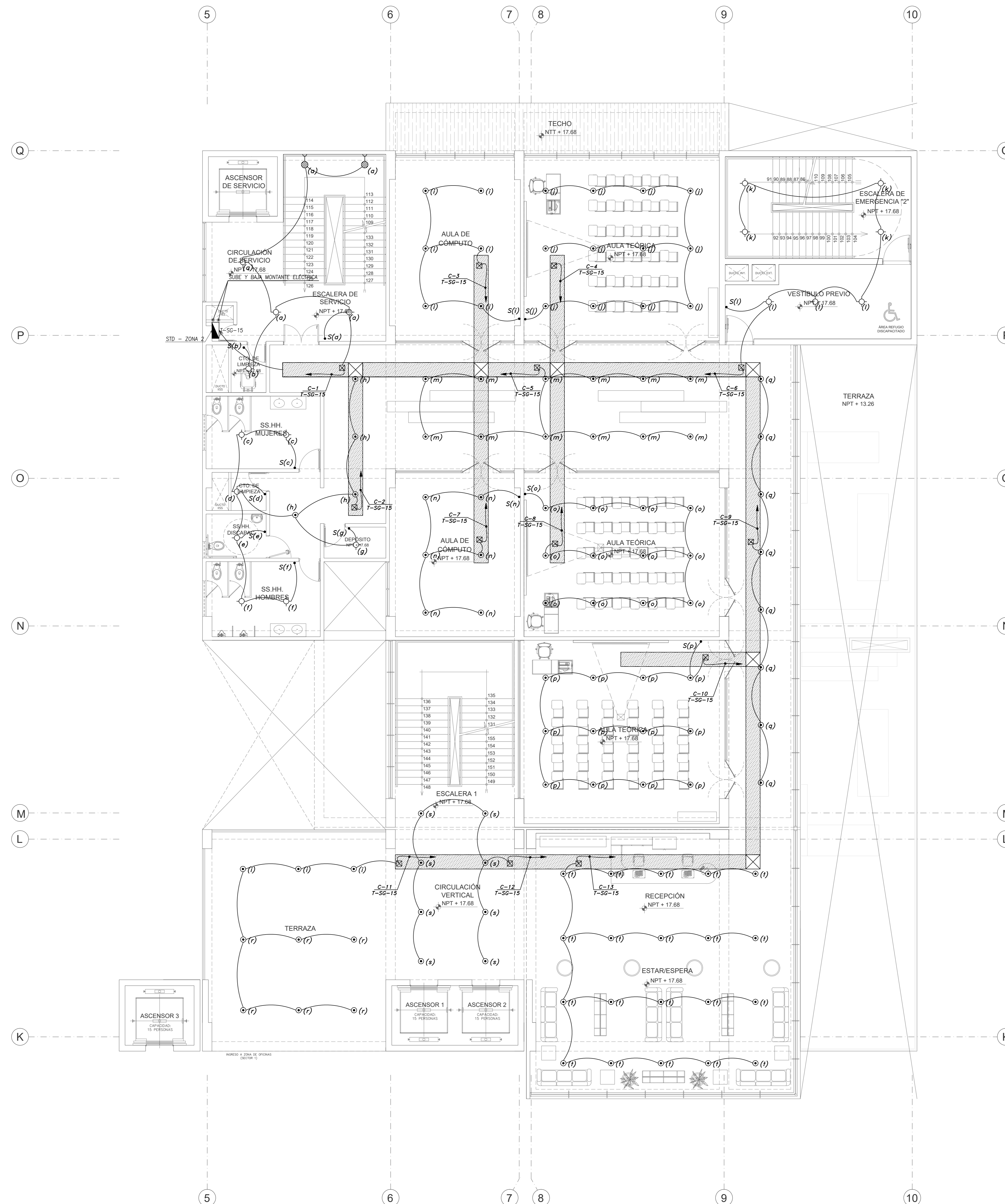
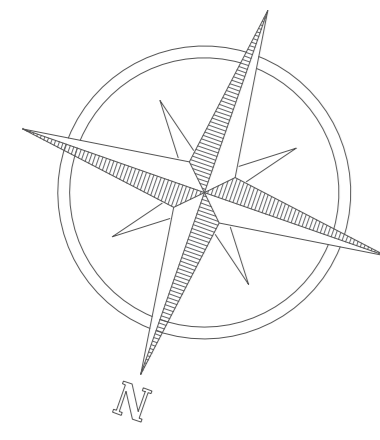
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberac y Senoiti.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS	ESCALA: 1/75
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: ALUMBRADO - SECTOR 2 ESPECIFICACIÓN: TERCERA PLANTA	FECHA: DICIEMBRE 2020
		ASESOR: ARL JORGE LUIS VERGEL POLO	COD. DE LAMINA: IE-21
			N° DE LAMINA: 095



MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOCILES VINTAGE CLARO		10 W	220	4000	AMARILLO
INDICACION DE ALA INGRESO		2 X 18 W	100-240	3000	BLANCO
PANEL LED LINEAR RECTANGULAR 2X1.05		48 W	100-240	3000	AMARILLO
FOCO LED BOCAL		8.5 W	100-240	330	BLANCO
FOCO LED LINEAR PARA CUBIERTA REDONDA		32 W	100-277	4000	BLANCO
SEÑALIZADOR DE EMERGENCIA		-	-	-	-

PLANTA CUARTO NIVEL
ESC: 1/75

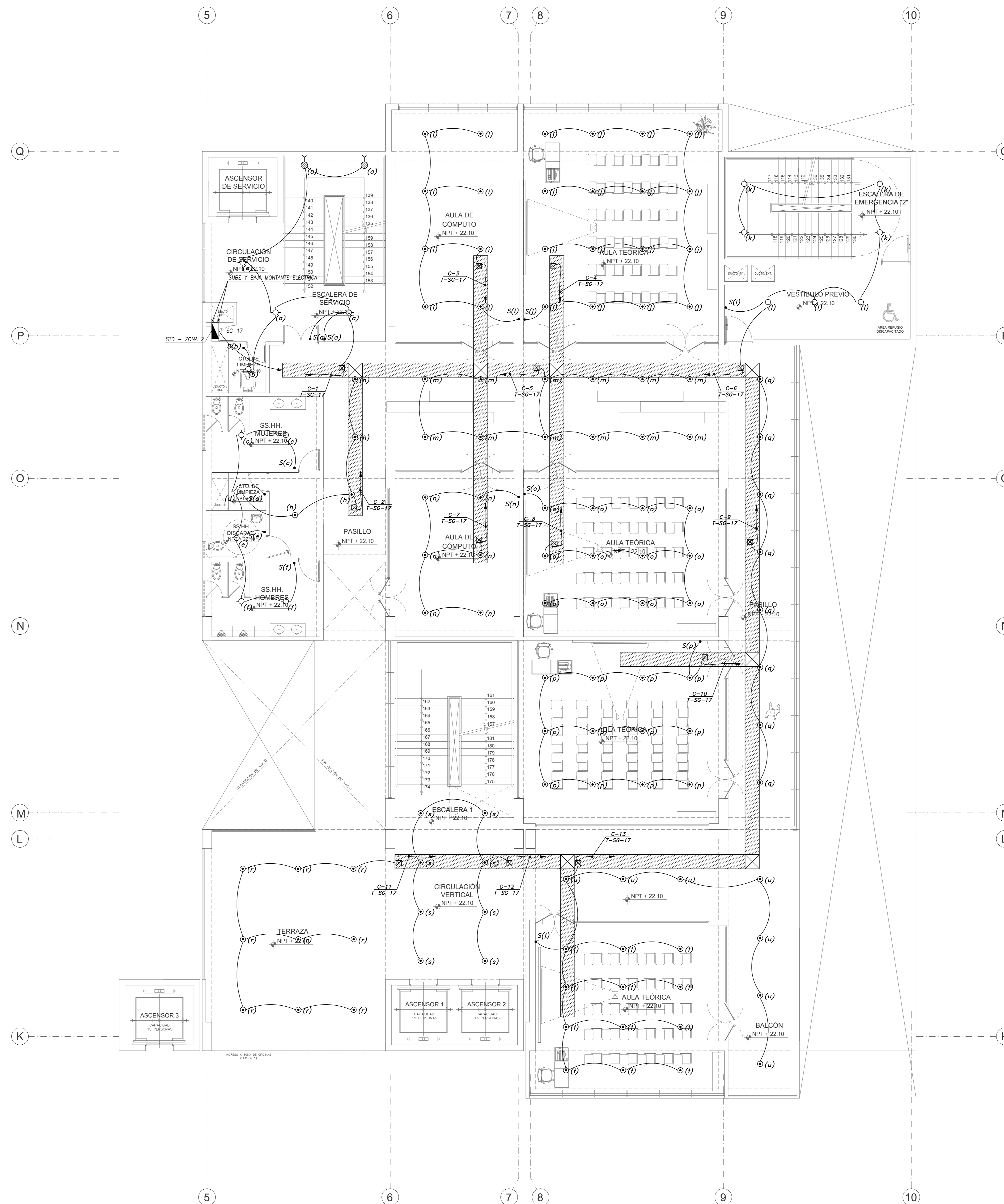
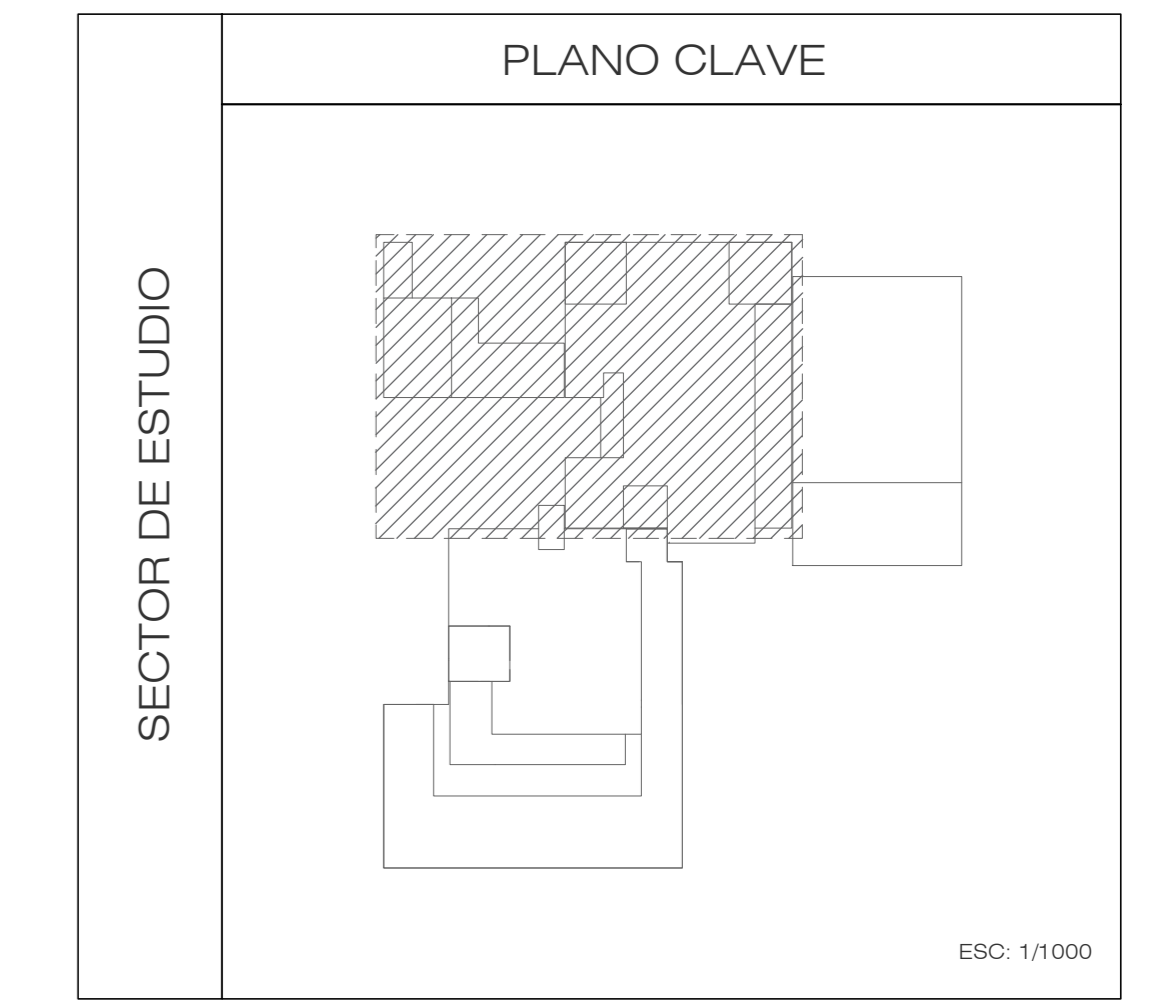
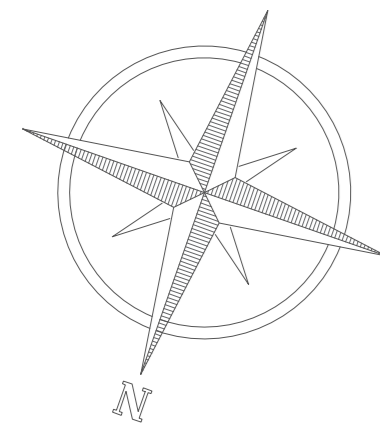
<p>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberca y Senati.	TESTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELECTRICAS	ESCALA: 1/75
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: ALUMBRADO - SECTOR 2	FECHA: DICIEMBRE 2020
ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROVINCIA: LIMA	DISTRITO: SAN MARTIN DE PORRES	ESPECIFICACION: CUARTA PLANTA
			COD. DE LAMINA: IE-22
			N° DE LAMINA: 098



PLANTA QUINTO NIVEL
ESC: 1/75

MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
FOOD-LES VINTAGE CLARO		10 W	220	4000	AMARILLO
PARAFUOS DE ALUMBRADO		2 X 14 W	100-240	3000	BLANCO
PANEL DE BARRA RECTANGULAR 2 X 1.05		48 W	100-240	3000	AMARILLO
FOOD-LES ENFRIADO		5.5 W	100-240	300	BLANCO
FOOD-LES ENFRIADO PARA ALUMBRADO (OPTIMIZADO)		30 W	100-277	4000	BLANCO
BARRAS DE ALUMBRADO RECTANGULAR 2X1.05		30 W	100-277	4000	BLANCO

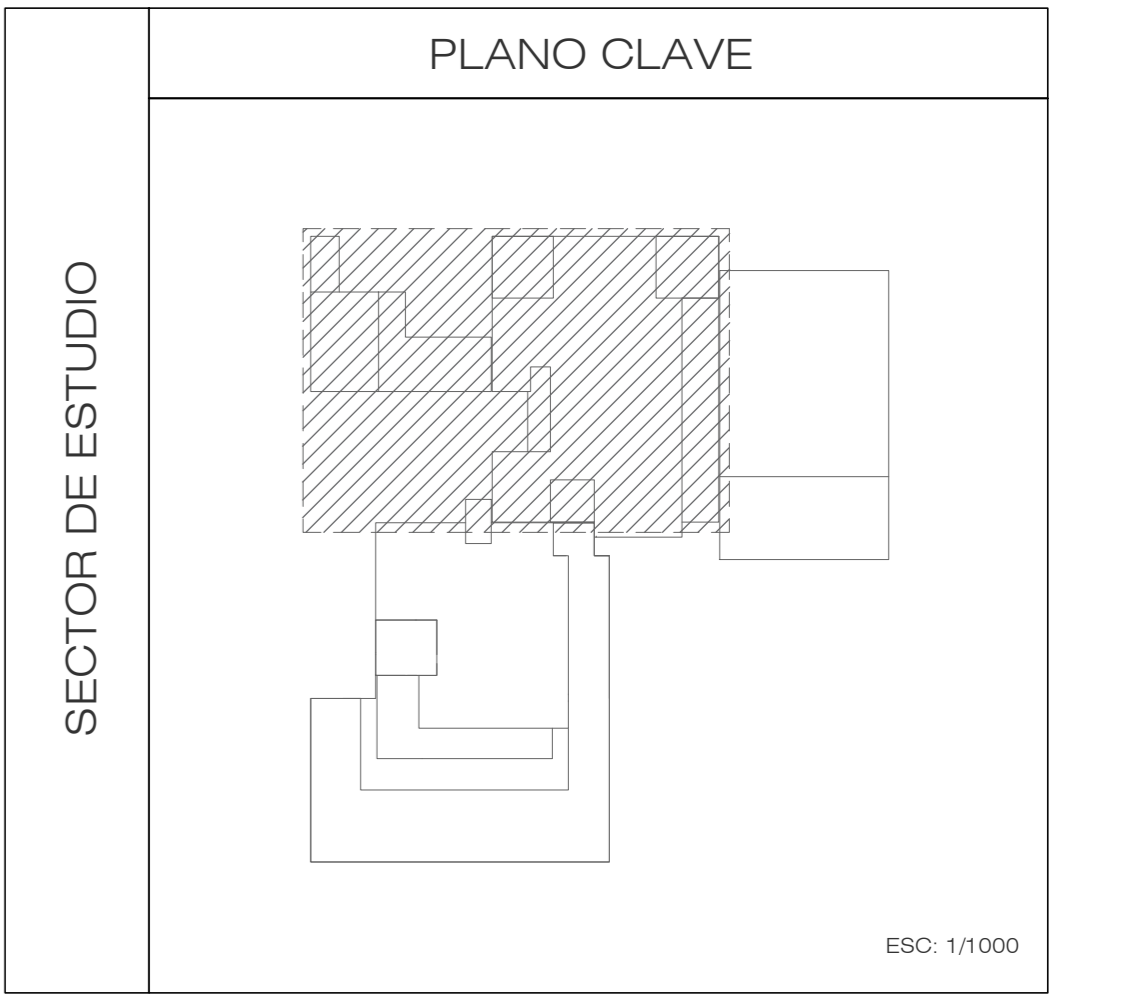
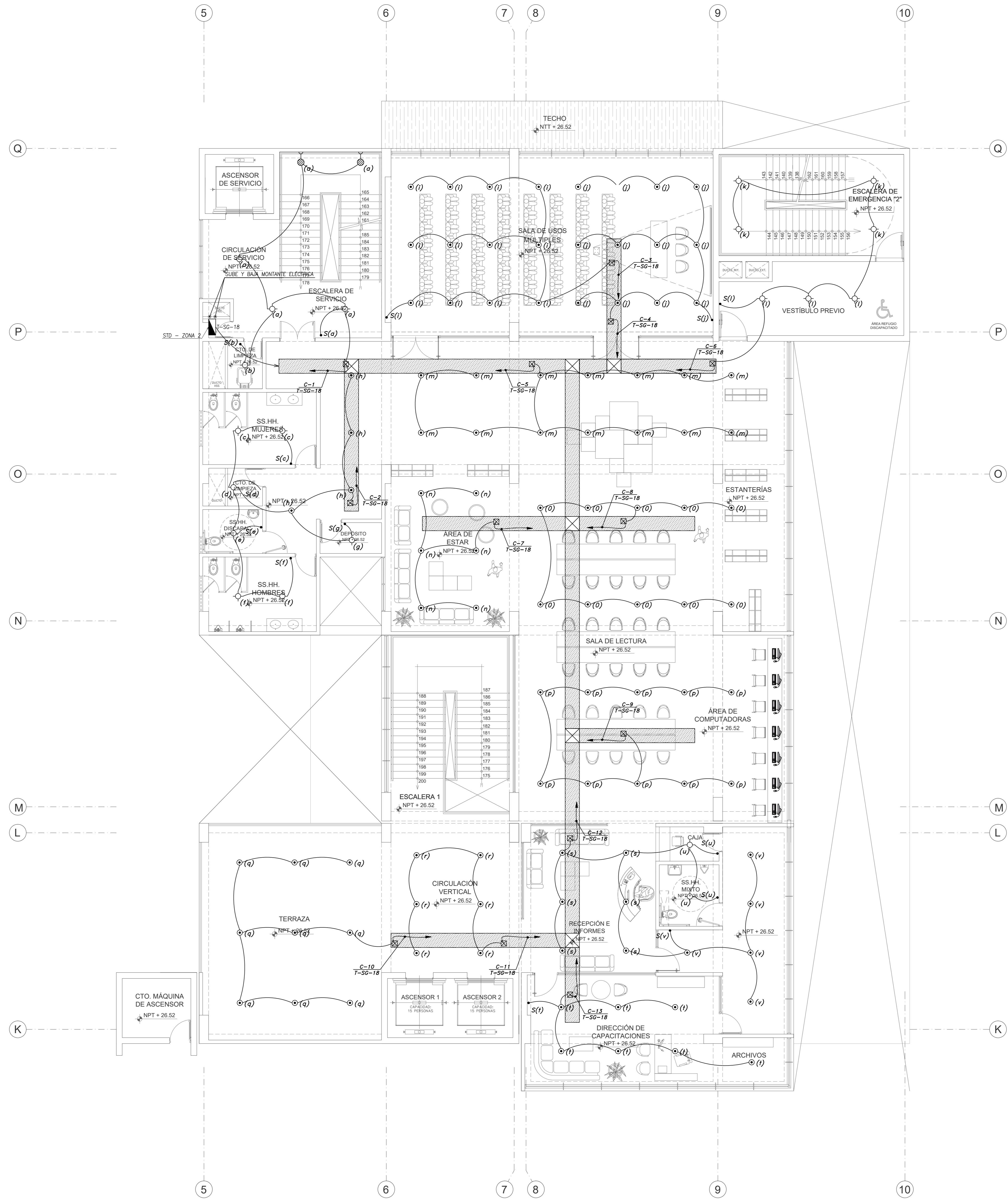
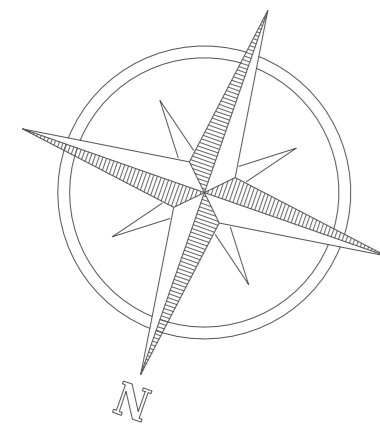
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.</p>		<p>TESISTA:</p> <p>ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ</p> <p>PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p> <p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p> <p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>PLANO:</p> <p>ALUMBRADO - SECTOR 2</p> <p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>QUINTA PLANTA</p>	<p>ESCALA:</p> <p>1/75</p> <p>FECHA:</p> <p>NOVIEMBRE 2020</p>
	<p>COD. DE LAMINA:</p> <p>IE-23</p> <p>N° DE LAMINA:</p> <p>097</p>			



MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
PODILES VINTAGE CLARO		10 W	220	4000	AMARILLO
APAREJO DE ALA ANARANJADO		2 X 18 W	100-240	3000	BLANCO
PANEL LED LINDOX RECTANGULAR 18 X 103		48 W	100-240	3000	AMARILLO
PODILES BIPOLAR		8 W	100-240	300	BLANCO
EQUIPO LED LINDOX PARA ACCIONES ESTACIONES		32 W	100-277	4000	BLANCO
BANDEJA TIPO REJILLA INOXIDABLE		-	-	-	-

PLANTA SEXTO NIVEL
ESC: 1/75

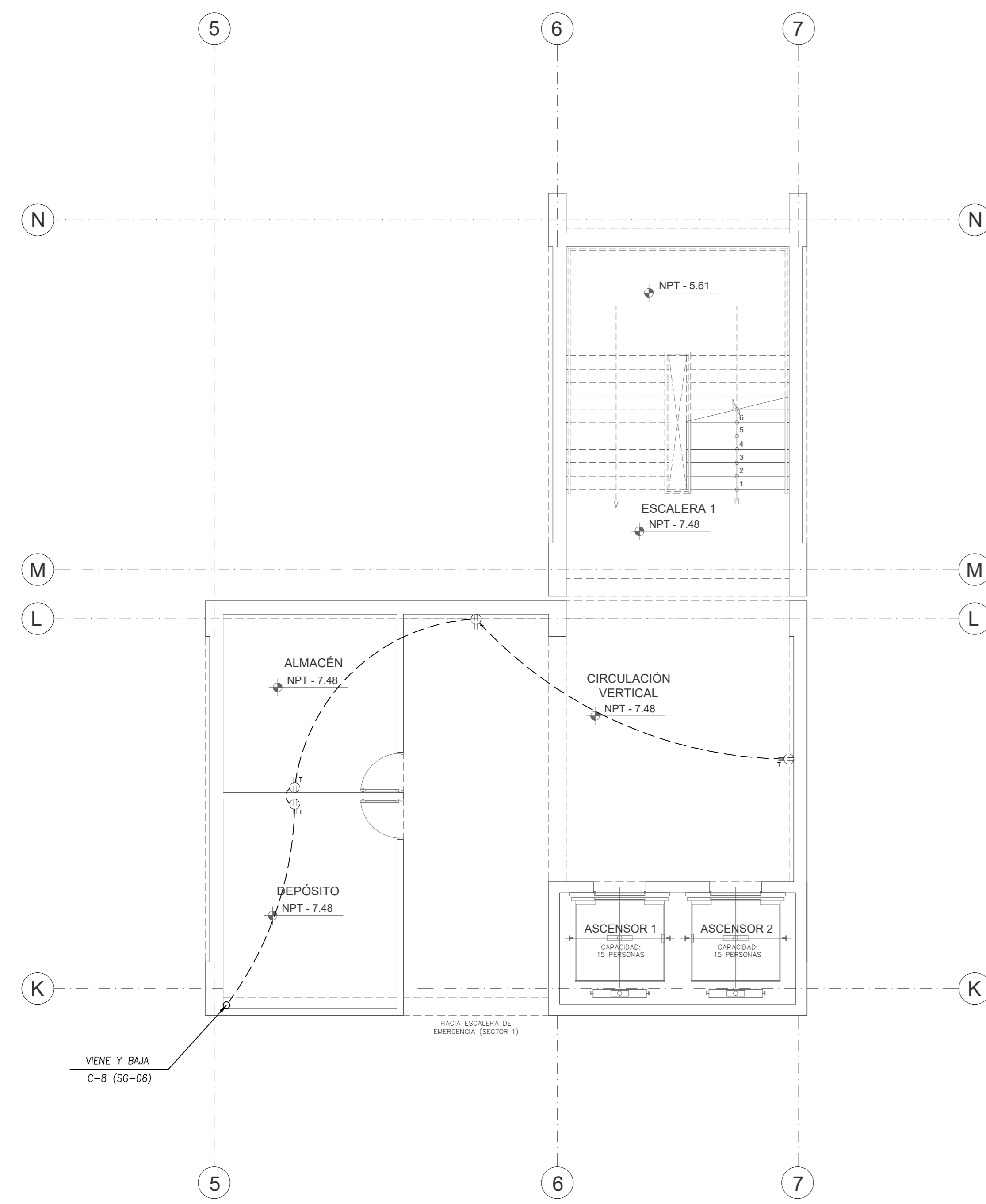
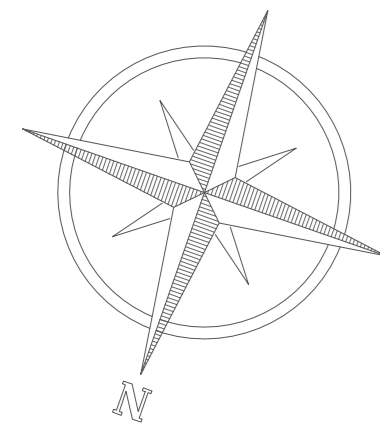
<p>UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO</p>	<p>TITULO DE INVESTIGACION:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberes y Senati.</p>		<p>TESISTA: ABRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>PLANO: ALUMBRADO - SECTOR 2</p>		<p>ESCALA: 1/75</p>
<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>		
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>ESPECIFICACION: SEXTA PLANTA</p>		<p>COD. DE LAMINA: IE-24</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>		<p>ESPECIFICACION: SEXTA PLANTA</p>		<p>Nº DE LAMINA: 098</p>



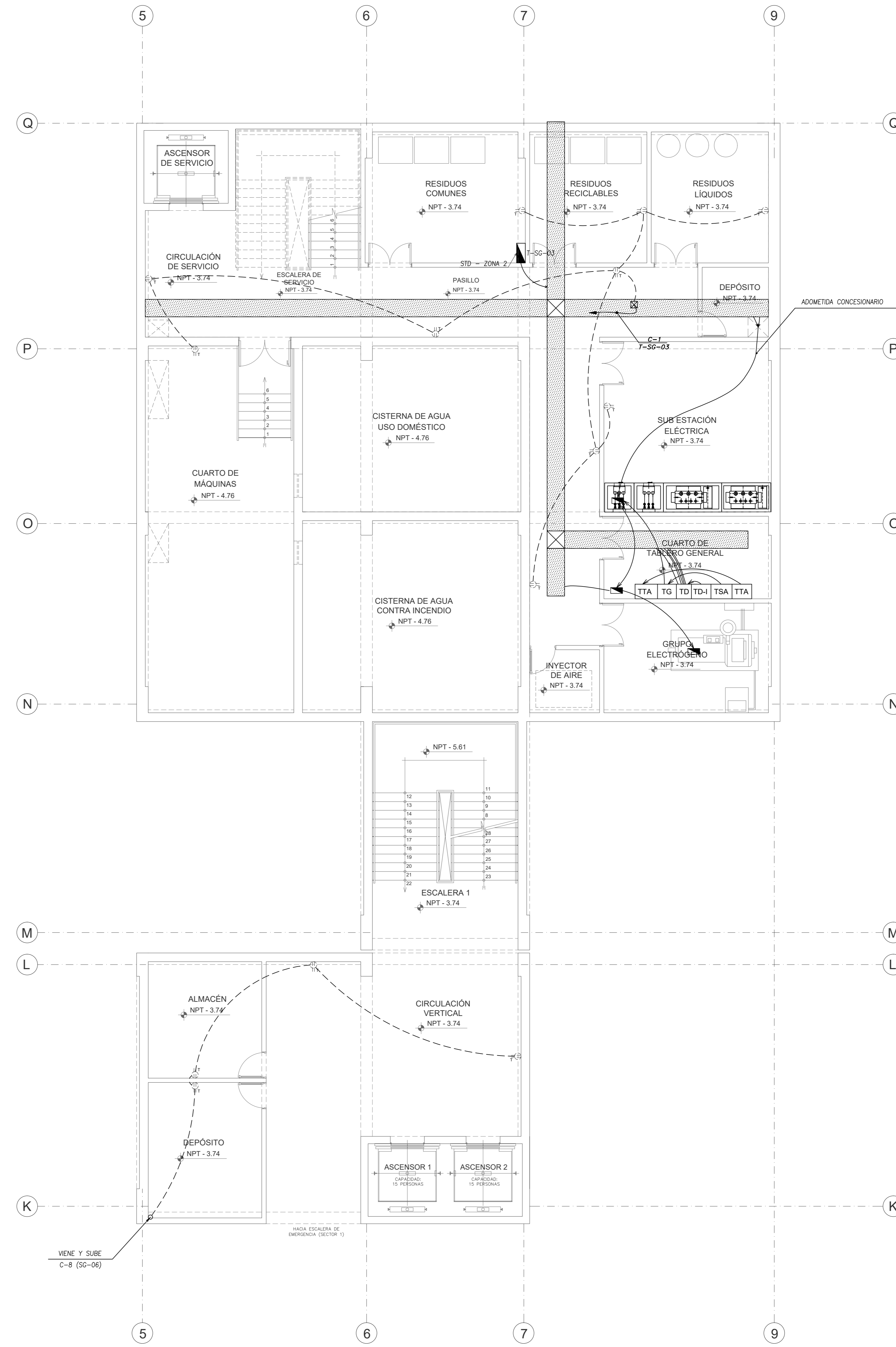
MODELO	LEYENDA	POTENCIAL W	VOLTAJE	FLUJO LUMINOSO	COLOR
PODILES VITRINAJE CLARO		10 W	220	4000	AMARILLO
APARATURA DE ALA INOXIDABLE		2 X 18 W	100-240	5000	BLANCO
PANEL LED LECTOR RECTANGULAR 60 X 90		48 W	100-240	3000	AMARILLO
PODILES BOPICO		5.5 W	100-240	330	BLANCO
EQUIPO LED LINEAR PARA SOCALES ESCUADRO		52 W	120-277	4000	BLANCO
BANDEJA PARA ALIMENTAR LA BOMBILLA LINEAR		-	-	-	-

PLANTA SÉPTIMO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN			
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: IE-25	
	DEPARTAMENTO: LIMA	PROVINCIA: LIMA	PLANO: ALUMBRADO - SECTOR 2	FECHA: DICIEMBRE 2020	N° DE LÁMINA: 099
	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIFICACIÓN: SÉPTIMA PLANTA			

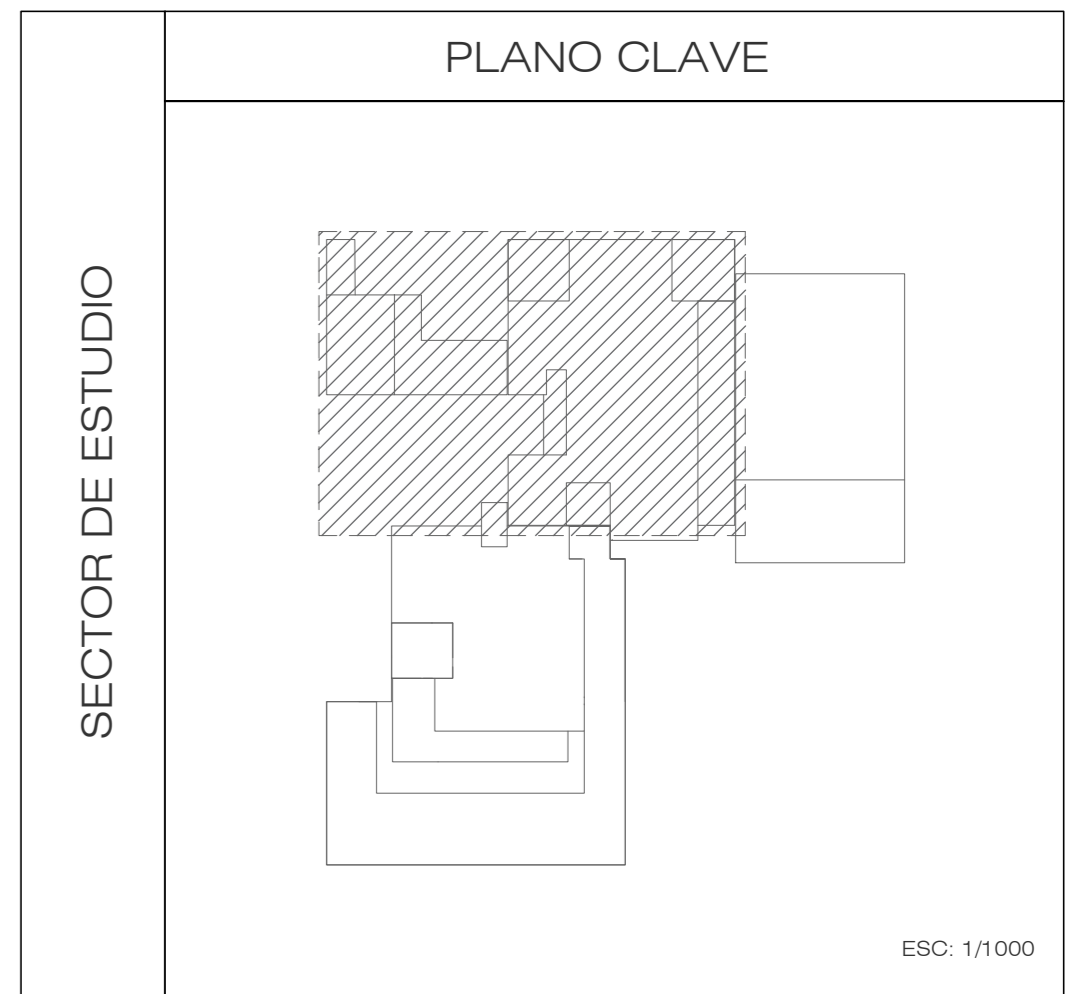
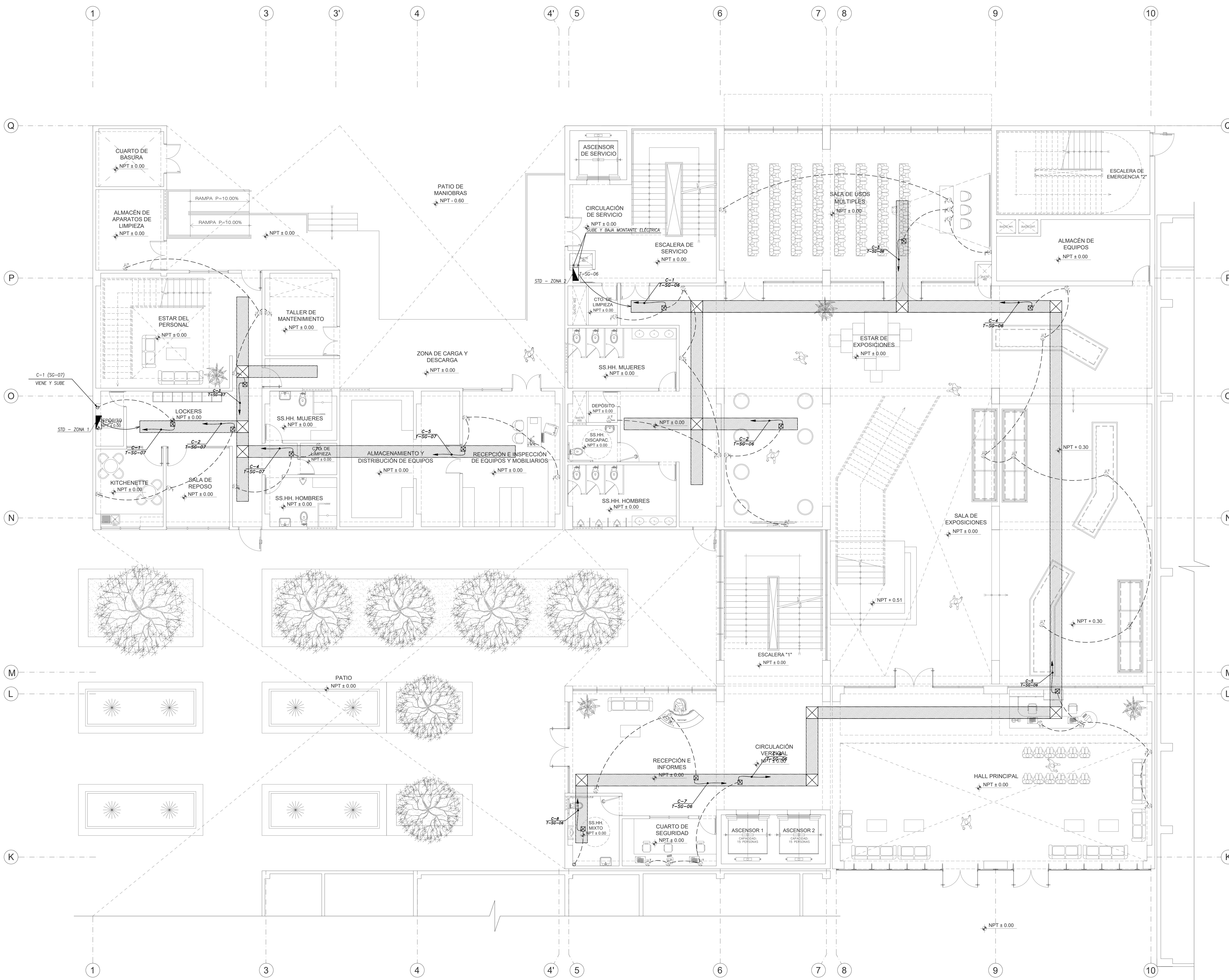
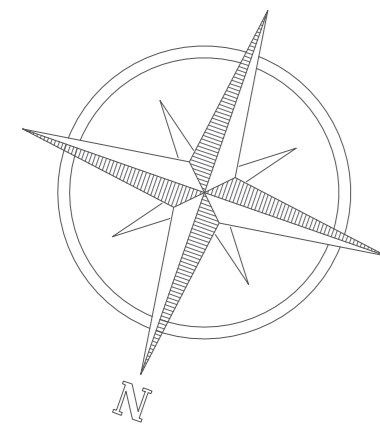


PLANTA SEGUNDO SÓTANO
ESC: 1/75



PLANTA PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75

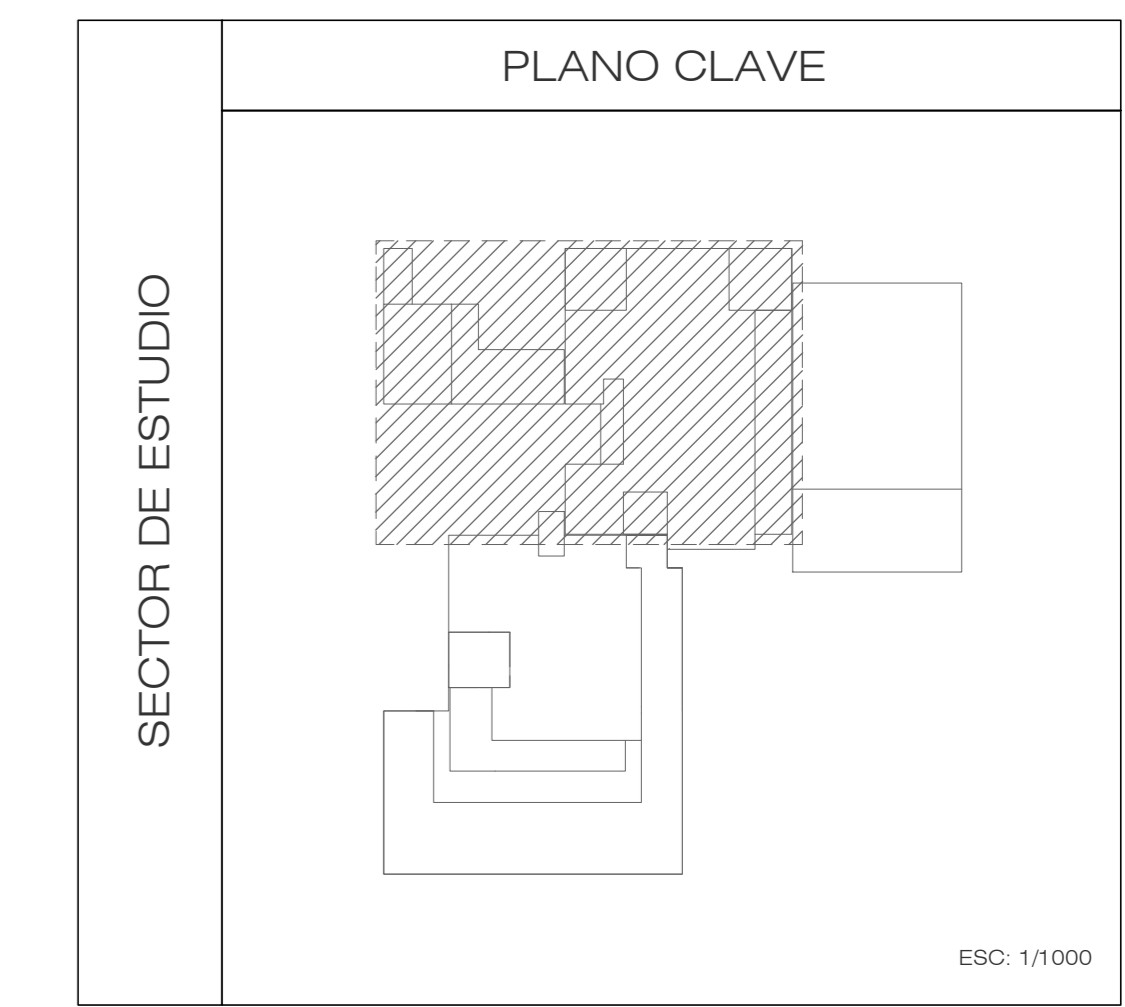
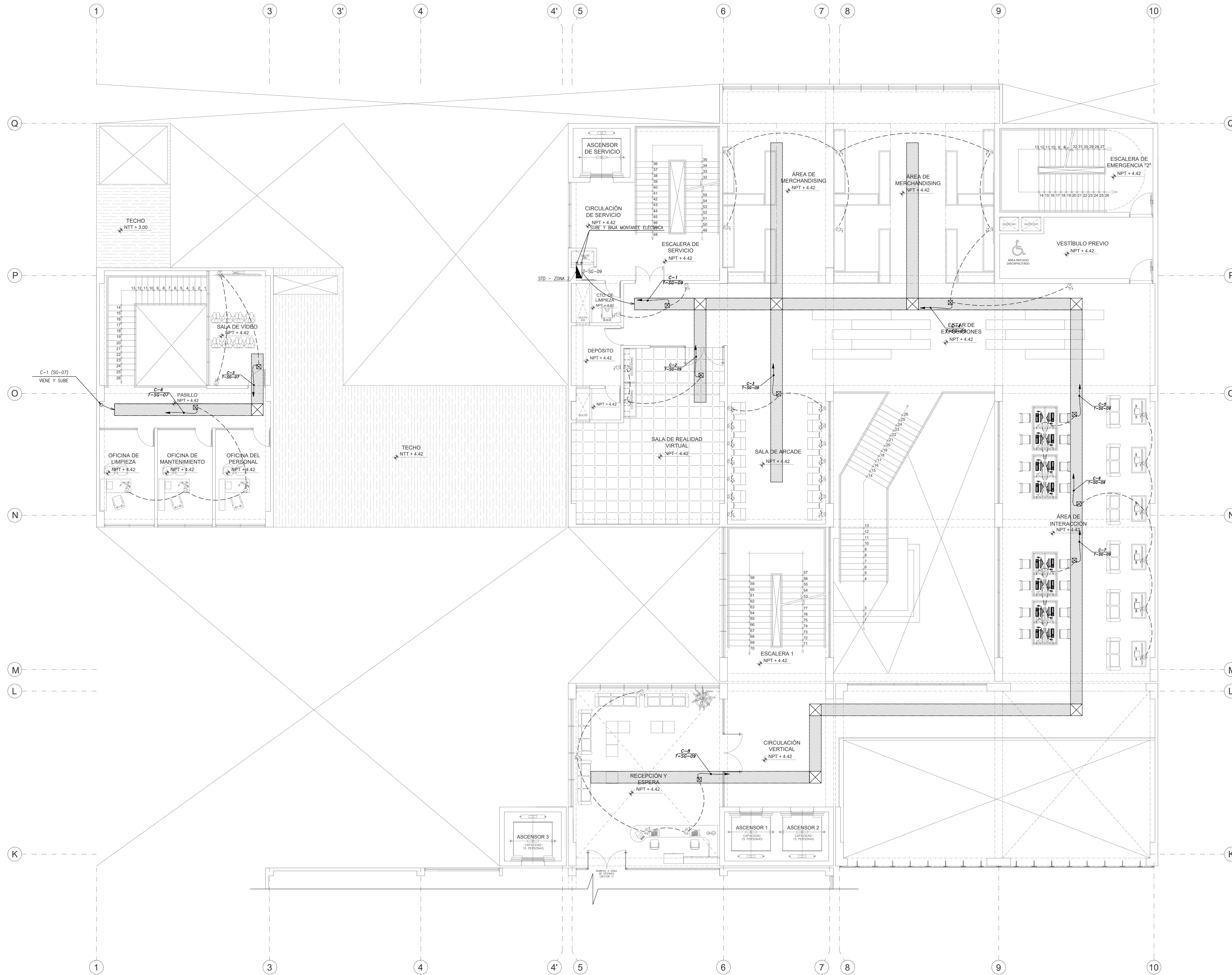
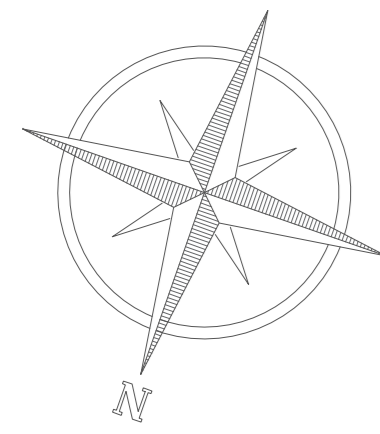
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Gilbertec y Senall.</p>		<p>TESISTA:</p> <p>ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ</p> <p>PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN</p>
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	<p>ASESOR:</p> <p>ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p> <p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p> <p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO:</p> <p>TOMACORRIENTE - SECTOR 2</p> <p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>PRIMER Y SEGUNDO SÓTANO</p>	<p>ESCALA:</p> <p>1/75</p> <p>FECHA:</p> <p>DICIEMBRE 2020</p>
	<p>COO. DE LÁMINA:</p> <p>IE-26</p>		<p>Nº DE LÁMINA:</p> <p>100</p>



PLANTA PRIMER NIVEL

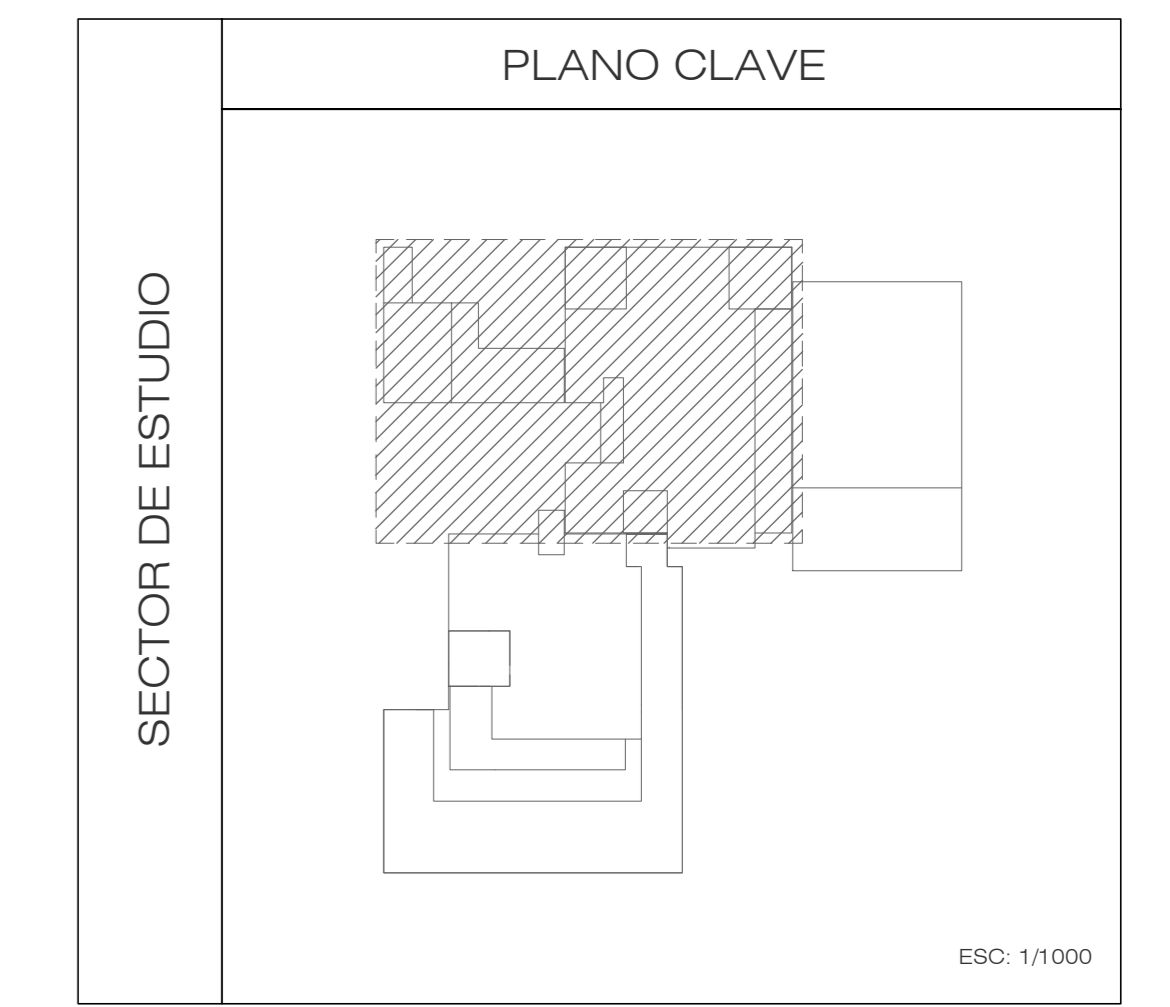
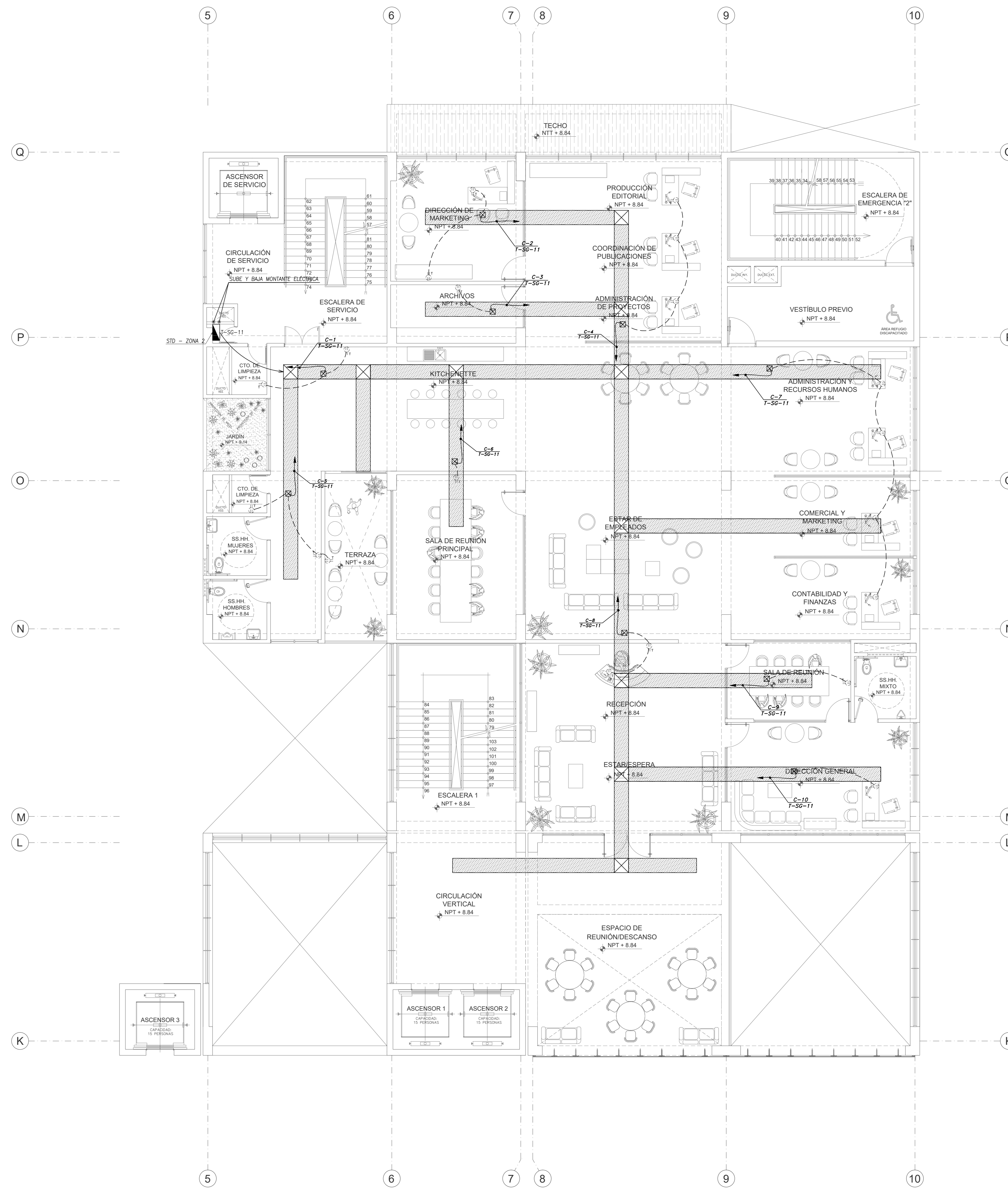
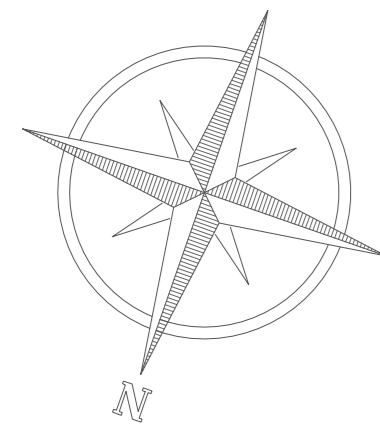
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse-Lautrec, Cybertec y Senall.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>PLANO: TOMACORRIENTE - SECTOR 2</p>	
		<p>ESPECIFICACIÓN: PRIMERA PLANTA</p>		<p>ESCALA: 1/75</p>	
				<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	
				<p>COO. DE LAMINA: IE-27</p>	
				<p>Nº DE LAMINA: 101</p>	



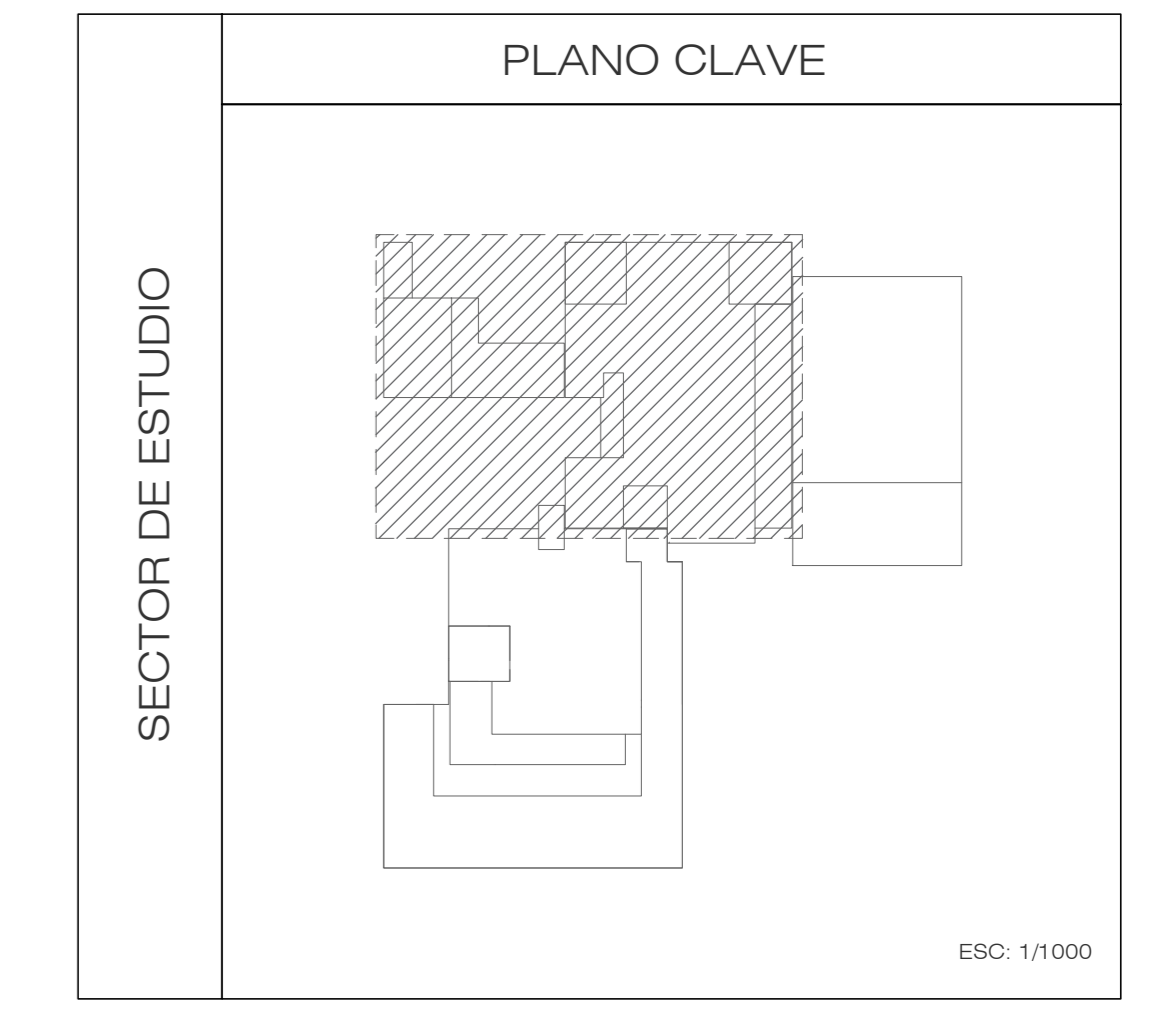
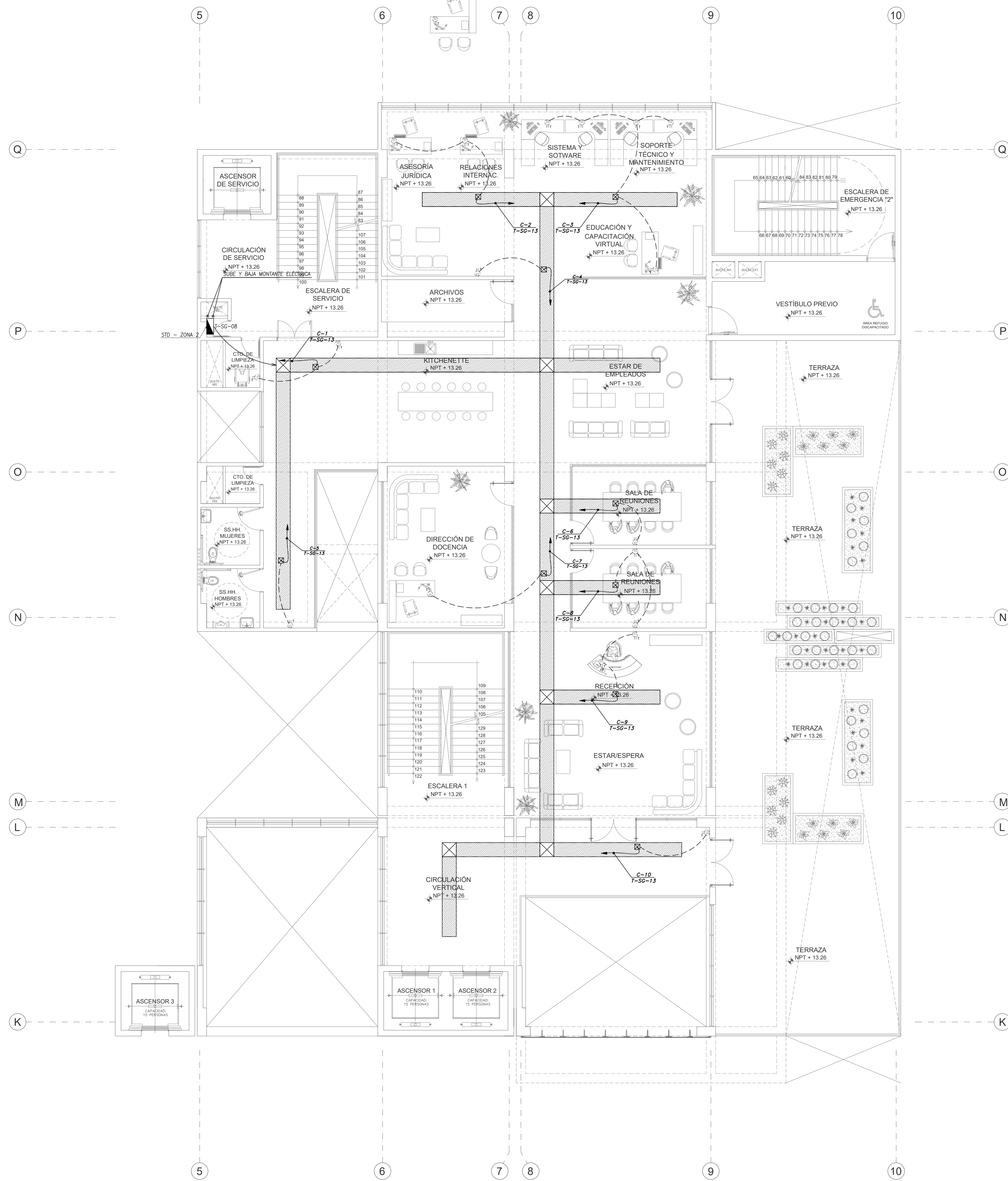
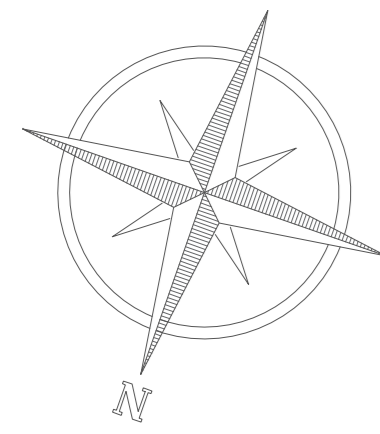
PLANTA SEGUNDO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberca y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p> <p>PROVINCIA: LIMA</p> <p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>PLANO: TOMACORRIENTE - SECTOR 2</p> <p>ESPECIFICACIÓN: SEGUNDA PLANTA</p>	
	<p>ASesor: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>		<p>ESCALA: 1/75</p> <p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	
			<p>COORD. DE LÁMINA: IE-28</p> <p>Nº DE LÁMINA: 102</p>	



PLANTA TERCER NIVEL
ESC: 1/75

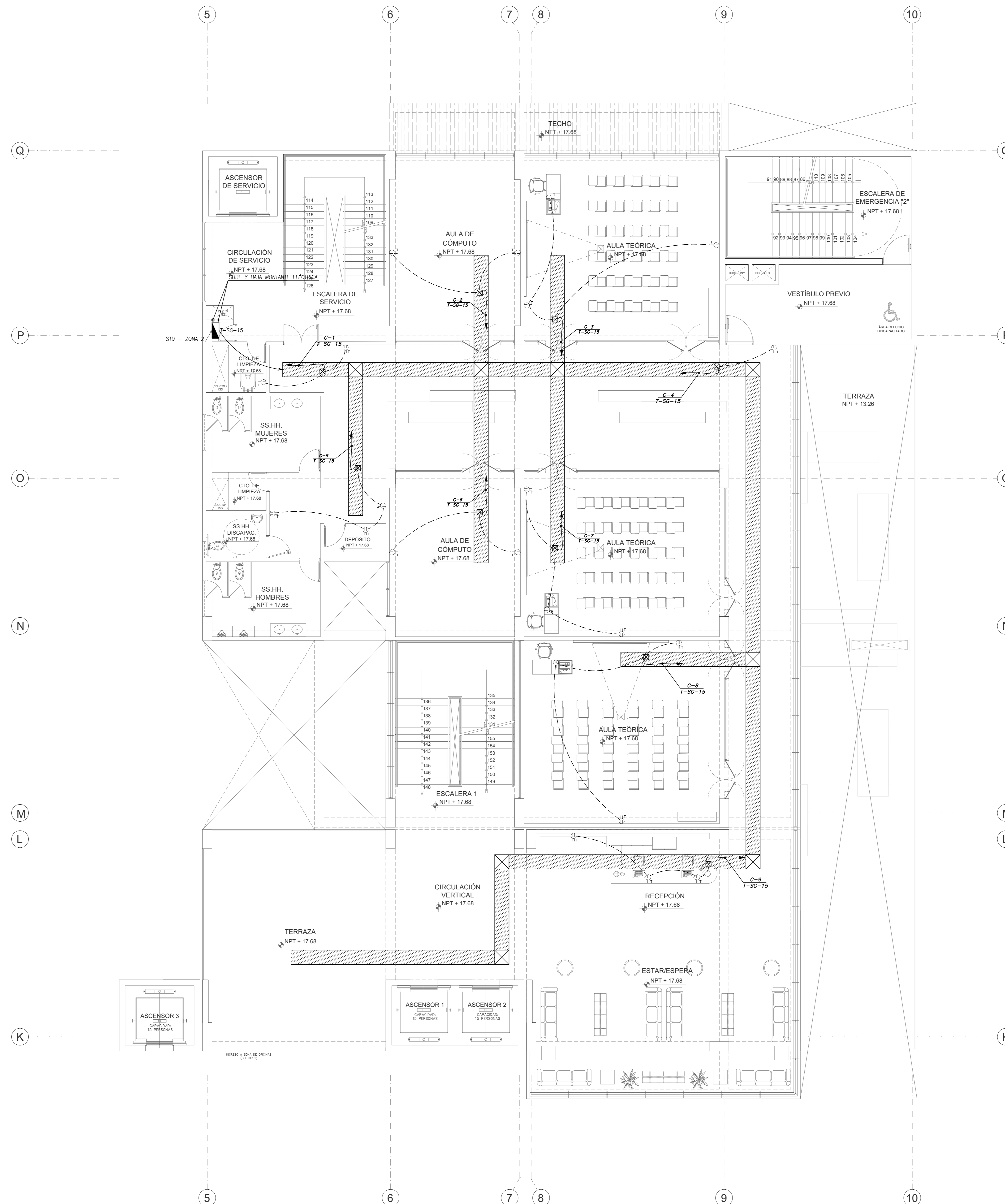
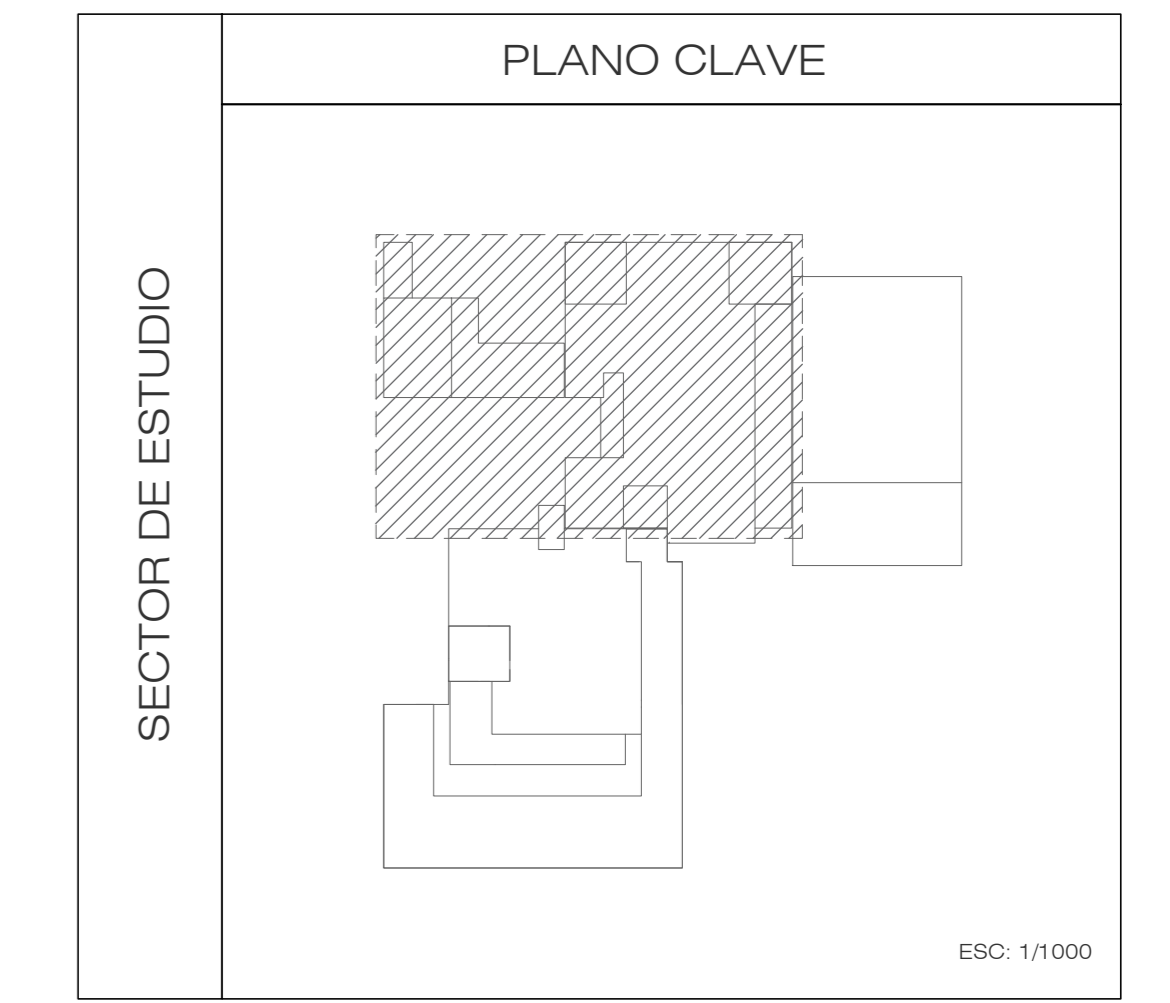
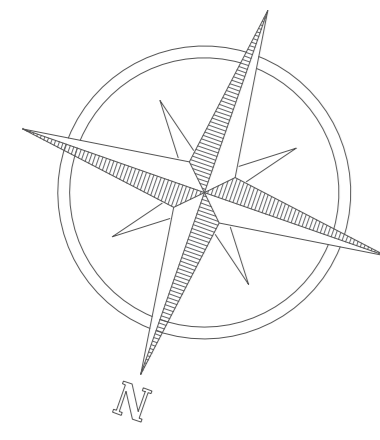
	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Gilberte y Senall.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR JHONNAN
	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO		ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS	ESCALA: 1/75
	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: TOMACORRIENTE - SECTOR 2	FECHA: DICIEMBRE 2020
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: TERCERA PLANTA	COO. DE LÁMINA: IE-29
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES			Nº DE LÁMINA: 103



PLANTA CUARTO NIVEL
ESC: 1/75

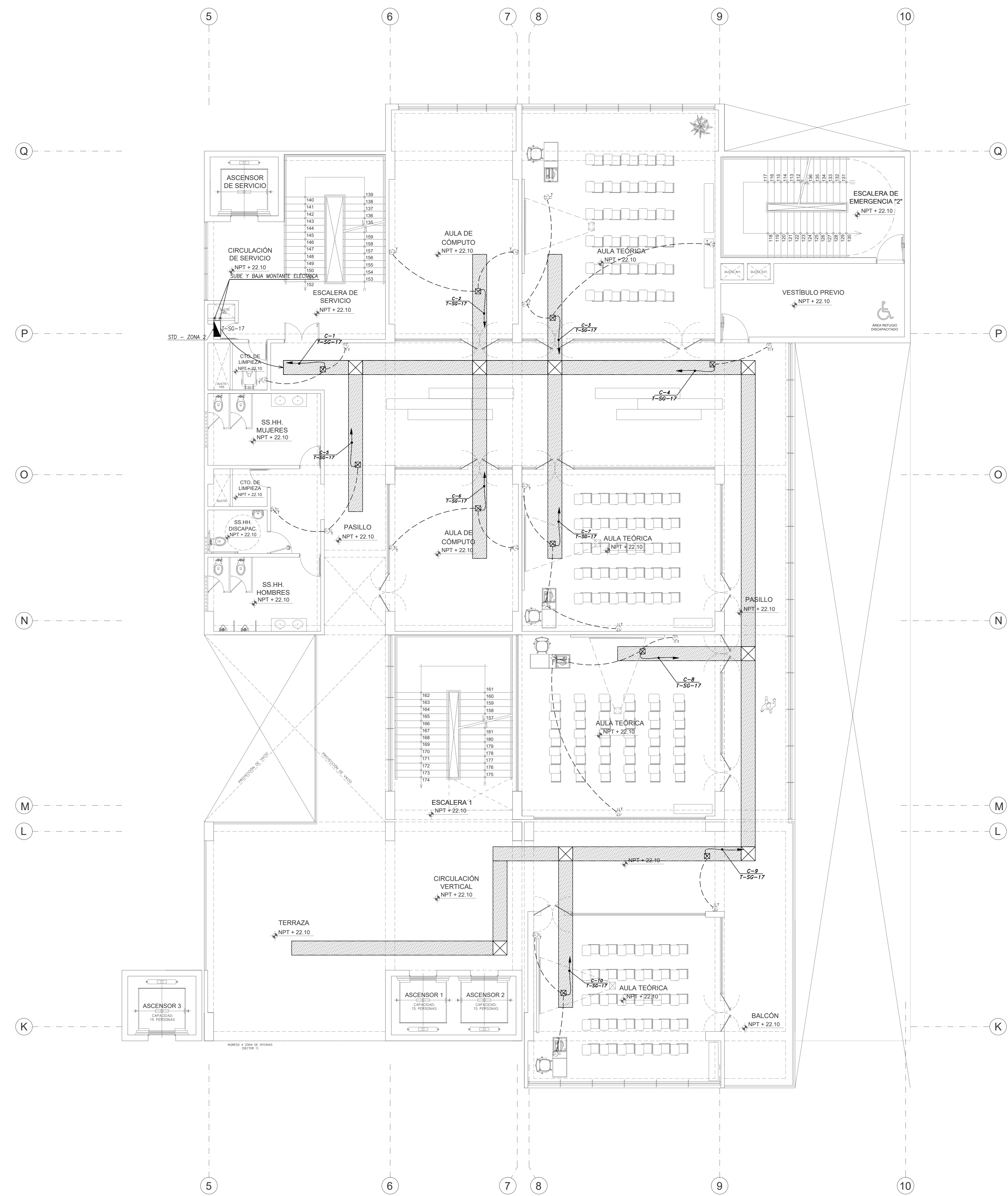
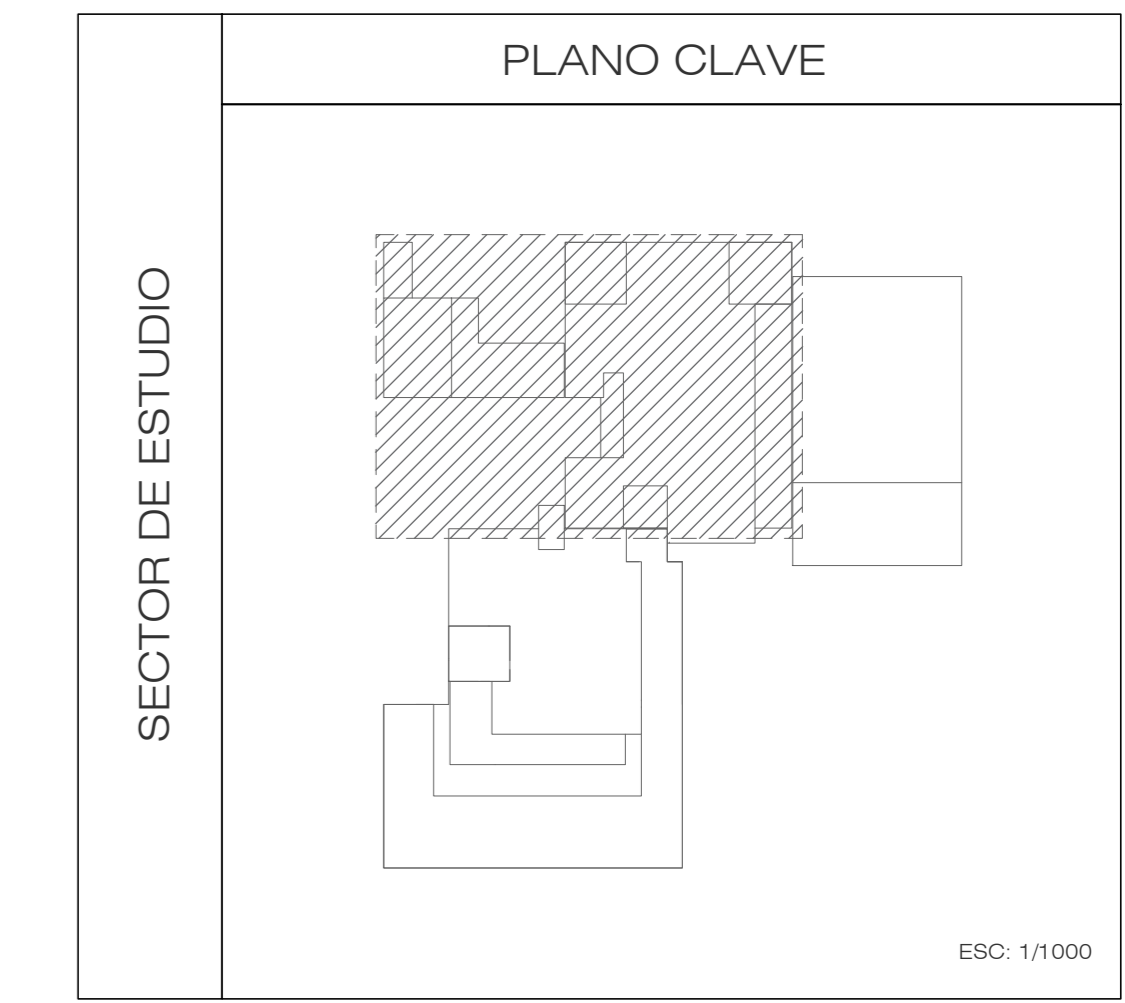
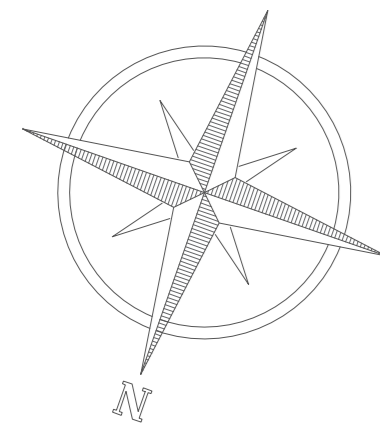
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberca y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELECTRICAS</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>ESCALA: 1/75</p>	
<p>ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>PLANO: TOMACORRIENTE - SECTOR 2</p>	
		<p>DISTRITO: SAN MARTIN DE PORRES</p>		<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	
		<p>ESPECIFICACIÓN: CUARTA PLANTA</p>		<p>Nº DE LÁMINA: 104</p>	

IE-30



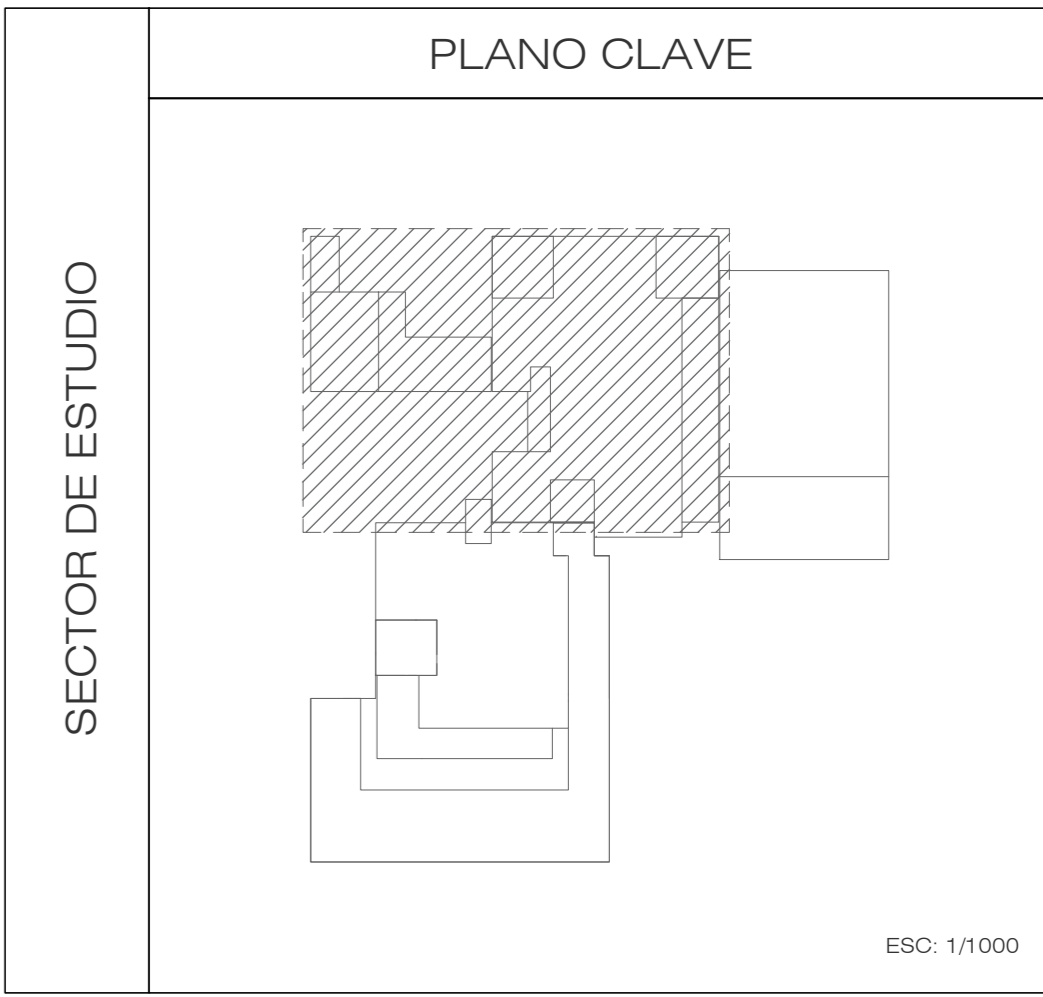
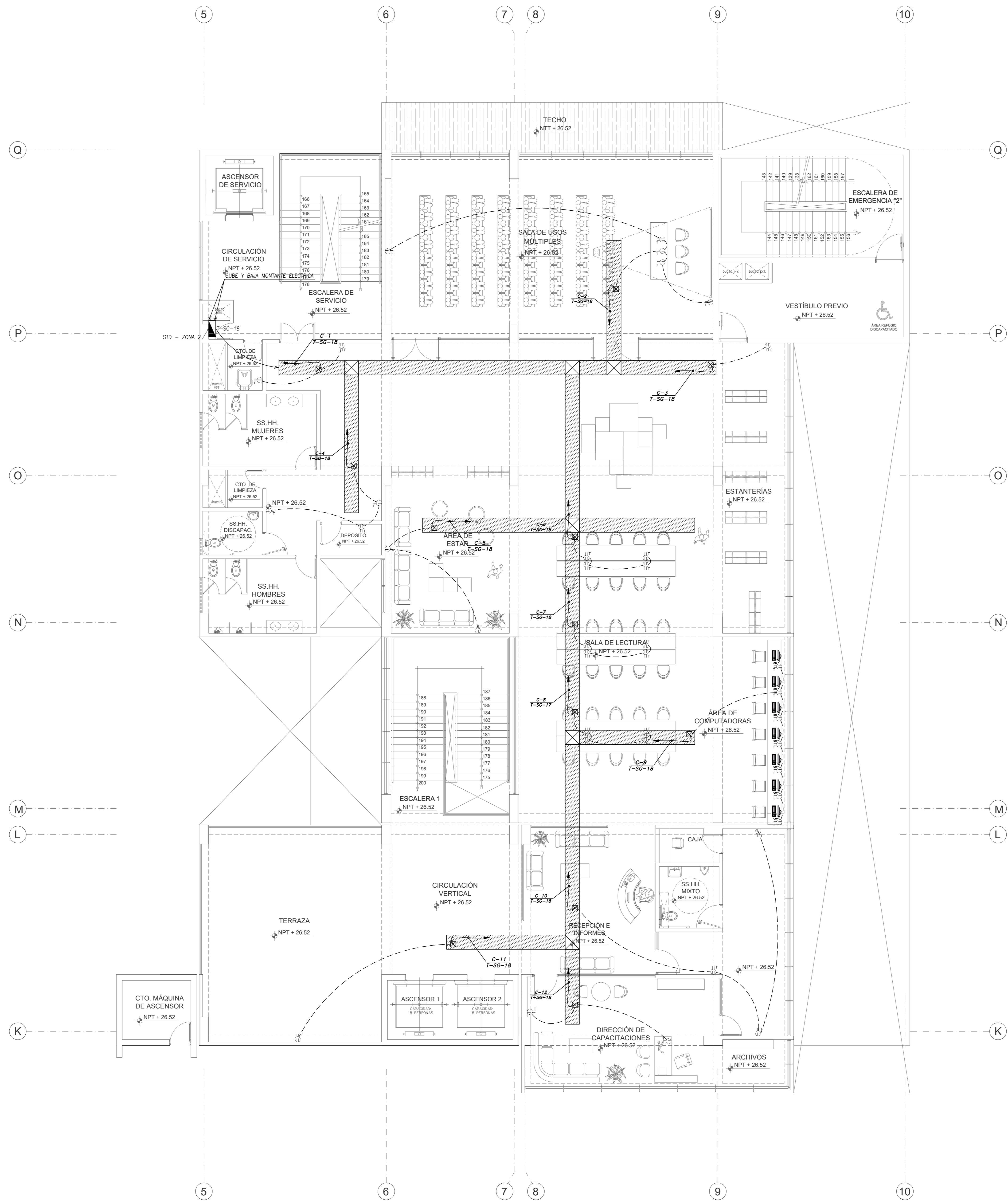
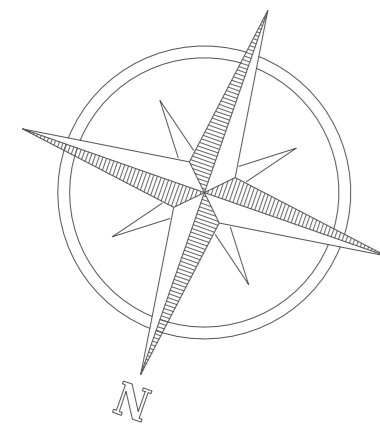
PLANTA QUINTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Gilbertec y Senali.</p>		<p>TESISTA: ABRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p> <p>PROVINCIA: LIMA</p> <p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>PLANO: TOMACORRIENTE - SECTOR 2</p> <p>ESPECIFICACIÓN: QUINTA PLANTA</p>	
	<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>		<p>ESCALA: 1/75</p> <p>COO. DE LÁMINA: IE-31</p> <p>Nº DE LÁMINA: 105</p>	



PLANTA SEXTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse-Lautrec, Cyberca y Senal.</p>		<p>TESISTA: ABRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>PLANO: TOMACORRIENTE - SECTOR 2</p>	
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>ESPECIFICACIÓN: SEXTA PLANTA</p>	
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>		<p>ESCALA: 1/75</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>COO. DE LÁMINA: IE-32</p>		<p>Nº DE LÁMINA: 108</p>



PLANTA SÉPTIMO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse-Lautrec, Gilberte y Senall.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELÉCTRICAS</p>	
<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>PLANO: TOMACORRIENTE - SECTOR 2</p>		<p>ESCALA: 1/75</p>
<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		
<p>ESPECIALIDAD: SEPTIMA PLANTA</p>		<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>		<p>IE-33</p>
<p>COORD. DE LÁMINA: 107</p>		<p>Nº DE LÁMINA: 107</p>		

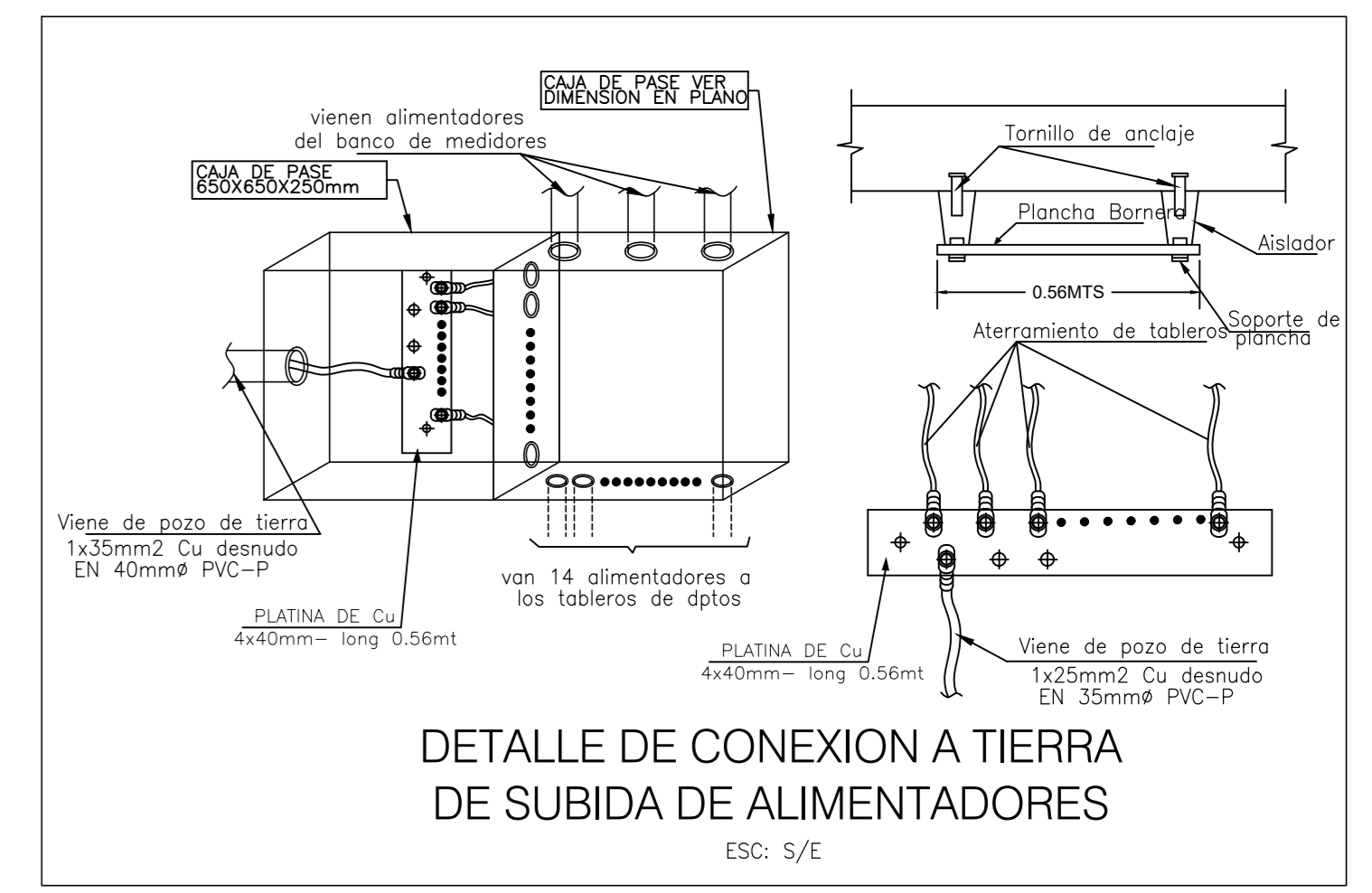
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- CONDUCTORES DE COBRE ELECTROLITICO 99.9% IACS : THW/750V - OPERANDO A 90°C PARA USO EN ALIMENTADORES PRINCIPALES O DONDE SE INDIQUE. NORMAS.- INTNTEC 370-0-48, 370-050; ASTM-B3 y B8 PARA CONDUCTORES; VDE 0250 PARA AISLAMIENTO.
- TUBERIAS Y ACCESORIOS EN CLORURO DE POLIVINILO :
 - PVC-P (SAP) : PARA ALUMBRADO, TOMACORRIENTES, TELEFONOS, TV, INTERCOMUNICADORES, ALARMAS
 - CAJAS ESPECIALES DE PASE EN F. G. PESADO DE 1.6mm DE ESPESOR.
 - NORMAS INTNTEC 399-006 Y 399-007.
- CAJAS DE FIERRO GALVANIZADO (F. G.) :
 - OCTOGONAL RECTANGULAR EN F.G. PESADO ESTAMPADOS, DE 1 SOLA PIEZA, CON 1.6mm DE ESPESOR.
 - CAJAS ESPECIALES DE PASE EN F. G. PESADO DE 1.6mm DE ESPESOR.
- RECEPTACULOS PARA INTERRUPTORES, TOMACORRIENTES :
 - PARA EMPOTRAR CON PLACA DE BAKELITA SUPERIELECTRICA 15A/240V, TECLA DE MANDO A BALANCON CONTACTOS DE PLATA, CONEXION A BORNES Y TORNILLOS, SIMILARES MODUS TICINO.
- TOMACORRIENTES CON LINEA A TIERRA :
 - CON 2 POLOS Y ESPIGA A TIERRA, HORQUILLAS TIPO OVALADO PARA LINEAS VIVAS Y TIERRA, DE TIPO SCHUKO 240V/16A.
- TOMACORRIENTES DUPLEX A PRUEBA DE HUMEDAD :
 - CON PLACA DE ACERO INOXIDABLE ABSORBADO, TAPA MOLDEADA FUNDIDA, CON EMPAQUETA-DURA, CIERRE A PRESION CON RESORTE SELLADO, TORNILLO DE ACERO INOXIDABLE.
- INTERRUPTOR DE CONTROL EXTERIOR PARA CALENTADOR, LAVADORA
 - TIPO EMPOTRABLE EN CAJA PROPIA, MECANISMO EN PORCELANA, COBERTURA Y PLACA EN CAJA MOLDEADA PLASTICA 2x30A, SIMILAR ARTICULO 642 TICINO, CON FUSIBLE DE 15A.
- TABLEROS :
 - TIPO FRENTE ABIERTO, CAJA Y/O GABINETE DE PLANCHA GALVANIZADA, CON KNOCK OUTS (K.O) EN LOS 4 COSTADOS PUERTALAMARCO Y MANDIL EN PLANCHA DE ACERO LAMINADA EN FRIO FOSFATIZADO, ESMALTADO EN BASE GRIS MARTILLADO AL HORNO, BASE CON PLATINAS DE PUEBLO DE PUREZA (INTNTEC 342020) AISLADORES EN RESINA FENOLICA PUERTA CON CHAPA Y LLAVE DIRECTORIO DE CIRCUITOS, INTERRUPTORES TERMOMAGNETICOS 10KA ENCHUFABLES PLUG-IN, Y/O EMPERNABLES BOLT-ON
 - LAS PAREDES DE 0.10mts DONDE SE EMPOTRARAN LOS GABINETES, SERAN ENGANCHADAS A 0.15mts REFORZADOS CON UNA MALLA DE EXPANDET METAL PARA FACILITAR TARRAJEOS
 - PARA EL CASO DE LA IMPLEMENTACION DE INTERRUPTORES DIFERENCIALES MODULARES, SE DEBERA PREVER EN LOS GABINETES CONVENCIONALES PROTECTANDO Y CONSERVANDO EL ANCHO DE LOS MISMOS UN ESPACIO ADICIONAL DE 6" PARA PERMITIR LA INSTALACION DE ESTOS INTERRUPTORES DIFERENCIALES PUROS, CUYAS CARACTERISTICAS REFERENCIALES SON:

CAPACIDAD	ANCHO	LARGO	PROFUNDIDAD
200A	300mm	600mm	60mm
100A (TETRAPOLAR)	300mm	600mm	30mm

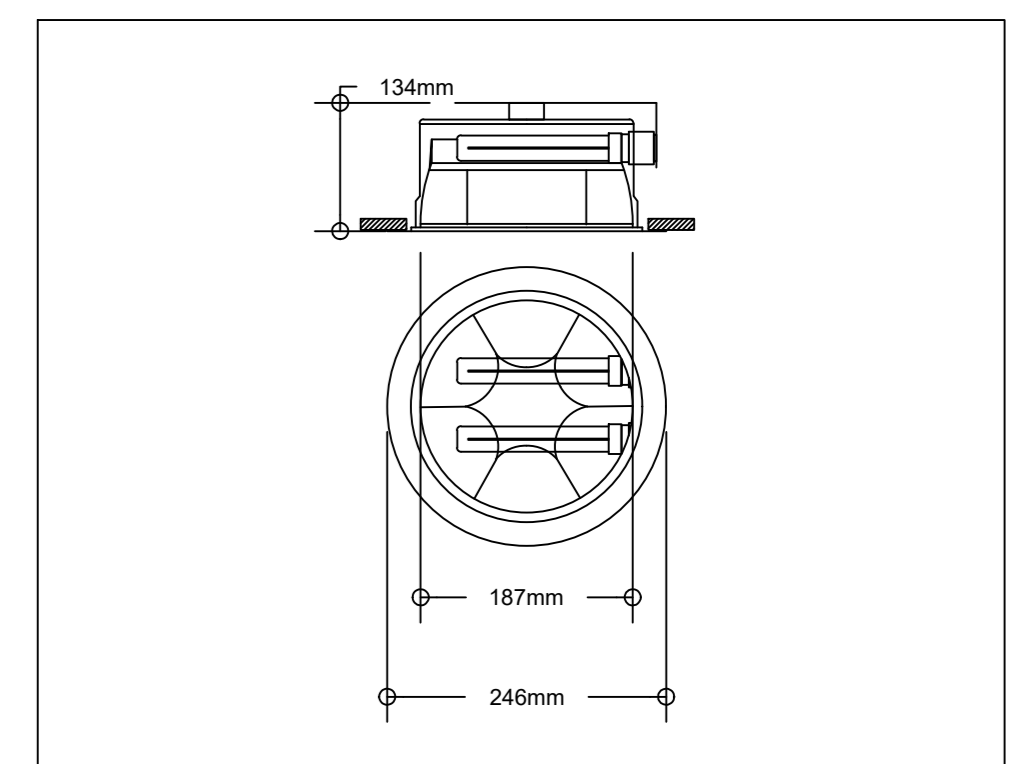
 - EL MONTAJE DE ESTAS UNIDADES SERA CON ENGANCHE "DIN"
 - COLORES DE LOS CONDUCTORES

COLORES	FASE
ROJO	FASE A
NEGRO	FASE B
AZUL	FASE C
VERDE	LINEA A TIERRA - VERDE O COMBINACION DE VERDE CON AMARILLO

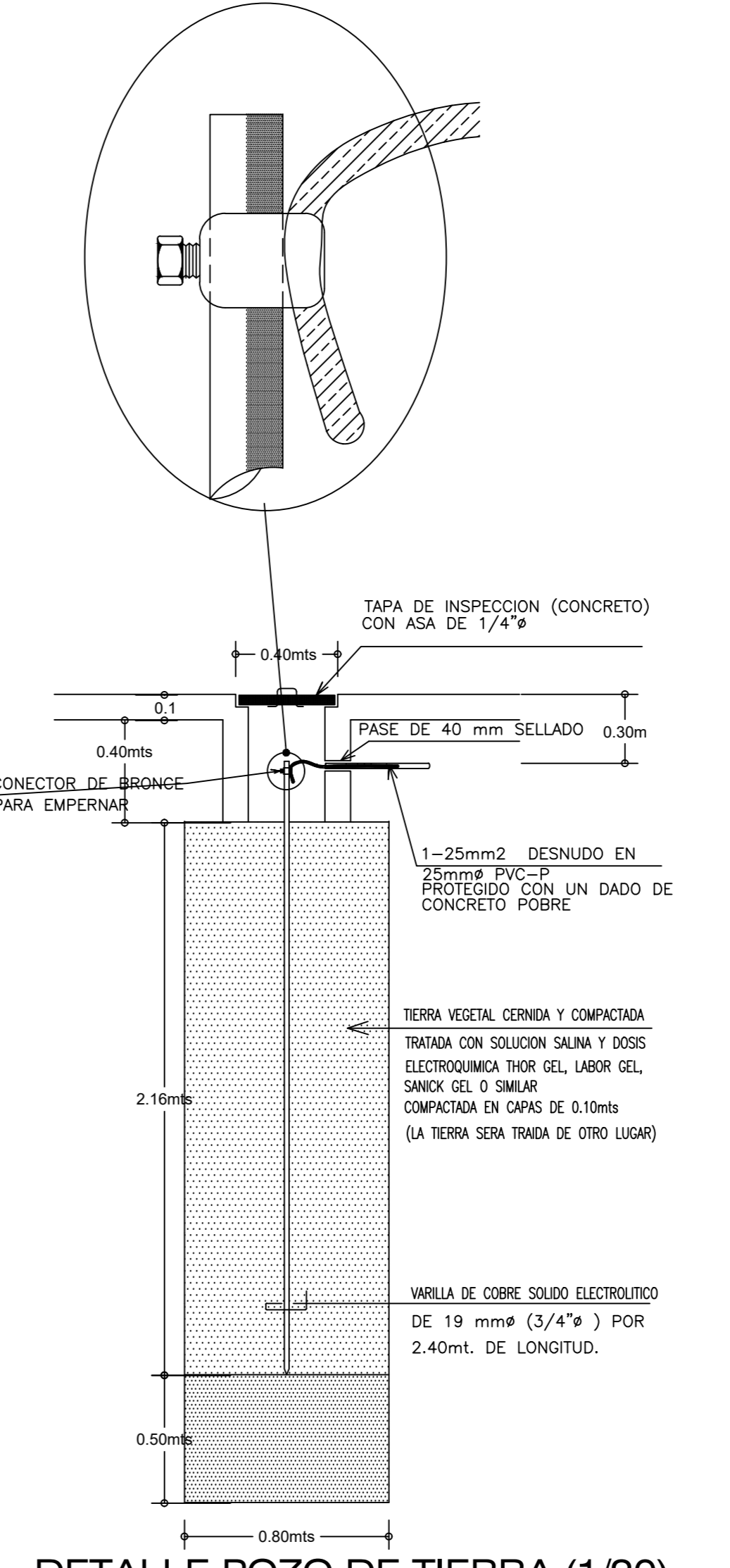
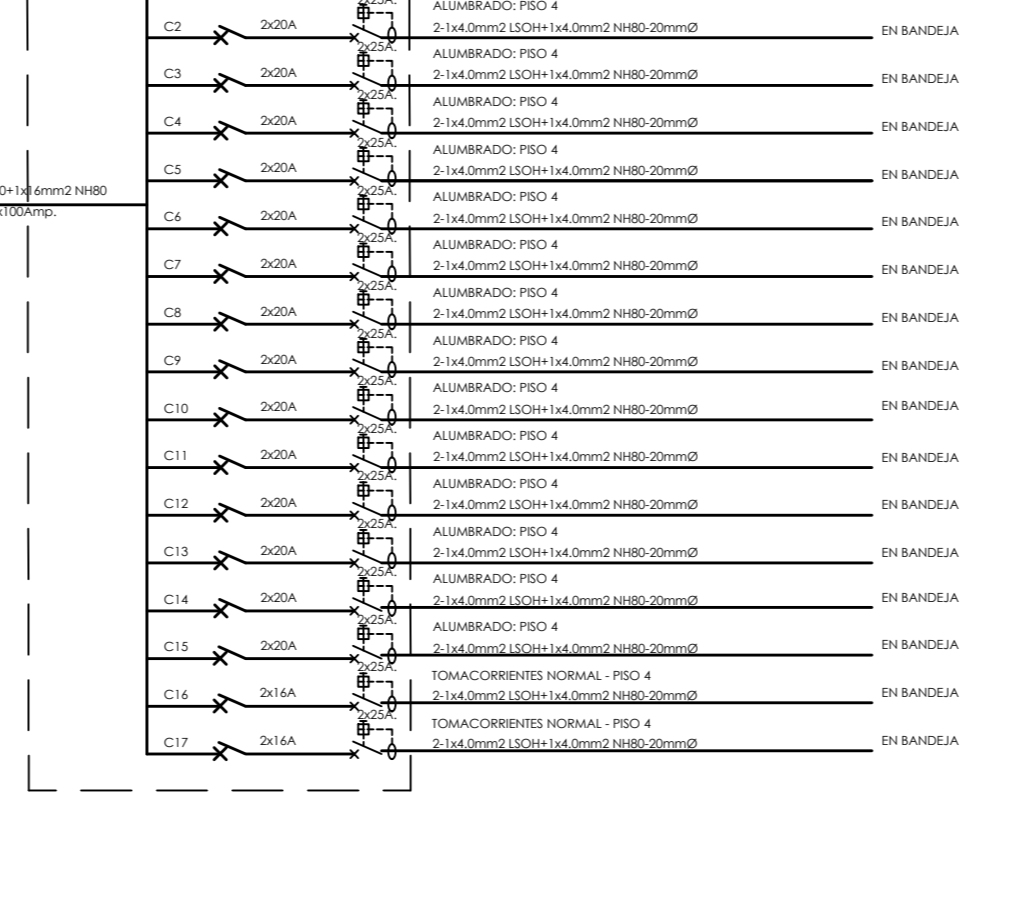
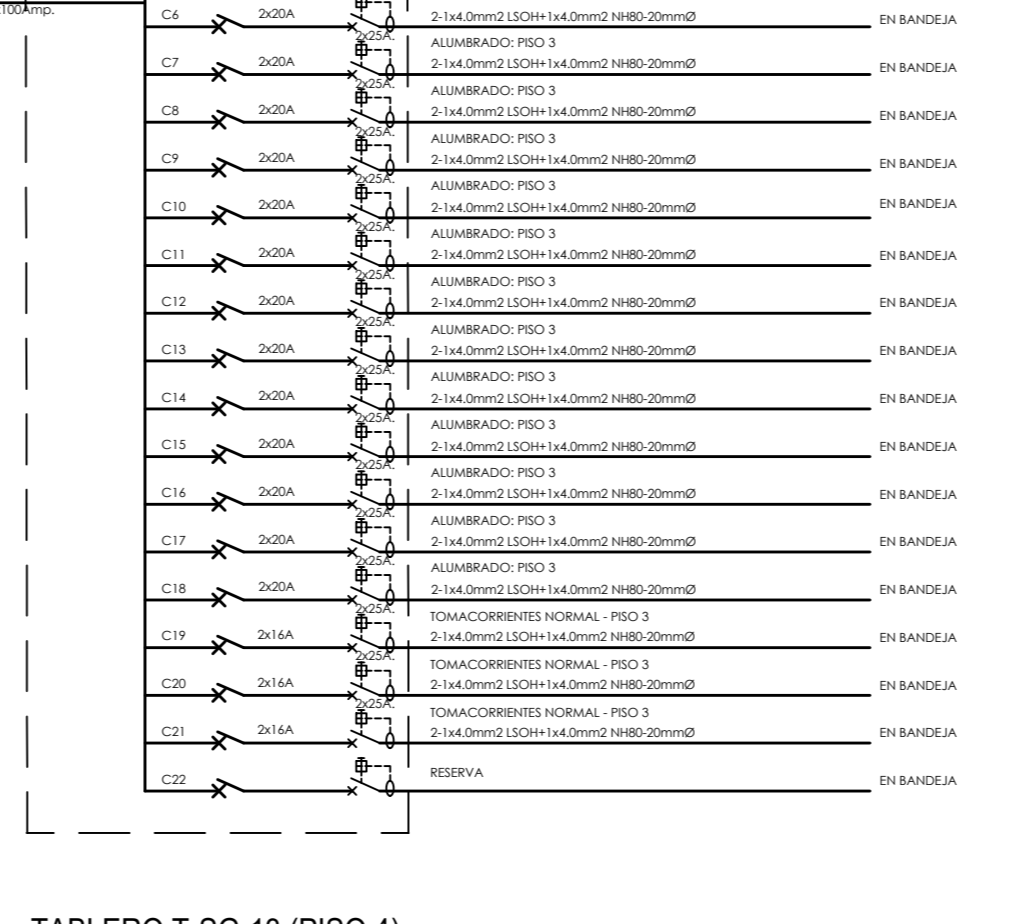
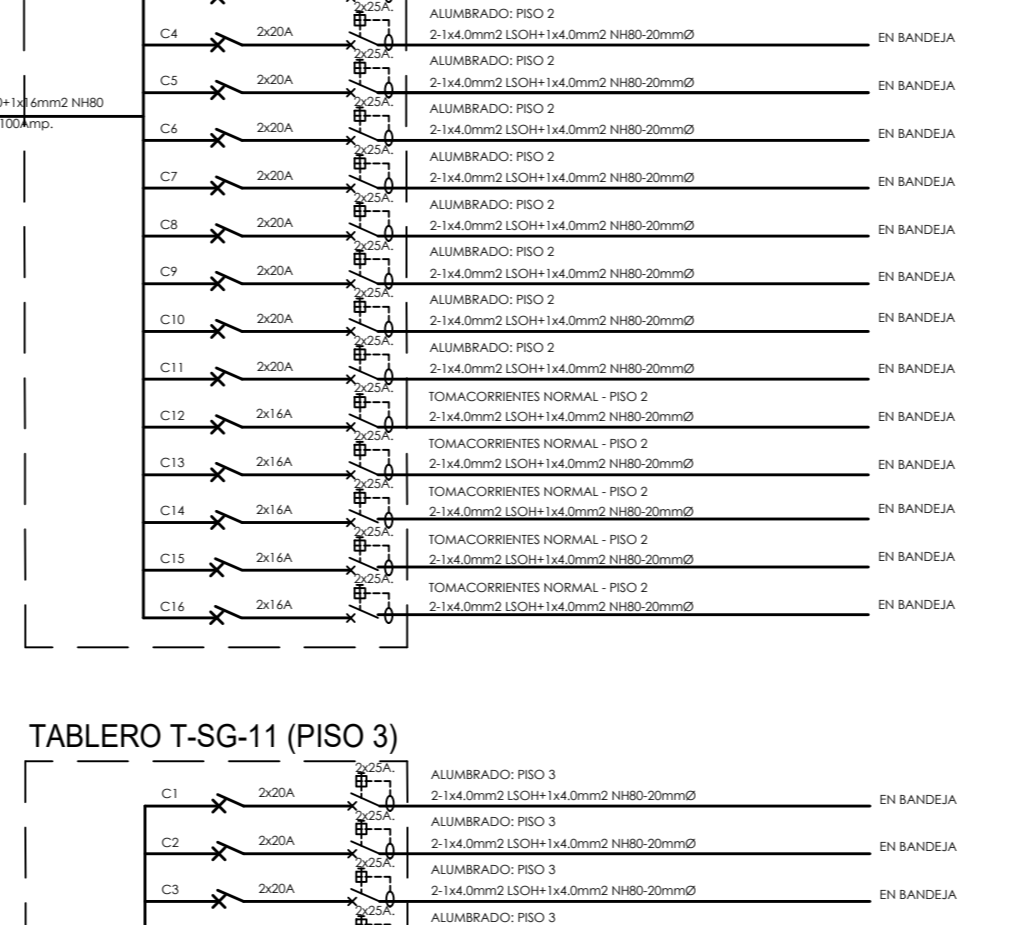
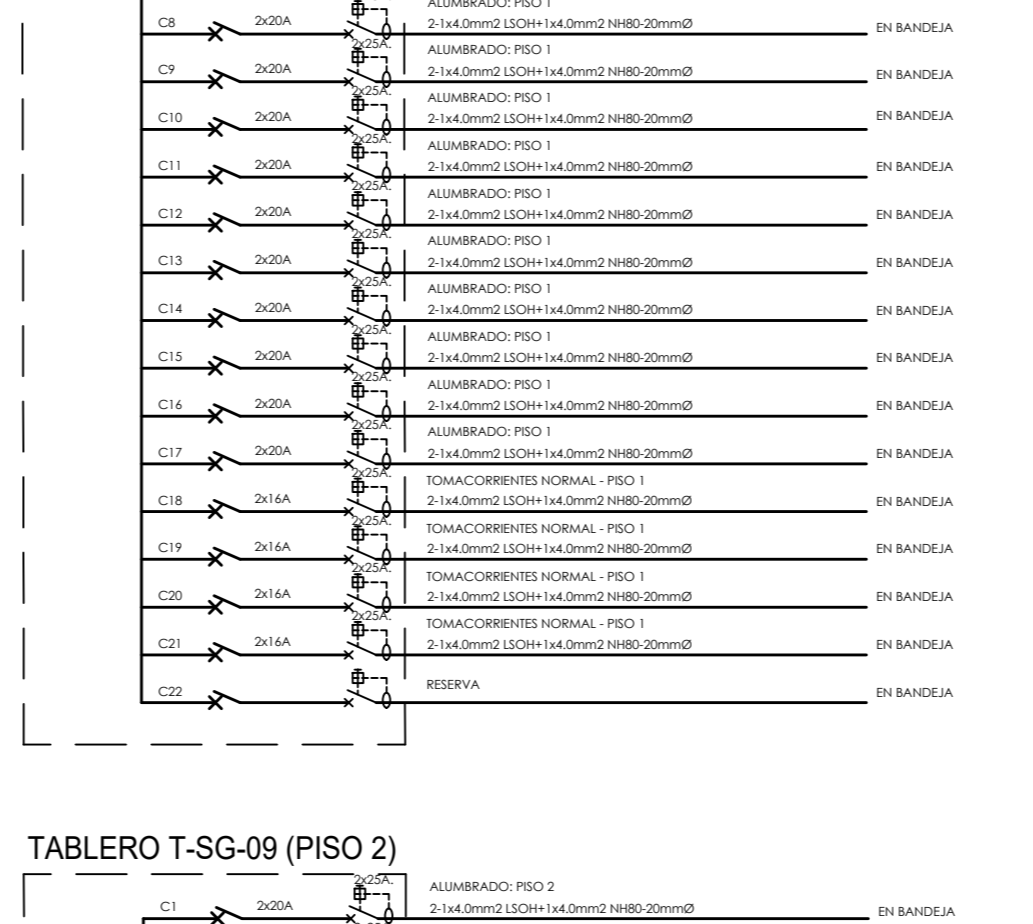
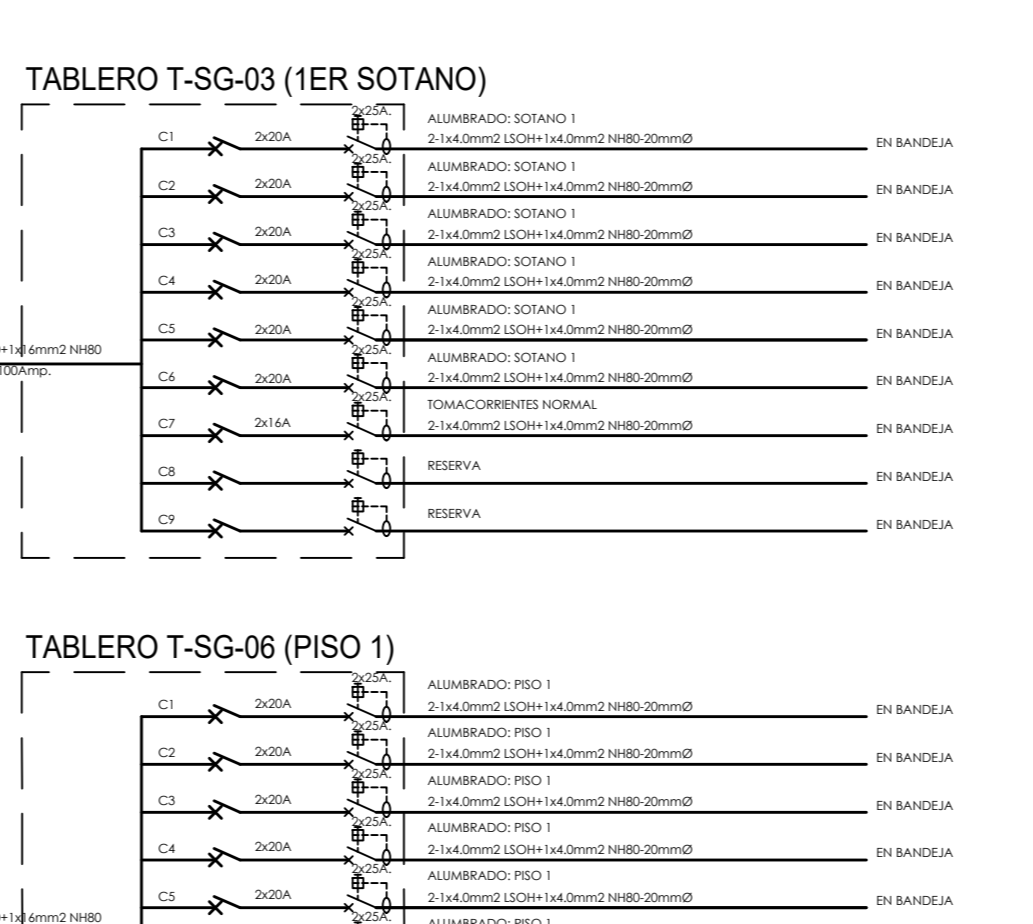
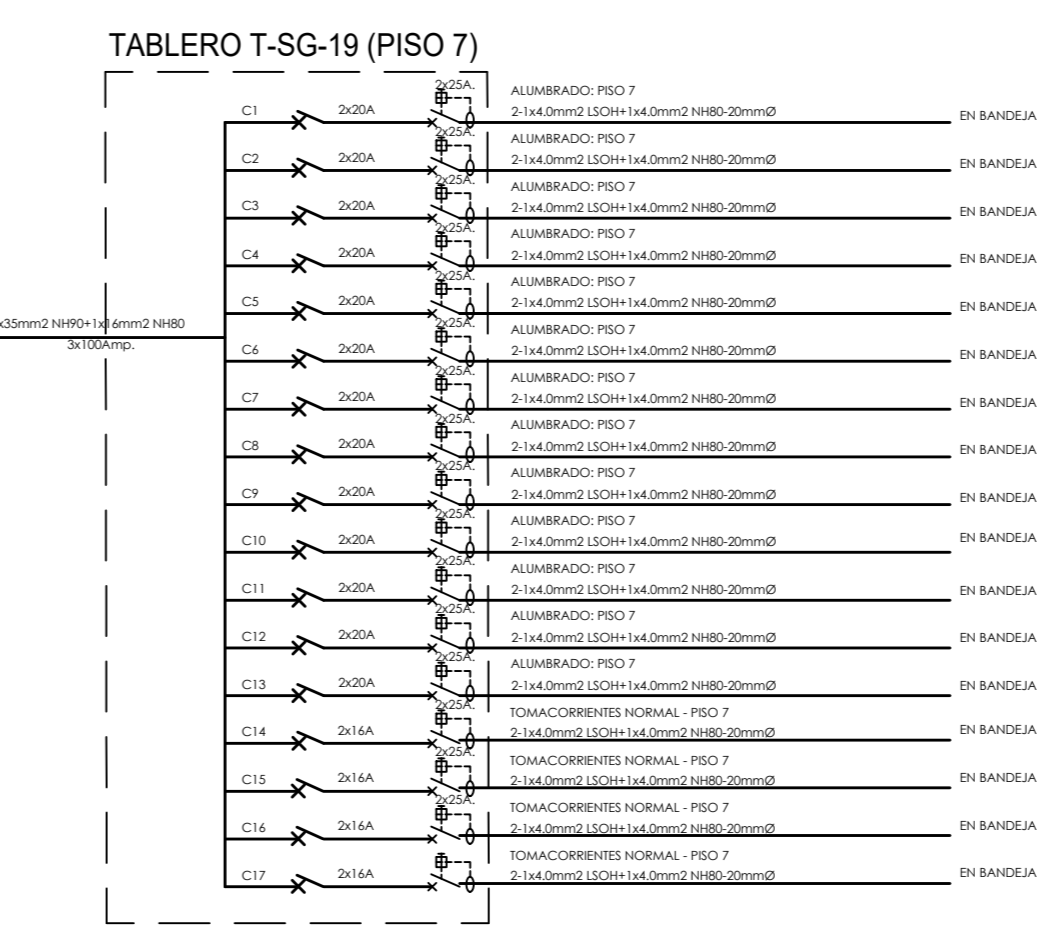
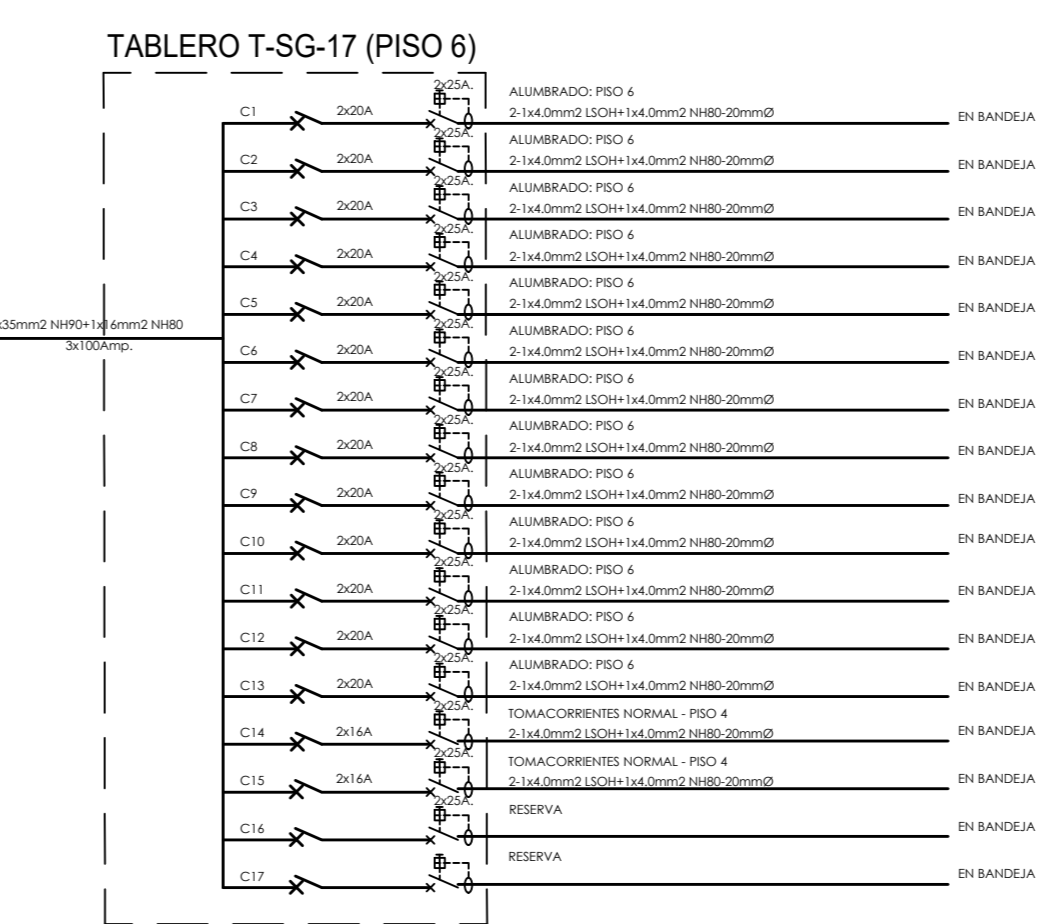
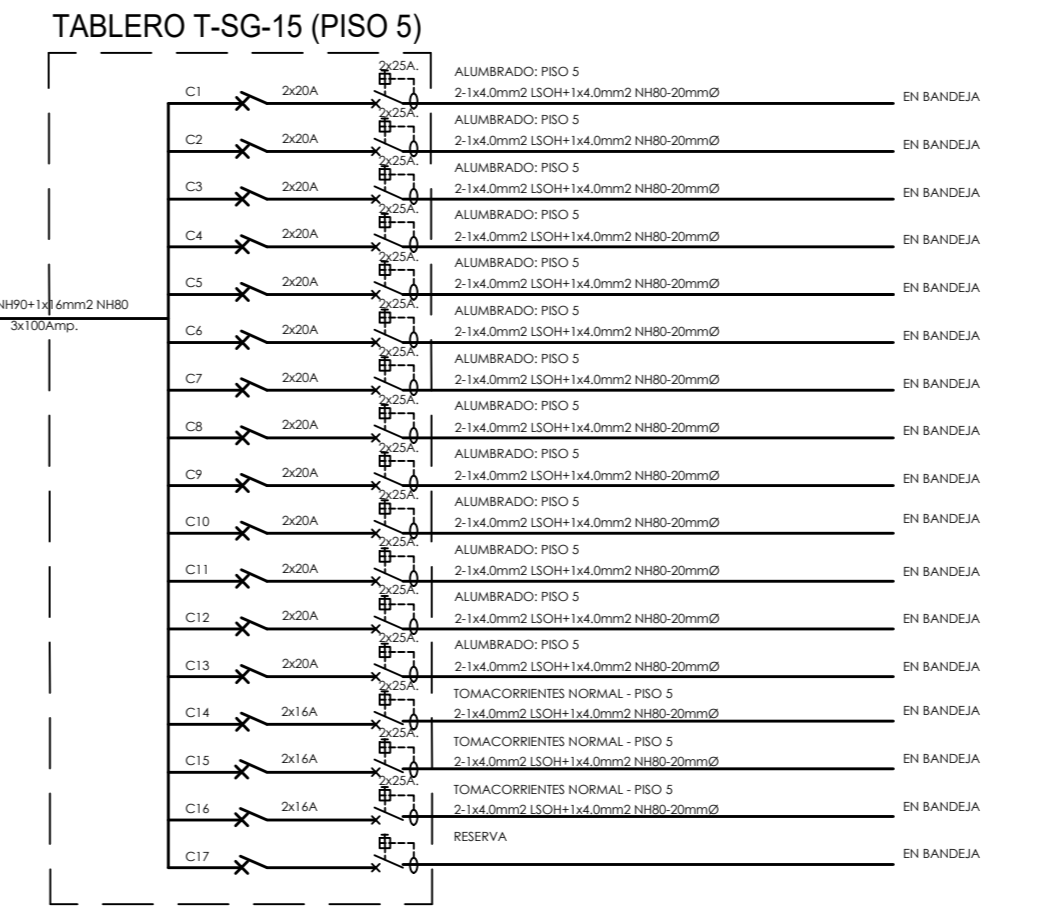
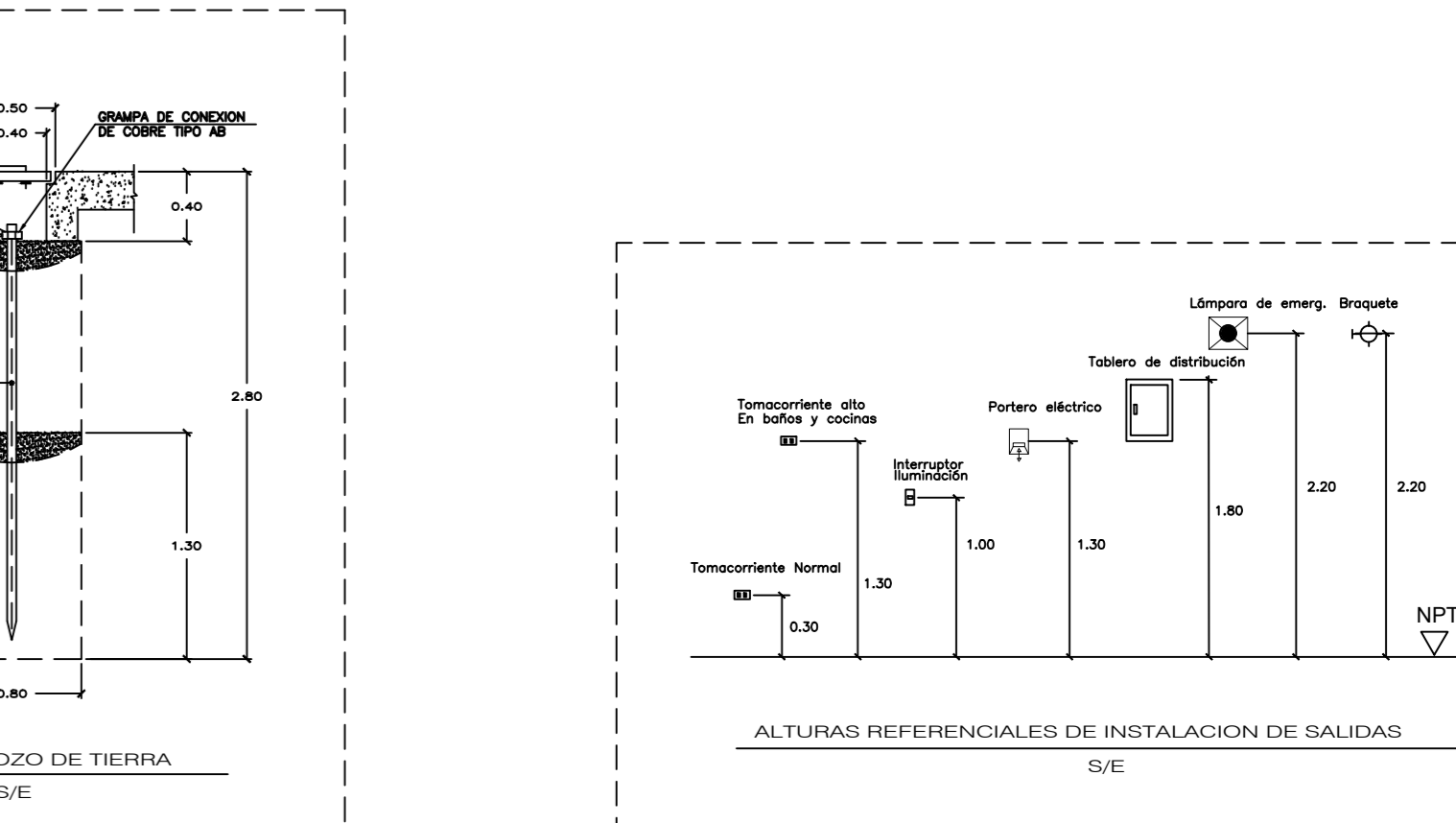


GABINETES COMERCIALES PARA TABLEROS EMPOTRABLES

Nº DE POLOS	DIMENSIONES	PARA TIPO EMRAMPE	PARA TIPO TORNILLO
8	13" x 13" x 4 1/2"	13" x 13" x 4"	
12	14" x 14" x 4 1/2"	14" x 14" x 4"	
18	17" x 14" x 4 1/2"	17" x 14" x 4"	
24	20" x 14" x 4 1/2"	20" x 14" x 4"	
30	23" x 14" x 4 1/2"	23" x 14" x 4"	
36	26" x 14" x 4 1/2"	26" x 14" x 4"	
42	29" x 14" x 4 1/2"	29" x 14" x 4"	
48	32" x 14" x 4 1/2"	32" x 14" x 4"	
54	35" x 14" x 4 1/2"	35" x 14" x 4"	



SPOT LIGHT EMPOTRABLE CON BISEL Y COMPLEMENTOS EN PLANCHA ACERO LAF 06 mm REPLAZADO, MANTENIDO PLEGADO FOSFATIZADO POR INMERSION, PINTADO EN POLVO ELECTROSTATICAMENTE EN COLOR BLANCO. EL SISTEMA OPTICO SERA DE ALUMINIO ANODIZADO. BARRILAS SERAN DE ORO Y REJILLA INTERLUMINAR DE PERLA ESTRELLA ESTRELLA. EQUIPO CON BALASTOS ELECTROMAGNETICOS Y LAMPARAS AHORRADORAS PL-C DE 23W CABLEADO CON THW #18 PARA UNA T. DE OPERACION DE HASTA 100°C



DESCRIPCION DEL PROYECTO

- TUBERIAS (VER NOTA B) :
 - LAS TUBERIAS A UTILIZARSE SERAN SEGUN EL TIPO DE INSTALACION :
 - PARA LOS ALIMENTADORES ELECTRICOS Y CIRCUITOS DE DISTRIBUCION QUE IRAN EMBOTRADOS EN PISO, PAREDES Y/O TECHOS, LAS TUBERIAS SERAN DE PLASTICO PVC-SAR, DE FABRICACION NACIONAL, CON UNIONES Y CONECTORES DEL MISMO TIPO ENTRE LOS TUBOS Y ENTRE ESTOS Y TODAS LAS CAJAS
 - PARA LOS ALIMENTADORES ELECTRICOS QUE IRAN ADOSADOS Y/O COLGADOS DEL TECHO, LAS TUBERIAS SERAN METALICAS CONDUIT SEMIFESADO CON SUS RESPECTIVOS ACCESORIOS METALICO ROSGADOS
 - PARA LOS CIRCUITOS DE DISTRIBUCION QUE IRAN ADOSADOS Y/O COLGADOS DEL TECHO, LAS TUBERIAS SERAN METALICAS CONDUIT LIVIANO CON SUS RESPECTIVOS ACCESORIOS
 - LOS ALIMENTADORES ELECTRICOS Y LOS CIRCUITOS DE DISTRIBUCION QUE IRAN ADOSADOS SE INSTALARAN EN BANDEAS METALICAS ELECTRICAS, CON SUS RESPECTIVOS ACCESORIOS
- CONDUCTORES (VER NOTA B) :
 - LOS CONDUCTORES SERAN DE COBRE ELECTROLITICO DE 99.9% DE CONDUCTIBILIDAD NO PROPAGADOR DEL INCENSO, CON BAJA EMISION DE HUMOS, LIBRE DE HALOGENOS Y ACIDOS CORROSIVOS CON AISLAMIENTO DE COMPUERTO TERMOSTABLE, TENSION DE SERVICIO 750 V
 - PARA LOS ALIMENTADORES ELECTRICOS Y CIRCUITOS DE DISTRIBUCION SERAN CABLEADOS DEL TIPO ANILADO, TEMPERATURA DE OPERACION DE 90° C. SALVO INDICACION EN PLANO SERAN DEL TIPO NXOH-90
 - PARA LA LINEA A TIERRA SERAN CABLEADOS DEL TIPO NH-80, TEMPERATURA DE OPERACION DE 70° C.
 - EL COLOR DE LOS CONDUCTORES : SERA DE ACUERDO A LO INDICADO EN EL CODIGO ELECTROICO NACIONAL DE ELECTRICIDAD, UTILIZACION, SECCION 030-05 (3)
 - FASE "R" : COLOR ROJO
 - FASE "S" : COLOR NEGRO
 - FASE "T" : COLOR AZUL
 - NEUTRO : COLOR BLANCO
 - TIERRA : COLOR VERDE
 - TIERRA : COLOR VERDE/AMARILLO (SOLO PARA CORRIENTE ESTABILIZADA)
- CAJAS (VER NOTA B) :
 - LAS CAJAS DE PASE QUE QUEDEN A RAS DE PARED, TENDRAN TAPA CON PASO SERAN DE FIERRO GALVANIZADO EN CALIENTE DEL TIPO PESADO CON "K.O" TUBERA DE ZONITHES COMO MINIMO, PROFUNDIDAD DE 50mm Y BORNES ROSGADOS EN LAS ORDEAS PARA LA FIJACION DEL ARTEFACTO O TAPA CIEGA
 - LAS CAJAS PARA TOMACORRIENTES DONDE LLEGUEN O DERIVEN MAS DE 3 TUBOS DE 25mm a UNA TUBERIA DE 25mm DEBERAN SER CUADRADAS DE 100x100x50mm CON TAPA DE UN GANG.
 - SE UTILIZARAN CAJAS TIPO "CONDULETS" EN LAS TUBERIAS DE LOS ALIMENTADORES ELECTRICOS QUE IRAN COLGADOS Y/O ADOSADOS AL TECHO
- INTERRUPTORES Y TOMACORRIENTES (VER NOTA B) :
 - SERAN DEL TIPO PARA EMPOTRAR CON PLACA DE ALUMINIO ANODIZADO
 - INTERRUPTORES UNIPOLARES : SERAN DE 15A - 250V, LINEA MAGIC DE TICINO.
 - TOMACORRIENTES NORMALES :
 - SERAN BIPOLARES DOBLES CON LINEA A TIERRA, DE 15A 250V (TIPO AMERICANO), COLOR LEVINTON 5262, COLOR MARFIL
 - TOMACORRIENTES ESTABILIZADOS :
 - SERAN BIPOLARES DOBLES TIPO UNIVERSAL EURO AMERICANO (TIERRA ASUAJA) 2P - 3 BORNES - 15A - 250V CONFIGURACION EUROPEA (ENTRE EJES 19mm Y 26mm UN MODULO)
- TABLEROS DE DISTRIBUCION (VER NOTA B) :
 - LOS TABLEROS DE DISTRIBUCION SERAN EMPOTRADOS EN GABINETE METALICO DE 200mm DE PROFUNDIDAD CON TAPA HERMETICA DEL MISMO MATERIAL (PVC) Y EN ALGUNOS CASOS SERAN ADOSADOS O AUTOSOPORTADOS.
 - LOS INTERRUPTORES SERAN TERMOMAGNETICOS AUTOMATICOS DEL TIPO NO FUSE, TENDRA BARRA DE COBRE PARA LA CONEXION A TIERRA.
 - LOS INTERRUPTORES PARA TOMACORRIENTES, ALUMBRADO, EQUIPOS Y OTROS SERAN CON PROTECCION DIFERENCIAL DE FALLA A TIERRA.
 - VER ESQUEMAS DE LOS TABLEROS ELECTRICOS
- ARTEFACTOS DE ALUMBRADO :
 - LOS ARTEFACTOS FLUORESCENTES VENDRAN EQUIPADOS CON EQUIPO ELECTROICO DE ALTO FACTOR DE POTENCIA, BALASTO ELECTRONICO SALVO OTRO INDICACION.
 - LOS MODELOS DE ARTEFACTOS A INSTALAR SERAN CONFIRMADOS POR EL PROYECTISTA DE ARQUITECTURA.
 - VER ESPECIFICACIONES DE LAS LUMINARIAS VER EN LA LEYENDA DE ARTEFACTOS LUMINADOR
- PLACAS :
 - LAS PLACAS PARA SALIDAS DE TELEFONOS, INTERCOMUNICADORES Y CABLE TV, SERAN DE ALUMINIO ANODIZADO O SIMILAR.

NOTAS "B"

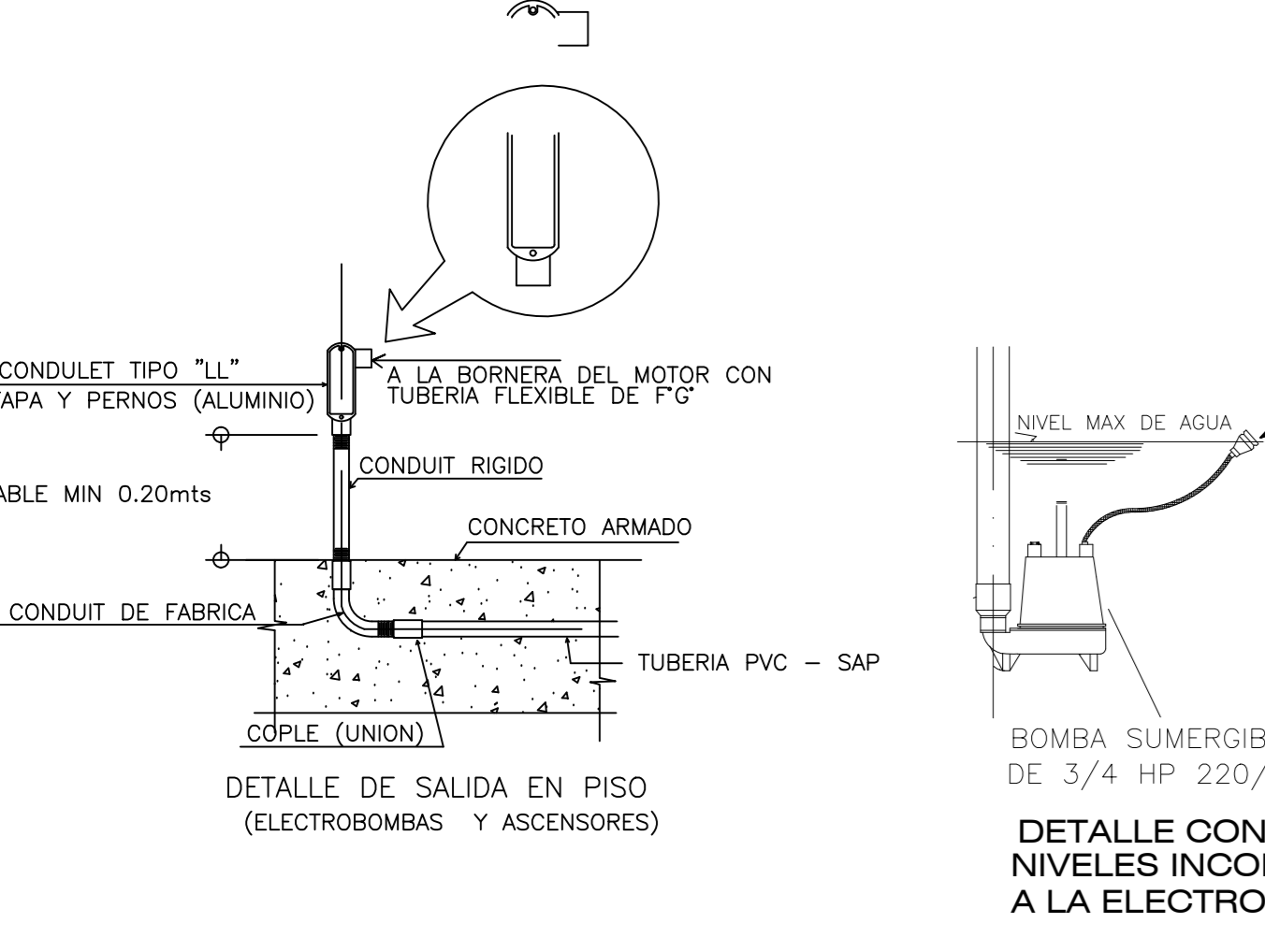
- NORMAS APLICADAS QUE ESTABLECE EL CODIGO NACIONAL DE ELECTRICIDAD Y LAS NORMAS TECNICAS PERUANAS**
- CNE SECCION 030 : CONDUCTORES :**
- NTP 370.252 CONDUCTORES ELECTRICOS, CABLES AISLADOS CON CLORURO DE POLIVINILO PARA TENSIONES DE 450/750V
 - NTP 370.253 CONDUCTORES ELECTRICOS PARA CABLES AISLADOS CON COMPUERTOS TERMOSTABILES Y TERMOSTABLE PARA TENSIONES HASTA E INCLUSIVE 600V PUESTA A TIERRA
- CNE SECCION 060 :**
- NTP 370.303 INSTALACIONES ELECTRICAS EN EDIFICIOS - PROTECCION CONTRA CHOQUES ELECTRICOS
 - NTP 370.053 SEGURIDAD ELECTRICA, ELECCION DE MATERIALES ELECTRICOS EN LAS INSTALACIONES DE INTERFERENCIA PARA PUESTA A TIERRA.
- METODOS DE ALUMBRADO :**
- NTP 370.301 INSTALACIONES ELECTRICAS EN EDIFICIOS - SELECCION E INSTALACION DE EQUIPOS ELECTRICOS, CAPACIDAD DE CORRIENTE NOMINAL DE CONDUCTORES EN CANALIZACIONES
- CNE SECCION 080 : PROTECCION Y CONTROL :**
- NTP-IEC 60989-1 INTERRUPTORES AUTOMATICOS PARA PROTECCION CONTRA SOBRECORRIENTES EN INSTALACIONES DOMESTICAS Y SIMILARES
 - PARTE 1 : INTERRUPTORES AUTOMATICOS PARA OPERACION C.A.
 - INTERRUPTORES AUTOMATICOS EN CAJAS MOLDEADAS (MOLDEO CALDE ENTRENCHES)
 - APARATO DE CONEXION Y DE MANDO DE BAJA TENSION (APARATURA DE BAJA TENSION)
 - PARTE 2 : INTERRUPTORES AUTOMATICOS
 - INTERRUPTORES AUTOMATICOS PARA ACTUAR POR CORRIENTES RESIDUAL (INTERRUPTORES DIFERENCIALES) SIN DISPOSITIVO DE PROTECCION CONTRA SOBRECORRIENTES, PARA USO DOMESTICO Y SIMILARES
 - PARTE 1 : REGLAS GENERALES
 - NTP-IEC 61008-1 INTERRUPTORES AUTOMATICOS PARA ACTUAR POR CORRIENTES RESIDUAL (INTERRUPTORES DIFERENCIALES) CON DISPOSITIVO DE PROTECCION CONTRA SOBRECORRIENTES, PARA USO DOMESTICO Y SIMILARES
 - PARTE 1 : REGLAS GENERALES
 - NTP 370.305 INSTALACIONES ELECTRICAS EN EDIFICIOS - PROTECCION PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD, PROTECCION CONTRA LOS EFECTOS TERMICOS
 - NTP 370.306 INSTALACIONES ELECTRICAS EN EDIFICIOS - PROTECCION PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD, PROTECCION CONTRA LAS SOBRECORRIENTES

NOTAS GENERALES

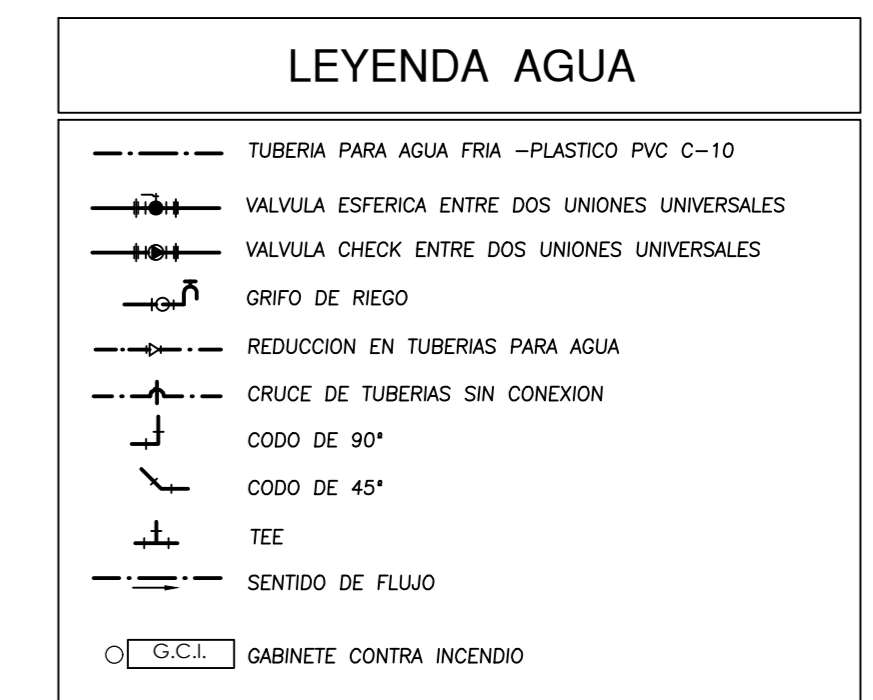
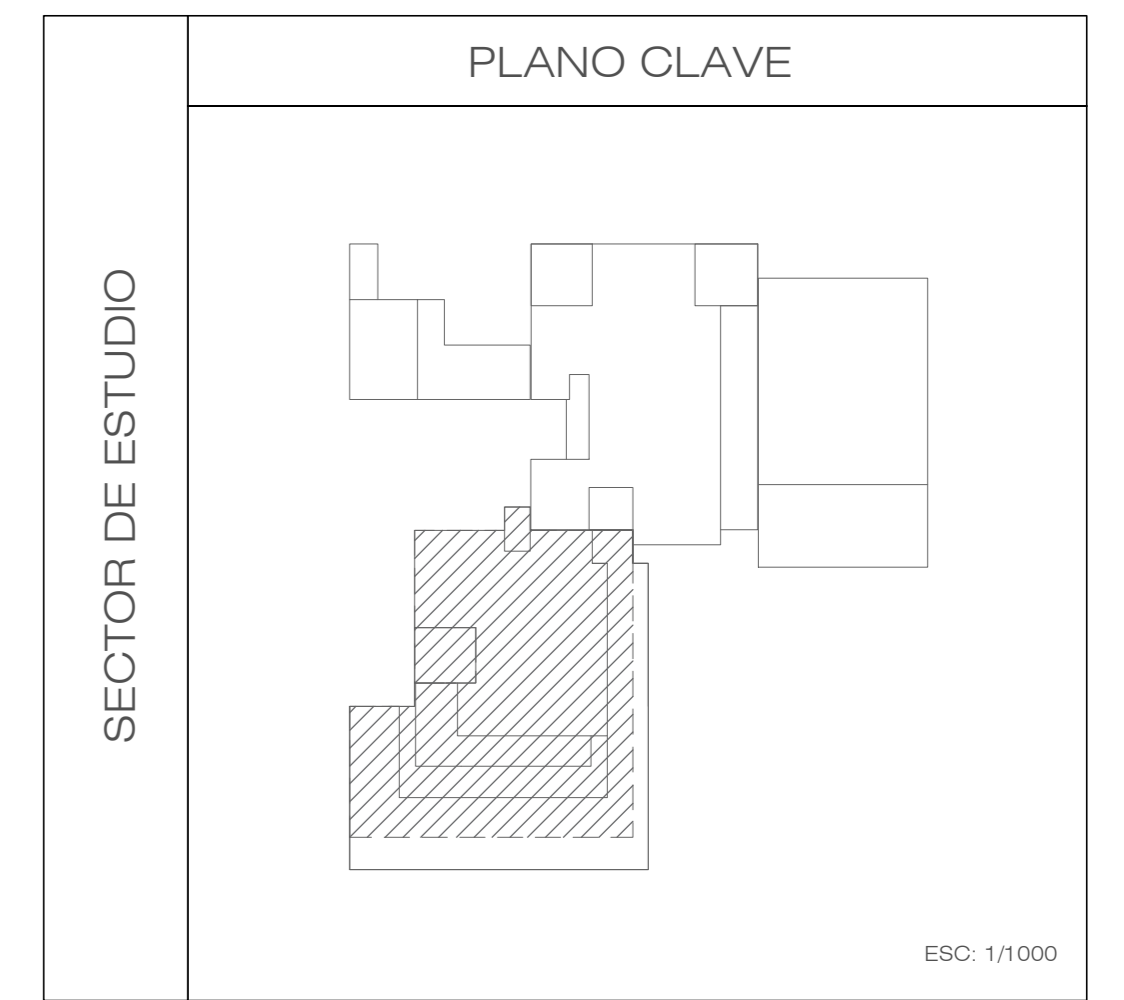
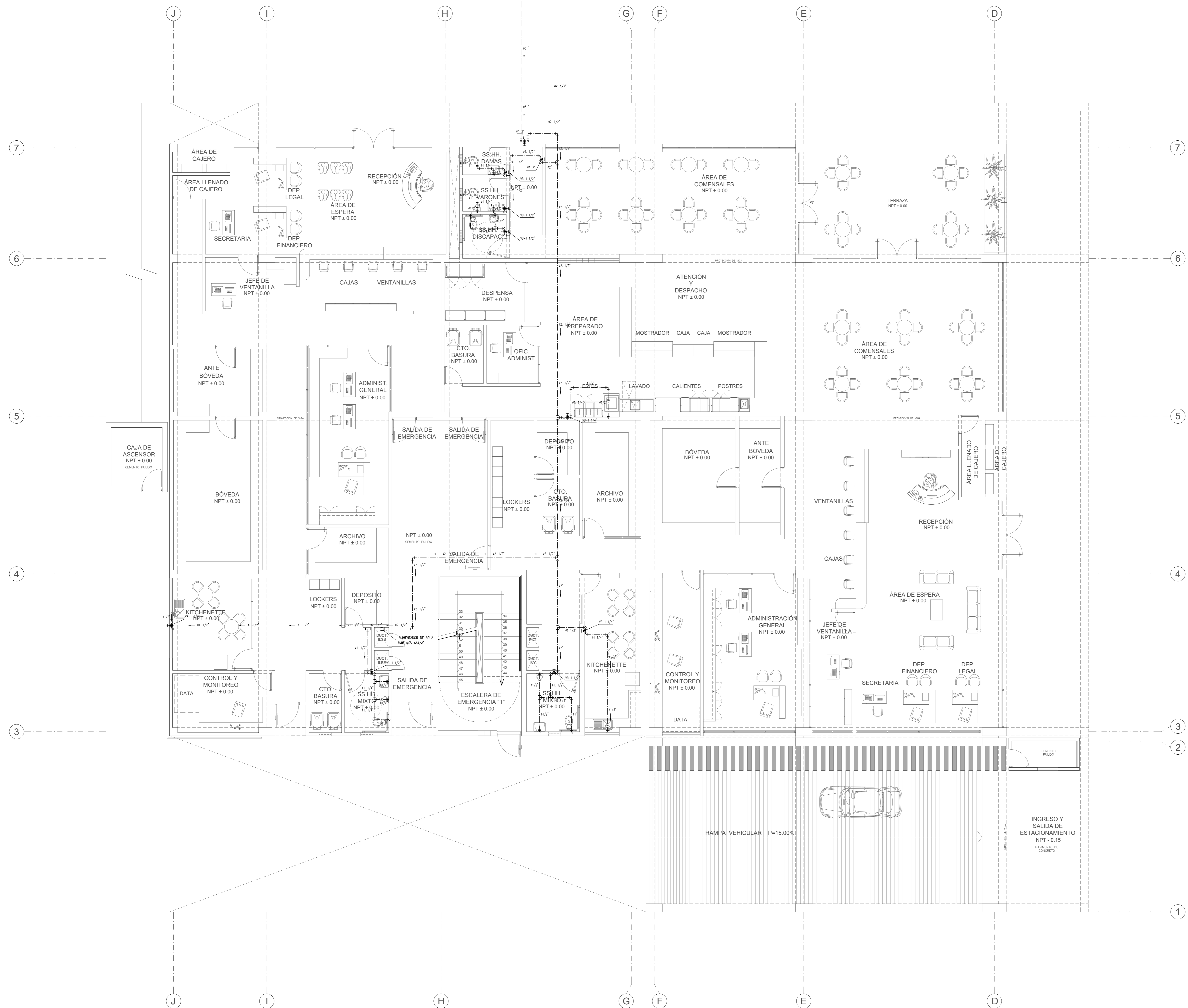
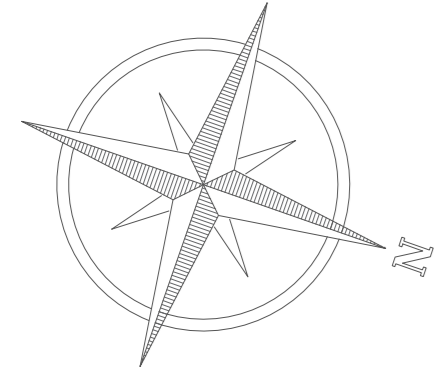
- EL CONTRATISTA DEBERA SUMINISTRAR E INSTALAR LAS CAJAS DE PASE REQUERIDAS PARA LA INSTALACION CUYAS DIMENSIONES Y CARACTERISTICAS DEBERAN CUMPLIR LO INDICADO EN LEYENDA, ESPECIFICACIONES Y CODIGO NACIONAL DE ELECTRICIDAD.
- TODAS LAS TUBERIAS EMPOTRADAS POR EL PISO SE ORDENARAN Y COORDINARAN CON LAS TUBERIAS SANITARIAS DESDE SU EMERGENCIALIZACION CONVENIENTEMENTE.
- LA UBICACION Y ALTURAS DE LAS SALIDAS PARA BRAQUETES, TOMACORRIENTES, CAJAS DE PASE, CENTROS, SPOTS, ETC. SE ESPECIFICAN EN PLANOS DE ASIGNACION DE LOS SERVICIOS, COORDINANDOSE OPORTUNAMENTE CON EL PROYECTISTA DE ARQUITECTURA.
- TODAS LAS SALIDAS PARA TOMACORRIENTES DONDE LLEGUEN MAS DE 3 TUBERIAS O UNA TUBERIA DE 25mm SERAN DE 100x100x50mm, CON TAPA DE UN GANG.
- CONSERVAR EL TUBERIAS EN SU ESTADO ORIGINAL.
- TODAS LAS CAJAS PARA DERIVACION O SALIDAS EN AMBIENTES HUMEDOS O SEQUITOS SERAN DE TIPO HERMETICO PARA A PRUEBA DE AGUA Y A LA TUBERIA.
- LAS BANDEAS DE FUERZA Y SISTEMAS ELECTRICOS AUXILIARES TENDRAN UN PROYECTISTA DE COBRE CONDUIT Y EXTERNO DE 25mm-2.
- EL PRESENTE PROYECTO SE COMPLEMENTA CON LAS ESPECIFICACIONES TECNICAS Y MEMORIA DESCRIPTIVA.

LEYENDA GENERAL

LEYENDA	DESCRIPCION	CANTIDAD	UNIDAD
[Símbolo]	BANDEJA TIPO REJILLA 55X300X3.000MM		
[Símbolo]	RED DE ALIMENTACION DE CONCESSIONARIO		
[Símbolo]	RED DE ALIMENTACION A TABLERO DE INTERRUPTORES		
[Símbolo]	TUBERIA POR PISO PVC-P 15mm# CON 2-14mm2THW-750V		
[Símbolo]	TUBERIA POR PISO Y/O PARED PVC-P 15mm# PARA INTERCOM		
[Símbolo]	TUBERIA POR PISO Y/O PARED PVC-P 15mm# PARA TELEFONO DIRECTO		
[Símbolo]	TUBERIA POR PISO Y/O PARED PVC-P 20mm# PARA TV CABLE		
[Símbolo]	TUBERIA POR PISO Y/O PARED PVC-P 15 mm# (S.T.) PARA EL SISTEMA DE ALARMA CONTRA INCENDIO		
[Símbolo]	SALIDA PARA CENTRO DE ALUMBRADO EN TECHO	A	2.20 m
[Símbolo]	SALIDA PARA PUNTO DE ALUMBRADO EN PARED (BRAQUETE)	A	2.20 m
[Símbolo]	SALIDA PARA CAJA DE PASE CON TAPA DE PLASTICO	A	2.20 m
[Símbolo]	SALIDA PARA SPOT LIGHT TIPO DICROICO CON TRANSFORMADOR DE 220/12V, CABLEADO CON CONDUCTOR SILICONADO DESDE CAJA DE PASE RESPECTIVA.	A	0.30 m
[Símbolo]	SALIDA PARA TOMACORRIENTE CON UN DADO DE TIPO SCHUKO 16A/250V MAS UN DADO DE TIPO REDONDO ITALIANO 10A/250V	B	1.10 m
[Símbolo]	SALIDA PARA TOMACORRIENTE CON UN DADO DE TIPO SCHUKO 16A/250V MAS UN DADO DE TIPO REDONDO ITALIANO 10A/250V A PRUEBA DE HUMEDAD	B	0.40 m
[Símbolo]	COCINA ELECTRICA TRIFASICA	C	0.40 m
[Símbolo]	INTERRUPTOR DE 1, 2, 3 GOLPES TIPO BALANCON Y/O BASCULANTE PARA CARGAS INDUCTIVAS (15A/240V) SIMILAR SERIE MODUS TICINO.	B	1.50 m
[Símbolo]	INTERRUPTOR DE CONMUTACION SIMPLE, DOBLE TIPO BALANCON PARA CARGAS INDUCTIVAS (15A/240V), SIMILAR SERIE MODUS TICINO.	B	1.50 m
[Símbolo]	SALIDA PARA TELEFONOS DIRECTOS	B	0.30 m
[Símbolo]	SALIDA PARA INTERCOMUNICADOR	B	1.20 m
[Símbolo]	SALIDA PARA ANTENA Y/O TV CABLE	C	0.30 m
[Símbolo]	SALIDA PARA CHAPA ELECTRICA EN VANO DE PUERTA COORDINAR UBICACION EXACTA CON EQUIPADO EN OBRA		
[Símbolo]	SALIDA PARA CALENTADOR ELECTROICO CON LINEA A TIERRA DE PROTECCION		
[Símbolo]	SALIDA PARA MASTER DE INTERCOMUNICADOR PORTERO. (COORDINAR UBICACION EXACTA EN OBRA)	SEGUN EQUIPO	1.50 m
[Símbolo]	SALIDA PARA CAJA DE PASE CON TAPA Y/O EQUIPOS		0.40 m
[Símbolo]	SALIDA PARA CAJA DE PASE CON TAPA PARA TELEFONOS DIRECTOS E INTERCOMUNICADORES	VIENE CON INTERRUPTOR	1.20 m
[Símbolo]	SALIDA PARA INTERRUPTOR LOCALIZADO DE CUCHILLA 2x30A (=15A PARA TIERRA Y LAVADORA)		1.20 m
[Símbolo]	POZO DE TIERRA (VER DETALLE EN PLANO ADJUNTO)		
[Símbolo]	TABLERO PARA CONTROL Y MANDO DE BOMBAS A PRESION CTE (POR EQUIPADOR)	SEGUN No. DE POLOS	1.80m. BS
[Símbolo]	TABLERO CON INTERRUPTORES AUTOMATICOS TERMOMAGNETICOS 10KA (NO FUSE) PARA EL SISTEMA NORMAL (EMPOTRADO)	SEGUN No. DE POLOS	BS
[Símbolo]	MEDIDOR DE ENERGIA POR LUZ DEL SUR	L.T.	0.60m. BS
[Símbolo]	CAJA TOMA "F1" COORDINAR CON LUZ DEL SUR		
[Símbolo]	SALIDA DE FUERZA PARA CARGA Y/O EQUIPO ESPECIAL (COORDINAR CON PROVEEDOR)		0.30 m
[Símbolo]	INTERRUPTOR DIFERENCIAL DE ALTA SENSIBILIDAD 30mA DESCONECTA EL CIRCUITO CUANDO SE PRODUCE ALGUNA FUGA A TIERRA , POR CONTACTO DIRECTO O INDIRECTO		
[Símbolo]	SALIDA PARA CONTROL MANUAL DE PUERTA LEVIZUA	B	1.20 m
[Símbolo]	ARTEFACTO LUZ QUIA EN CAJA DE ACERO FOSFATIZADA Y ESMALTADA TIPO PORCELANA LAMP AHORRADORA 23W SIMILAR E8078 PHILIPS, LG-125 JOSFEL O EQUIVALENTE	0.30x0.30x1.1 0.240.240.1	0.60m. BS
[Símbolo]	SALIDA PARA DETECTORES DE HUMO (H) Y TEMPERATURA (T)		
[Símbolo]	SALIDA PARA PULSADOR DE TIMBRE	B	1.20 m
[Símbolo]	SALIDA PARA CAMPANILLA DE TIMBRE CON TRANSFORMADOR INCORPORADO 220/12V	B	1.20 m
[Símbolo]	INT HOR CON MOTOR SINCRONO 16A/230V RESERVA DE MARCHA "A" = PRENDE (ON) A LAS 6pm Y APAGA (OFF) A LAS 11pm		
[Símbolo]	INT HOR CON MOTOR SINCRONO 16A/230V RESERVA DE MARCHA "B" = APRENDE (ON) 6pm Y APAGA (OFF) 6am DEL DIA SIGUIENTE		
[Símbolo]	SALIDA PARA CENTRAL DE ALARMA CONTRA INCENDIO ADOSADA A PARED (COORDINAR UBICACION EXACTA EN OBRA)		
[Símbolo]	SALIDA PARA CENTRAL DE INTERCOMUNICADORES ADOSADA (COORDINAR UBICACION EXACTA CON EQUIPADOR)		
[Símbolo]	SALIDA PARA ESTACION MANUAL DE ALARMA CONTRA INCENDIO		
[Símbolo]	ARTEFACTO FLUORESCENTE CON 1 LAMPARA FLUORESCENTE DE 36W PARA ADOSAR A TECHO EQUIPADO CON BALASTO ELECTRONICO, SIMILAR AL BE 21L36 DE JOSFEL		
[Símbolo]	LUZ DE EMERGENCIA SOBREPUESTA CON 2 LUMINARIAS DE 36W 220V AUTONOMA DE 2 HORAS 2 BATERIAS SECAS RECARGABLES		
[Símbolo]	SALIDA PARA SPOT EMPOTRABLE CON UNA O DOS LAMPARAS FLUORESCENTES COMPACTAS		



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	TITULO DE INVESTIGACION: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Claret y Sanál.	TESIS TA: ABRACOSO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR JHONNAN
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES ELECTRICAS
	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: LEYENDA, DETALLES Y ESPECIFICACIONES
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACION: SECTOR 2
DISTRITO: SAN MARTIN DE PORES		FECHA: DICIEMBRE 2020
		COO. DE LAMINA: INDICADA
		IE-34
		108



ESPECIFICACIONES TECNICAS

RED DE AGUA:

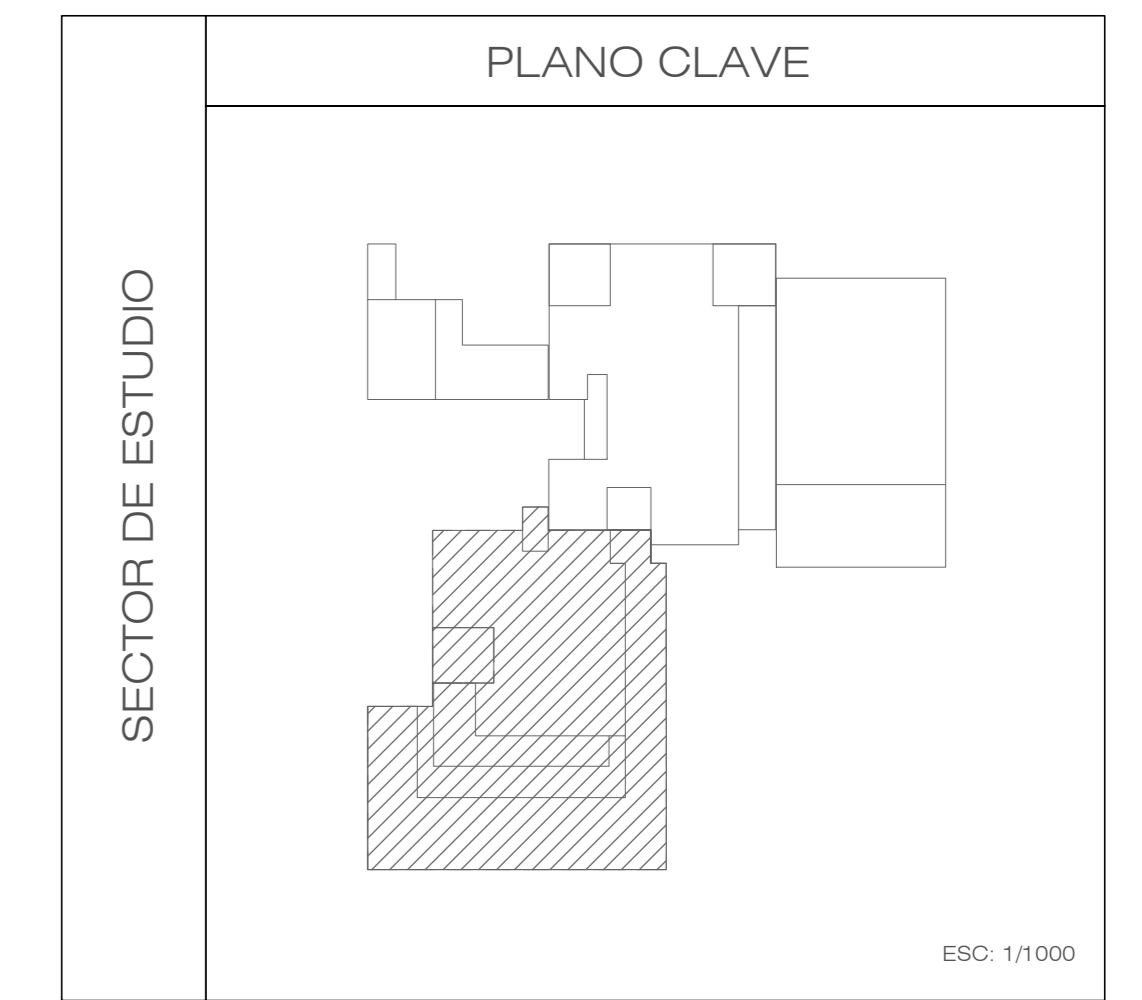
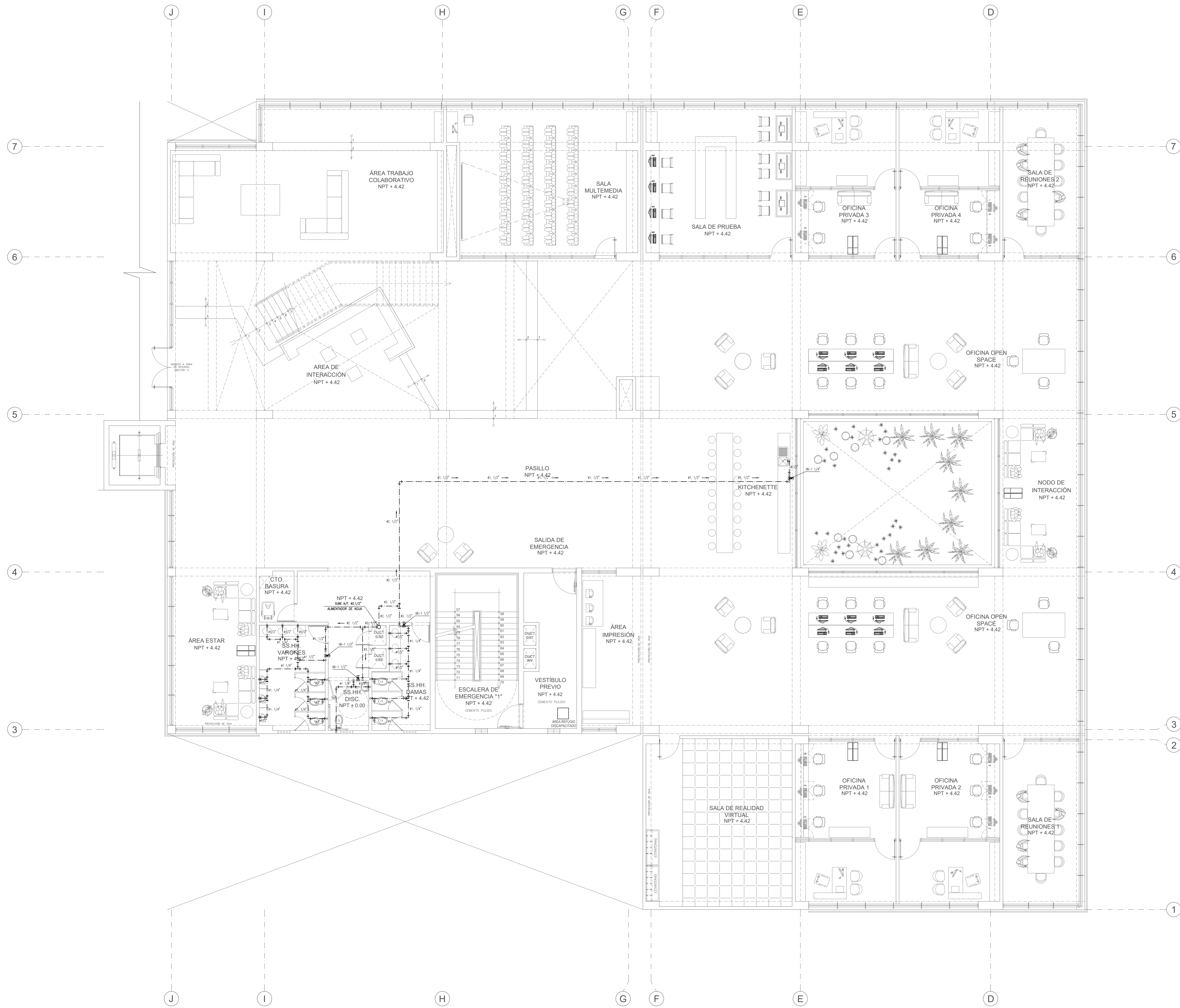
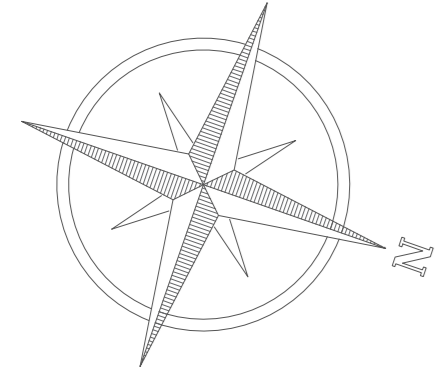
- SE USARAN TUBERIAS, TUBERIAS Y ACCESORIOS A UTILIZARSE EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE SEÑAL DE BUENA CALIDAD, SE ACOJIDO CON UNA NORMA NACIONAL DE DISEÑO Y CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL REGULARIDAD NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERU.
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION.
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SEÑAL DE C-PVC RIGIDO DE UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE IGUAL MATERIAL.
- SE USARA PASEMUNTO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.
- LAS VALVULAS DE CIERRE SERAN DE ACERO DE BRONCE EN CADA VALVULA SE INCLUIRA UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CAJA O NO.
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DENTONARA PROTEGIDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LANA DE VIDRIO, 100 GRAMOS DE PROFUND.
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SEÑAL PROTEGIDA CON BOMBAS DE VIBRO Y TUBERIAS CUANDO SE ANALIZA EN CASO PRESENTE FUERA O INTERIORES DE PRESION.
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEÑAL DE ACERO ISO-40, PARA 2000 PSI (13.8).

NOTA:

- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBERAN SER DE PVC PARA AGUA (CLASE 10 O 7.5), NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).

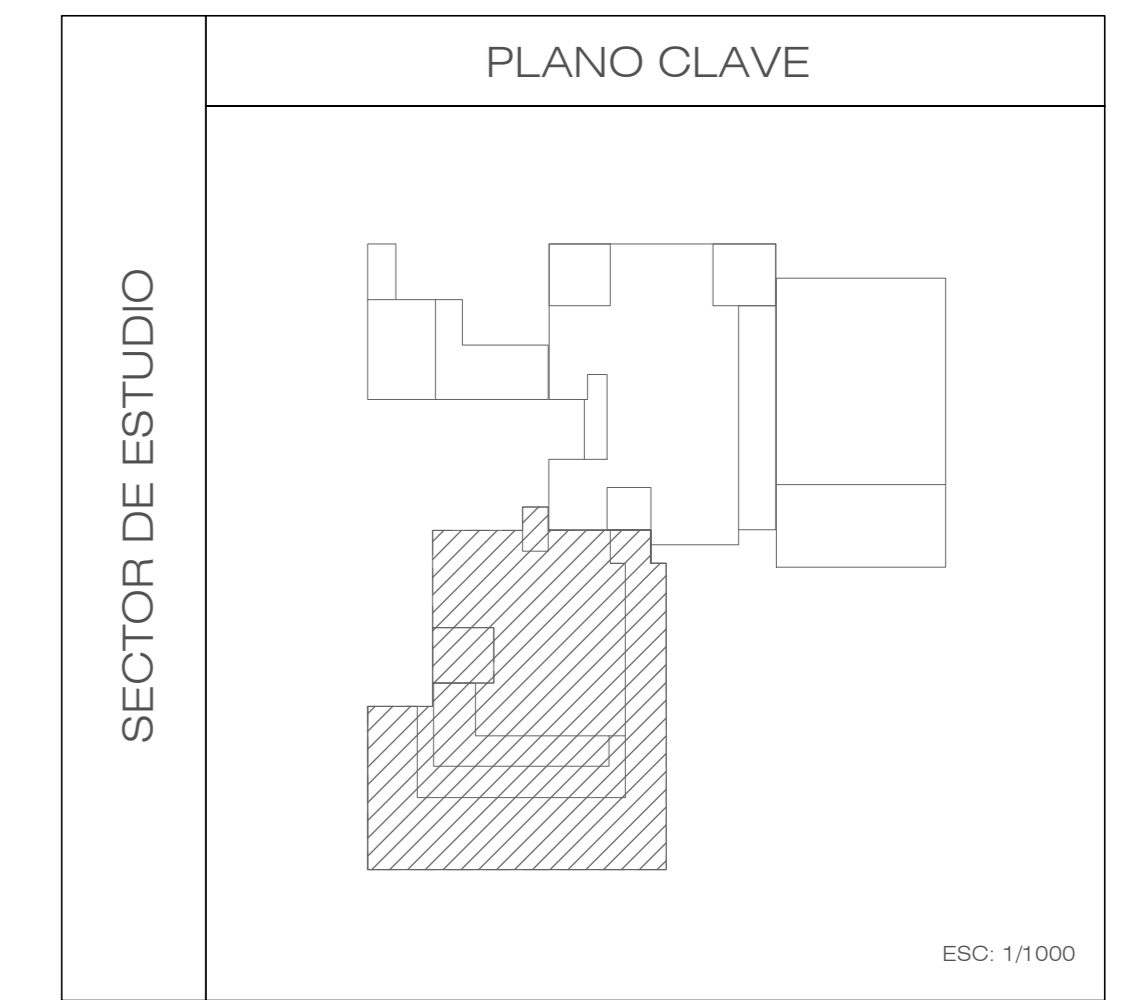
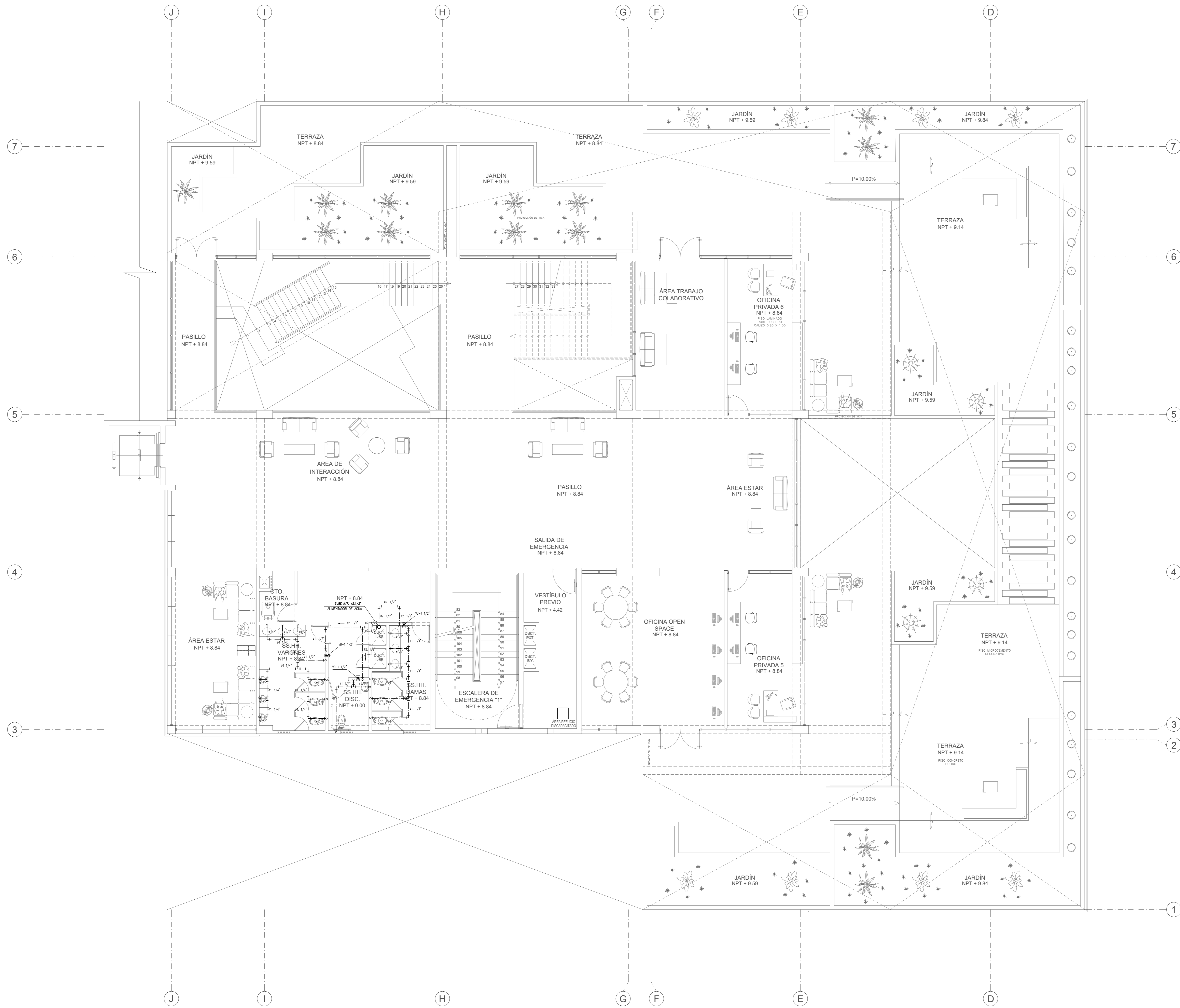
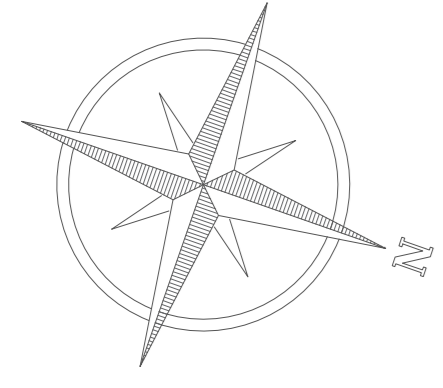
PLANTA PRIMER NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>	
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>	<p>PLANO: II.SS. - AGUA</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IS-01</p>
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>	<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: PRIMERA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>



LEYENDA AGUA	
	TUBERIA PARA AGUA FRIA -PLASTICO PVC C-10
	VALVULA ESFERICA ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	VALVULA CHECK ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	GRIFO DE RIEGO
	REDUCCION EN TUBERIAS PARA AGUA
	CRUCE DE TUBERIAS SIN CONEXION
	CODO DE 90°
	CODO DE 45°
	TEE
	SENTIDO DE FLUJO
	GABINETE CONTRA INCENDIO

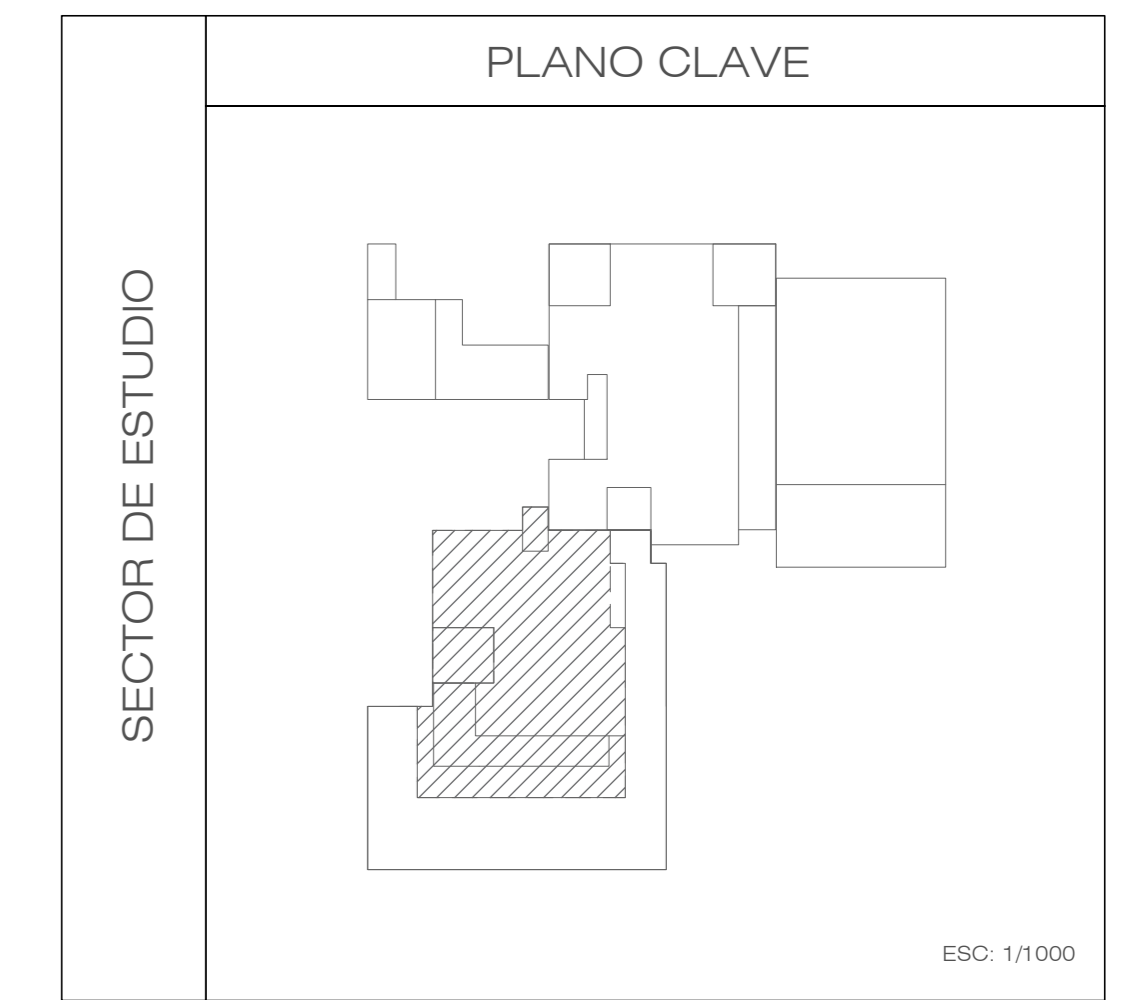
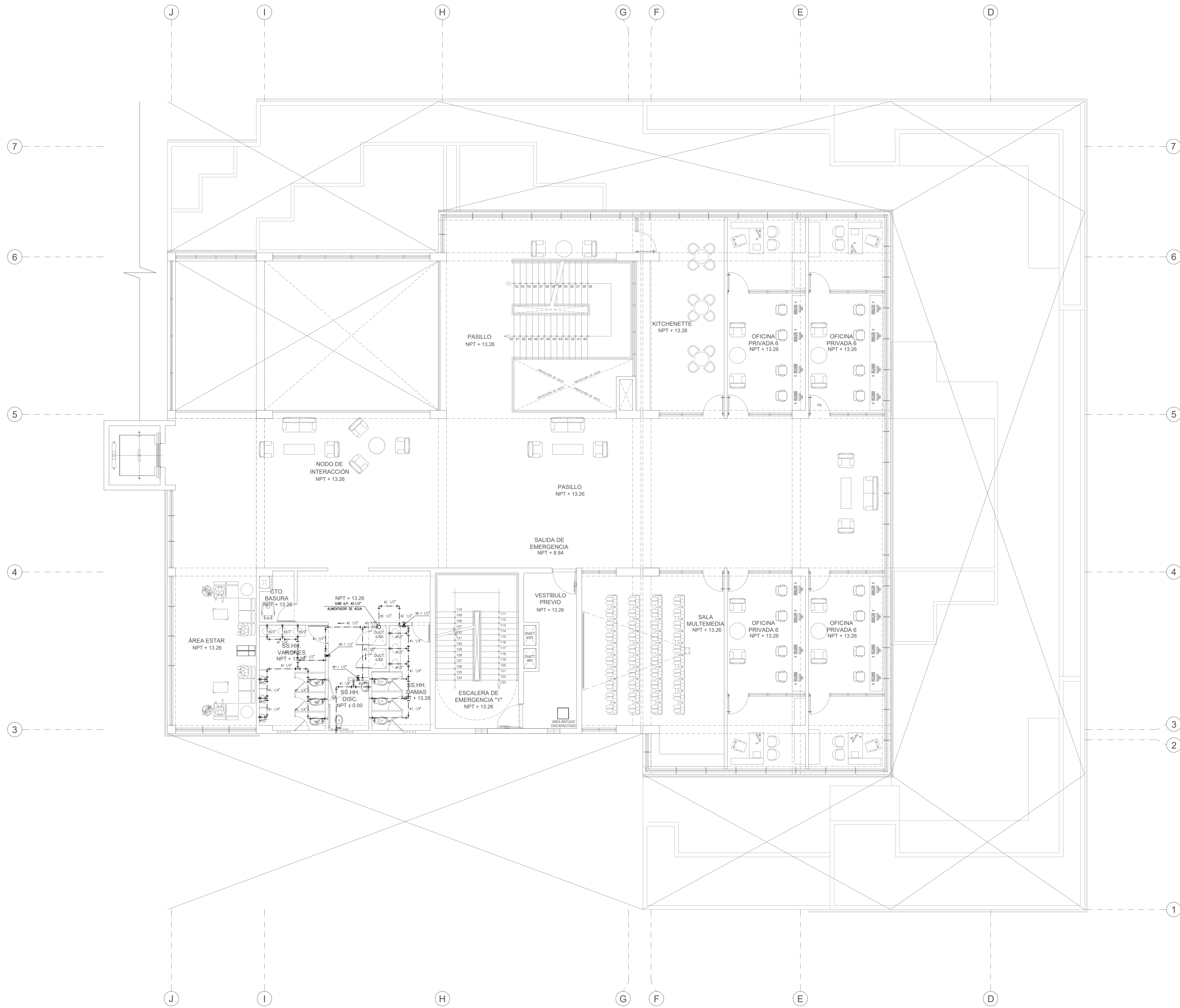
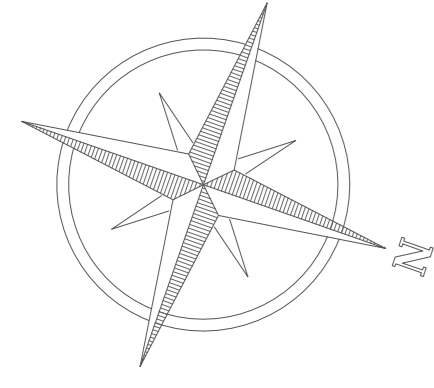
ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
-	USAR TUBERIAS, TUBERIAS Y ACCESORIOS APLICADOS EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE SEÑAL DE BUENA CALIDAD, DE ACUERDO CON LAS NORMAS NACIONALES DE DISEÑO Y CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL REGULARIDAD NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERU.
-	USAR TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION.
-	USAR TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SEÑAL DE C-PVC RIGIDO DE UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE MODO SIMILAR.
-	SE UTILIZARA PASEMUNDO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTAMIENTO TOMADO APROPIADO.
-	LAS VALVULAS DE CIERRE SERAN DE AGUANTE DE BRONCE EN CADA VALVULA SE INCLUIRAN UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CAJA O NOCA.
-	TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE IDENTIFICARA PROTEGIENDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LANA DE VIDRIO, Y/O AISLADO EN FOLIO.
-	LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SERAN PROTEGIDAS CON BOMBAS DE MARCHA Y VISOR/VALVULA CUANDO SE ANALICE EN CASO PRESENTE FUERA O INTERIORES DE PRESION.
-	LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SERAN DE ACERO S304-304L PARA ZONA P-2.
NOTA:	- EN HONORABLE, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBERAN SER DE PVC PARA AGUA (CLASE 10 O 7.5), NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).



LEYENDA AGUA	
	TUBERIA PARA AGUA FRIA -PLASTICO PVC C-10
	VALVULA ESFERICA ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	VALVULA CHECK ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	GRIFO DE RIEGO
	REDUCCION EN TUBERIAS PARA AGUA
	CRUCE DE TUBERIAS SIN CONEXION
	CODO DE 90°
	CODO DE 45°
	TEE
	SENTIDO DE FLUJO
	GABINETE CONTRA INCENDIO

ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
- REDES DE MATERIALES, TUBERIAS Y ACCESORIOS A UTILIZARSE EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE SEAN DE BUENA CALIDAD, DE ACUERDO CON LAS NORMAS NACIONALES DE DISEÑO Y CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL REGLAMENTO NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERU.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION Y 1/2" UNIONES UNIVERSALES ESTAN ACCESORIOS.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SEAN DE C-PVC RIGIDO DE UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE UNION MISTERA.	
- SE UTILIZARA PASEMIENTO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROXIMADO.	
- LAS VALVULAS DE CIERRE SEAN DE ACERDO SE SERVICIO EN CADA VALVULA SE INCLUYA UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CAJA O MODO.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DISEÑARÁ PROTEGIDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LANA DE VIDRIO, Y/O AISLADO EN FOLIO.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SEAN PROTEGIDAS CON BOMBAS DE VIBRO A VIBRO/VAIBO CUANDO SE ANALICE EN CASO PRESENTE FUERA O INTERIORES DE PRESION.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEAN DE ACERO S04-40, PARA S044-P04-2.	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA CALIENTE (CLASE 10 O 7.5); NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).	

	TITULO DE INVESTIGACION: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Laurrec, Cibertec y Seratt.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN
	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES
PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS	ESCALA: 1/75
PLANO: II.SS. - AGUA	ESPECIFICACION: TERCERA PLANTA - SECTOR 1	COD. DE LÁMINA: IS-03
		FECHA: DICIEMBRE 2020
		N° DE LÁMINA: 111

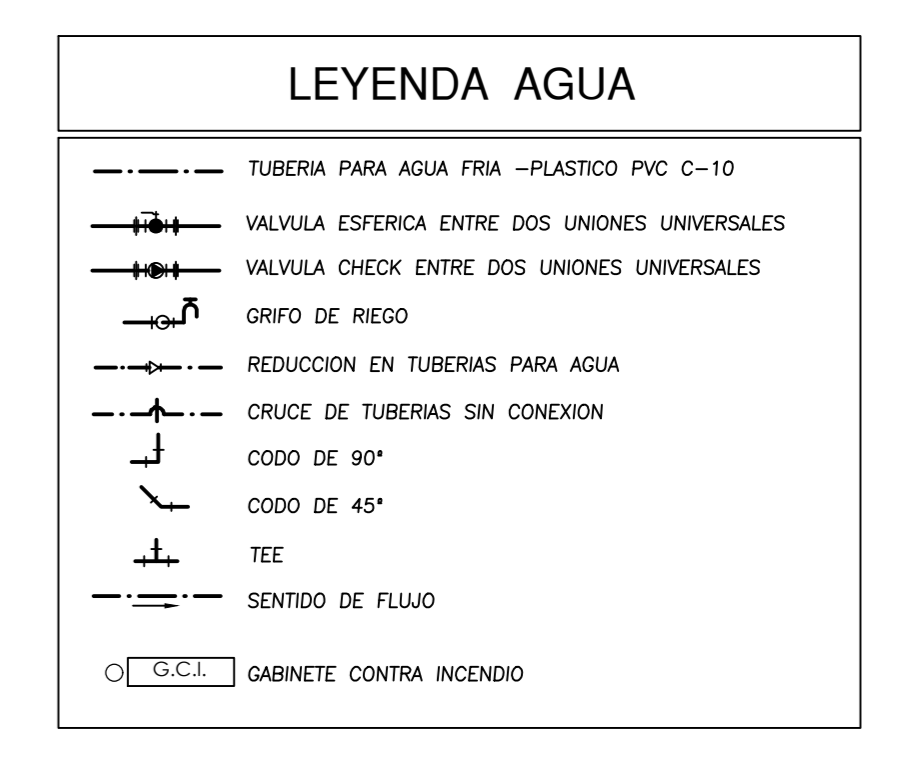
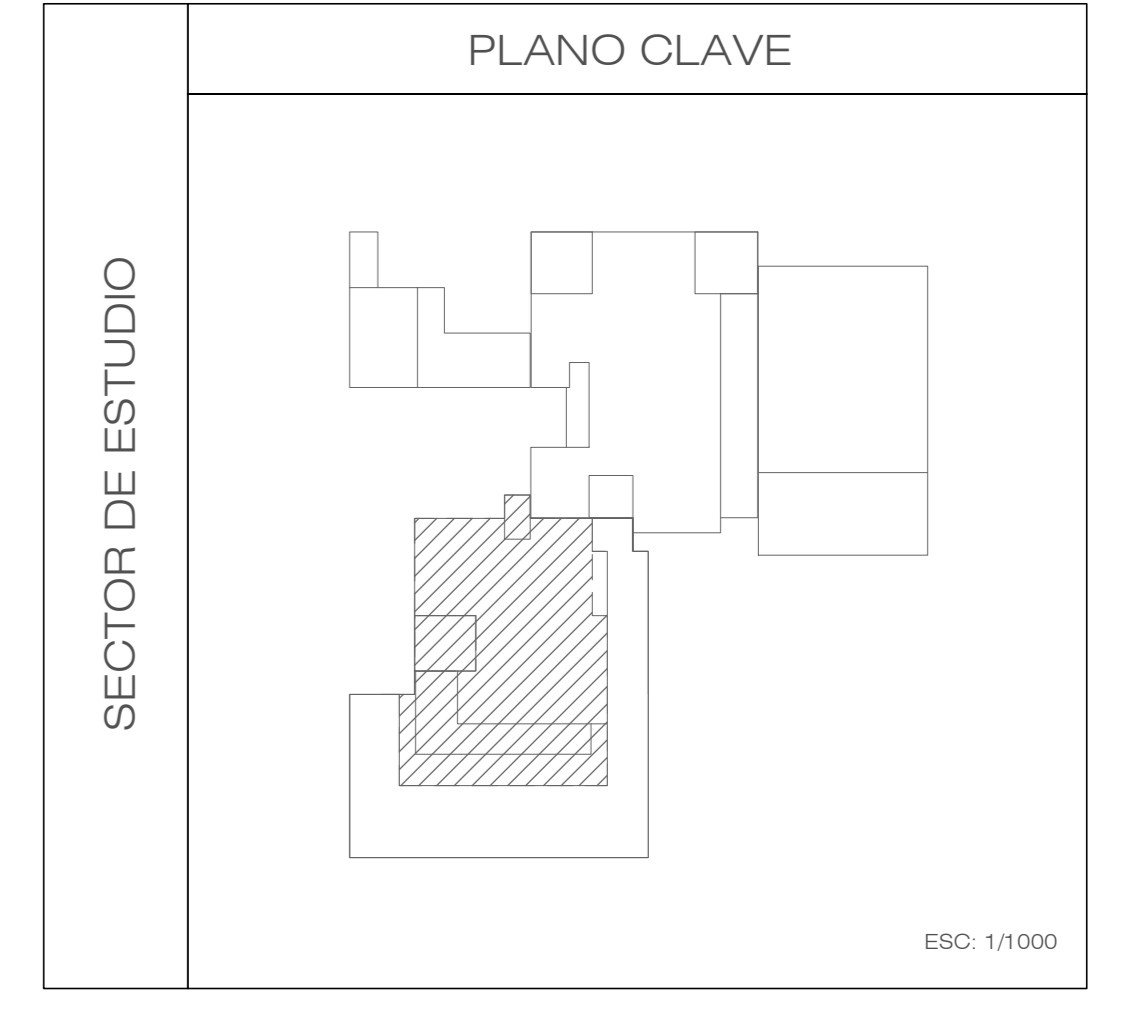
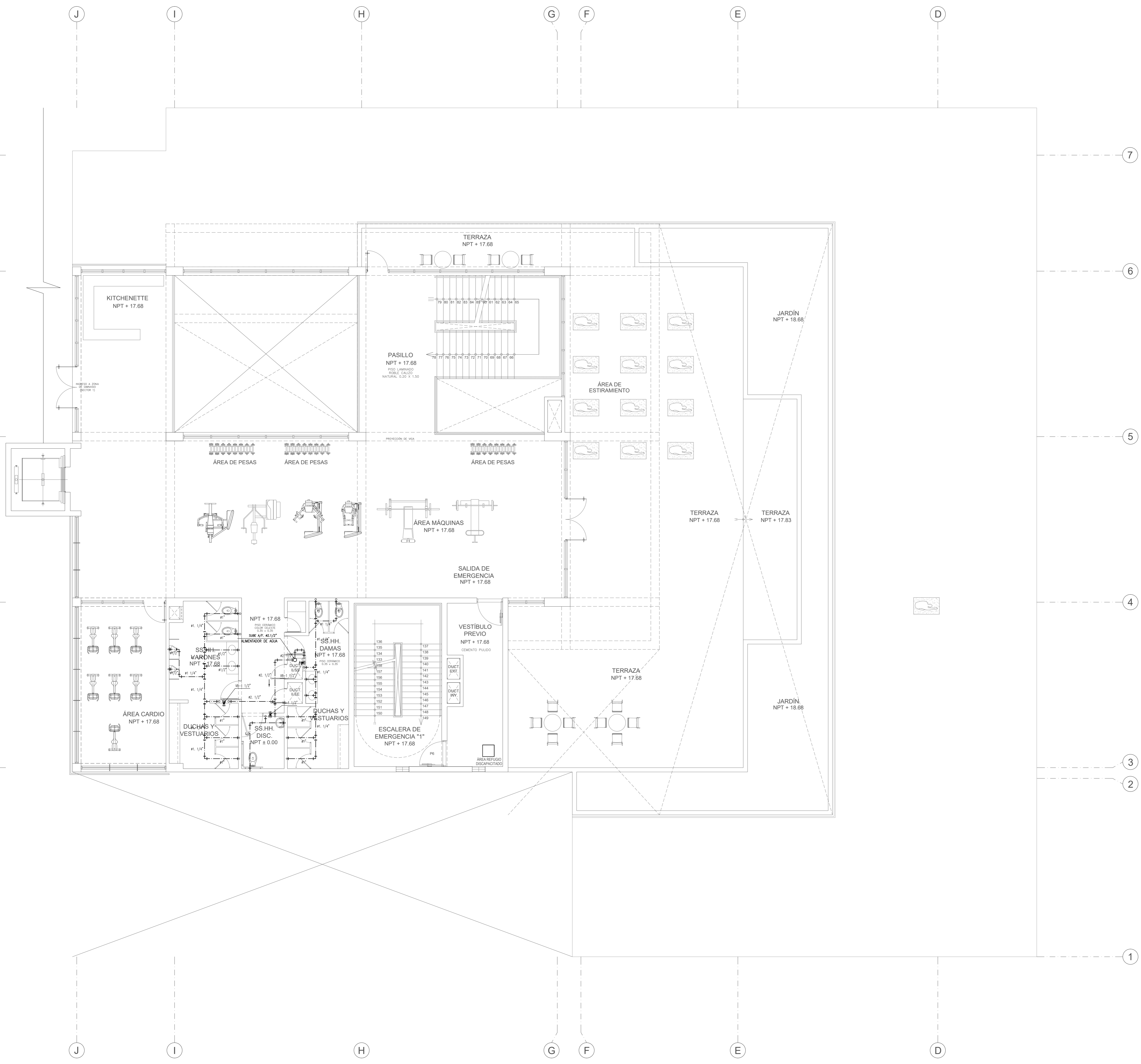


LEYENDA AGUA	
	TUBERIA PARA AGUA FRIA -PLASTICO PVC C-10
	VALVULA ESFERICA ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	VALVULA CHECK ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	GRIFO DE RIEGO
	REDUCCION EN TUBERIAS PARA AGUA
	CRUCE DE TUBERIAS SIN CONEXION
	CODO DE 90°
	CODO DE 45°
	TEE
	SENTIDO DE FLUJO
	GABINETE CONTRA INCENDIO

ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
- REDES DE MATERIALES, TUBERIAS Y ACCESORIOS A UTILIZARSE EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE SEAN DE BUENA CALIDAD, DE ACUERDO CON LAS NORMAS NACIONALES DE CALIDAD Y CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL REGLAMENTO NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERU.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION Y 1/2" UNION UNIVERSAL, INCLUYENDO SUS ACCESORIOS.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SEAN DE C-PVC RIGIDO DE UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE BOMBA METALICA.	
- SE UTILIZARA PASEMIENTO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.	
- LAS VALVULAS DE CIERRE SEAN DE ACERDO DE BRONCE O EN SU FALTA SE INCLUYA UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE REFLEJE EN PAREDES EN CALO O NO.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE IDENTIFICARA PROTEGIENDO CON MATERIAL AISLANTE TOMANDO EN CUENTA EL MANEJO DE AGUA Y/O VAPOR EN SU CASO.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SEAN PROTEGIDAS CON BOMBAS DE MANO A VIBRACION CUANDO SE MANEJE EN SU PRESENTA FUERA O INTERIORES DE PAREDES.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEAN DE ACERO S20K40.	
- PARA MAS DETALLES.	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA (CLASE 10 O 7.5), NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).	

PLANTA CUARTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TITULO DE INVESTIGACION: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>	
<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>PLANO: II.SS. - AGUA</p>		<p>ESCALA: 1/75</p>
<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>ESPECIFICACION: CUARTA PLANTA - SECTOR 1</p>		<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>				<p>NO. DE LÁMINA: IS-04</p>



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

RED DE AGUA:

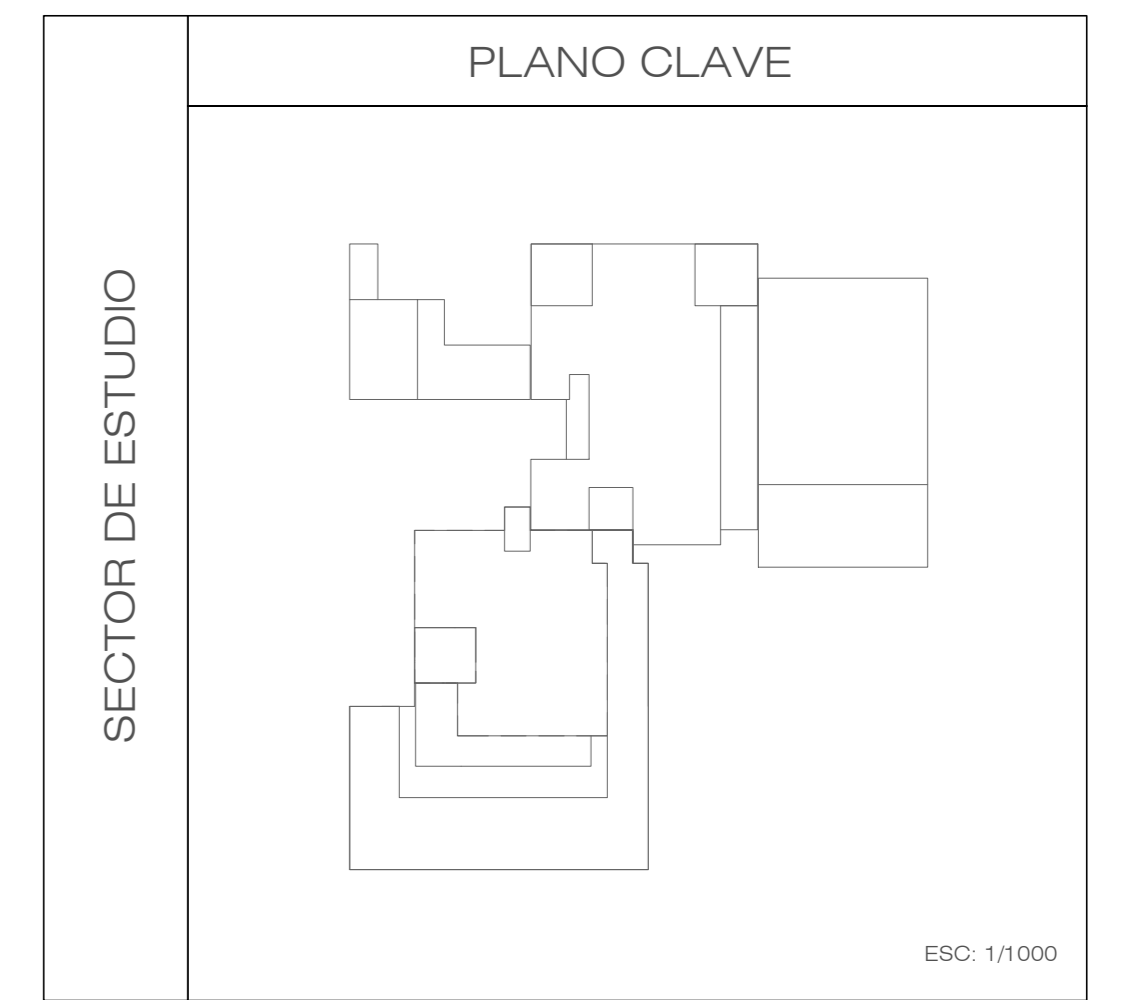
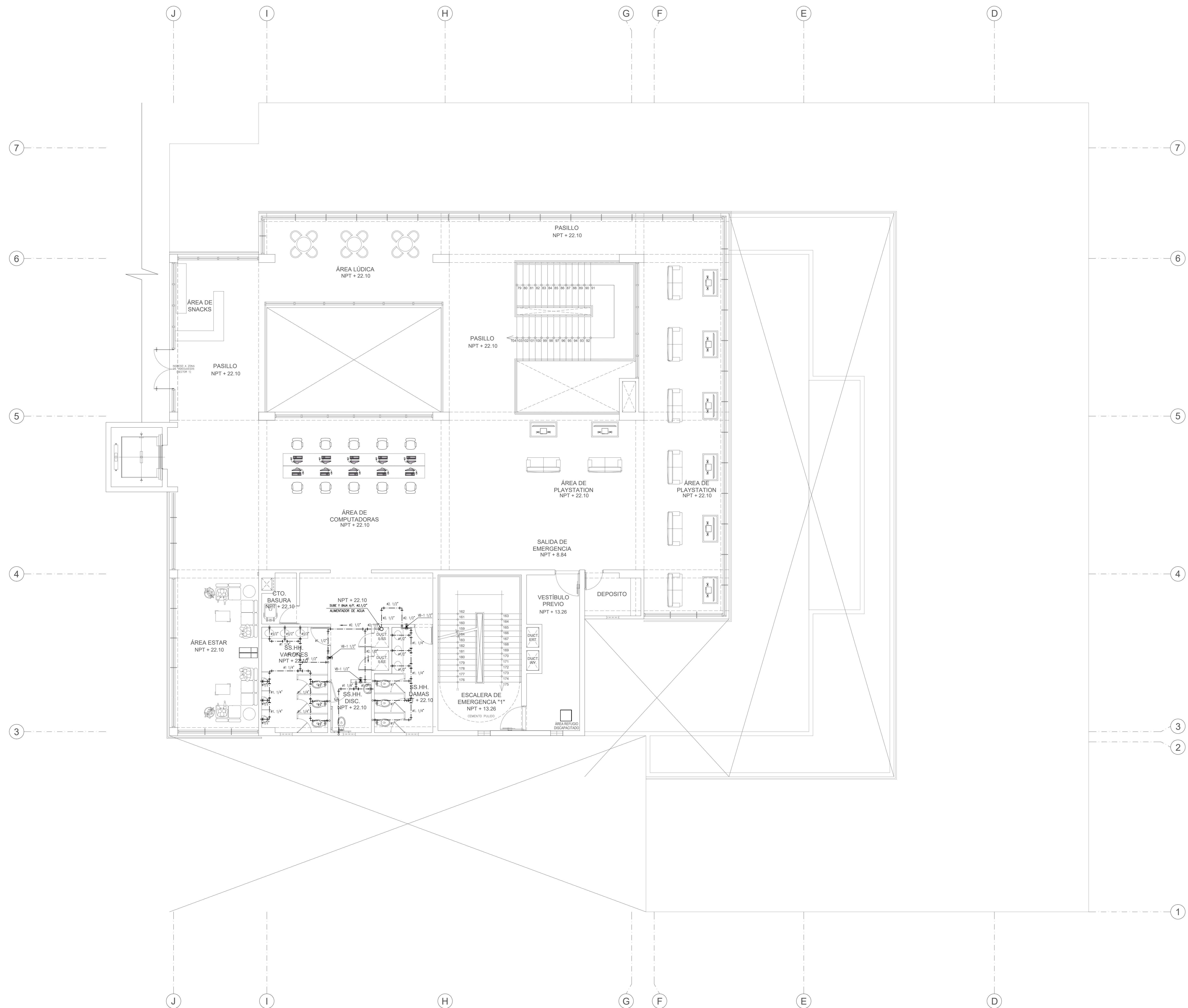
- SE USARÁN MATERIALES, TUBERÍAS Y ACCESORIOS A UTILIZADOS EN LOS PROYECTOS DE AGUA FRÍA CALIENTE SEÑAL DE BUENA CALIDAD, DE ACUERDO CON LAS NORMAS TÉCNICAS DE DISEÑO Y CON LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS EN EL REGLAMENTO NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERÚ.
- LAS TUBERÍAS PARA AGUA FRÍA DE PVC RÍGIDO CLASE 10, UNIÓN A SIMPLE PRESIÓN Y ACCESORIOS DE VIDRIO METÁLICO.
- LAS TUBERÍAS PARA AGUA CALIENTE SEÑAL DE C-PVC RÍGIDO DE UNIÓN A SIMPLE PRESIÓN Y ACCESORIOS DE VIDRIO METÁLICO.
- SE UTILIZARÁ PASEMUNDO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.
- LAS VALVULAS DE CIERRE SEÑAL DE ACERVO DE BRONCE EN CADA VALVULA SE INCLUIRÁ UNA UNIÓN UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERÍAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE REFLEJE EN PAREDES EN CALO O NOCALO.
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE IDENTIFICARÁ PROTEGIENDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LANA DE VIDRIO, VOY AISLADO EN FRÍO.
- LOS REDES DE AGUA FRÍA Y AGUA CALIENTE SEÑAL PROYECTADA CON BOMBAS DE BOMBA A VIBRACIONES CUANDO SE ANALICE EN CASO PRESENTEN FUERA O RIESGOS DE PRESIÓN.
- LAS TUBERÍAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEÑAL DE ACERO S20K-40, PARA S20K-40 (P-2).

NOTA:

- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEVEN SER DE PVC PARA AGUA (CLASE 10 O 7.5), NUNCA USAR TUBERÍAS DE DESAGÜE (PVC - S4).

PLANTA QUINTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>	
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>	<p>PLANO: II.SS. - AGUA</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IS-05</p>
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>	<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: QUINTA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>

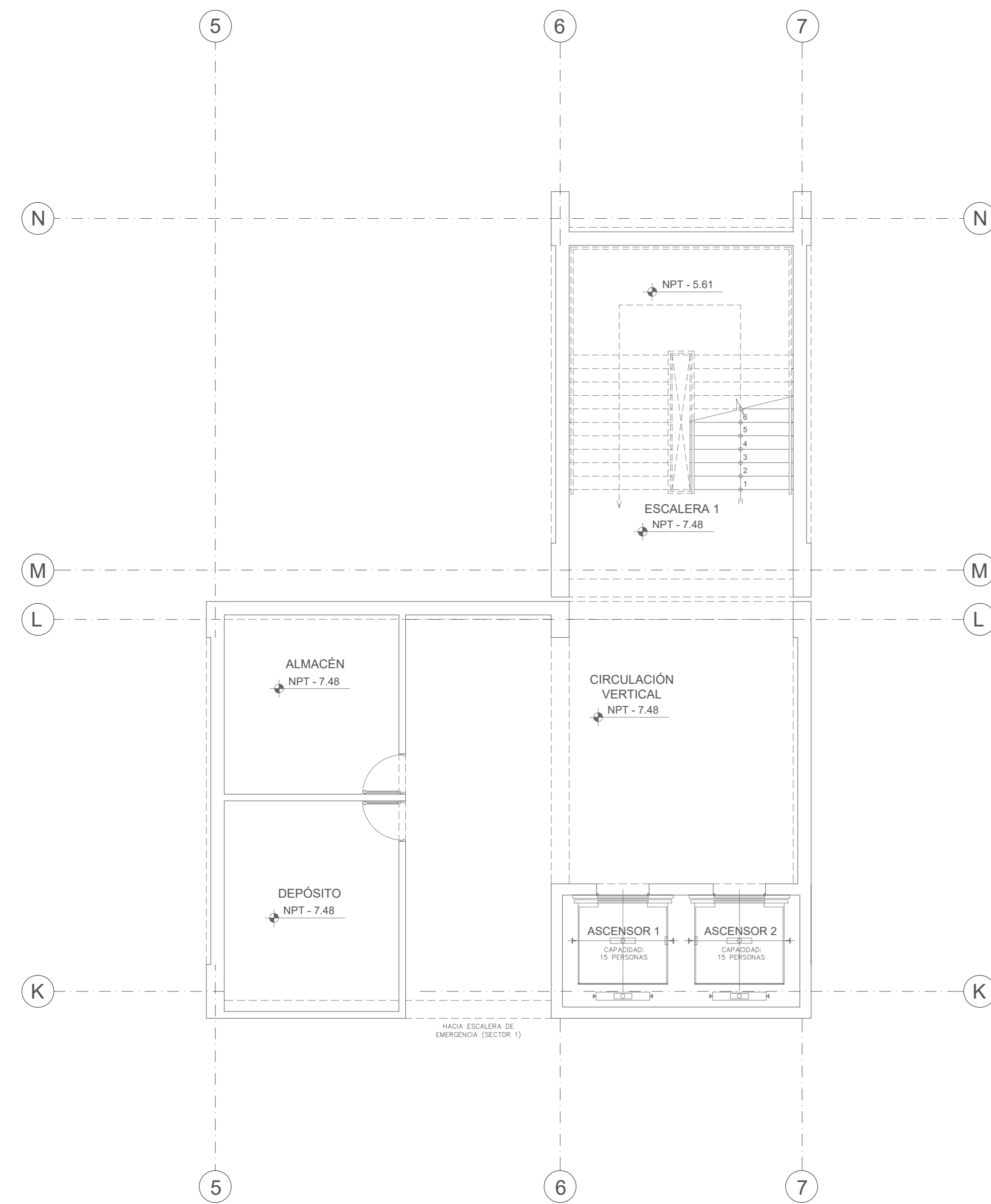
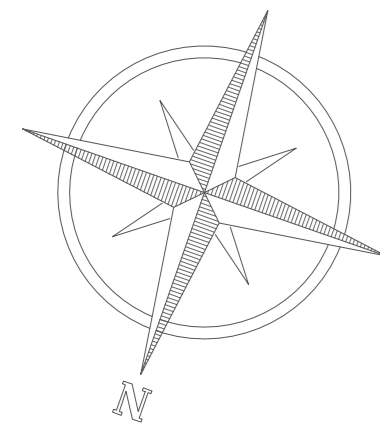


LEYENDA AGUA	
	TUBERIA PARA AGUA FRIA -PLASTICO PVC C-10
	VALVULA ESFERICA ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	VALVULA CHECK ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	GRIFO DE RIEGO
	REDUCCION EN TUBERIAS PARA AGUA
	CRUCE DE TUBERIAS SIN CONEXION
	CODO DE 90°
	CODO DE 45°
	TEE
	SENTIDO DE FLUJO
	GABINETE CONTRA INCENDIO

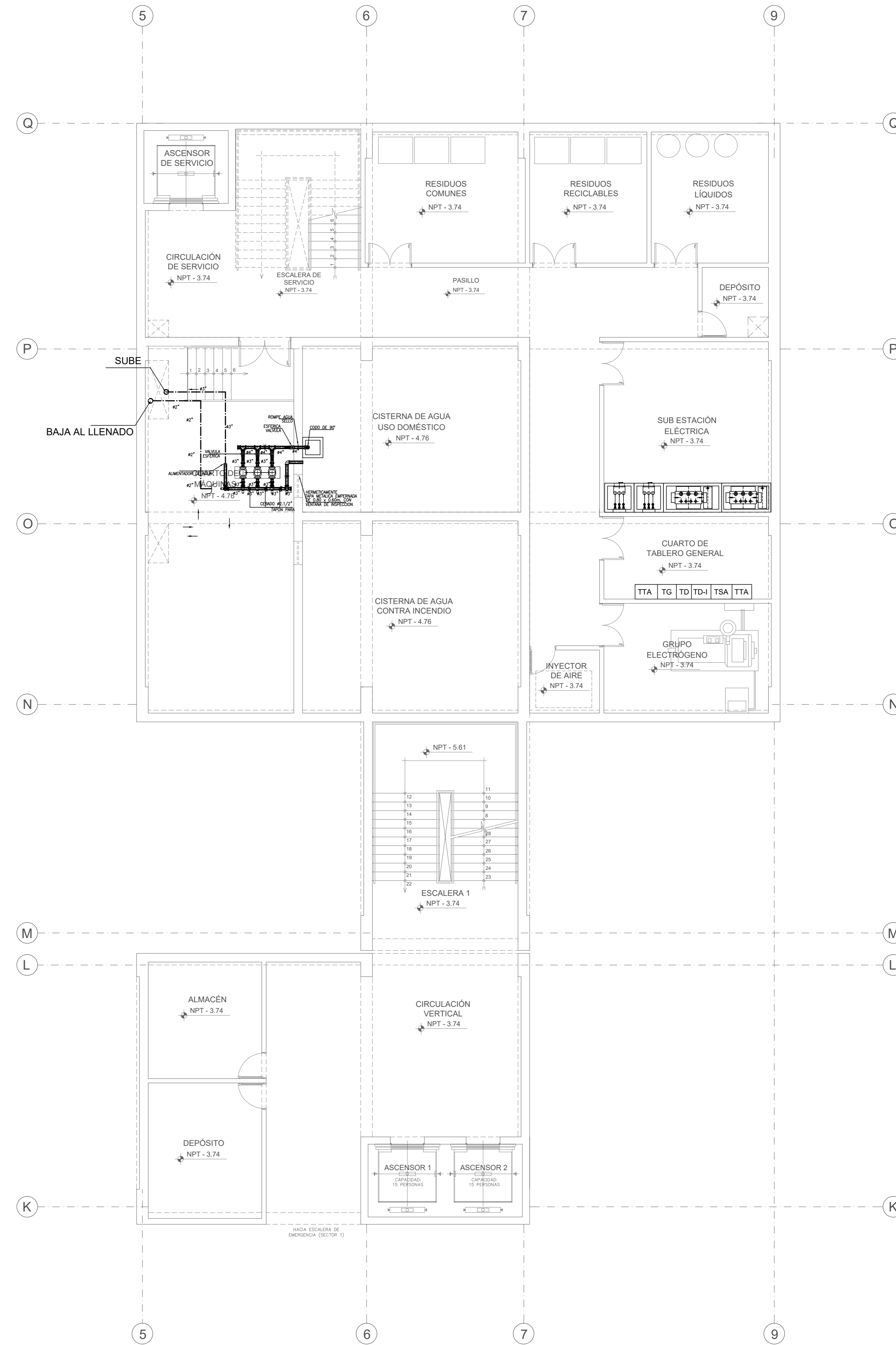
ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
- TUBERIAS, VALVULAS, TUBERIAS Y ACCESORIOS A UTILIZARSE EN LA RED DE AGUA FRIA CALIENTE SERAN DE BUENA CALIDAD, DE ACUERDO CON LAS NORMAS NACIONALES DE CALIDAD Y CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL REGULARMENTO NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERU.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE BOMBA METALICA.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SERAN DE C-PVC RIGIDO DE UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE BOMBA METALICA.	
- SE UTILIZARA PASEMUNDO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTAMIENTO TOMADO APROPIADO.	
- LAS VALVULAS DE CHEQUERA SERAN DE ACERNO DE BRONCE EN CADA VALVULA SE INCLUIRA UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CAJA O NO.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE IDENTIFICARA PROTEGIENDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LANA DE VIDRIO, 100 GRAMOS EN FLUJO.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SERAN PROTEGIDAS CON BOMBOS DE MANDO A PRESION PARA GARANTAR SU MANEJO EN CASO DE PRESION FUERA O REDUCCION DE PRESION.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SERAN DE ACERO S304-L0.	
- PARA MAS DETALLES.	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA (CLASE 10 O 7.5), NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).	

PLANTA SEXTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>	<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>	<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: II.SS. - AGUA ESPECIFICACIÓN: SEXTA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>
<p>ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IS-06 N° DE LÁMINA: 114</p>



PLANTA SEGUNDO SÓTANO
ESC: 1/75

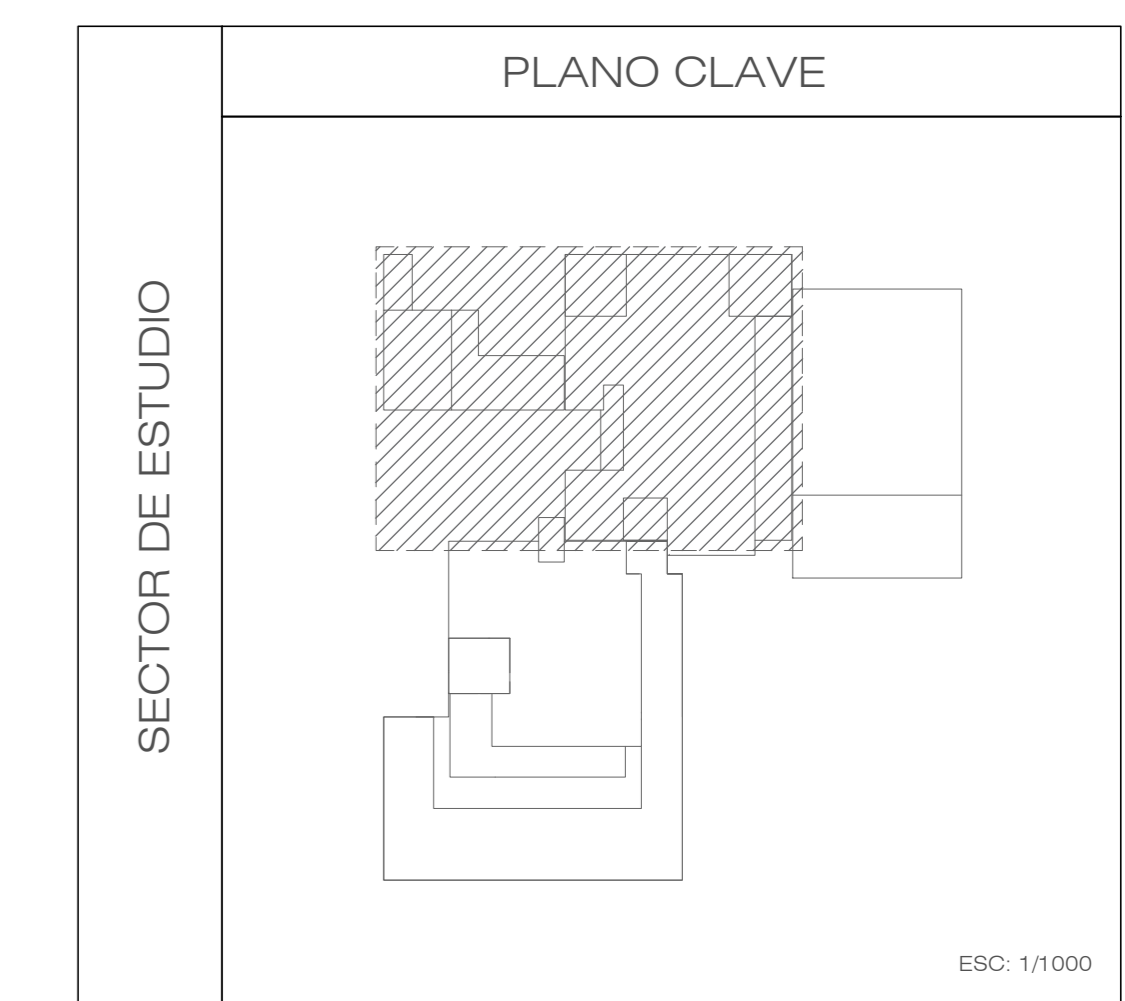
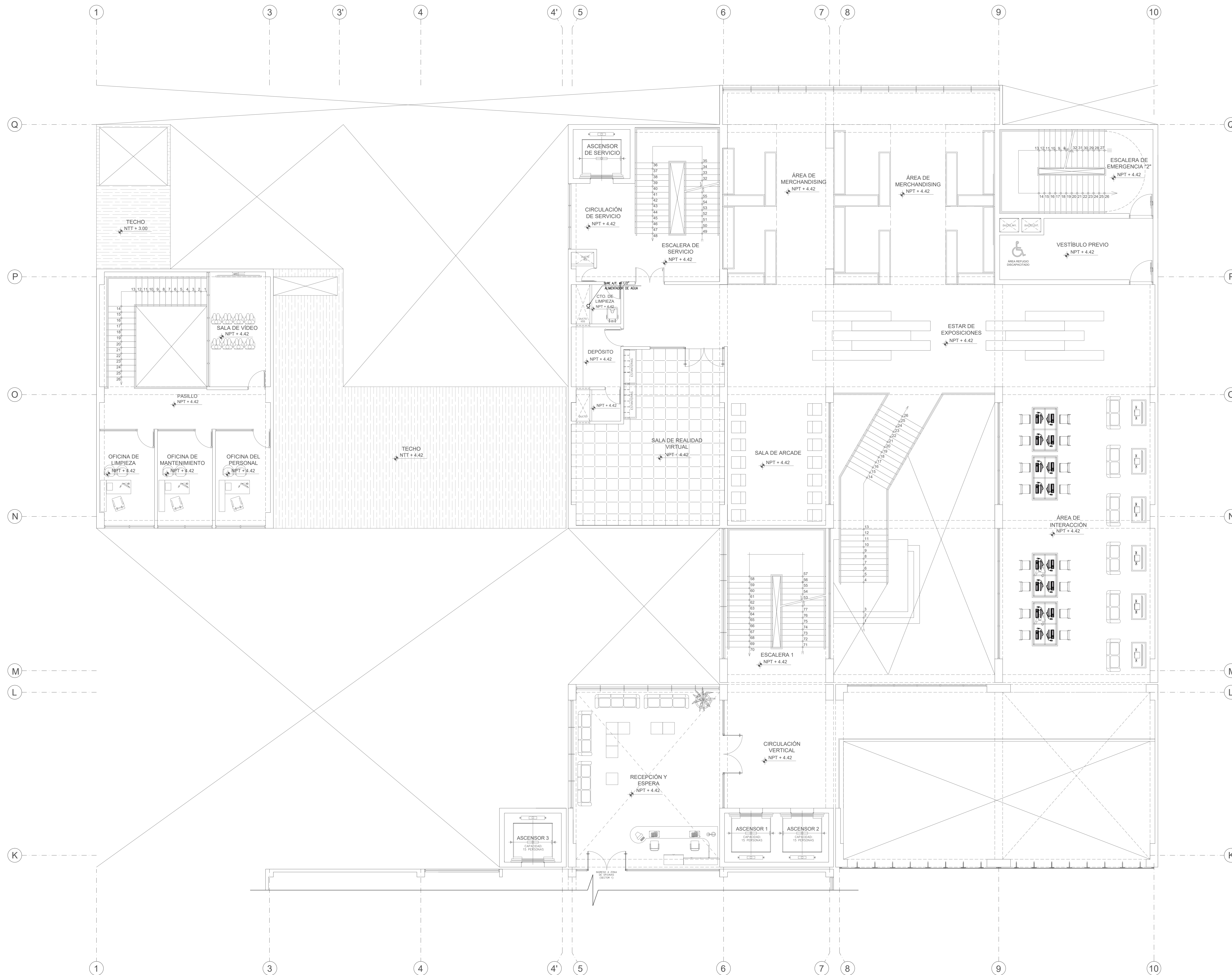
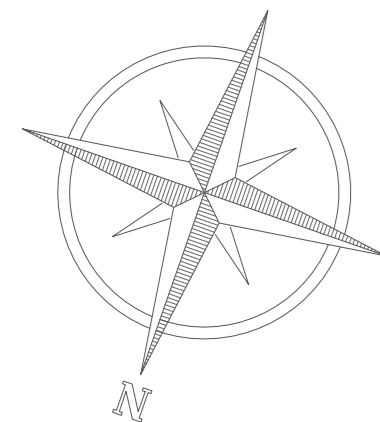


PLANTA PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75

LEYENDA AGUA	
	TUBERÍA PARA AGUA FRIA -PLASTICO PVC C-10
	VALVULA ESFERICA ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	VALVULA CHECK ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	GRIFO DE RIEGO
	REDUCCION EN TUBERIAS PARA AGUA
	CRUCE DE TUBERIAS SIN CONEXION
	CODO DE 90°
	CODO DE 45°
	TEE
	SENTIDO DE FLUJO
	GABINETE CONTRA INCENDIO

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	
RED DE AGUA:	
- REDES DE MATERIALES, TUBERÍAS Y ACCESORIOS A UTILIZARSE EN LA RED DE AGUA FRIA CALIENTE SEAN DE BUENA CALIDAD, SE ADQUIERAN CON UNA NORMA TÉCNICA DE DISEÑO Y CALIDAD HOMOLOGADAS EN EL REGISTRO NACIONAL DE INGENIERERÍA DEL PERÚ.	
- LAS TUBERÍAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNIÓN A SIMPLE PRESION Y UNIÓN MECÁNICA RESISTENTE A LA CORROSION.	
- LAS TUBERÍAS PARA AGUA CALIENTE SEAN DE C-PVC RIGIDO DE UNIÓN A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE MISMA MATERIA.	
- SE UTILIZARA PESAJEMIENTO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.	
- LAS VALVULAS DE CIERRE SEAN DE ACERO DE BRONCE O EN SU VALVULA SE INCLUYA UNA UNIÓN UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERÍAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERÍAS EN CAJA O OCULTAS.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DISEÑARÁ PROTEGIDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN CUENTA EL TIPO DE USO, Y/O AISLADO EN TUBO.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SEAN PROTEGIDAS CON BOMBOS DE MANDO A VÍDEO PARA CUANDO SE ANALICE EN CASO DE PRESIÓN O FUGA DE PRESIÓN.	
- LAS TUBERÍAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEAN DE ACERO S20-K40, PARA 200A (200L).	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA CALIENTE (CLASE 10 O 7.5), NUNCA USAR TUBERÍAS DE DESAGUE (PVC - S4).	

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020, Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Gilbert y Senli.</p>	<p>TESISTA:</p> <p>ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>INSTALACIONES SANITARIAS</p>	<p>ASESOR:</p> <p>ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p> <p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p> <p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO:</p> <p>II.SS. - AGUA</p> <p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>PRIMER Y SEGUNDO SÓTANO - SECTOR 2</p>	<p>ESCALA:</p> <p>1/75</p> <p>FECHA:</p> <p>NOVIEMBRE 2020</p>
	<p>COD. DE LÁMINA:</p> <p>IS-08</p>		<p>Nº DE LÁMINA:</p> <p>116</p>

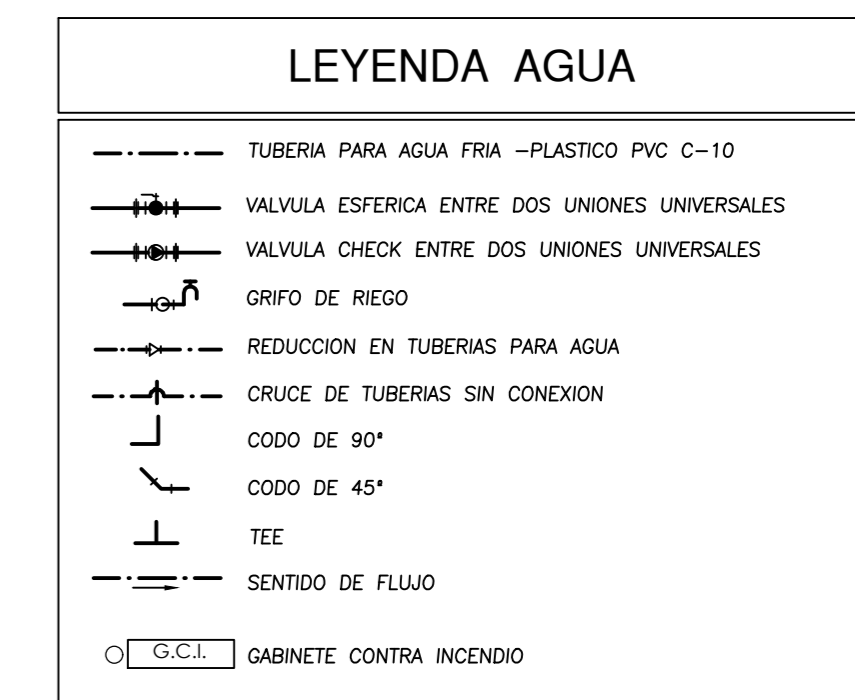
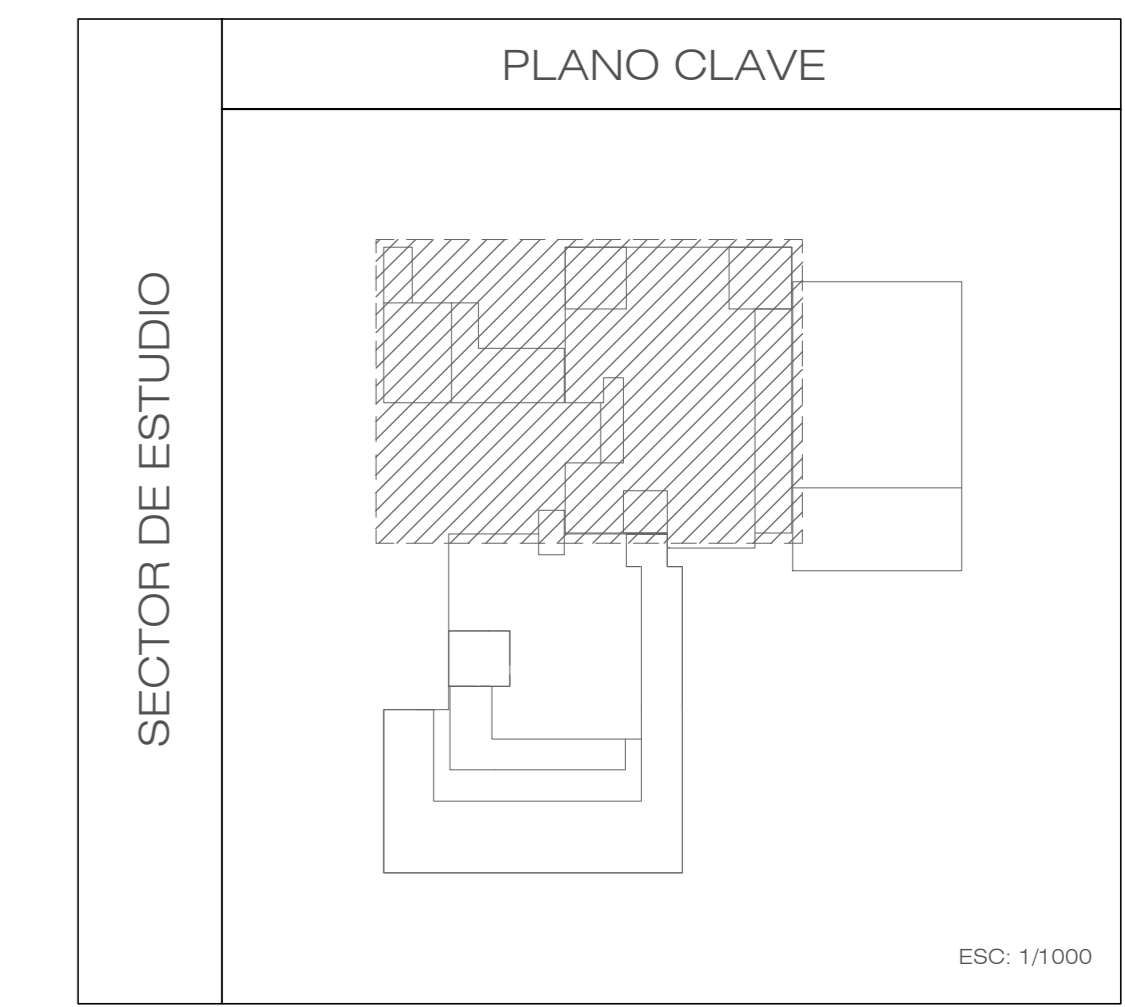
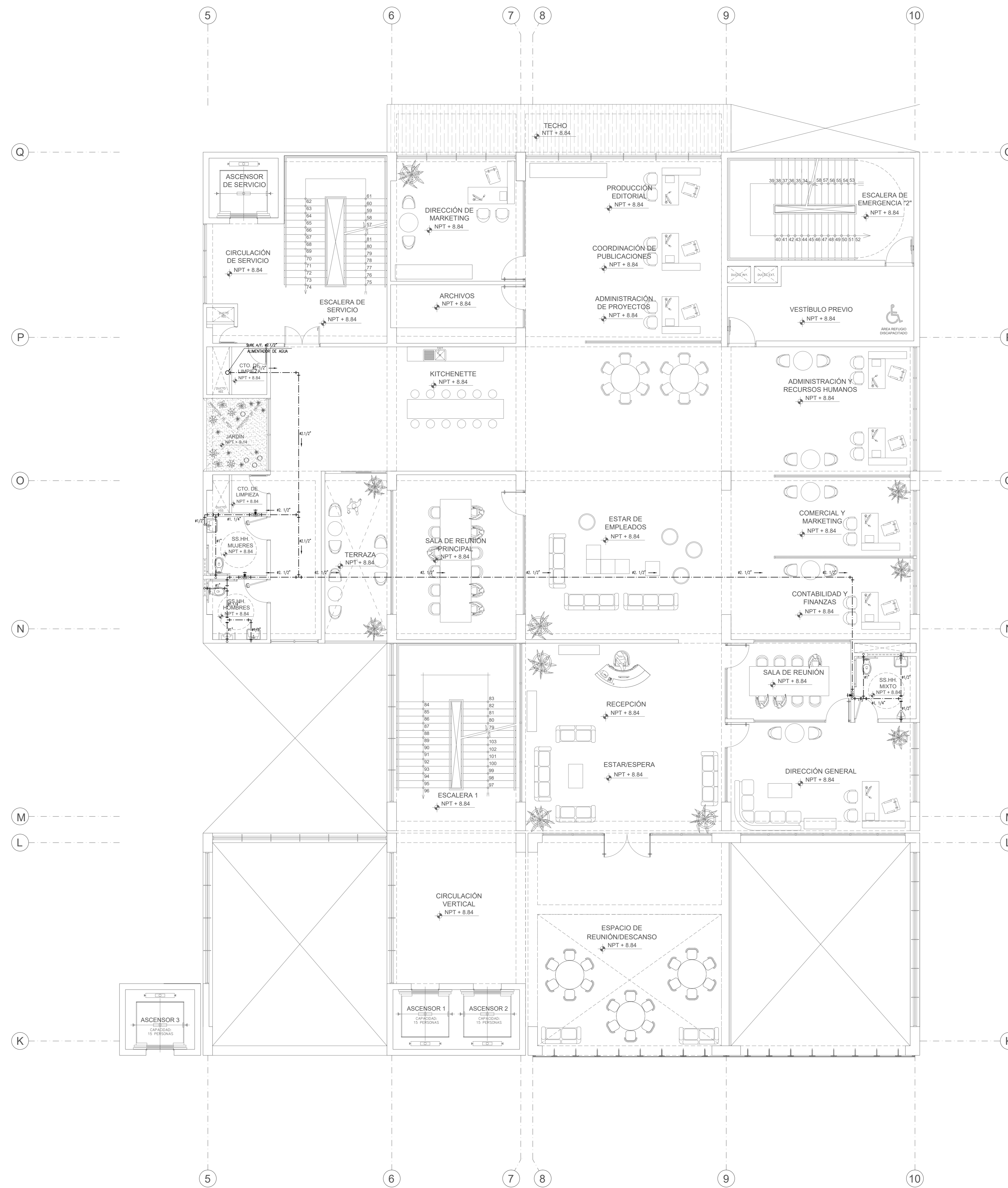
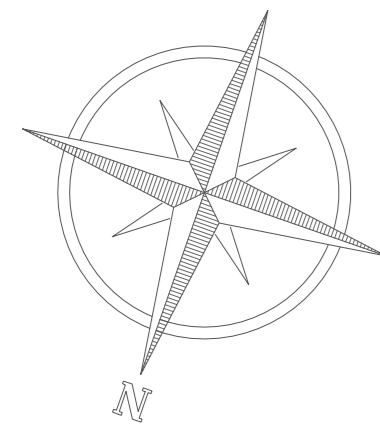


LEYENDA AGUA	
	TUBERIA PARA AGUA FRIA - PLASTICO PVC C-10
	VALVULA ESFERICA ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	VALVULA CHECK ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	GRIFO DE RIEGO
	REDUCCION EN TUBERIAS PARA AGUA
	CRUCE DE TUBERIAS SIN CONEXION
	CODO DE 90°
	CODO DE 45°
	TEE
	SENTIDO DE FLUJO
	GABINETE CONTRA INCENDIO

ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
- SE USARAN MATERIALES, TUBERIAS Y ACCESORIOS A UTILIZARSE EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE SEAN DE BUENA CALIDAD, SE ADECUEN CON LAS NORMAS NACIONALES DE DISEÑO Y CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL REGlAMENTO NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERU.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIEGO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION Y A UNIONES UNIVERSALES CON ACCESORIOS.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SEAN DE C-PVC RIEGO DE UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE UNION MISTRA.	
- SE UTILIZARA PASEMUNDO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.	
- LAS VALVULAS DE CERRAMIENTO SEAN DE ACERNO SE SERVICIO EN UNA VALVULA SE INCLUYA UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CAJA O NOBLE.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DISEÑARÁ PROTEGIDO CON MATERIAL AISLANTE TOMANDO EN CUENTA EL RIESGO DE CONDENSACION POR FLUJO.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SEAN PROTEGIDAS CON BOMBAS DE VIBRO A VIBRO PARA EVITAR EL MANEJO EN SUS PRESENTES FUERA O INTERIORES DE PISOS.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEAN DE ACERO S20H-40.	
- PARA MAS DETALLES.	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA CALIENTE 10 O 7.5; NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).	

PLANTA SEGUNDO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.	TESISTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS	ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: II.SS. - AGUA	ESCALA: 1/75
ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROVINCIA: LIMA	DISTRITO: SAN MARTIN DE PORRES	FECHA: DICIEMBRE 2020
			COD. DE LAMINA: IS-10
			Nº DE LAMINA: 118



ESPECIFICACIONES TECNICAS

RED DE AGUA:

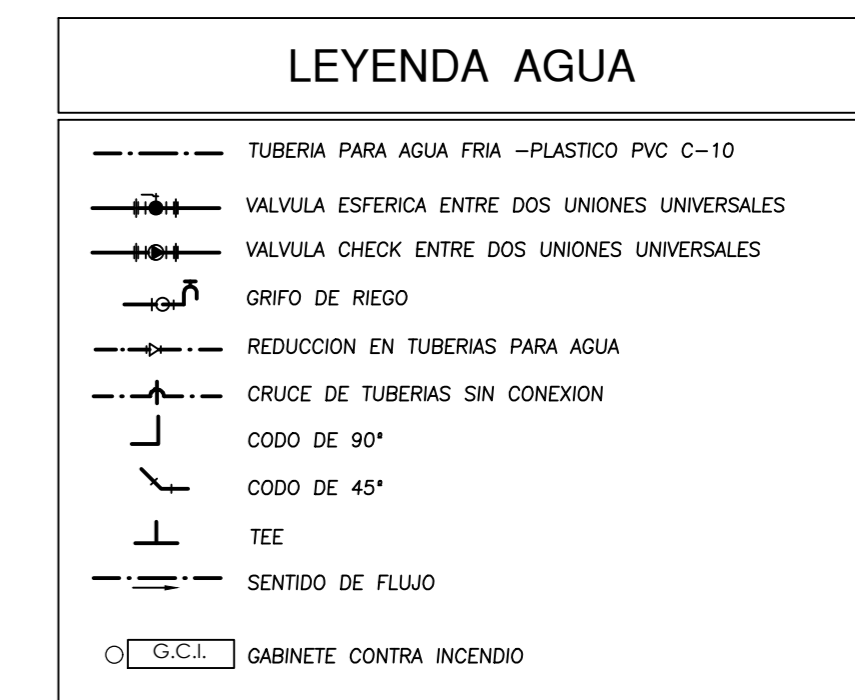
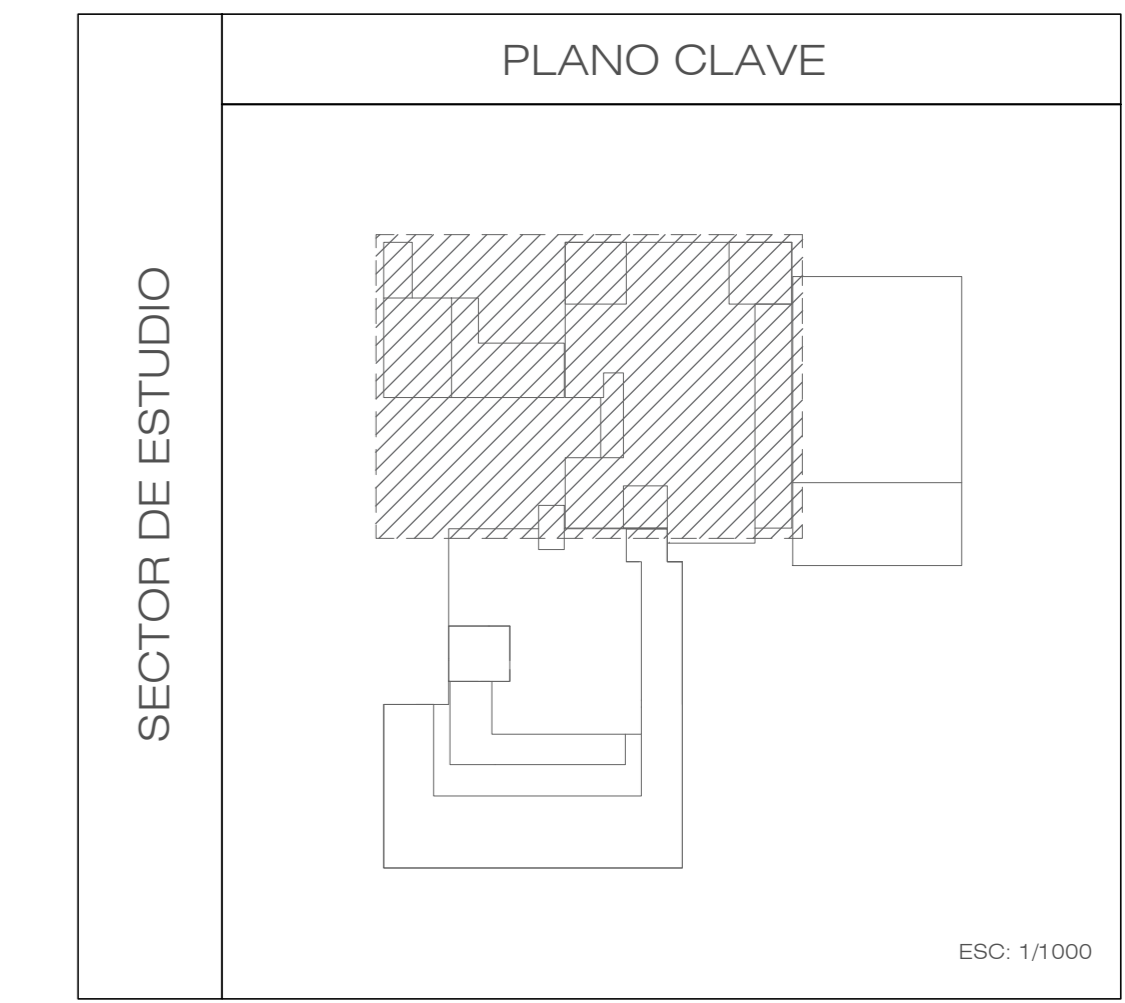
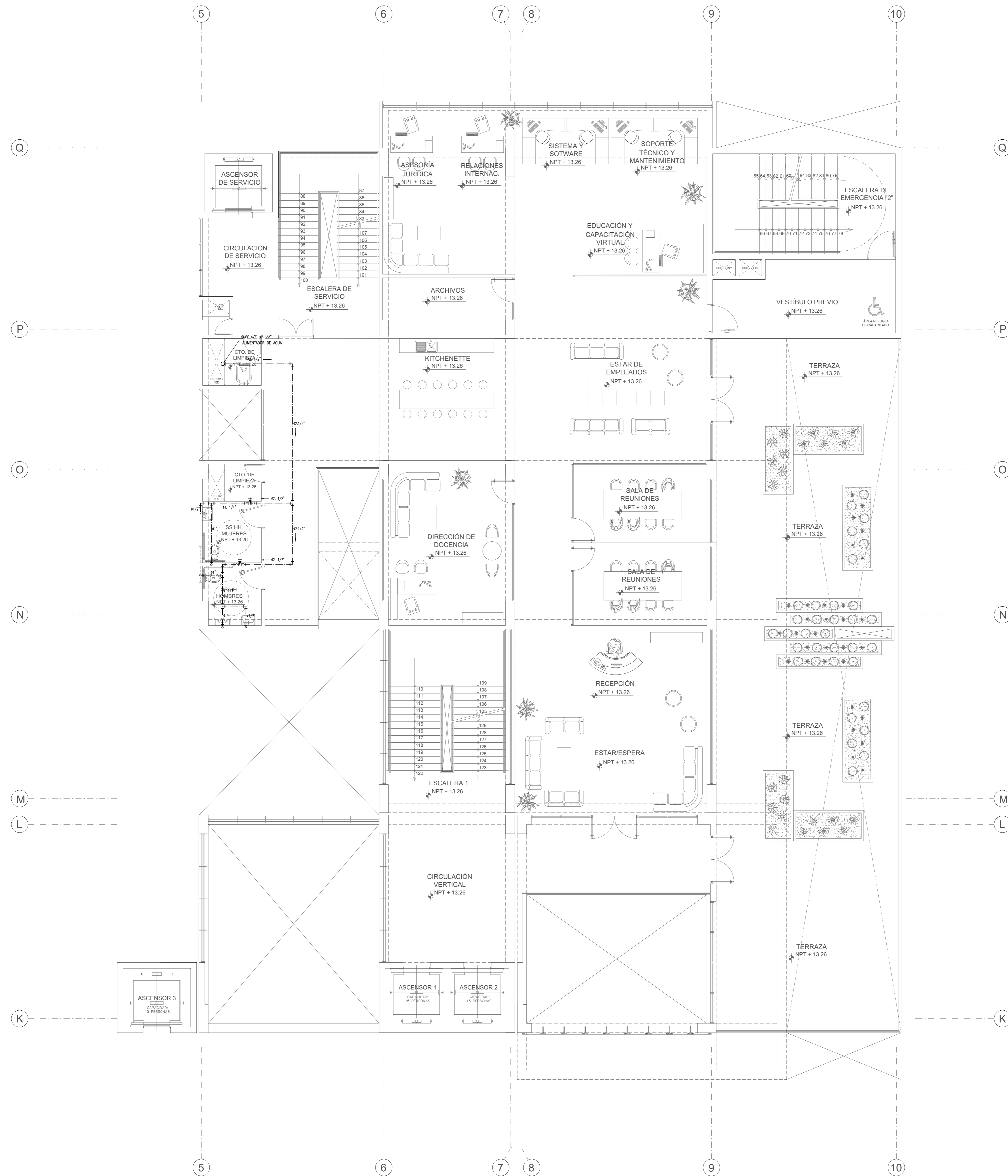
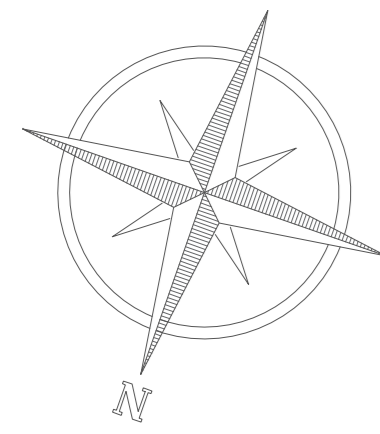
- SE USARAN MATERIALES, TUBERIAS Y ACCESORIOS A UTILIZARSE EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE SEAN DE BUENA CALIDAD, SE ACOJADO CON UN RECOMENDADO NACIONAL, SE DEBERAN COLOCAR BOMBAS ESTAMPADORAS EN EL RECOMENDADO NACIONAL, DE COORDINACIONES DEL PIANO.
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIEGO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION Y 1/2 UNION UNIVERSAL, RESISTENCIA 800 ACCIONES/CM².
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SEAN DE C-PVC RIEGO DE UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DEL MISMO MATERIAL.
- SE UTILIZARA PASEMIENTO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.
- LAS VALVULAS DE CIERRE SEAN DE ACERO DE BRONCE EN CADA VALVULA SE INCLUYA UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VERTICALES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE VALVULAS EN CADA O NUDO.
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DISEÑARÁ PROTEGIDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LANA DE VIDRIO, VOY AISLADO EN FLUJO.
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SEAN PROTEGIDAS CON BOMBAS DE VIBRO A TOLERANCIA SISMICA, 10 ANTES DE SU PRESENTA FUERA O INTERIO DE PARED.
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEAN DE ACERO S01-40, PARA 200A-200A/2.

NOTA:

- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA (CLASE 10 O 7.5), NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).

PLANTA TERCER NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senali.</p>		<p>TESISTA:</p> <p>ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>INSTALACIONES SANITARIAS</p>	
	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p>		<p>ESCALA:</p> <p>1/75</p>	
	<p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p>		<p>PLANO:</p> <p>II.SS. - AGUA</p>	
<p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>TERCERA PLANTA - SECTOR 2</p>		<p>FECHA:</p> <p>NOVIEMBRE 2020</p>
				<p>COO. DE LÁMINA:</p> <p>IS-11</p>
				<p>Nº DE LÁMINA:</p> <p>119</p>



ESPECIFICACIONES TECNICAS

RED DE AGUA:

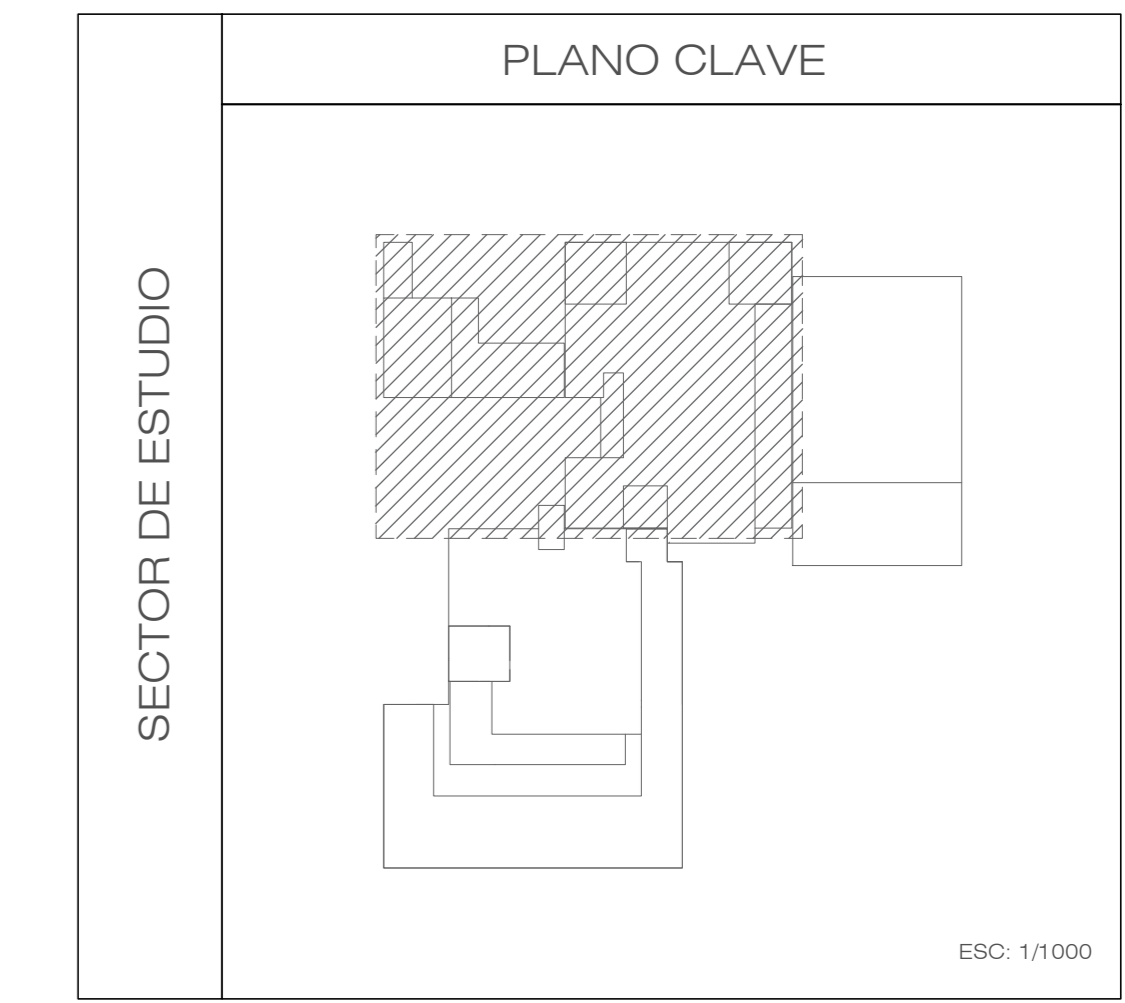
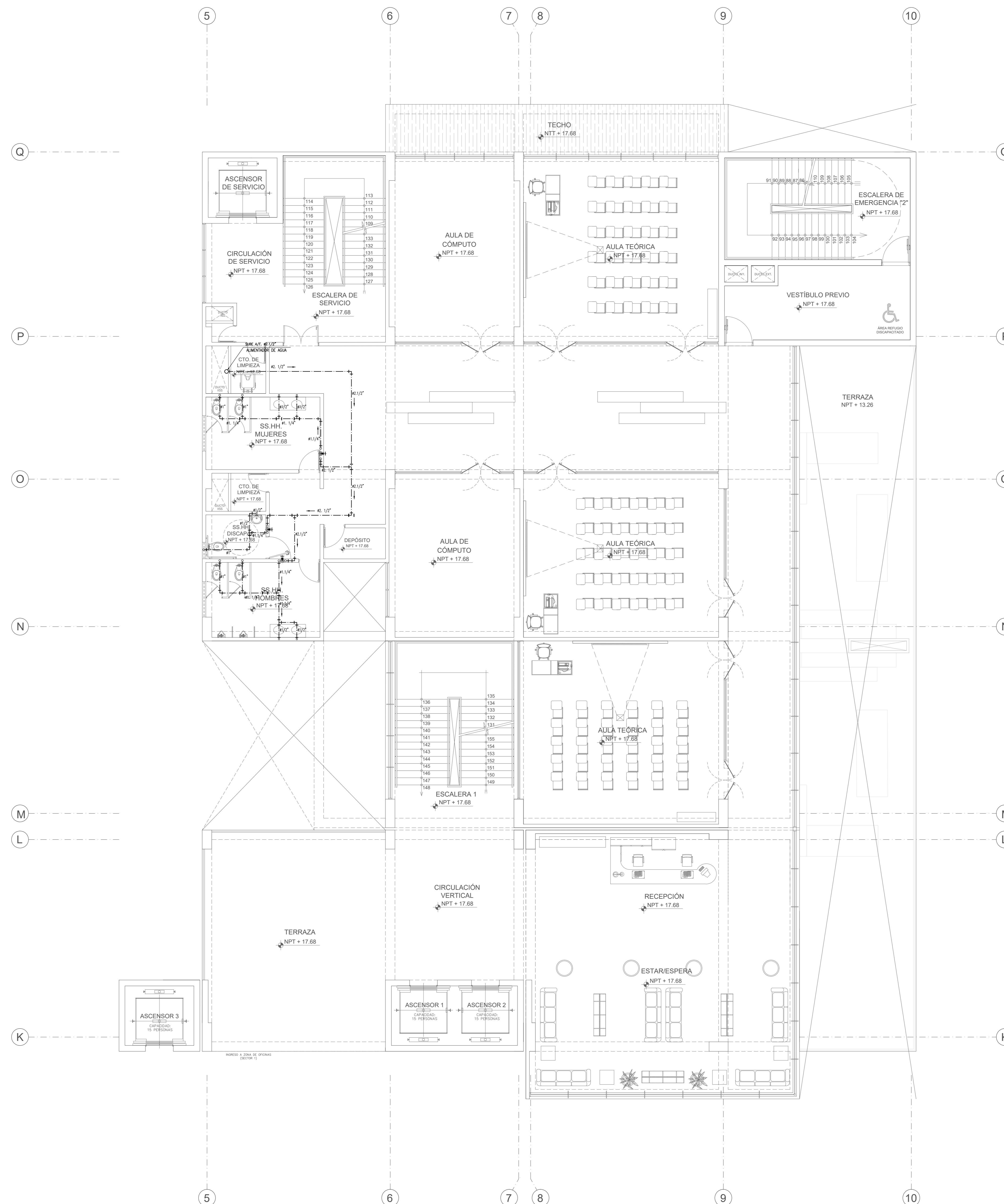
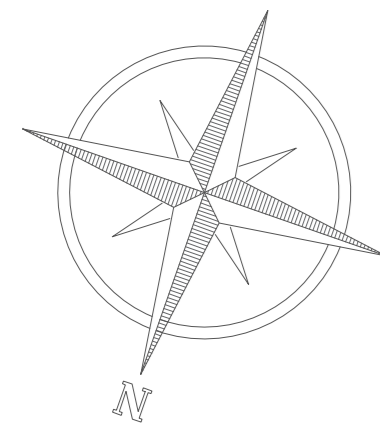
- TUBERIAS PARA AGUA FRIA Y ACCESORIOS EN LA RED DE AGUA FRIA CALIENTE SERAN DE BUENA CALIDAD, DE ACUERDO CON LAS NORMAS TECNICAS DE DISEÑO Y CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL REGlAMENTO NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERU.
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION.
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SERAN DE C-PVC RIGIDO DE UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE BOMBA METALICA.
- SE UTILIZARA PASEMIENTO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROXIMADO.
- LAS VALVULAS DE CERRAMIENTO SERAN DE ACERDO DE SERVICIO EN CADA VALVULA SE INCLUIRAN UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CAJA O NOCA.
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DENTRINARA PROTEGIDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LANA DE VIDRIO, VOI AISLADO EN FRIO.
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SERAN PROTEGIDAS CON BOMBAS DE VIBRO A VIBRACIONES CUANDO LO ANALISIS EN QUE PRESENTEN FUERA O RIESGOS DE PRESION.
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SERAN DE ACERO S304-40.

NOTA:

- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA (CLASE 10 O 7.5); NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).

PLANTA CUARTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>		<p>ESCALA: 1/75</p>	
<p>ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>PROVINCIA: LIMA</p>		<p>PLANO: II.SS. - AGUA</p>	
<p>DISTRITO: SAN MARTIN DE PORRES</p>		<p>ESPECIFICACIÓN: CUARTA PLANTA - SECTOR 2</p>		<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	
				<p>COD. DE LAMINA: IS-12</p>	
				<p>Nº DE LAMINA: 120</p>	

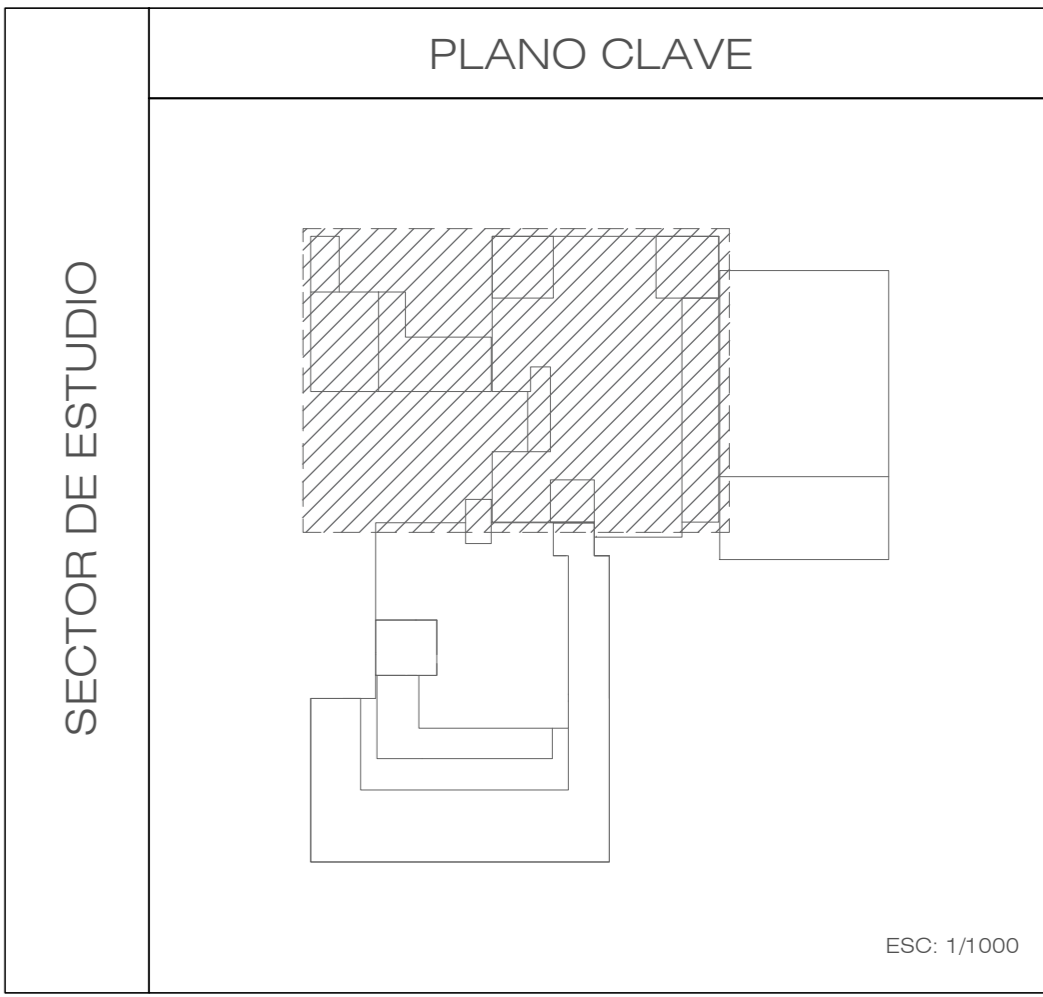
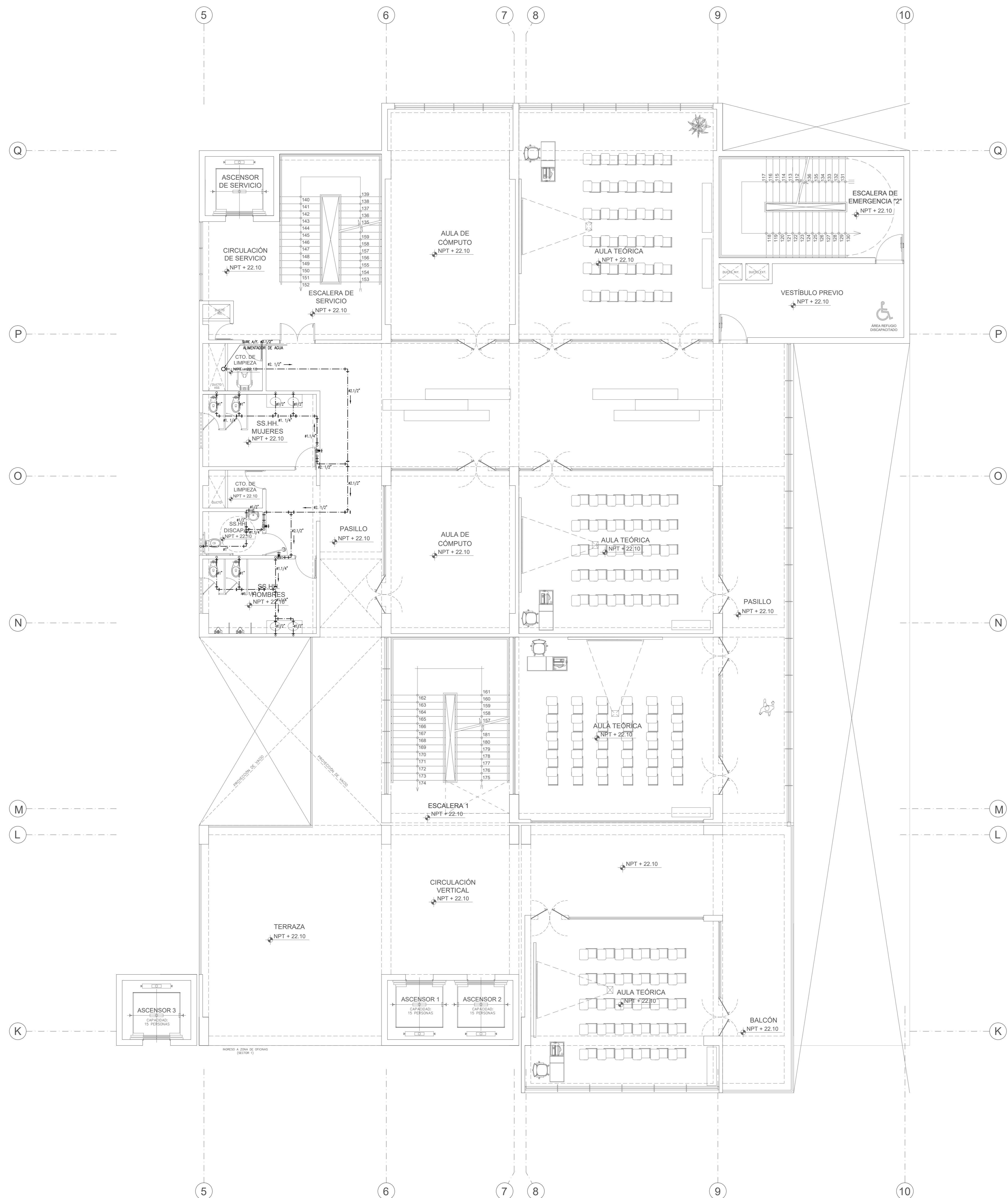
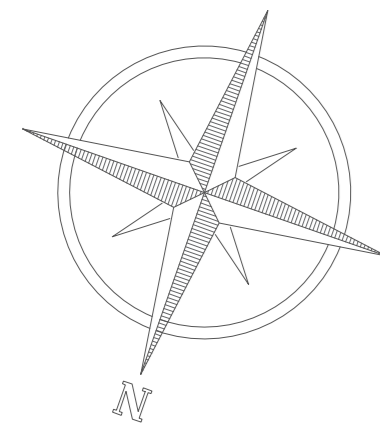


LEYENDA AGUA	
	TUBERIA PARA AGUA FRIA - PLASTICO PVC C-10
	VALVULA ESFERICA ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	VALVULA CHECK ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	GRIFO DE RIEGO
	REDUCCION EN TUBERIAS PARA AGUA
	CRUCE DE TUBERIAS SIN CONEXION
	CODO DE 90°
	CODO DE 45°
	TEE
	SENTIDO DE FLUJO
	GABINETE CONTRA INCENDIO

ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
- REDES DE MATERIALES, TUBERIAS Y ACCESORIOS A UTILIZARSE EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE SEAN DE BUENA CALIDAD, SE ACOJEREN CON UNA NORMA TECNICA DE DISEÑO Y CONTROL DE MATERIAS PRIMAS EN EL REGISTRO NACIONAL DE CERTIFICACIONES DEL PERU.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIEGO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION Y A UNIONES UNIVERSALES SON ACCESORIOS.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SEAN DE C-PVC RIEGO DE UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE UNION MATERIAL.	
- SE UTILIZARA PASEMUNDO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.	
- LAS VALVULAS DE CIERRE SEAN DE ACERNO DE BRONCE O EN SU DEFECTO SE INCLUYAN UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CAJA O NO.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DISEÑARÁ PROTEGIDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LAN DE VIDRIO, Y/O AISLADO EN FOFO.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SEAN PROYECTADAS CON BOMBAS DE BARRIL Y TUBERIAS CUANDO LO ANALISIS EN QUE PRESENTEN FUGAS O RIESGOS DE PRESION.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEAN DE ACERO S20K-40, PARA 200L (200L).	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA (CLASE 10 O 7.5), NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).	

PLANTA QUINTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Gilbert y Senli.		TESISTA: ABRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS	
	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES		PLANO: II.SS. - AGUA ESPECIFICACIÓN: QUINTA PLANTA - SECTOR 2	
	FECHA: DICIEMBRE 2020		ESCALA: 1/75 COO. DE LÁMINA: IS-13 Nº DE LÁMINA: 121	



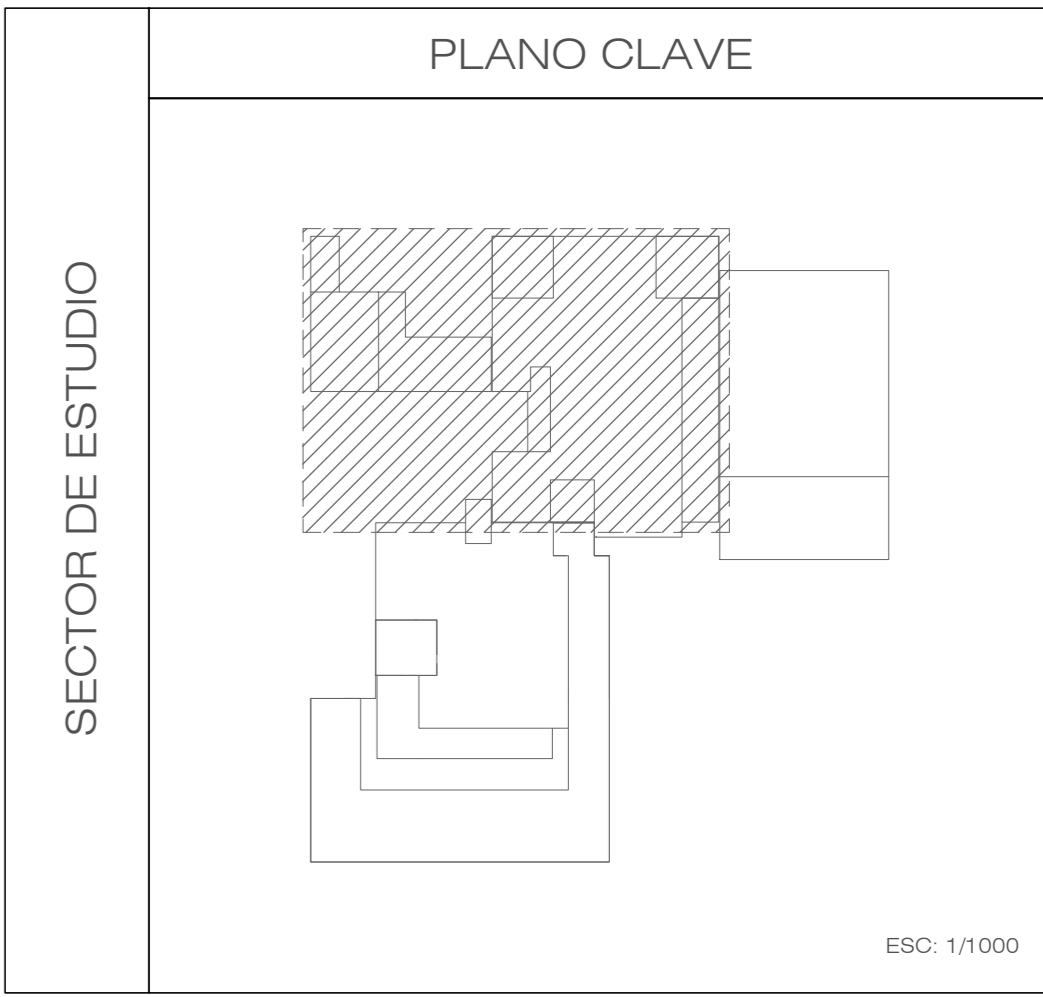
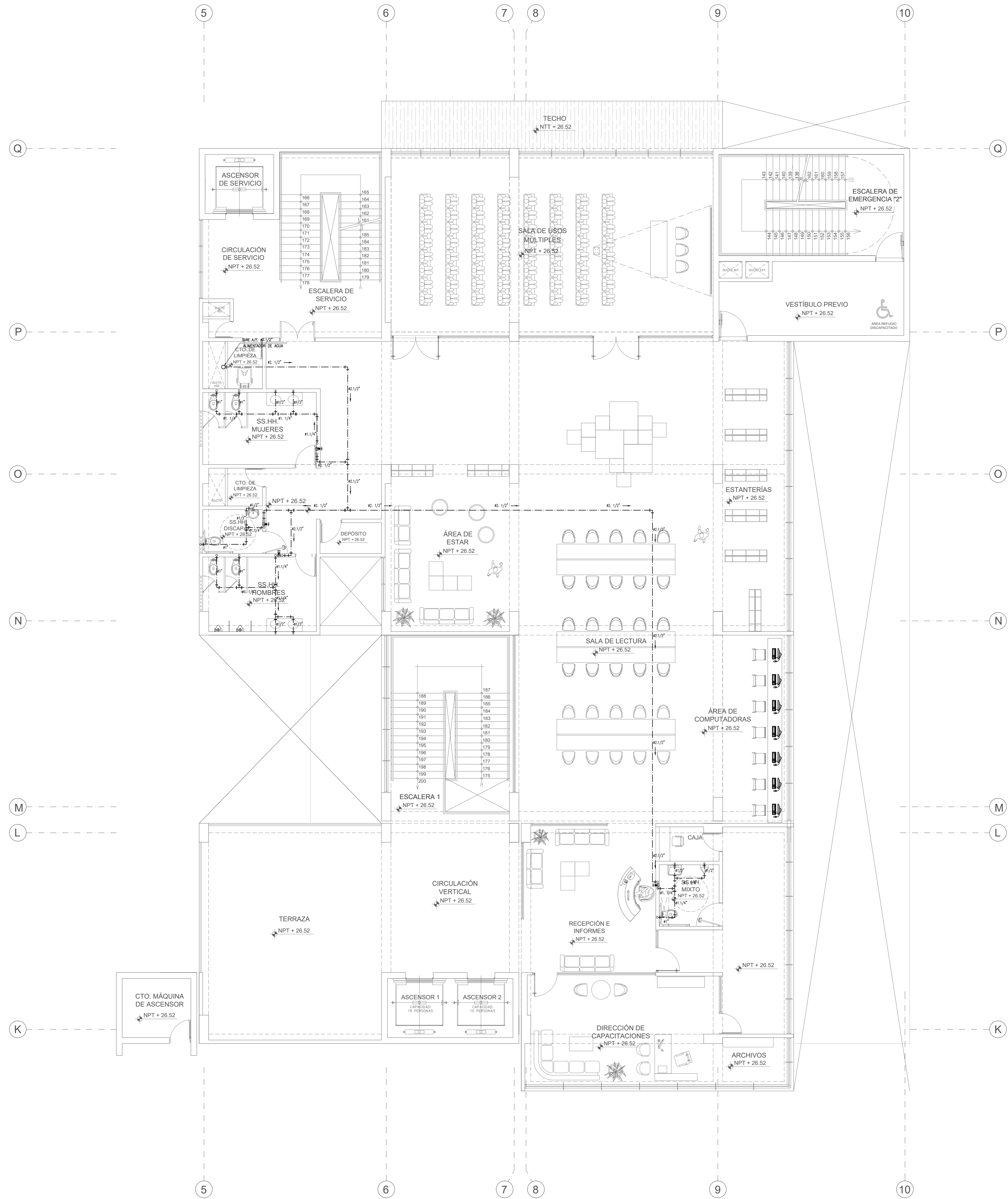
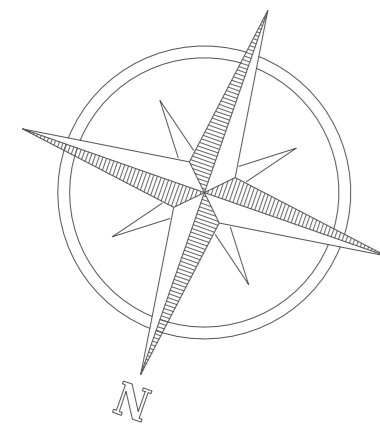
ESC. 1/1000

LEYENDA AGUA	
	TUBERIA PARA AGUA FRIA -PLASTICO PVC C-10
	VALVULA ESFERICA ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	VALVULA CHECK ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	GRIFO DE RIEGO
	REDUCCION EN TUBERIAS PARA AGUA
	CRUCE DE TUBERIAS SIN CONEXION
	CODO DE 90°
	CODO DE 45°
	TEE
	SENTIDO DE FLUJO
	GABINETE CONTRA INCENDIO

ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
- REDES SANITARIAS, TUBERIAS Y ACCESORIOS A UTILIZARSE EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE SEAN DE BUENA CALIDAD, SE ACOJEREN CON UNA NORMA TECNICA, SE DEBE USAR TUBERIAS ESTANDAR EN EL REGULARIDAD NACIONAL DE COORDINACION DEL PANA.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SEAN DE C-PVC RIGIDO DE UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE UNION A SIMPLE PRESION.	
- SE UTILIZARA PASEMIENTO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.	
- LAS VALVULAS DE CIERRE SEAN DE ACERO DE BRONCE O EN SU VALVULA SE INCLUYA UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CAJA O NO.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DISEÑARÁ PROTEGIDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LANA DE VIDRIO, VOY AISLADO EN FLEDO.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SEAN PROTEGIDAS CON BOMBAS DE VIBRO A TUBERIAS CUANDO SE ANALIZA EN QUE PRESENTA FUGA O RIESGO DE PRESION.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEAN DE ACERO S20-K40.	
- PARA SERIA PANELES.	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA CALIENTE 10 O 7.5; NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).	

PLANTA SEXTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.		TESISTA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS	
DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTIN DE PORRES		PLANO: II.SS. - AGUA ESPECIFICACIÓN: SEXTA PLANTA - SECTOR 2		ESCALA: 1/75 FECHA: DICIEMBRE 2020
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA		IS-14		COD. DE LAMINA: Nº DE LAMINA: 122

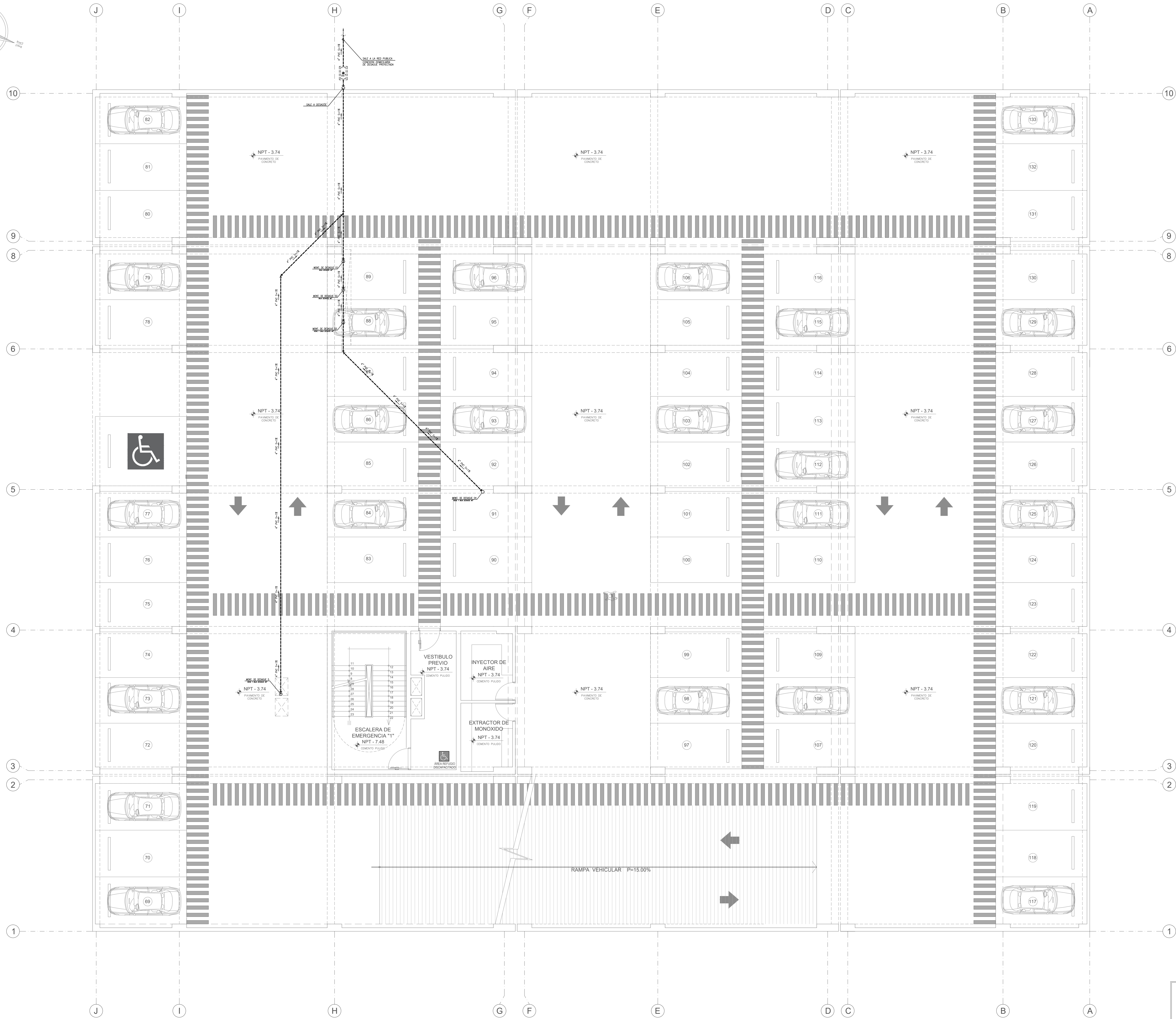
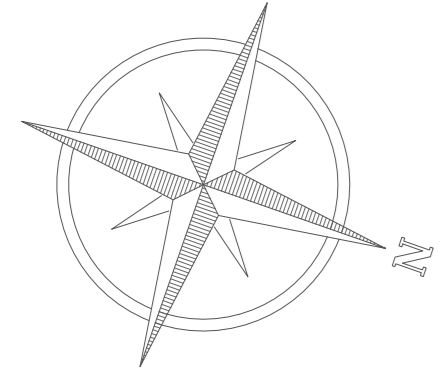


LEYENDA AGUA	
	TUBERIA PARA AGUA FRIA -PLASTICO PVC C-10
	VALVULA ESFERICA ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	VALVULA CHECK ENTRE DOS UNIONES UNIVERSALES
	GRIFO DE RIEGO
	REDUCCION EN TUBERIAS PARA AGUA
	CRUCE DE TUBERIAS SIN CONEXION
	CODO DE 90°
	CODO DE 45°
	TEE
	SENTIDO DE FLUJO
	GABINETE CONTRA INCENDIO

ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
- SE USARAN MATERIALES, TUBERIAS Y ACCESORIOS A ULTIMO EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE SEAN DE BUENA CALIDAD, SE ACOJADO CON UNA NORMA TECNICA, SE DEBERAN USAR LOS TIPOS ESTANDAR EN EL REGISTRO NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERU.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SEAN DE C-PVC RIGIDO DE UNION A SIMPLE PRESION Y REDUCCIONES DE TIPO METAL.	
- SE UTILIZARA PASEMONTA ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.	
- LAS VALVULAS DE CIERRE SEAN DE ACERO DE BRONCE O EN SU DEFECTO SE INCLUYA UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CAJA O NO.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE IDENTIFICARA PROTEGIENDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LANA DE VIDRIO, VOY AISLADO EN FIBRA.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SEAN PROTEGIDAS CON BOMBAS DE BOMBA A TUBERIAS CUANDO SE ANALIZA EN SU PRESENTA FUERA O INTERIO DE PRECINTA.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEAN DE ACERO ISO-40, PARA 200A (1/2").	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA (CLASE 10 O 7.5), NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - S4).	

PLANTA SÉPTIMO NIVEL
ESC: 1/75

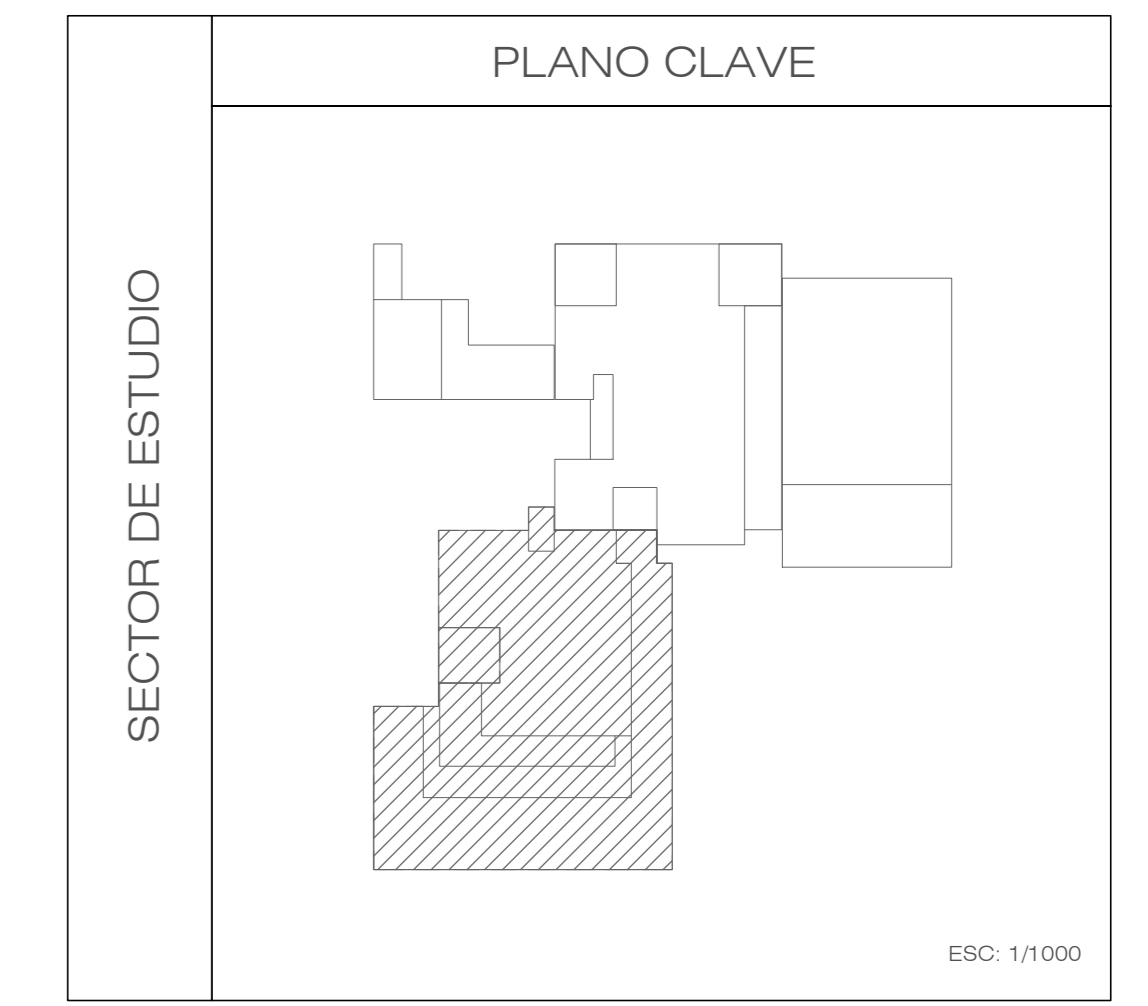
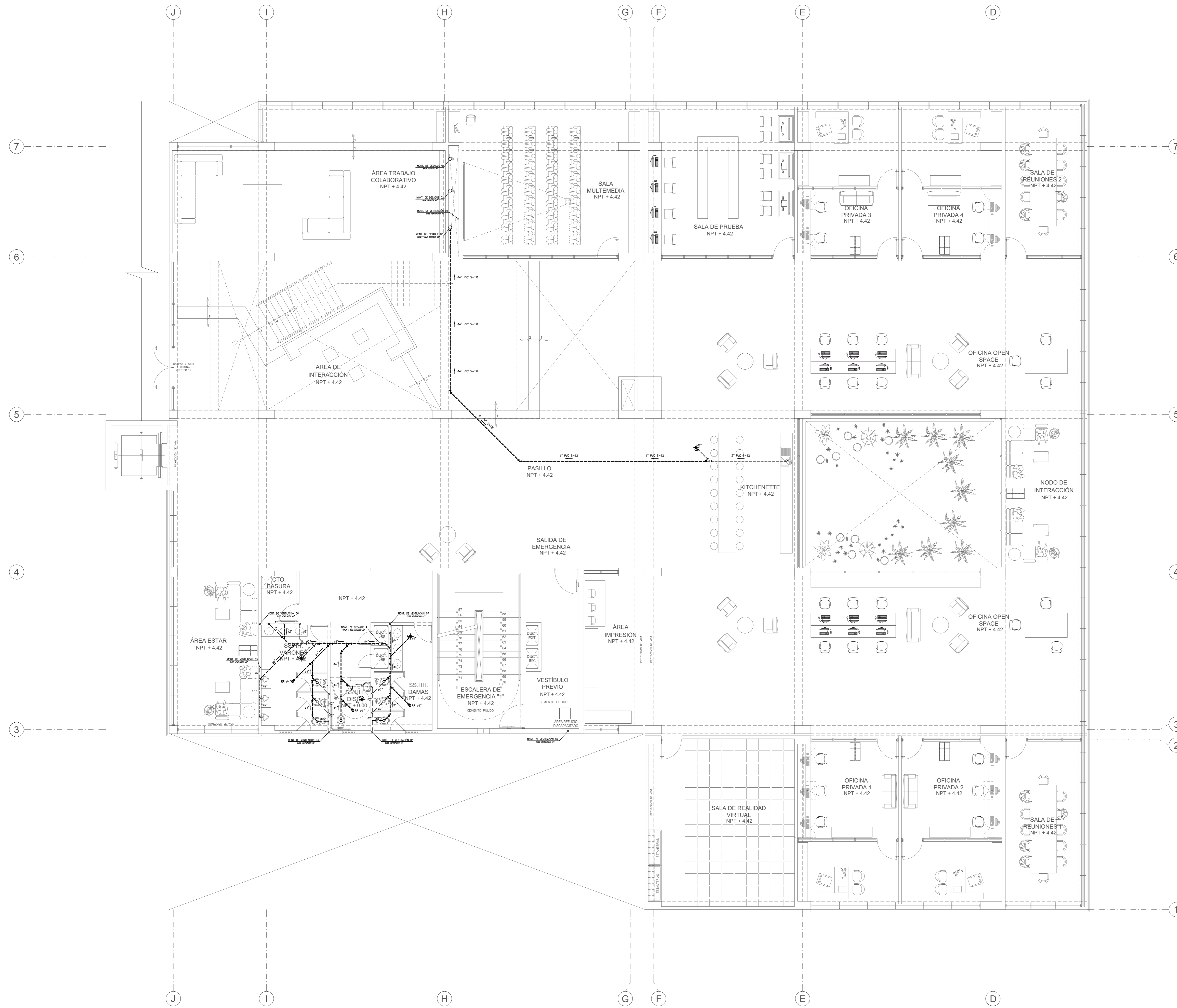
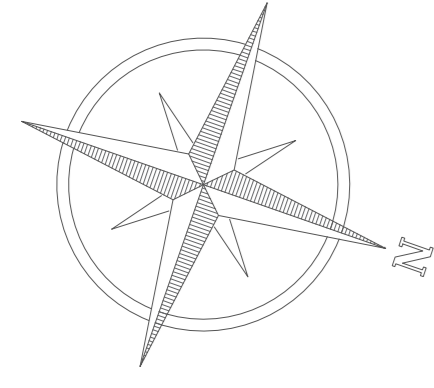
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020, Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senali.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS	
	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES		PLANO: II.SS. - AGUA ESPECIFICACIÓN: SÉPTIMA PLANTA - SECTOR 2	
	ESCALA: 1/75		FECHA: DICIEMBRE 2020	
		COO. DE LÁMINA: IS-15		
		Nº DE LÁMINA: 123		



LEYENDA DESAGUE	
	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DL
	TUBERIA COCINA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DL
	TUBERIA PARA VENTILACION - PLASTICO PVC-DL
	REDUCCION EN TUBERIA DE DESAGUE
	REGISTRO DE BRONCE RODADO A BASE DE FIBRA
	TRAMPA "U"
	SIJUELO DE BRONCE A BASE DE FIBRA CON TRAMPA "U"
	SIJUELO DE BRONCE A BASE DE FIBRA CON TRAMPA "U" COD. 45"
	TRIE SIMPLE
	CAJA DE REGISTRO DE AMPOSTERA CON TAPA DE CONCRETO
	CAJA DE REGISTRO CONCRETA CON REGISTRO RODADO
	COLADOR

PLANTA PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75

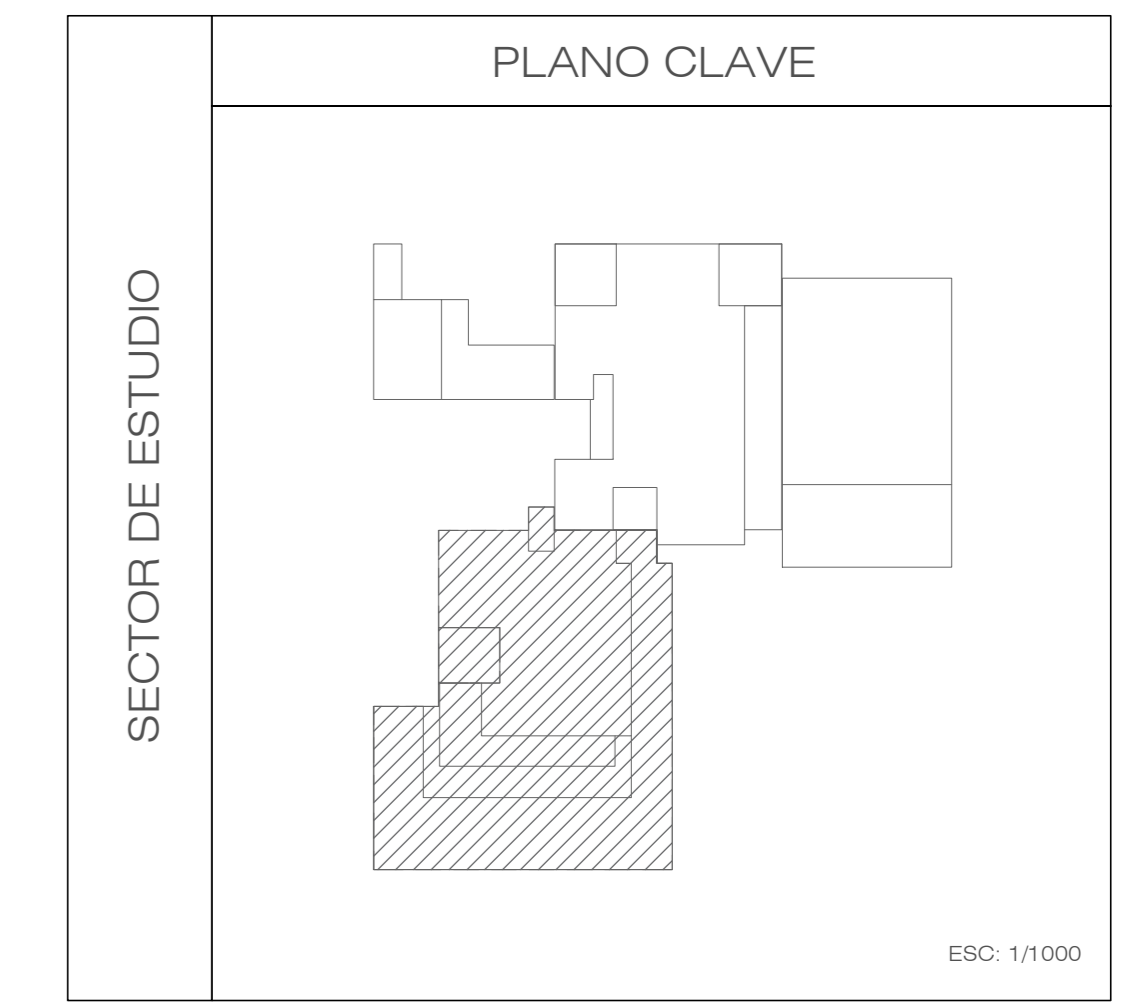
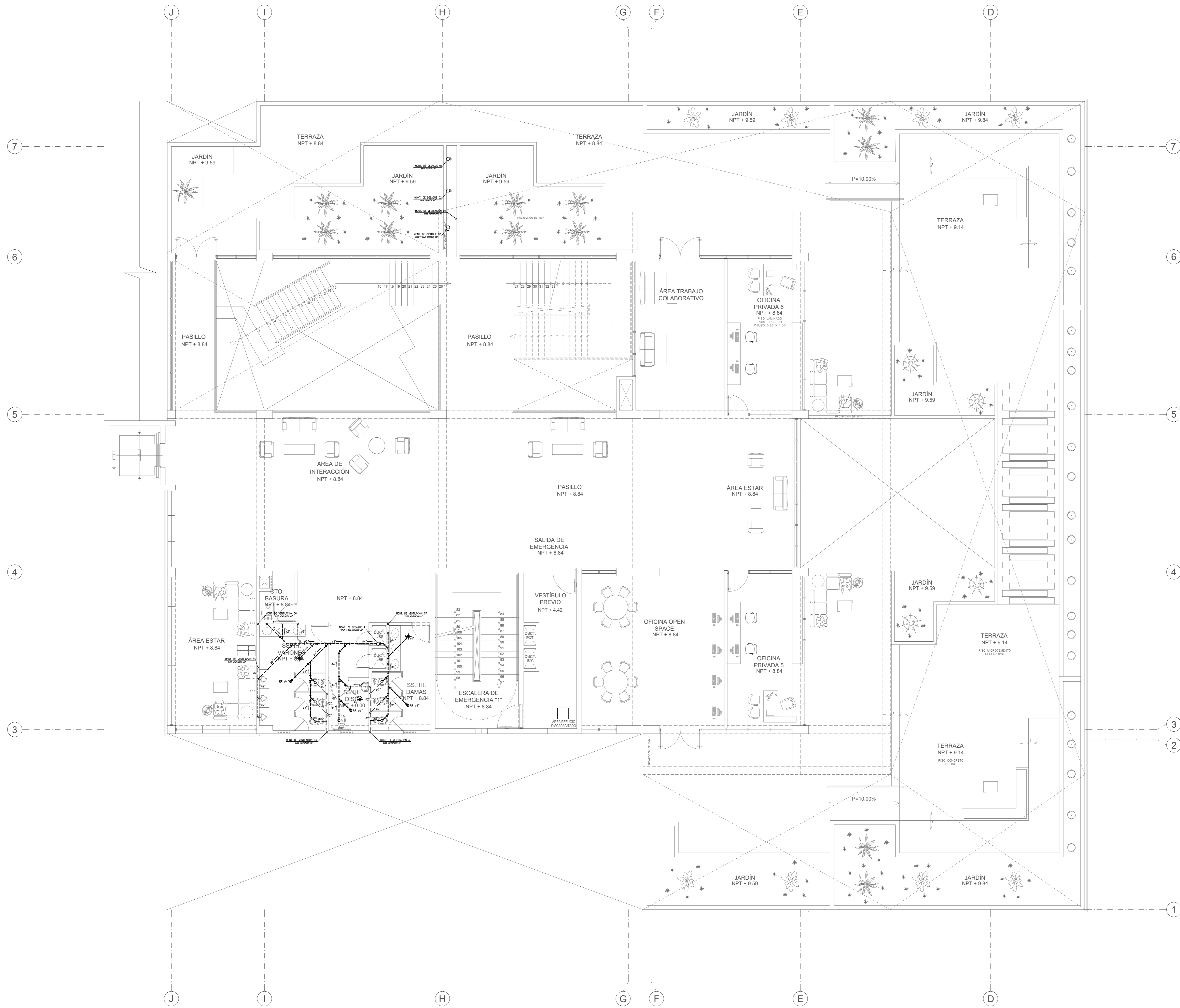
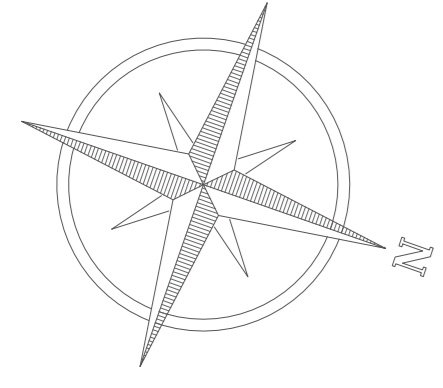
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>	<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>	<p>PLANO: II.S.S. - DESAGÜE</p>	<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>
<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: PRIMER SÓTANO - SECTOR 1</p>	<p>NO. DE LÁMINA: 125</p>	<p>IS-17</p>



LEYENDA DESAGUE	
	TUBERÍA PARA DESAGÜE - PLÁSTICO PVC-DK
	TUBERÍA COLADA PARA DESAGÜE - PLÁSTICO PVC-DK
	TUBERÍA PARA VENTILACIÓN - PLÁSTICO PVC-SAL
	REDUCCIÓN EN TUBERÍA DE DESAGÜE
	REGISTRO DE BOMBO RODADO A NIVEL DE PISO
	TRAMPA "S"
	QUADRO DE BOMBO A NIVEL DE PISO CON TRAMPA "S"
	QUADRO DE BOMBO A NIVEL DE PISO CON TRAMPA "S" COD. 45°
	TRIE SIMPLE
	CAJA DE REGISTRO DE AMPLIACIÓN CON TAPA DE CONCRETO
	CAJA DE REGISTRO CONCRETA CON REGISTRO RODADO
	COLADOR

PLANTA SEGUNDO NIVEL
ESC: 1/75

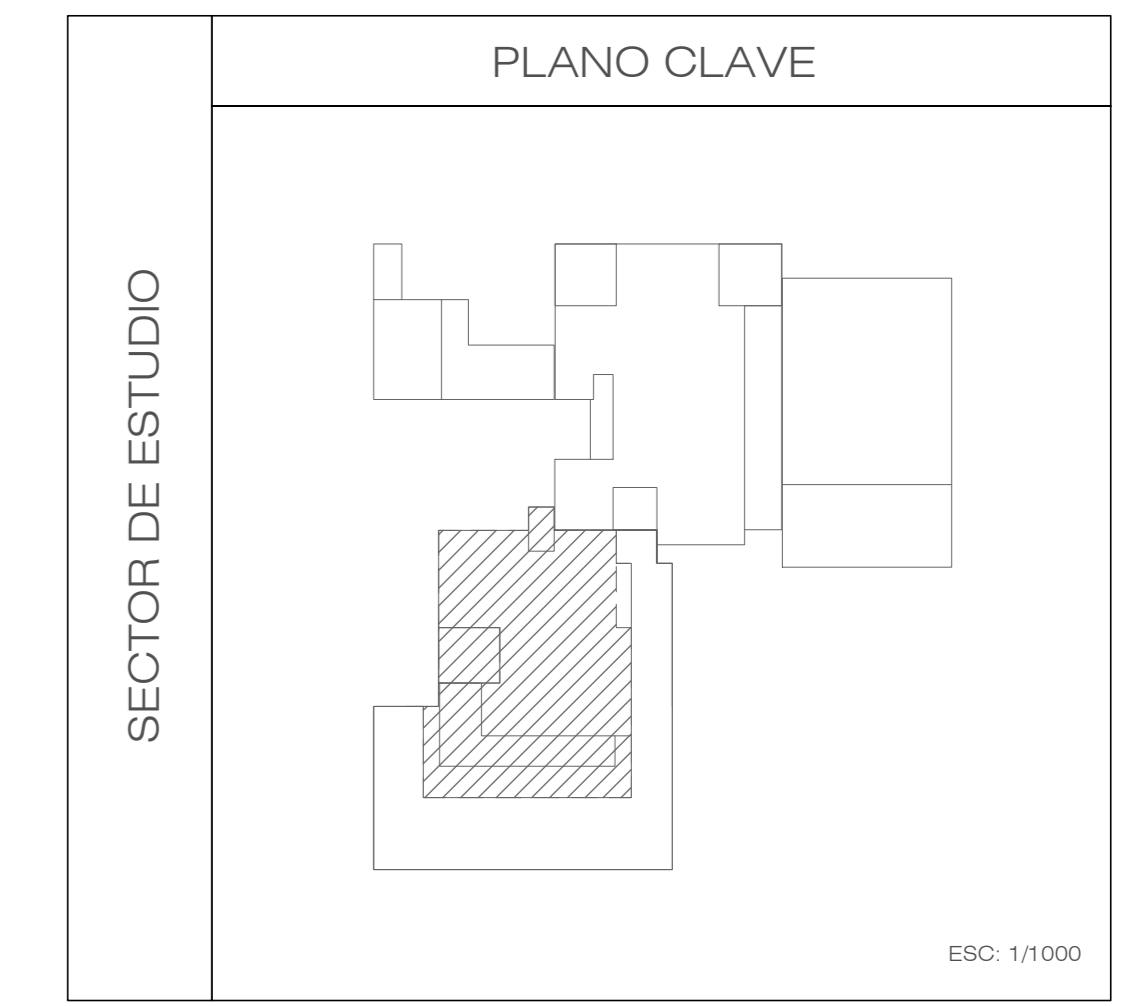
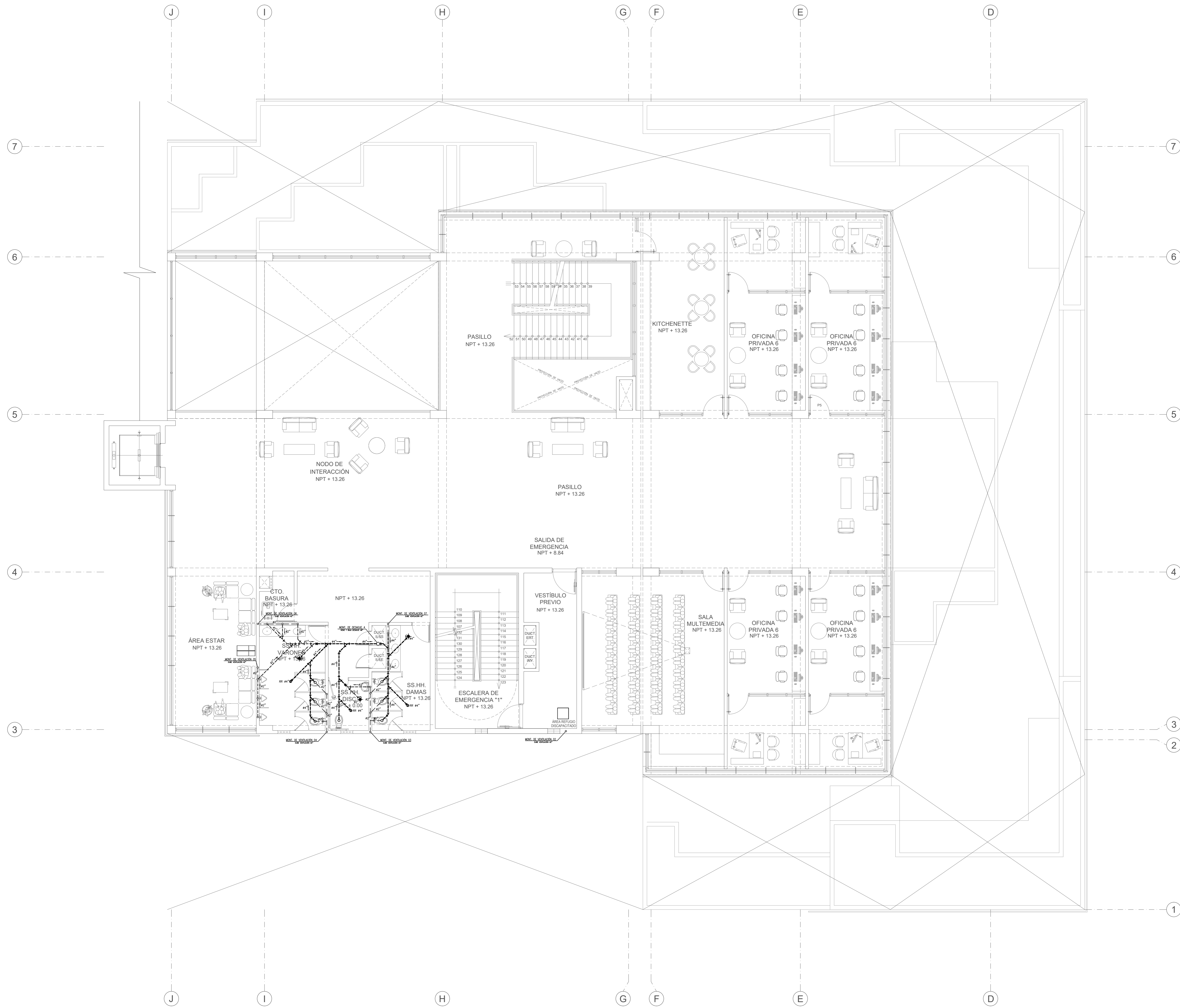
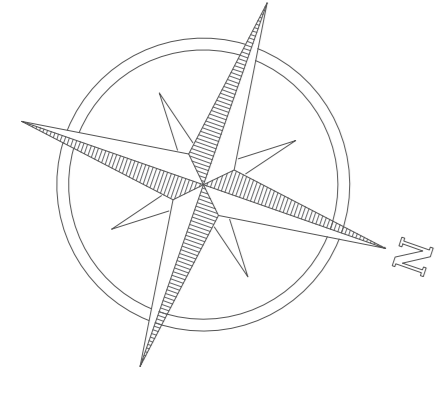
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senatt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>PLANO: II.SS. - DESAGÜE ESPECIFICACIÓN: SEGUNDA PLANTA - SECTOR 1</p>	
		<p>ESCALA: 1/75</p>		<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	
				<p>COD. DE LÁMINA: IS-19 N° DE LÁMINA: 127</p>	



LEYENDA DESAGUE	
	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DK
	TUBERIA COLORADA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DK
	TUBERIA PARA VENTILACION - PLASTICO PVC-DK
	REDUCCION EN TUBERIA DE DESAGUE
	REGISTRO DE BROMO PEGADO A BASE DE PISO
	TRAMPA "T"
	SIEMPRE DE BROMO A BASE DE PISO CON TRAMPA "T" 10"
	SIEMPRE DE BROMO A BASE DE PISO CON TRAMPA "T" 45°
	YEE SIMPLE
	CAJA DE REGISTRO DE MUESTREO CON TAPA DE CONCRETO
	CAJA DE REGISTRO CON TAPA CON REGISTRO BROMADO
	COLADOR

PLANTA TERCER NIVEL
ESC: 1/75

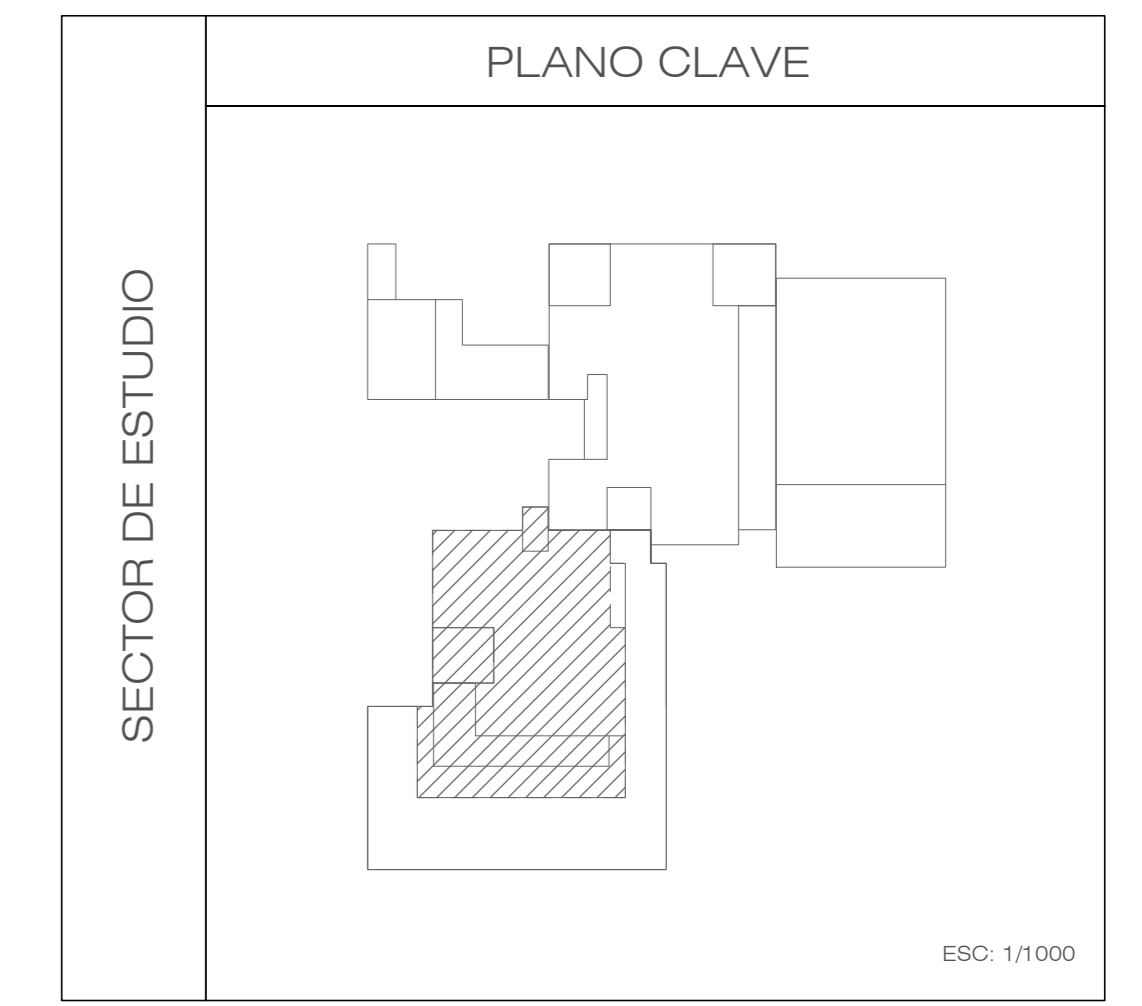
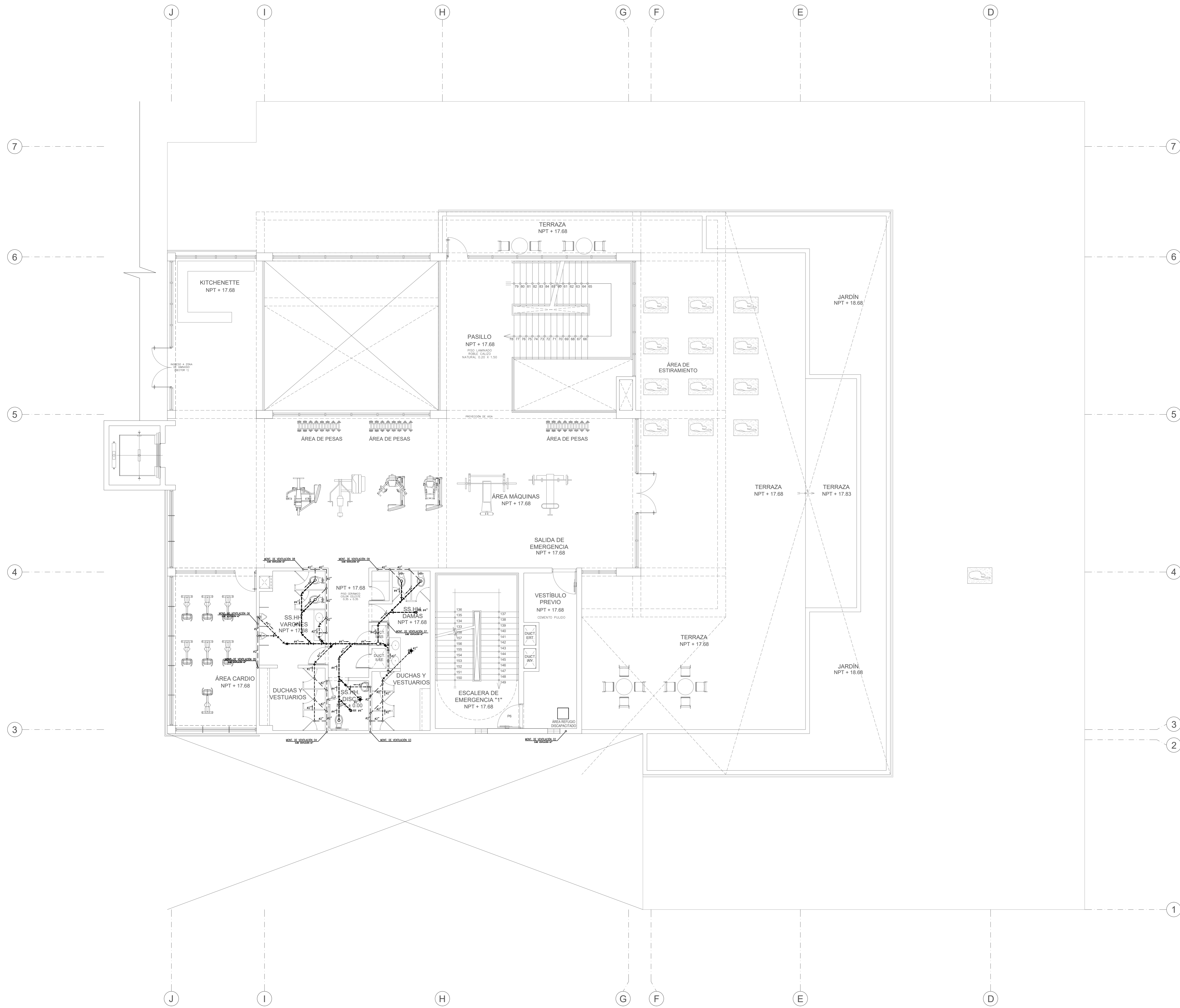
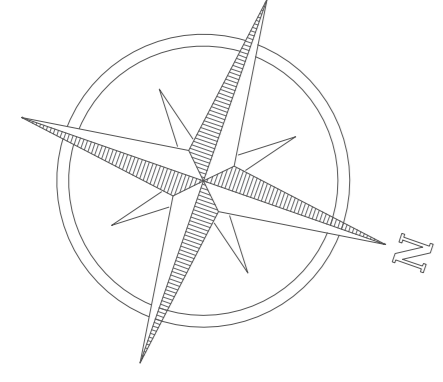
	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS	ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: II.SS. - DESAGÜE ESPECIFICACIÓN: TERCERA PLANTA - SECTOR 1	ESCALA: 1/75 FECHA: DICIEMBRE 2020
		COD. DE LÁMINA: IS-20 N° DE LÁMINA: 128	



LEYENDA DESAGUE	
	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DL
	TUBERIA COLORED PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DL
	TUBERIA PARA VENTILACION - PLASTICO PVC-DL
	REDUCCION EN TUBERIA DE DESAGUE
	REGISTRO DE BOMBA RODADO A BASE DE FIBRA
	TRAMPA 1.5"
	SIJABIERO DE BRONCE A BASE DE FIBRA CON TRAMPA 1.5"
	SIJABIERO DE BRONCE A BASE DE FIBRA CON TRAMPA 1.5" CODO 45°
	TRIE SIMPLE
	CAJA DE REGISTRO DE AMPOSTERA CON SAPA DE CONCRETO
	CAJA DE REGISTRO CONCRETA CON REGISTRO RODADO
	COLOREAD

PLANTA CUARTO NIVEL
ESC: 1/75

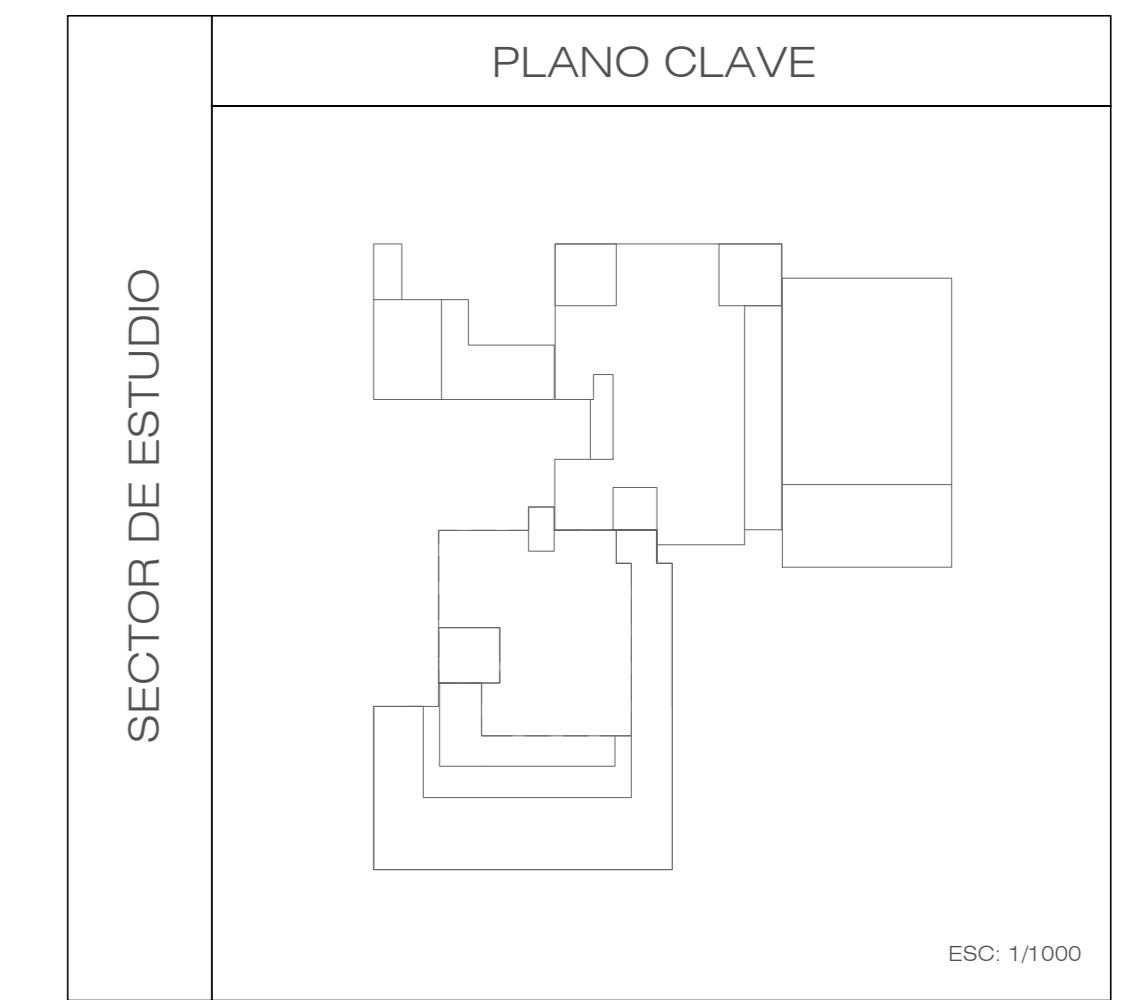
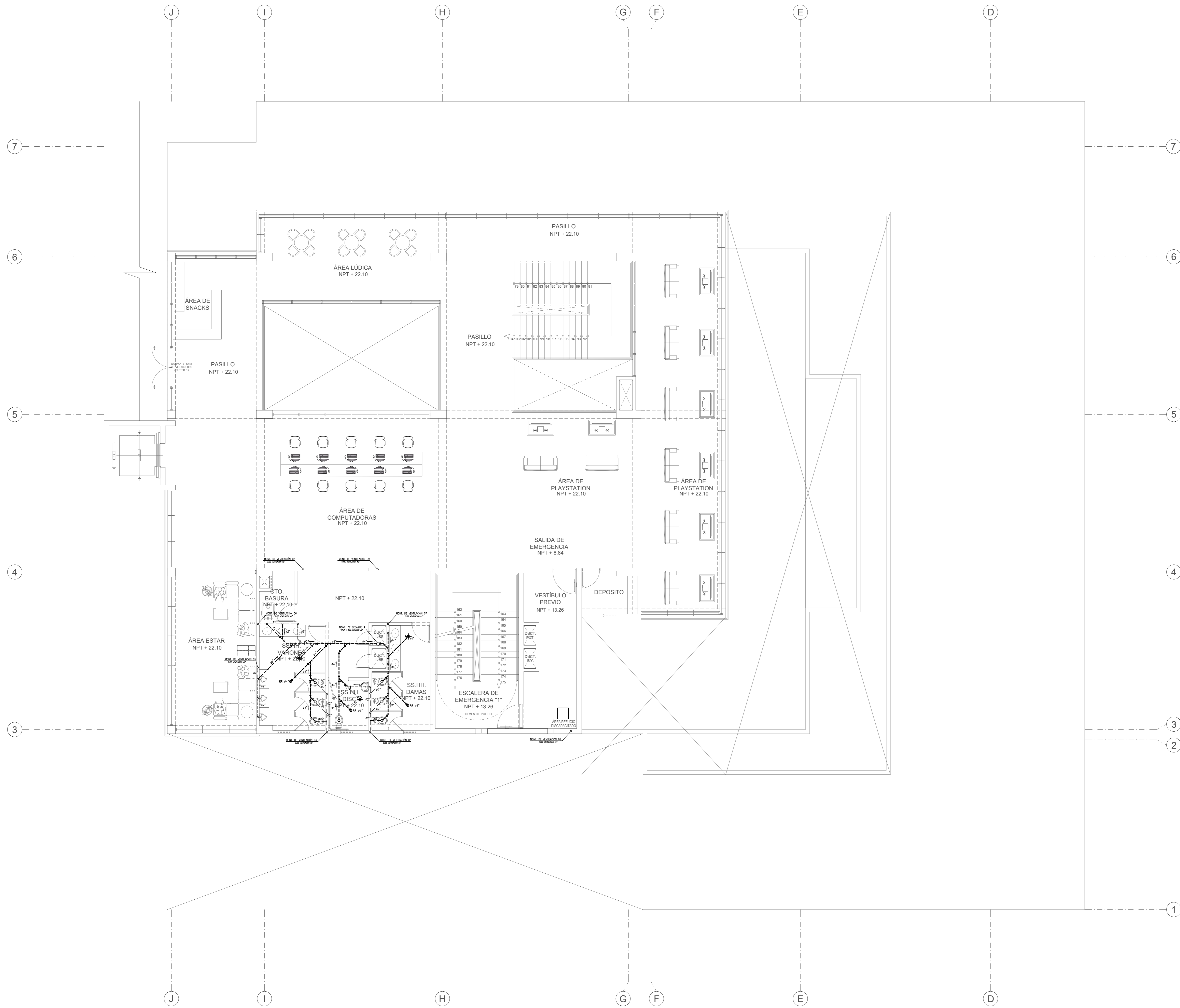
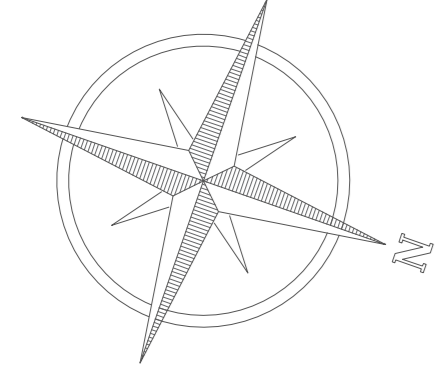
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: II.SS. - DESAGÜE ESPECIFICACIÓN: CUARTA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>ESCALA: 1/75 FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IS-21 N° DE LÁMINA: 129</p>



LEYENDA DESAGUE	
	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DL
	TUBERIA COLANA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DL
	TUBERIA PARA VENTILACION - PLASTICO PVC-DL
	REDUCCION EN TUBERIA DE DESAGUE
	REGISTRO DE BOMBA ROTACION A RAS DE PISO
	TRAMPA 1"
	SIJERON DE BRONCE A RAS DE PISO CON TRAMPA 1"
	SIJERON DE BRONCE A RAS DE PISO SIN TRAMPA 1"
	COSE 45°
	YEE SIMPLE
	CAJA DE REGISTRO DE AMPOSTERA CON TAPA DE CONCRETO
	CAJA DE REGISTRO CONCRETA CON REGISTRO ROTACION
	COLADOR

PLANTA QUINTO NIVEL
ESC: 1/75

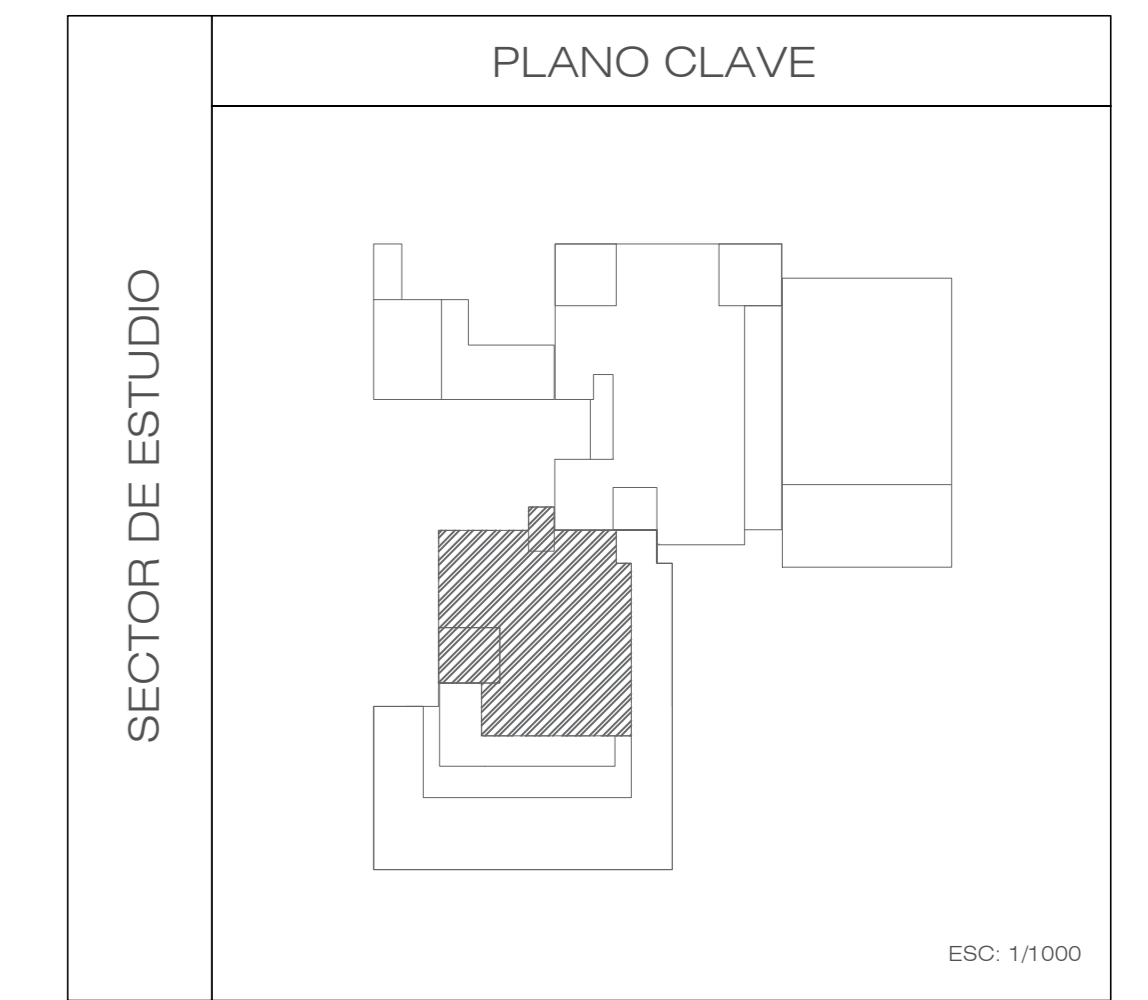
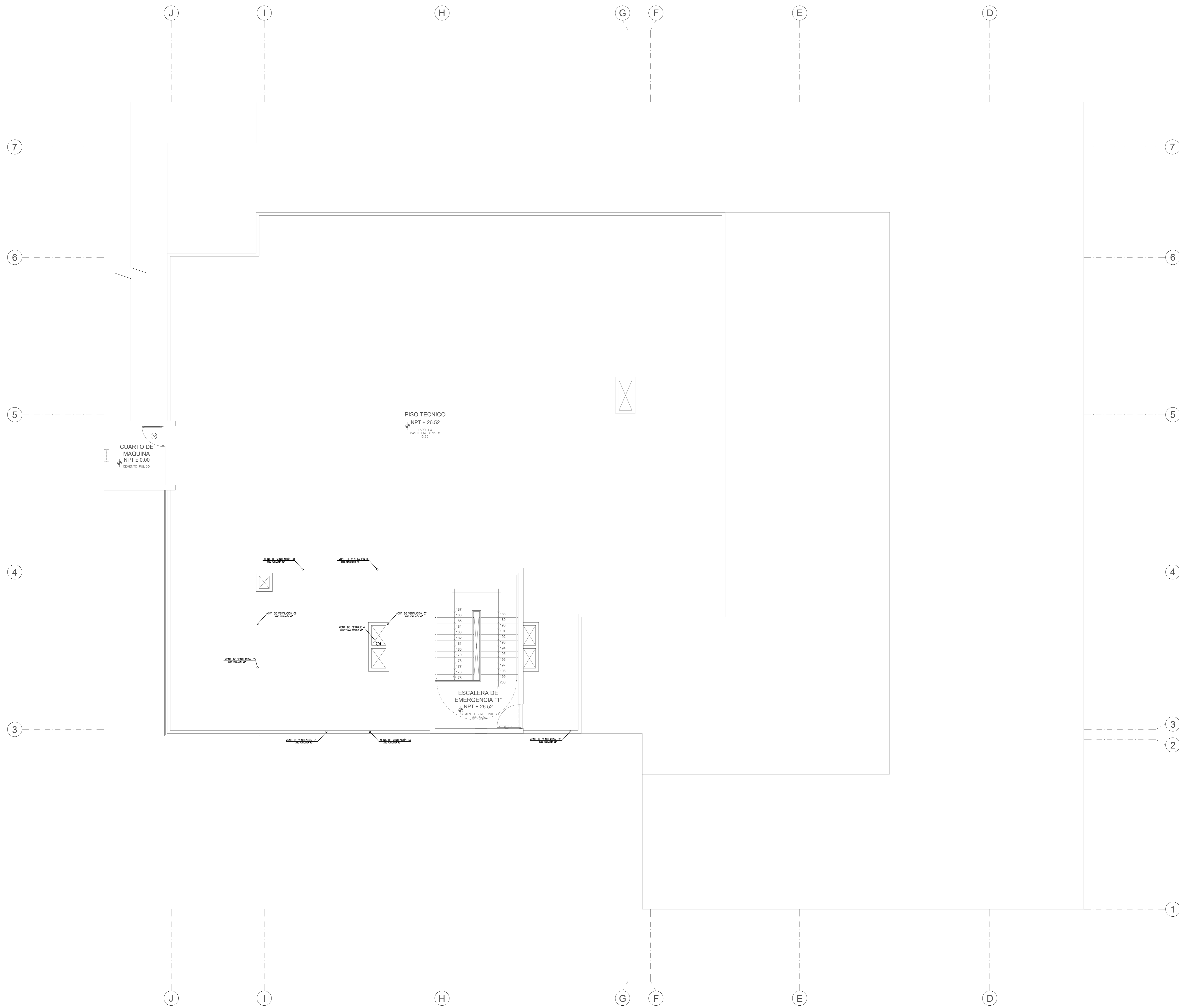
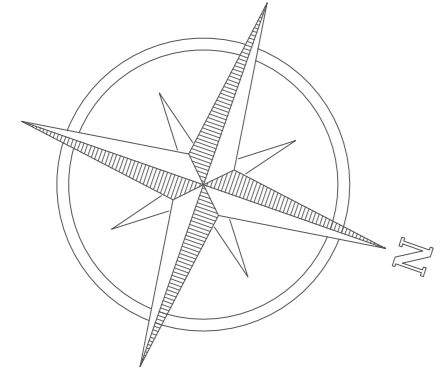
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>	
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p> <p>PROVINCIA: LIMA</p> <p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: II.S.S. - DESAGÜE</p> <p>ESPECIFICACIÓN: QUINTA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>ESCALA: 1/75</p> <p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	<p>COD. DE LÁMINA: IS-22</p> <p>N° DE LÁMINA: 130</p>
	<p>ASesor: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>		<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>	



LEYENDA DESAGUE	
	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DL
	TUBERIA COLORADA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DL
	TUBERIA PARA VENTILACION - PLASTICO PVC-DL
	REDUCCION EN TUBERIA DE DESAGUE
	REGISTRO DE BOMBA RODADO A BASE DE FIBRA
	TRAMPA "U"
	SAQUERO DE BRONCE A BASE DE FIBRA CON TRAMPA "U" 10"
	SAQUERO DE BRONCE A BASE DE FIBRA CON TRAMPA "U" 4"
	TRIE SIMPLE
	CAJA DE REGISTRO DE MUESTREO CON TAPA DE CONCRETO
	CAJA DE REGISTRO CONCRETA CON REGISTRO ROSADO
	COLORADOR

PLANTA SEXTO NIVEL
ESC: 1/75

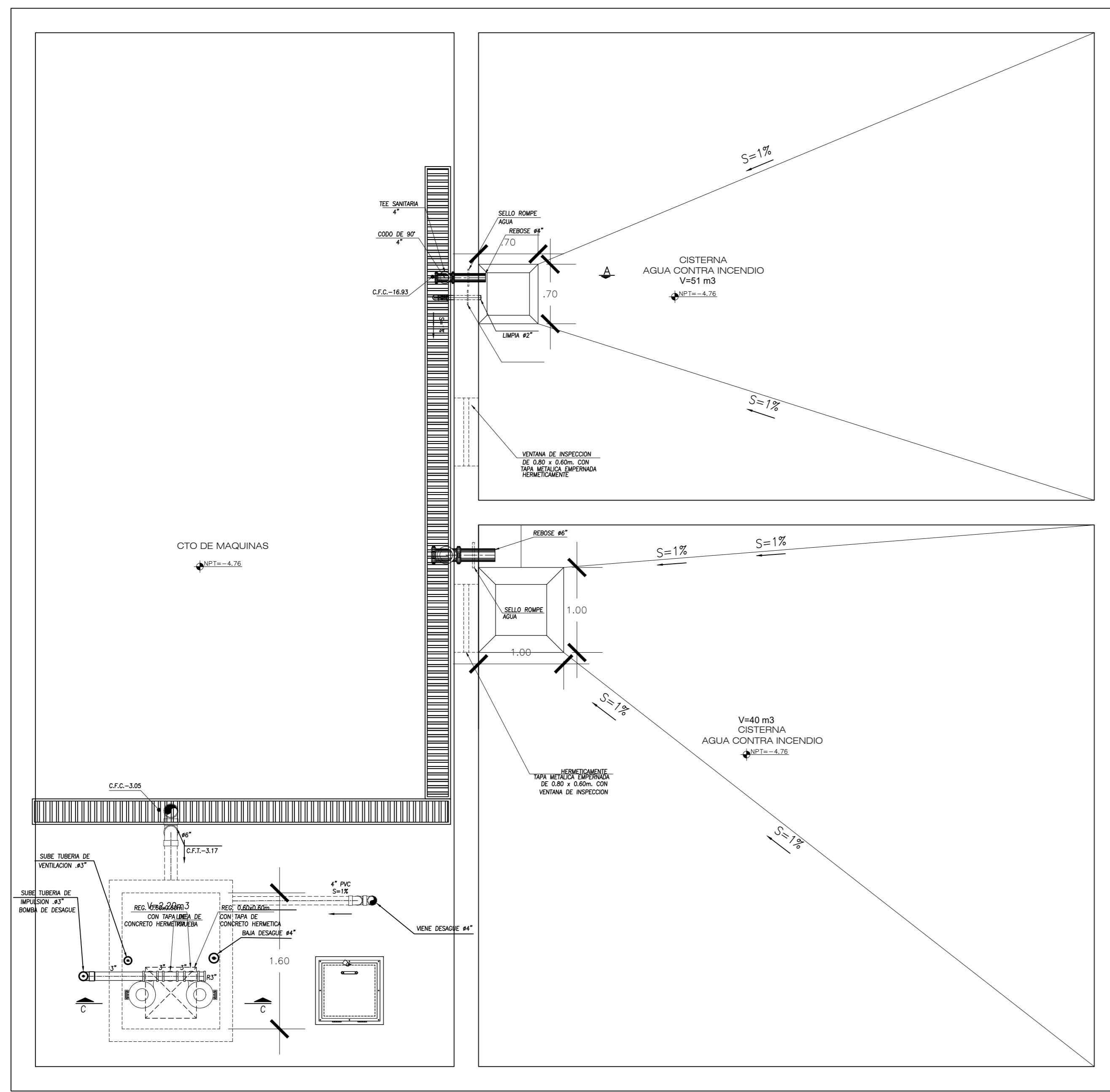
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>		
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>		
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>		<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: II.SS. - DESAGÜE ESPECIFICACIÓN: SEXTA PLANTA - SECTOR 1</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>	<p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>
				<p>COD. DE LÁMINA: IS-23</p>	<p>Nº DE LÁMINA: 131</p>



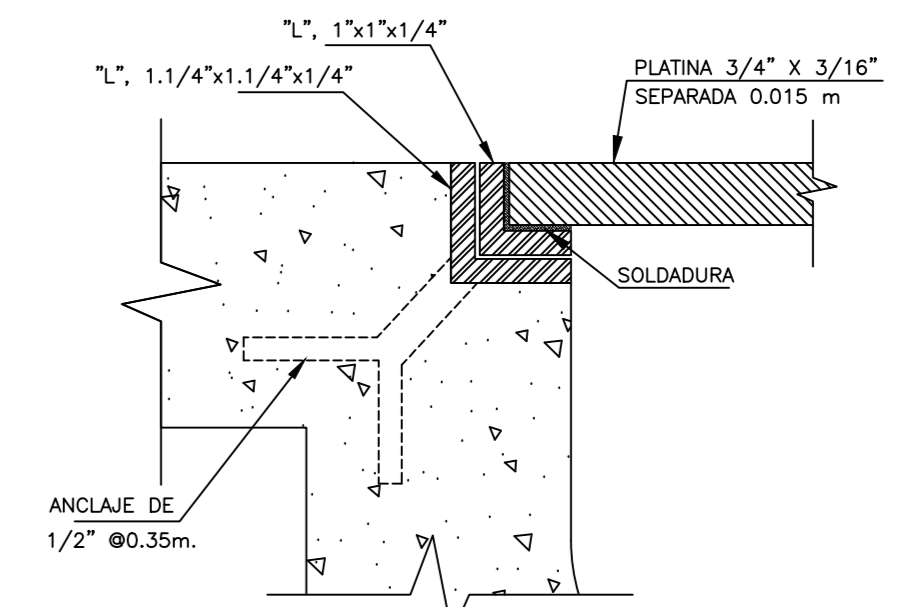
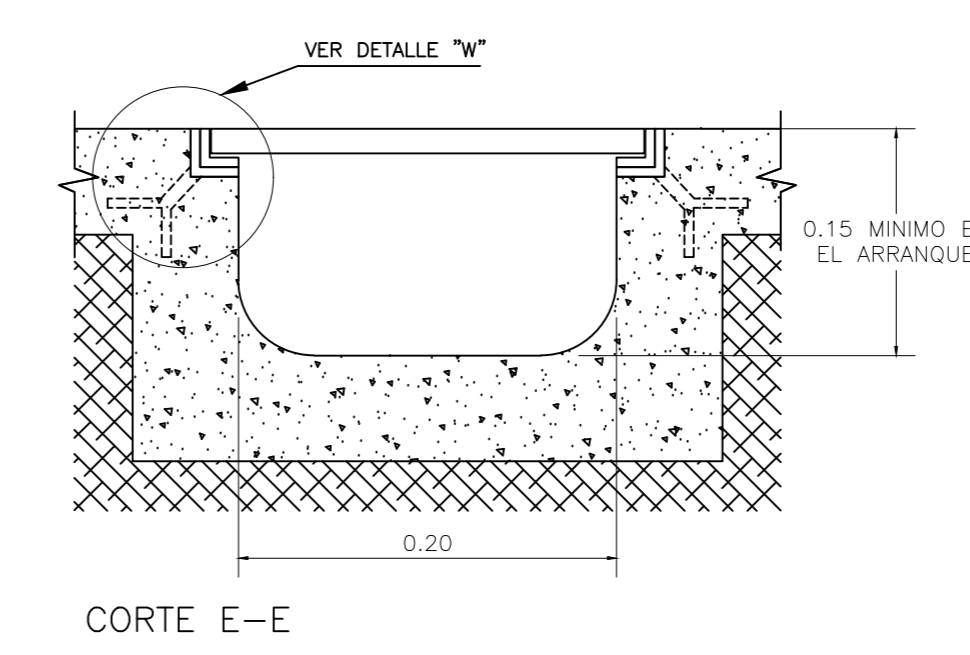
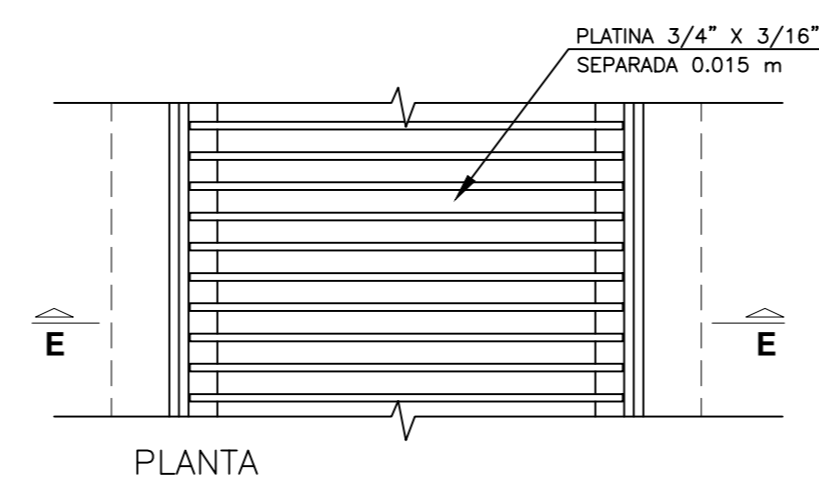
LEYENDA DESAGUE	
	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-U
	TUBERIA COLADA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-U
	TUBERIA PARA VENTILACION - PLASTICO PVC-U
	REDUCCION EN TUBERIA DE DESAGUE
	REGISTRO DE BOMBA RODADO A BASE DE FIBRA
	TRAMPA "P"
	SIEMPRE DE BRONCE A BASE DE FIBRA CON TRAMPA "P"
	SIEMPRE DE BRONCE A BASE DE FIBRA CON TRAMPA "P" COD. 45°
	YEE SIMPLE
	CAJA DE REGISTRO DE AMPOSTAR CON SAPA DE CONCRETO
	CAJA DE REGISTRO CONCRETO CON REGISTRO RODADO
	COLADOR

PLANTA PISO TÉCNICO
ESC: 1/75

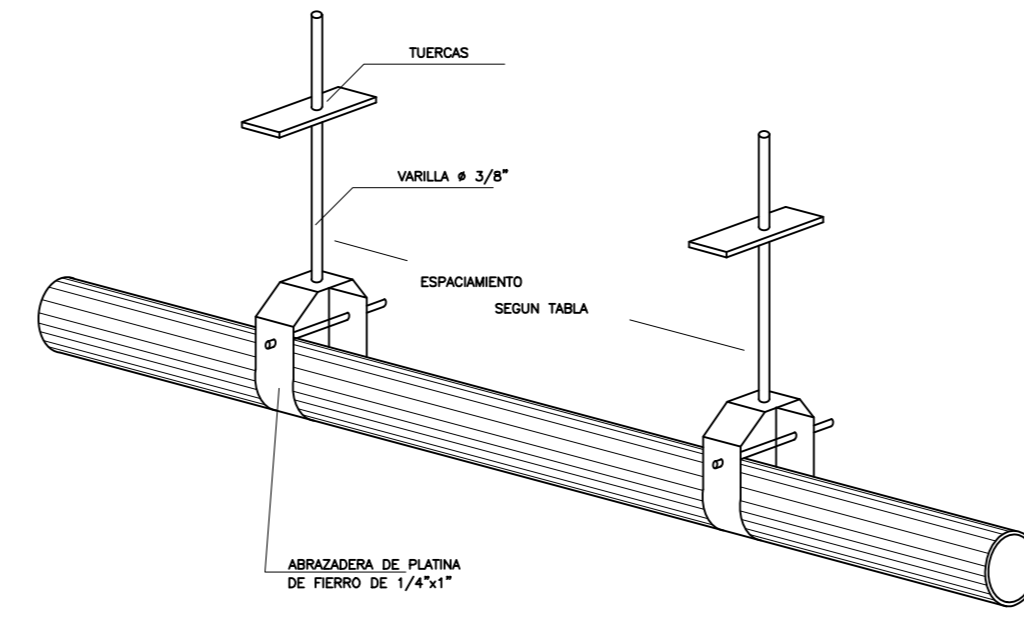
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.</p>	<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS</p>	<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>PLANO: II.SS. - DESAGÜE ESPECIFICACIÓN: PLANTA PISO TÉCNICO - SECTOR 1</p>	<p>ESCALA: 1/75</p> <p>FECHA: DICIEMBRE 2020</p>
		<p>COD. DE LÁMINA: IS-24</p> <p>N° DE LÁMINA: 132</p>	



PLANTA CISTERNA Y CUARTO DE BOMBAS - INTALACION DE DESAGUE
ESCALA: 1/25

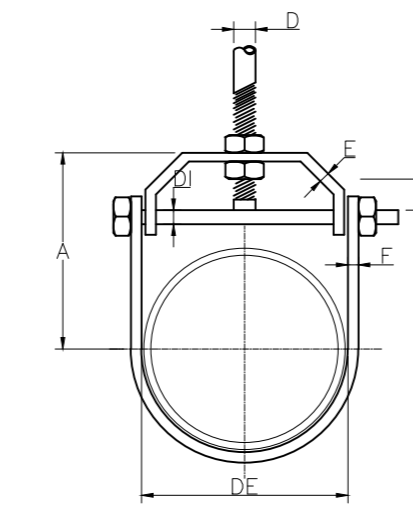


DETALLE "W"
DETALLE TÍPICO DE CANALETA
S/E



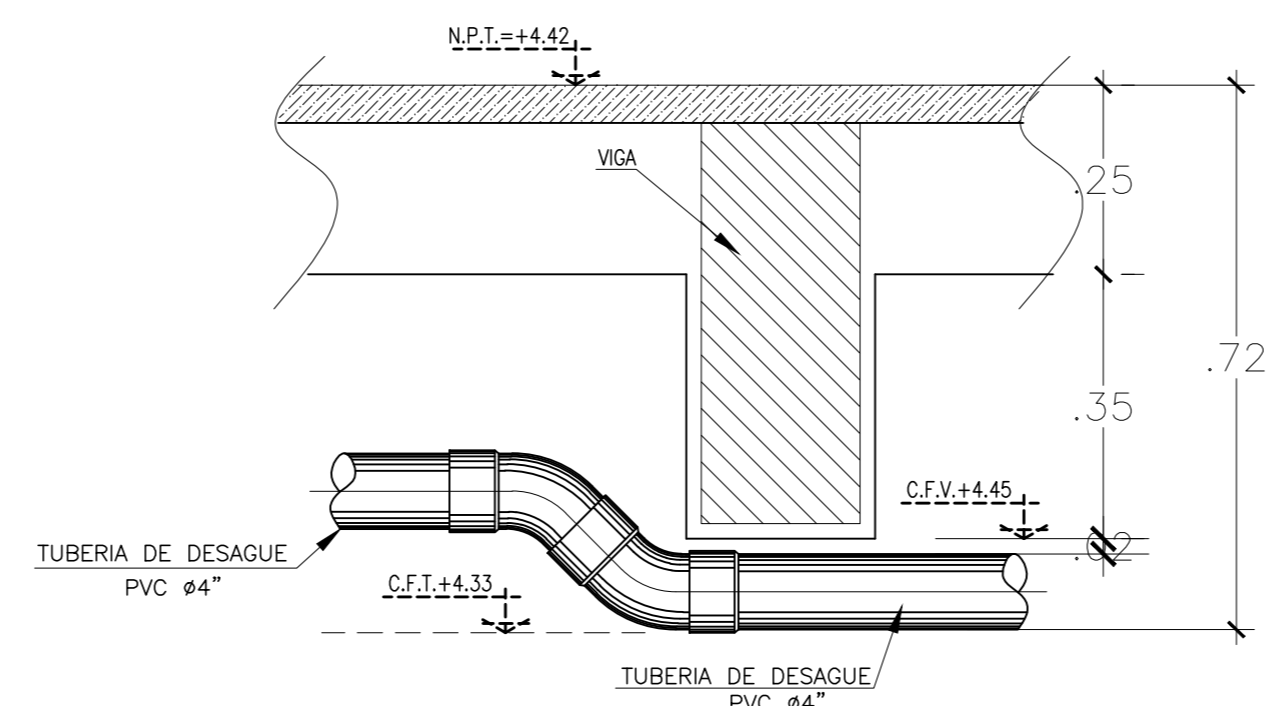
DIAMETRO DE LA TUBERIA	3/4"	1"	1 1/4"	1 1/2"	2"	2 1/2"	3"
ESPACIAMIENTO ENTRE COLGADORES	2.00m	2.00m	2.50m	3.00m			

SEPARACION ENTRE COLGADORES
EN TUBERIAS A LA VISTA

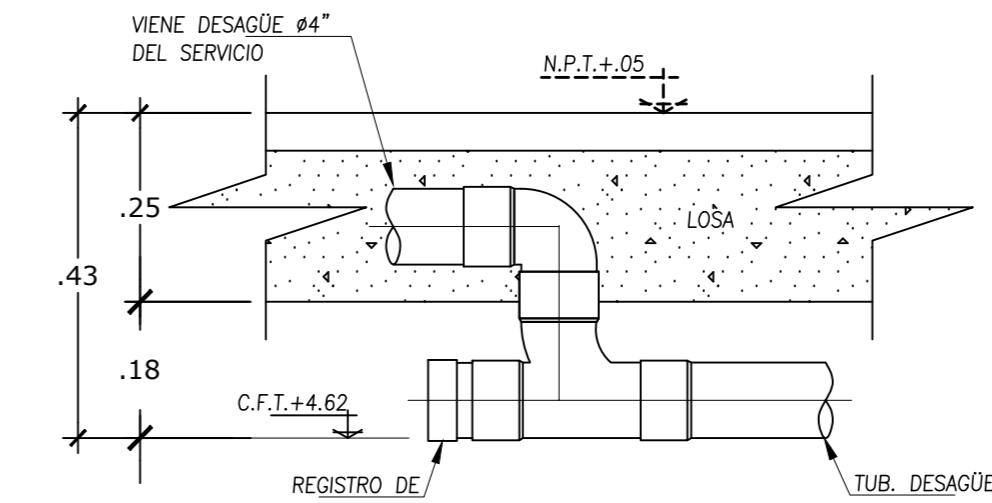


DIAMETRO DE LA TUBERIA	A	B	C	D	E		F		DE	DI
					ANCHO x ESP	ANCHO x ESP				
2"	4"	5 3/16"	1 1/2"	3/8"	1 1/4" x 3/16"	1 1/4" x 3/16"	3	3/8"	3/8"	3/8"
3"	5"	6 3/4"	1 3/4"	1/2"	1 1/4" x 3/16"	1 1/4" x 3/16"	3	1/2"	3/8"	3/8"
4"	5 3/4"	8"	1 3/4"	1/2"	1 1/2" x 1/4"	1 1/2" x 1/4"	4	1/2"	3/8"	3/8"

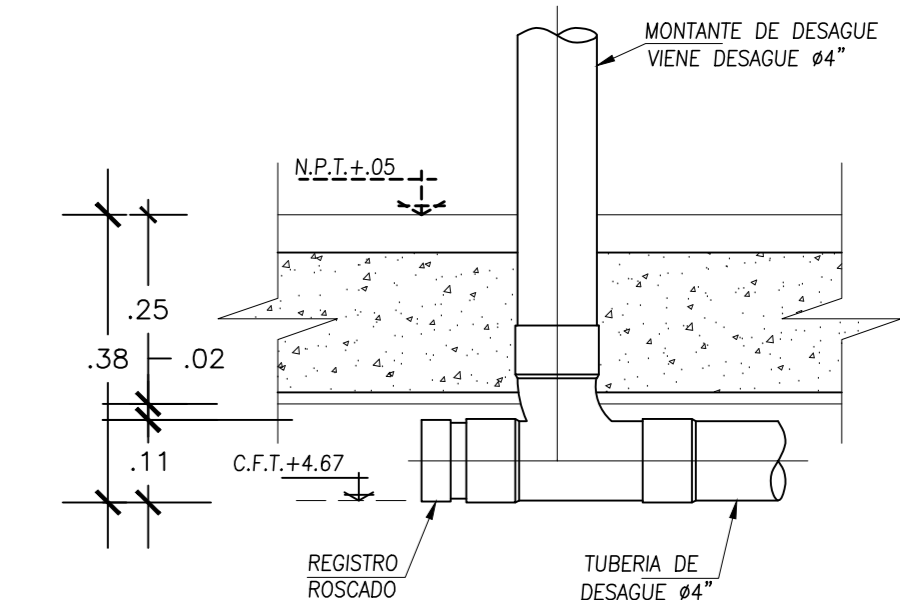
DETALLE DE COLGADORES PARA COLECTORES DE DESAGUE
S/E



DETALLE N°1 DE TUBERIA COLGADA
Escala: S/E



DETALLE N°2
Escala: 1/10



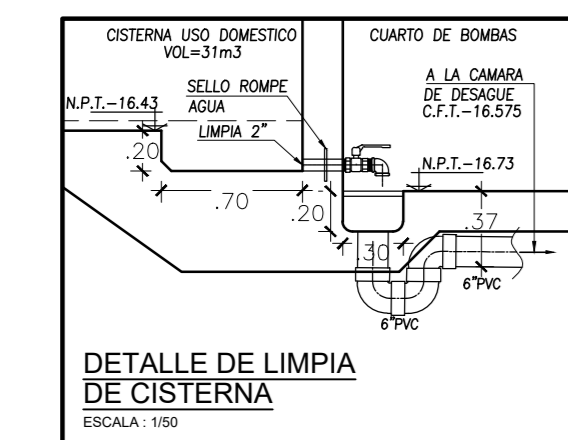
DETALLE N°3
Escala: 1/10

CARACTERISTICAS DE EQUIPOS DE BOMBEO DE CAMARA DE DESAGUE

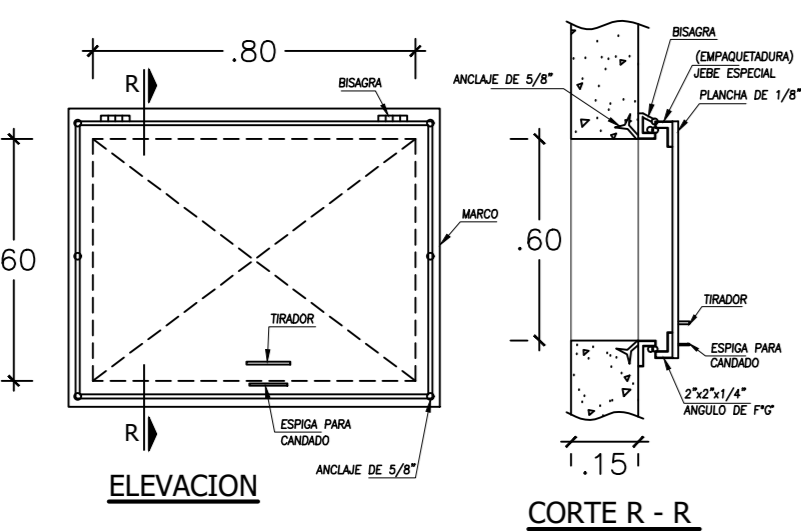
CON ELECTROMOTOR DEL TIPO TRANSFORMABLE E INALTERABLE CON TABLERO DE CONTROL PARA FUNCIONAMIENTO A TENSORES Y SENSORES DE USOS ELÉCTRICOS. REQUERIR BOMBAS PARA DESPLAZAR LOS TERMINALES DE LOS CONTROLES DE NIVEL DE LA CAMARA DE DESAGUE.

CADA ELECTROMOTORA SERA DE:

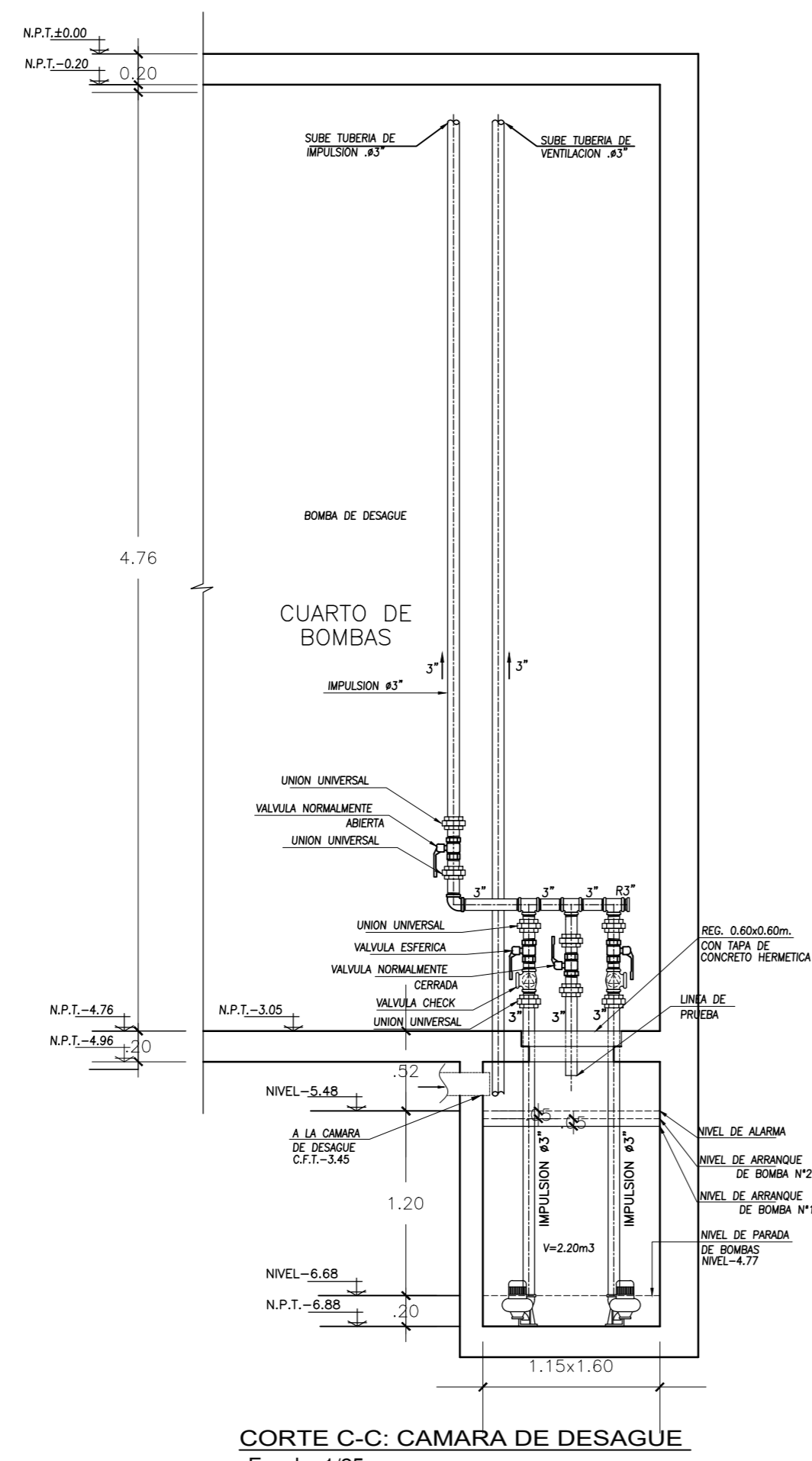
- CALIDAD: 3 HP 1000 W (800 HP)
- ALTIMETRIA: 19.8 m.s.n.m. (650 HP)
- POTENCIA APROXIMADA: 3 HP.



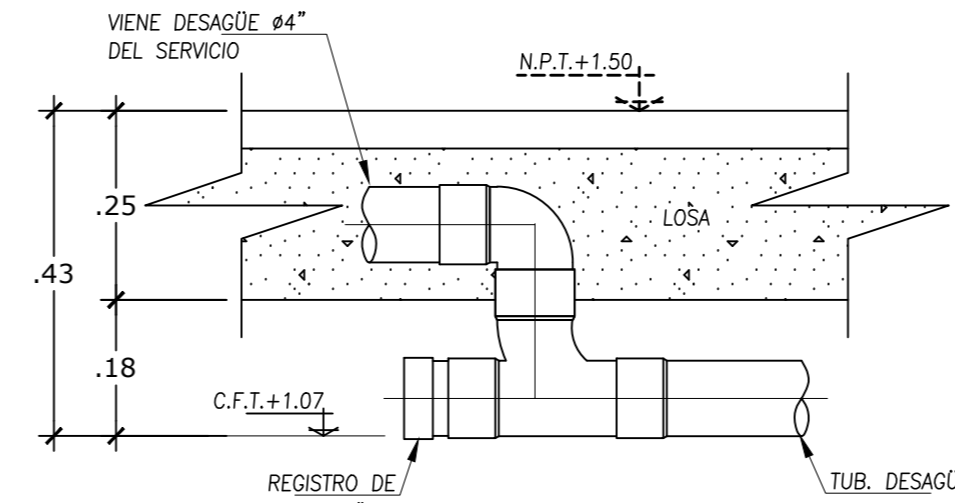
DETALLE DE LIMPIA DE CISTERNA
ESCALA: 1/25



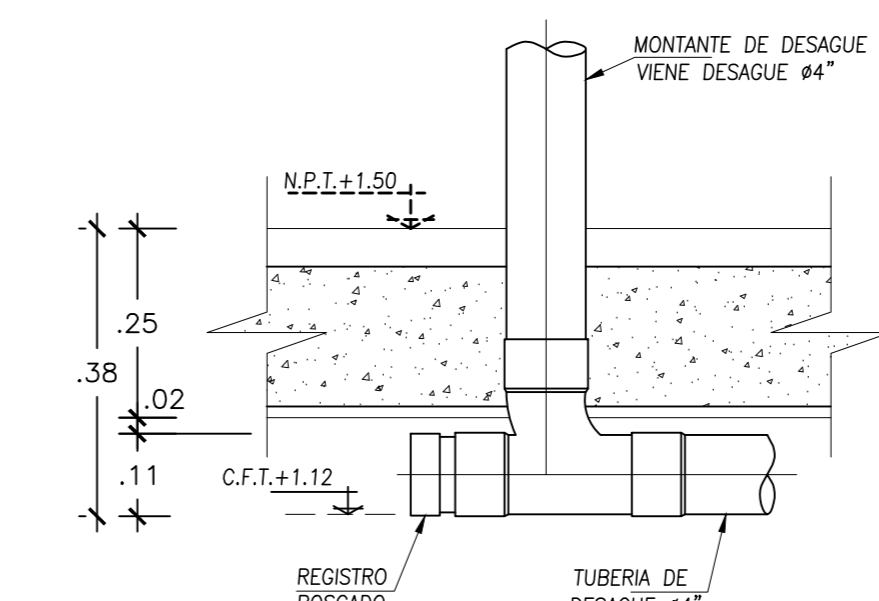
DETALLE DE REGISTRO DE CISTERNA (CIERRE HERMETICO)
S/E



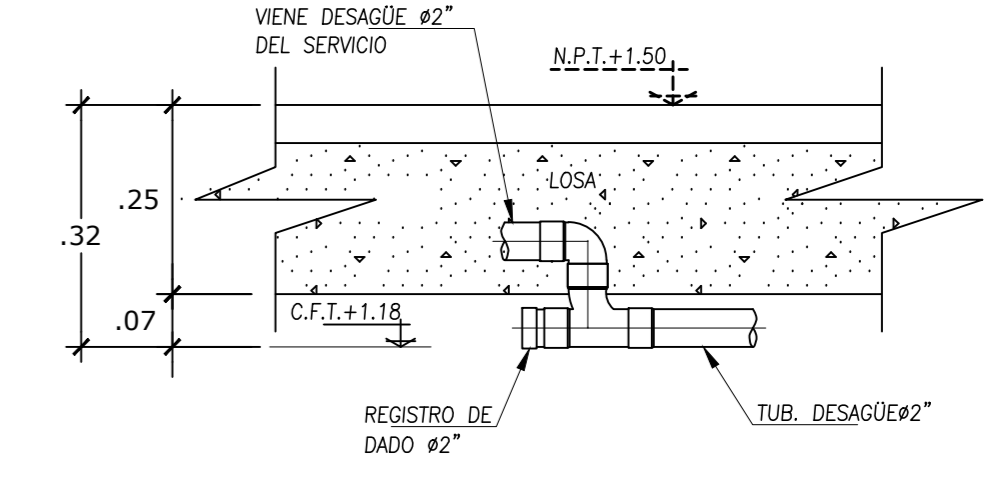
CORTE C-C: CAMARA DE DESAGUE
Escala: 1/25



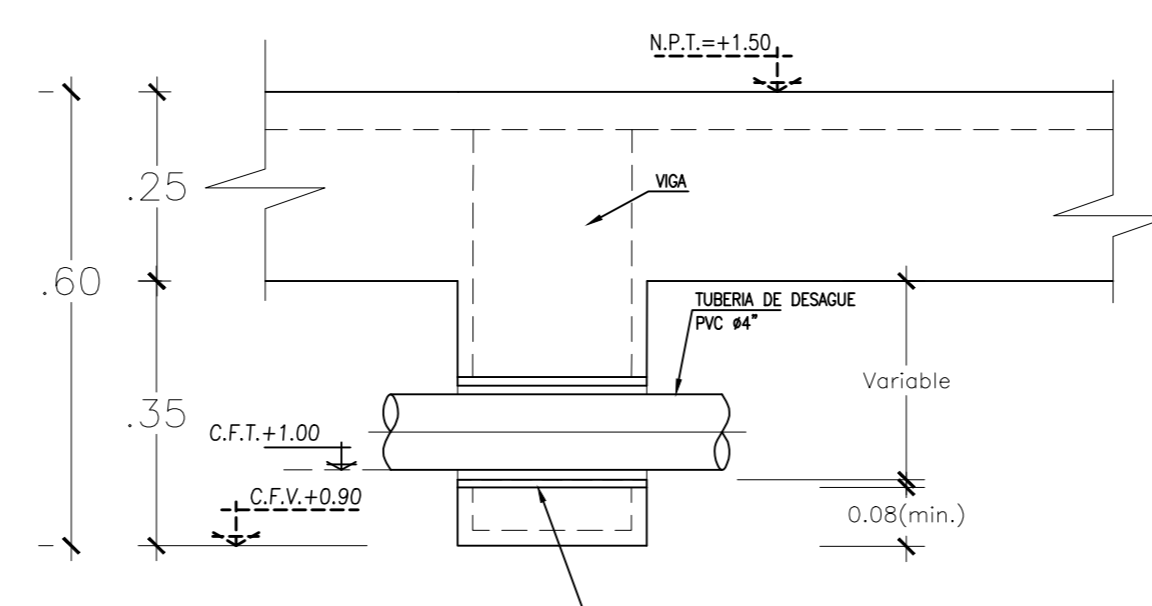
DETALLE N°6
Escala: 1/10



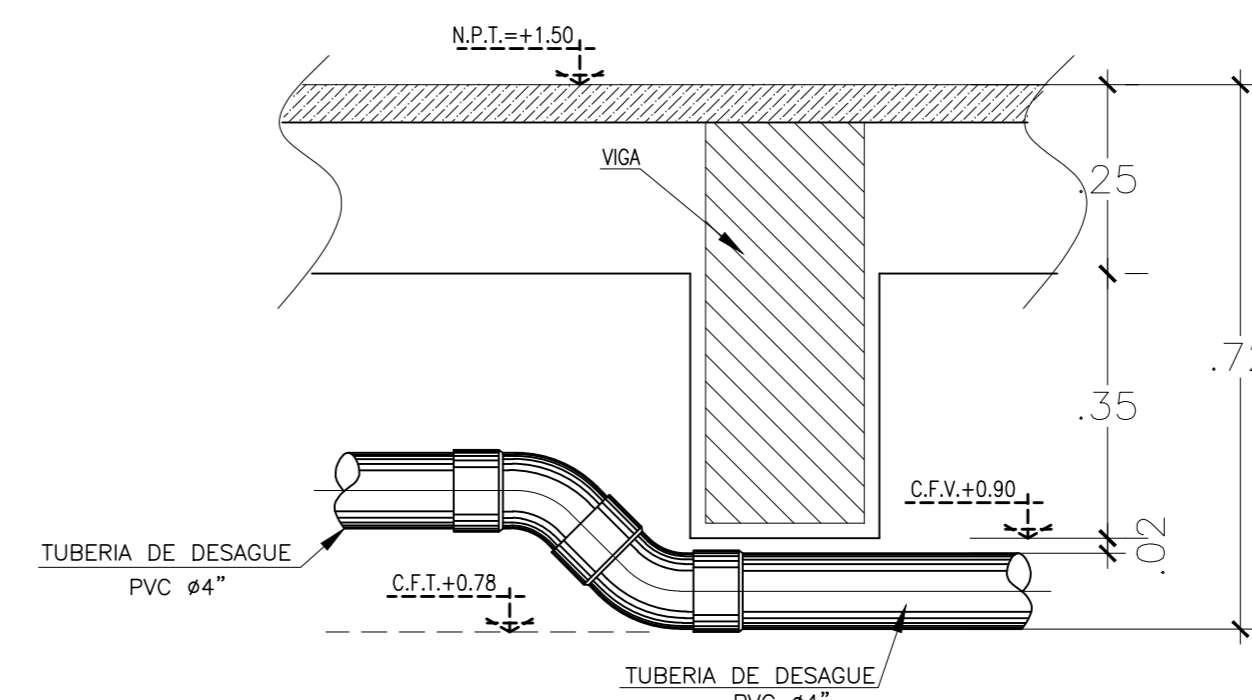
DETALLE N°7
Escala: 1/10



DETALLE N°8
Escala: 1/10

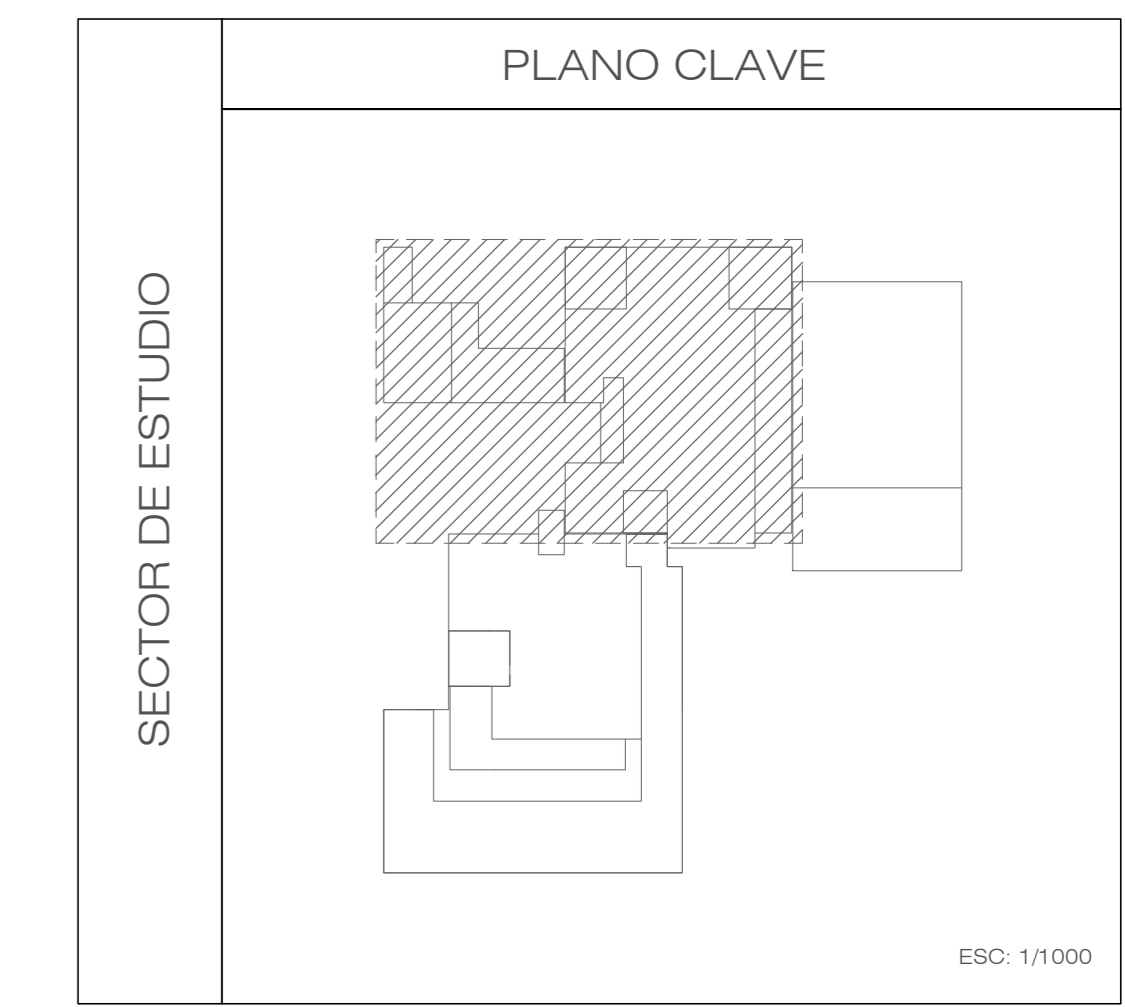
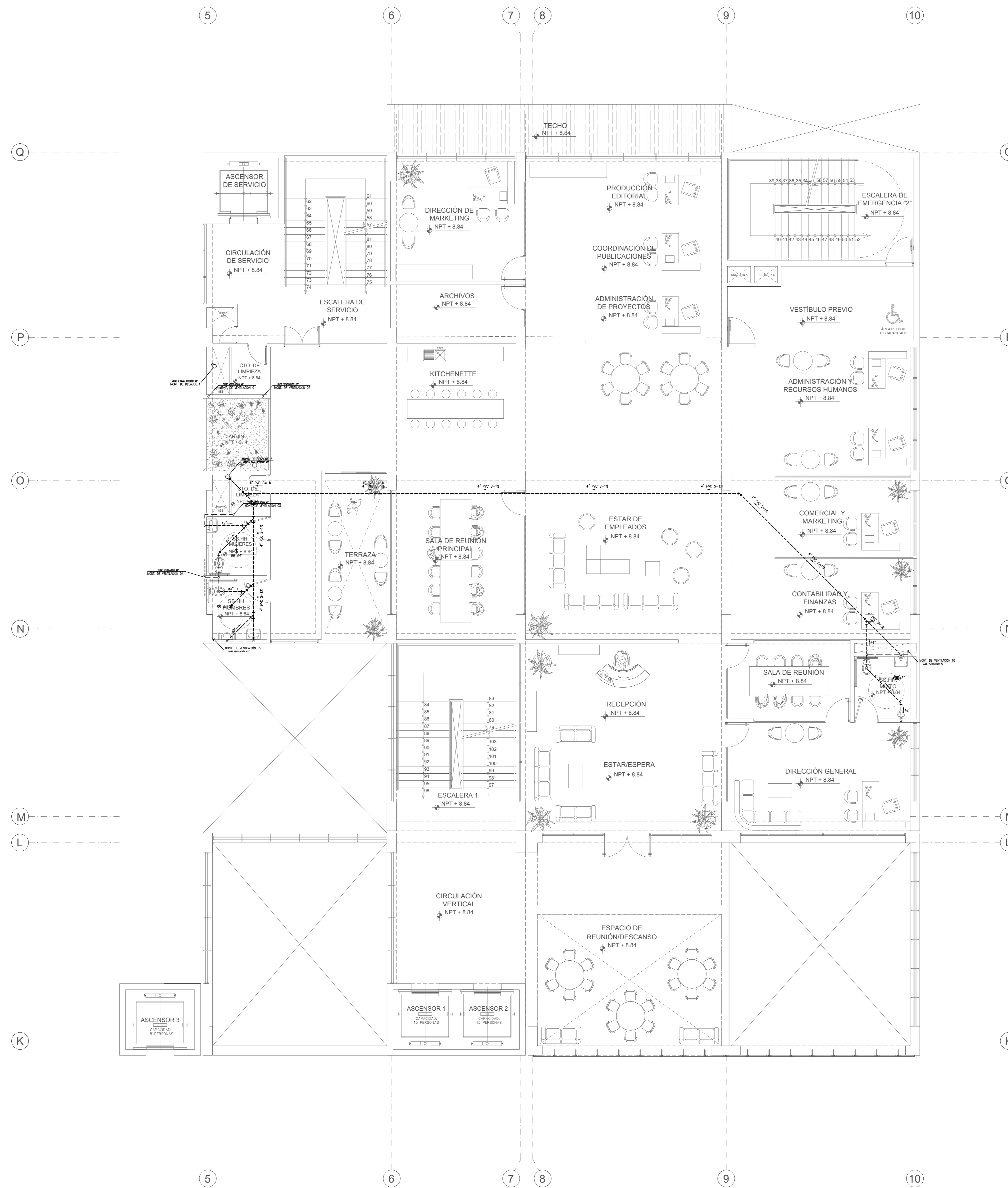
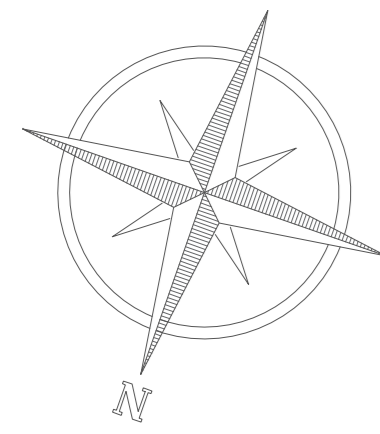


DETALLE N°4 PASE EN VIGA
Escala: 1/10



DETALLE N°5 DE TUBERIA COLGADA
Escala: S/E

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: IS-25
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS	FECHA: DICIEMBRE 2020	N° DE LÁMINA: 133
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: DETALLES Y ESPECIFICACIONES - DESAGUE ESPECIFICACIÓN: SECTOR 1		

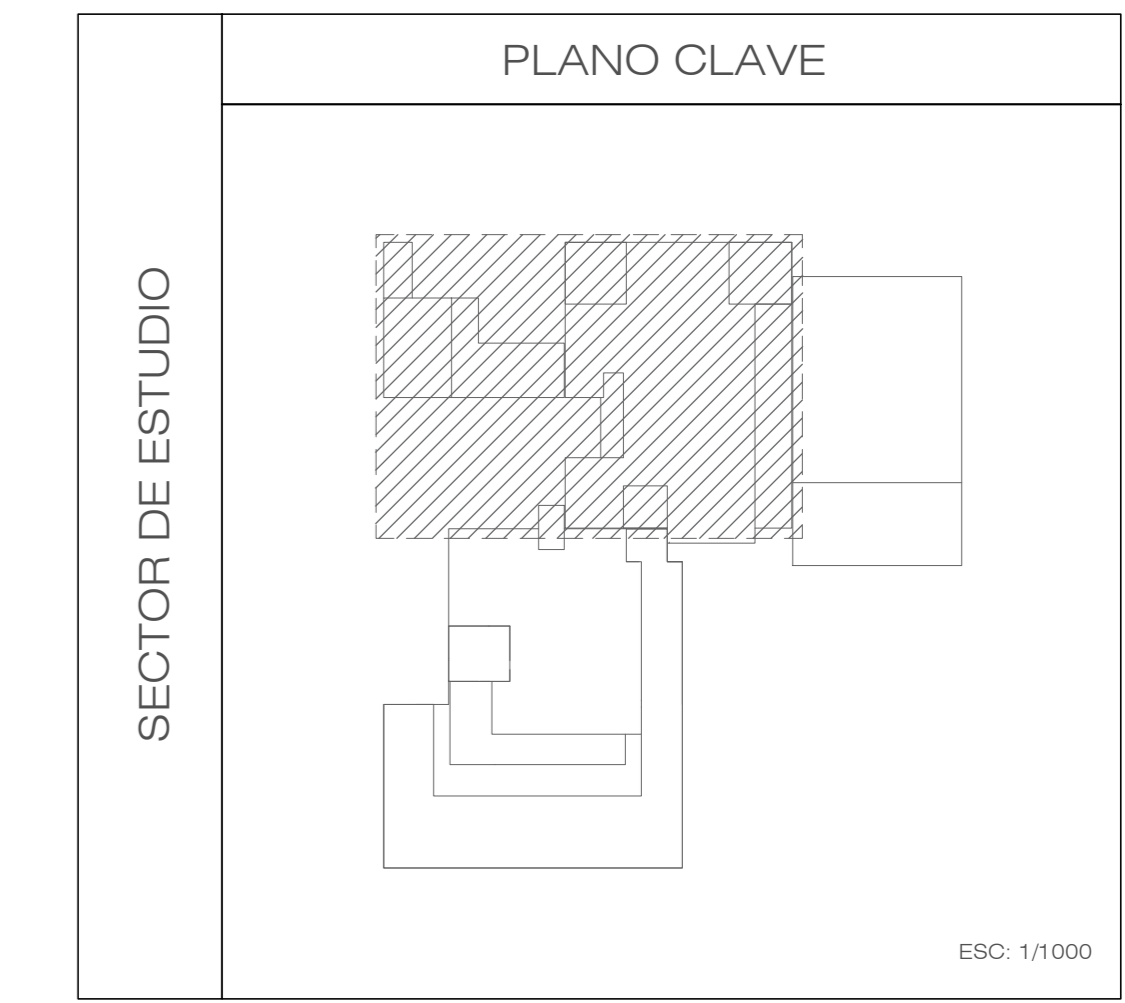
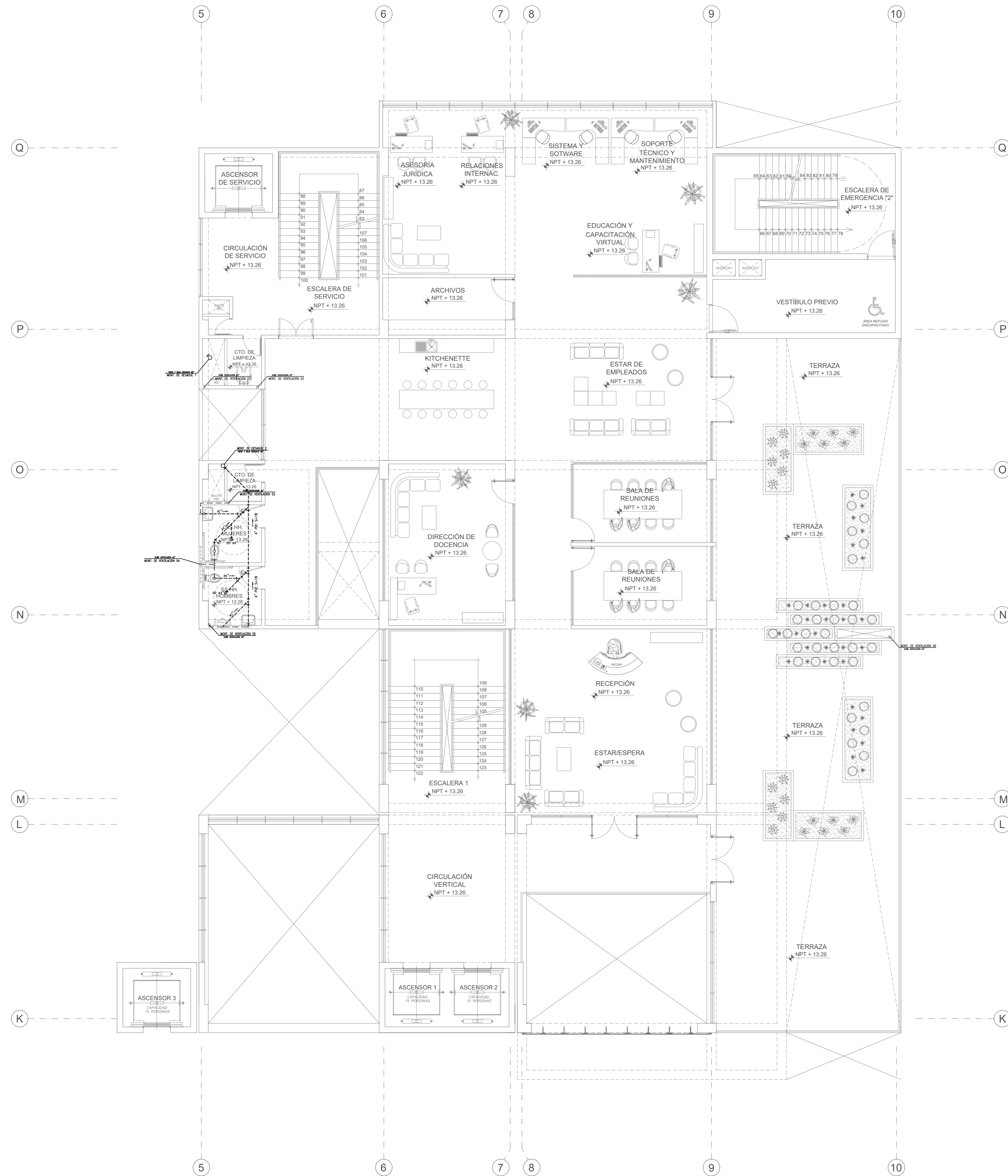
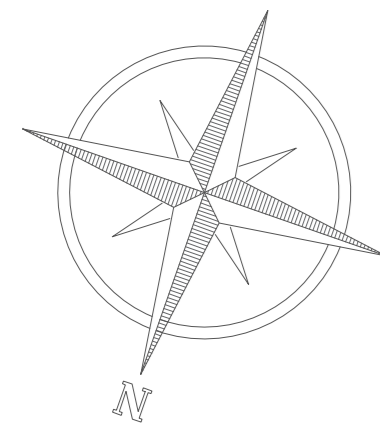


LEYENDA DESAGUE	
	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-SAL
	TUBERIA COLGADA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-SAL
	TUBERIA PARA INSTALACION - PLASTICO PVC-SAL
	REJILLA EN TABLA DE BARRIDO
	REJILLA DE BARRIDO ROSADO A BAS DE PISO
	TRINCHA 30"
	NUMERO DE BARRIDO A BAS DE PISO CON TRINCHA 30"
	ELEMENTO DE BARRIDO A BAS DE PISO SIN TRINCHA
	CORDON 40"
	REJILLA
	CANAL DE REGISTRO DE MANIPORTEO CON TAPA DE CONCRETO
	CANAL DE REGISTRO CERRADO CON REGISTRO ROSADO
	COLADOR

ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
- SE USARAN MATERIALES, TUBERIAS Y ACCESORIOS EN POLIETILENO EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE SEÑAL DE BUENA CALIDAD, SE ACOPLARAN CON UN SISTEMA SONAJEO DE 200MM O 250MM DE DIAMETRO EN LAS UNIONES DEL TUBO.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION Y 1/2 UNION SONAJEO, RESISTENTES EN ACCIONES.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE SEÑAL DE C-PVC RIGIDO DE UNION A SIMPLE PRESION Y RESISTENTES EN ACCIONES.	
- SE UTILIZARA PEGAMENTO ESPECIAL PARA C-PVC CON AGUANTE TOMADO APROPIADO.	
- LAS VALVULAS DE CERRAMIENTO SEÑAL DE AGUANTE EN SERVICIO EN CADA VALVULA SE INCLUIRAN UNA UNION UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CANAL O TUBO.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DISEÑARÁ PROTEGIENDO CON MATERIAL AISLANTE TOMANDO EN CUENTA EL GRADO DE AISLAMIENTO EN EL PISO.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE SEÑAL PROTEGIDAS CON BOMBAS DE VIBRO A VIBROSEÑAL CUANDO SE ANALICE EN CASO PRESENTE FUERA O INTERIORES DE PISO.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEÑAL DE ACERO S20K-40, PARA 200A-200A/2.	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBERAN SER DE PVC PARA AGUA CALIENTE 10 O 7.5; NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - SAL).	

PLANTA TERCER NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:	El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.	TESISTA:	ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN
	PROYECTO:	INCUBADORA DE EMPRESAS	ASESOR:	ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
	DEPARTAMENTO:	LIMA	ESCALA:	1/75
	PROVINCIA:	LIMA	PLANO:	II.SS. - DESAGÜE
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DISTRITO:	SAN MARTÍN DE PORRES	FECHA:	DICIEMBRE 2020
ESCUOLA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	ESPECIFICACIÓN:	TERCERA PLANTA - SECTOR 2	Nº DE LÁMINA:	IS-28
				138



LEYENDA DESAGUE

	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-SAL
	TUBERIA COLGADA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-SAL
	TUBERIA PARA VENTILACION - PLASTICO PVC-SAL
	REVISION EN TUBERIA DE DESAGUE
	REGISTRO DE BRONCE ROSADO A BAS DE PISO
	TRAMPA 90°
	ELEMENTO DE BRONCE A BAS DE PISO CON TRAMPA 90°
	ELEMENTO DE BRONCE A BAS DE PISO SIN TRAMPA
	COBO 45°
	VEZ SENCILLA
	CAN DE REGISTRO DE MANIPULERA CON TAPA DE CONCRETO
	CAN DE REGISTRO CERRADA CON REGISTRO ROSADO
	COLADOR

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

RED DE AGUA:

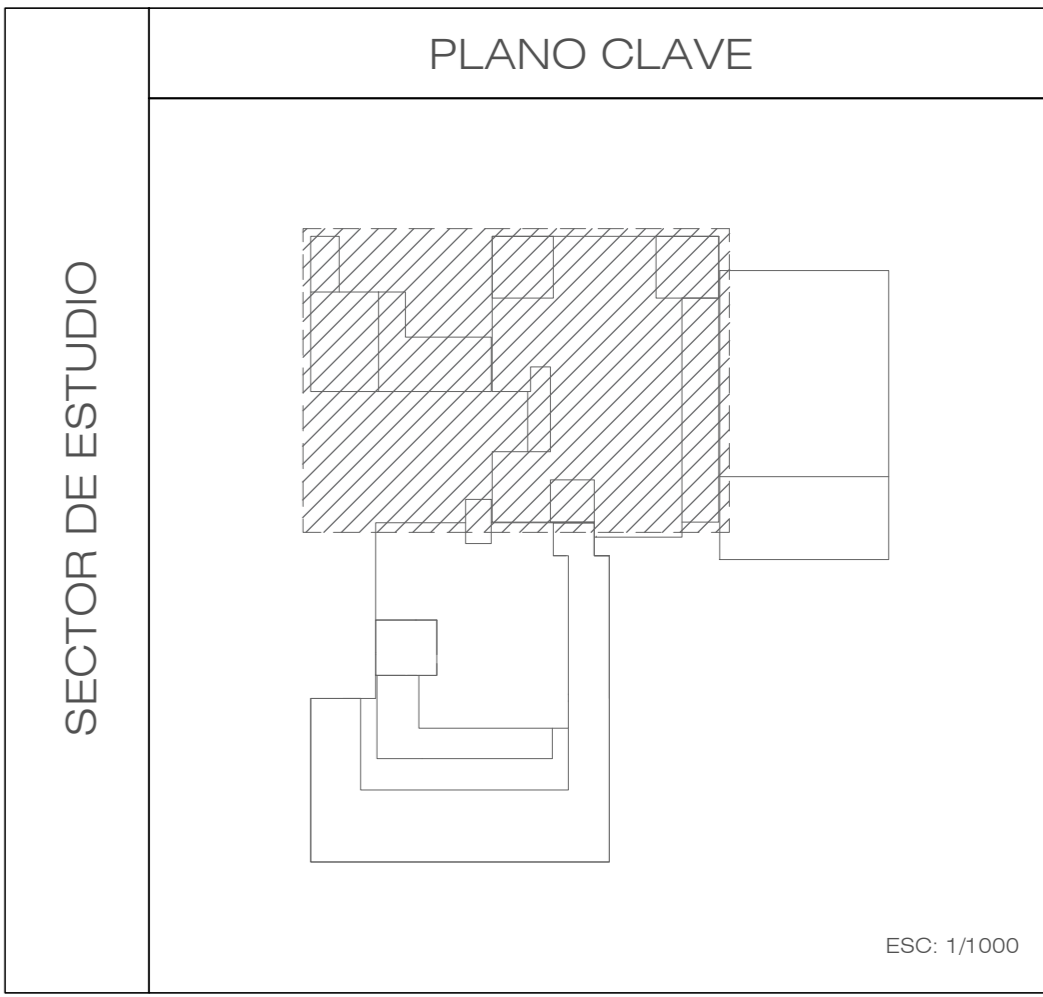
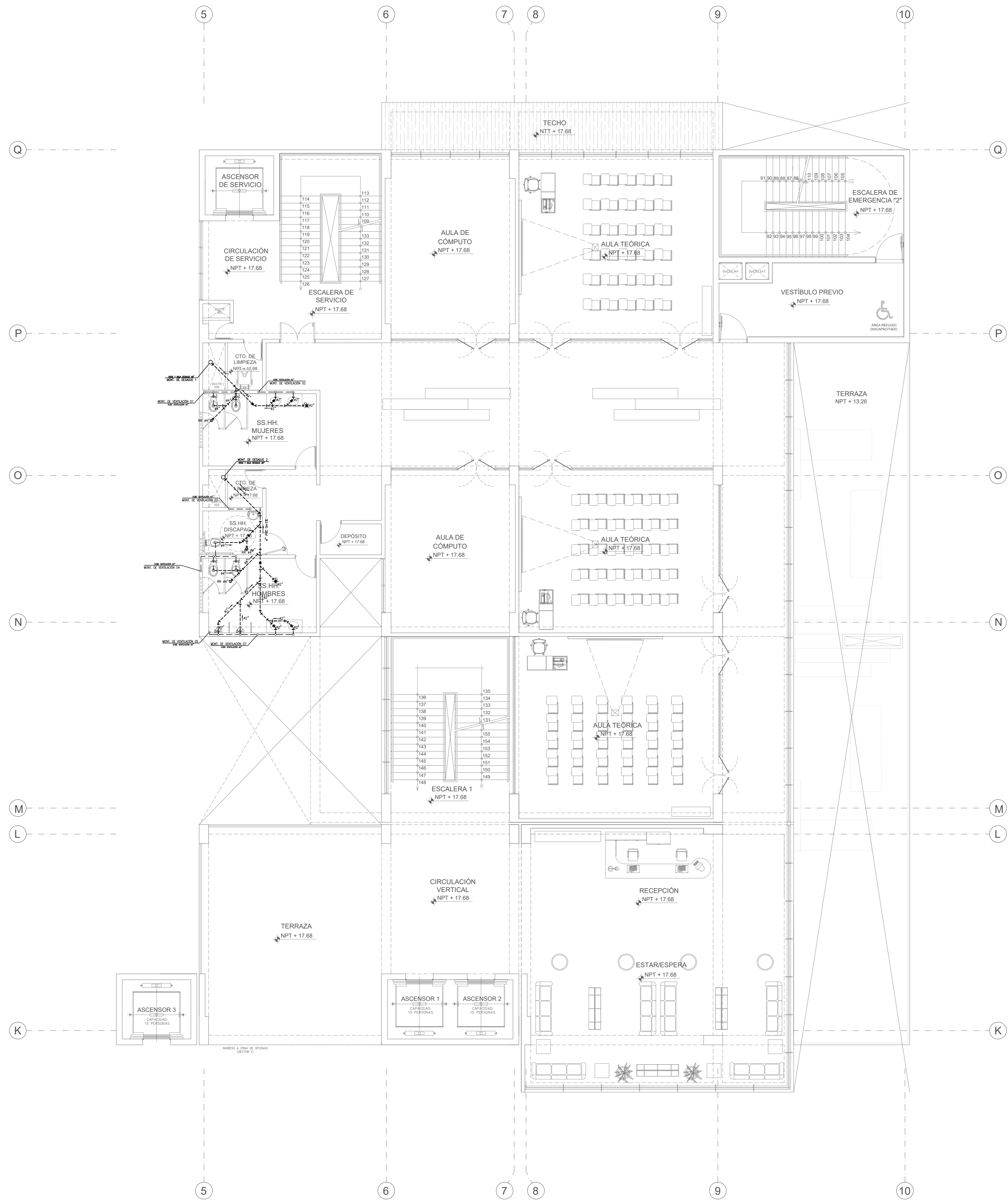
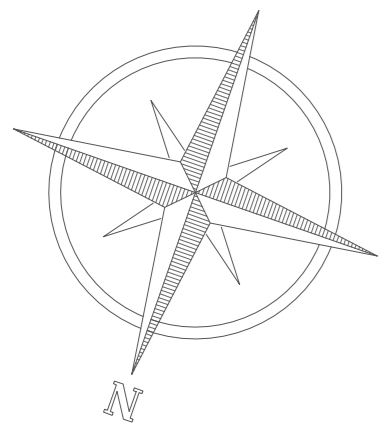
- SE USARÁN MATERIALES, TUBERÍAS Y ACCESORIOS A COLARLOS EN LAS REDES DE AGUA FRÍA CALIENTE SEAN DE BUENA CALIDAD, SE ACOPLARÁN CON UNA REGISTRO ROTACIONAL, SE DEBERÁN COLARLOS SIEMPRE EMPALMADOS EN EL REGISTRO DE MANEJO DE RESIDUOS DEL PISO.
- LAS TUBERÍAS PARA AGUA FRÍA DE PVC RIGIDO CLASE 10, UNIÓN A SIMPLE PRESION Y 1 1/2 UNIÓN ROTACIONAL, RESISTENTES A LA CORROSION.
- LAS TUBERÍAS PARA AGUA CALIENTE SERÁN DE C-PVC RIGIDO DE UNIÓN A SIMPLE PRESION Y RESISTENTES AL VIBRO MECÁNICO.
- SE UTILIZARÁ PASEMIENTO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROXIMADO.
- LAS VALVULAS DE CIERRE SERÁN DE ACERADO SE OPEREN EN CADA VALVULA SE INCLUIRÁ UNA UNIÓN UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERÍAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE INSTALE EN PAREDES EN CADA O NUDO.
- TODO EL RECONOCIMIENTO DE AGUA CALIENTE SE DIFERENCIARÁ PROTEGIENDO CON MATERIAL AISLANTE TOMANDO EN CUENTA EL MANEJO Y/O AISLAMIENTO DEL PISO.
- LAS REDES DE AGUA FRÍA Y AGUA CALIENTE SERÁN PROTEGIDAS CON BOMBAS DE VIBRO A VIBRO PARA EVITAR EL MANEJO EN CASO DE PRESENTAR FUGAS O RECONOCER DE PRESION.
- LAS TUBERÍAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SERÁN DE ACERO S304-40.
- PARA SERIA PUNTO 2.

NOTA:

- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA CALIENTE 10 O 7.5; NUNCA USAR TUBERÍAS DE DESAGUE (PVC - SAL).

PLANTA CUARTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senali.</p>		<p>TESISTA:</p> <p>ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>INSTALACIONES SANITARIAS</p>	
	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p>		<p>ESCALA:</p> <p>1/75</p>	
	<p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p>		<p>PLANO:</p> <p>II.S.S. - DESAGÜE</p>	
<p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTÍN DE PORRES</p>		<p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>CUARTA PLANTA - SECTOR 2</p>		<p>FECHA:</p> <p>NOVIEMBRE 2020</p>
				<p>COO. DE LÁMINA:</p> <p>IS-29</p>
				<p>Nº DE LÁMINA:</p> <p>137</p>

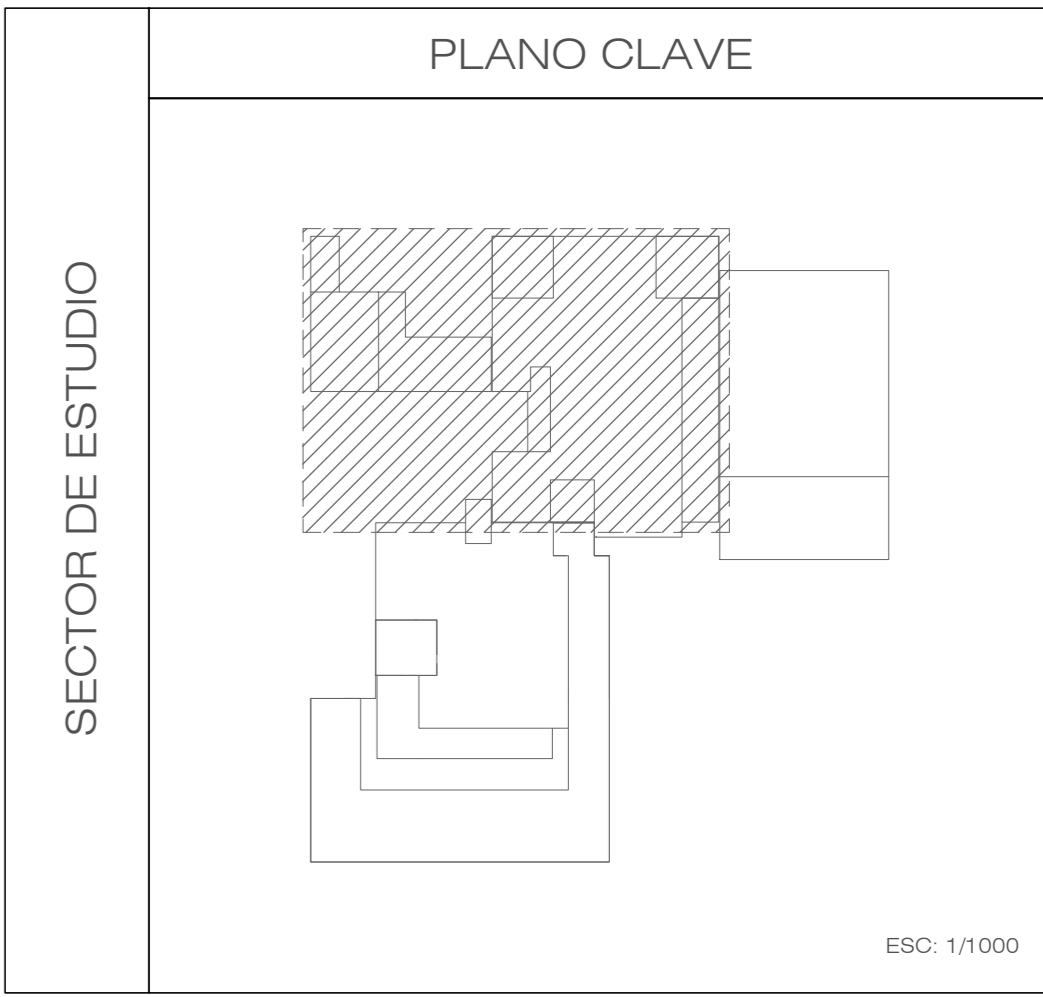
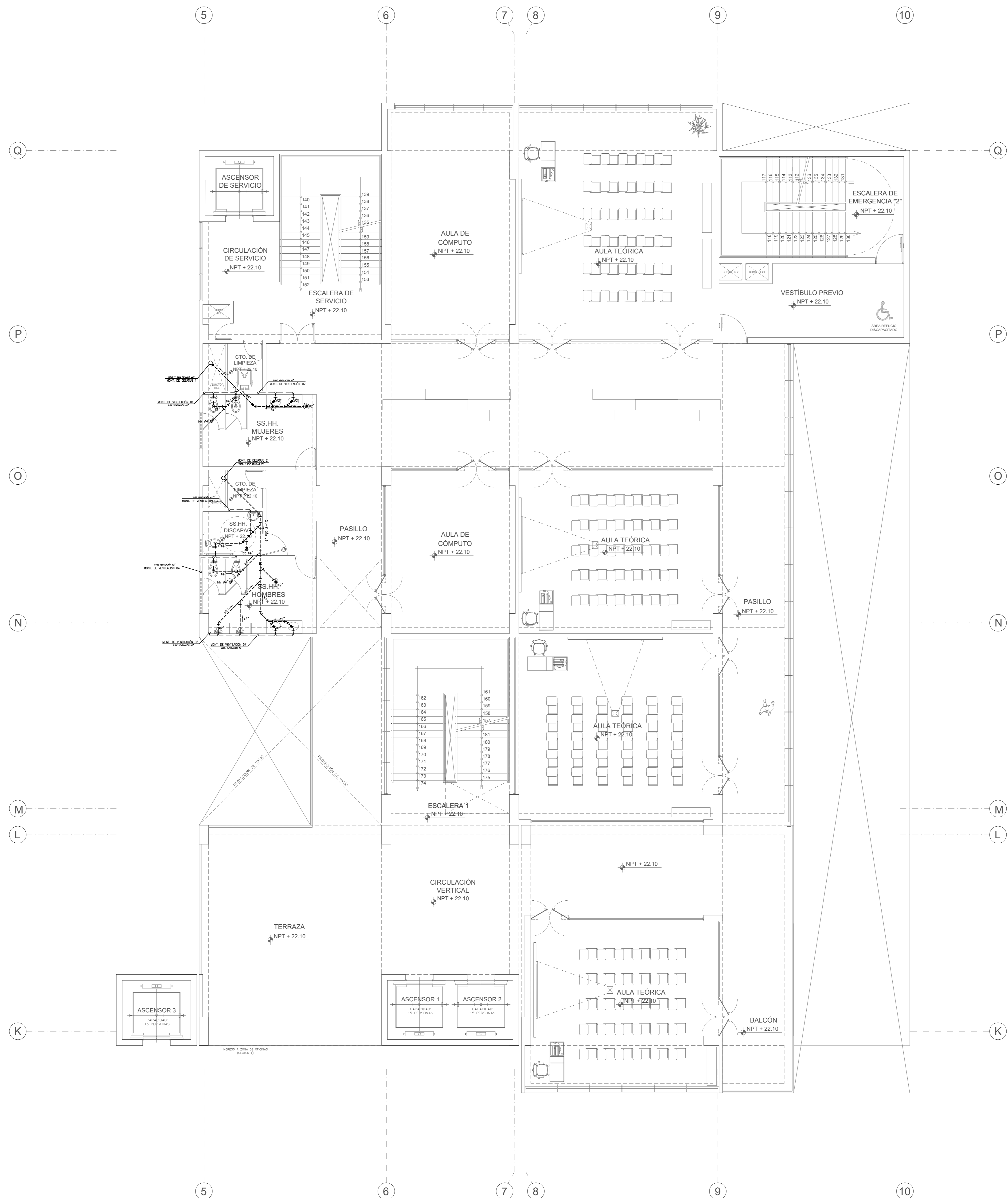
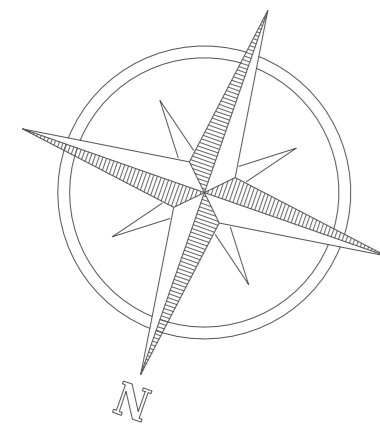


LEYENDA DESAGUE	
	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DAL
	TUBERIA COLADA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DAL
	TUBERIA PARA VENTILACION - PLASTICO PVC-DAL
	REVISION EN TUBERIA DE DESAGUE
	REGISTRO DE BRONCE ROSGADO A BAS DE PISO
	TRAMPA 75"
	NUMERO DE BRONCE A BAS DE PISO CON TRAMPA 75"
	ELEMENTO DE BRONCE A BAS DE PISO SIN TRAMPA
	CORDON 45°
	RECEPCION
	CANAL DE REGISTRO DE MANIPRESTA CON TAPA DE CONCRETO
	CANAL DE REGISTRO CERRADO CON REGISTRO ROSGADO
	I COLADOR

ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
- LAS TUBERIAS DE MATERIAL, TUBERIAS Y ACCESORIOS A UTILIZARSE EN LA RED DE AGUA FRIA CALIENTE DEBEN DE BUENA CALIDAD, DE ACUERDO CON LAS NORMAS NACIONALES DE DISEÑO Y COLADO, IDENTIFICADAS EN EL REGISTRO NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERU.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC DEBEN SER DE CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE DEBEN SER DE CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION Y ACCESORIOS DE BOMBA METALICA.	
- SE UTILIZARA PASEMIENTO ESPECIAL PARA C/PVC CON AJUSTE TOMADO APROPIADO.	
- LAS VALVULAS DE CIERRE DEBEN DE AGUANTE DE BRONCE EN CADA VALVULA SE INCLUIRA UNA UNIDAD UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y LOS UNIDORES UNIVERSALES CUANDO SE REFLEJE EN ALGUNAS EN CADA O NIVEL.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DISEÑARÁ PROTEGIENDO CON MATERIAL AISLANTE TOMANDO EN CUENTA EL MANEJO Y/O AISLAMIENTO DE RUIDO.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE DEBEN SER PROTEGIDAS CON BOMBAS DE VIBRO Y VIBROBOMBA CUANDO SE ANALICE EN LOS PRESENTES PLANOS O PROYECTOS DE PREVENIR.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO DEBEN DE SER DE ACERO S355-K2.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CONTRA INCENDIO DEBEN SER DE ACERO S355-K2.	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA CALIENTE (10 O 7.5). NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - DAL).	

PLANTA QUINTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.		TESIS TA: ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS	
DEPARTAMENTO: LIMA		PLANO: I.S.S. - DESAGÜE		ESCALA: 1/75
PROVINCIA: LIMA		ESPECIFICACIÓN: QUINTA PLANTA - SECTOR 2		COD. DE LÁMINA: IS-30
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES		FECHA: DICIEMBRE 2020		N° DE LÁMINA: 138

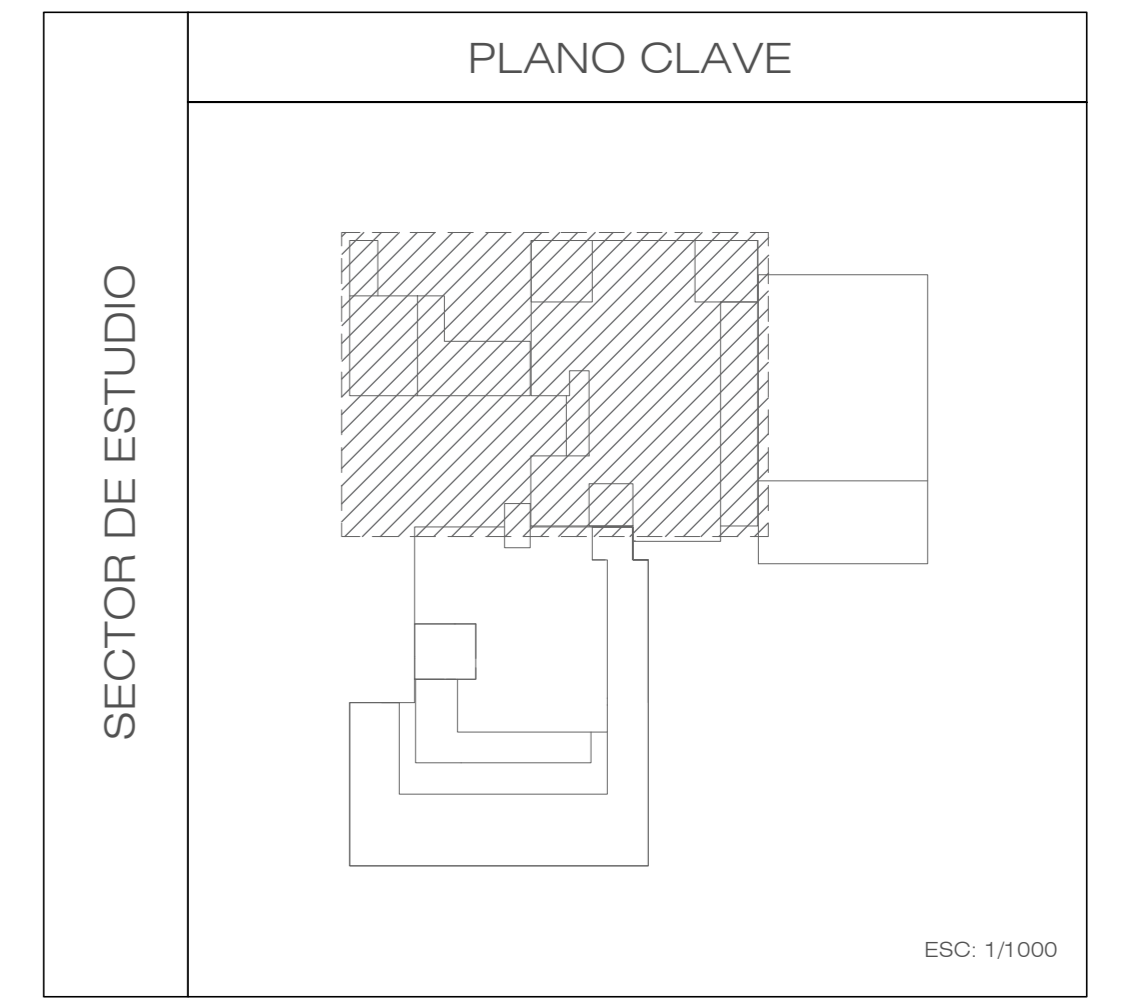
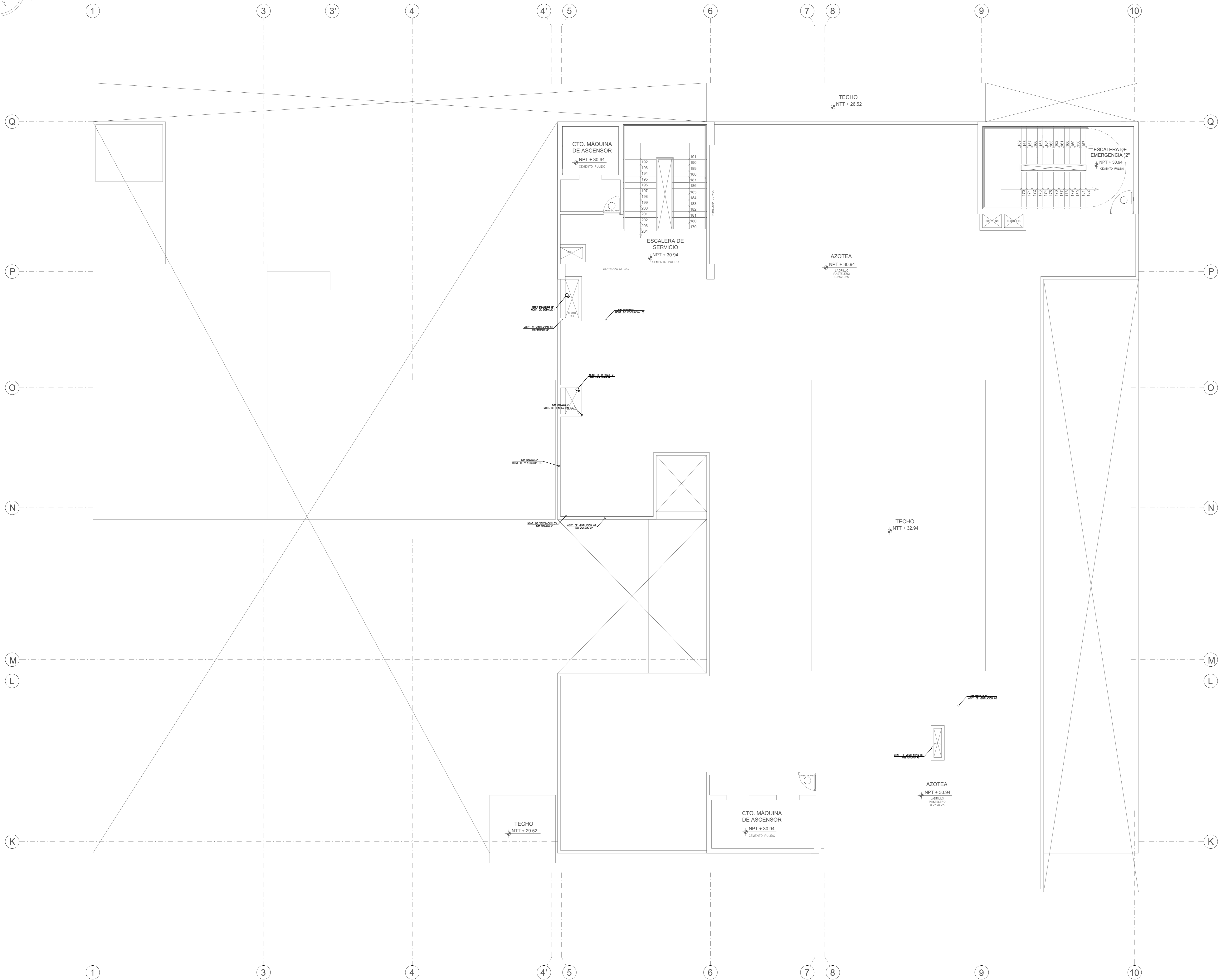
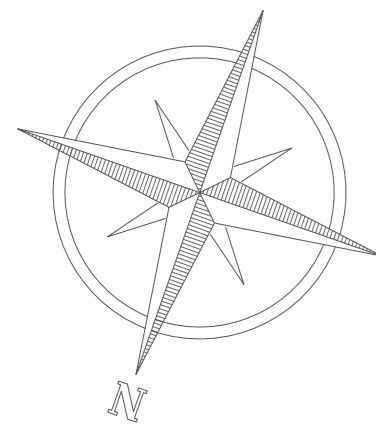


LEYENDA DESAGUE	
	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-DAL
	TUBERIA PARA DESAGUE A BAS DE PISO - PLASTICO PVC-DAL
	TUBERIA PARA VENTILACION - PLASTICO PVC-DAL
	REVISION EN TUBERIA DE DESAGUE
	REGISTRO DE BRONCE ROSADO A BAS DE PISO
	TRAMPA 75"
	TUBERIO DE BRONCE A BAS DE PISO CON TRAMPA 75"
	ELEMENTO DE BRONCE A BAS DE PISO SIN TRAMPA
	COBO 45°
	REJILLA
	CANAL DE REGISTRO DE MANIFESTACION CON TAPA DE CONCRETO
	CANAL DE REGISTRO CERRADO CON REGISTRO ROSADO
	COLADOR

ESPECIFICACIONES TECNICAS	
RED DE AGUA:	
- LAS TUBERIAS DE MATERIAL, TUBERIAS Y ACCESORIOS EN LAS REDES DE AGUA FRIA CALIENTE DEBEN DE BUENA CALIDAD, DE ACUERDO CON LAS NORMAS NOMINALES DE DISEÑO Y CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL REGISTRO NACIONAL DE CONDICIONES DEL PERU.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA FRIA DE PVC, DEBEN SER DE CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION.	
- LAS TUBERIAS PARA AGUA CALIENTE DEBEN DE SER DE CLASE 10, UNION A SIMPLE PRESION Y REGISTROS DE BRONCE ROSADO.	
- SE UTILIZARA PASEMENTO ESPECIAL PARA C/PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.	
- LAS UNIDADES DE CAMBIOS DEBEN DE AGUANTE DE BRONCE EN CADA UNIDAD SE INCLUYA UNA UNIDAD UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS VISIBLES Y LOS UNIDADES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERIAS EN CADA O BOCAL.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DISEÑARÁ PROTEGIDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LANA DE VIDRIO, 100 GRAMOS DE PUNTO.	
- LAS REDES DE AGUA FRIA Y AGUA CALIENTE DEBEN SER PROTEGIDAS CON BOMBAS DE VIBRO A VIBRO PARA EVITAR EL RUIDO EN LOS PUNTOS DE FUERA O REGISTROS DE PRESION.	
- LAS TUBERIAS DE AGUA CALIENTE DEBEN SER DE ACERO S30416.	
- PARA OTROS PUNTO.	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBEN SER DE PVC PARA AGUA CALIENTE 10 O 7.5; NUNCA USAR TUBERIAS DE DESAGUE (PVC - DAL).	

PLANTA SEXTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Gilbertet y Senall.</p>	<p>TESISTA:</p> <p>ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMIREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO:</p> <p>INCUBADORA DE EMPRESAS</p>	<p>ESPECIALIDAD:</p> <p>INSTALACIONES SANITARIAS</p>	<p>ASESOR:</p> <p>ARG. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
	<p>DEPARTAMENTO:</p> <p>LIMA</p>	<p>PLANO:</p> <p>II.SS. - DESAGÜE</p>	<p>ESCALA:</p> <p>1/75</p>
	<p>PROVINCIA:</p> <p>LIMA</p>	<p>DISTRITO:</p> <p>SAN MARTIN DE PORRES</p>	<p>FECHA:</p> <p>NOVIEMBRE 2020</p>
<p>ESPECIFICACIÓN:</p> <p>SEXTA PLANTA - SECTOR 2</p>		<p>COO. DE LÁMINA:</p> <p>IS-31</p>	
		<p>Nº DE LÁMINA:</p> <p>139</p>	

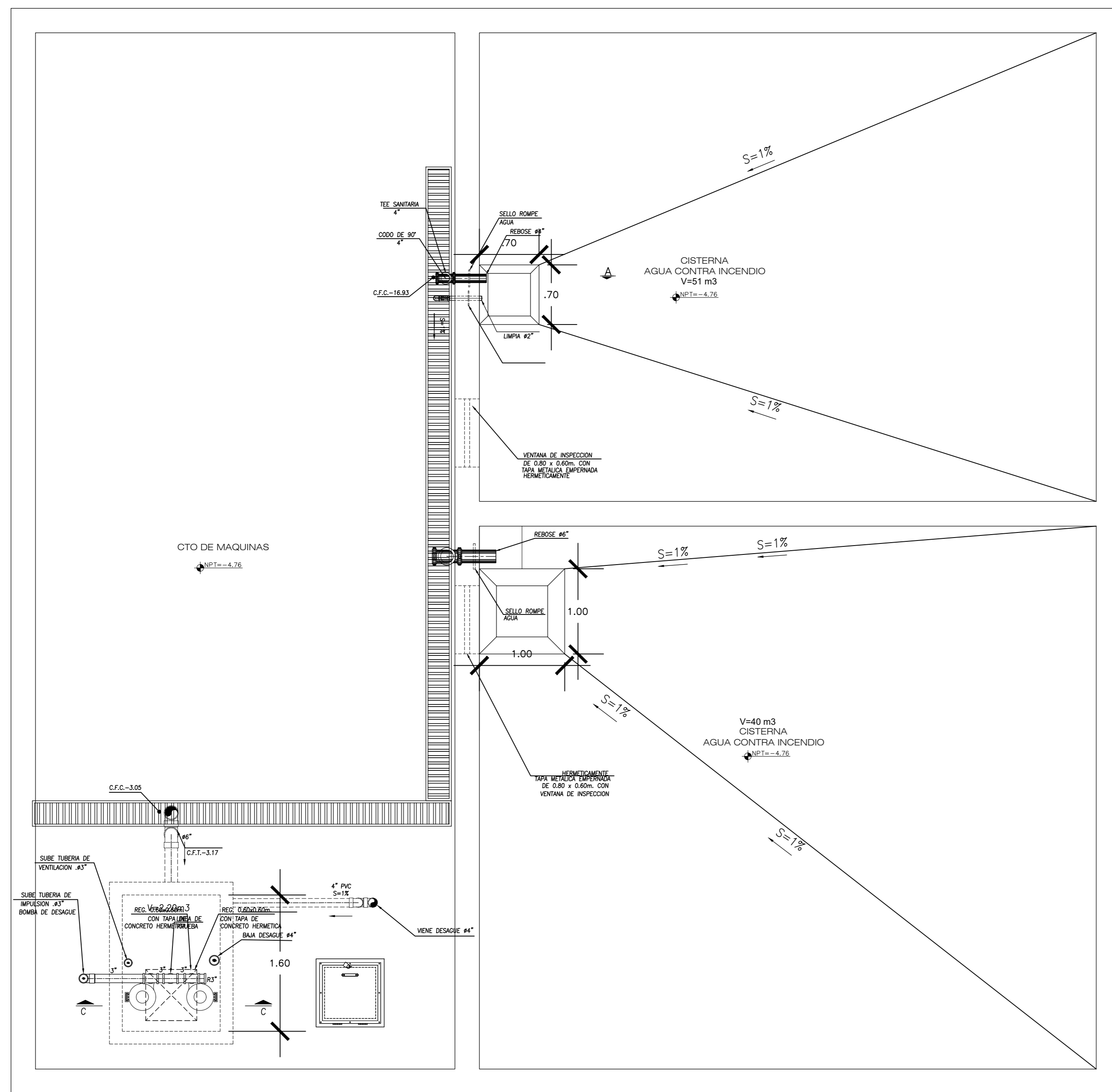


LEYENDA DESAGUE	
	TUBERIA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-U
	TUBERIA COLGADA PARA DESAGUE - PLASTICO PVC-U
	TUBERIA PARA VENTILACION - PLASTICO PVC-U
	REDESION EN TUBERIA DE DESAGUE
	REGISTRO DE BRONCE ROSADO A BAS DE PISO
	TRAMPA 75"
	TUBERIO DE BRONCE A BAS DE PISO CON TRAMPA 75"
	ELEMENTO DE BRONCE A BAS DE PISO SIN TRAMPA
	COBO 45°
	REZ DANCE
	CAN DE REGISTRO DE MANIPRESTA CON TAPA
	CAN DE REGISTRO CERRADA CON REGISTRO ROSADO
	I COLADOR

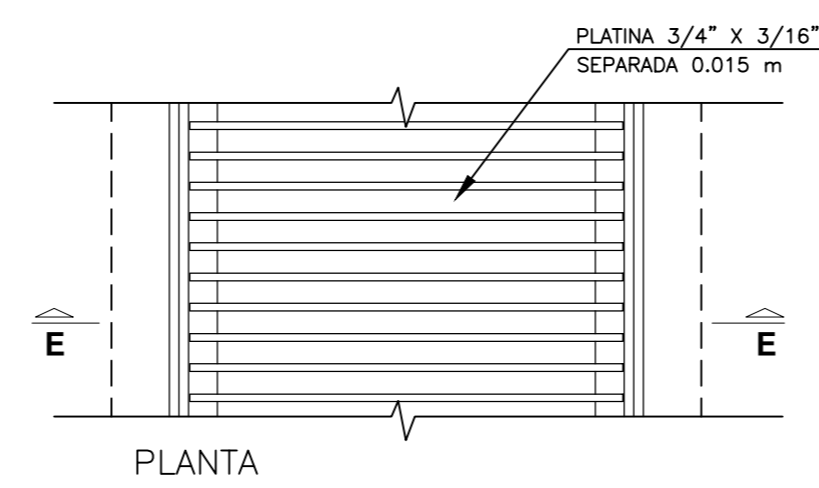
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	
RED DE AGUA:	
- ESTE PLAN MUESTRA LAS TUBERÍAS Y ACCESORIOS A COLGAR EN LAS REDES DE AGUA FRÍA CALIENTE SEÑAL DE BUENA CALIDAD, SE ACOJERÓ CON UNA NORMA NACIONAL DE DISEÑO Y CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL REGLAMENTO NACIONAL DE CONSTRUCCIONES DEL PERÚ.	
- LAS TUBERÍAS PARA AGUA FRÍA DE PISO, REDD CLASE 10, UNIÓN A SIMPLE PRESIÓN Y 1/2" UNIÓN MANGUERA, MANTENER EN ACCIONES.	
- LAS TUBERÍAS PARA AGUA CALIENTE SEÑAL DE C-PVC REDD DE UNIÓN A SIMPLE PRESIÓN Y ACCESORIOS DE BRONCE MANTENER.	
- SE UTILIZARÁ PEGAMENTO ESPECIAL PARA C-PVC CON AJUSTADO TOMADO APROPIADO.	
- LAS VÁLVULAS DE CIERRE SEÑAL DE AJUSTE DE BRONCE EN UNA VÁLVULA SE INCLUIRÁ UNA UNIÓN UNIVERSAL, CUANDO SE TRATE DE TUBERÍAS VISIBLES Y DOS UNIONES UNIVERSALES CUANDO SE TRATE DE TUBERÍAS EN CAJA O MODO.	
- TODO EL RECORRIDO DE AGUA CALIENTE SE DENTONARÁ PROTEGIDO CON MATERIAL AISLANTE TOMADO EN BASE DE LAN DE VIDRIO, VO AJUSTADO EN PISO.	
- LAS REDES DE AGUA FRÍA Y AGUA CALIENTE SEÑAL PROTEGIDA CON BOMBOS DE MANDO A VÍDEO PARA CUANDO SE MANEJE EN SU PRESENCIA FUERA O INTERIORES DE PRESIÓN.	
- LAS TUBERÍAS DE AGUA CONTRA INCENDIO SEÑAL DE ACERO S304-L40, PARA 200A (1/2").	
NOTA:	
- EN HORIZONTAL, TODOS LOS TUBOS Y ACCESORIOS DEBERN SER DE PVC PARA AGUA CALIENTE (10 O 7.5); NUNCA USAR TUBERÍAS DE DESAGUE (PVC - S4).	

PLANTA AZOTEA
ESC: 1/75

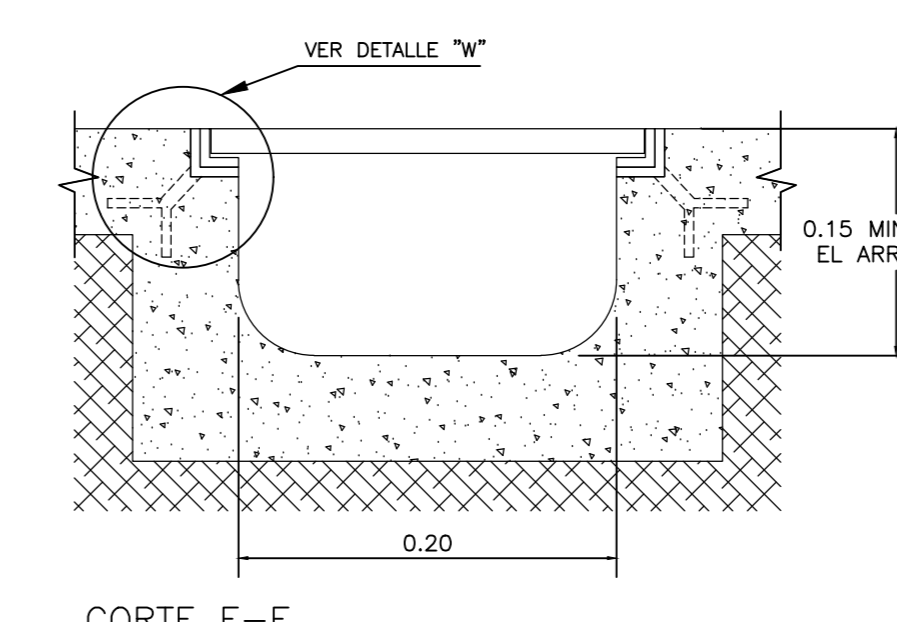
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020, Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.		TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PEREZ RAMÍREZ SALVADOR JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	ESPECIALIDAD: INSTALACIONES SANITARIAS	ESCALA: 1/75	IS-33 COO. DE LÁMINA:
	PROVINCIA: LIMA	PLANO: I.I.S.S. - DESAGÜE	FECHA: DICIEMBRE 2020	
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIFICACIÓN: AZOTEA - SECTOR 2		N° DE LÁMINA: 141	



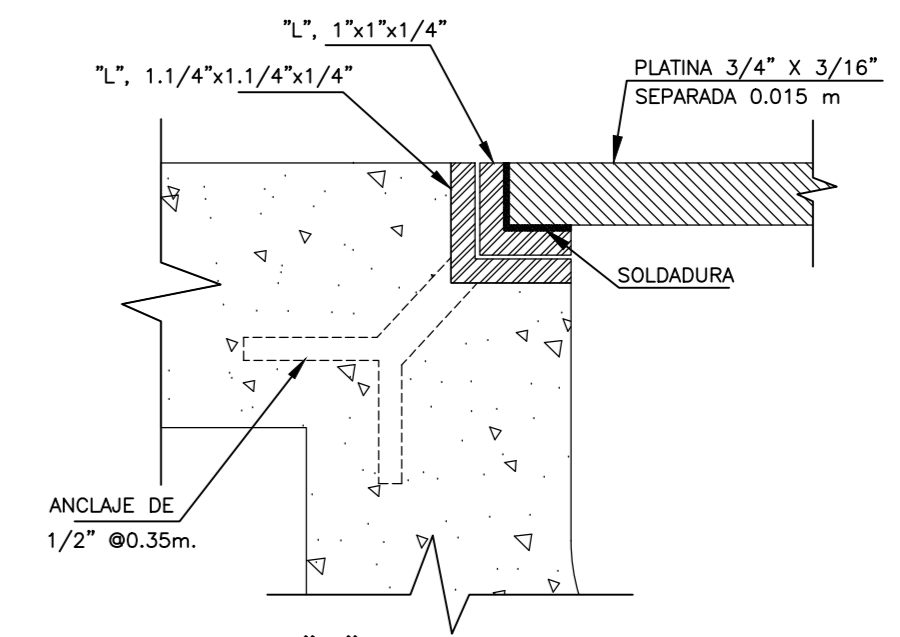
PLANTA CISTERNA Y CUARTO DE BOMBAS - INTALACION DE DESAGUE
ESCALA: 1/25



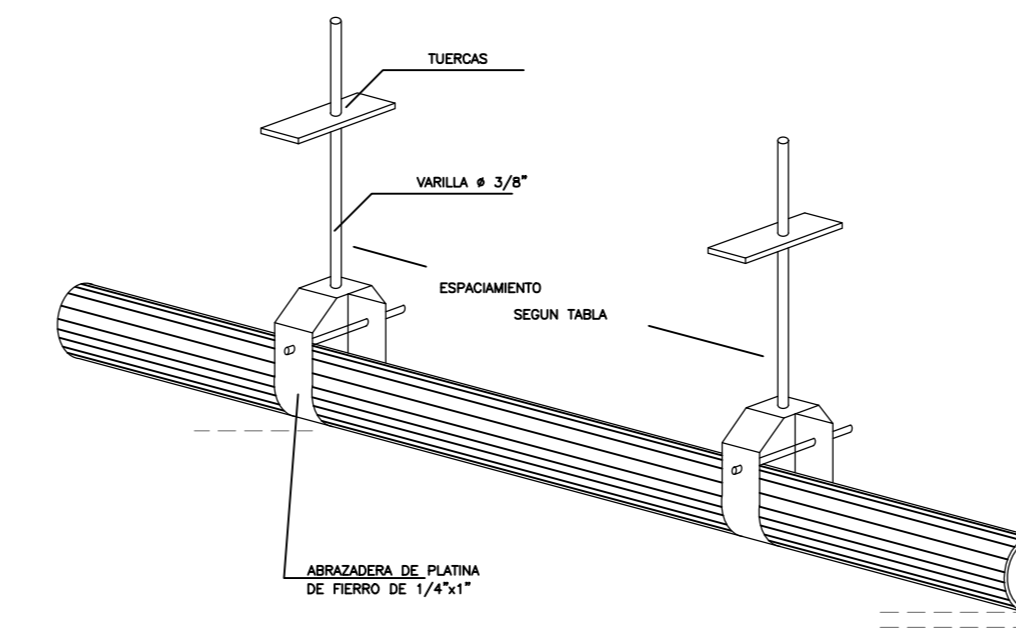
PLANTA



CORTE E-E

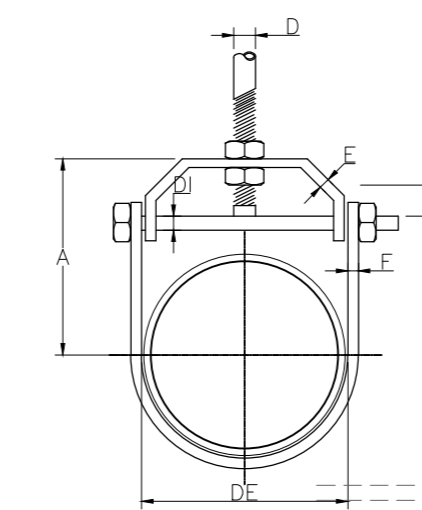


DETALLE "W"
DETALLE TÍPICO DE CANALETA
S/E



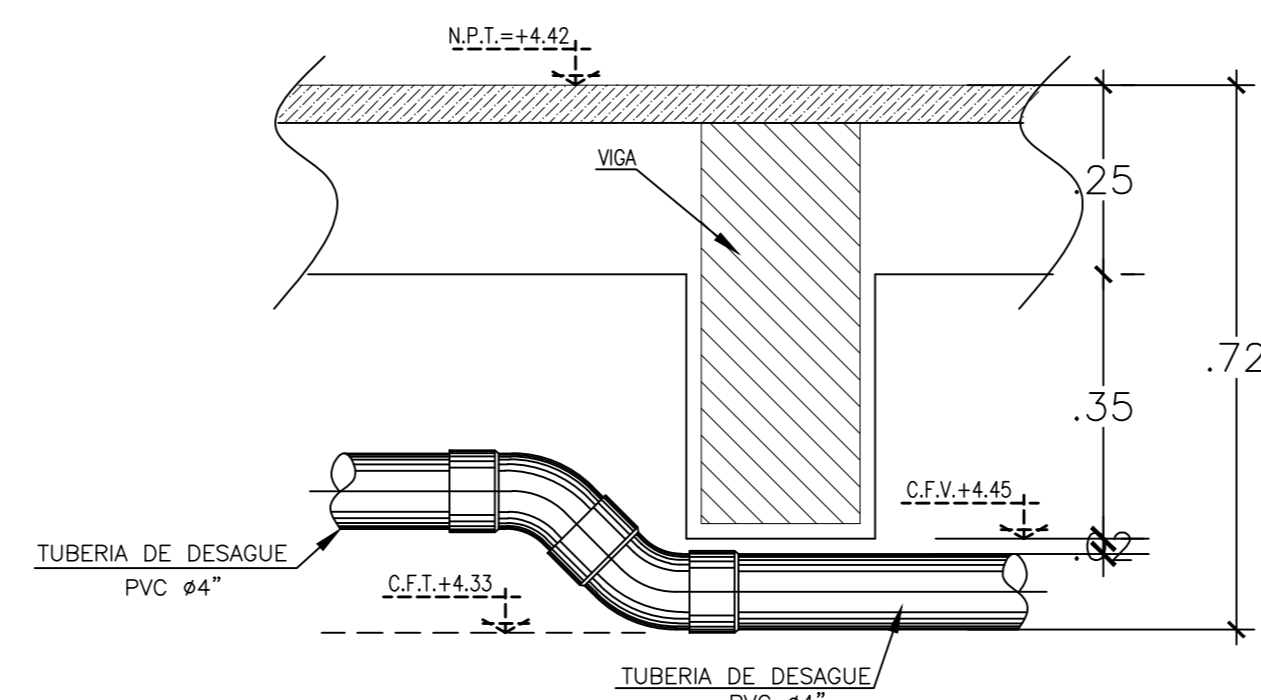
DIAMETRO DE LA TUBERIA	3/4"	1"	1 1/4" x 2"	2 1/2" x 4"
ESPACIAMIENTO ENTRE COLGADORES	2.00m	2.00m	2.50m	3.00m

SEPARACION ENTRE COLGADORES EN TUBERIAS A LA VISTA

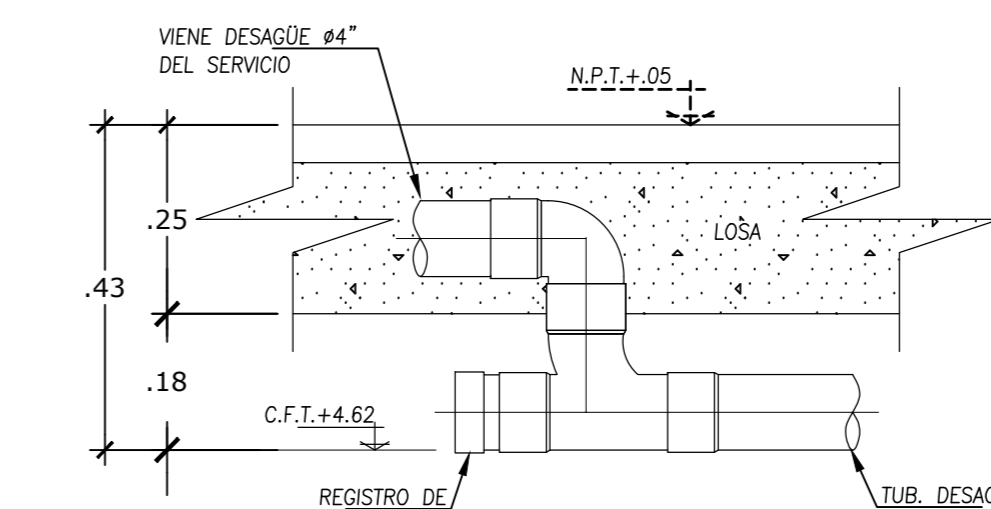


DETALLE DE COLGADORES PARA COLECTORES DE DESAGUE
S/E

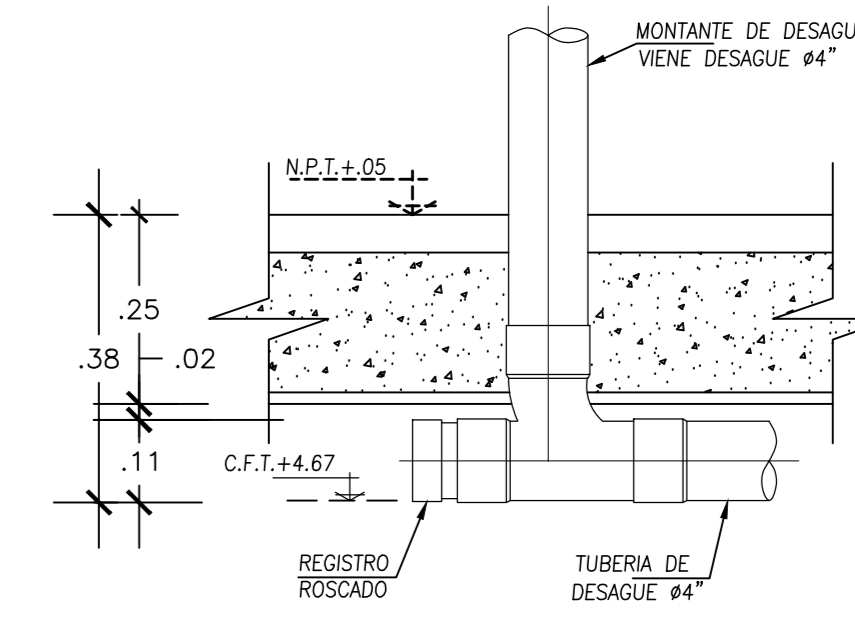
DIAMETRO DE LA TUBERIA	A	B	C	D	E		F		DE	DI
					ANCHO x ESP	ANCHO x ESP				
2"	4"	5 3/16"	1 1/2"	3/8"	1 1/4" x 3/16"	1 1/4" x 3/16"	2	3/8"	3/8"	3/8"
3"	5"	6 3/4"	1 3/4"	1/2"	1 1/4" x 3/16"	1 1/4" x 3/16"	3	1/2"	3/8"	3/8"
4"	5 3/4"	8"	1 3/4"	1/2"	1 1/2" x 1/4"	1 1/2" x 1/4"	4	1/2"	3/8"	3/8"



DETALLE N°1 DE TUBERIA COLGADA
Escala: S/E



DETALLE N°2
Escala: 1/10



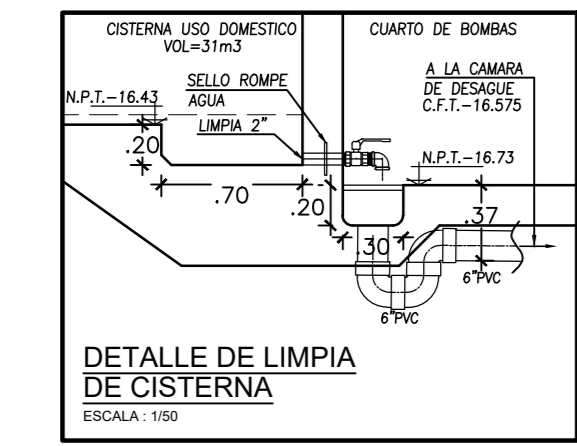
DETALLE N°3
Escala: 1/10

CARACTERISTICAS DE EQUIPOS DE BOMBEO DE CAMARA DE DESAGUE

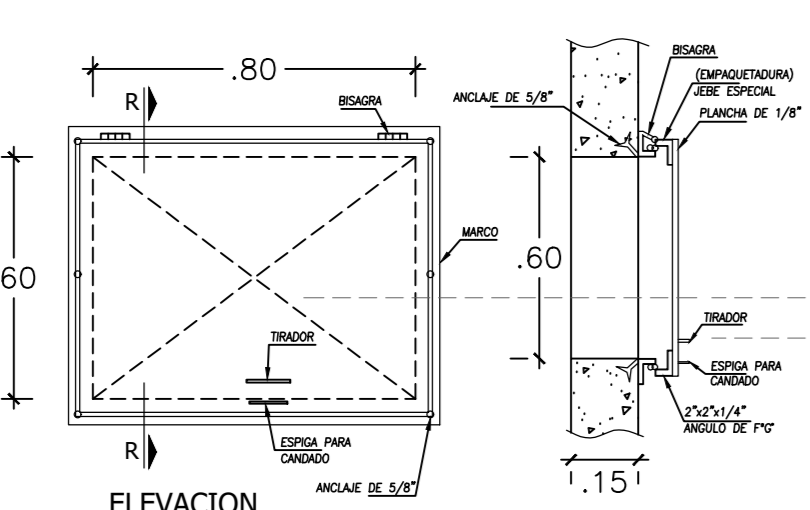
CON ELECTROMOTOR DEL TIPO TRANSFORMABLE E INDEPENDIENTE CON TABLERO DE CONTROL PARA FRENADO Y ARRANQUE A TIEMPO Y SIN SALIDAS DE GAS. EL TABLERO DEBE INCLUIR BOMBERAS PARA DESPLAZAR LOS TERMINALES DE LOS CONTACTOS DE FASE DE LA CAMARA DE DESAGUE.

CADA ELECTROMOTORA SERA DE:

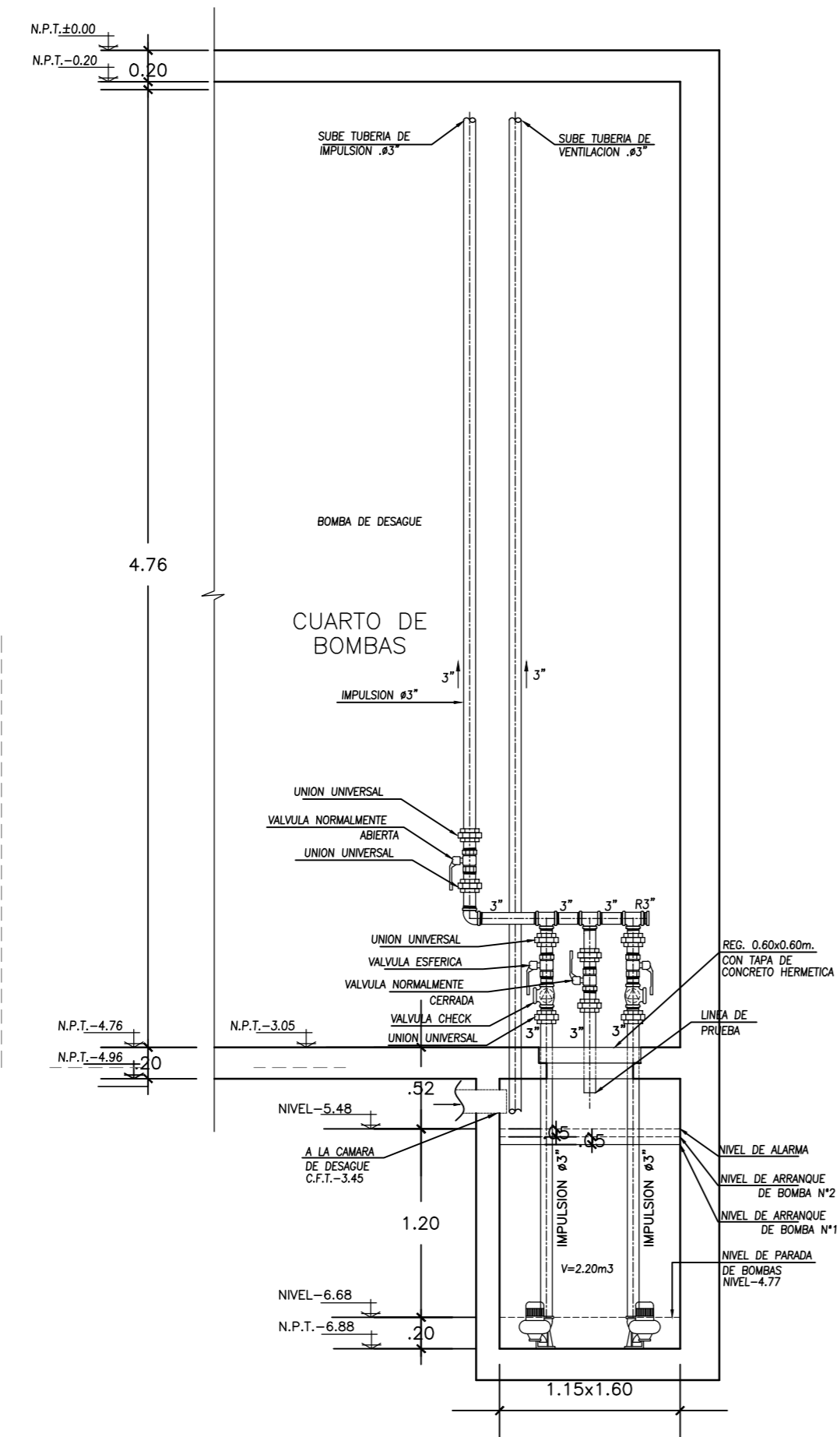
- CALIBRE: 3 TRES (03) HP
- ALTURA MANOMETRICA: 19.8 m.s.n.m. (65 pies)
- POTENCIA APROXIMADA: 3 HP.



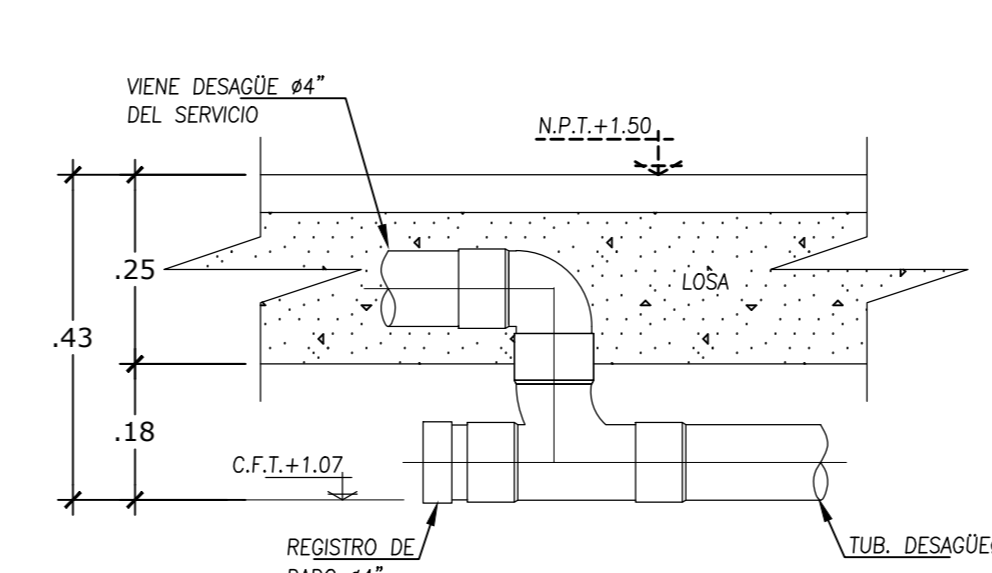
DETALLE DE LIMPIA DE CISTERNA
ESCALA: 1/25



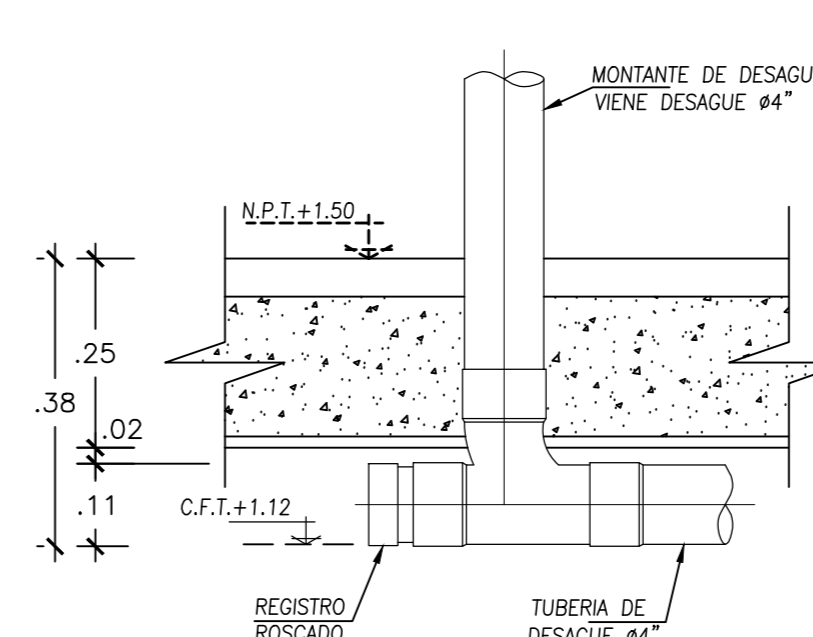
DETALLE DE REGISTRO DE CISTERNA (CIERRE HERMETICO)
S/E



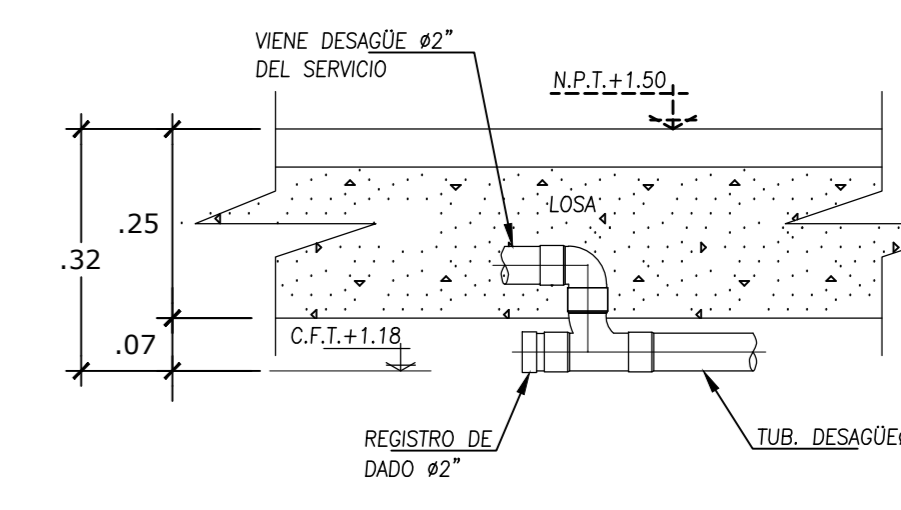
CORTE C-C: CAMARA DE DESAGUE
Escala: 1/25



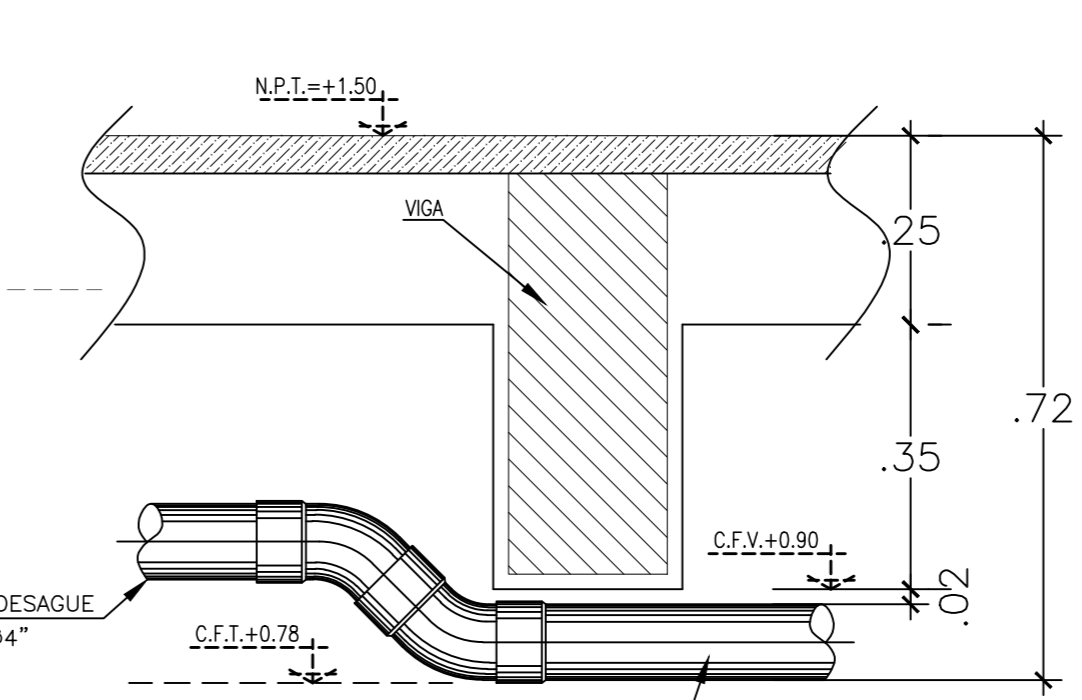
DETALLE N°4 PASE EN VIGA
Escala: 1/10



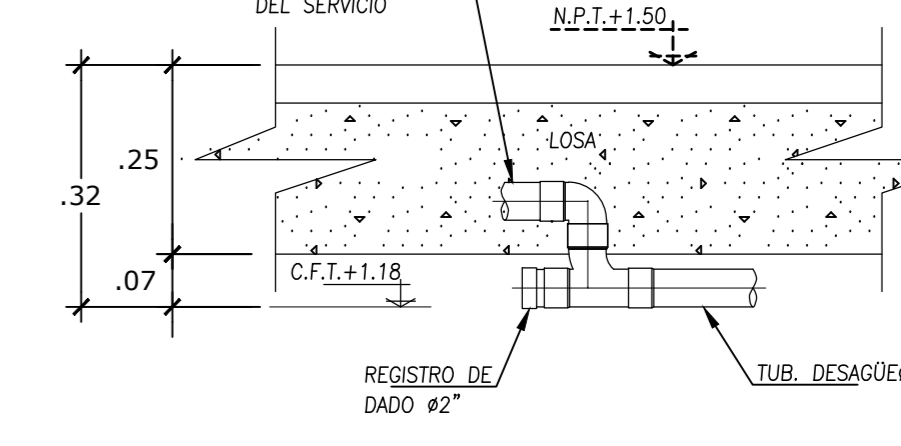
DETALLE N°5 DE TUBERIA COLGADA
Escala: S/E



DETALLE N°6
Escala: 1/10

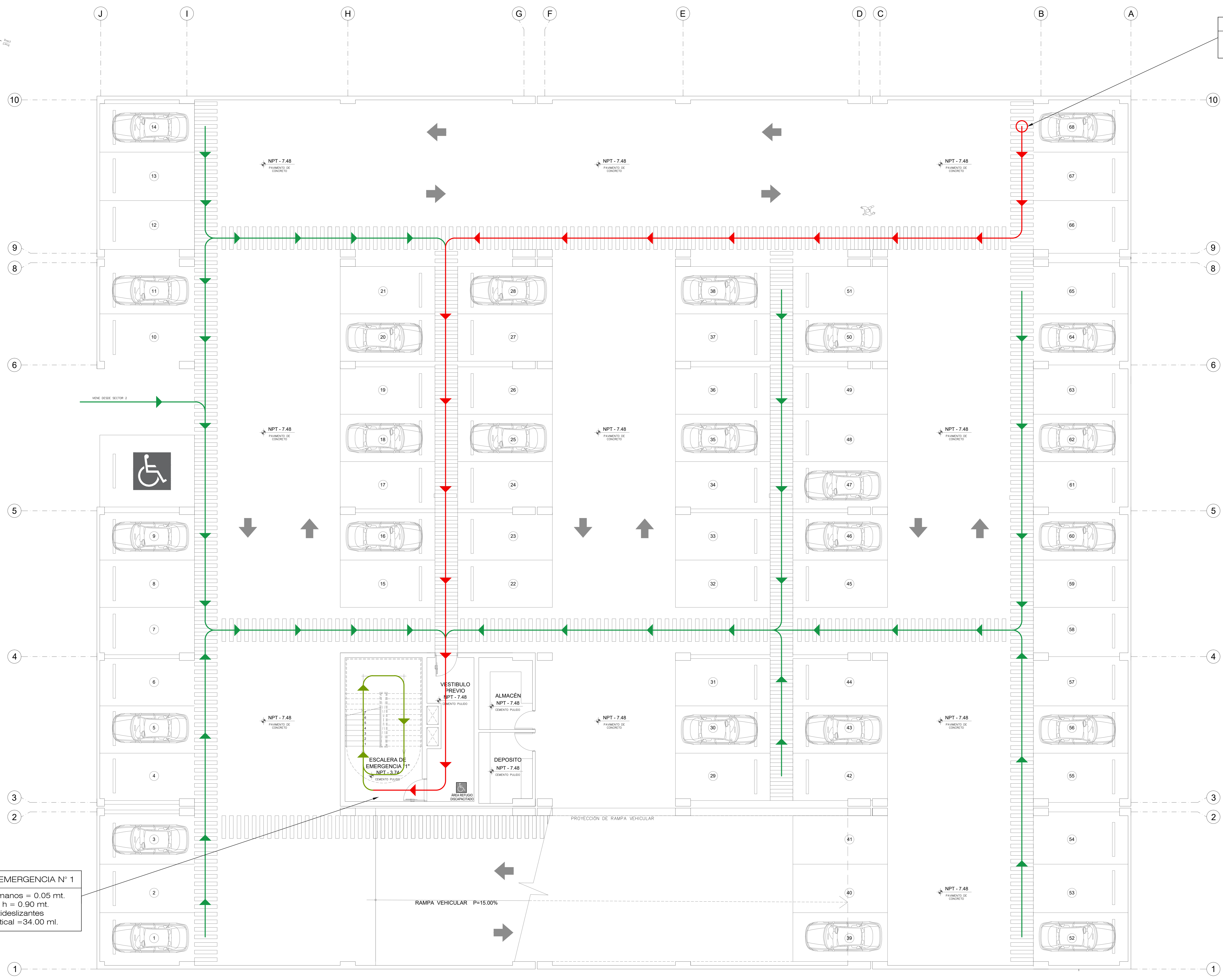
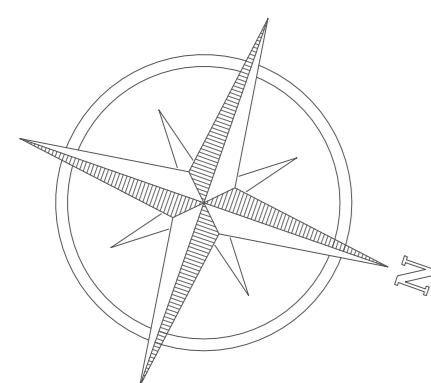


DETALLE N°7
Escala: 1/10



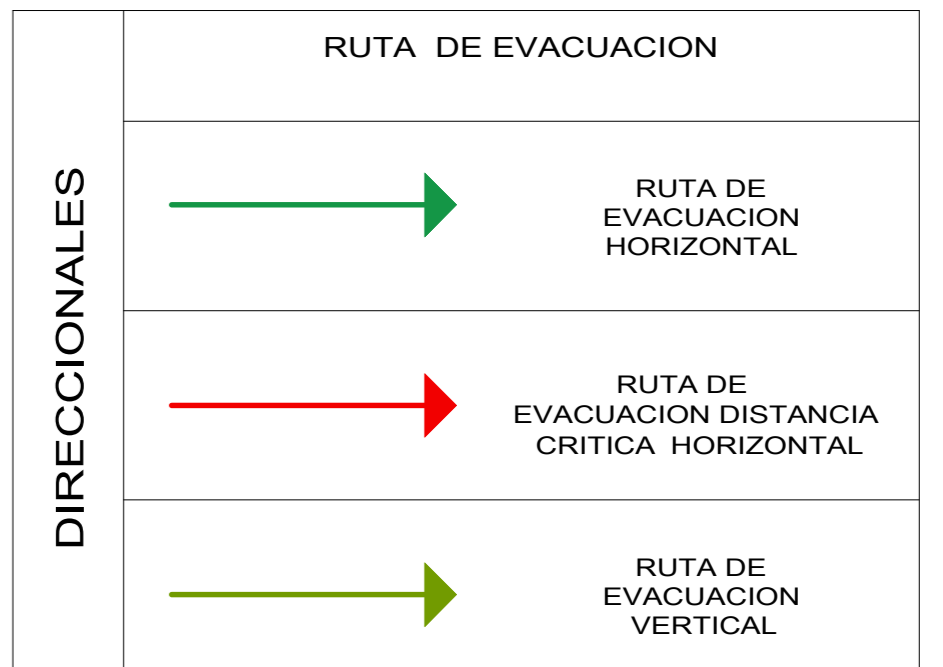
DETALLE N°8
Escala: 1/10

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	TITULO DE INVESTIGACION:	El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senati.		TESTISTA:	ARRASCO GARCIA, GABRIEL ANDRE PEREZ RAMIREZ SALVADOR JHONNAN		
	PROYECTO:	INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD:	INSTALACIONES SANITARIAS	ESCALA:	1/75	COD. DE LAMINA:
FACULTAD DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO:	LIMA	PLANO:	DETALLES Y ESPECIFICACIONES - DESAGUE	FECHA:	175	DIEMBRE 2020
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROVINCIA:	LIMA	ESPECIFICACION:	SECTOR 2	FECHA:	175	
	DISTRITO:	SAN MARTIN DE PORRES					

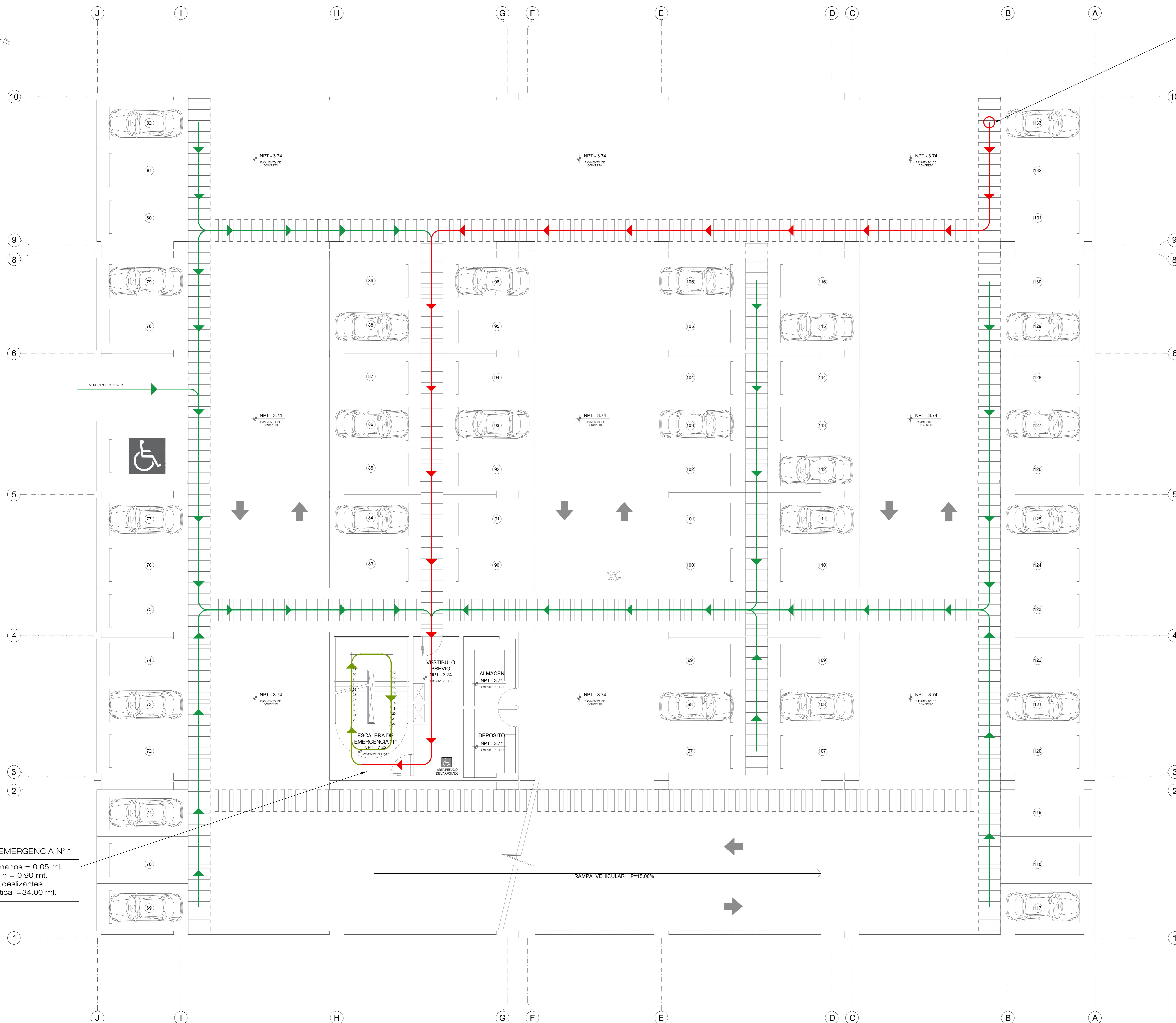
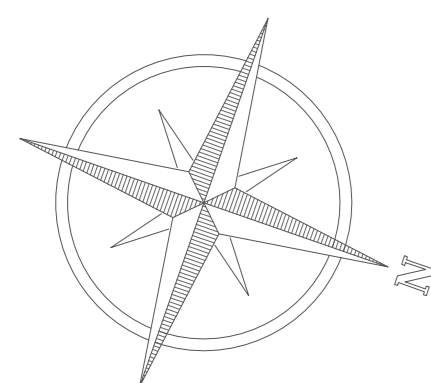


DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 57.80 ml

ESCALERA DE EMERGENCIA N° 1
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 34.00 ml.

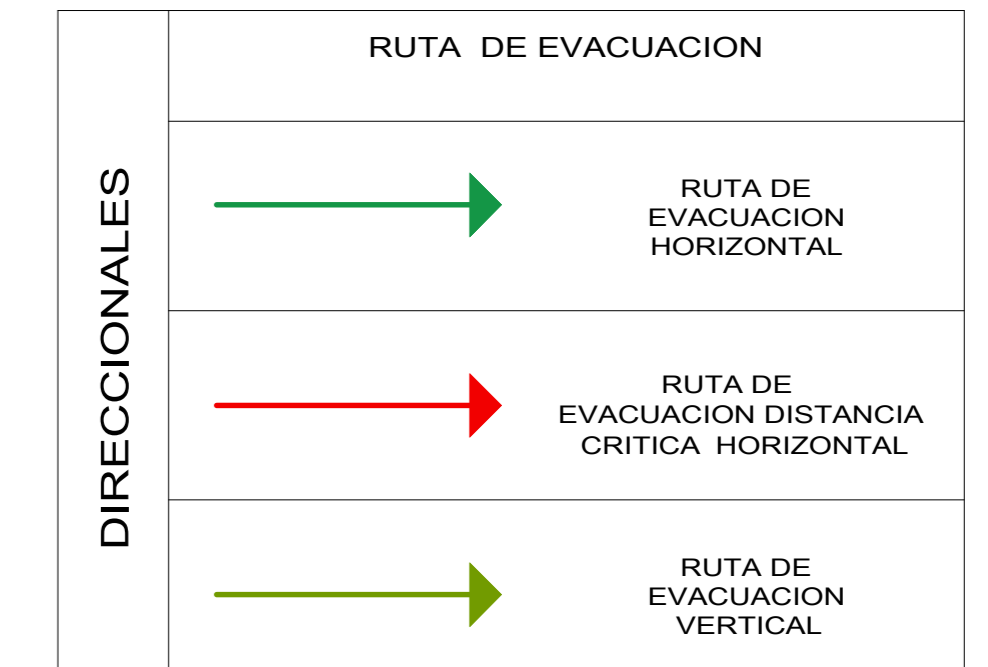


<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.	TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN ASESOR: ARIQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75
	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN	EV-01
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: SEGUNDO SÓTANO - SECTOR 1	
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES		N° DE LÁMINA: 143	

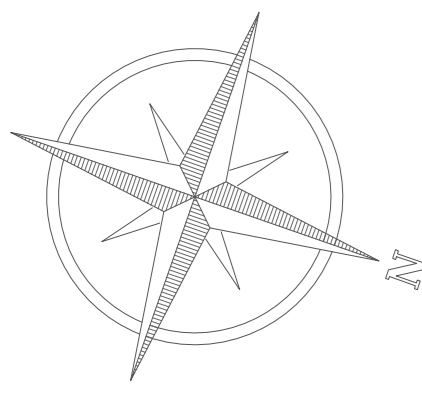


DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 57.80 ml

ESCALERA DE EMERGENCIA N° 1
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 34.00 ml.



 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberc y Senati.	TESISTA: ARRASO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD
	DEPARTAMENTO: LIMA	ESCALA: 1/75
	PROVINCIA: LIMA	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIFICACIÓN: PRIMER SOTANO - SECTOR 1	FECHA: NOVIEMBRE 2020
		COD. DE LÁMINA: EV-02 N° DE LÁMINA: 144



DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 2
 Recorrido horizontal = 32.05 ml

DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 3
 Recorrido horizontal = 22.62 ml

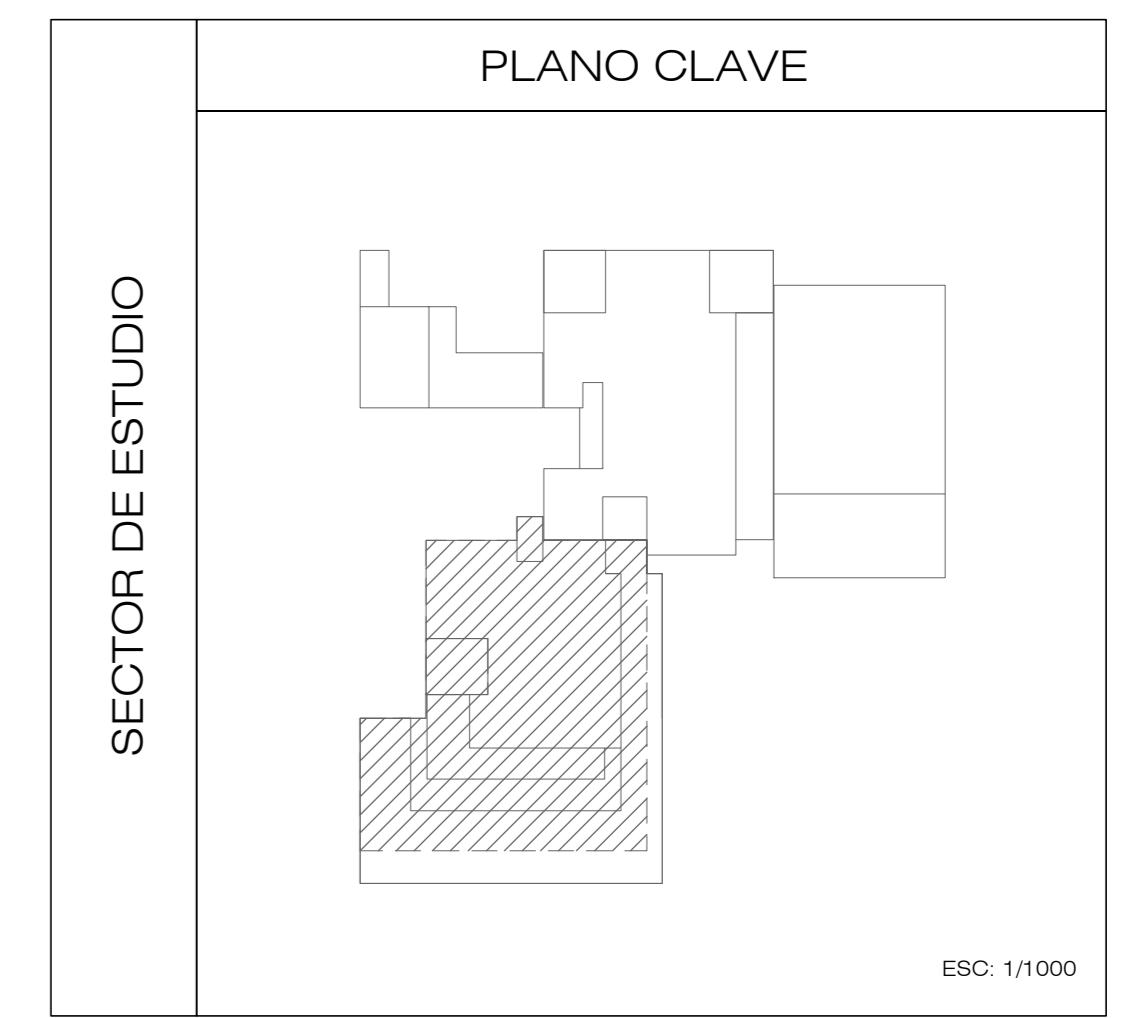
DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 5
 Recorrido horizontal = 19.02 ml

DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 4
 Recorrido horizontal = 27.87 ml

DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 6
 Recorrido horizontal = 27.82 ml

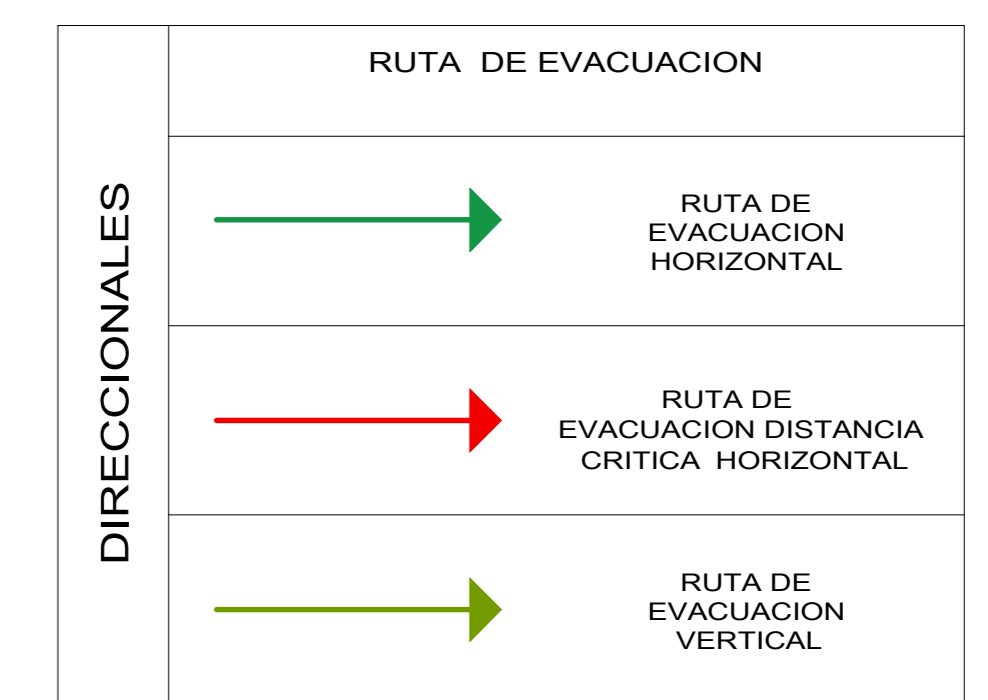
DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 30.52 ml

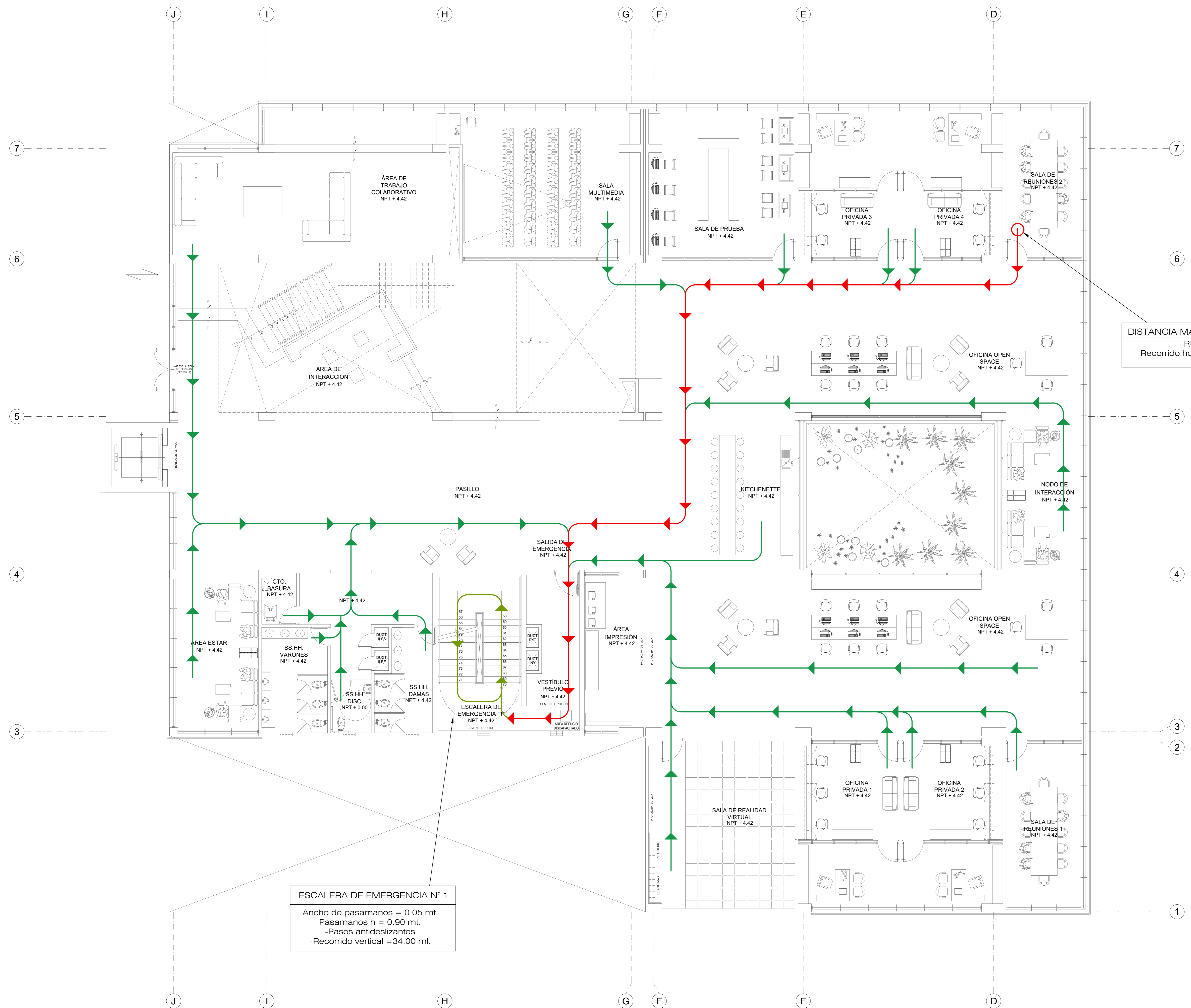
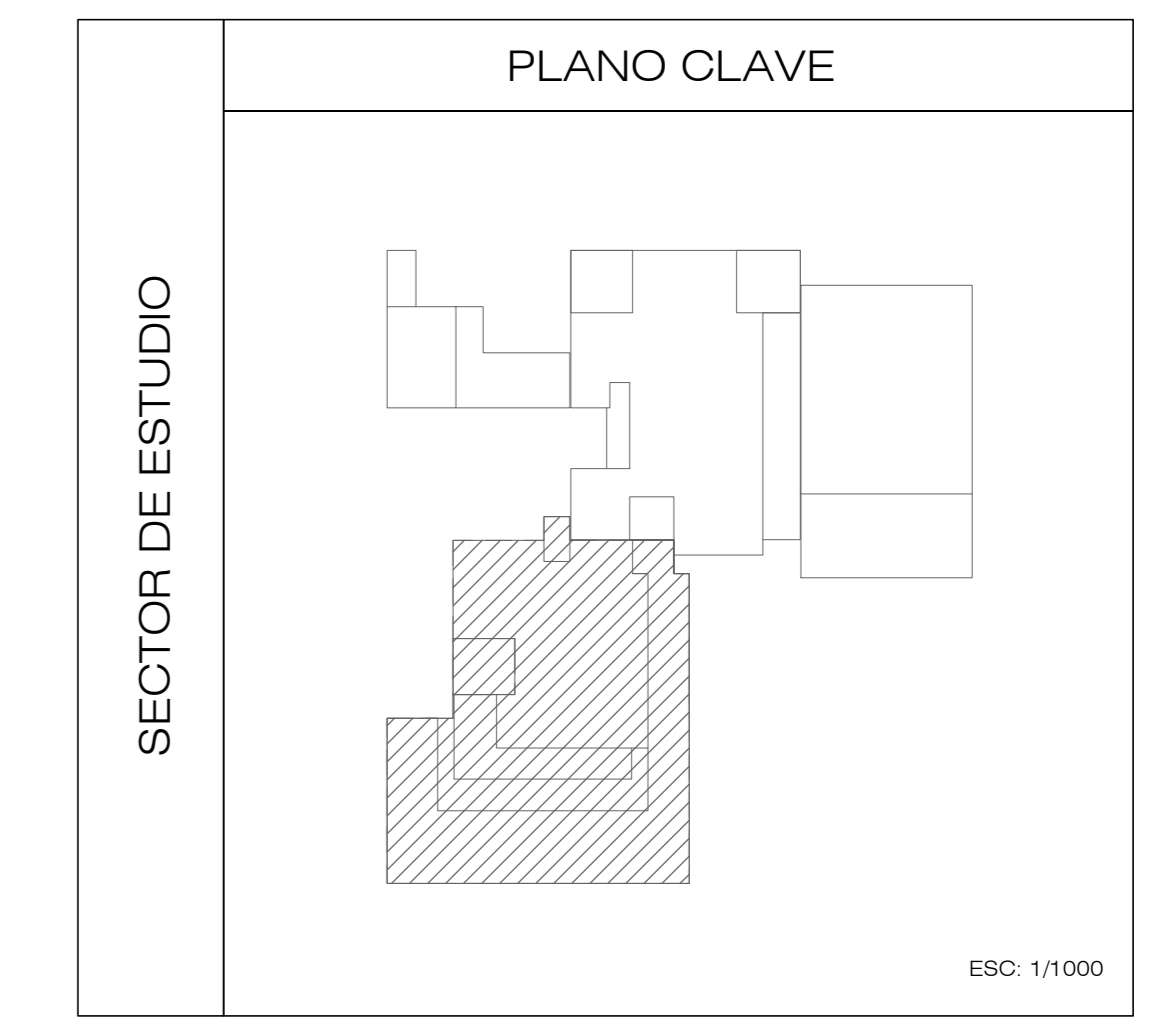
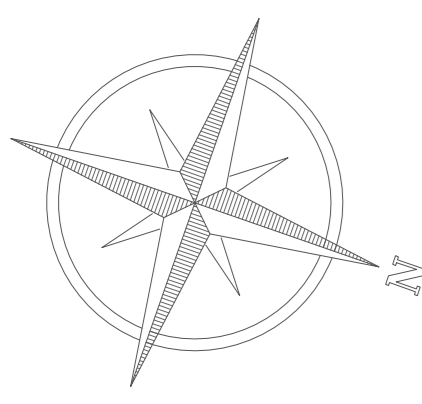
ESCALERA DE EMERGENCIA N° 1
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 34.00 ml.



SECTOR DE ESTUDIO

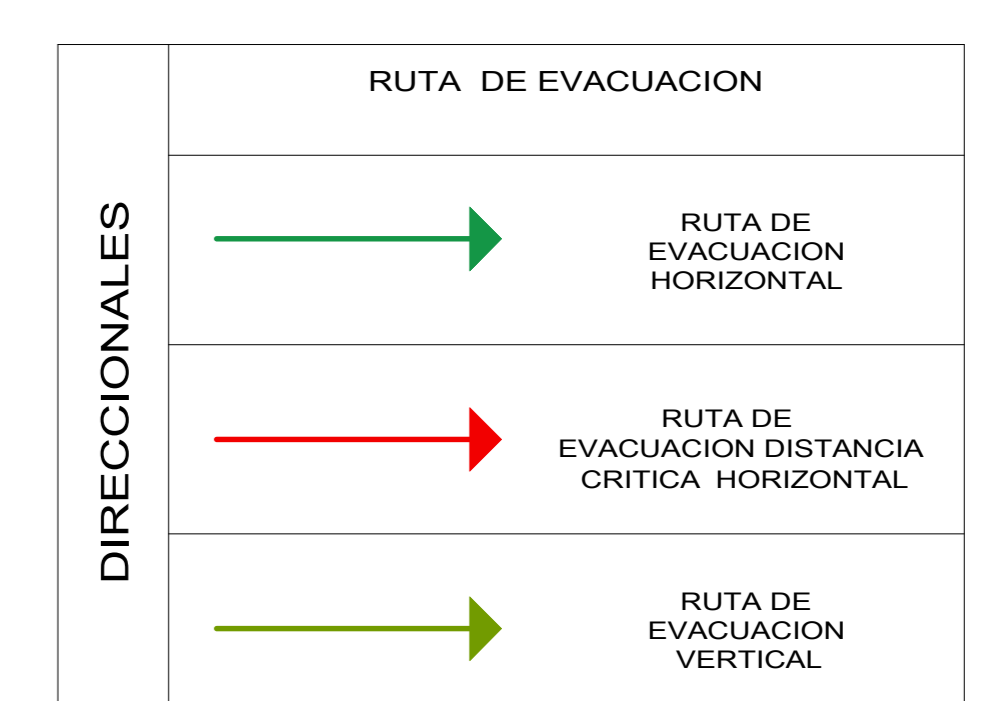
ESC: 1/1000



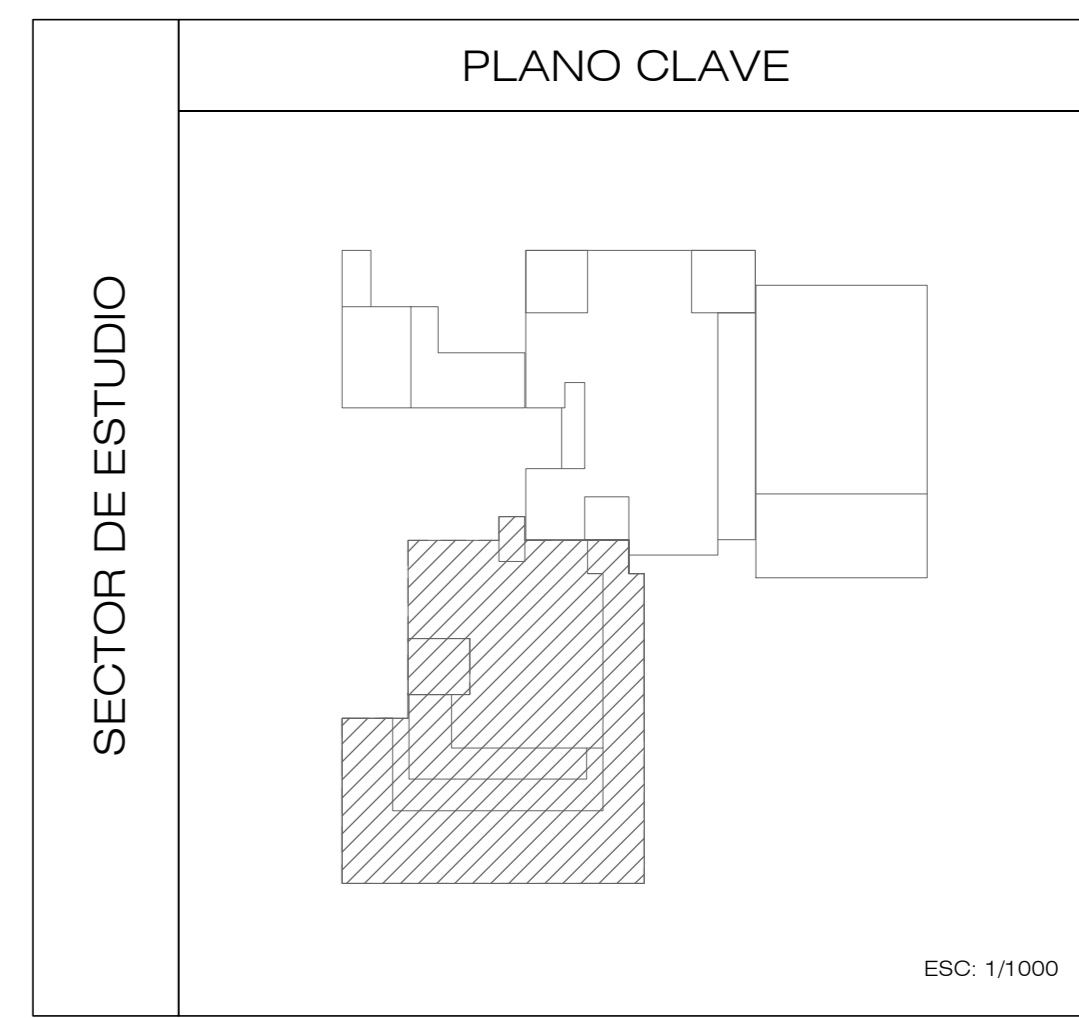
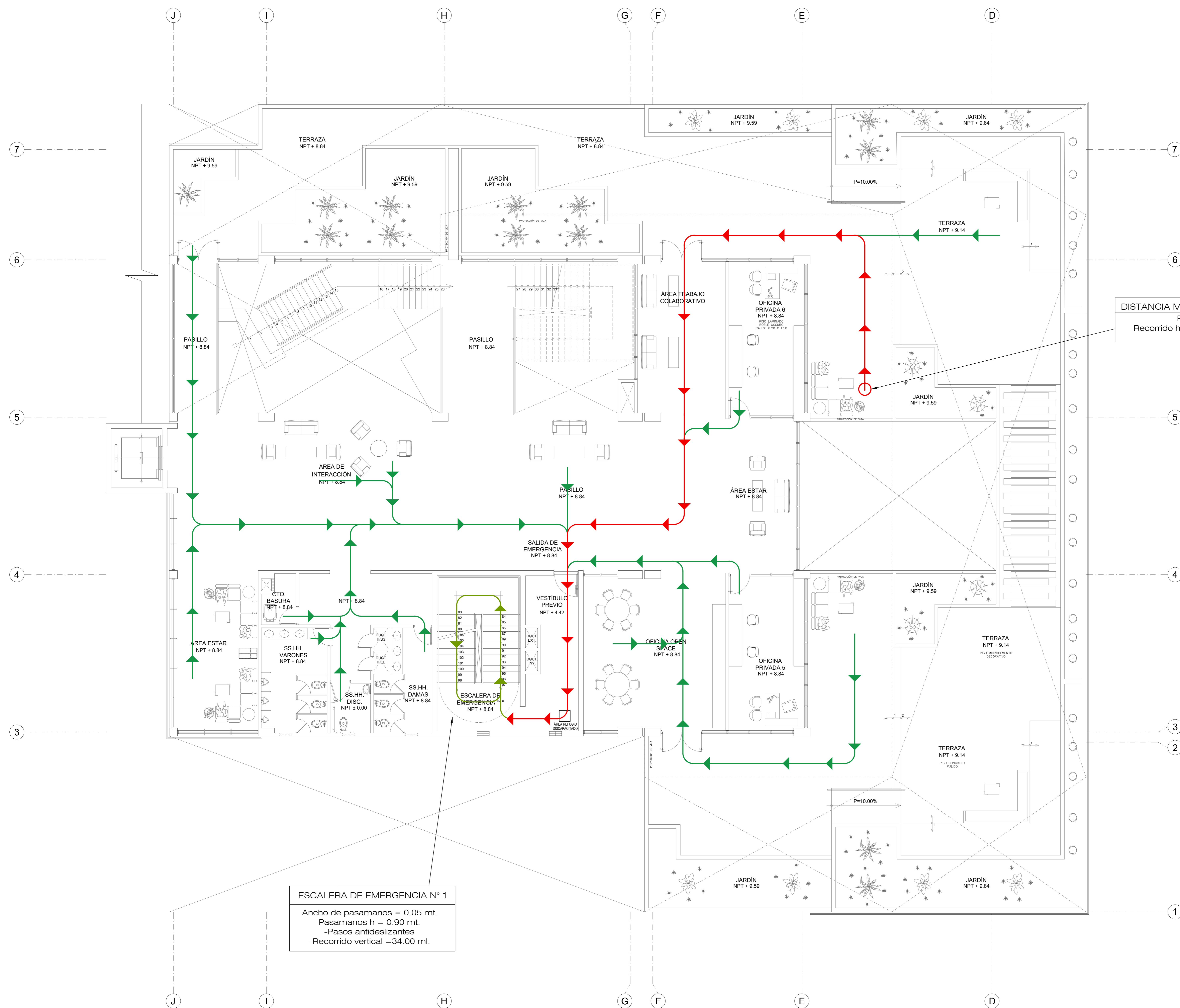
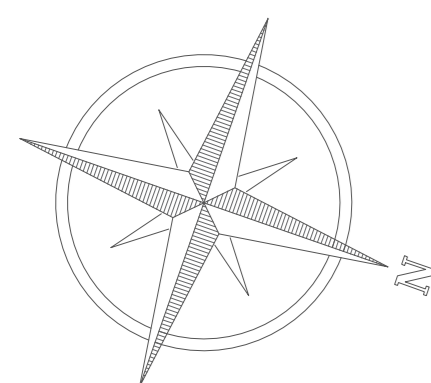


DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 37.45 ml

ESCALERA DE EMERGENCIA N° 1
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 34.00 ml.



<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.		TESIS: ARRASADO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN ASESOR: ARIQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: EV-04
	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN	FECHA: NOVIEMBRE 2020	N° DE LÁMINA: 146
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: SEGUNDA PLANTA - SECTOR 1		

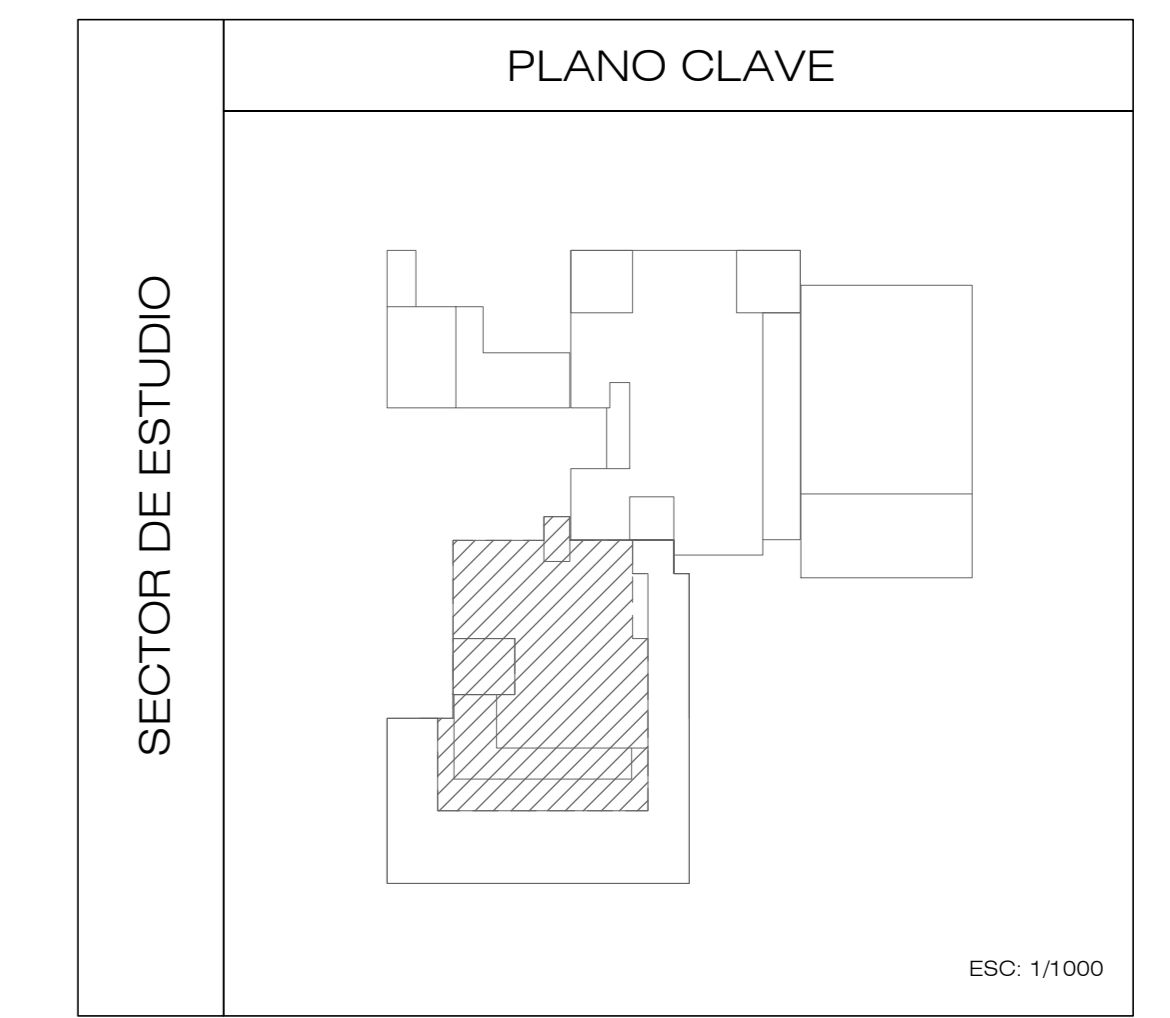
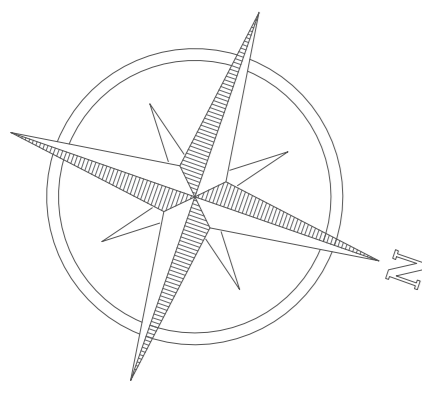


DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 37.42 ml

ESCALERA DE EMERGENCIA N° 1
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 34.00 ml.

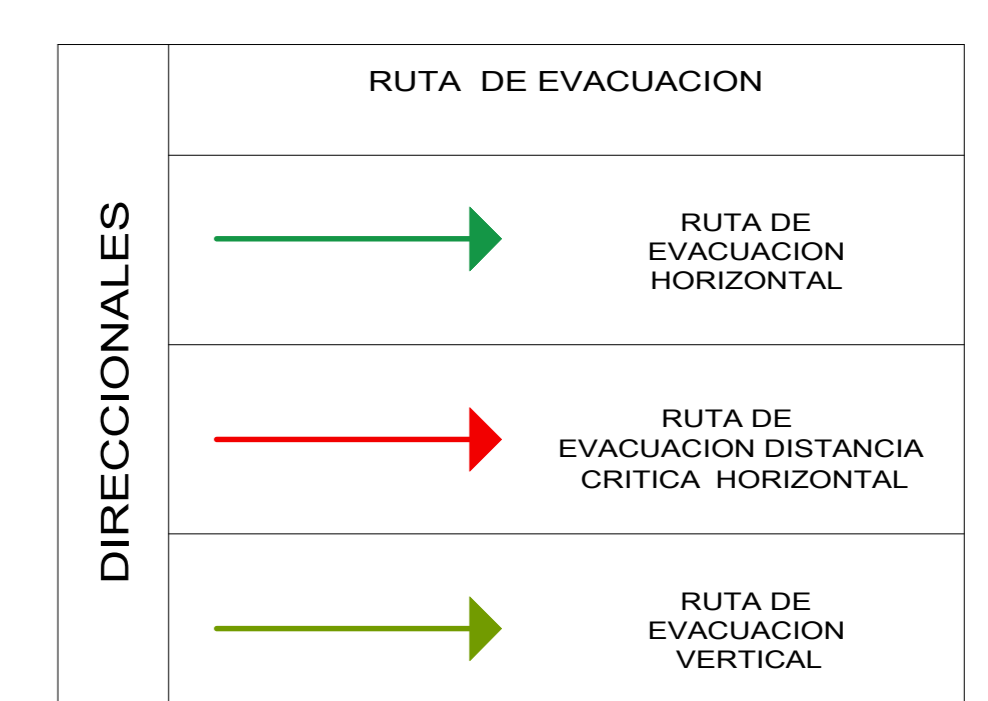
DIRECCIONALES		RUTA DE EVACUACION	
DIRECCIONALES		RUTA DE EVACUACION HORIZONTAL	
		RUTA DE EVACUACION DISTANCIA CRITICA HORIZONTAL	
		RUTA DE EVACUACION VERTICAL	

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cyberic y Senati.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75
	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN	FECHA: NOVIEMBRE 2020
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: TERCERA PLANTA - SECTOR 1	COD. DE LÁMINA: EV-05
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES		N° DE LÁMINA: 147	

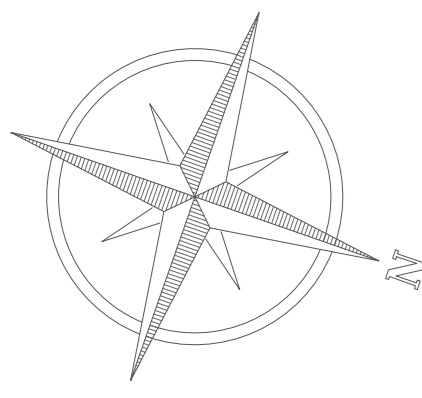


DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 25.34 ml

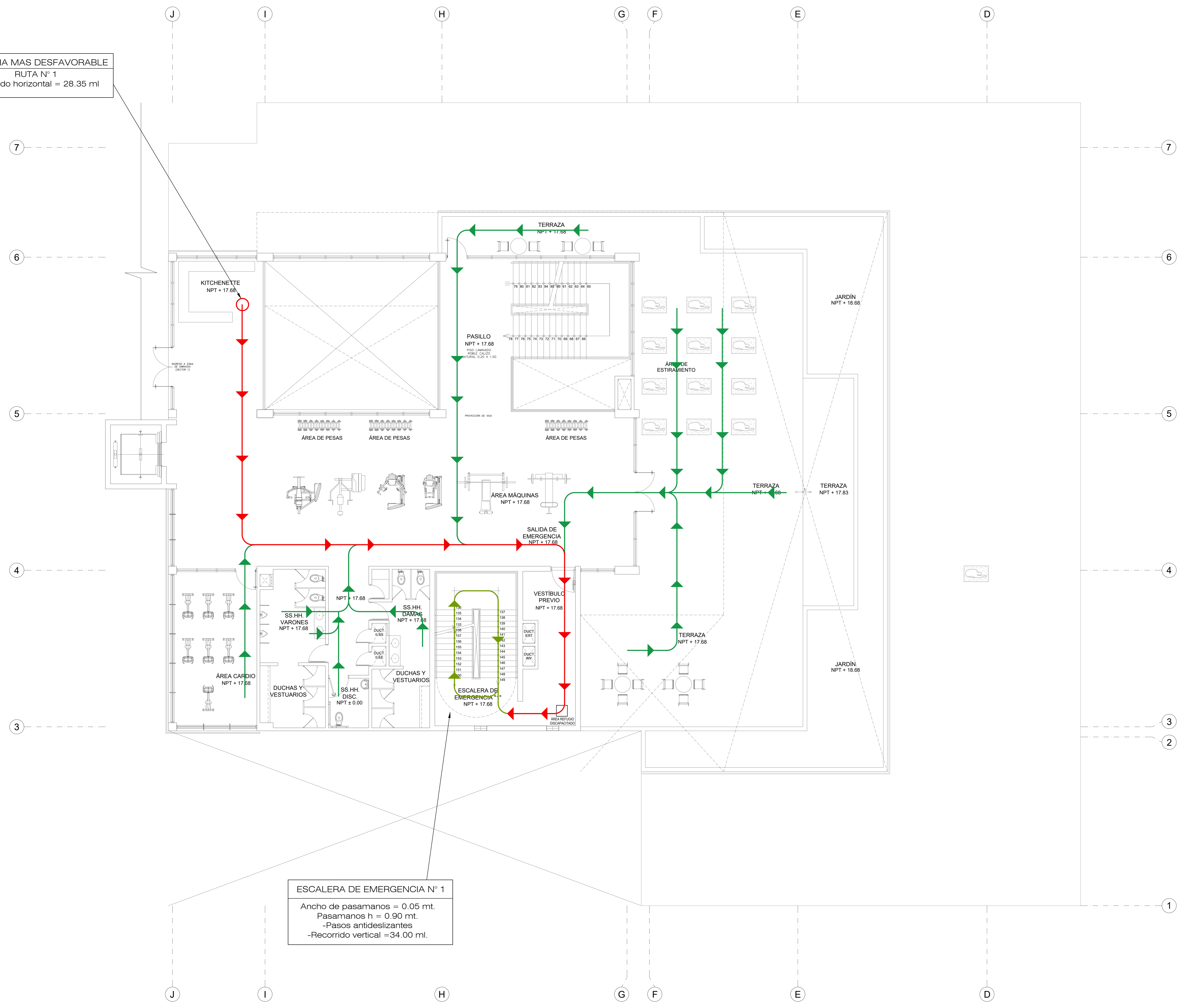
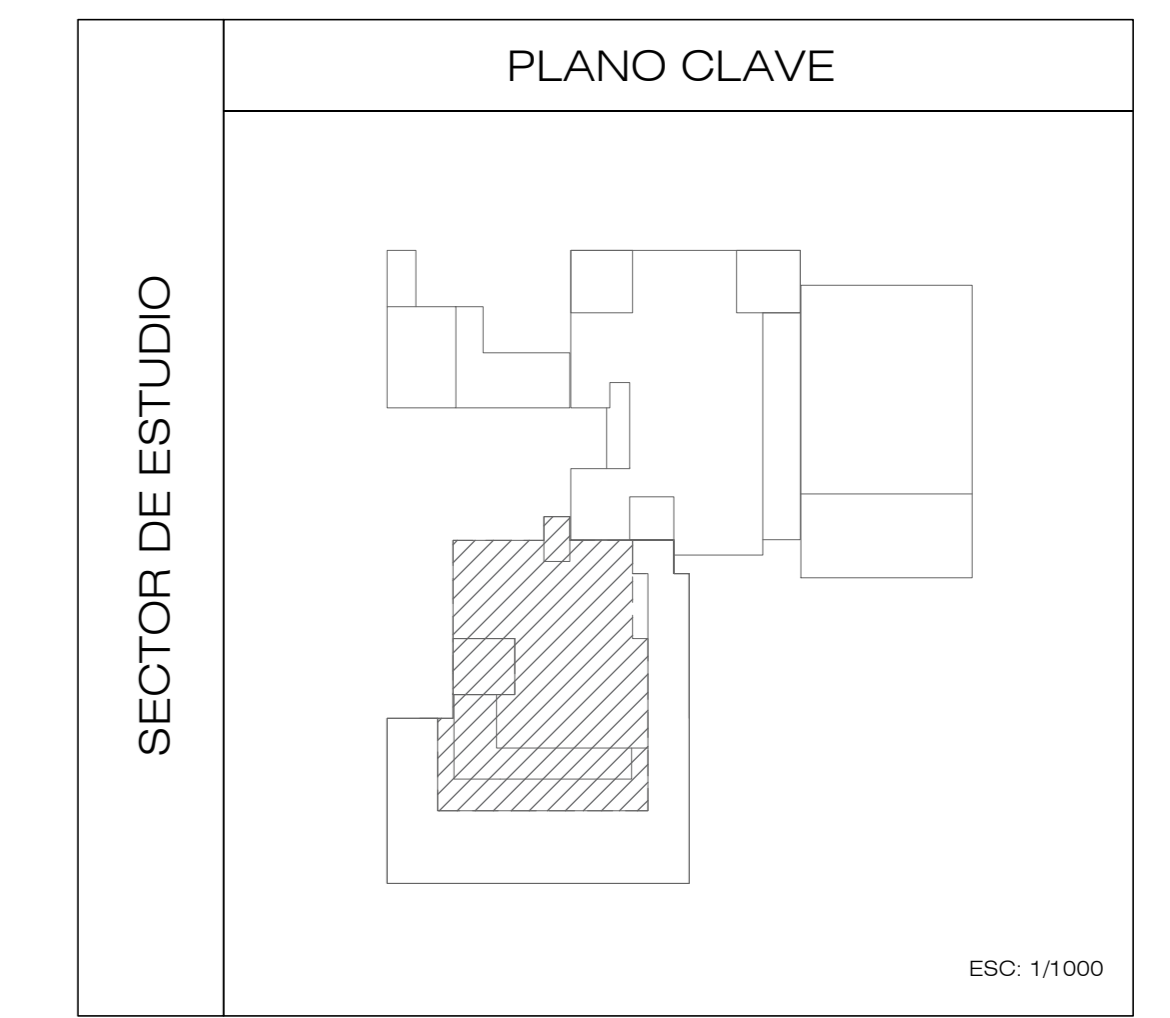
ESCALERA DE EMERGENCIA N° 1
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 34.00 ml.



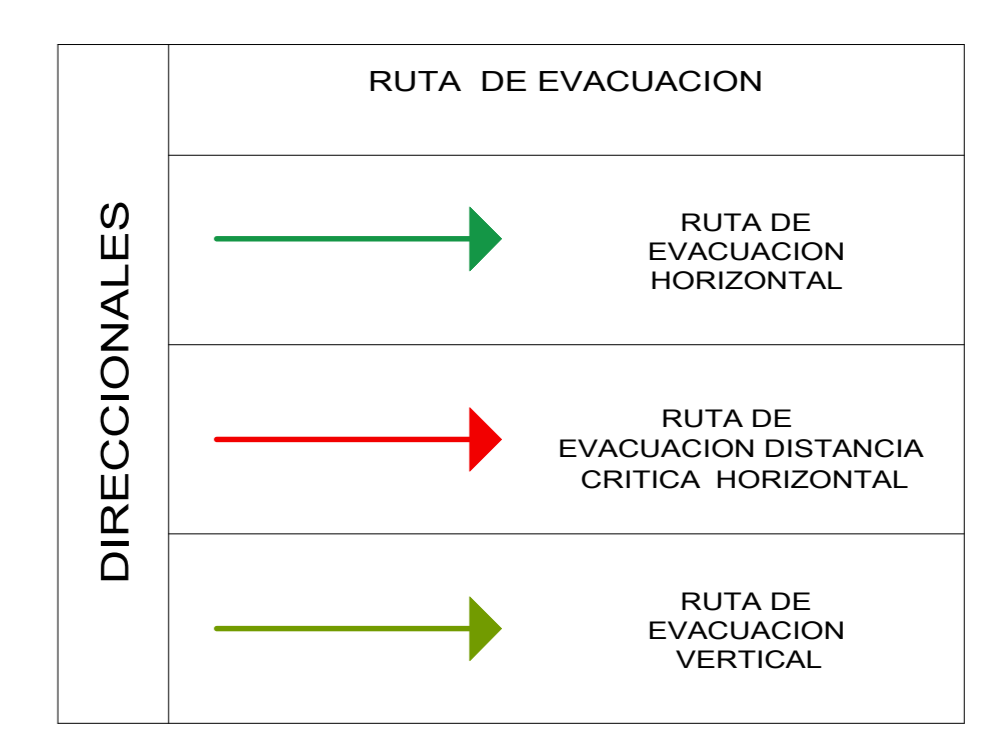
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA</p> <p>ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.		TESIS ¹ : ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: EV-06
	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN	FECHA: NOVIEMBRE 2020	N° DE LÁMINA: 148
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: CUARTA PLANTA - SECTOR 1		



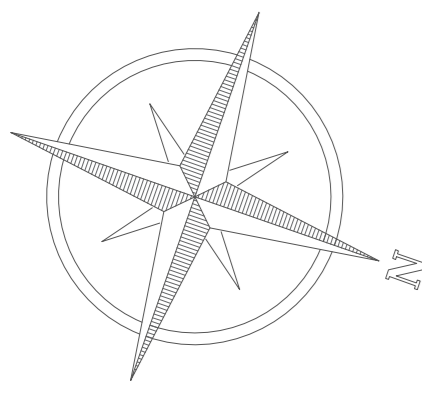
DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 28.35 ml



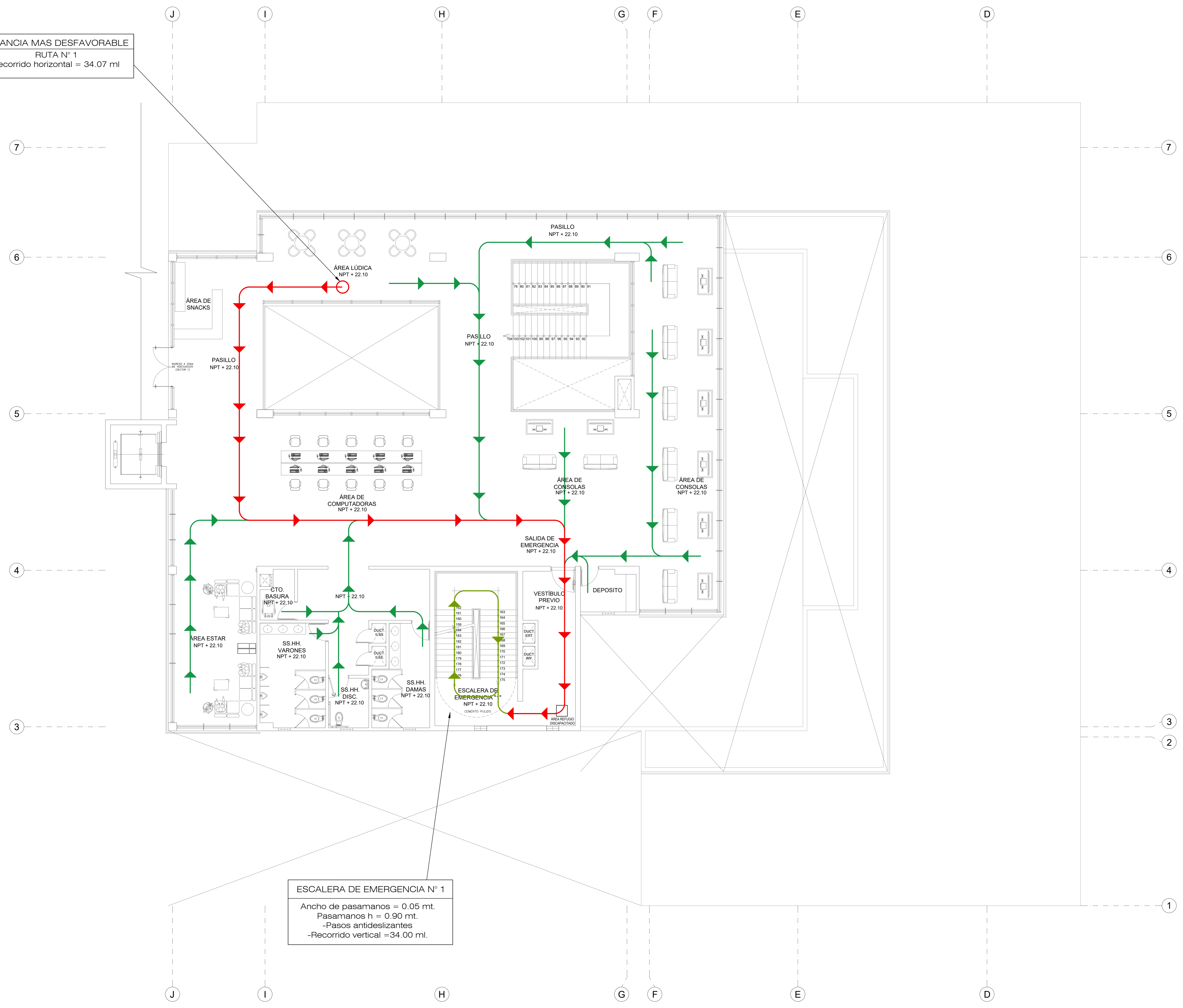
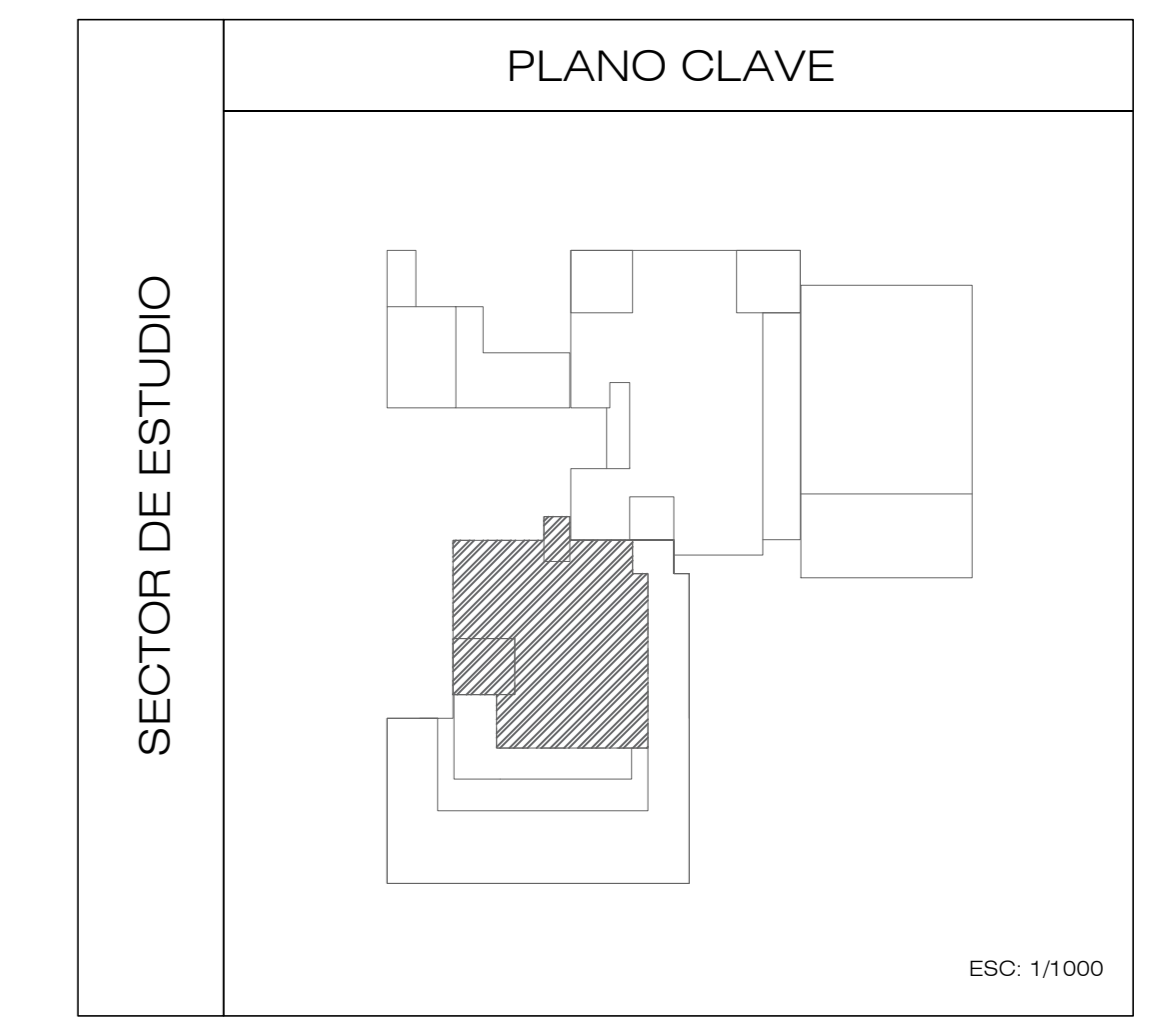
ESCALERA DE EMERGENCIA N° 1
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 34.00 ml.



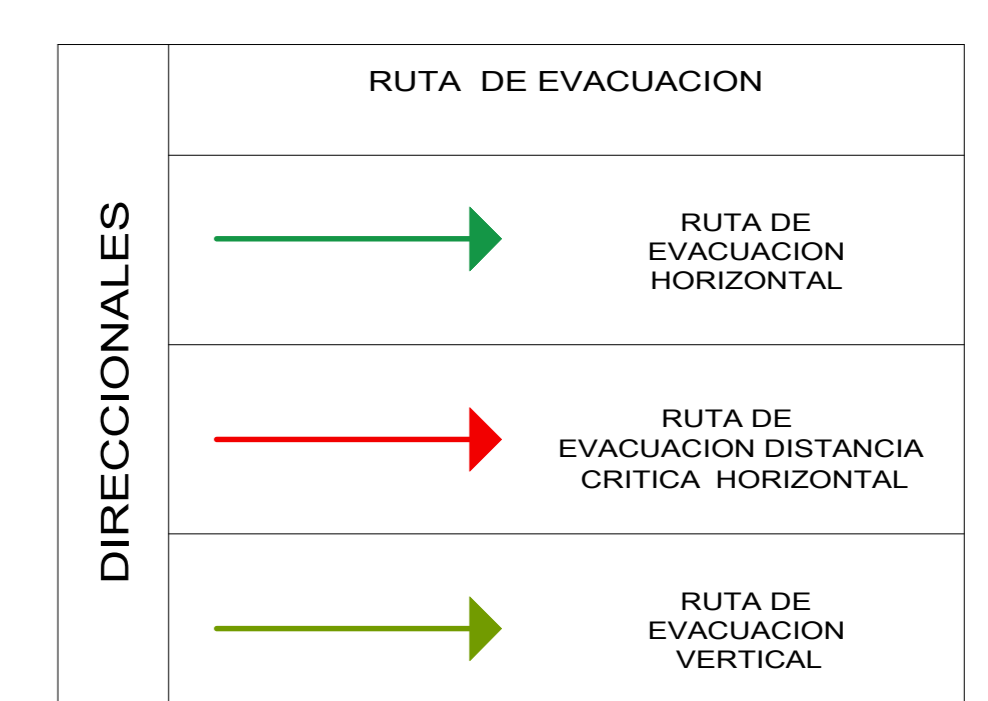
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.		TESIS ^{IA} : ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: EV-07
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN	FECHA: NOVIEMBRE 2020	N° DE LÁMINA: 149
PROVINCIA: LIMA	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIFICACIÓN: QUINTA PLANTA - SECTOR 1	NOVIEMBRE 2020	NOVIEMBRE 2020



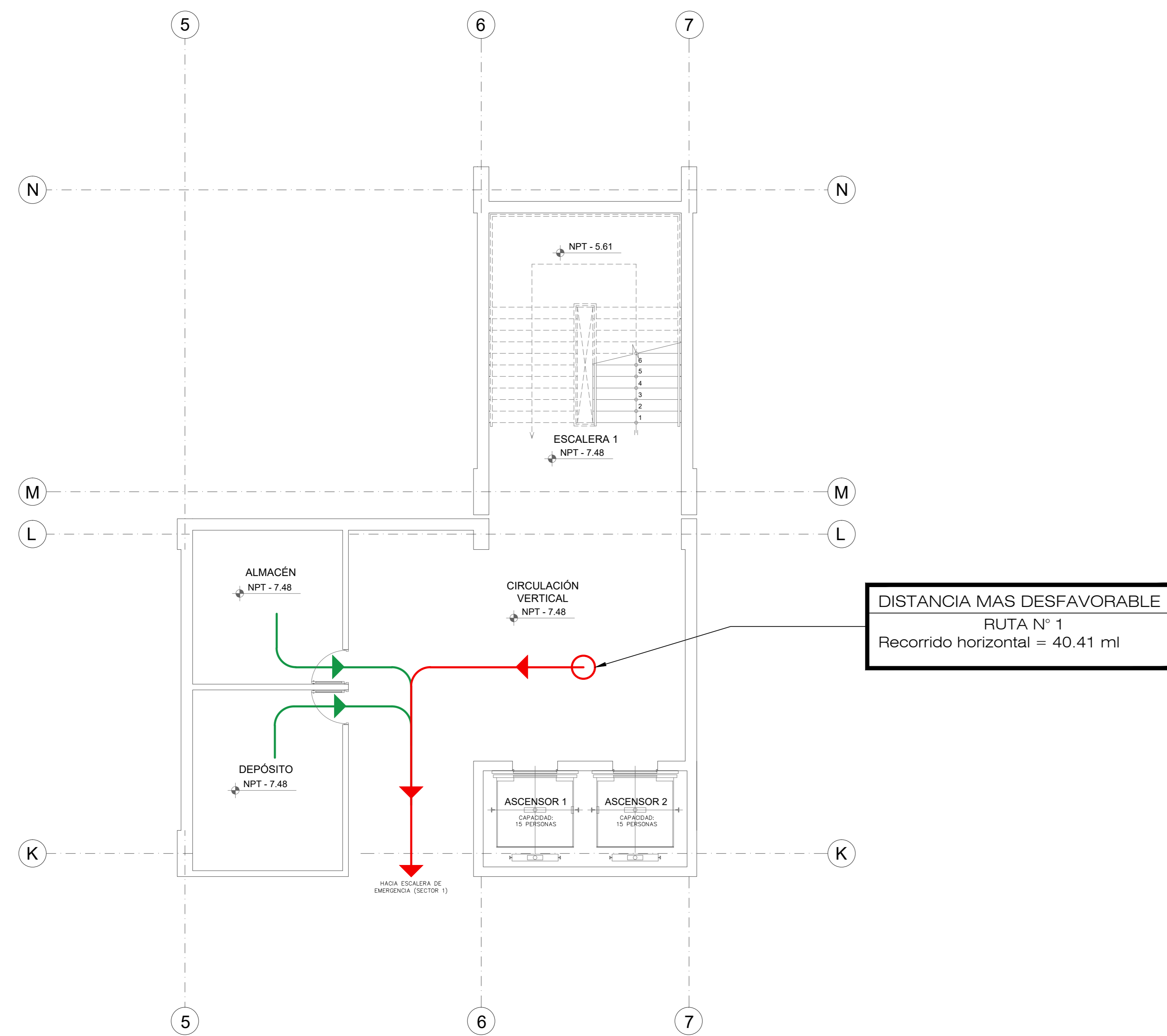
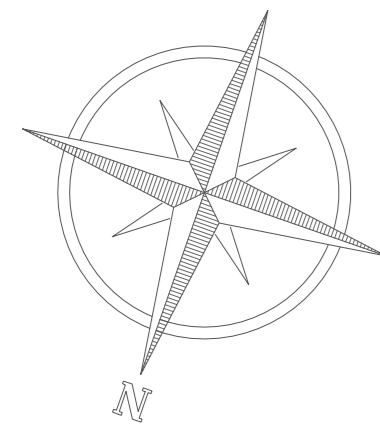
DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 34.07 ml



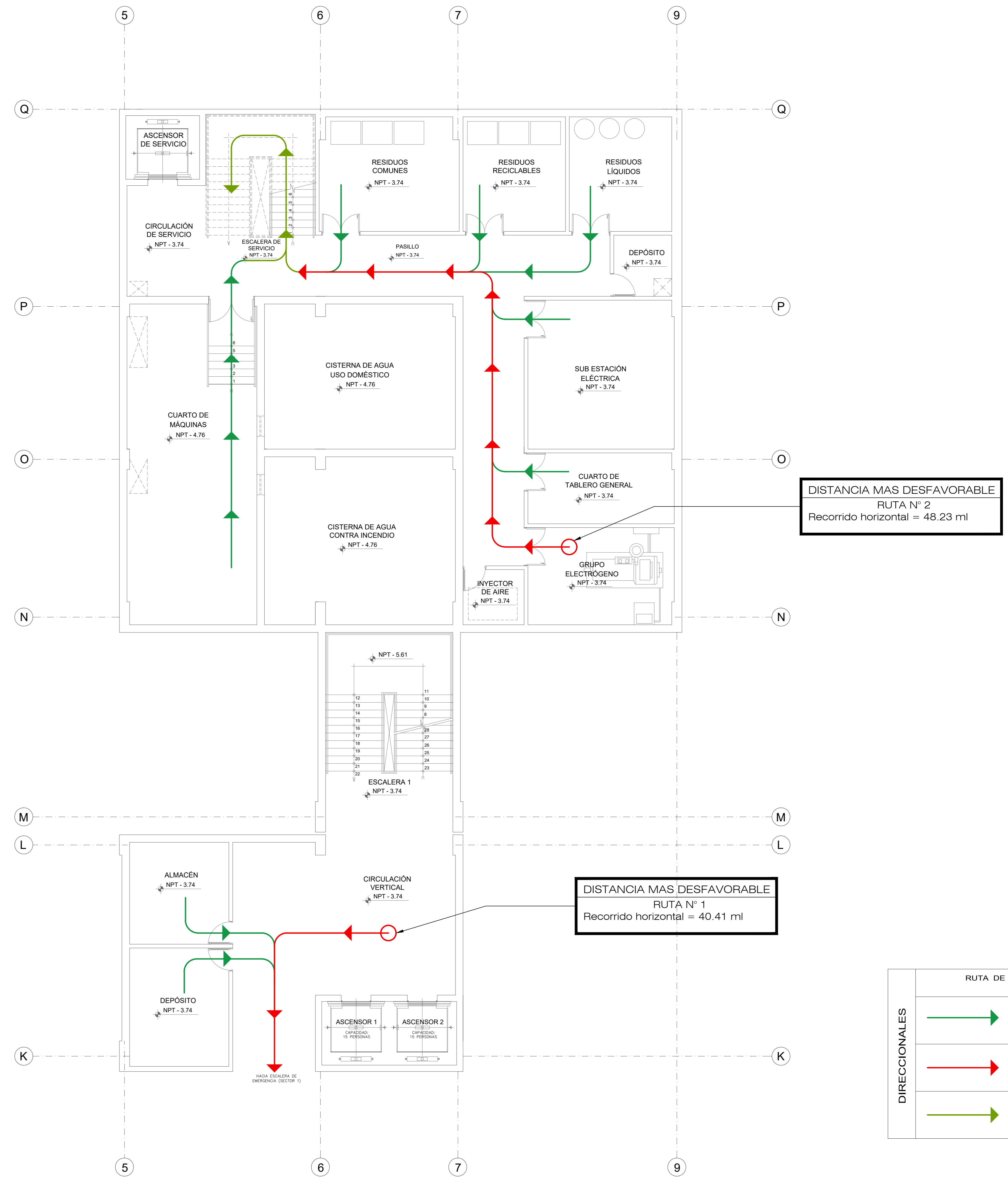
ESCALERA DE EMERGENCIA N° 1
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 34.00 ml.



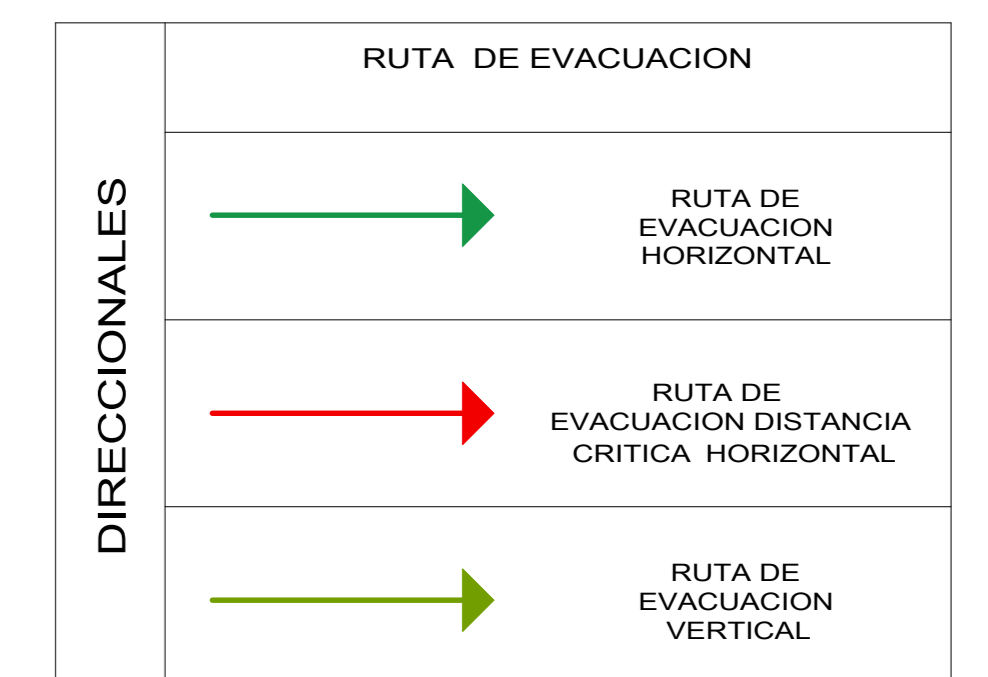
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cybertec y Senati.		TESIS ^{IA} : ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: EV-08
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN	FECHA: NOVIEMBRE 2020	
	PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: SEXTA PLANTA - SECTOR 1	N° DE LÁMINA: 150	
	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES			



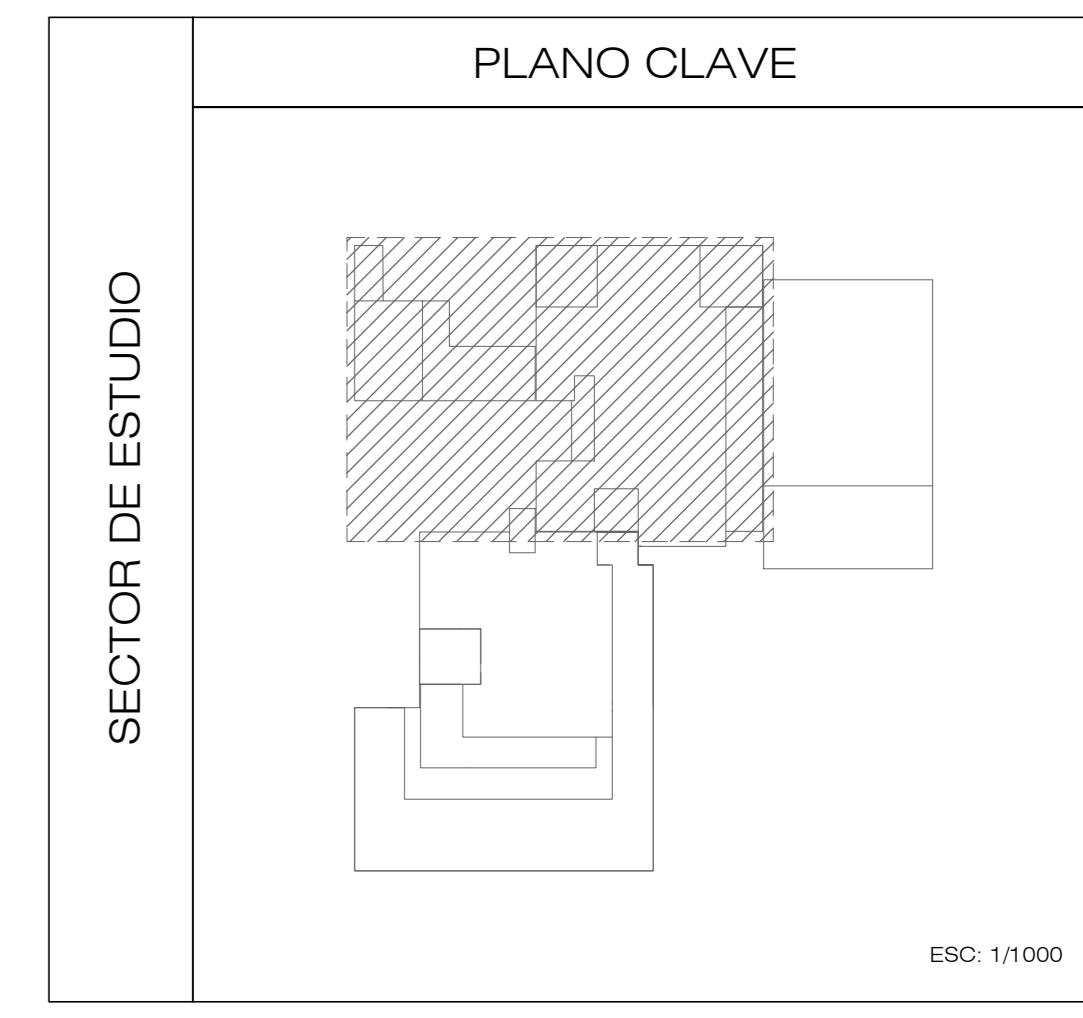
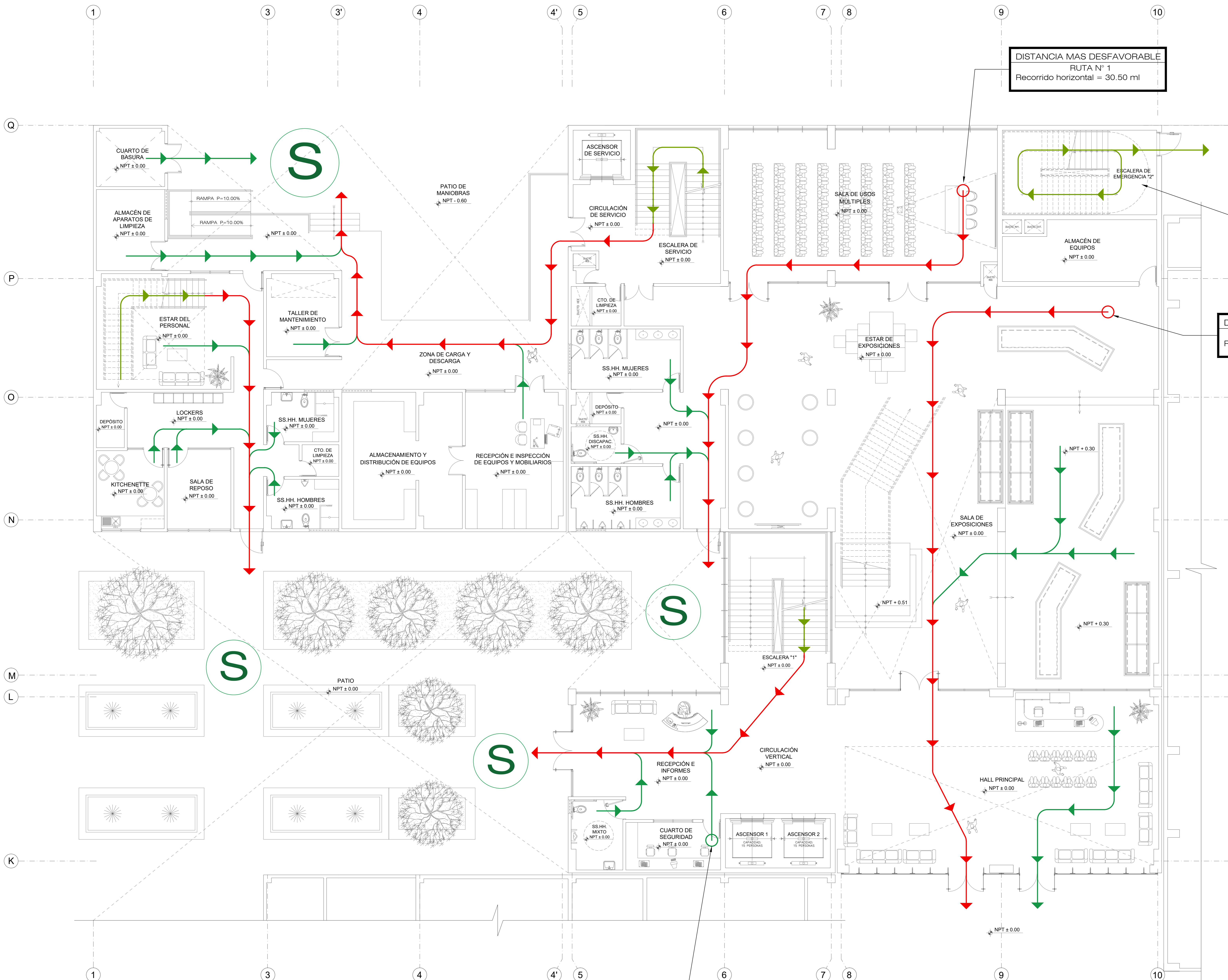
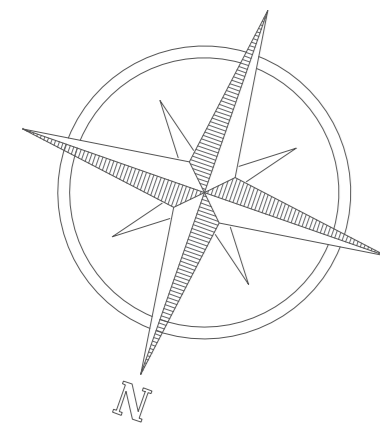
PLANTA SEGUNDO SÓTANO
ESC: 1/75



PLANTA PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75



 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lauréac, Cibertec y Senatt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: EV-09
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN ESPECIFICACIÓN: PRIMER Y SEGUNDO SÓTANO - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	N° DE LÁMINA: 151

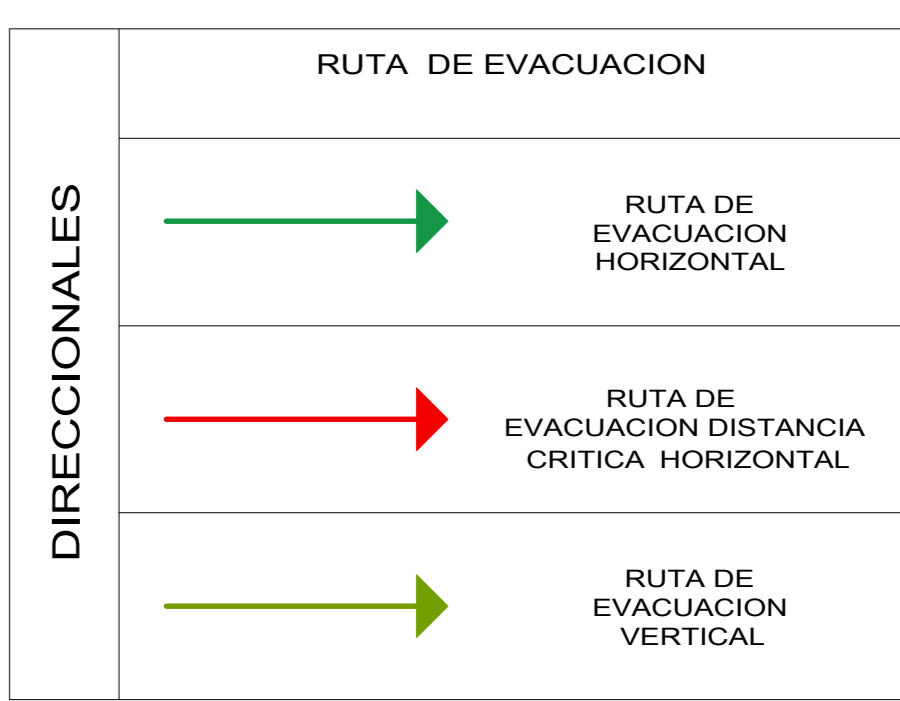


DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 30.50 ml

ESCALERA DE EMERGENCIA N° 2
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 30.94 ml.

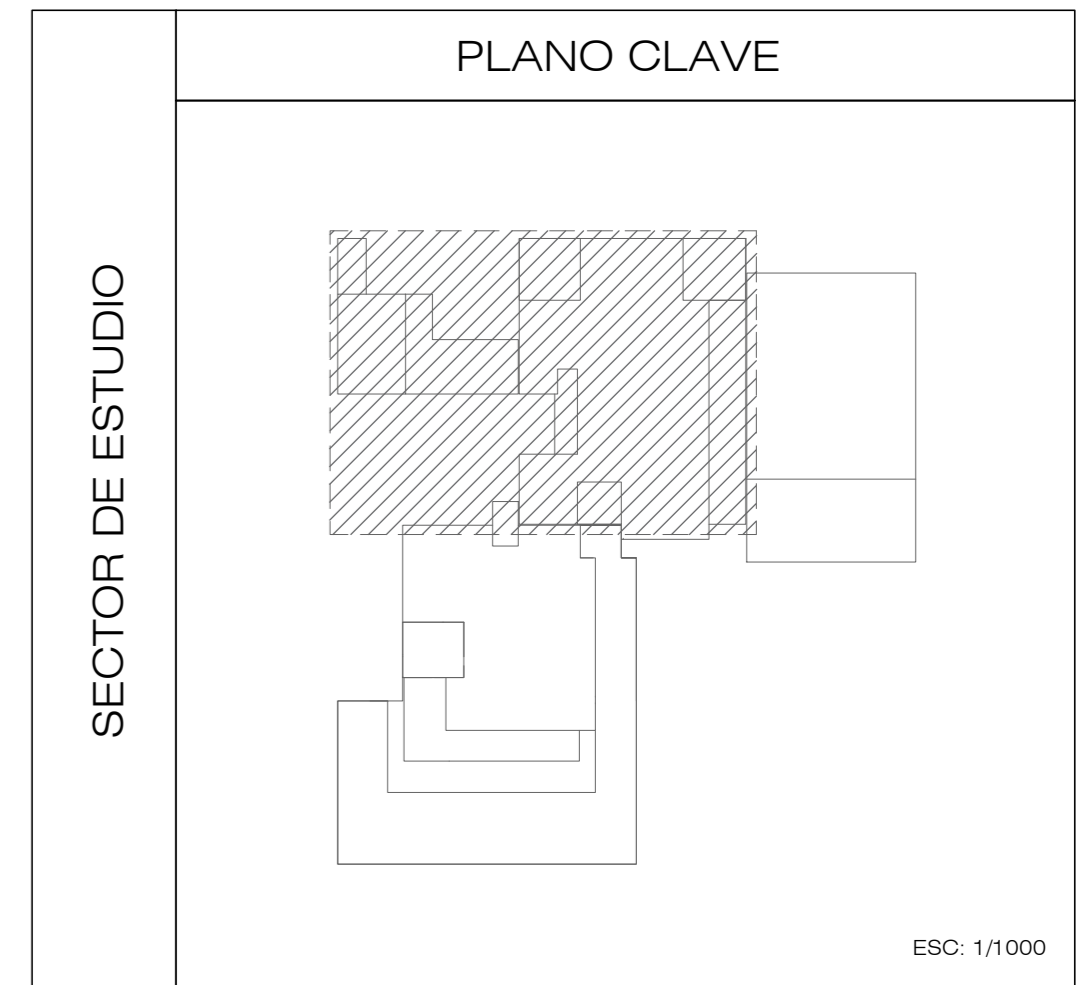
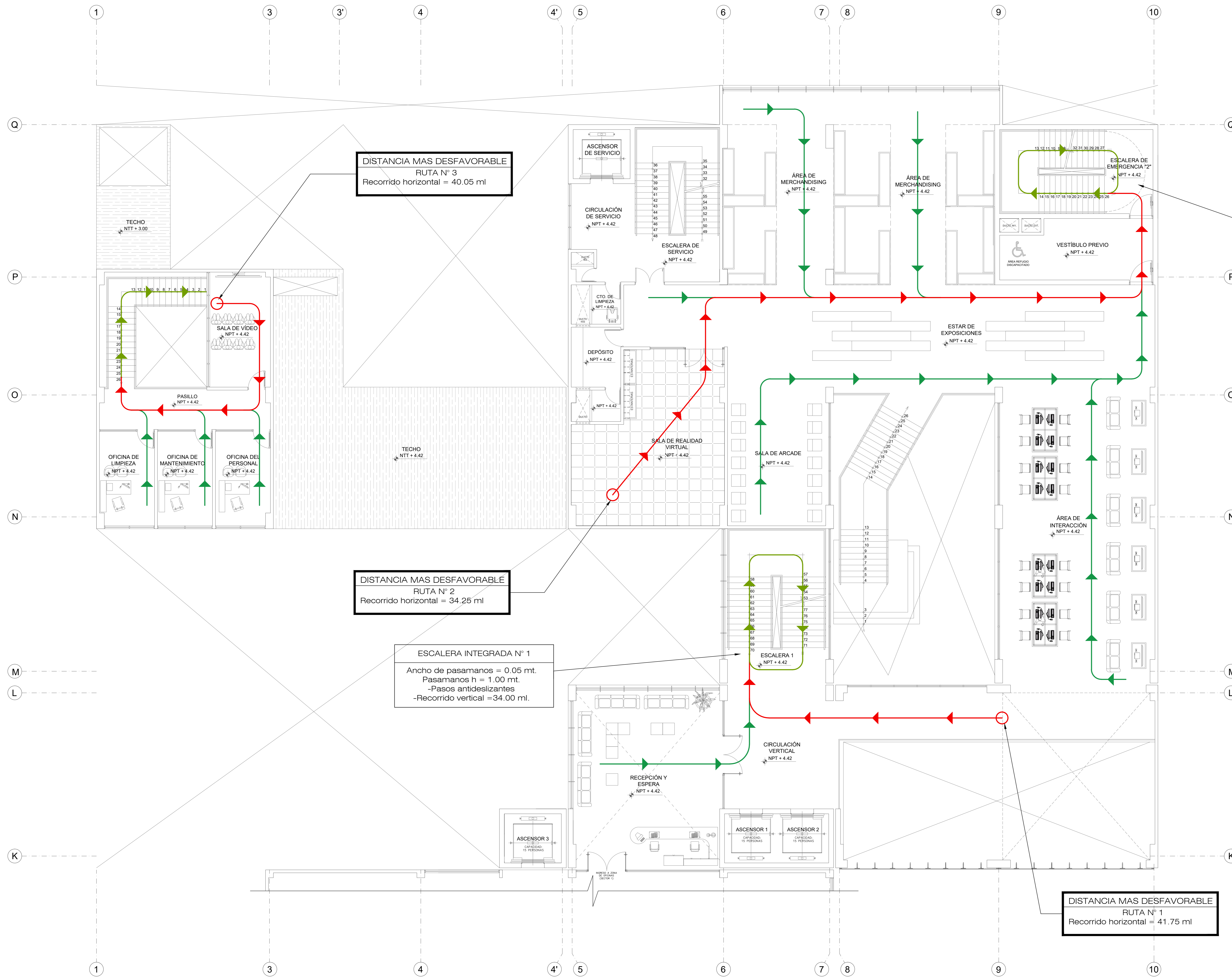
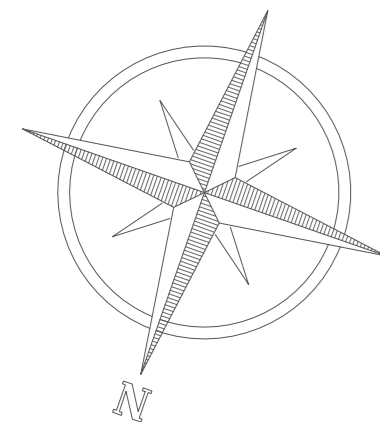
DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 2
 Recorrido horizontal = 38.71 ml

DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 3
 Recorrido horizontal = 13.13 ml



PLANTA PRIMER NIVEL
 ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN ESPECIFICACIÓN: PRIMERA PLANTA - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020
			COD. DE LÁMINA: EV-10 N° DE LÁMINA: 132



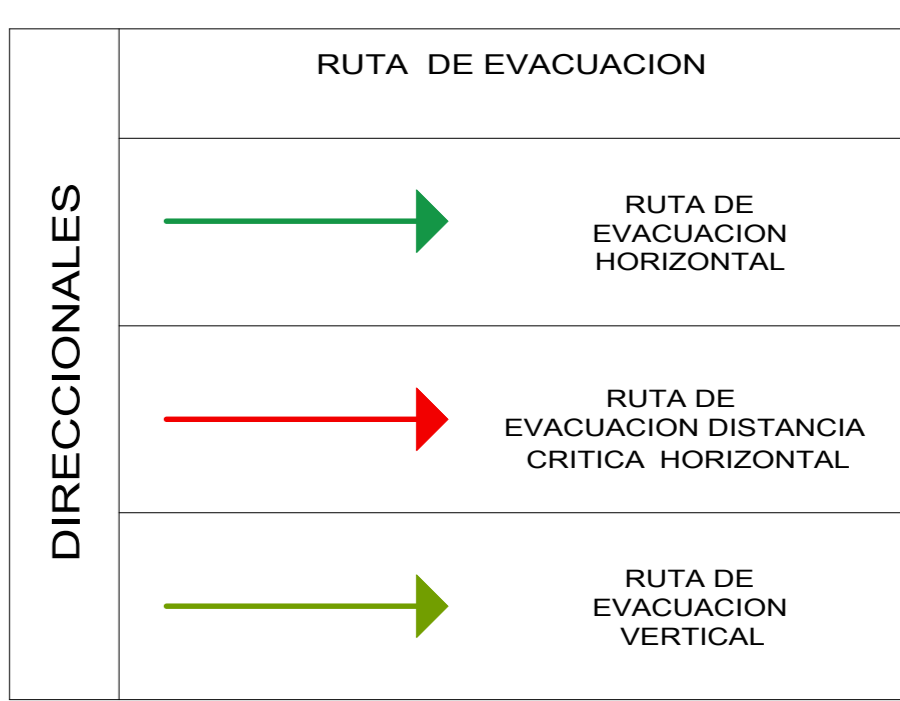
ESCALERA DE EMERGENCIA N° 2
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 30.94 ml.

DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
RUTA N° 3
 Recorrido horizontal = 40.05 ml

DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
RUTA N° 2
 Recorrido horizontal = 34.25 ml

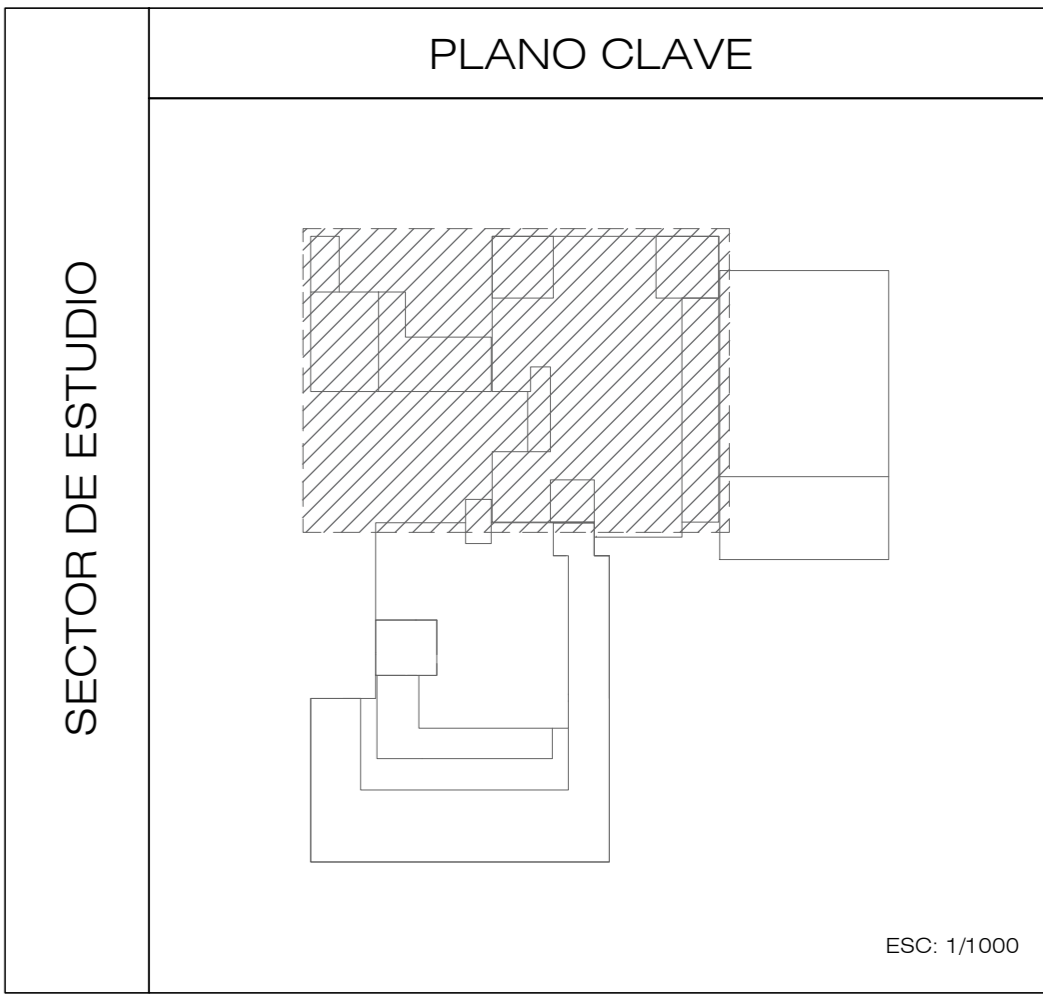
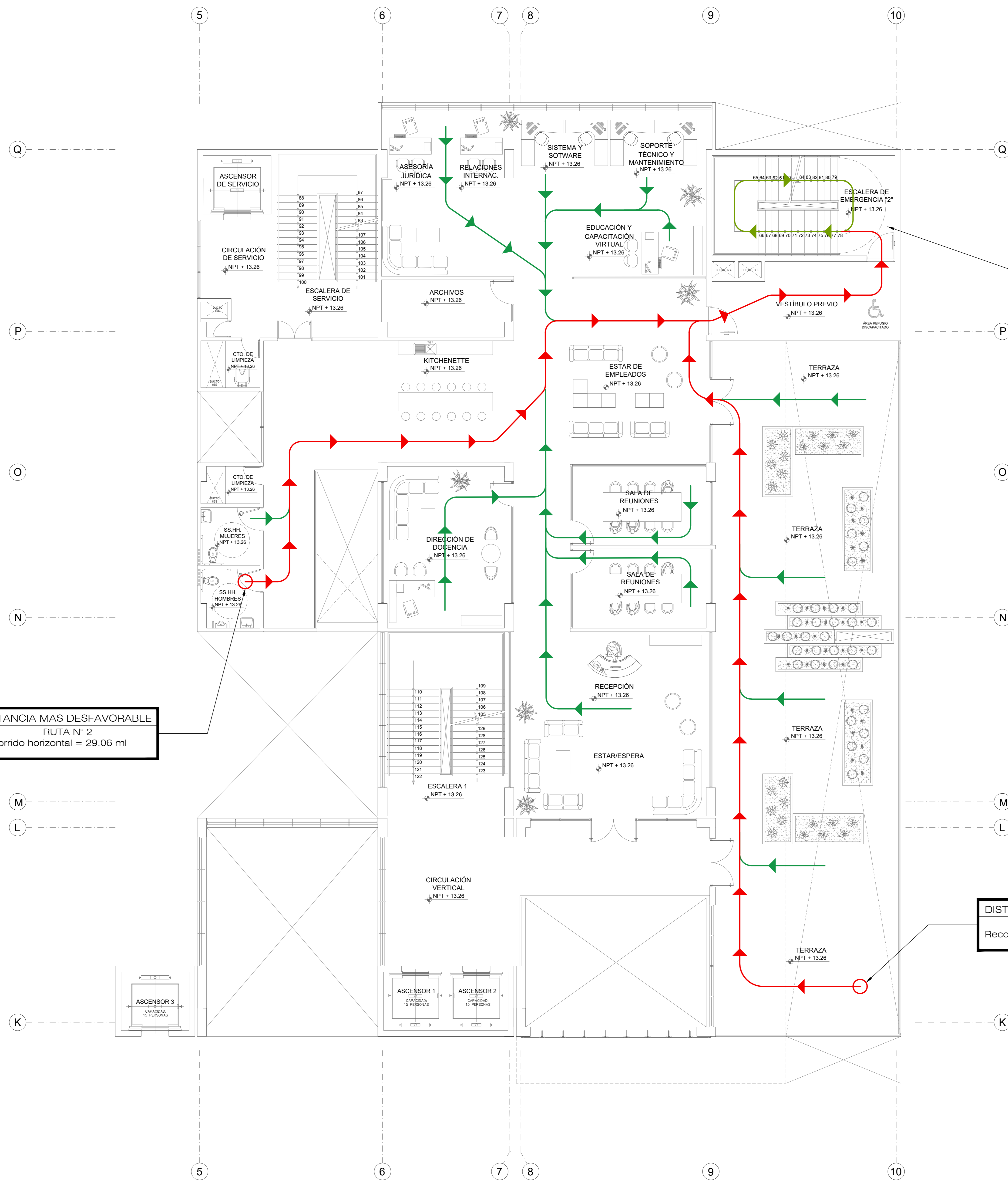
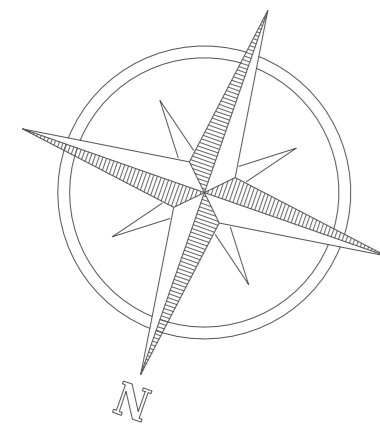
ESCALERA INTEGRADA N° 1
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 1.00 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 34.00 ml.

DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 41.75 ml



PLANTA SEGUNDO NIVEL
 ESC: 1/75

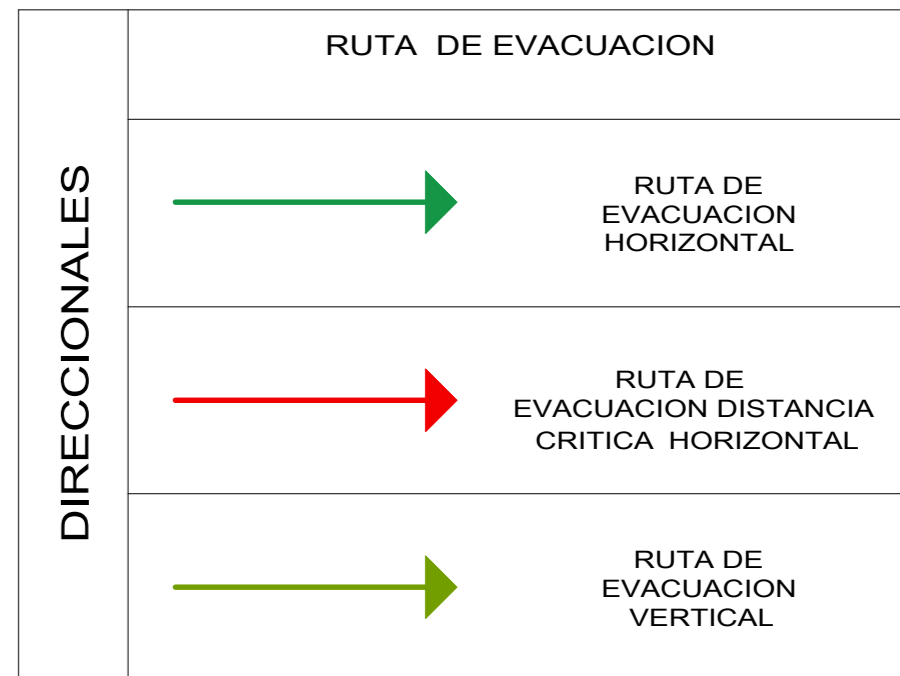
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN ESPECIFICACIÓN: SEGUNDA PLANTA - SECTOR 2	ESCALA: 1/75 FECHA: NOVIEMBRE 2020
		COD. DE LÁMINA: EV-11 N° DE LÁMINA: 153	



ESCALERA DE EMERGENCIA N° 2
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 30.94 ml.

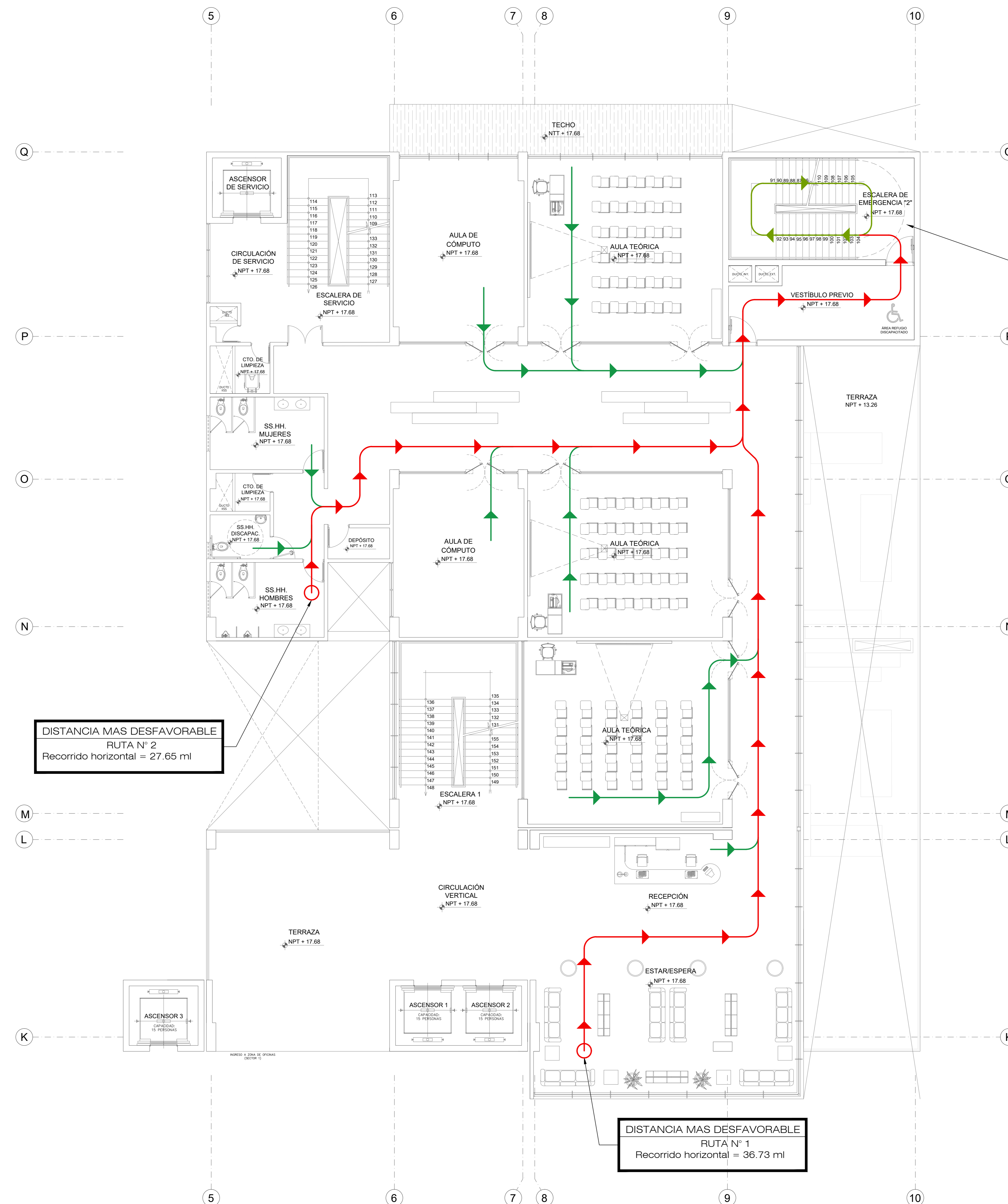
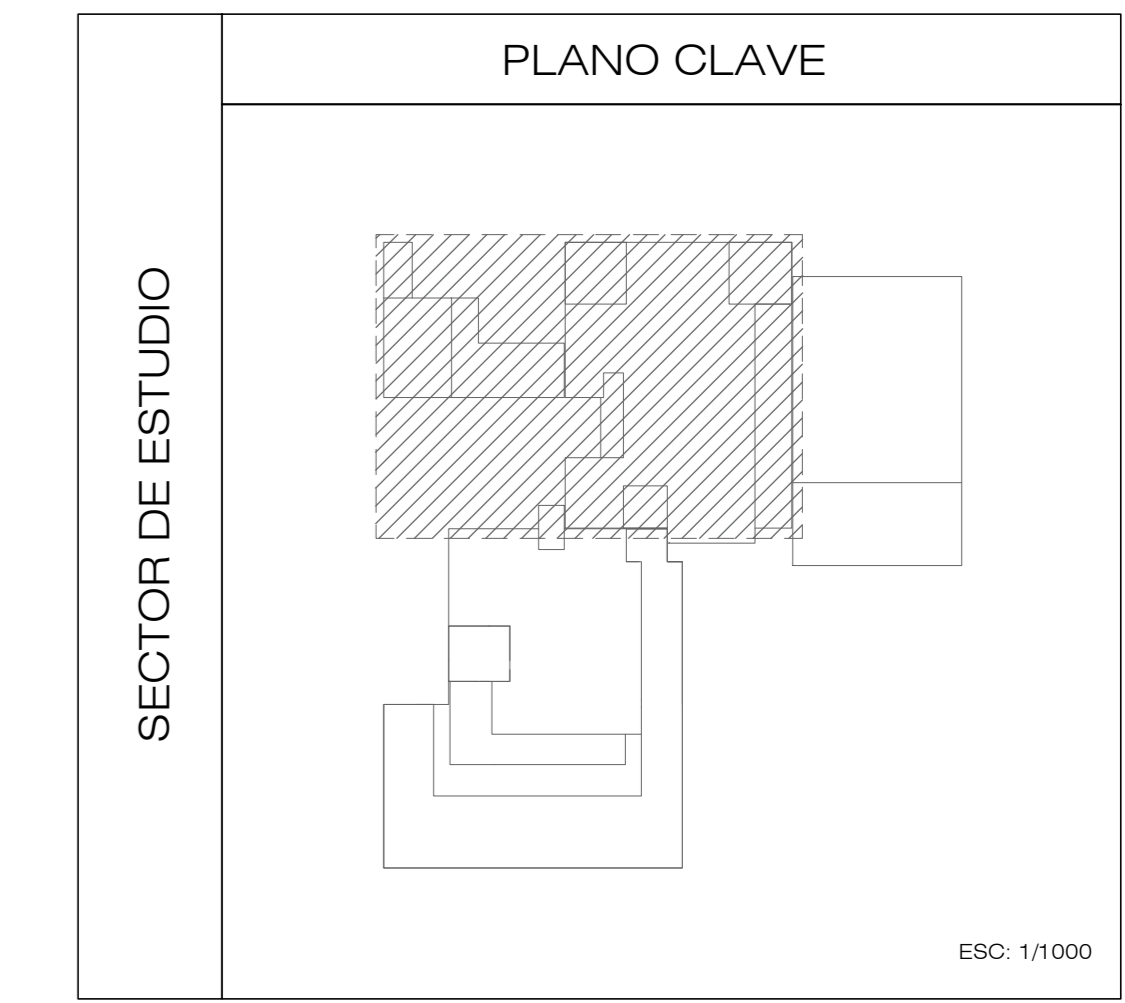
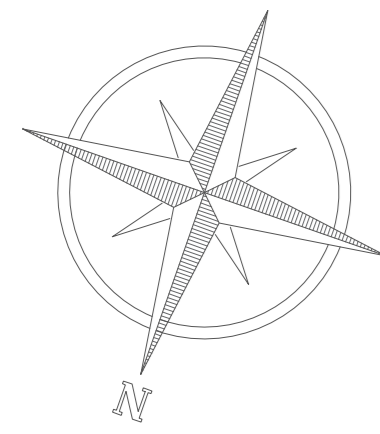
DISTANCIA MAS DESFAVORABLE RUTA N° 2
 Recorrido horizontal = 29.06 ml

DISTANCIA MAS DESFAVORABLE RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 34.98 ml



PLANTA CUARTO NIVEL
 ESC: 1/75

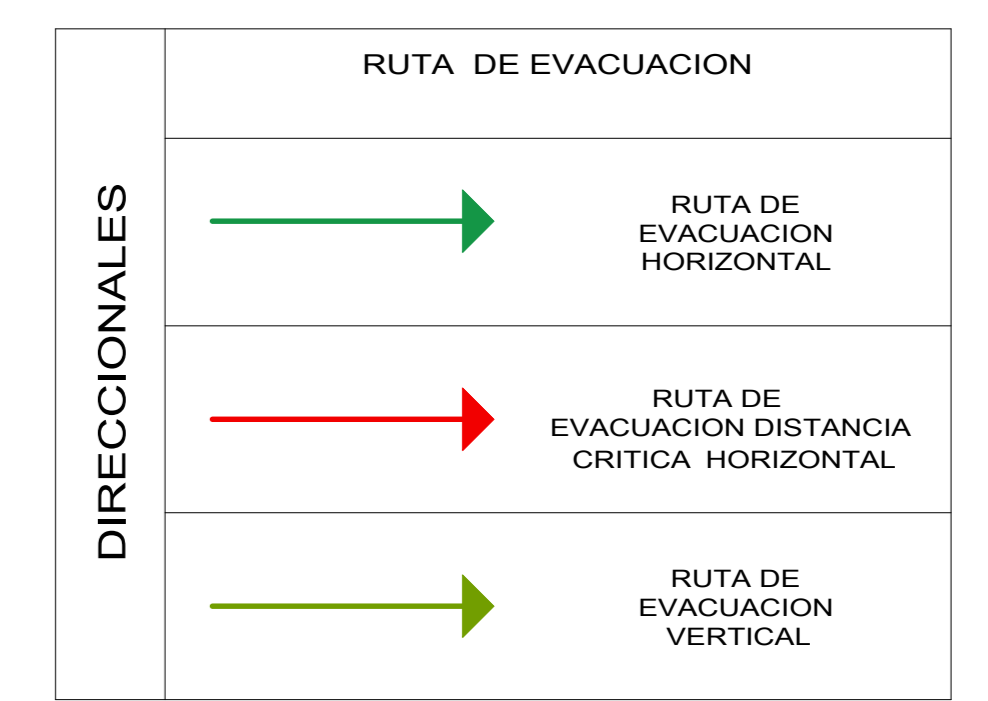
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senatt.		TESIS A: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS		ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: EV-13
	PROVINCIA: LIMA	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN	FECHA: NOVIEMBRE 2020	N° DE LÁMINA: 155
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIFICACIÓN: CUARTA PLANTA - SECTOR 2			



ESCALERA DE EMERGENCIA N° 2
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 30.94 ml.

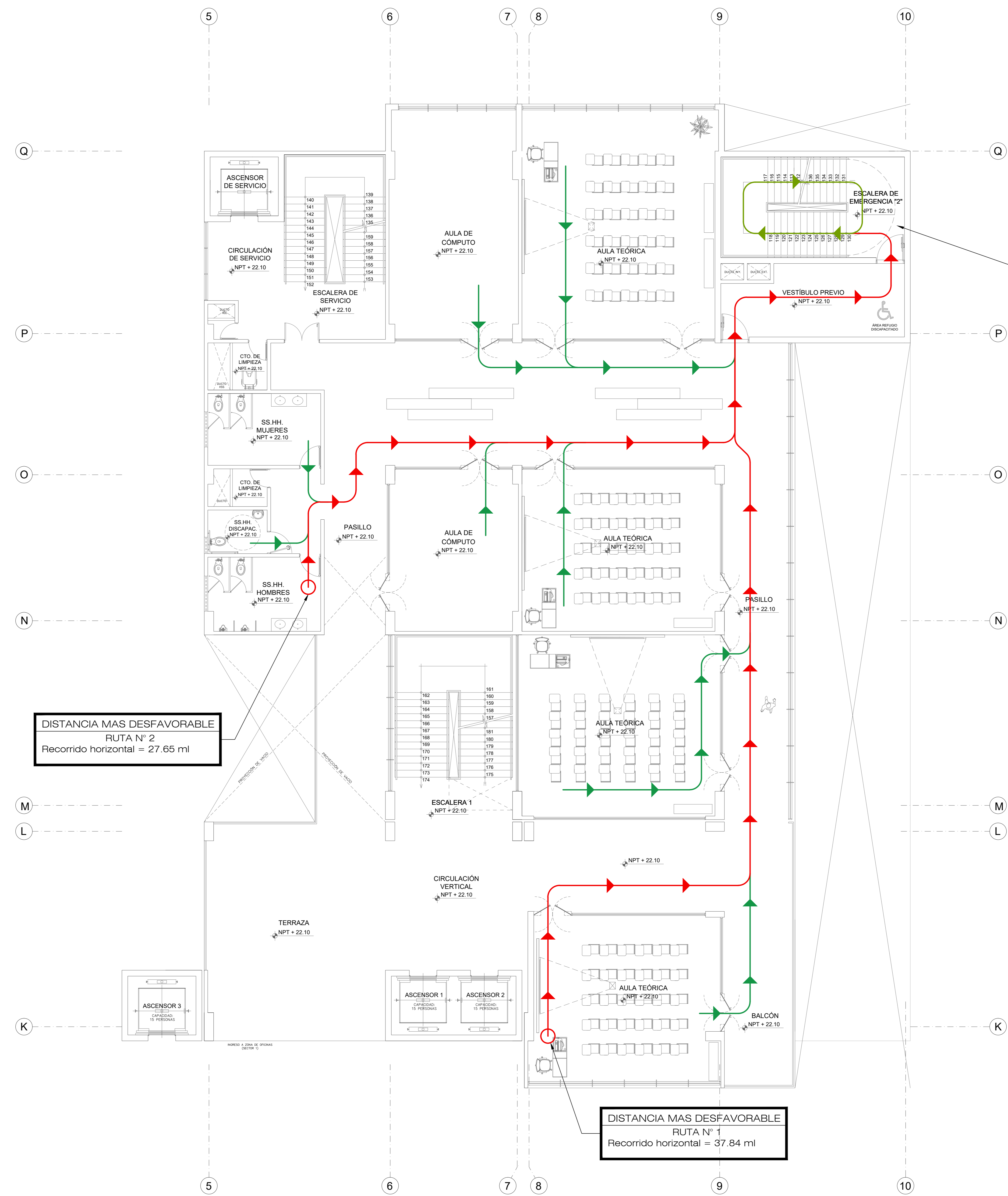
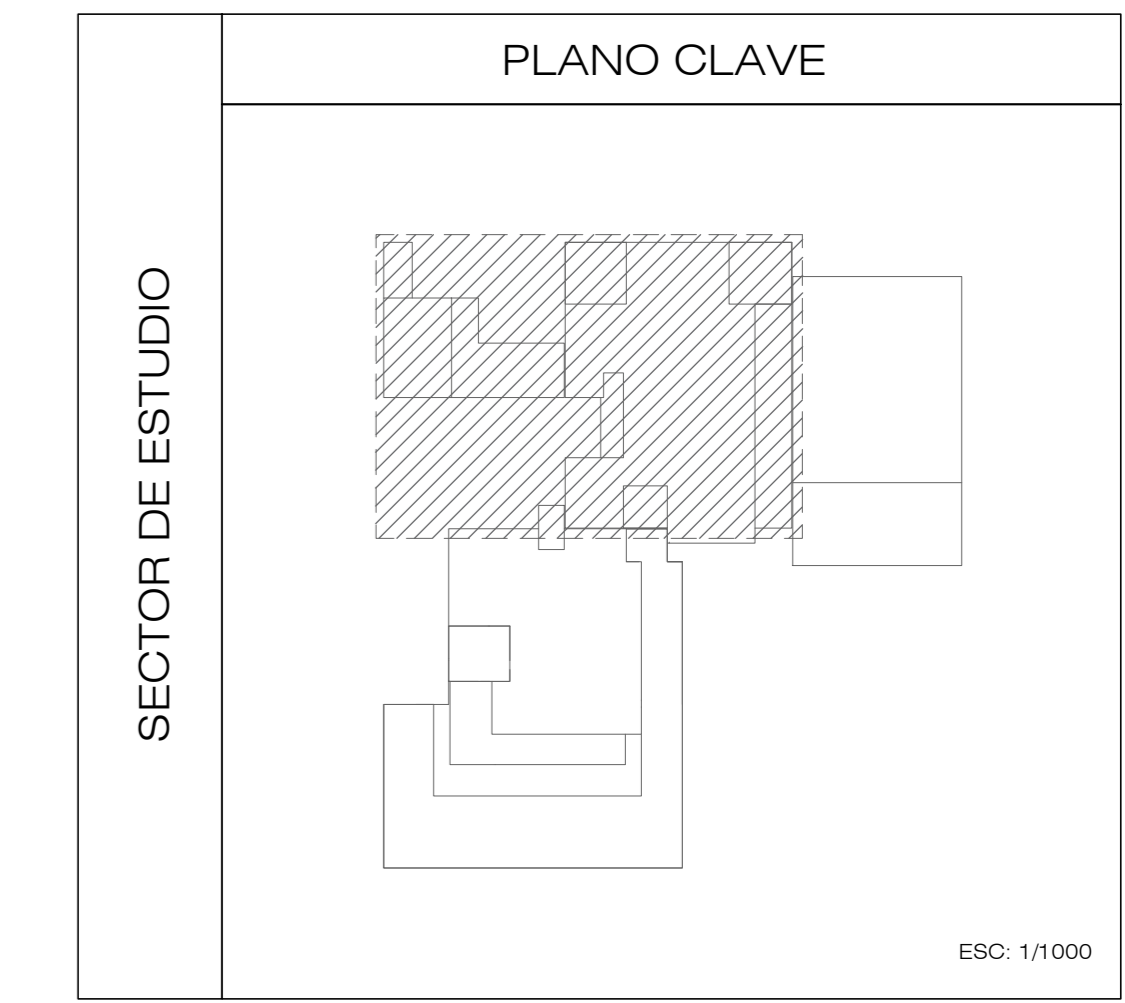
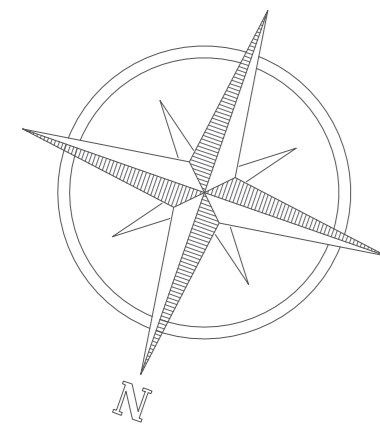
DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 2
 Recorrido horizontal = 27.65 ml

DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
 RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 36.73 ml



PLANTA QUINTO NIVEL
 ESC: 1/75

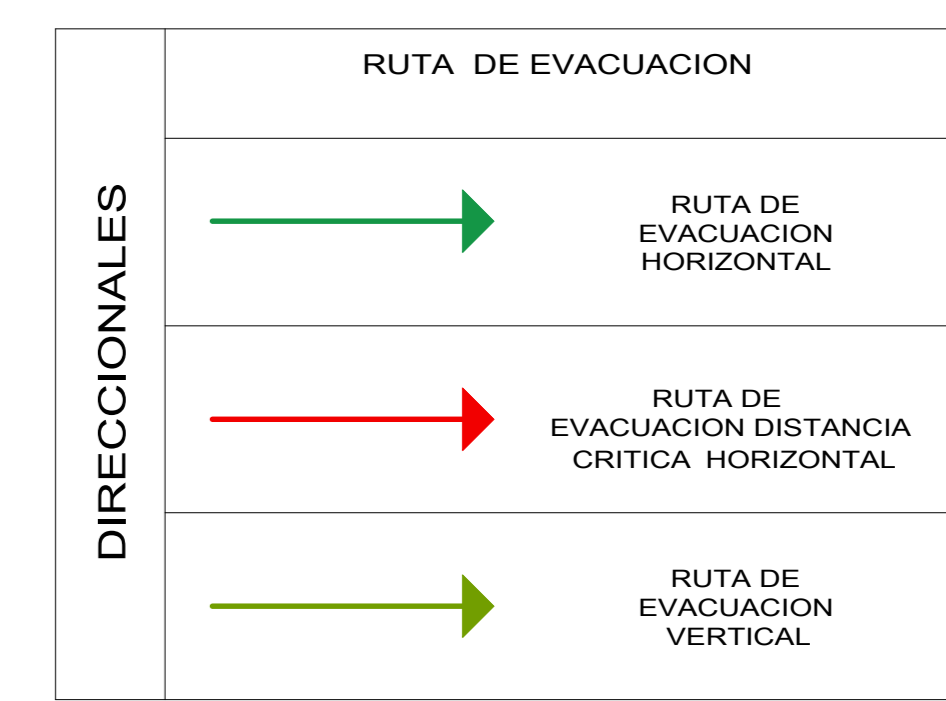
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN ESPECIFICACIÓN: QUINTA PLANTA - SECTOR 2
		ESCALA: 1/75 FECHA: NOVIEMBRE 2020 N° DE LÁMINA: EV-14



ESCALERA DE EMERGENCIA N° 2
 Ancho de pasamanos = 0.05 mt.
 Pasamanos h = 0.90 mt.
 -Pasos antideslizantes
 -Recorrido vertical = 30.94 ml.

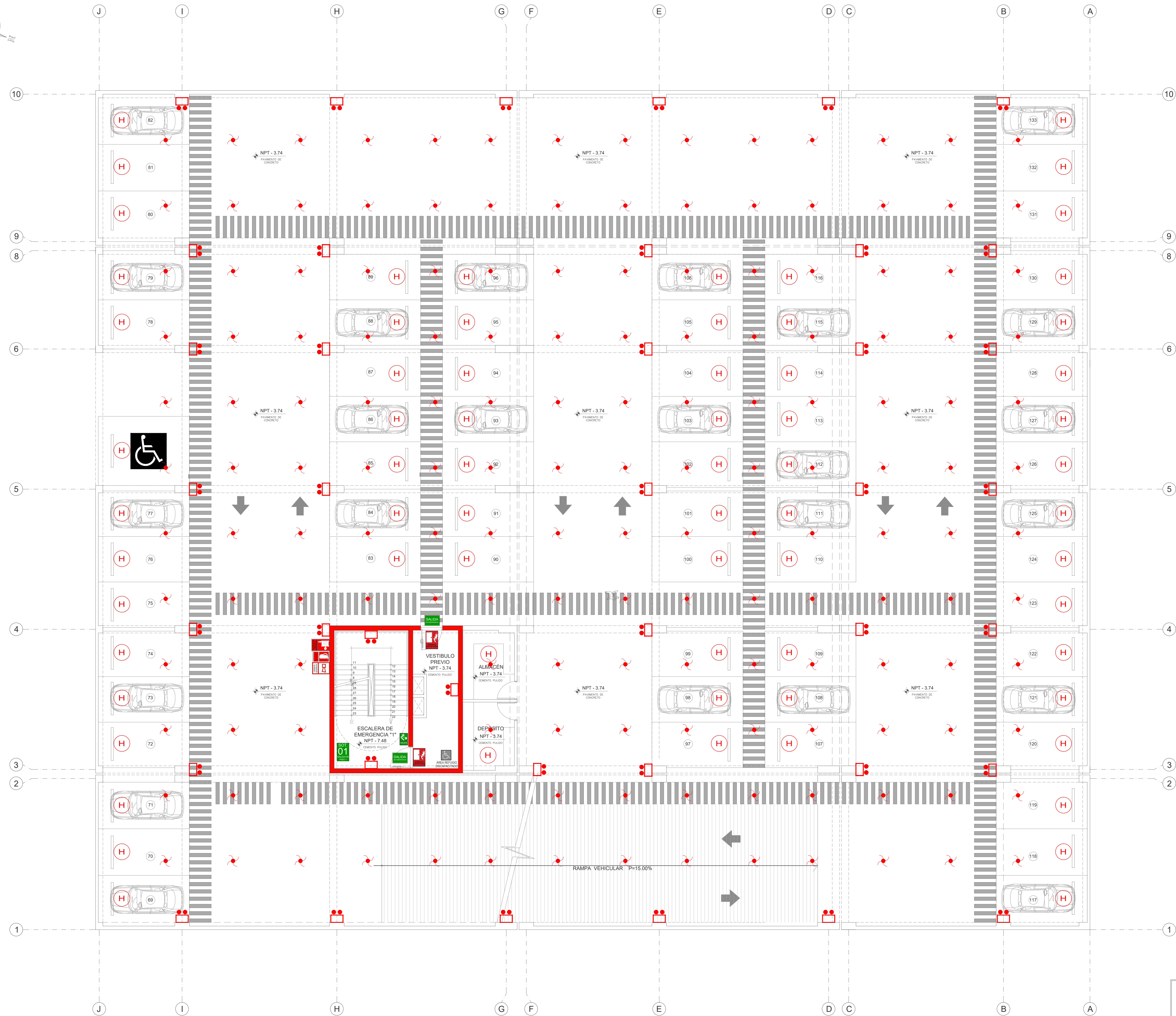
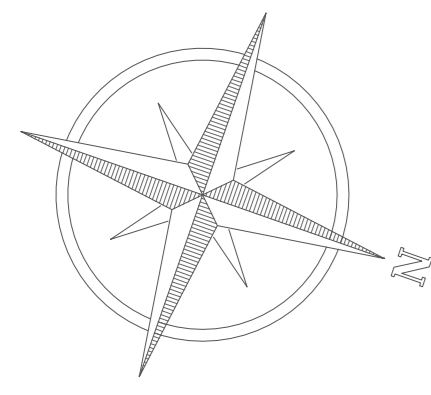
DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
RUTA N° 2
 Recorrido horizontal = 27.65 ml

DISTANCIA MAS DESFAVORABLE
RUTA N° 1
 Recorrido horizontal = 37.84 ml

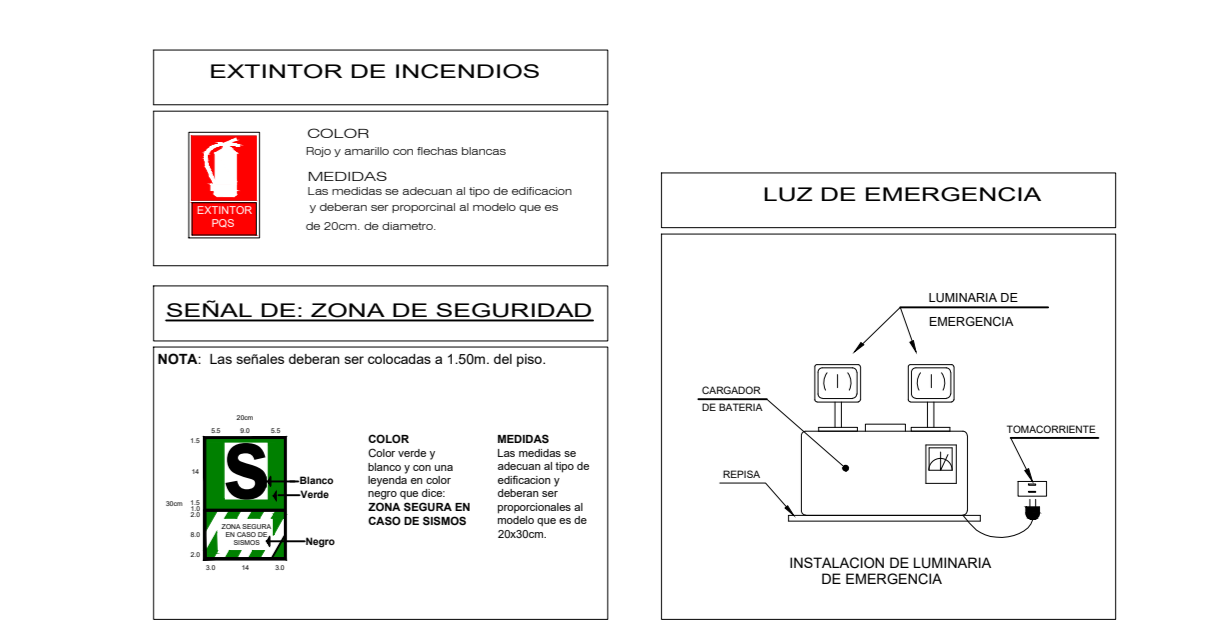


PLANTA SEXTO NIVEL
 ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Seratt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: EV-15
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: SEGURIDAD - EVACUACIÓN ESPECIFICACIÓN: SEXTA PLANTA - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	N° DE LÁMINA: 157

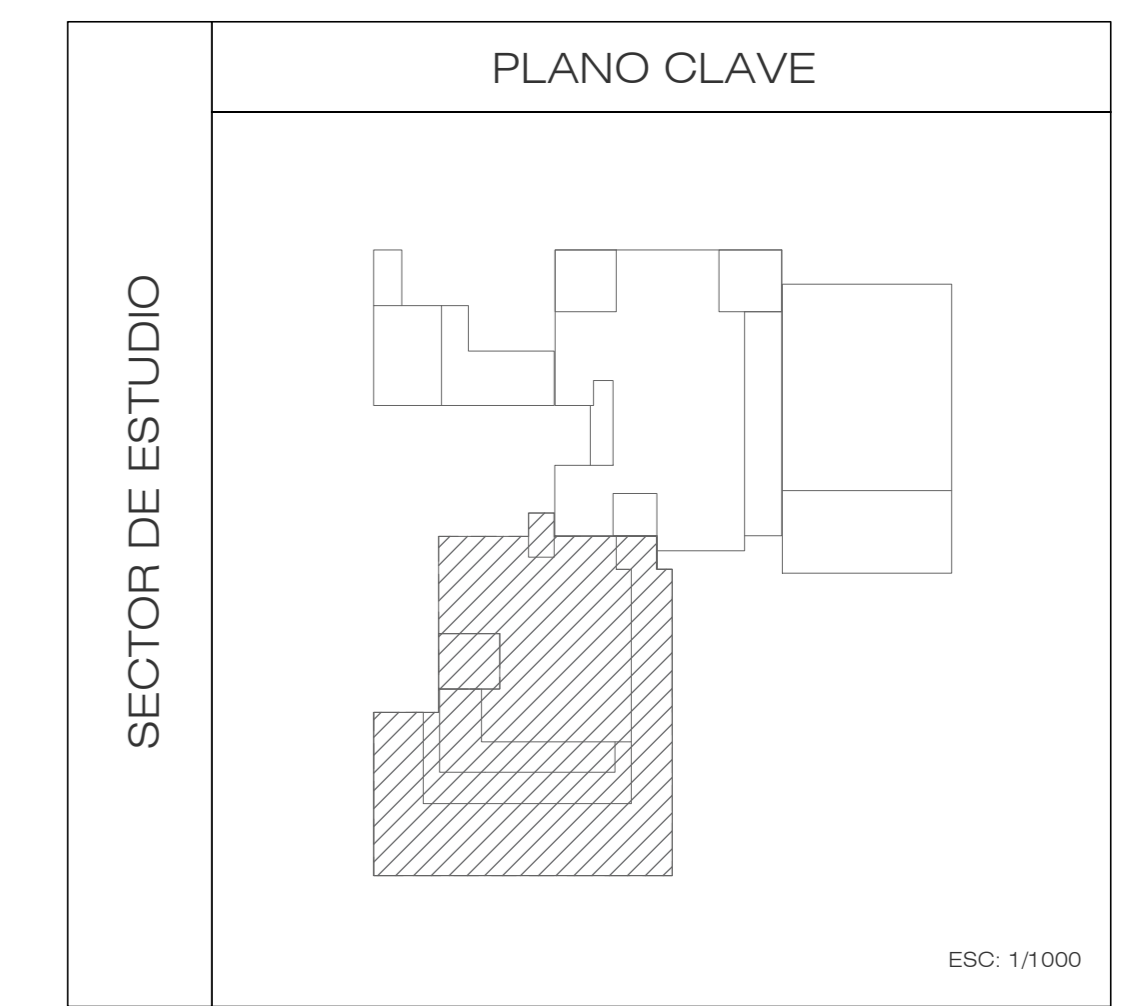
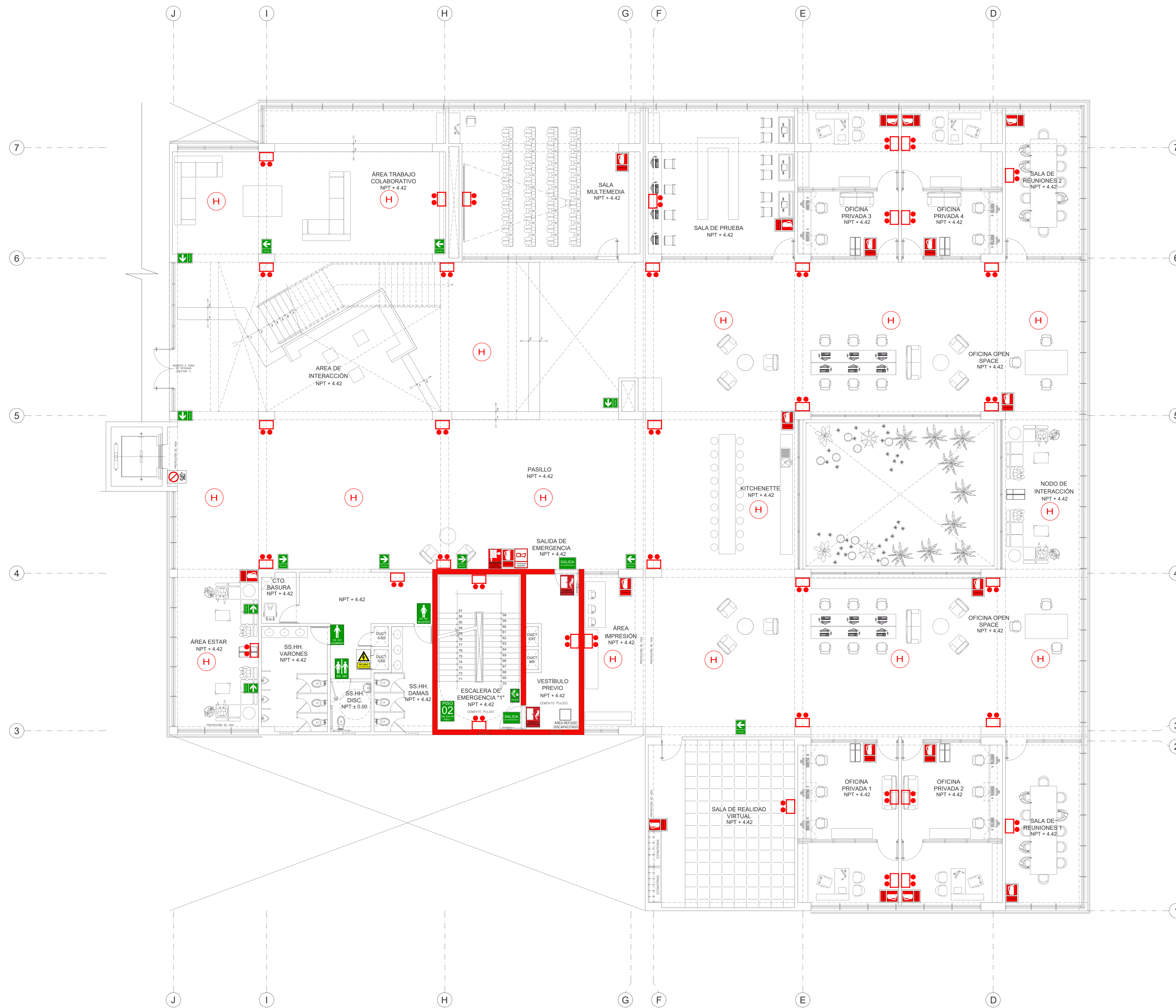
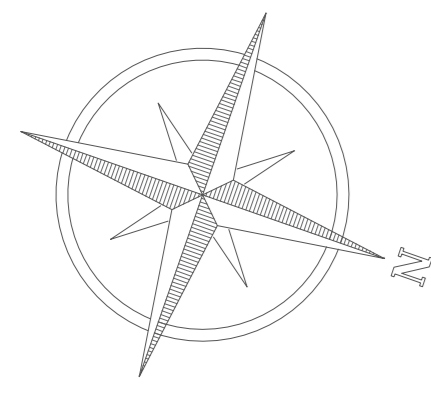


LEYENDA		SIGNIFICADO DE SEÑAL	
	EXTINTOR		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		SEÑAL DE SALIDA ILUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANGUERA CONTRA INCENDIO		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA
	DETECTOR DE HUMO		NUMERO DE PISO
	DETECTOR DE TEMPERATURA		SS HH. HOMEBRES
	ROCIADORES		SS HH. MUJERES
	LUCES DE EMERGENCIA		SS HH. MIXTOS
	POZO DE PUESTA A TIERRA		AFORO
			NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO
			PROHIBIDO FUMAR
			BOTIQUIN
			PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
			RIESGO ELECTRICO
			ZONA DE SEGURIDAD



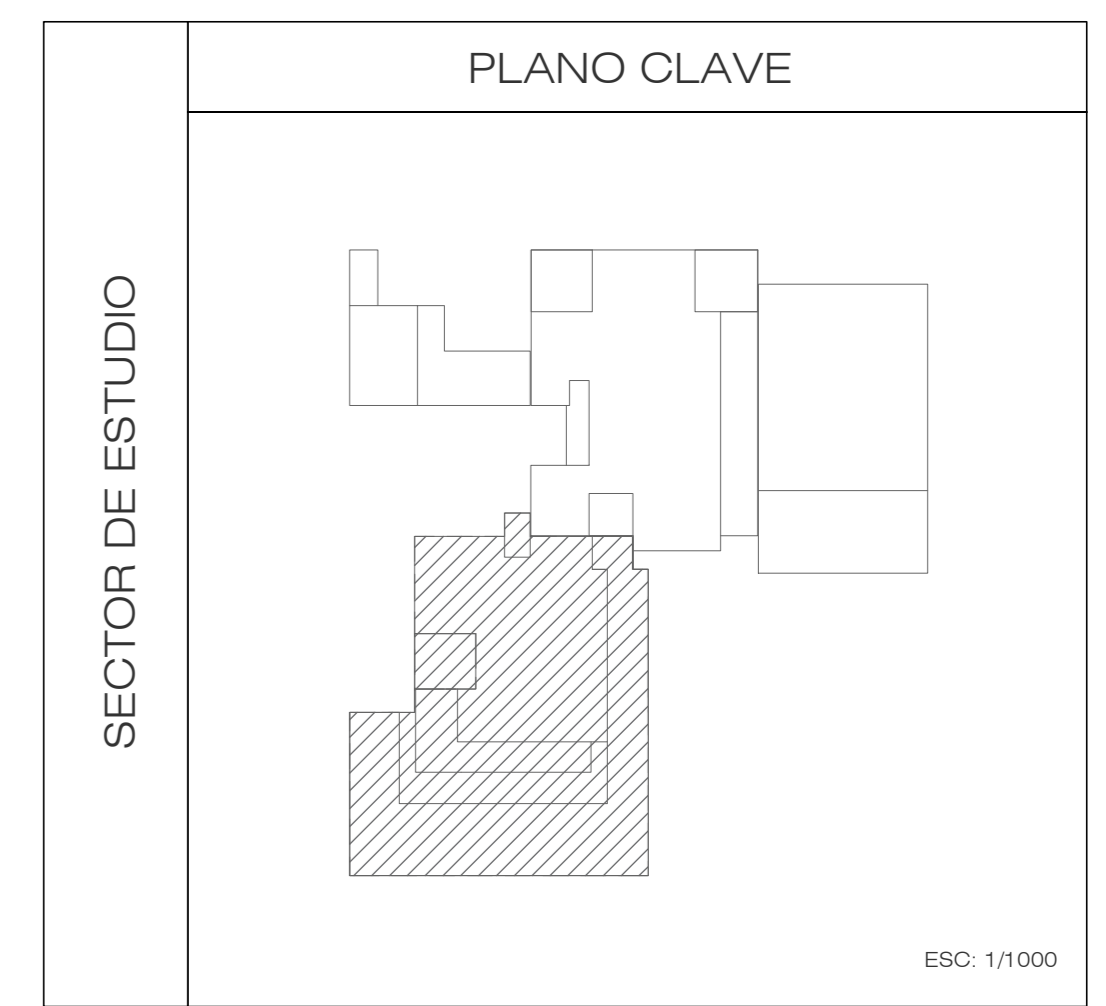
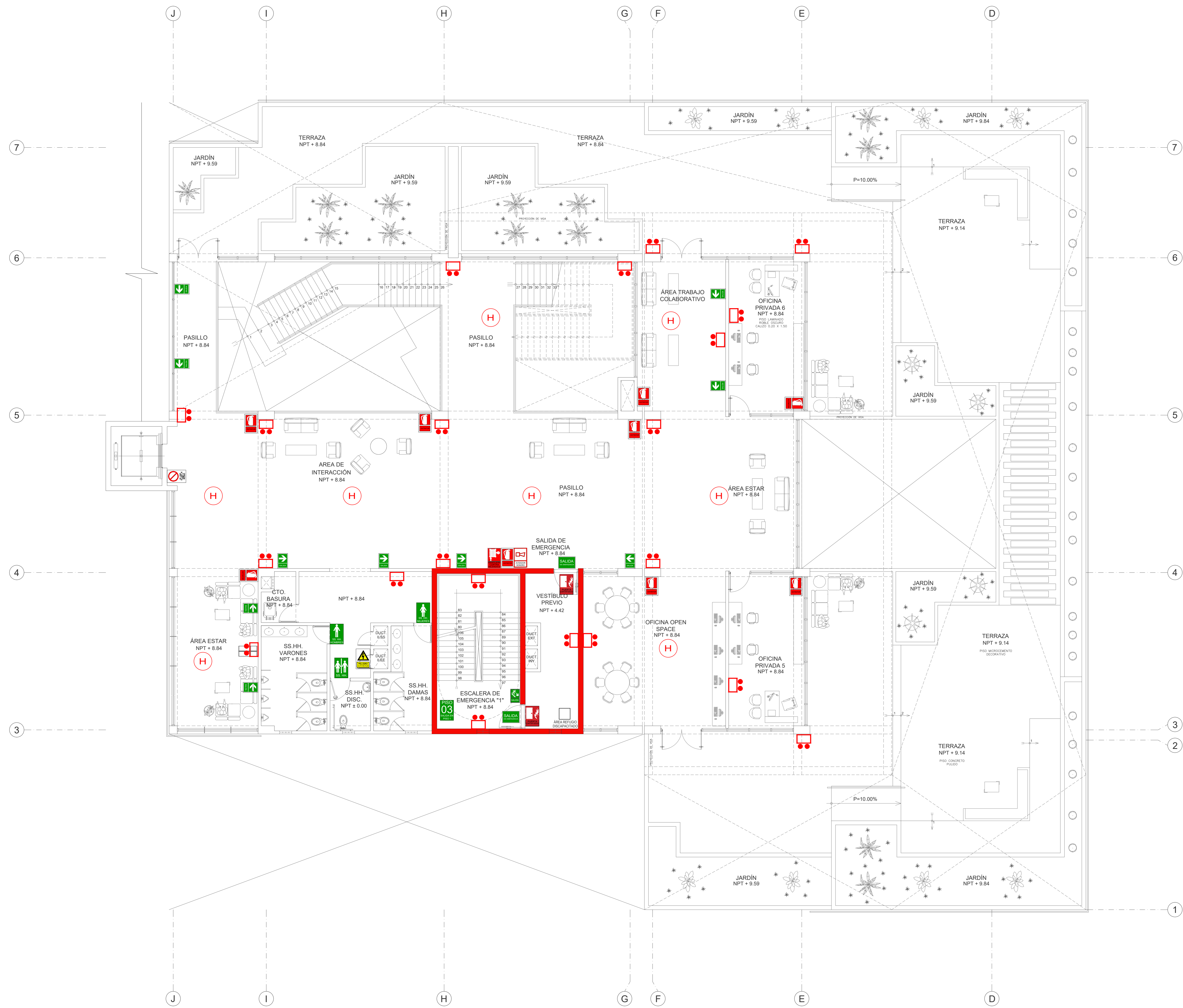
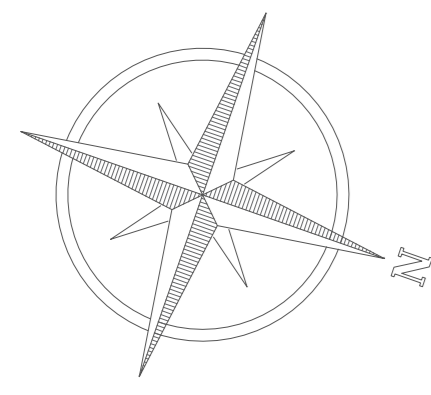
PLANTA PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Laurrec, Cibertec y Seratt.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: SEGURIDAD - SEÑALÉTICA ESPECIFICACIÓN: PRIMER SÓTANO - SECTOR 1	ESCALA: 1/75 FECHA: NOVIEMBRE 2020
			COD. DE LÁMINA: SE-02 N° DE LÁMINA: 169



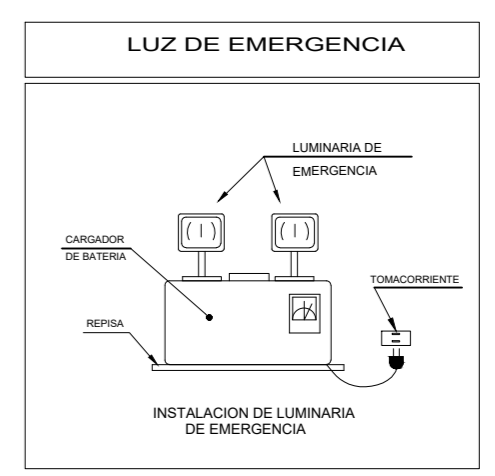
LEYENDA		SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL	SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL
	EXTINTOR		DETECTOR DE HUMO		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		DETECTOR DE TEMPERATURA		SEÑAL DE SALIDA ILUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		ROCIADORES		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANGUERA CONTRA INCENDIO		LUCES DE EMERGENCIA		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA		NUMERO DE PISO
			SS HH. HOMBRES		SS HH. MUJERES
			SS HH. MIXTOS		AFORO
			NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO		PROHIBIDO FUMAR
			BOTIQUIN		PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
			RIESGO ELECTRICO		ZONA DE SEGURIDAD

EXTINTOR DE INCENDIOS	SEÑAL DE ZONA DE SEGURIDAD	LUZ DE EMERGENCIA
<p>EXTINTOR DE INCENDIOS</p> <p>COLOCAR: En lugares accesibles y visibles.</p> <p>MANTENER: Limpio y libre de polvo.</p> <p>REVISAR: Verificar el nivel de carga y la fecha de vencimiento.</p> <p>REEMPLAZAR: Reemplazar el extintor cuando el nivel de carga sea inferior al 10% del nivel original.</p>	<p>SEÑAL DE ZONA DE SEGURIDAD</p> <p>COLOCAR: En lugares accesibles y visibles.</p> <p>MANTENER: Limpio y libre de polvo.</p> <p>REVISAR: Verificar el nivel de carga y la fecha de vencimiento.</p> <p>REEMPLAZAR: Reemplazar la señal cuando el nivel de carga sea inferior al 10% del nivel original.</p>	<p>LUZ DE EMERGENCIA</p> <p>COLOCAR: En lugares accesibles y visibles.</p> <p>MANTENER: Limpio y libre de polvo.</p> <p>REVISAR: Verificar el nivel de carga y la fecha de vencimiento.</p> <p>REEMPLAZAR: Reemplazar la luz cuando el nivel de carga sea inferior al 10% del nivel original.</p>

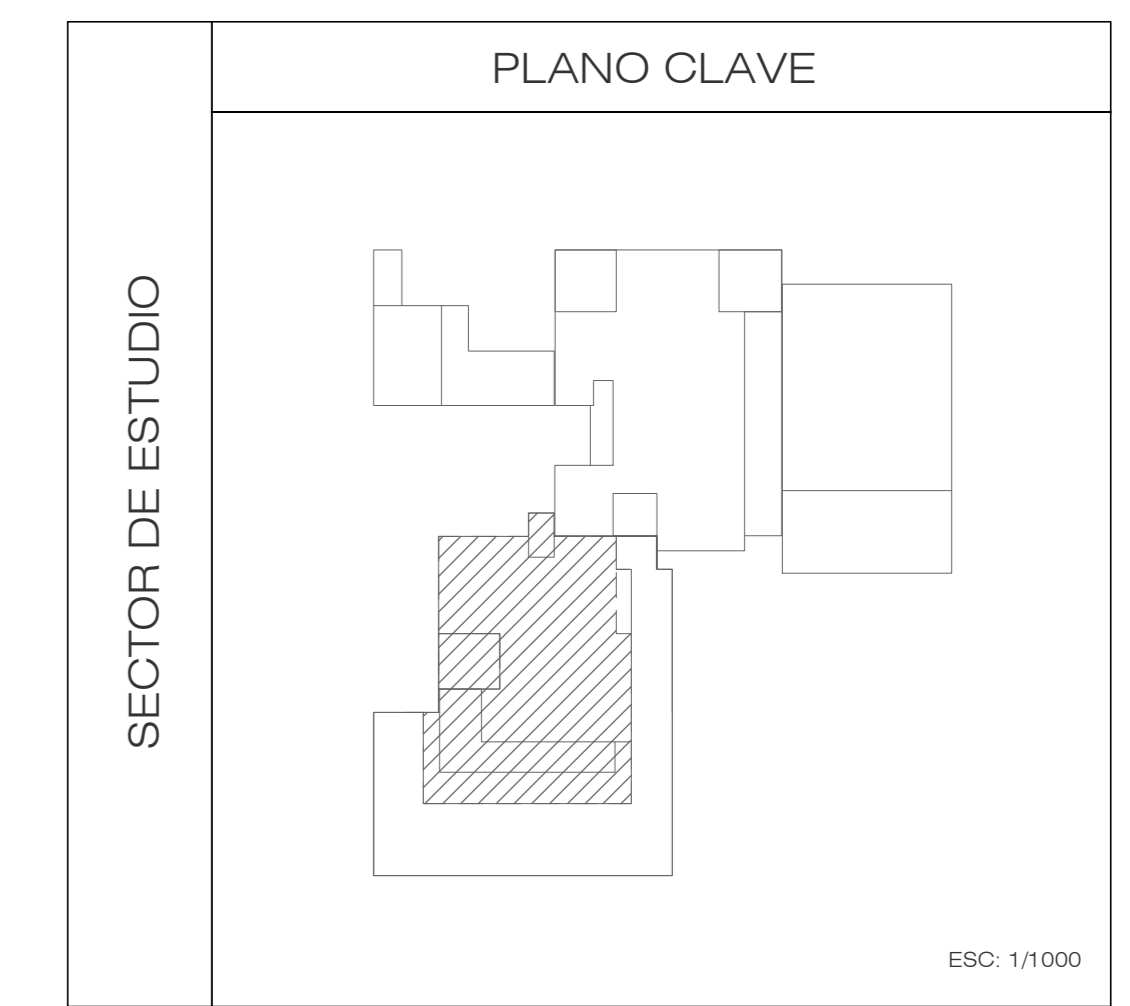
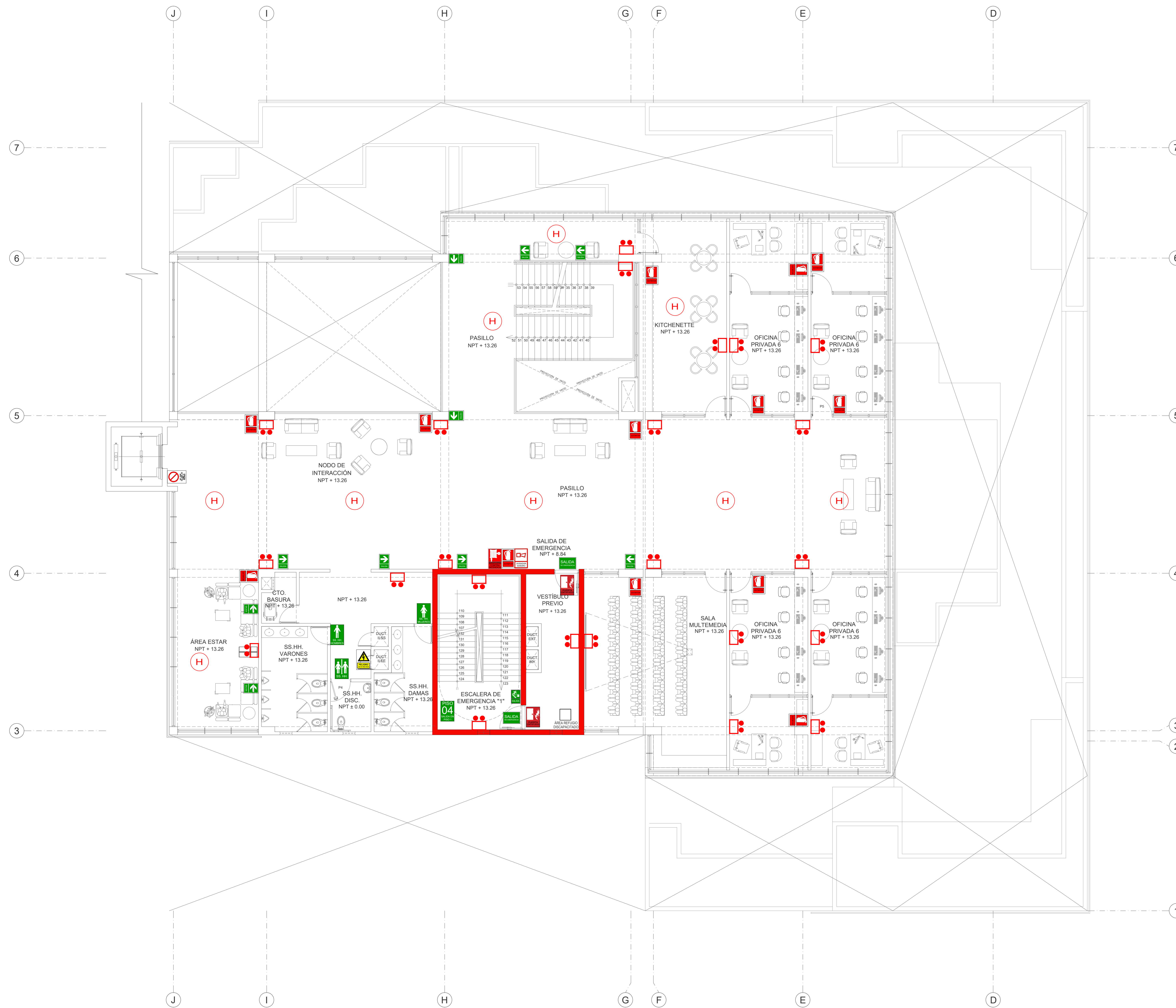
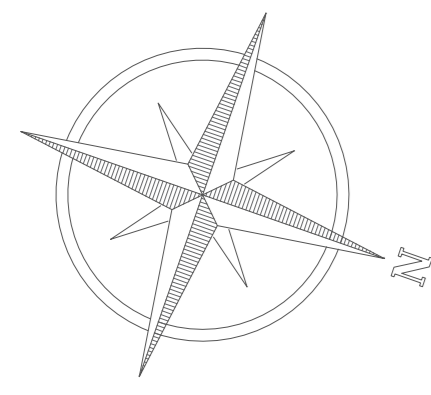


LEYENDA		SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL	SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL
	EXTINTOR		DETECTOR DE HUMO		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		DETECTOR DE TEMPERATURA		SEÑAL DE SALIDA ILUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		ROCIADORES		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANGUERA CONTRA INCENDIO		LUCES DE EMERGENCIA		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		POZO DE PUESTA A TIERRA		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA
					NUMERO DE PISO
					SS HH. HOMBRES
					SS HH. MUJERES
					SS HH. MIXTOS
					AFORO
					NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO
					PROHIBIDO FUMAR
					BOTIQUIN
					PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
					RIESGO ELECTRICO
					ZONA DE SEGURIDAD

EXTINTOR DE INCENDIOS
<p>USO: Para combatir incendios.</p> <p>INDICACIONES: Este extintor debe ser usado por personal capacitado.</p> <p>PRECAUCIONES: No utilizar en caso de incendio de líquidos inflamables.</p> <p>RECOMENDACIONES: Mantener siempre el extintor en posición vertical.</p>

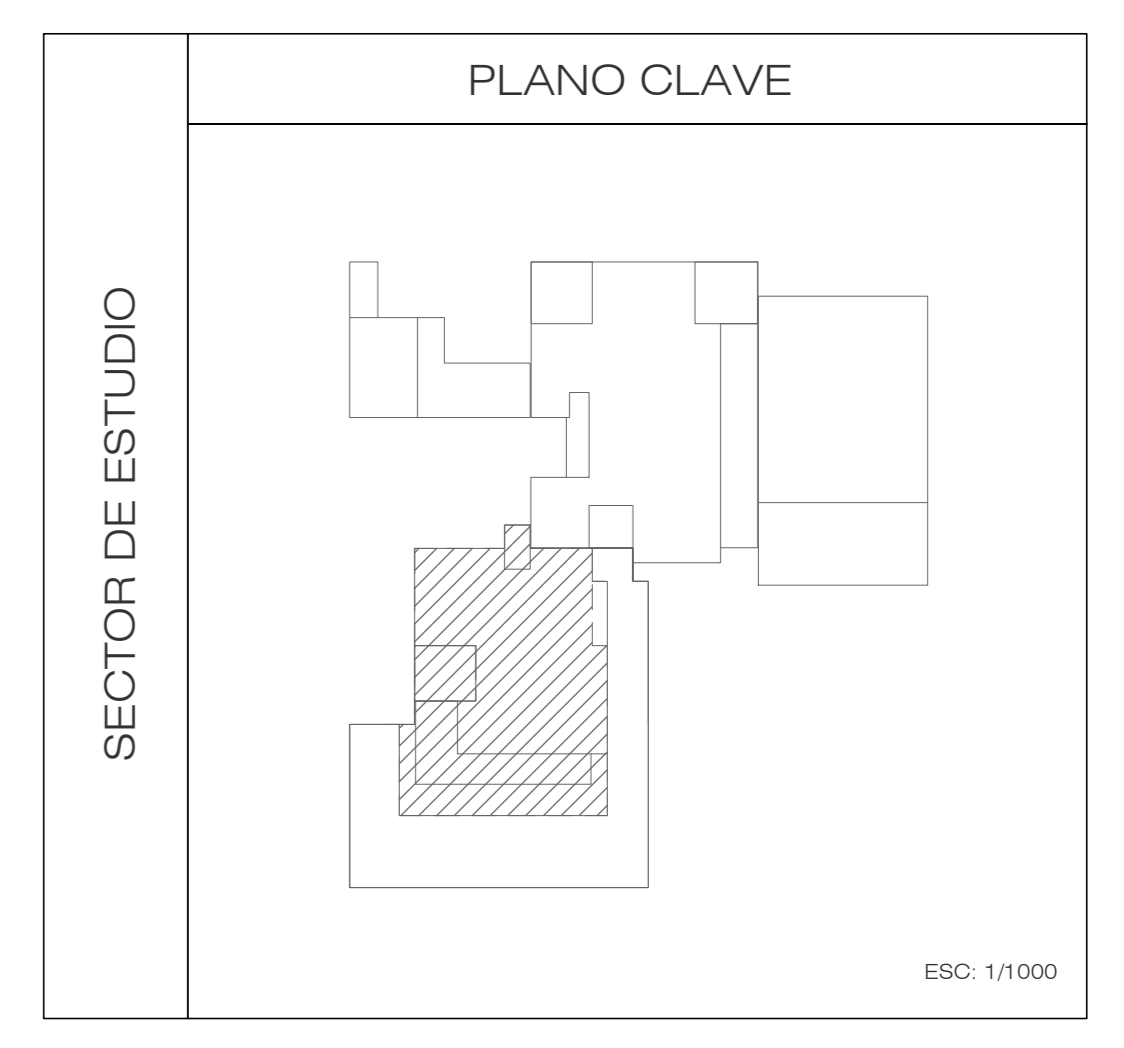
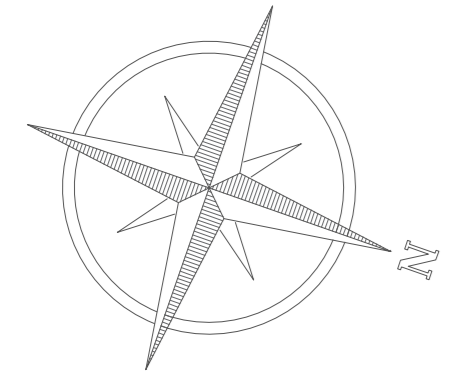


SEÑAL DE ZONA DE SEGURIDAD
<p>USO: Señalar zonas seguras en caso de incendio o terremoto.</p> <p>INDICACIONES: Este tipo de señal debe ser visible en todo momento.</p> <p>RECOMENDACIONES: Mantener siempre la zona segura libre de obstáculos.</p>



LEYENDA		SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL	SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL
	EXTINTOR		DETECTOR DE HUMO		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		DETECTOR DE TEMPERATURA		SEÑAL DE SALIDA ILUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		ROCIADORES		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANGUERA CONTRA INCENDIO		LUCES DE EMERGENCIA		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		POZO DE PUESTA A TIERRA		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA
			NUMERO DE PISO		SS.HH. HOMBRES
			SS.HH. MUJERES		SS.HH. MIXTOS
			AFORO		NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO
			PROHIBIDO FUMAR		BOTIQUIN
			PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO		RIESGO ELECTRICO
			ZONA DE SEGURIDAD		

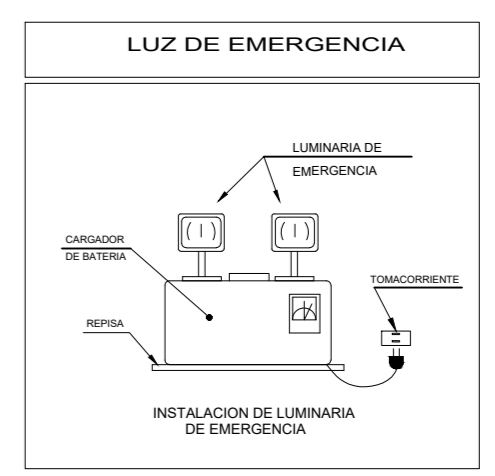
EXTINTOR DE INCENDIOS	SEÑAL DE ZONA DE SEGURIDAD	LUZ DE EMERGENCIA
<p>USO: Para extinguir incendios.</p> <p>RECOMENDACIONES: Mantener siempre el extintor en posición vertical y no sacudirlo. No utilizarlo si el manómetro muestra una presión inferior a la indicada.</p>	<p>USO: Señalar zonas de seguridad.</p> <p>RECOMENDACIONES: Mantener siempre la zona de seguridad libre de obstáculos.</p>	<p>USO: Iluminación de emergencia.</p> <p>RECOMENDACIONES: Mantener siempre la luz de emergencia encendida.</p>

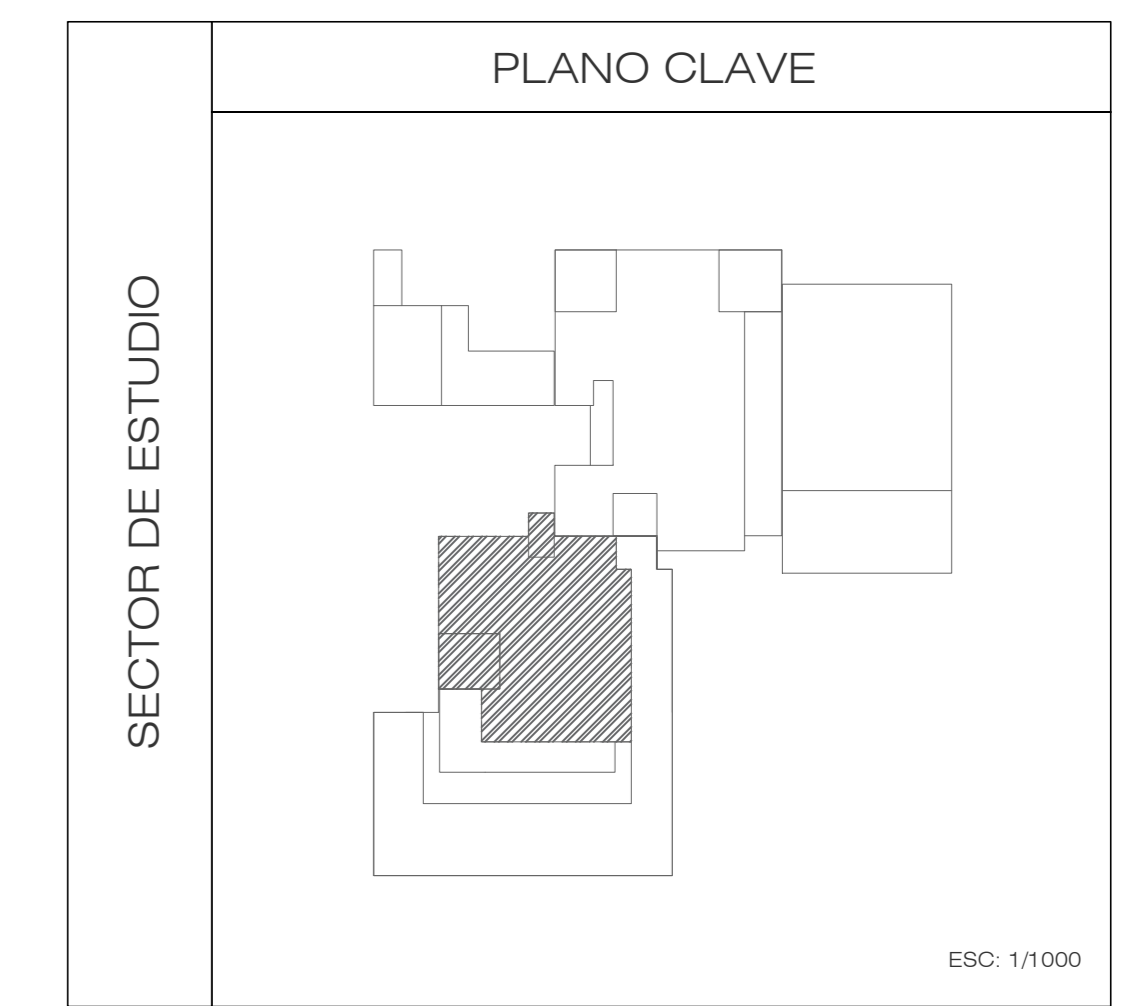
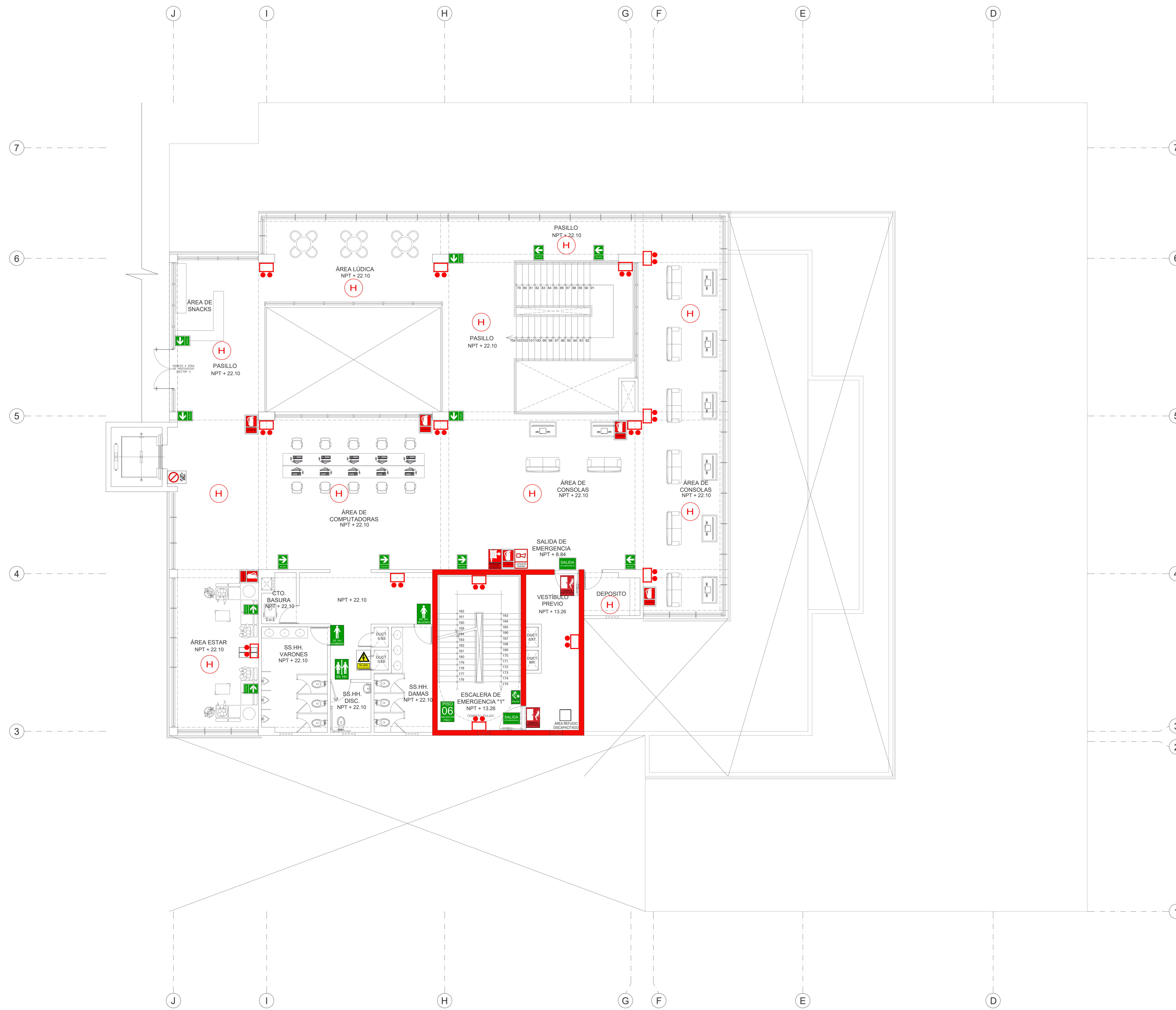
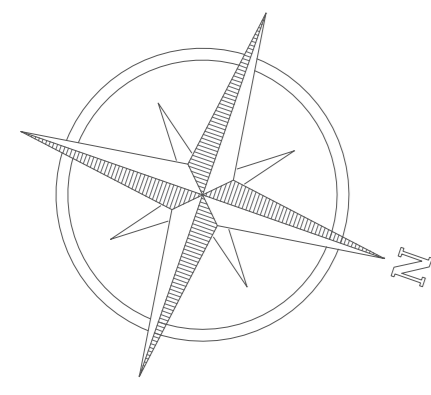


LEYENDA		SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL	SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL
	EXTINTOR		DETECTOR DE HUMO		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		DETECTOR DE TEMPERATURA		SEÑAL DE SALIDA ILUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		ROCIADORES		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANGUERA CONTRA INCENDIO		LUCES DE EMERGENCIA		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA		NUMERO DE PISO
			POZO DE PUESTA A TIERRA		SS HH. HOMBRES
					SS HH. MUJERES
					SS HH. MIXTOS
					AFORO
					NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO
					PROHIBIDO FUMAR
					BOTIQUIN
					PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
					RIESGO ELECTRICO
					ZONA DE SEGURIDAD

EXTINTOR DE INCENDIOS

SEÑAL DE ZONA DE SEGURIDAD





LEYENDA		SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL	SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL
	EXTINTOR		DETECTOR DE HUMO		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		DETECTOR DE TEMPERATURA		SEÑAL DE SALIDA ILUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		ROCIADORES		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANGUERA CONTRA INCENDIO		LUCES DE EMERGENCIA		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA		NUMERO DE PISO
			POZO DE PUESTA A TIERRA		SS HH. HOMBRES
					SS HH. MUJERES
					SS HH. MIXTOS
					AFORO
					NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO
					PROHIBIDO FUMAR
					BOTIQUIN
					PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
					RIESGO ELECTRICO
					ZONA DE SEGURIDAD

EXTINTOR DE INCENDIOS

COLOCAR: Mantener el extintor en posición vertical.

REMOVER: Retirar el seguro de la parte superior del extintor.

USAR: Apuntar la boquilla hacia la base del incendio y presionar el mango.

NOTA: Los extintores deben ser utilizados a 1 metro del piso.

LUZ DE EMERGENCIA

Iluminación de emergencia para uso en caso de emergencia.

INSTALACIONES DE LUMINARIA DE EMERGENCIA

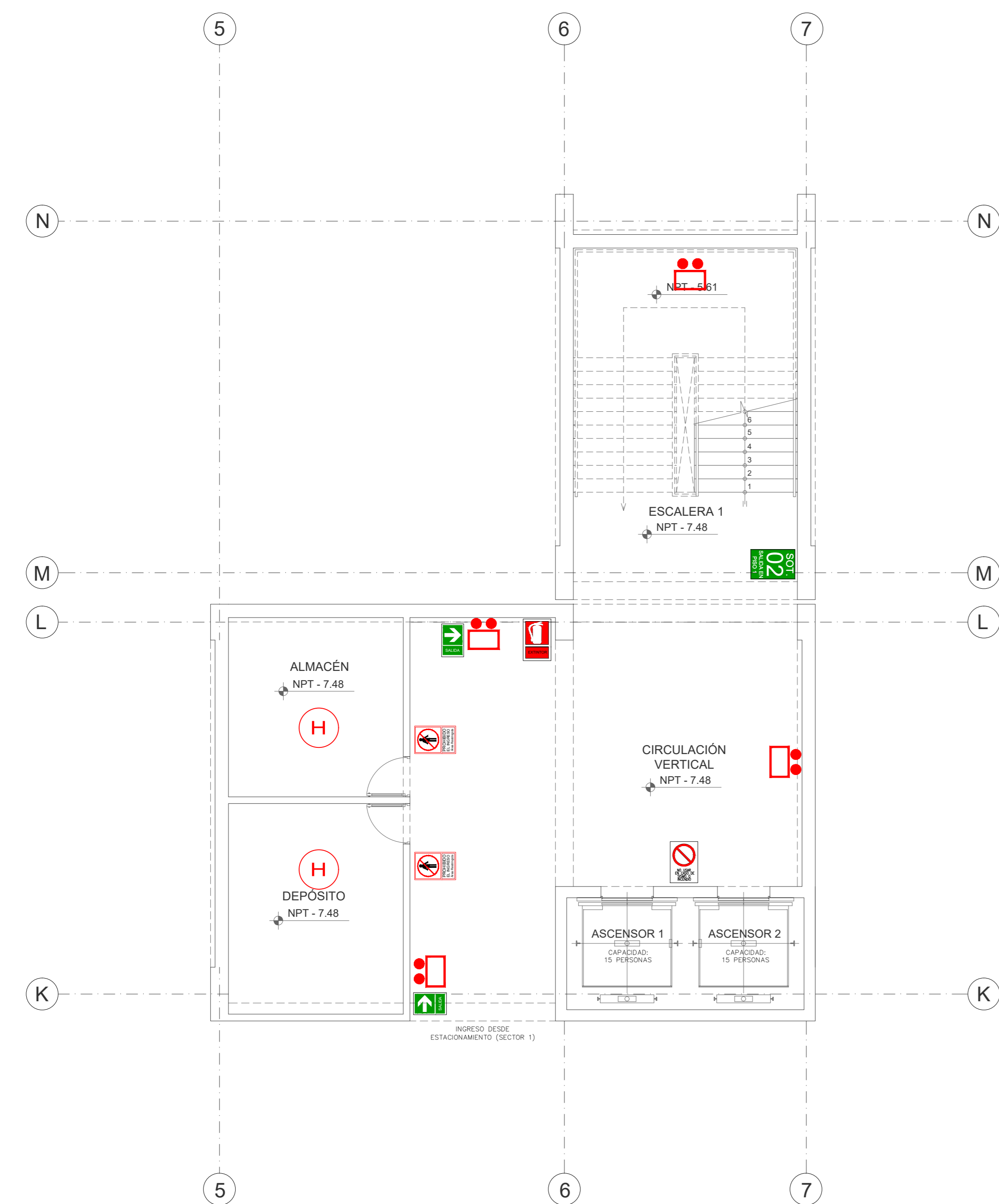
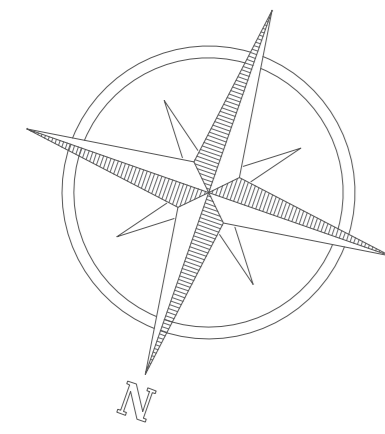
SEÑAL DE ZONA DE SEGURIDAD

COLOCAR: Colocar la señal en la zona de seguridad.

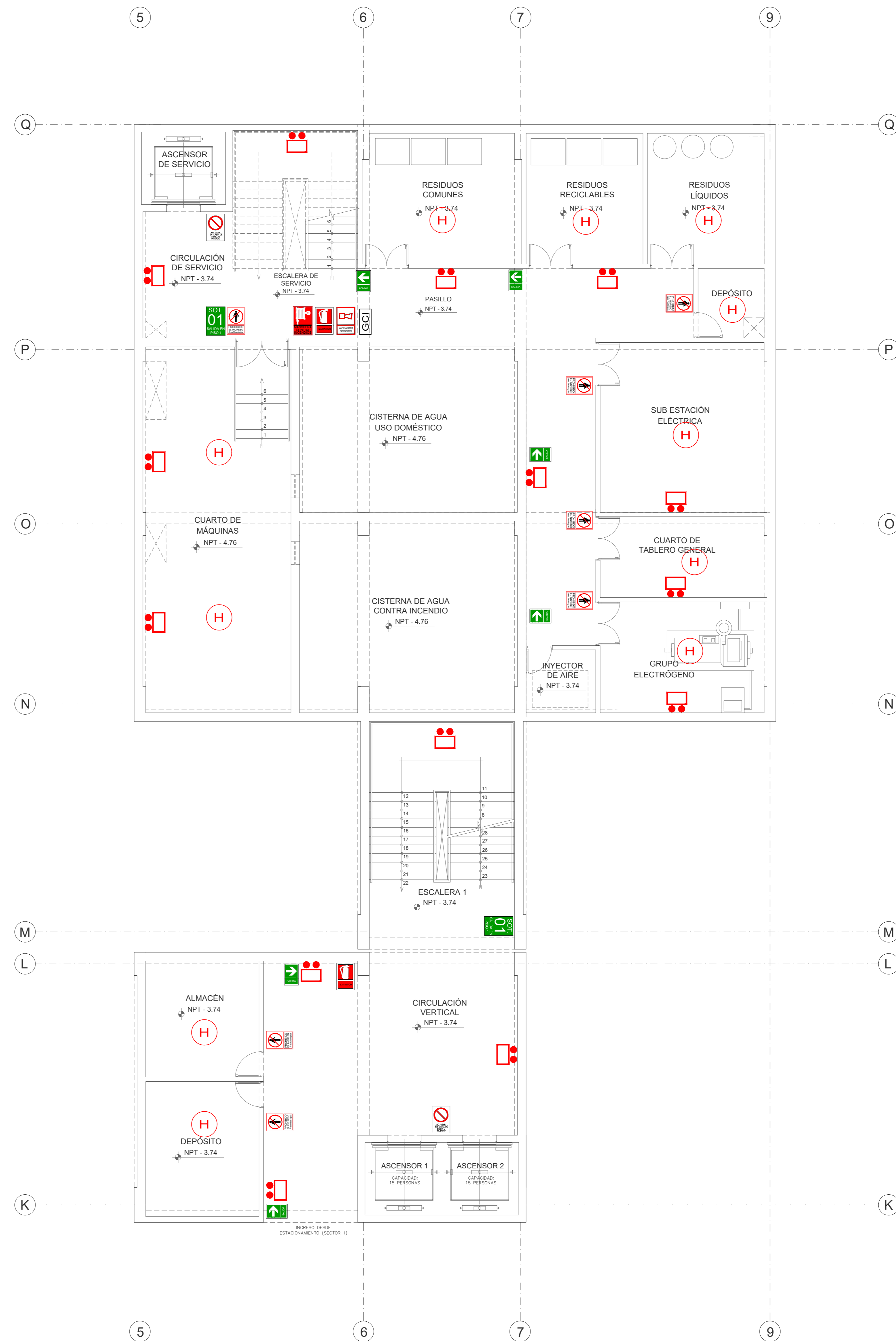
REMOVER: Retirar la señal en caso de emergencia.

USAR: Usar la señal para indicar la zona de seguridad.

NOTA: Los extintores deben ser utilizados a 1 metro del piso.



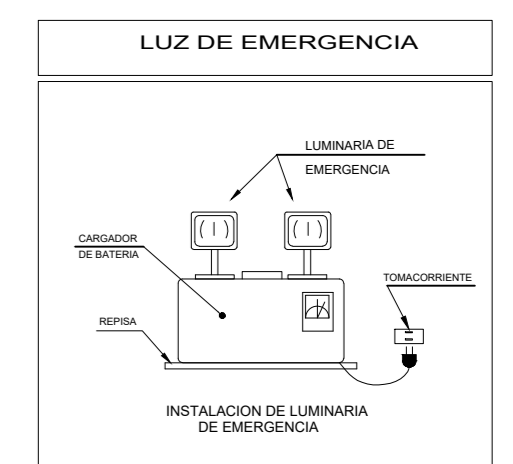
PLANTA SEGUNDO SÓTANO
ESC: 1/75



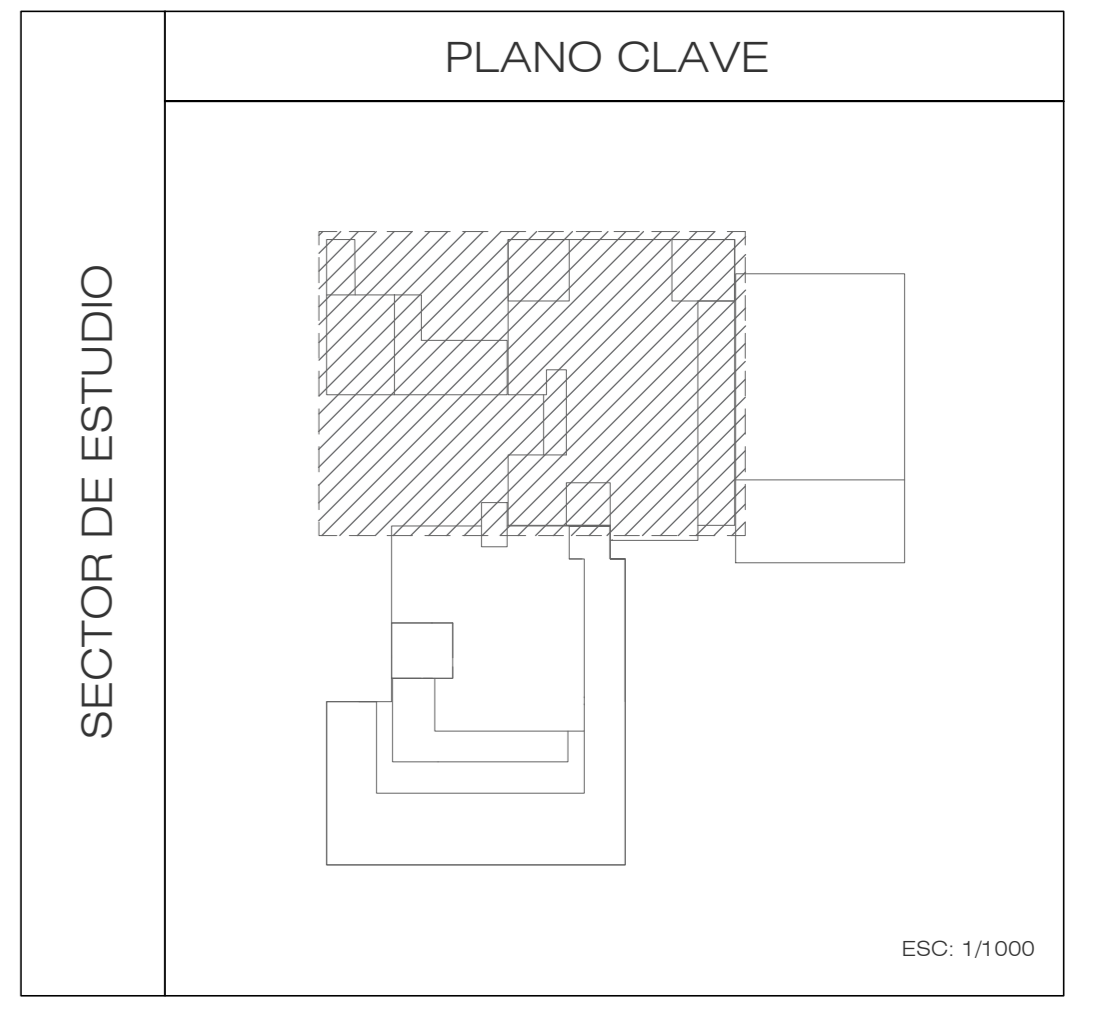
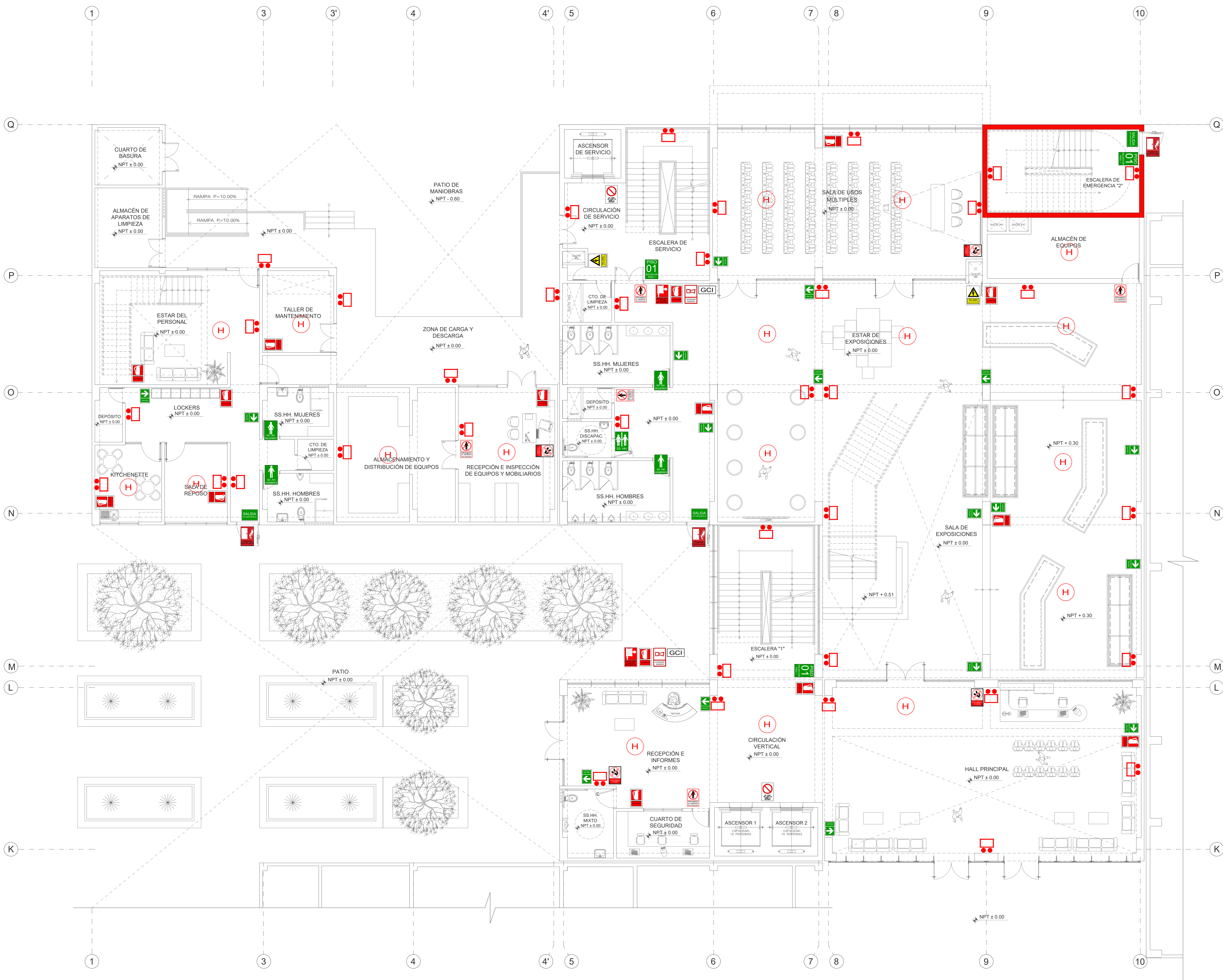
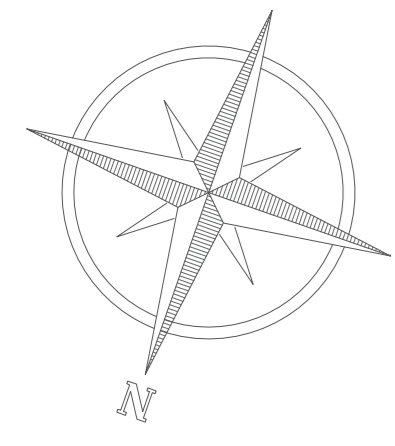
PLANTA PRIMER SÓTANO
ESC: 1/75

LEYENDA		SEÑAL DE SEGURIDAD	
	EXTINTOR		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		SEÑAL DE SALIDA ILLUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		RUJAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANGUERA CONTRA INCENDIO		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA
			NUMERO DE PISO
			SS HH. HOMBRES
			SS HH. MUJERES
			SS HH. MIXTOS
			AFORO
	DETECTOR DE HUMO		NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO
	DETECTOR DE TEMPERATURA		PROHIBIDO FUMAR
	ROCIADORES		PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
	LUCES DE EMERGENCIA		RIESGO ELÉCTRICO
	POZO DE PUESTA A TIERRA		ZONA DE SEGURIDAD

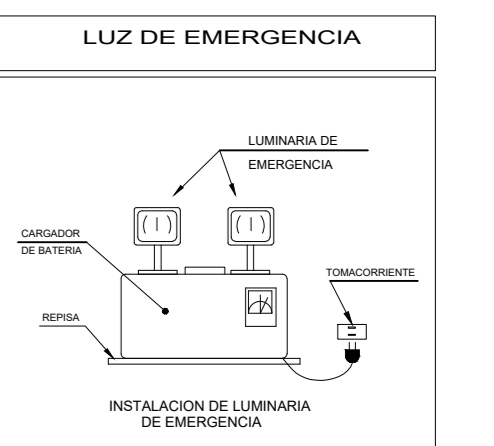
EXTINTOR DE INCENDIOS	
	<p>COLOR: Rojo</p> <p>MECANISMO: Botón de activación manual</p> <p>USO: Para combatir incendios de Clase A, B y C.</p> <p>NOTA: Los extintores deben ser colocados a 1.0m del piso.</p>



<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Laurrec, Cibertec y Seratt.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO</p>
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p> <p>PROVINCIA: LIMA</p> <p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIALIDAD: SEGURIDAD</p> <p>PLANO: SEGURIDAD - SEÑALÉTICA</p> <p>ESPECIFICACIÓN: PRIMER Y SEGUNDO SÓTANO - SECTOR 2</p>	<p>ESCALA: 1/75</p> <p>FECHA: NOVIEMBRE 2020</p>
			<p>COD. DE LÁMINA: SE-09</p> <p>Nº DE LÁMINA: 167</p>

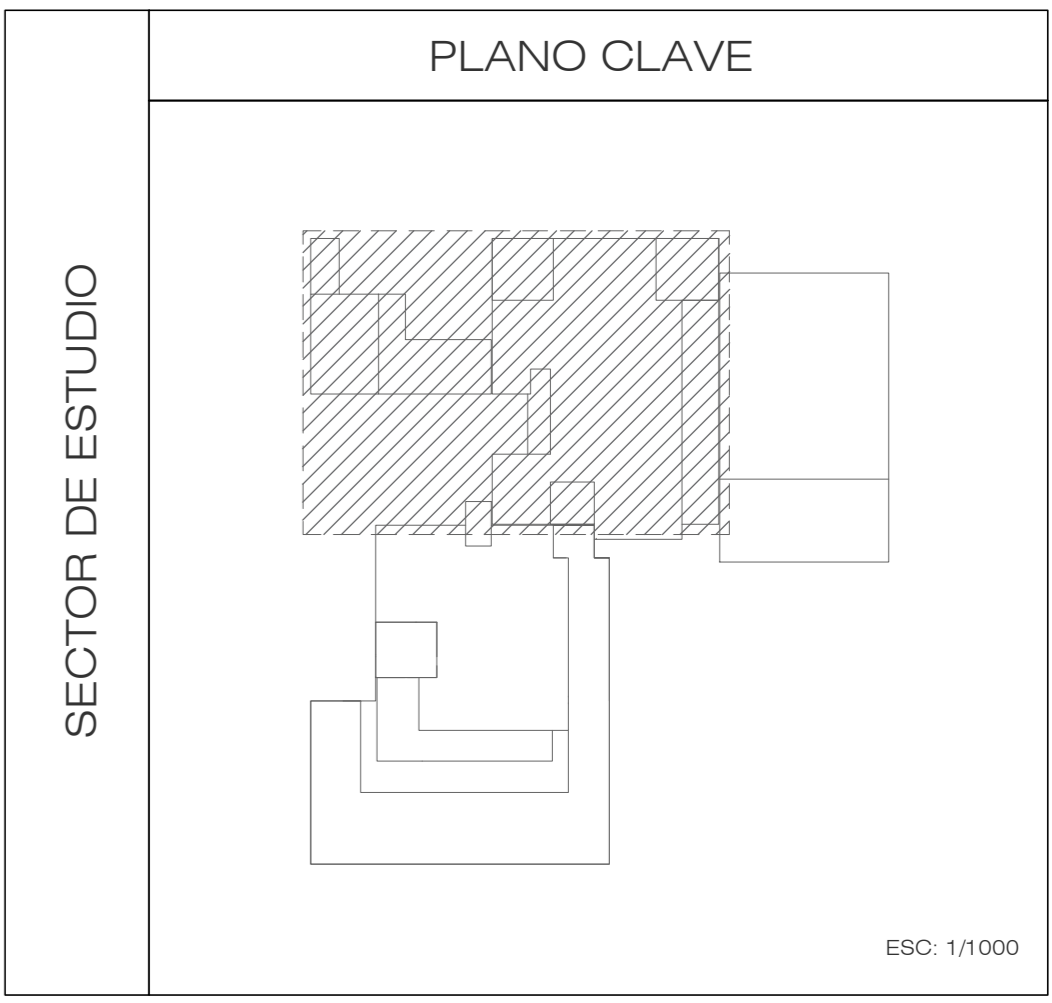
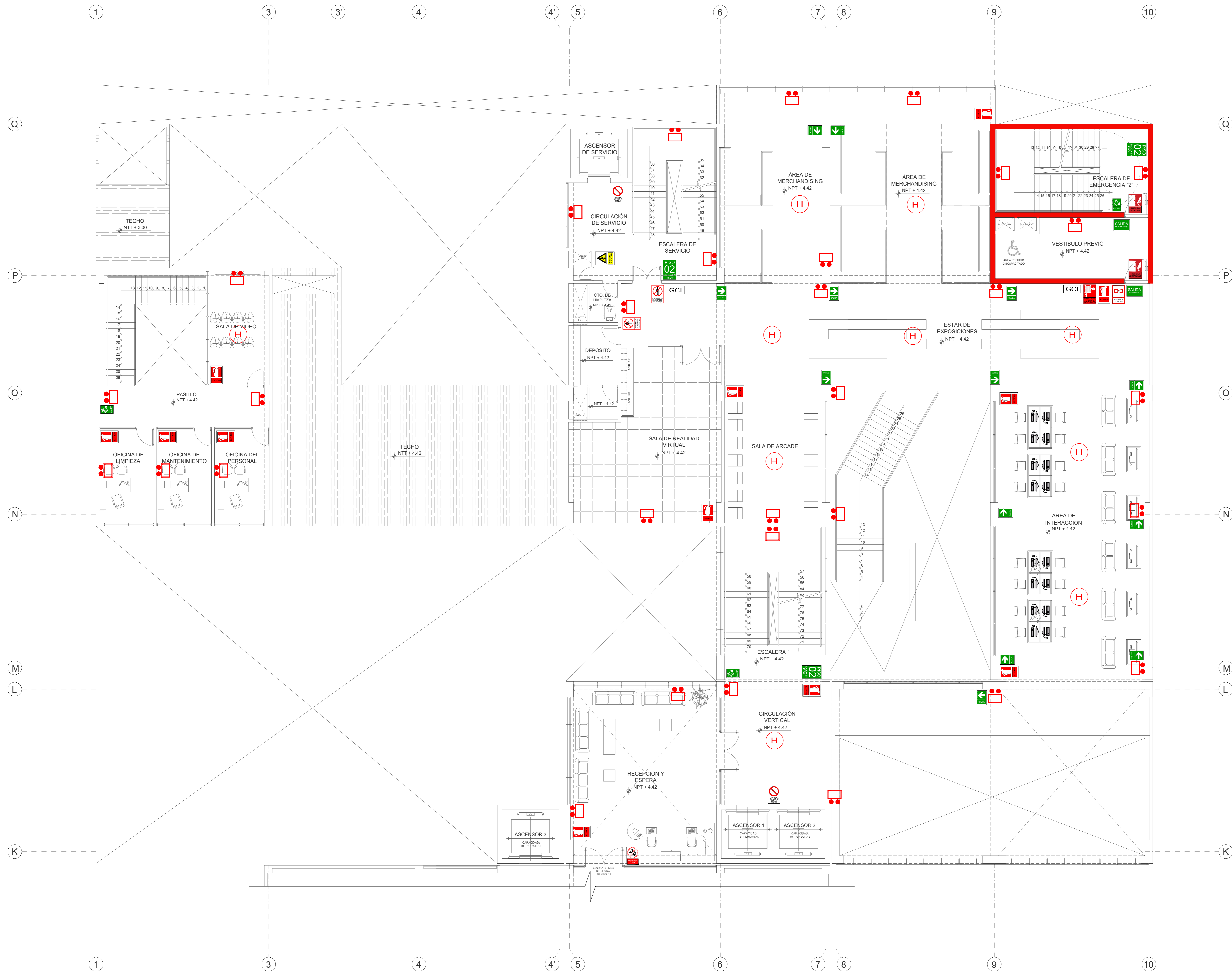
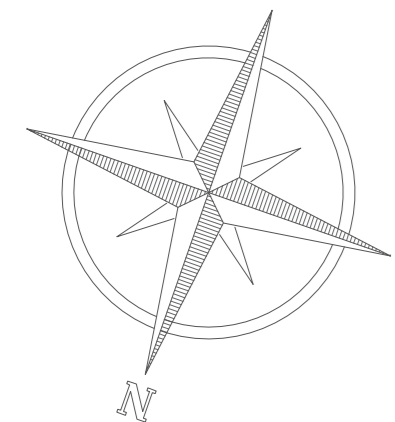


LEYENDA		SEÑAL DE SEGURIDAD	
	EXTINTOR		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		SEÑAL DE SALIDA ILUMINADA
	CABINETE CONTRA INCENDIOS		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANOJERA CONTRA INCENDIO		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA
	DETECTOR DE HUMO		NUMERO DE PISO
	DETECTOR DE TEMPERATURA		SS.HH. HOMBRES
	RODADORES		SS.HH. MUJERES
	LUCES DE EMERGENCIA		SS.HH. MIXTOS
	POZO DE PUESTA A TIERRA		AFORO
			NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO
			PROHIBIDO FUMAR
			BOTQUIN
			PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
			RIESGO ELECTRICO
			ZONA DE SEGURIDAD

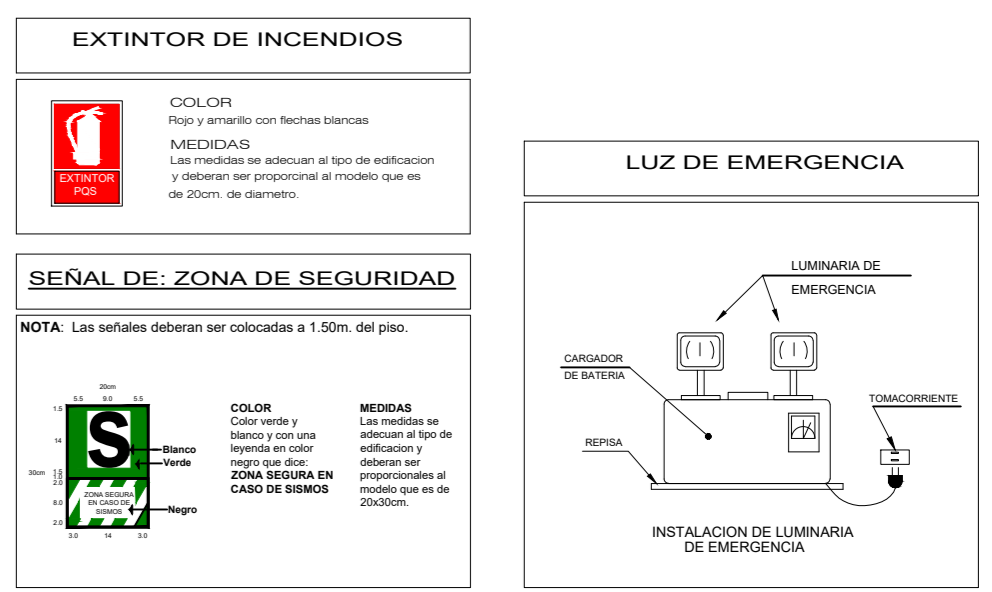


PLANTA PRIMER NIVEL
ESC: 1/75

	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Laurrec, Cibertec y Seratt.	TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN	ASesor: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: SEGURIDAD - SEÑALÉTICA ESPECIFICACIÓN: PRIMERA PLANTA - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020
			SE-10 COD. DE LÁMINA: NOVIEMBRE 2020 N° DE LÁMINA: 168

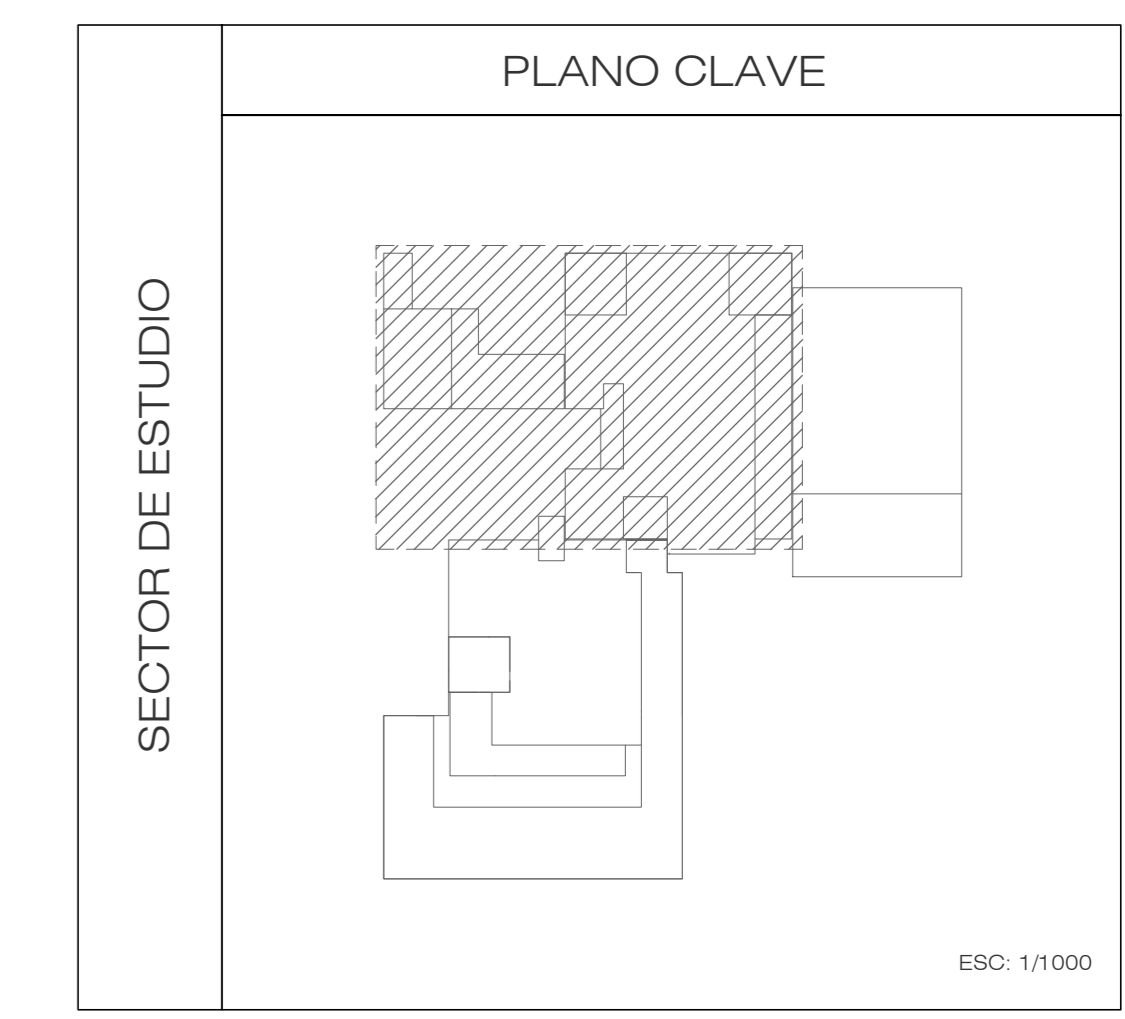
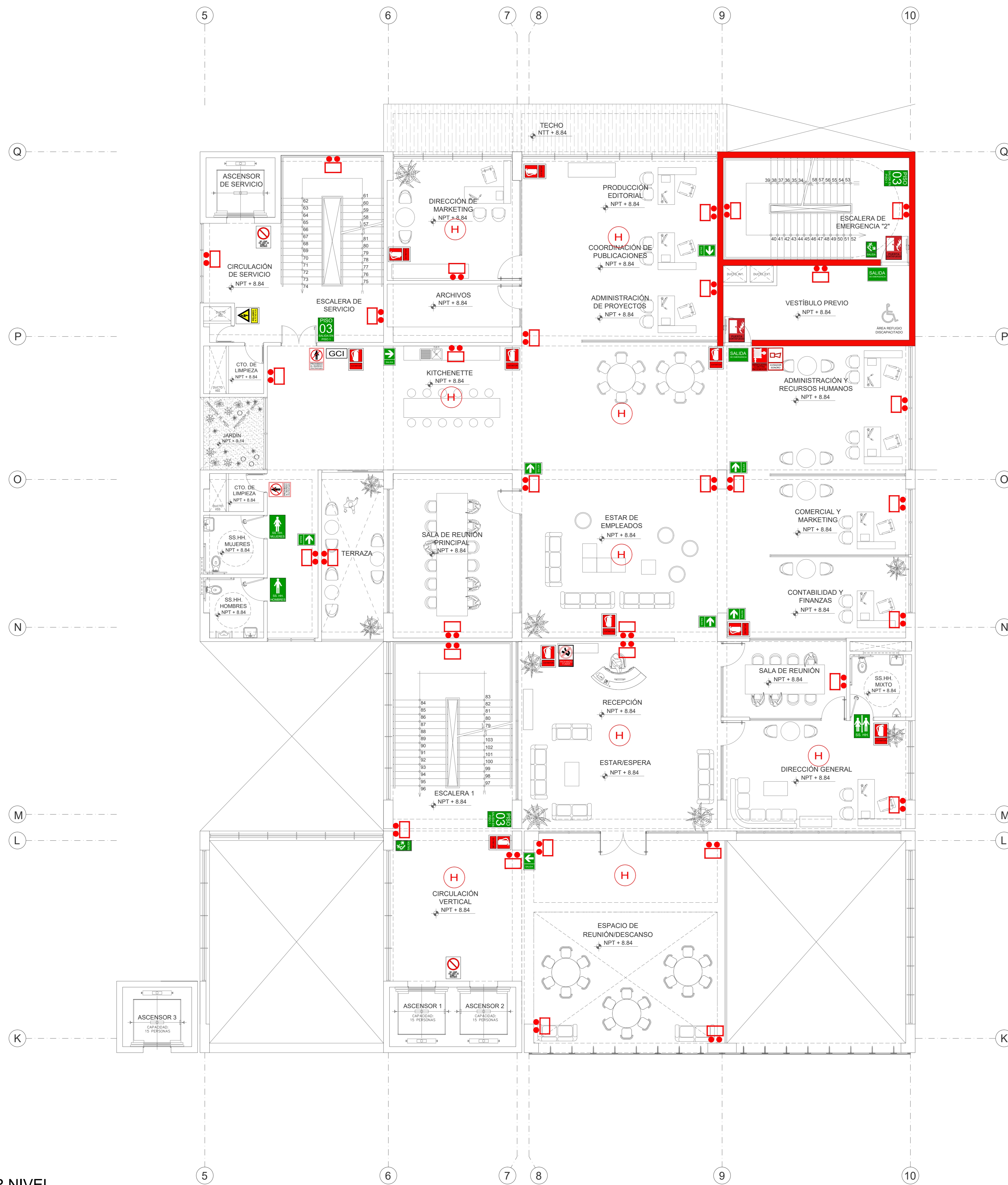
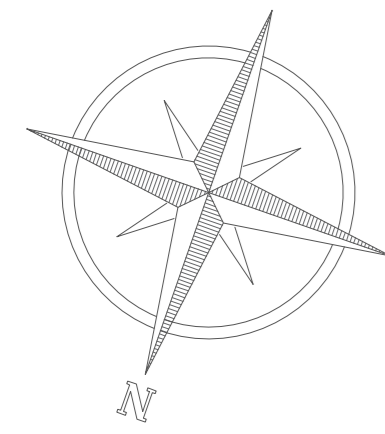


LEYENDA		SIGNIFICADO DE SEÑAL	
	EXTINTOR		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONDO DE ALARMA		SEÑAL DE SALIDA ILUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANLERA CONTRA INCENDIO		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA
	DETECTOR DE HUMO		NUMERO DE PISO
	DETECTOR DE TEMPERATURA		SS HH- HOMEBRES
	ROCIADORES		SS HH- MUJERES
	LUCES DE EMERGENCIA		SS HH- MIXTOS
	POZO DE PUESTA A TIERRA		AFORO
	PROHIBIDO FUMAR		NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO
	BOTQUIN		PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
	RIESGO ELÉCTRICO		PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
	ZONA DE SEGURIDAD		RIESGO ELÉCTRICO
			ZONA DE SEGURIDAD



PLANTA SEGUNDO NIVEL
ESC: 1/75

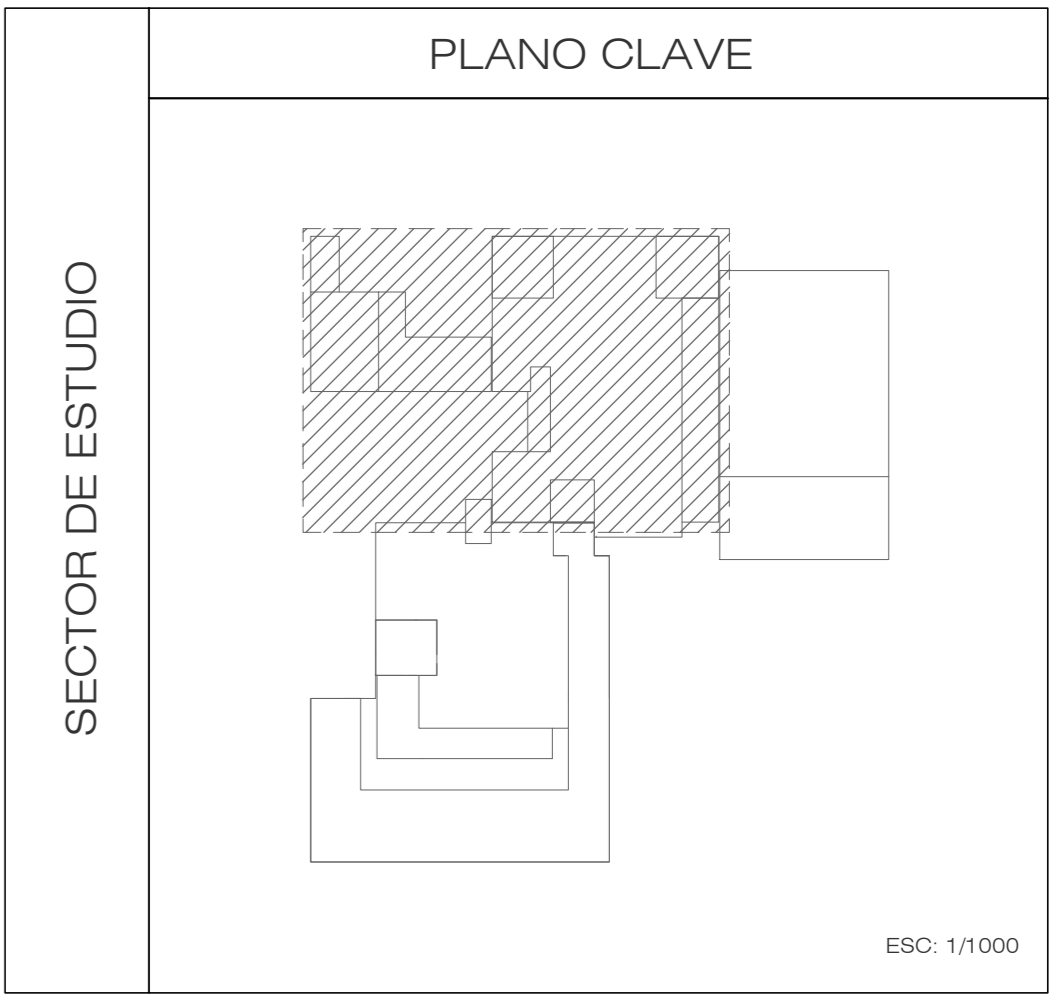
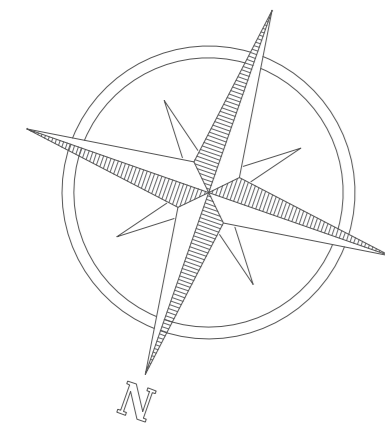
<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p>TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Serati.</p>		<p>TESISTA: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN</p>	
	<p>PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS</p>		<p>ESPECIALIDAD: SEGURIDAD</p>	
<p>FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA</p>	<p>DEPARTAMENTO: LIMA</p>	<p>PLANO: SEGURIDAD - SEÑALÉTICA</p>	<p>ESCALA: 1/75</p>	<p>NOVEMBER 2020</p>
	<p>PROVINCIA: LIMA</p>	<p>DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES</p>	<p>ESPECIFICACIÓN: SEGUNDA PLANTA - SECTOR 2</p>	
			<p>NOVEMBER 2020</p>	<p>SE-11</p>



LEYENDA		SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL	SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL
	EXTINTOR		DETECTOR DE HUMID		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		DETECTOR DE TEMPERATURA		SEÑAL DE SALIDA ILUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		ROCIADORES		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANGUERA CONTRA INCENDIO		LUCES DE EMERGENCIA		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		POZO DE PUESTA A TIERRA		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA
	EXTINTOR DE INCENDIOS		NUMERO DE PISO		SS HH. HOMBRES
	EXTINTOR DE INCENDIOS		SS HH. MUJERES		SS HH. MIXTOS
	EXTINTOR DE INCENDIOS		AFORO		NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO
	EXTINTOR DE INCENDIOS		PROHIBIDO FUMAR		PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
	EXTINTOR DE INCENDIOS		PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO		RIESGO ELECTRICO
	EXTINTOR DE INCENDIOS		RIESGO ELECTRICO		ZONA DE SEGURIDAD

PLANTA TERCER NIVEL
ESC: 1/75

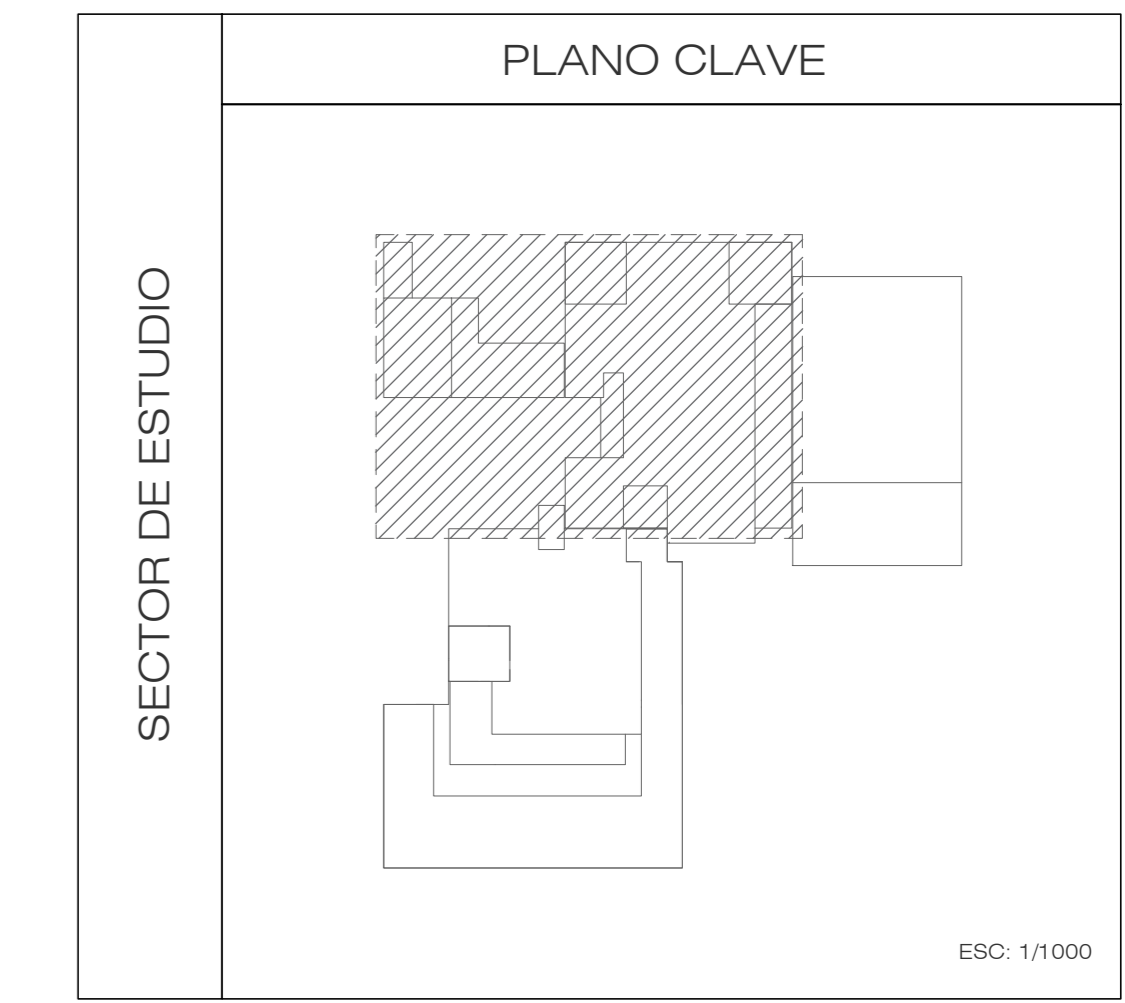
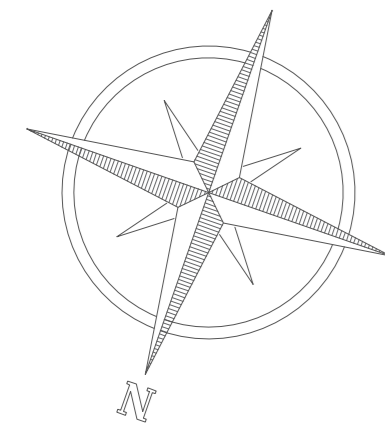
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senart.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN ASESOR: ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO	
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD	ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: SE-12
FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	DEPARTAMENTO: LIMA PROVINCIA: LIMA DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	PLANO: SEGURIDAD - SEÑALÉTICA ESPECIFICACIÓN: TERCERA PLANTA - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020	Nº DE LÁMINA: 178



LEYENDA		SEÑAL DE SEGURIDAD		SEÑAL DE SEGURIDAD	
SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL	SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL	SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL
	EXTINTOR		DETECTOR DE HUMO		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		DETECTOR DE TEMPERATURA		SEÑAL DE SALIDA ILLUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		ROCADORES		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANGUERA CONTRA INCENDIO		LUCES DE EMERGENCIA		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		POZO DE PUESTA A TIERRA		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA
					NUMERO DE PISO
					SS HH. HOMBRES
					SS HH. MUJERES
					SS HH. MIXTOS
					AFORO
			NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO		PROHIBIDO FUMAR
			BOTIQUIN		PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
			RIESGO ELECTRICO		ZONA DE SEGURIDAD

PLANTA CUARTO NIVEL
ESC: 1/75

<p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senatt.		TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ ASESOR: PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN		
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD		ESCALA: 1/75	COD. DE LÁMINA: SE-13
	DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: SEGURIDAD - SEÑALÉTICA		FECHA: NOVIEMBRE 2020	
	FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	PROVINCIA: LIMA	DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES	ESPECIFICACIÓN: CUARTA PLANTA - SECTOR 2	



LEYENDA		SEÑAL DE OCUPADO	SIGNIFICADO DE SEÑAL	SEÑAL DE SEGURIDAD	SIGNIFICADO DE SEÑAL
	EXTINTOR		DETECTOR DE HUMO		SEÑAL DE SALIDA POR ESCALERA
	PULSADOR Y GONG DE ALARMA		DETECTOR DE TEMPERATURA		SEÑAL DE SALIDA ILLUMINADA
	GABINETE CONTRA INCENDIOS		ROCIADORES		RUTAS DE SALIDA DE EMERGENCIA
	MANGUERA CONTRA INCENDIO		LUCES DE EMERGENCIA		ZONA SEGURA EN CASO DE SISMO
	PUERTA CORTA FUEGO		POZO DE PUESTA A TIERRA		PUERTA DE SALIDA DE EMERGENCIA
					NUMERO DE PISO
					SS.HH. HOMBRES
					SS.HH. MUJERES
					SS.HH. MIXTOS
					AFORO
					NO USAR EN CASO DE SISMO O INCENDIO
					PROHIBIDO FUMAR
					BOTIQUIN
					PROHIBIDO EL INGRESO A PERSONAL NO AUTORIZADO
					RIESGO ELECTRICO
					ZONA DE SEGURIDAD

EXTINTOR DE INCENDIOS	SEÑAL DE ZONA DE SEGURIDAD	LUZ DE EMERGENCIA
 EXTINTOR Nota: Los extintores deben ser revisados a 1/12 años por un profesional.	 ZONA DE SEGURIDAD	 LUZ DE EMERGENCIA Nota: Las luces de emergencia deben ser revisadas a 1/12 años por un profesional.

PLANTA SÉPTIMO NIVEL
ESC: 1/75

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO FACULTAD DE ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA	TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: El emprendimiento creativo y la industria de videojuegos en el sector Lima Norte, Lima, 2020. Caso de estudio: Estudiantes de los institutos Toulouse Lautrec, Cibertec y Senatt.	TESIS: ARRASCO GARCÍA, GABRIEL ANDRÉ ASESOR: PÉREZ RAMÍREZ SALVADOR, JHONNAN ARQ. JORGE LUIS VERGEL POLO
	PROYECTO: INCUBADORA DE EMPRESAS	ESPECIALIDAD: SEGURIDAD
DEPARTAMENTO: LIMA	PLANO: SEGURIDAD - SEÑALETICA	COD. DE LÁMINA: SE-16
PROVINCIA: LIMA	ESPECIFICACIÓN: SÉPTIMA PLANTA - SECTOR 2	FECHA: NOVIEMBRE 2020
DISTRITO: SAN MARTÍN DE PORRES		Nº DE LÁMINA: 174