

UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
SEDE CONCEPCIÓN – REY BALDUINO DE BÉLGICA

**PROYECTO DE MODIFICACIÓN CIBER CAFÉ ESTILO
JAPONÉS EN CHILE**

Trabajo de Titulación para optar al Título
de Técnico Universitario Dibujante Proyectista

Alumno: Camila Lavandera O. – Javier Silva N.

Profesor guía: Sergio Hernández

2024

DEDICATORIA

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a varias personas que han sido fundamentales en nuestro desarrollo académico y personal durante nuestra trayectoria universitaria, no ha sido para nada fácil llegar a este punto de la carrera ya que nuestras vidas han cambiado completamente al ser una familia porque nuestro enfoque ha sido cumplir con nuestros deberes laborales para poder sustentar nuestra economía familiar al tener una pequeña razón por la que luchar cada día.

Principalmente a cada uno de nuestros profesores quienes desempeñaron un excelente labor brindándonos apoyo debido a las condiciones que se presentaron en nuestro camino.

A nuestros padres que siempre nos están alentando a poder ser mejor cada día y a todos nuestros cercanos (hermanos, familiares y amigos) quienes están pendientes de nuestros avances brindándonos palabras de aliento.

Finalmente, a nuestra pequeña hija Annie que por ella daríamos todo y por eso queremos darle el ejemplo de que no importan las circunstancias si se persevera es posible conseguir todo en la vida.

Es importante para nosotros llegar a este punto de la carrera ya que conocimos a muchas personas lindas que nos marcaron. No ha sido fácil, pero creemos que es esencial poder conseguir este logro.

Extendemos nuestro agradecimiento a nuestro profesor y jefe de Carrera **Sergio Hernández**, por todo el apoyo constante y orientación durante nuestro tiempo en la universidad han sido invaluable. Su dedicación para ayudarnos a alcanzar nuestras metas académicas y profesionales ha dejado una huella significativa en nuestra formación. Su entusiasmo y dedicación por la educación han sido una fuente constante de inspiración y motivación para nosotros.

Nos sentimos afortunados de haber tenido la oportunidad de aprender bajo su dirección y de haber contado con su apoyo en cada paso del camino. Estamos profundamente agradecidos por su paciencia, el tiempo que ha invertido en nuestro desarrollo y comprensión.

¡Muchas gracias por todo!

INTRODUCCIÓN

Nuestro proyecto busca fusionar la rica cultura japonesa con la cultura chilena mediante la modificación y ambientación de un cibercafé inspirado en los tradicionales “Mangakissa” japoneses. Queremos ofrecer un espacio único que unifique ambos países y siendo favorecidos por el creciente aumento de fanáticos por la cultura asiática a lo largo de nuestro país.

Para empezar este proyecto se deben considerar aspectos propios de la cultura japonesa que en las actuales circunstancias puedan ser aplicadas a nuestro contexto. Esto significa fusionar dos culturas aparentemente distintas, la japonesa representada por su propia personalidad y paisaje cultural.

En esta adaptación se busca capturar la esencia acogedora y contemplativa de los “kissa” pero contextualizándolo a las calles de concepción.

Para hacer realidad nuestro proyecto, primero debemos encontrar un lugar adecuado que nos permita recrear fielmente la atmósfera de un manga kissa, con habitaciones privadas y decoraciones que incluyan personajes de anime y manga. También planeamos equipar las habitaciones con grandes pantallas para ver anime y leer manga, y complementar la decoración con figuras y objetos de colección.

INDICE

DEDICATORIA	2
INTRODUCCIÓN.....	3
INDICE DE ILUSTRACIONES	6
SIGLAS Y SIMBOLOGIAS	7
PRINCIPALES INTERROGANTES DEL PROYECTO.	8
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.	8
OBJETIVOS.....	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	9
CAPITULO I: MARCO TEORICO	10
La cultura japonesa en sus construcciones es bastante clara y definida.....	11
Flexibilidad en el espacio	11
La luz como elemento compositivo.....	11
Asimetría y organicismo.....	11
Mono no aware	12
Honestidad material.....	12
Definiciones de conceptos	13
Etimología de cibercafé.....	13
Aspectos técnicos	15
Aspectos normativos	16
Estudios de casos	18
Historia “manga kissa”	18
CAPITULO II: DESARROLLO	20
Selección del edificio.....	21
Puntos clave para la optimización del cibercafé.....	23
Entrada principal	25
Distribución de áreas primer nivel	27
Distribución de áreas segundo nivel.....	28
CAPITULO III: ASPECTOS FINALES	29
Cumplimiento del Objetivo General: Modificación de Edificio	30
Evaluación del Edificio Existente	30

Planificación y Diseño de la Modificación.....	30
Permisos y Regulaciones.....	30
Impacto y Beneficios.....	30
Cumplimiento del Objetivo Específico: Desarrollo de un Manga Café.....	30
Concepto del Manga Café	30
Diseño y Experiencia del Usuario	31
Estrategia de Implementación	31
Evaluación y Seguimiento	31
CAPITULO IV: SOFTWARE	32
Autodesk.....	33
Autodesk AutoCAD.....	33
Autodesk Revit	34
Chaos Enscape.....	35
Microsoft Word.....	36
Adobe	37
Adobe Acrobat Pro	37
Adobe Photoshop.....	38
Conclusión.....	39
Bibliografía.....	41
ANEXOS.....	44

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Edificio seleccionado, Caupolicán 415	22
Ilustración 2: Edificio seleccionado, esquina O'Higgins - Caupolicán.....	22
Ilustración 3: Estacionamiento Saba Catedral Concepción.....	23
Ilustración 4: Entrada mangakissa desde O'Higgins.....	25
Ilustración 5: Entrada mangakissa desde Caupolicán.....	26
Ilustración 6: Distribución de áreas primer nivel	27
Ilustración 7: Distribución de áreas segundo nivel.....	28
Ilustración 8: Logo AutoCAD	33
Ilustración 9: Interfaz de usuario AutoCAD.....	33
Ilustración 10: Logo Revit.....	34
Ilustración 11: Interfaz de usuario Revit	34
Ilustración 12: Logo Enscape	35
Ilustración 13: Interfaz de usuario Enscape.....	35
Ilustración 14: Logo Word.....	36
Ilustración 15: Interfaz de usuario Word	36
Ilustración 16: Logo Acrobat Pro	37
Ilustración 17: Interfaz de usuario Acrobat Pro.....	37
Ilustración 18: Logo Photoshop.....	38
Ilustración 19: Interfaz de usuario Photoshop	38

SIGLAS Y SIMBOLOGIAS

OGUC: Ordenanza General de Urbanismo y Construcciones

PRC: Plan Regulador Comunal

DOM: Direcciones de Obras Municipales

CAD: Diseño asistido por computadora (en inglés computer-aided design)

CAE: Ingeniería asistida por computadora (en inglés computer-aided engineering)

BIM: (Building Information Modeling) Modelado de información de construcción

PRINCIPALES INTERROGANTES DEL PROYECTO.

Para continuar con el proyecto es necesario responder las siguientes preguntas:

¿A quién va dirigido este proyecto?

¿Por qué?

¿Para qué?

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

Respondiendo a las preguntas, es un proyecto pensado principalmente en un público joven, estudiantes y adultos que quieran gozar de la buena tecnología y entretenimiento fuera de lo común. Pero si miramos más a fondo este espacio no solo es pensado en la diversión ya que vendría muy bien a los estudiantes que carecen de computadores para realizar sus trabajos y no tan solo eso ya que al ser un ambiente didáctico hace la estancia un lugar cómodo que ofrece todos los servicios necesarios para utilizar el espacio como el cliente más lo desee, si bien el espacio ciber es el punto de enfoque pero el hecho de ser una cafetería pet friendly que además posee patio de comida junto a una hermosa ambientación, resalta la naturaleza que principalmente sería un hermoso árbol sakura o cerezo japones.

Y esto da al cliente muchas opciones para pasar el rato en este ciber café ambientado completamente al estilo japonés que, por supuesto está pensado y diseñado para uso de personas discapacitadas ya que posee un ascensor para facilitar la estancia del cliente, así como también los baños.

Si hablamos de precios un ciber café japonés es un espacio que otorga precios muy accesibles lo que es una ventaja tanto en área de ciber o cafetería y el cliente podrá acceder a varios artefactos tales como;

Computadores

Mouses, teclado, auriculares.

Sofás y frazadas.

Entre muchas cosas más a disposición del cliente. Cabe destacar que este espacio contará con máquinas expendedoras de alimento y bebestibles en todos los niveles del edificio.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Proyecto modificación de ciber café al estilo japones en chile

Objetivos Específicos

- Definir organización de infraestructura y ubicación más adecuada para este recinto.
- Identificar las necesidades de los clientes que utilizaran este servicio.
- Evaluar el mejor diseño para comodidad del cliente.

CAPITULO I: MARCO TEORICO

Este marco teórico proporciona un gran enfoque integral para el diseño y ambientación de este ciber café al estilo japonés en Chile, ya que asegura una experiencia atractiva y única para los clientes mientras se consideran varios aspectos culturales, estéticos y funcionales de este edificio.

El tamaño de un ciber café japonés puede variar dependiendo de la ubicación y el enfoque del negocio. Algunos ciber cafés pueden ser relativamente pequeños, con solo unas pocas docenas de computadoras y capsulas para dormir.

Como dato interesante, Los edificios en Japón se distribuían en forma de “U” de manera simétrica y en el medio se construía el shinde, que era la edificación principal; en sus laterales estaban los edificios anexos que se denominan taiyona. Para conectarlos se usaban corredores que se llamaban watadono.

Y así creando un ambiente tranquilo y propicio para el trabajo y concentración, a la vez que se fomenta la relajación y el espacio para disfrutar.

La cultura japonesa en sus construcciones es bastante clara y definida

Flexibilidad en el espacio

La arquitectura japonesa se caracteriza por mostrar los espacios desnudos, de apariencia vacíos, esto se entiende como en habitaciones donde el propio usuario es quien define la sala. Todas las viviendas japonesas separan los espacios interiores con unas puertas muy ligeras a modo de tabique, que pueden retirarse completamente hasta unir dos habitaciones contiguas o, por el contrario, hacer independiente una de otra.

Citando; En occidente, La arquitectura se organiza desde un centro y ejes jerarquizando el espacio (Tanizaki, 1998)

La luz como elemento compositivo

Tanto la luz como su reflejo en las sombras son tremendamente importantes para la cultura japonesa.

La vivienda japonesa se cierra con el exterior a través de carpinterías traslucidas que tamizan los rayos del sol que entran al interior. Estos paneles se cubren por un delgado papel de arroz denominado washi.

Asimetría y organicismo

Como ya se ha expuesto, el sintoísmo y el budismo japonés han venerado la naturaleza desde el primer momento. Como el paisaje, la arquitectura ha de ser irregular y espontánea. La cultura japonesa encuentra la perfección en lo irregular.

Mono no aware

Este concepto básico en la vida oriental hace referencia a lo fugaz y efímero. En la cultura nipona, la incertidumbre se percibe desde lo bello. La arquitectura japonesa no debe tener miedo a lo temporal y transitorio como lo es la naturaleza. Un enorme ejemplo de la belleza efímera son las flores de cerezo, “Sakura”, que tras florecer rápidamente se desprenden del árbol. Sakura, representa la belleza fugaz y variable. Esta expresión afirma que la belleza no se encuentra en el objetivo mismo, sino en todo transcurso del tiempo en el que el objeto cambia.

Honestidad material

Este concepto podría derivar en el shoujiki japonés, que se traduce como honestidad. La simplicidad de la arquitectura se basa en el uso honesto de materiales, principalmente la madera, que define tanto revestimiento como estructuras.

Definiciones de conceptos

Etimología de cibercafé

La palabra cibercafé es un neologismo creado por Iván Pope, compuesto de ciber (de cibernética) y café (en sentido de lugar donde uno va a tomar café). En 1994, Pope estableció el primer cibercafé, en Londres, donde tenían computadores con acceso a internet.

Como conceptos útiles de la construcción japonesa:

- Washitsu: Habitación japonesa tradicional con tatamis en el suelo.
- Shinden: La edificación principal del edificio.
- Tainoya: Los edificios anexos en sus laterales.
- Watadono: Corredores para conectar los Tainoya.
- Ofuro: Baño japonés tradicional.

Términos utilizados comúnmente para nombre habitaciones o áreas que puedes encontrar en un manga kissa japonés:

- Kissaten (喫茶店):

Es el término general para una cafetería o casa de té, donde se puede disfrutar de bebidas y a veces alimentos ligeros.

- Manga Kissa (漫画喫茶):

Específicamente se refiere a los cafés o establecimientos donde se pueden leer mangas y usar computadoras.

Dentro de un manga kissa, puedes encontrar diferentes tipos de habitaciones o áreas que puedes encontrar en un manga kissa japonés.

- Booth (ブース):

Son pequeñas cabinas o cubículos individuales donde los clientes pueden sentarse y leer manga. A menudo tienen una luz ajustable y a veces incluyen una computadora para navegar por internet.

- Counter (カウンター):

Es el mostrador de recepción o barra donde los clientes pueden realizar el pago y solicitar bebidas o alimentos.

- Relaxation Room (リラックスルーム):

Algunos mangas kissa pueden tener áreas de relajación donde los clientes pueden descansar, a menudo con sillones cómodos o sofás.

- Private Room (個室):

Algunos mangas kissa ofrecen habitaciones privadas que se pueden alquilar por períodos de tiempo más largos, generalmente equipadas con cómodos sofás o futones.

- FEEDBACK: En inglés, feedback significa retroalimentación. Consiste en la manifestación de una opinión, en la demostración de un punto de vista o incluso, en el análisis de algo. Por lo tanto, es una herramienta para el diagnóstico que permite identificar puntos positivos y negativos en aquello que se evalúa.

Aspectos técnicos

En el proyecto se mantendrá cada espacio bien amoblado esto con el fin de hacer la estadía más cómoda tanto a la vista como de uso propio, pero siempre mantenido la estética japonesa como toque de inspiración. Cada una de ellas se nombrará a continuación.

Esto puede incluir:

- Pantallas táctiles.
- Estaciones de carga para dispositivos móviles discretas y cómodas.
- Sistemas de iluminación eficientes.
- Salas públicas con escritorios compartidos
- Salas para uno con separadores de ambiente (mamparas japonesas)
- Baños y duchas.
- Espacios cómodos de cafetería
- Amoblado ergonómico
- Accesos para personas discapacitadas
- Área verde

Aspectos normativos

En Chile para poder realizar modificaciones en las obras existen varias normas específicas que aseguran que los cambios realizados cumplan con estándares de seguridad, accesibilidad, habitabilidad y otras condiciones importantes.

A continuación, se verán varias normas y regulaciones relevantes para la modificación de edificación de edificios en Chile las cuales serán nombradas y definidas para entender a mejor detalle:

- Reglamento de Construcciones (NCh1508.Of2008): Esta norma regula aspectos generales de la construcción, incluyendo modificaciones en edificaciones existentes.
- Norma NCh430.Of1993 (Diseño Sísmico de Edificaciones): Es crucial para cualquier modificación que afecte la estructura del edificio, ya que establece requisitos sísmicos que deben cumplirse para garantizar la seguridad estructural.
- Norma NCh780.Of2006 (Accesibilidad de las Personas con Discapacidad a los Edificios): Establece requisitos para el diseño de edificaciones que aseguren la accesibilidad y uso adecuado por personas con discapacidad.
- Norma NCh1198.Of2004 (Iluminación de Interiores): Si la modificación incluye cambios significativos en la distribución de espacios interiores, es importante cumplir con esta norma que establece requisitos mínimos de iluminación para garantizar el confort visual y la seguridad.
- Norma NCh2369.Of2003 (Condiciones Sanitarias en Edificaciones): Establece los requisitos mínimos para asegurar condiciones sanitarias adecuadas en las edificaciones, incluyendo sistemas de agua potable y eliminación de aguas servidas.
- Norma NCh1079.Of1977 - Arquitectura y construcción: Zonificación climático habitacional para Chile y recomendaciones para el diseño arquitectónico:
Contenido: Esta norma proporciona directrices sobre cómo clasificar las diferentes zonas climáticas en Chile y cómo estas clasificaciones influyen en el diseño arquitectónico y habitacional. La idea es adaptar las construcciones a las condiciones climáticas específicas de cada región para mejorar la habitabilidad y eficiencia energética.
- Norma NCh440/1. Of2000 - Construcción: Elevadores - Requisitos de seguridad e instalación - Parte 1: Ascensores y montacargas:
Contenido: Esta norma establece los requisitos de seguridad y los criterios para la instalación de ascensores y montacargas. Incluye aspectos relacionados con la

seguridad operativa, las especificaciones técnicas y los procedimientos de mantenimiento para garantizar un uso seguro de estos equipos en edificios.

- Norma NCh711.Of1971 - Arquitectura y construcción: Designación gráfica de elementos para instalaciones sanitarias:
Contenido: Esta norma define cómo deben ser representados gráficamente los elementos de las instalaciones sanitarias en planos arquitectónicos y de ingeniería. Establece un sistema de símbolos y convenciones para asegurar que los planos sean claros y comprensibles, facilitando la comunicación entre los profesionales del área.
- Norma NCh888.Of2000 - Arquitectura y construcción: Ventanas – Requisitos:
Contenido: Esta norma especifica los requisitos técnicos y de calidad para las ventanas en términos de construcción, materiales y rendimiento. Incluye aspectos como la resistencia, aislamiento térmico y acústico, y la durabilidad, con el objetivo de garantizar que las ventanas cumplan con las expectativas de seguridad y confort.
- Norma NCh446.Of2000 - Arquitectura y construcción: Puertas y ventanas - Terminología y clasificación:
Contenido: Esta norma proporciona una terminología estandarizada y un sistema de clasificación para puertas y ventanas. Define los términos técnicos utilizados en el diseño, fabricación e instalación de estos elementos, facilitando una comprensión común y coherente en el ámbito de la arquitectura y la construcción.

Es de gran importancia que cualquier modificación en un edificio cumpla con estas normativas y regulaciones para garantizar que se realicen de manera legal y segura. Se recomienda consultar con profesionales especializados (arquitectos, ingenieros) para asegurar que se cumplan todas estas normativas aplicables antes de comenzar cualquier obra de modificación.

En concepción al igual que otras ciudades de Chile, las modificaciones en edificaciones están reguladas por normativas específicas de urbanismo y construcción que aseguran el ordenamiento y la seguridad en el desarrollo.

Todos estos datos y normas son parte de las regulaciones que buscan la seguridad, calidad y eficiencia en la construcción y diseño arquitectónico en Chile.

Estudios de casos

Historia “manga kissa”

Se dice que la ciudad de Nagoya fue el lugar del origen del primer manga café. Ya que existe mucha competencia entre las cafeterías de la zona, uno de los dueños decidió colocar varios mangas en su negocio para que todos los clientes pudieran disfrutarlos de forma gratuita.

Esto incrementó rápidamente su popularidad y cada día asistían más personas para leer sus libros favoritos sin tener que pagar por ellos. Pero esto generó otro problema, los clientes pasaban mucho tiempo en la cafetería sin consumir nada, por eso se empezó a cobrar una pequeña tarifa dependiendo del tiempo que permanecieran en el lugar.

"Manga kissa" o "Manga café", es un lugar en Japón donde los clientes pueden pagar por usar computadoras, leer manga, ver anime, jugar videojuegos y, a veces, dormir. A diferencia de un café o una típica cafetería, los cibercafés japoneses suelen estar abiertos las 24 horas del día y a menudo se encuentran en los distritos comerciales y de entretenimiento de las ciudades.

Los cibercafés japoneses suelen tener un ambiente tranquilo y relajado, con iluminación suave y música de fondo tenue. Los clientes pueden alquilar una computadora por horas o por tiempo ilimitado, y a menudo hay una amplia variedad de programas y juegos preinstalados para elegir. Además, los clientes pueden traer sus propios computadores y conectarse a la red de internet de alta velocidad del cibercafé.

Además de las computadoras, los cibercafés japoneses también ofrecen una amplia selección de manga y anime en formato impreso o digital. Los clientes pueden leer cómics en asientos cómodos y privados, y algunos cibercafés incluso tienen salas de proyección para ver anime y películas.

En algunos cibercafés japoneses, los clientes también pueden tomar una siesta en cómodas cápsulas para dormir llamadas "net pods" o "manga kissa capsules". Estas cápsulas suelen ser pequeñas y están diseñadas para una persona, y a generalmente están equipadas con cabeceras y frazadas para mejor comodidad.

En general, los cibercafés japoneses ofrecen una experiencia única para los visitantes que buscan un lugar tranquilo para relajarse, leer manga, jugar videojuegos y utilizar internet de alta velocidad.

Incorporación de eventos y actividades temáticas:

Algunos cibercafés japoneses organizan eventos temáticos y actividades para atraer clientes variados. Estos pueden incluir eventos relacionados con videojuego, anime o cosplay.

Ampliación de opciones de alojamiento:

Algunos cibercafés japoneses están ampliando sus opciones de alojamiento para incluir habitaciones privadas y cápsulas de sueño de mayor tamaño, lo que permite a los clientes dormir cómodamente durante varias horas o incluso pasar la noche en el cibercafé.

El tamaño de un cibercafé japonés puede variar ampliamente dependiendo de la ubicación y el enfoque del negocio. Algunos cibercafés pueden ser relativamente pequeños, con solo unas pocas docenas de computadoras y cápsulas para dormir, mientras que otros pueden ser mucho más grandes y contar con cientos de estaciones de trabajo y múltiples pisos.

Como dato interesante, ¿Cuánto cuesta alojarse en un manga café?

El precio de un manga café depende del establecimiento y del tipo de habitación. Una habitación individual privada suele costar entre 100 y 300 yenes durante los primeros treinta minutos.

Pero la opción más común es solicitar un plan de varias horas: el plan de 3 horas cuesta unos 700-1500 yenes estamos hablando de 6.500 pesos por 3 horas y el plan de 8 horas entre 1500 y 3000 yenes serian aproximadamente 19.500 en chile. Muchos mangas kissa tienen un pequeño coste adicional durante los fines de semana.

En general, los cibercafés japoneses están diseñados para maximizar el uso del espacio, lo que significa que las estaciones de trabajo y las cápsulas para dormir suelen estar ubicadas en pasillos estrechos o compartimentos verticalmente apilados. Sin embargo, esto no significa que los cibercafés japoneses sean incómodos o estén mal equipados.

De hecho, muchos de estos negocios se enorgullecen de ofrecer una experiencia de alta calidad para sus clientes, con comodidades como sillas reclinables, pantallas grandes y acceso a internet de alta velocidad.

CAPITULO II: DESARROLLO

El proyecto que estamos desarrollando se enfoca en la remodelación de un edificio patrimonial presente en la región del Biobío, este será equipado con áreas de trabajo compartidas con múltiples computadoras especializadas en juegos y salas privadas también bien equipadas. No se trata solo de crear un cibercafé, sino de integrar una cafetería cuidadosamente diseñada para brindar una experiencia única y acogedora a todos los visitantes manteniendo la esencia de un mangakissa.

El edificio contará con acceso a baños para hombres y mujeres, disponiendo de espacios amplios para clientes minusválidos.

La cafetería estará ubicada en la parte principal del edificio (Primer nivel), con acceso tanto a máquinas expendedoras que ofrecerán snacks y bebidas japonesas como a un servicio de atención directa desde la cafetería para desayunos y almuerzos del país asiático.

El segundo nivel estará equipado con una amplia biblioteca de mangas, manhwas y manwhas para que cualquier cliente interesado por la lectura asiática pueda disfrutarla en cualquier espacio habilitado del edificio, además contará con equipos informáticos de alta potencia gráfica, servicio de internet de alta velocidad (fibra óptica) y cámaras de seguridad para garantizar un entorno seguro y funcional para todos los clientes.

Selección del edificio

Para dar inicio al desarrollo de este proyecto, nos hemos enfocado en encontrar la ubicación ideal que cumpla con todas las características de un cibercafé japonés, con el objetivo de crear un espacio que no solo sea funcional, sino que también amplie la experiencia y cercanía a la cultura asiática en nuestra ciudad y región.

Tras una exhaustiva búsqueda en Concepción, hemos identificado que la opción más optima se encuentra en un edificio estratégico en el centro de la ciudad cercano a Plaza de la Independencia.

El edificio seleccionado está ubicado en la esquina de O'Higgins con Caupolicán 415, es una zona que combina tradición y modernidad, lo que convierte esta ubicación en la zona ideal para todo nuestro público objetivo.

En este edificio pueden encontrarse populares locales como establecimientos que añaden valor a la zona.

- Café Cantabria: Popular cafetería por su ambiente acogedor y su café de calidad.
- Assuan: Restaurant con amplia experiencia culinaria.
- Parroquia del Sagrario: Gran espacio religioso que añade toque de historia y tradición a la zona
- Notaría Mauro Aroca Guerrero: Establecimiento de servicios legales que aporta profesionalismo al área.



Ilustración 1: Edificio seleccionado, Caupolicán 415



Ilustración 2: Edificio seleccionado, esquina O'Higgins - Caupolicán

Además, esta zona se encuentra rodeada por el Estacionamiento Saba Catedral Concepción 24 Horas, enriqueciendo más la experiencia a nuestro público objetivo permitiéndoles no solo almacenar sus vehículos en un espacio seguro, sino que también les permitirá disfrutar de largas jornadas dentro de nuestro establecimiento.



Ilustración 3: Estacionamiento Saba Catedral Concepción

Puntos clave para la optimización del cibercafé

Para avanzar con este proyecto, es importante centrarse en satisfacer las necesidades de nuestro público objetivo. Para ello, hemos identificado y evaluado varios puntos clave que detallaremos a continuación:

- **Conectividad rápida y confiable:** Es crucial garantizar una conexión a internet rápida y estable. Los clientes esperan poder navegar, descargar y jugar en línea sin interrupciones ni retrasos.
- **Equipos modernos y en óptimas condiciones:** Es importante proporcionar equipos actualizados y bien mantenidos, capaces de ejecutar cualquier aplicación o juego sin inconvenientes. Deben contar con el hardware y software adecuado para asegurar la protección y el rendimiento adecuados.
- **Ergonomía y comodidad:** Las sillas y mesas deben ser cómodas para soportar largas sesiones de uso. También es importante considerar una iluminación adecuada y un diseño del espacio que facilite tanto el trabajo como la navegación.

- **Áreas privadas y comunes:** Es beneficioso ofrecer opciones para quienes prefieren trabajar de manera privada como para aquellos que vienen en grupo o disfrutan de un entorno más social. Se puede disponer de estaciones individuales y áreas más amplias para grupos.
- **Accesorios y servicios complementarios:** Considera la inclusión de servicios adicionales como impresión, escaneo, fotocopias, y la venta de bebidas o snacks. Estos servicios pueden aumentar la satisfacción del cliente en especial para aquellos que requieran de largas sesiones de uso.
- **Ambiente acogedor:** La decoración y el ambiente del cibercafé deben ser atractivos y acorde al estilo asiático.
- **Excelente atención al cliente:** Es importante capacitar al personal para que ofrezca un servicio de excelencia, además de estar preparado para asistir en problemas técnicos y responder a preguntar sobre el uso de cualquier zona del establecimiento.
- **Seguridad y privacidad:** El establecimiento debe contar con medidas de seguridad tanto físicas (cámaras de vigilancia) como digitales (Antivirus y Firewall) para proteger a los clientes y sus datos.
- **Horarios flexibles:** Se debe considerar la posibilidad de ofrecer horarios extendidos para los clientes interesados en largas jornadas u horarios especiales para fin de semana.
- **Retroalimentación y mejora continua:** El cibercafé debe disponer de canales para que los clientes puedan compartir sus opiniones, experiencias y sugerencias como libro de reclamos y felicitaciones o bien, redes sociales que permitan la recolección de opiniones.

Entrada principal

Luego de analizar y completar los puntos anteriormente mencionados es necesario definir cuál será la ubicación de la entrada principal al establecimiento, ya que esta decisión impactará directamente en la accesibilidad, el flujo de clientes y la visibilidad del negocio.

Como se puede observar en la Ilustración 1 e Ilustración 2, el edificio dispone de múltiples entradas, destacando por sobre todas las entradas de Café Cantabria y Notaría Mauro Aroca Guerrero.

Estas entradas no solo disponen de una excelente ubicación, sino que también ofrecen una cercanía estratégica al estacionamiento.

Además, la elección de una entrada bien ubicada puede mejorar la visibilidad del establecimiento desde las vías más transitadas (en este caso la calle O'Higgins), convirtiéndose en un punto de referencia para peatones y conductores, siendo este el foco principal para captar a nuestro público objetivo.



Ilustración 4: Entrada mangakissa desde O'Higgins



Ilustración 5: Entrada mangakissa desde Caupolicán

Distribución de áreas primer nivel

El primer nivel del edificio se enfocará en el área de servicios de alimentación pudiéndose encontrar la cafetería especializada en gastronomía japonesa como las máquinas expendedoras de snack y bebidas asiáticas. Además de amplios baños para varones y damas considerando el espacio mínimo para clientes minusválidos.

En el patio interior y salida exterior podrán encontrarse mesas para todos aquellos que deseen disfrutar de su comida en espacios ventilados, por ejemplo, clientes fumadores.

Para finalizar un ascensor con los espacios mínimos requeridos para movilidad universal según es indicado por el (Instituto Nacional de Normalización (INN), 2012)



Ilustración 6: Distribución de áreas primer nivel

Distribución de áreas segundo nivel

El segundo nivel del edificio se enfocará en el área de entretenimiento, ya sea consolas de videojuegos, computadores para videojuegos en línea, amplia variedad de mangas, manhuas para todos los fanáticos de la lectura popular asiática.

Podrán encontrarse salas privadas para clientes que deseen largas sesiones como para aquellos que deseen hacer streams en plataformas online como Twitch, YouTube, Facebook, entre otras.

Toda la zona se encuentra ambientada con cuadros, figuras u otros elementos que aumentan el confort del público objetivo acercándolos a una experiencia completa de un mangakissa.

Adicionalmente los clientes podrán disponer de servicio de recogida de vasos, tazas o platos de cafetería para evitar cualquier peligro en la zona de los computadores.

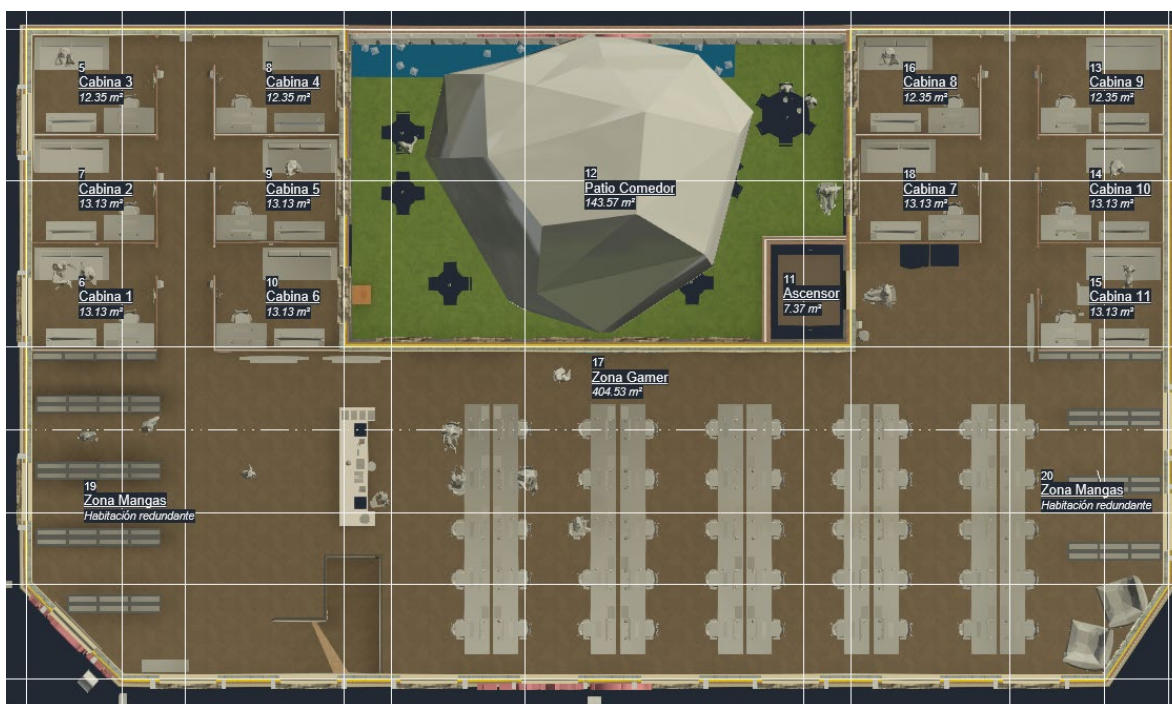


Ilustración 7: Distribución de áreas segundo nivel

CAPITULO III: ASPECTOS FINALES

Cumplimiento del Objetivo General: Modificación de Edificio

Evaluación del Edificio Existente

- **Estado Actual del Edificio:** Descripción del estado estructural, arquitectónico y funcional del edificio antes de las modificaciones. Incluye informes de inspección y evaluación técnica.
- **Adecuación para el Nuevo Uso:** Análisis de la viabilidad del edificio para adaptarlo al nuevo propósito como manga café, considerando aspectos como la capacidad de carga, la distribución de espacios y las normativas de seguridad.

Planificación y Diseño de la Modificación

- **Propuesta de Modificación:** Detalles del diseño propuesto para el manga café, incluyendo planos de distribución, cambios en la estructura y adaptación a las normativas vigentes (como las normas NCh mencionadas anteriormente).
- **Cumplimiento Normativo:** Cómo la modificación cumple con las normas de construcción y diseño aplicables (NCh1079.Of1977, NCh440/1.Of2000, NCh711.Of1971, NCh888.Of2000 y NCh446.Of2000). Consideraciones sobre zonificación climática, seguridad de elevadores, instalaciones sanitarias, y requisitos para puertas y ventanas.

Permisos y Regulaciones

- **Permisos Requeridos:** Listado de permisos y licencias necesarios para la modificación del edificio y su uso como manga café. Incluye permisos de construcción, cambios de uso de suelo, y otros requisitos locales.
- **Proceso de Aprobación:** Descripción del proceso seguido para obtener las aprobaciones y cumplir con las regulaciones municipales y nacionales.

Impacto y Beneficios

- **Impacto en la Comunidad:** Evaluación del impacto positivo de la modificación en la comunidad local, incluyendo la generación de empleo, el atractivo cultural, y la revitalización del área.
- **Beneficios del Proyecto:** Análisis de los beneficios esperados del manga café, tanto en términos de funcionalidad como de contribución cultural y social.

Cumplimiento del Objetivo Específico: Desarrollo de un Manga Café

Concepto del Manga Café

- **Definición y Concepto:** Descripción detallada del concepto del manga café, incluyendo su propósito, el tipo de ambiente que se pretende crear, y cómo se diferenciará de otros establecimientos similares.
- **Servicios y Oferta:** Detalles sobre los servicios que ofrecerá el manga café, como la oferta de mangas, bebidas, alimentos, y actividades relacionadas.

Diseño y Experiencia del Usuario

- **Diseño Interior:** Planificación del diseño interior del manga café, incluyendo la disposición de muebles, áreas de lectura, zonas de socialización y otros elementos relevantes. Cómo el diseño contribuirá a una experiencia positiva para los clientes.
- **Accesibilidad y Confort:** Asegurarse de que el diseño sea accesible para todos los clientes y proporcione un ambiente cómodo y acogedor.

Estrategia de Implementación

- **Plan de Implementación:** Cronograma y etapas del desarrollo del manga café, desde la fase de construcción hasta la apertura al público. Incluye hitos importantes y plazos para cada fase.
- **Marketing y Promoción:** Estrategia para promover el manga café y atraer clientes. Incluye actividades de marketing, colaboraciones con la comunidad de manga y estrategias para crear conciencia.

Evaluación y Seguimiento

- **Criterios de Éxito:** Definición de los indicadores para medir el éxito del manga café, como la satisfacción del cliente, la rentabilidad, y la integración con la comunidad.
- **Planes de Ajuste:** Estrategias para ajustar y mejorar el funcionamiento del manga café basadas en la retroalimentación y el desempeño inicial.

CAPITULO IV: SOFTWARE

Autodesk

Autodesk AutoCAD

Es un software de diseño asistido por computador utilizado para el dibujo y proyección en 2D y 3D. Desarrollado y comercializado por Autodesk. Su nombre, AutoCAD, hace referencia a la empresa desarrolladora Autodesk en el inicio de su nombre “Auto” y “CAD” al diseño asistido por computador (esto de las siglas en inglés Computer Aided Design).

Es una herramienta ampliamente conocida por Dibujantes-Delineantes, Proyectistas, Ingenieros o Arquitectos por sus amplias capacidades para la edición y proyección. Permitiendo realizar cualquier dibujo digital de planos, maquinarias, piezas mecánicas, entre otros, asimismo, permitiendo georreferenciar coordenadas de cualquier elemento.



Ilustración 8: Logo AutoCAD

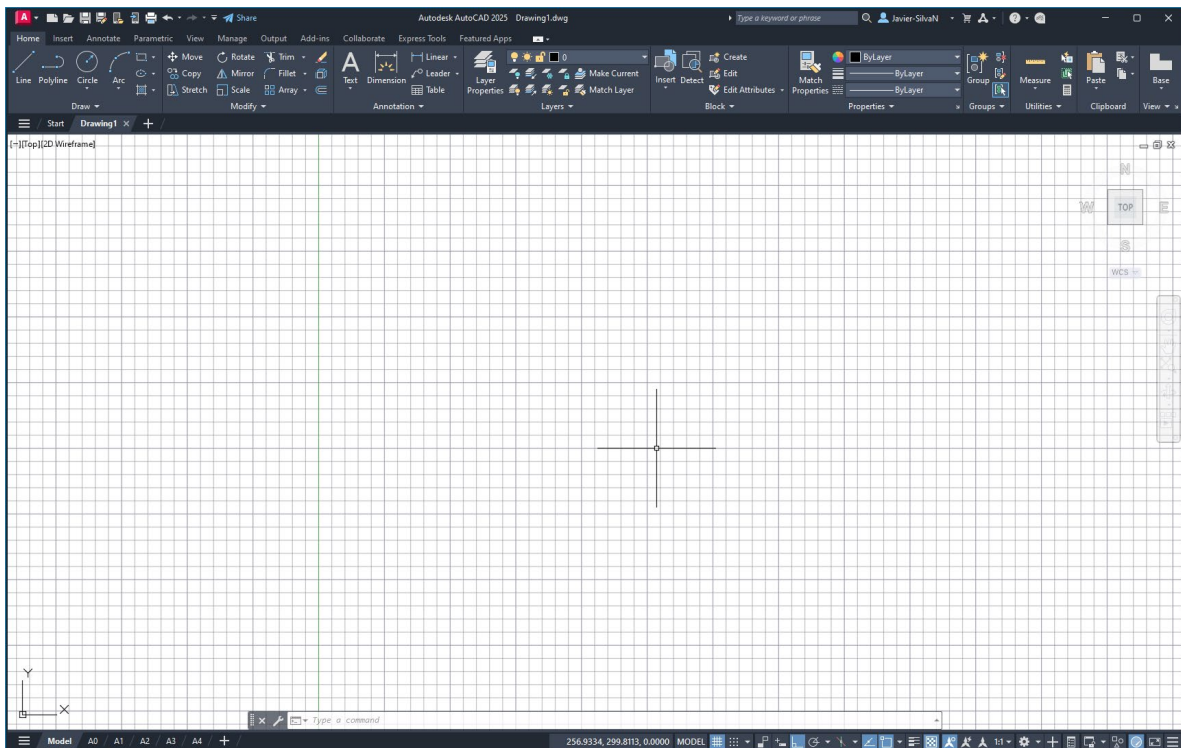


Ilustración 9: Interfaz de usuario AutoCAD

Autodesk Revit

Es un software desarrollado por Autodesk utilizado para el modelado de información de la construcción o BIM (Building Information Modeling). Es una herramienta altamente usada en la arquitectura, ingeniería y construcción para crear modelos digitales detallados y precisos de estructuras o edificios. Asimismo, permitiendo integrar y gestionar toda la información detallada con el diseño, construcción y mantenimiento de la estructura, promoviendo la colaboración entre diferentes disciplinas en tiempo real en un solo programa.



Ilustración 10: Logo Revit

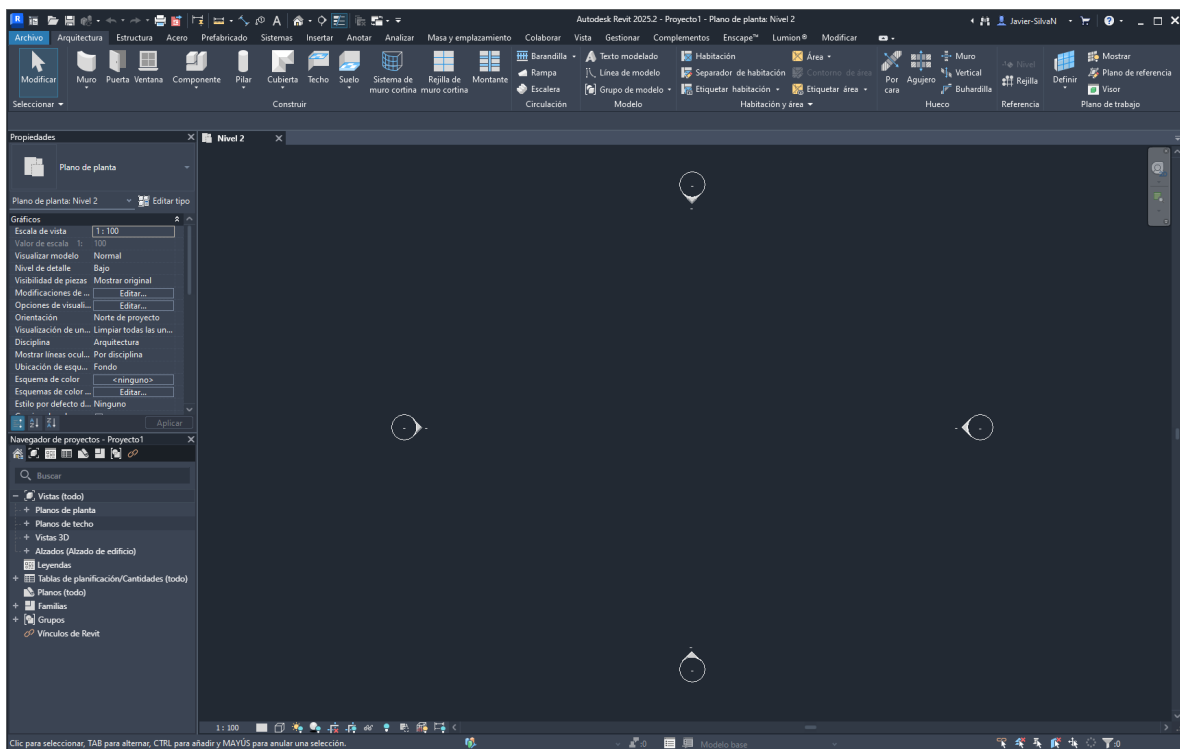


Ilustración 11: Interfaz de usuario Revit

Chaos Enscape

Enscape es un software de visualización, renderizado y realidad virtual que se integra con software de modelado 3D como Revit, SketchUp, VectorWorks, Rhinoceros y ArchiCAD. Es altamente utilizado en la industria de la construcción y diseño para generar imágenes y videos realistas, además de experiencias en realidad virtual en proyectos de desarrollo que requieran una revisión exhaustiva por parte del cliente y diseñador



Ilustración 12: Logo Enscape

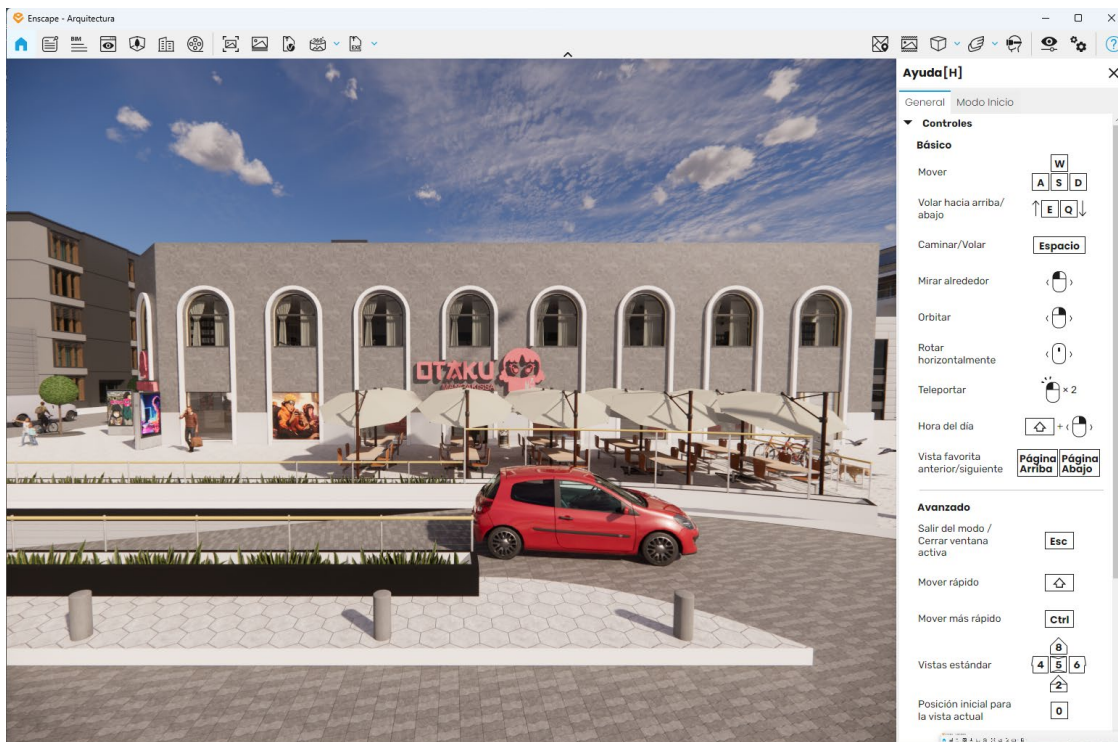


Ilustración 13: Interfaz de usuario Enscape

Microsoft Word

Word es un software de Microsoft diseñado para procesar y editar textos. Como parte de la suite Microsoft Office, permite a los usuarios crear documentos, agregar elementos como imágenes y tablas, y aplicar diferentes formatos para mejorar la apariencia del texto. Es una herramienta común en entornos académicos, profesionales y personales.



Ilustración 14: Logo Word

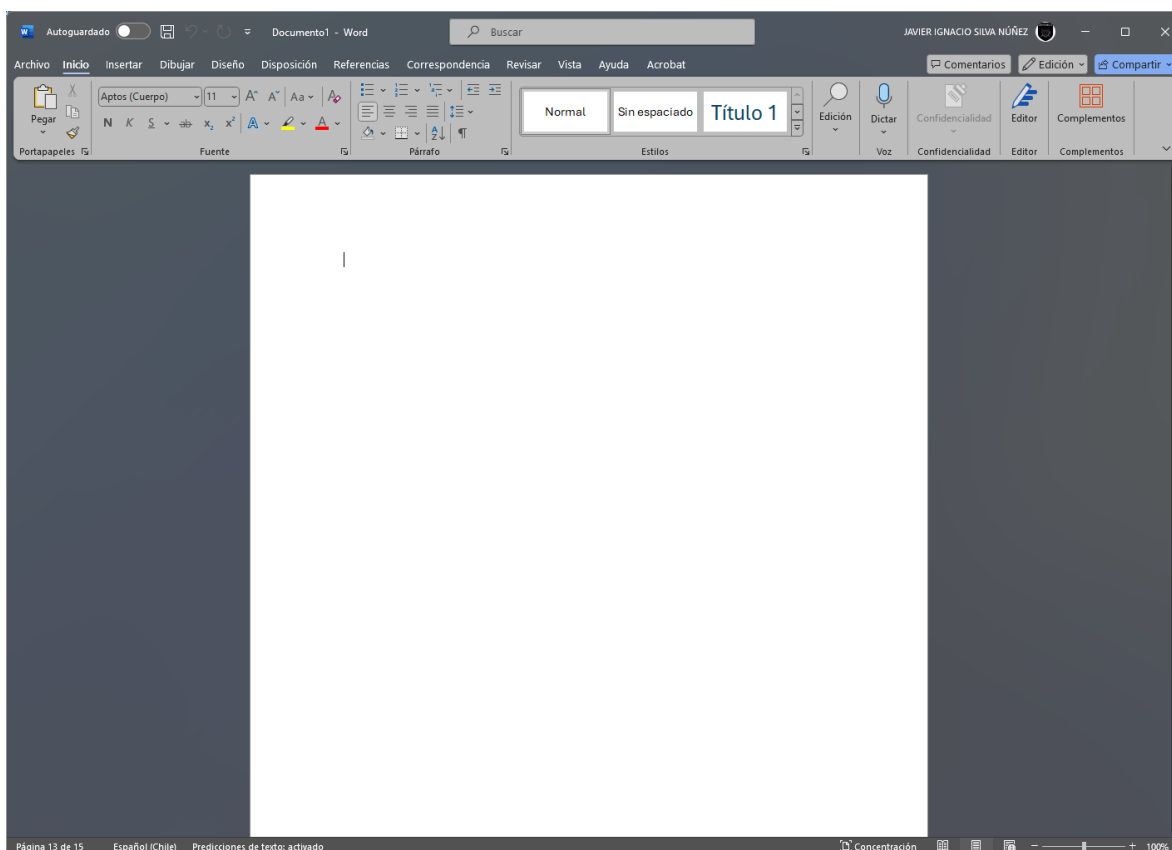


Ilustración 15: Interfaz de usuario Word

Adobe

Adobe Acrobat Pro

Acrobat Pro es un programa de Adobe que permite crear y editar archivos PDF, además de ofrecer herramientas para modificar contenido, añadir comentarios, proteger documentos y convertir archivos entre diferentes formatos. Es una solución avanzada para gestionar y preparar documentos digitales, utilizada en una variedad de contextos profesionales.

En software como AutoCAD o Revit es una herramienta esencial para la impresión de planos en formato PDF.



Ilustración 16: Logo Acrobat Pro

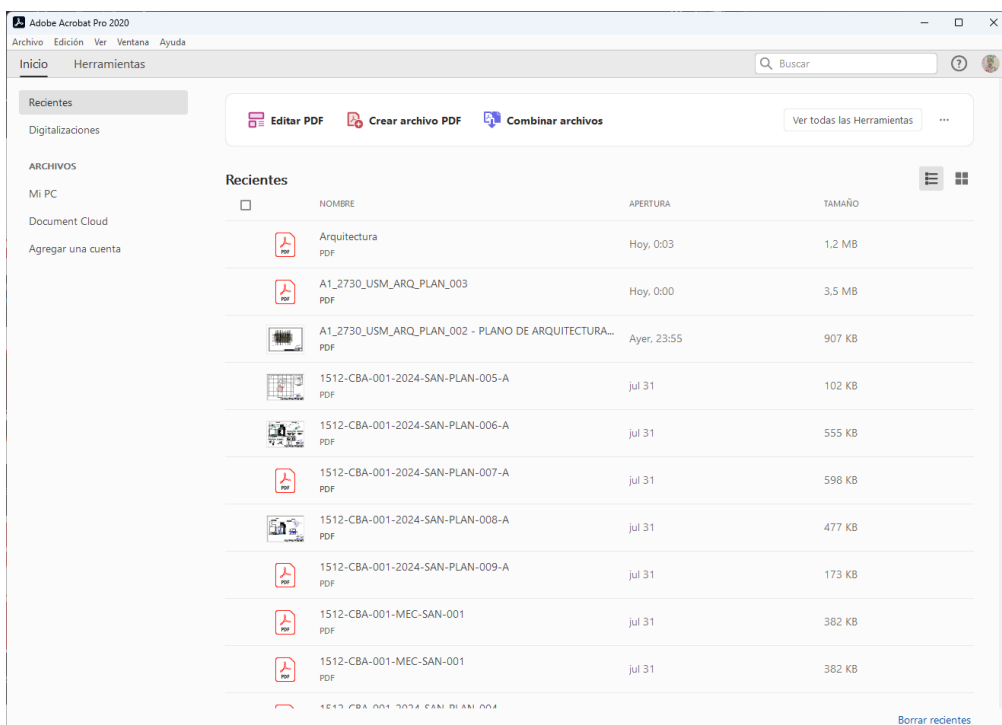


Ilustración 17: Interfaz de usuario Acrobat Pro

Adobe Photoshop

Photoshop es un programa de Adobe utilizado para la edición y manipulación de imágenes. Es popular entre diseñadores gráficos y fotógrafos por su variedad de herramientas, que permiten realizar desde correcciones simples hasta la creación de elaboradas composiciones visuales y efectos especiales.

En este proyecto, Photoshop ha sido un software fundamental para desarrollar texturas en Revit y diseñar familias, lo que ha permitido mejorar significativamente la calidad del renderizado de todos los elementos proyectados, asegurando que el realismo sea un factor predominante.



Ilustración 18: Logo Photoshop

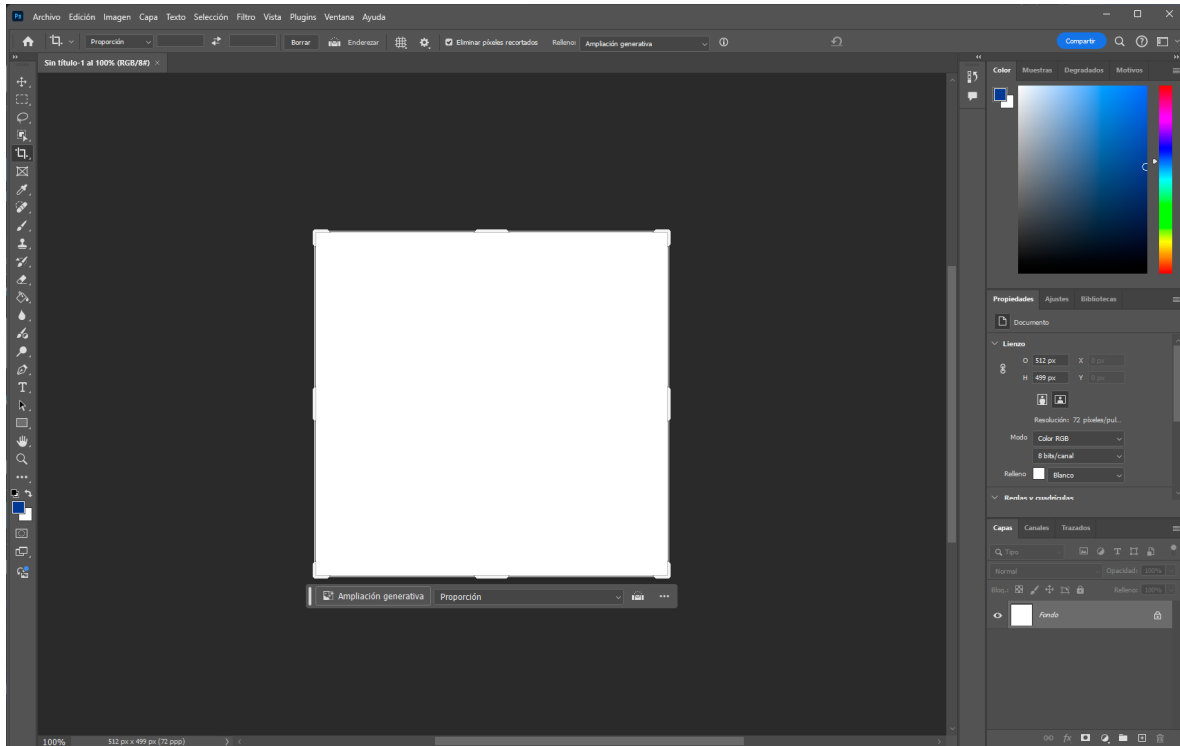


Ilustración 19: Interfaz de usuario Photoshop

Conclusión

En conclusión, la modificación del edificio y el desarrollo de este proyecto cibercafé al estilo japones cumple con los objetivos planteados. Esto representa unión entre culturas y lo comercial que puede llegar a ser en nuestro país. Es un proyecto que puede ofrecer desafíos tanto como beneficios múltiples.

En Japón estos centros de manga cafés son altamente exitosos por lo que el éxito de que se llegara a implementar en nuestro país se ve altamente garantizado viendo que la cultura asiática es cada vez más fuerte y reconocida por el público chileno así aprovechando la tendencia consolidada.

Como beneficios en primer lugar

- la innovación y diferenciación:
El porqué de esto simplemente es que no es un ciber común, adoptando un estilo y diseño fuera de lo común que se pueda ver de la competencia local, así ofreciendo una experiencia única que combine la estética moderna y funcional de Japón en vuelto en un ambiente acogedor y a la vez emocionante. Además de la integración de tecnologías avanzadas y la mezcla de un diseño interior innovador no solo atraerá clientes por su novedad, sino que también como uno de los líderes en tendencias de entretenimiento y tecnología.
- Experiencia del cliente:
La implementación de cabinas privadas, sistemas de entretenimiento avanzados y ambiente relajante que contiene un manga café japones implementados en Chile puede mejorar significativamente la estadía para el cliente en Chile, al proporcionar un espacio cómodo y bien equipado para navegar por internet, jugar videojuegos e incluso trabajar.
- Atracción de turismo:
Este ciber café estilo japones puede atraer turistas o público entusiasta de la cultura japonesa en nuestro país, esta singularidad puede convertirse en un punto de interés para visitantes que buscan experiencias internacionales sin salir del país.

Como desafíos:

- Adaptación cultural:

Lograr llegar a las expectativas locales y encontrar satisfacer las necesidades específicas de los clientes adoptando el concepto japonés al contexto chileno, aunque el estilo japonés pueda ser innovador.

Bibliografía

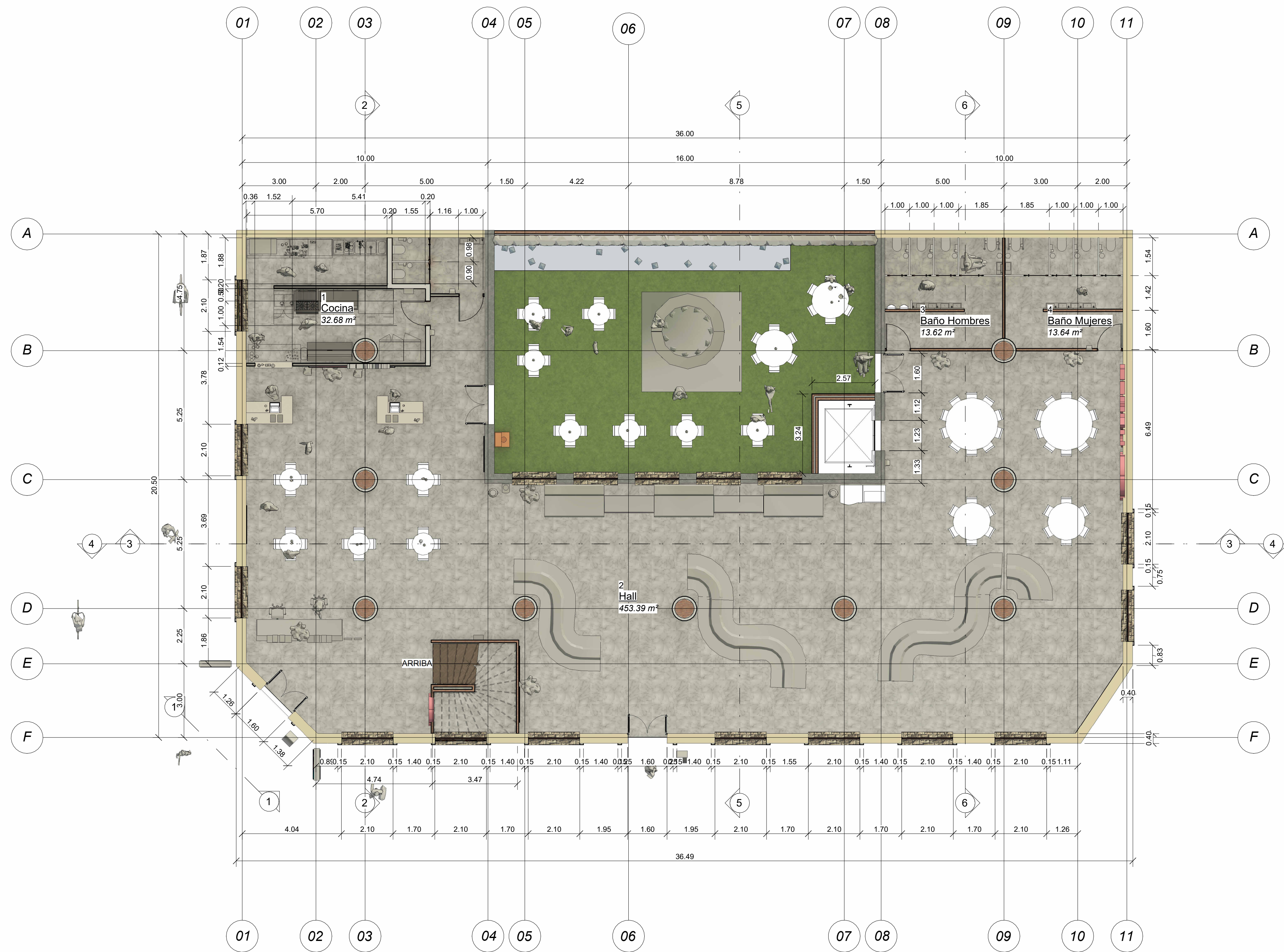
- Adobe Inc. (2024). *Acrobat Pro, la solución de PDF original*. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/us/en/acrobat/pdf-reader.html>
- Adobe Inc. (2024). *Adobe Photoshop: Software líder para diseño y fotografía con IA*. Obtenido de <https://www.adobe.com/products/photoshop.html>
- Autodesk Inc. (2024). *Autodesk AutoCAD: software de diseño y dibujo en el que confían millones de usuarios*. Obtenido de <https://www.autodesk.com/products/autocad/overview>
- Autodesk Inc. (2024). *Autodesk Revit: software BIM para diseñar y crear todo lo que te propongas*. Obtenido de <https://www.autodesk.com/products/revit/overview>
- Enscape GmbH. (2024). *Enscape: Real-time rendering and virtual reality*. Obtenido de <https://enscape3d.com/>
- Instituto Nacional de Normalización (INN). (2012). *NCh 3267:2012 Accesibilidad universal en edificación - Requisitos*. Santiago, Chile: Instituto Nacional de Normalización.
- Instituto Nacional de Normalización (INN). (1971). *NCh711.Of1971: Zonificación climática para el cálculo de calefacción*. Santiago, Chile: Instituto Nacional de Normalización.
- Instituto Nacional de Normalización (INN). (1977). *NCh1079.Of1977: Instalaciones sanitarias - Requisitos mínimos*. Santiago, Chile: Instituto Nacional de Normalización.
- Instituto Nacional de Normalización (INN). (2000). *NCh440/1.Of2000: Ascensores - Requisitos de seguridad - Parte 1: Requisitos para la construcción e instalación*. Santiago, Chile: Instituto Nacional de Normalización.
- Instituto Nacional de Normalización (INN). (2000). *NCh446.Of2000: Edificios - Requisitos de seguridad contra incendios*. Santiago, Chile: Instituto Nacional de Normalización.
- Instituto Nacional de Normalización (INN). (2000). Santiago, Chile: Instituto Nacional de Normalización.
- Microsoft Corporation. (2024). *Microsoft Word*. Obtenido de <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/word>
- Tanizaki, J. (1998).

ANEXOS

ANEXOS

Planimetría general de estructura del proyecto

- A1_2730_USM_ARQ_PLAN_001 - PLANO DE ARQUITECTURA PRIMER NIVEL
- A1_2730_USM_ARQ_PLAN_002 - PLANO DE ARQUITECTURA SEGUNDO NIVEL
- A1_2730_USM_ARQ_PLAN_003 - PLANO DE ALZADOS ESTE, NORTE, OESTE Y SUR
- A1_2730_USM_ARQ_PLAN_004 - PLANO DE SECCIONES 1, 2, 3, 4, 5 y 6
- A1_2730_USM_ARQ_PLAN_005 – RENDERS
- A1_2730_USM_ARQ_PLAN_006 – RENDERS



EMISIÓN PARA CONSTRUCCIÓN

NOTAS:
1.- TODAS LAS DIMENSIONES EN METROS (S.I.C.)

A1_2730_USM_ARQ_PLAN_002	PLANO DE ARQUITECTURA SEGUNDO NIVEL	0	30/07/24	EMISIÓN PARA CONSTRUCCIÓN	JSN	CLO	SHA
		B	20/07/24	EMISIÓN PARA COMENTARIOS	JSN	CLO	SHA
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_001	PLANO DE ARQUITECTURA PRIMER NIVEL	A	20/07/24	EMISIÓN PARA REVISIÓN INTERNA	JSN	CLO	SHA
PLANO N°	TITULO	REV.	FECHA	DESCRIPCION	DIB.	REV.	APR.
PLANOS REFERENCIAS		REVISIONES					

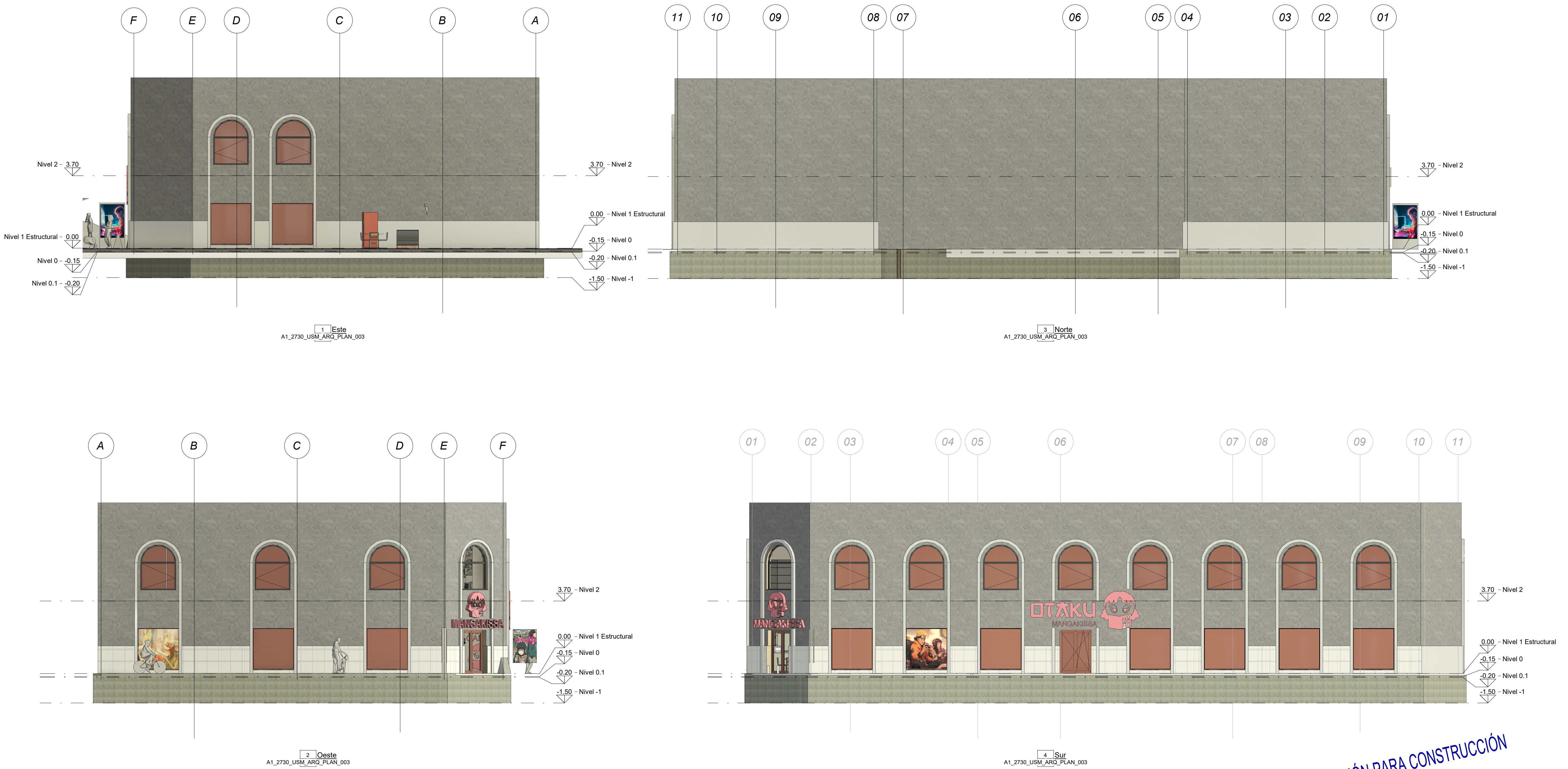
PROYECTO:			FECHA:		 UNIVERSIDAD TECNICA FEDERICO SANTA MARIA
DESARROLLO DE PROYECTO CIBERCAFÉ ESTILO JAPONÉS EN CHILE			07/26/24		
ESCALA:			INDICADAS		
TITULO:			EMPLAZAMIENTO:		
PLANO DE ARQUITECTURA PRIMER NIVEL			UBICACIÓN: CONCEPCIÓN		
CODIGO DE PROYECTO:		DIBUJO:	PROYECTO:	CLIENTE:	
A1_2730_USM		JSN	JSN	UTFSM	
N° PLANO:		REVISO:	APROBO:	N° REVISIÓN:	
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_001		CLO	SHA	0	



NOTAS:

1.- TODAS LAS DIMENSIONES EN METROS (S.I.C.)

PROYECTO:		FECHA:	 REPUBLICA DE CHILE
DESARROLLO DE PROYECTO CIBERCAFÉ ESTILO JAPONÉS EN CHILE		11/08/24	
TÍTULO:		ESCALA:	UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
PLANO DE ARQUITECTURA SEGUNDO NIVEL		INDICADAS	
CÓDIGO DEL PROYECTO:		EMPLAZAMIENTO:	
A1_2730_USM		UBICACIÓN:	
DISEÑO:		CONCEPCIÓN	
JSN		CLIENTE:	
JSN		UTFSM	
PR.:			
Nº PLANO:		REVISIÓN:	
A1_2730_USM_02A_002_002		AFORENO	
CLO		SHA	
		Nº REVISIÓN:	0



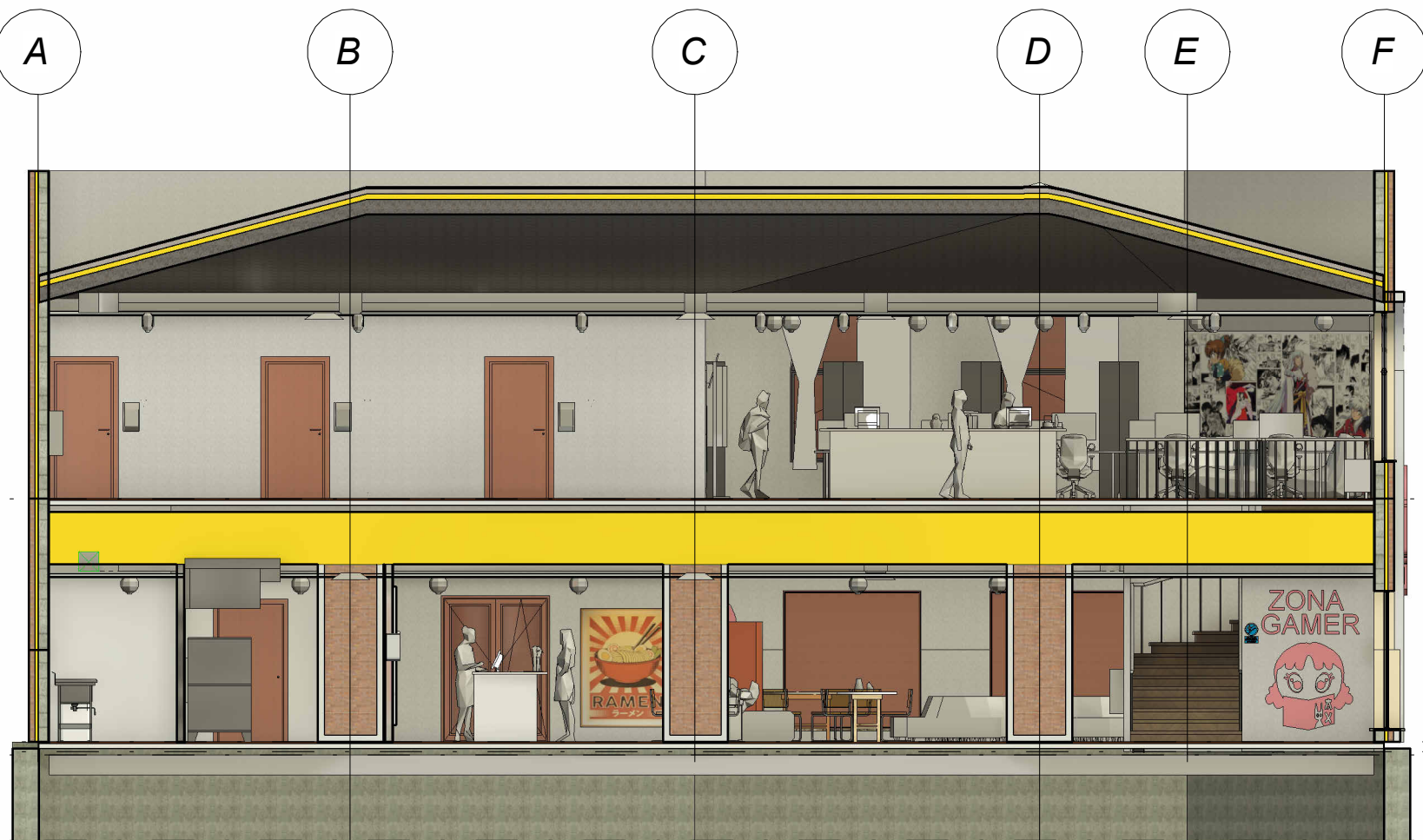
EMISIÓN PARA CONSTRUCCIÓN

NOTAS:
1.- TODAS LAS DIMENSIONES EN METROS (S.I.C.)

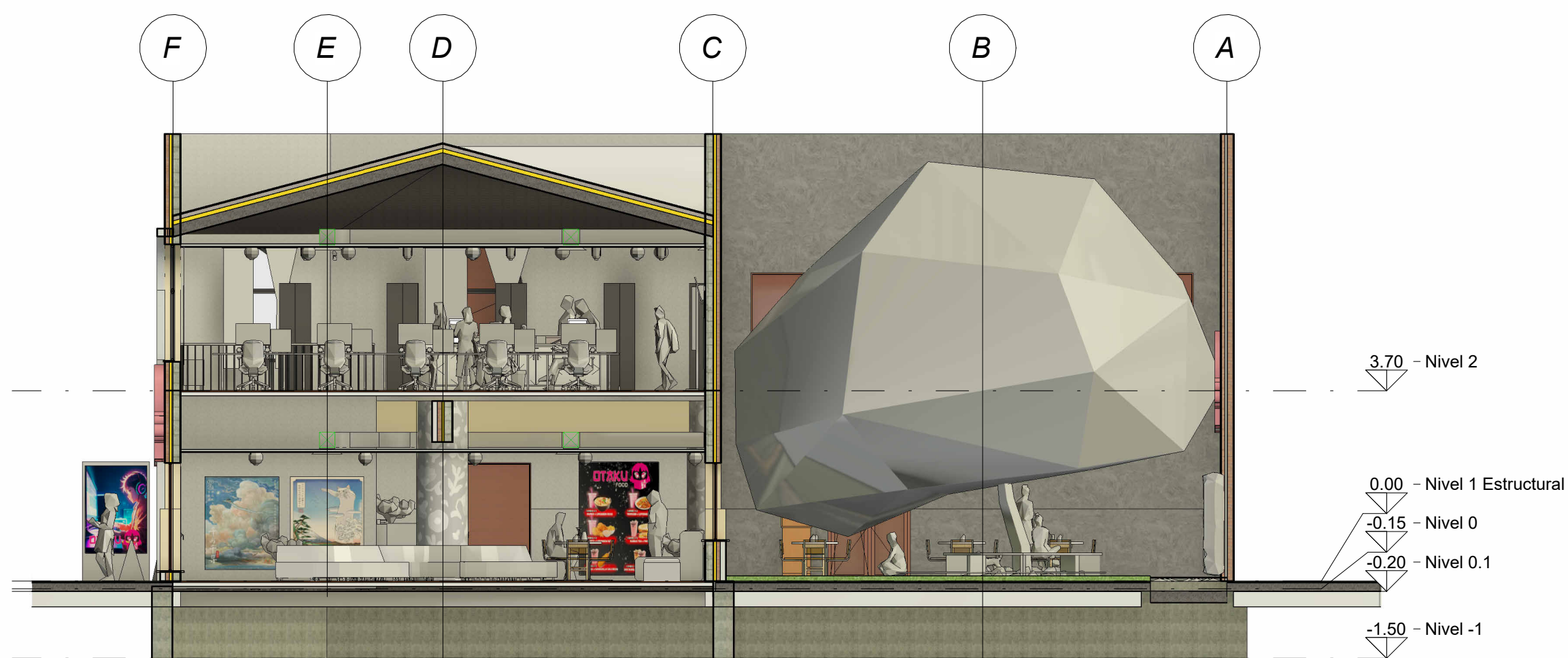
---	--	--	--	--	--	--	--



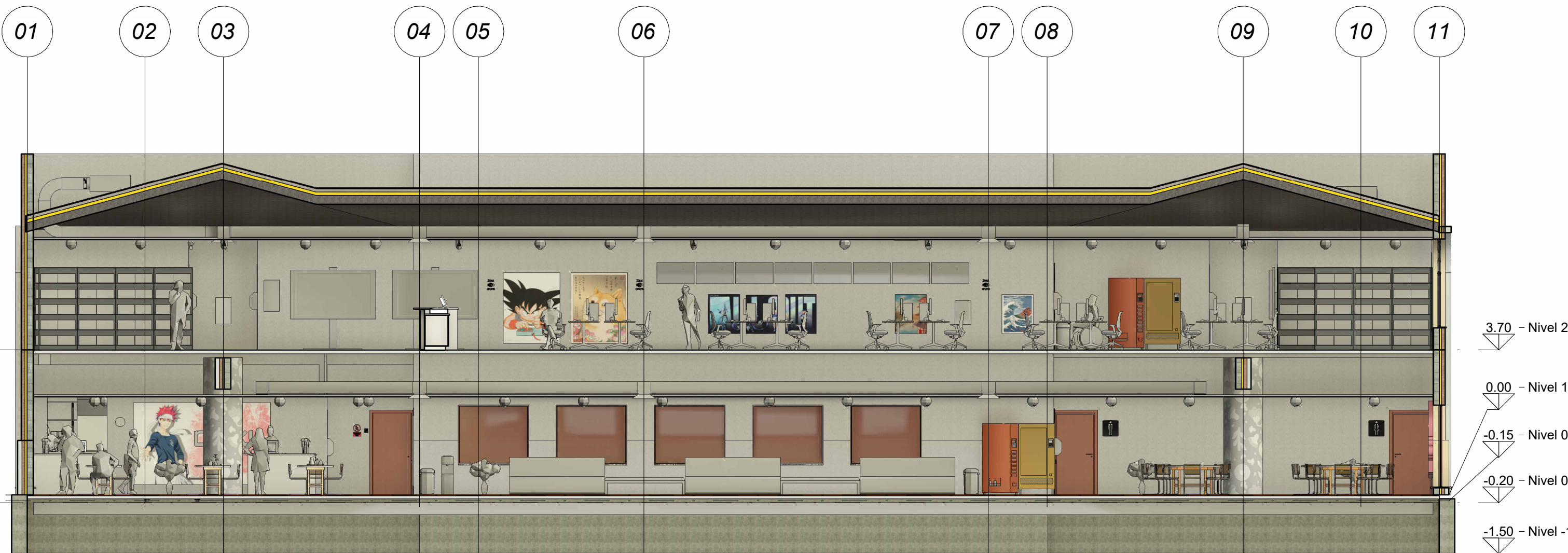
1 Corte 1 - Puerta Principal
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_004



2 Corte 2 - Cocina - Escalera
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_004



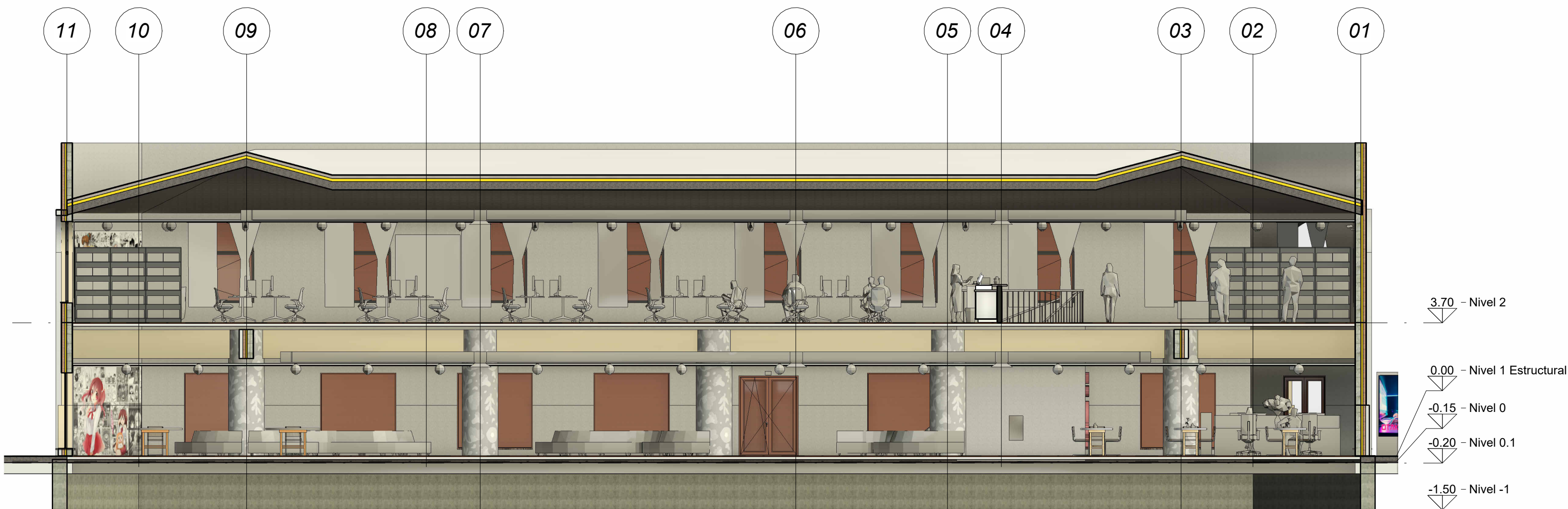
3 Corte 3 - Hall - Patio
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_004



4 Corte 4 - Cocina - Hall -
Baños
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_004



5 Corte 5 - Baño - Area Gamer
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_004



6 Corte 6 - Hall - Recepción
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_004

EMISIÓN PARA CONSTRUCCIÓN

NOTAS:
1.- TODAS LAS DIMENSIONES EN METROS (S.I.C.)

A1_2730_USM_ARQ_PLAN_002		0	30/07/24	EMISIÓN PARA CONSTRUCCIÓN	JSN	CLO	SHA
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_001		B	20/07/24	EMISIÓN PARA COMENTARIOS	JSN	CLO	SHA
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_001		A	20/07/24	EMISIÓN PARA REVISIÓN INTERNA	JSN	CLO	SHA
PLANO N°	TITULO	REV.	FECHA	DESCRIPCION	DIB.	REV.	APR.
PLANOS REFERENCIAS				REVISIONES			

PROYECTO: DESARROLLO DE PROYECTO CIBERCAFÉ ESTILO JAPONÉS EN CHILE		FECHA: 07/26/24	UBICACIÓN: CONCEPCIÓN
ESCALA: INDICADAS		PROYECTO: A1_2730_USM	
TITULO: PLANO DE SECCIONES 1, 2, 3, 4, 5 y 6		DIBUJO: JSN	CLIENTE: UTFSM
CODIGO DE PROYECTO: A1_2730_USM		PROYECTO: JSN	
N° PLANO: A1_2730_USM_ARQ_PLAN_004		REVISO: CLO	N° REVISIÓN: 0
		APROBO: SHA	





1 RENDER ENTRADA
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_005



2 RENDER CAFETERIA
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_005



3 RENDER HALL
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_005



4 RENDER PATIO INTERIOR
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_005

1.- TODAS LAS DIMENSIONES EN METROS (S.I.C.)

EMISIÓN PARA CONSTRUCCIÓN

		0	30/07/24	EMISIÓN PARA CONSTRUCCIÓN	JSN	CLO	SHA	UBICACIÓN: CONCEPCIÓN			
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_002	PLANO DE ARQUITECTURA SEGUNDO NIVEL	B	20/07/24	EMISIÓN PARA COMENTARIOS	JSN	CLO	SHA				
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_001	PLANO DE ARQUITECTURA PRIMER NIVEL	A	20/07/24	EMISIÓN PARA REVISIÓN INTERNA	JSN	CLO	SHA	CODIGO DE PROYECTO:	DIBUJO:	PROYECTO:	CLIENTE: UTFSM
PLANO N°	TITULO	REV.	FECHA	DESCRIPCION	DIB.	REV.	APR.	N° PLANO:	REVISIO:	APROBO:	
PLANOS REFERENCIAS			REVISIONES					A1_2730_USM_ARQ_PLAN_005	CLO	SHA	N° REVISIÓN: 0



1 RENDER HALL - BAÑO
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_006



2 RENDER BIBLIOTECA
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_006



3 RENDER RECEPCIÓN
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_006

NOTAS:
1.- TODAS LAS DIMENSIONES EN METROS (S.I.C.)

EMISIÓN PARA CONSTRUCCIÓN

		0	30/07/24	EMISIÓN PARA CONSTRUCCIÓN	JSN	CLO	SHA	UBICACIÓN: CONCEPCIÓN			
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_002	PLANO DE ARQUITECTURA SEGUNDO NIVEL	B	20/07/24	EMISIÓN PARA COMENTARIOS	JSN	CLO	SHA				
A1_2730_USM_ARQ_PLAN_001	PLANO DE ARQUITECTURA PRIMER NIVEL	A	20/07/24	EMISIÓN PARA REVISIÓN INTERNA	JSN	CLO	SHA	CODIGO DE PROYECTO:	DIBUJO:	PROYECTO:	CLIENTE: UTFSM
PLANO N°	TITULO	REV.	FECHA	DESCRIPCION	DIB.	REV.	APR.	A1_2730_USM	JSN	JSN	
PLANOS REFERENCIAS		REVISIONES						N° PLANO:	REVISIO:	APROBO:	N° REVISIÓN:
								A1_2730_USM_ARQ_PLAN_006	CLO	SHA	0