T069
FL0 on
V1

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

PROGRAMA DE TECNOLOGÍAS EN COMPUTACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

TESIS DE GRADO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNOLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO

TEMA:
MUSEO INFORMÁTICO

MEMORIA DE DISEÑO

AUTORES:

KATIUSCA FLORES V.
JESSICA MORALES D.
JOHANNA MURILLO F.
JAVIER NAHT B.

DIRECTOR

MAE. NAYETH SOLORZANO DE NAN

AÑO
2001

AGRADECIMIENTO

Esta tesis no hubiera sido posible sin la colaboración de las siguientes personas:

Ing Victor Bastidas, Mae. Nayeth Solórzano, Ing. Evelyn Cires, Arq. Aliart Dueñas, PROTIM, Ing, Gianfranco DiMattia, MIDI, Srta. Jessica Zuñiga, Sr. Carlos Abad, Anl. Jorge Lombeida, Anl. Miguel Salazar, Ing. Rodrigo Moscoso, Sr. José Ramírez, Srta. Pamela Gallardo, Srta. Ma. Lilián Espinoza, Sr. Mario Farfán, Tcnl. Marcos Alvarado Calero, Sres. IBM y ECUAREDES.

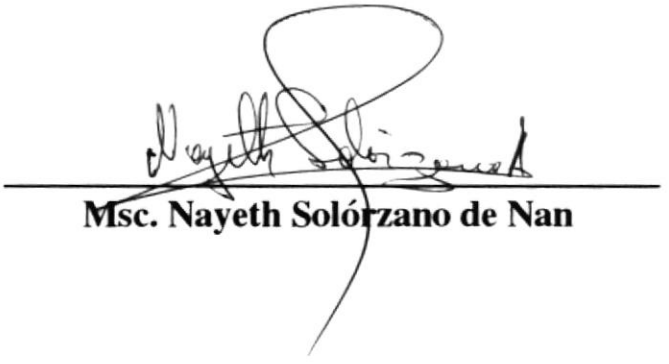
DEDICATORIA

A quienes incondicionalmente nos han brindado su apoyo, caminando a nuestro lado en cada una de nuestras proezas ... ***NUESTROS PADRES.***

DECLARACION EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en ésta tesis nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al PROTCOM (Programa de Tecnologías en Computación y Diseño Gráfico) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

DIRECTORA DE TESIS DE GRADO



Msc. Nayeth Solórzano de Nan

AUTORES DE TESIS

KATHIUSKA FLORES V.

JESSICA MORALES D.

JOHANNA MURILLO F.

JAVIER NATH B.

TABLA DE CONTENIDO

1 LOCAL

1.1	Introducción	1
1.2	Antecedentes	2
1.3	A Quién va dirigido este Manual	3
1.4	Definición del Problema	4
1.5	Propuesta General	5
1.6	Localización	6

2 DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.1	Sustentación Cromática	1
2.2	Plano General del Museo	2
2.3	Área de Entrada y Recepción	3
	2.3.1 Primera Pared	3
	2.3.2 Segunda Pared	4
	2.3.3 Pared de Acceso	5
	2.3.4 Counter	6
	2.3.5 Pared Falsa	7
2.4	Área: Prehistoria	8
2.5	Área: Primera Generación de Computadoras	9
2.6	Área: Segunda Generación de Computadoras	10
2.7	Área: Tercera Generación de Computadoras	11
	2.7.1 Primera Pared	11-12
	2.7.2 Segunda Pared	13
	2.7.3 Tercera Pared	14
2.8	Área: Cuarta Generación de Computadoras	15-16
	2.8.1 Primera Pared	15-16
	2.8.2 Segunda Pared	17-18
2.9	Área: Redes e Internet	19
2.10	Área: Pared Divisoria	20
2.11	Diseño de Materiales y Mobiliario Complementario	21
	2.11.1 Elaboración de Vitrinas	21
	2.11.2 Elaboración de Repisas	22
	2.11.3 Elaboración de Exibidores	23
	2.11.4 Elaboración de Muebles para Ordenadores	24
	2.11.5 Elaboración de Separadores	25
	2.11.6 Elaboración de Acrílicos	26
	2.11.7 Elaboración de Tableros	27

TABLA DE CONTENIDO

1 LOCAL

1.1	Introducción	1
1.2	Antecedentes	2
1.3	A Quién va dirigido este Manual	3
1.4	Definición del Problema	4
1.5	Propuesta General	5
1.6	Localización	6

2 DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.1	Sustentación Cromática	1
2.2	Plano General del Museo	2
2.3	Área de Entrada y Recepción	3
	2.3.1 Primera Pared	3
	2.3.2 Segunda Pared	4
	2.3.3 Pared de Acceso	5
	2.3.4 Counter	6
	2.3.5 Pared Falsa	7
2.4	Área: Prehistoria	8
2.5	Área: Primera Generación de Computadoras	9
2.6	Área: Segunda Generación de Computadoras	10
2.7	Área: Tercera Generación de Computadoras	11
	2.7.1 Primera Pared	11-12
	2.7.2 Segunda Pared	13
	2.7.3 Tercera Pared	14
2.8	Área: Cuarta Generación de Computadoras	15-16
	2.8.1 Primera Pared	15-16
	2.8.2 Segunda Pared	17-18
2.9	Área: Redes e Internet	19
2.10	Área: Pared Divisoria	20
2.11	Diseño de Materiales y Mobiliario Complementario	21
	2.11.1 Elaboración de Vitrinas	21
	2.11.2 Elaboración de Repisas	22
	2.11.3 Elaboración de Exibidores	23
	2.11.4 Elaboración de Muebles para Ordenadores	24
	2.11.5 Elaboración de Separadores	25
	2.11.6 Elaboración de Acrílicos	26
	2.11.7 Elaboración de Tableros	27

TABLA DE CONTENIDO

3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.1	Diseño de Cédulas	1
3.2	Entrada y Recepción	2
	3.2.1 Cédula Primera Aerografía: El Principio	2
	3.2.2 Cédula Segunda Aerografía: El Precursor	3
	3.2.3 Cédula Tercera Aerografía: La Concepción	4
	3.2.4 Cédula Cuarta Aerografía: Una Nueva Era	5
3.3	Prehistoria	6
	3.3.1 Cédula Prehistoria	6
3.4	Primera Generación	7
	3.4.1 Cédula Primera Generación	7
	3.4.2 Cédula Primera Generación: Blaise Pascal	8
	3.4.3 Cédula Primera Generación: Ada Lovelace	9
	3.4.4 Cédula Primera Generación: La Locura de Babbage	10
3.5	Segunda Generación	11
	3.5.1 Cédula Segunda Generación	11
3.6	Tercera Generación	12
	3.6.1 Cédula Tercera Generación: Resúmen	12
	3.6.2 Cédula Tercera Generación: IBM	13
3.7	Cuarta Generación	14
	3.7.1 Cédula Cuarta Generación: CPU Tandy, Terminal Wyse y Coco Computer	14
	3.7.2 Cédula Cuarta Generación: Terminal Telex y Diskettera Externa de 5 1/4	15
	3.7.3 Cédula Cuarta Generación: Monitor Orange, Apple 2 Atari 51 OST y CPU IBM 8056	16
	3.7.4 Cédula Cuarta Generación: Teclado, Tarjeta Principal de IBM PS/2, Tarjeta Principal Intel 486 SX y Disco Duro	17
	3.7.5 Cédula Cuarta Generación: Disketera de 3 1/2	18
	3.7.6 Cédula Cuarta Generación: Cpu Tandy, Impresora Epson Matricial	19
	3.7.7 Cédula Cuarta Generación: Medios de Almacenamiento	20
3.8	Placas de Agradecimiento	21
	3.8.1 Cédula Placas de Agradecimiento: Reconocimiento Rector *Victor Bastidas*	21
	3.8.2 Cédula Placas de Agradecimiento: Donantes	22
	3.8.3 Cédula Placas de Agradecimiento: Auspiciantes	23
	3.8.4 Cédula Placas de Agradecimiento: Equipo de Trabajo, Mentalizador y Directora de Proyecto	24
	3.8.5 Cédula Placas de Agradecimiento: Personal de Apoyo	25

TABLA DE CONTENIDO

4 IMAGEN

4.1 Antecedentes 1
4.2 Manual de Marca 2
4.3 ¿Para qué sirve este Manual? 3
4.4 Grafimetría 4
4.5 Detalle de Grafimetría 5
4.6 Cromática 6
4.7 Colores Pantone 7
4.8 Bicromática 8
4.9 Tipografía 9
4.10 Restriciones 10

5 DIFUSIÓN

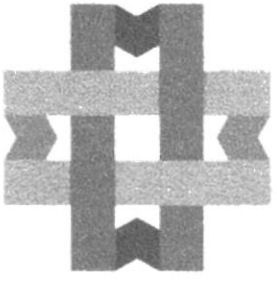
5.1 Piezas Publicitarias 1
5.1.1 Díptico 2
5.1.1.1 Titro 2
5.1.1.2 Retiro 3
5.1.2 Gigantografías 4
5.1.2.1 Gigantografía Segunda Generación 4
5.1.2.2 Gigantografía Tercera Generación 5
5.1.2.3 Gigantografía Redes e Internet 6
5.1.2.4 Gigantografía Pared Divisoria 7
5.1.3 Invitaciones 8

6 PRESUPUESTO Y COSTOS

6.1 Iluminación 1
6.2 Tumbado 2
6.3 Paredes 3
6.4 Piso 4
6.5 Mobiliario 5
6.6 Imprenta 6
6.7 Acrìlicos 7

7 ANEXOS

7.1 Soporte Presupuestario 1
7.1.1 Iluminación 1
7.1.2 Tumbado 2
7.1.3 Paredes 3
7.1.4 Piso 4
7.1.5 Mobiliario 5
7.1.6 Imprenta 6
7.1.7 Acrílicos 7
7.2 Respaldo de los Difusionales 8



CAPÍTULO 1
Local

1. LOCAL

1.1 INTRODUCCIÓN

La idea del Museo Informático, nace a partir de la necesidad de rescatar la tecnología que ha contribuído al desarrollo y educación de innumerables estudiantes cuya función dentro de la sociedad es aportar con respuestas a muchas interrogantes que se puedan suscitar en esta área, sirviéndole éste como una guía práctica.

Con éste proyecto se busca promover a la institución ESPOL PROTCOM, ya que se reafirma ante la sociedad el compromiso serio e irrevocable que tiene la Universidad como entidad educativa.

1. LOCAL

1.2 ANTECEDENES

Diseñar, divertirse, comunicarse con un ser querido que esté lejos, estudiar y educar, elaborar presentaciones, dirigir operaciones a distancia y en el momento, viajar por el mundo sin salir de casa; todas estas cosas y otras más son las que podemos hacer en la actualidad gracias a las computadoras. La facilidad de manejo, acompañada de la extensa gama de software existentes, nos han permitido llegar a resolver, fácil y rápidamente, asuntos que antes de la era del computador nos hubieran tomado meses, años, o quizá no se hubieran llegado a realizar.

La continua actualización de los equipos humano-técnicos que conforman la Politécnica, han logrado llegar a impartir los conocimientos más complejos y modernos a los estudiantes que desfilan por las aulas de la ESPOL, consiguiendo producir un elemento humano capaz de enfrentar los problemas actuales, ya que han sido preparados no sólo para el presente, sino para el futuro.

Comenzamos con piedras y restos de conchas apiladas, pinturas rupestres y gráficos en el suelo, los papiros, la imprenta, la pascalina, el ábaco...en fín, el hombre siempre buscó la forma de mejorar sus medios de comunicación y acumulación de información. Sólo imaginemos a Leonardo en una Mac con 1,2 Gb de RAM, la cantidad de obras inventos e investigaciones que pudo haber resuelto en menos tiempo, quizá hubiese concluído más genialidades que las ahora existentes. Y el hombre común actual, contando con estos complejos equipos, ¿Podrá ser más ?.

En el Museo informático se desea crear un ambiente novedoso, atractivo y moderno en donde los visitantes se encuentren motivados a volver. En cuanto al exterior del museo se deberá crear el mismo efecto que en el interior, tomando en cuenta la arquitectura del Malecón 2000 y la nueva imagen de PROTCOM, que se está planteando en otro proyecto.

1.3 A QUIEN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual está dirigido a las personas que estén vinculadas con el Proyecto del Museo Informático y quienes requieran información sobre la elaboración y estructuración del mismo.

1.4 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Al inicio el Museo Informático presentó agravantes que no permitían su agil realización. A continuación presentamos estos punto a punto los inconveniente hallados:

A- LOCAL

- El local destinado al museo es pequeño.
- Necesita readecuaciones.
- Será necesario demoler paredes y tumbado.
- Sellar ventanas y puertas que no se requieran.
- Colocar nuevos puntos de tomacorriente.

B- DISEÑO MUSEOGRÁFICO

- No existe un Diseño Museográfico.
- Apoyo gráfico de las piezas.
- Diseño de Vitrinas.
- Guía del recorrido.
- Texto de apoyo en vitrinas.
- Reubicar la caseta telefónica.

C- IMAGEN

- No posee un plan de Identidad Corporativa previo.
- Creación de logotipo
- Elaboración de papelería básica.
- Manual de Marca.
- Colores corporativos.

D- DIFUSIÓN

- Elaboración de brouchure, folletos.
- Dípticos o trípticos.
- Manual de Marca.
- Colores corporativos.

1.5 PROPUESTA GENERAL

Una vez enfocados los problemas que presentaba el Museo Informático, se procedió a darle solución desde la misma perspectiva en la cual fueron planteados. A continuación se encuentrán las propuestas para la ejecución del proyecto:

A- LOCAL

Readecuar el local dotándolo de nuevos acabados de piso, un nuevo tumbado y pintura. Con colores acordes a la actividad que se va a realizar, climatización por medio de aire acondicionado, un sistema eléctrico adecuado y un acceso apropiado.

B- DISEÑO MUSEOGRÁFICO

Realizar el Diseño Museográfico en base al guión proporcionado por el cliente (PROTCOM). Dentro del cual se elaborarán el apoyo de texto y gráfico de las vitrinas, creación del recorrido del museo

C- IMAGEN

Elaborar un manual de identidad corporativa para el museo, que tendrá como objetivos logotipo, isotipo, colores corporativos, uso y nanejo de la marca (manual de marca), papelería básica.

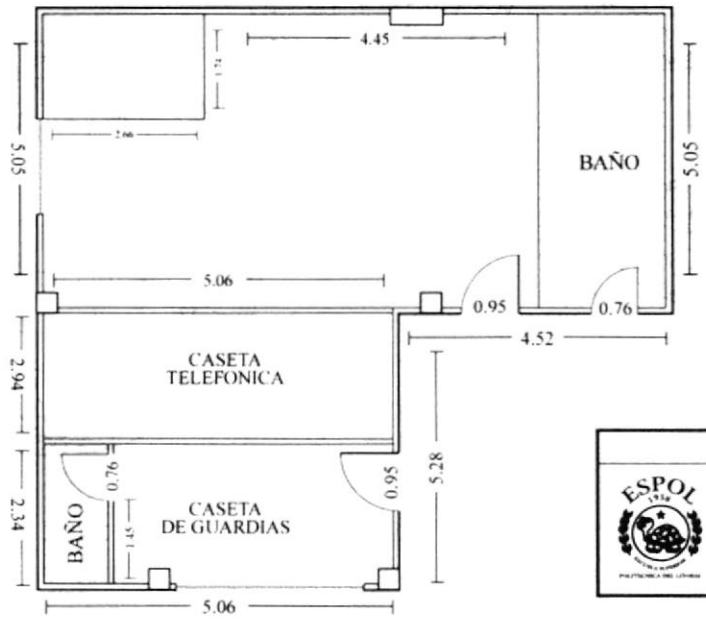
D- DIFUSIÓN

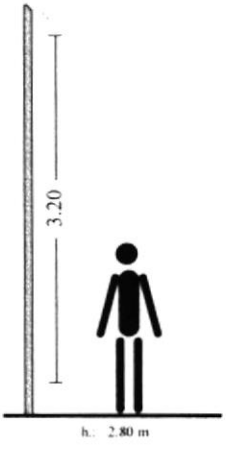
Diseñar el material difusional gráfico necesario para el museo: folleto, cédulas y gigantografías

1. LOCAL

1.6 LOCALIZACIÓN

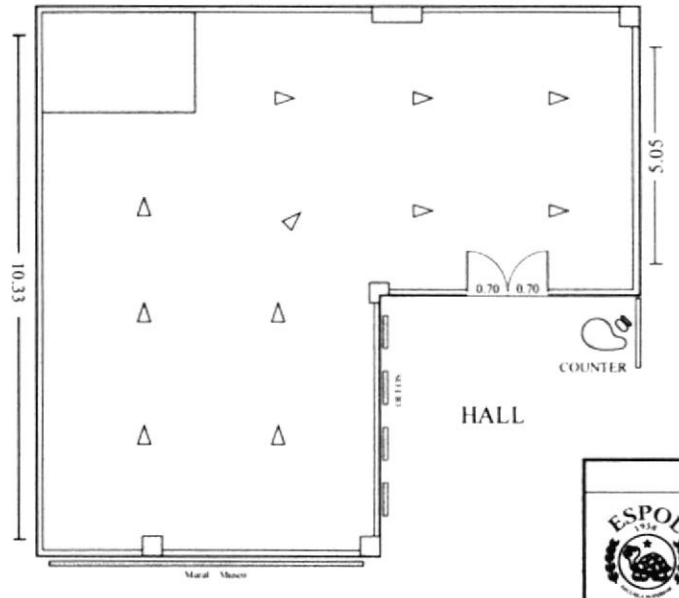
A continuación les ofrecemos un esbozo a escala del área ACTUAL destinada para el museo:



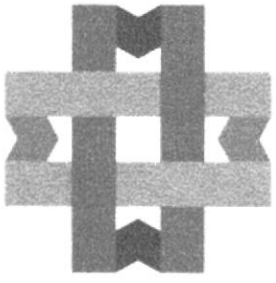


ESPOL PROTCOM		
ESPOL 1958	OBRA: MUSEO INFORMATICO PLANO RELEVAMIENTO ACTUAL	
	Responsables Proyecto: Katiusca Flores, Johanna Murillo F., Jessica Morales D., Javier Nahl B.	Escala Fecha: 21 Sep/00 A 1

A continuación les ofrecemos un esbozo a escala del área destinada para el museo, un total de 75 m^2:



ESPOL PROTCOM		
ESPOL 1958	OBRA: MUSEO INFORMATICO PROPUESTA	
	Responsables Proyecto: Katiusca Flores, Johanna Murillo F., Jessica Morales D., Javier Nahl B.	Escala: 1:50 Fecha: 21/Sep/00 A 1



CAPÍTULO 2
Diseño Museográfico

2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.1 SUSTENTACIÓN CROMÁTICA DEL MUSEO

De acuerdo a la línea gráfca que se maneja en el museo, se prefirió utilizar colores de baja intensidad en la gran mayoría de las paredes con excepción de la entrada, segunda y Cuarta Generación que usan azules para dar protagonismo a las mismas.

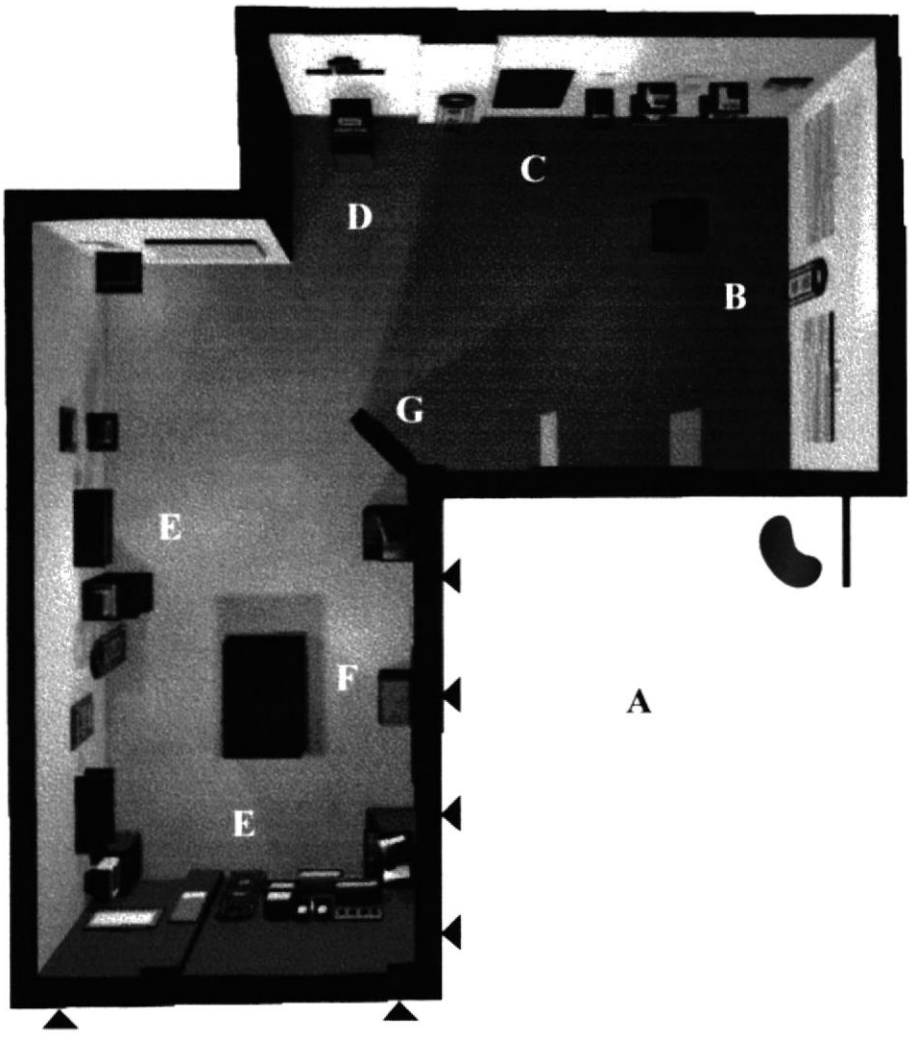
Esta variación de tonos fue realizada para obligar al visitante recorrer el área de la forma previamente establecida y no perder la secuencialidad que se emplea en el museo ya que a medida que proseguimos se observa la evolución de las computadoras.

A continuación se detallan los códigos de colores utilizados, perteneciente a la paleta de Pinturas Unidas:

AREA		CODIGO
Entrada	■	Azul #160 Uniteja
Recepción	□	Melon Tropical #111 Latex Supremo -1color x 10 blanco-
Prehistoria y Primera Generación	□	Melon Tropical #111 Latex Supremo -1color x 10 blanco-
Segunda Generación	□	Melon Tropical #111 Latex Supremo -1color x 10 blanco-
Gigantografía	■	Azul #160 Uniteja
Tercera y Cuarta Generación	□	Melon Tropical #111 Latex Supremo -1color x 10 blanco-
Cuarta Generación	■	Azul #160 Uniteja
Internet y Redes	□	Melon Tropical #111 Latex Supremo -1color x 10 blanco-
Pared Divisoria	■	Melamínico Color AYA

2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.2 PLANO GENERAL DEL MUSEO INFORMÁTICO



A. Entrada y Recepción
B. Prehistoria y Primera Generación
C. Segunda Generación
D. Tercera Generación
E. Cuarta Generación
G. Internet y Redes
H. Placas de Agradecimiento

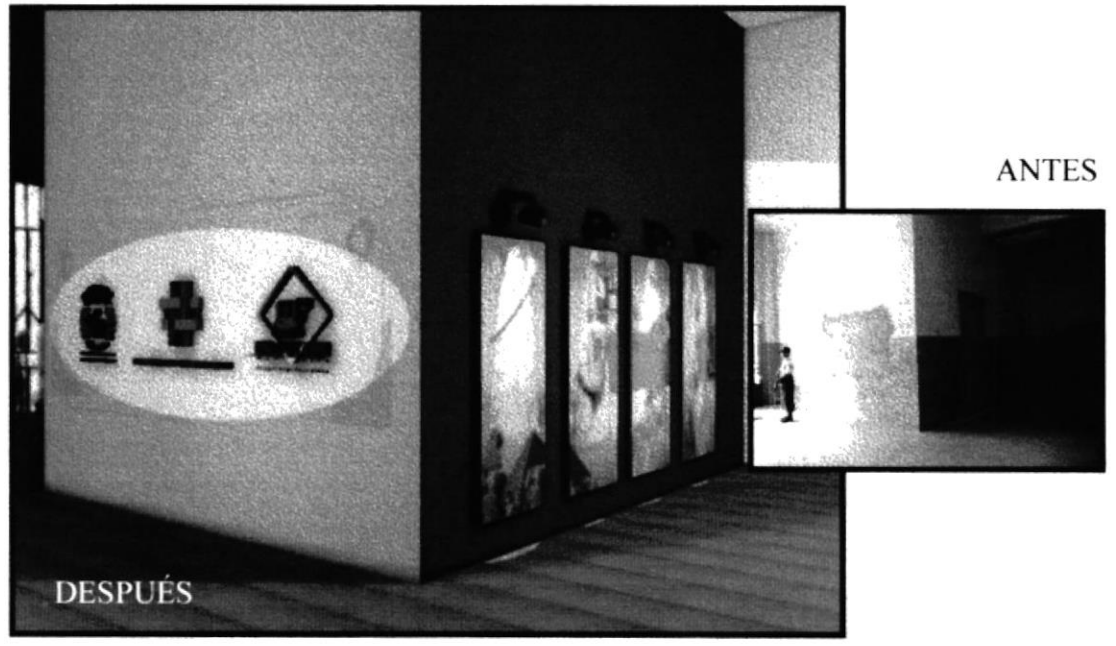
2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.3 ÁREA DE ENTRADA Y RECEPCIÓN

2.3.1 PRIMERA PARED

Con el interés de realzar la imágen de la ESPOL, en la primera pared, ubicada junto a la Facultad de Diseño Gráfico, existen tres logos: ESPOL, MUSEO INFORMÁTICO y PROTCOM sobre un soporte de acrílico cada uno.

Además como soporte gráfico detrás de los logos se encuentra un mural de baja iconicidad debido a que este no debe tomar protagonismo ante los emblemas.



2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

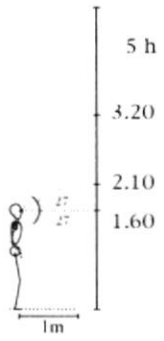
2.3 ÁREA DE ENTRADA Y RECEPCION

2.3.3 PARED DE ACCESO

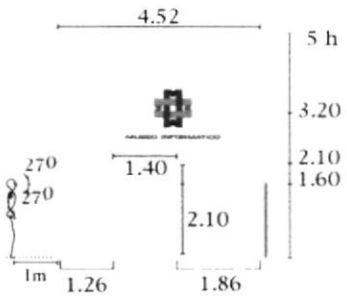
La pared donde está ubicada la puerta de entrada al Museo, se encontrarán varios elementos que la identifiquen.

En la parte superior de la puerta se observará el isotipo del Museo Informático. A la izquierda se ubicará el counter.

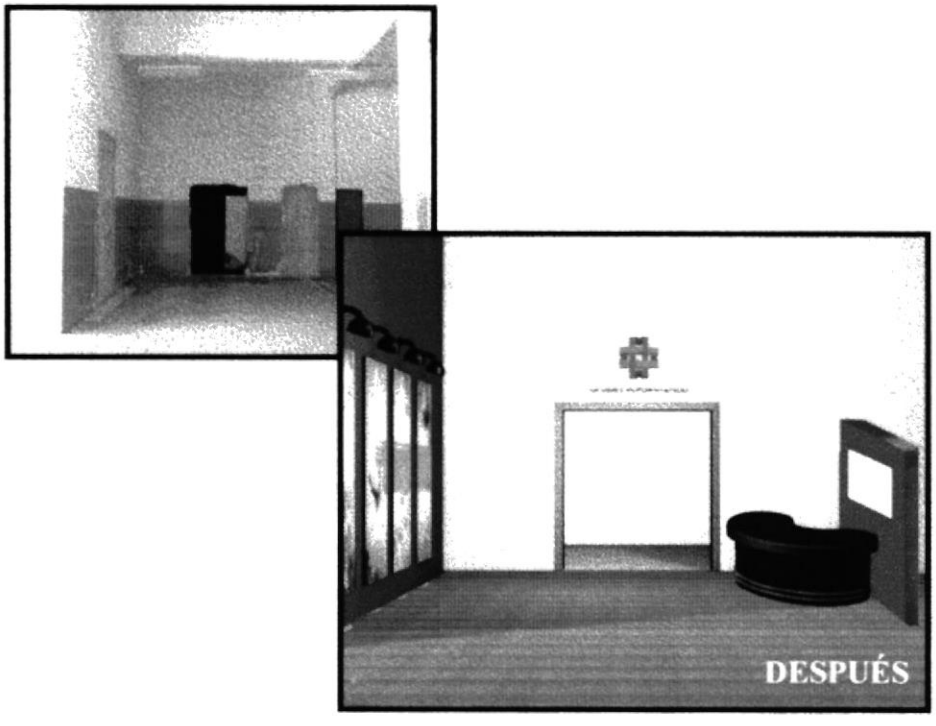
VISTA PERFIL



VISTA FRONTAL



ANTES



2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

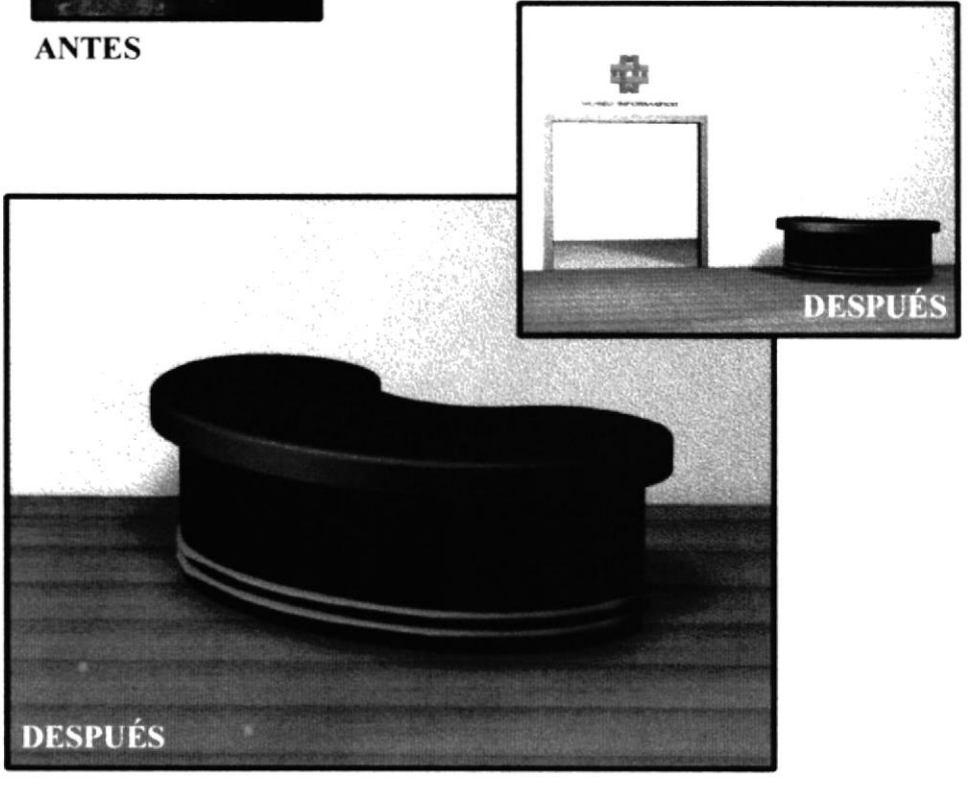
2.3 ÁREA DE ENTRADA Y RECEPCIÓN

2.3.4 COUNTER

Este es un elemento importante al momento del recorrido ya que la persona asignada al counter se encargará de coordinar los grupos de visita. Además estará en contacto con PROTCOM vía telefónica, advirtiendo cualquier novedad.

Se recomienda que la persona asignada al counter debe tener conocimientos de informática y evolución de la misma.

ANTES



2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.3 ÁREA DE ENTRADA Y RECEPCIÓN

2.3.5 PARED FALSA

Como elemento decorativo, se ha desarrollado una pared falsa detrás del counter. En esta pared se ubicará un mapa del Museo Informático, donde se mostrará las diferentes áreas con las que cuenta el museo.

2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.4 ÁREA: PREHISTORIA

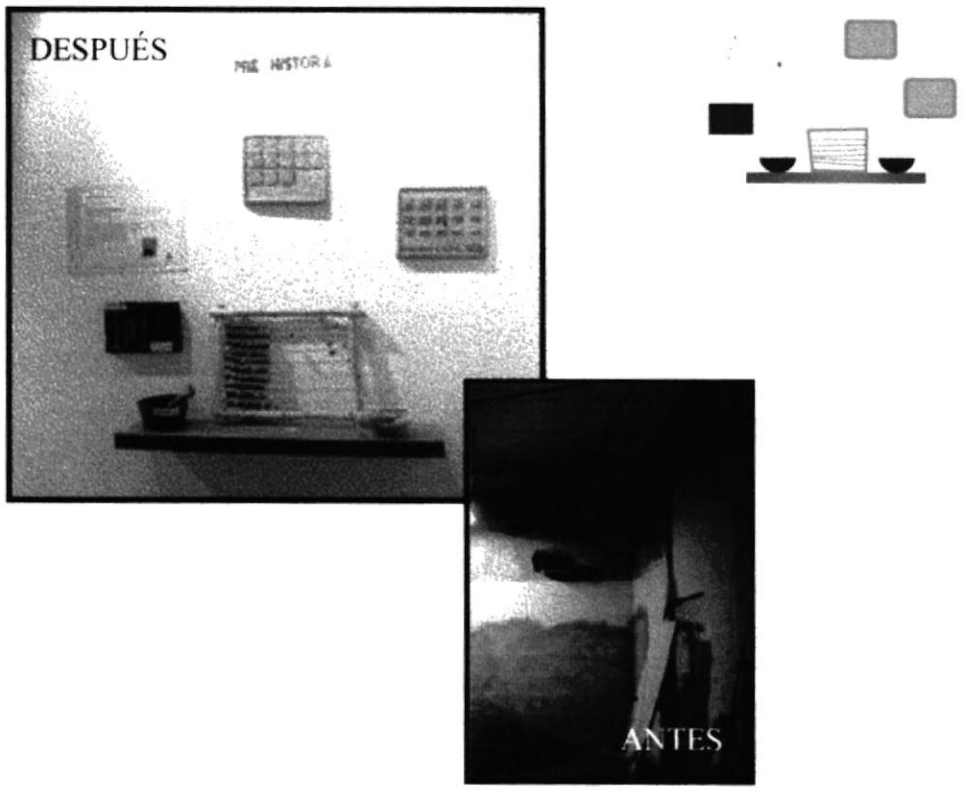
Dentro del diseño museográfico en las paredes se utilizará el color ocre de base, este deberá encontrarse rebajado al 8% (Melon Tropical #111 Latex Supremo -1color x 10 blanco-) de su tono original.

Para la colocación de las piezas se ubicará una repisa, con sus respectivos soportes de acrílico. El modelo de este estante facilita la reubicación de las piezas y re-esctructuración de las mismas.

En esta pared se exhibirá material correspondiente a la Prehistoria. El material a exhibir es el que se detalla a continuación:

- 1 Abaco
- 2 Placas de madera con numerología antigua
- 3 Huesos calados
- Piedras antiguas
- Tabla calada

PARED DE PREHISTORIA



2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

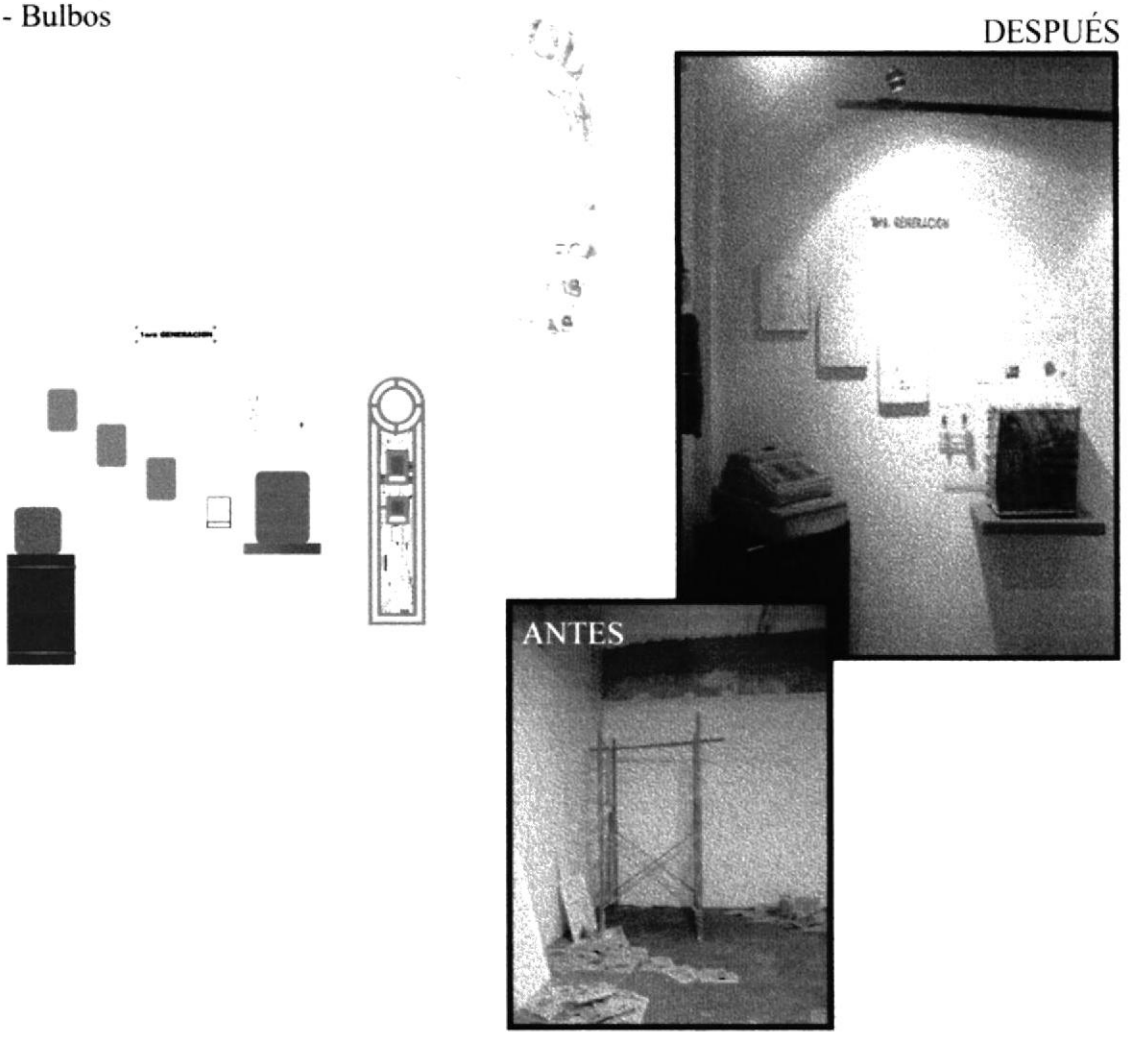
2.5 ÁREA: PRIMERA GENERACIÓN DE COMPUTADORAS

Dentro del diseño museogreafico en las paredes se utilizará el color ocre de base, este deberá encontrarse rebajado al 8% (Melon Tropical #111 Latex Supremo -1color x 10 blanco-) de su tono original.

Para la colocación de las piezas se ubicará una repisa, con sus respectivos soportes de acrílico. El modelo de este estante facilita la reubicación de las piezas y re-esctructuración de las mismas.

En esta pared se exhibirá material correspondiente a la Primera Generación El material a exhibir es el que se detalla a continuación:

- 1 Máquina Registradora.
- 1 Máquina de Bulbos.
- Bulbos

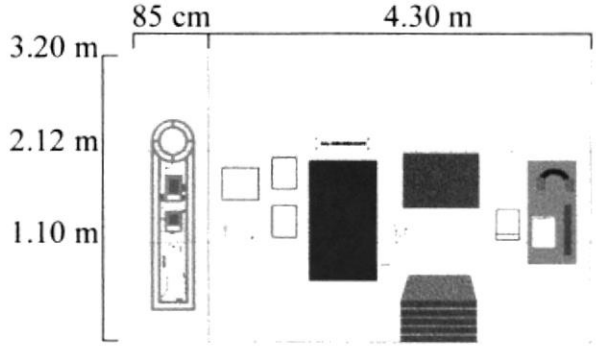


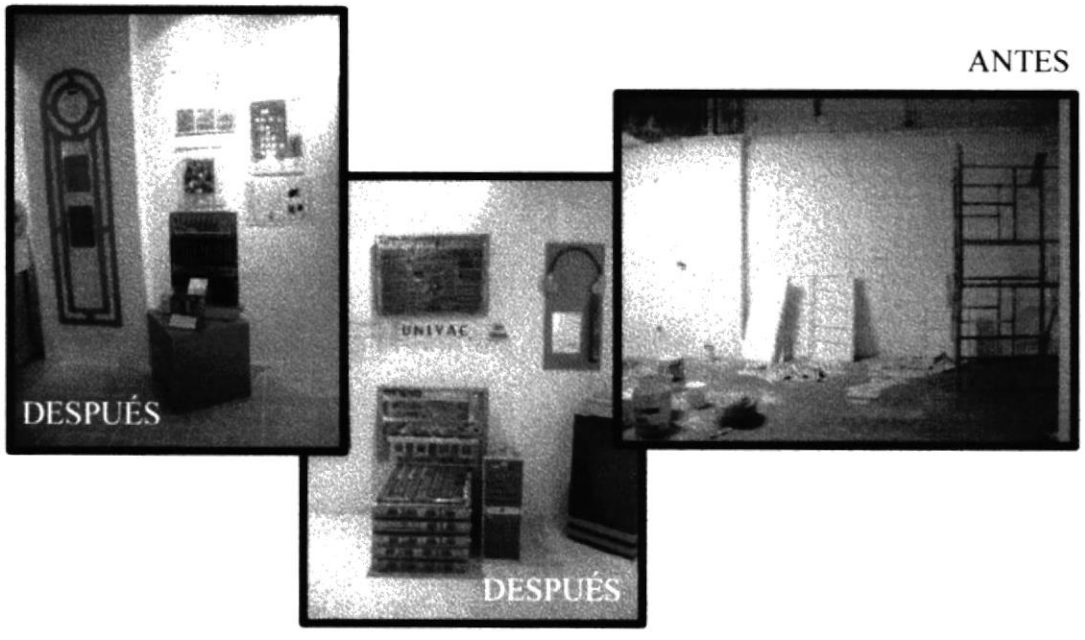
2.6 ÁREA: SEGUNDA GENERACIÓN DE COMPUTADORAS

Dentro del diseño museográfico en las paredes se utilizará el color ocre de base, este deberá encontrarse rebajado al 8% (Melon Tropical #111 Latex Supremo -1color x 10 blanco-) de su tono original.

Para la colocación de las piezas se ubicarán un tablero, con sus respectivos soportes de acrílico. Además se utilizarán piezas de vidrio para facilitar la exposición de artículos pequeños. Esta pared procurará tener más dinamismo debido a que se encuentra frente a la entrada del Museo. Siendo esta una carta de invitación a futuras visitas

En esta pared se exhibirá material correspondiente a la Segunda Generación se expondrá de la siguiente manera:





2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.7 ÁREA: TERCERA GENERACIÓN DE COMPUTADORAS

2.7.1 PRIMERA PARED

Las dos paredes internas correspondientes a los gráficos que se muestran a continuación son las más pequeñas en dimensiones, asignadas a la tercera generación.

Pared azul: Seró pintada de acuerdo al color azul corporativo, bajándolo a un 80% (Melon Tropical #111 Latex Supremo -1color x 10 blanco-) de su porcetaje original. Aquí se exhibirá una gigantografía.

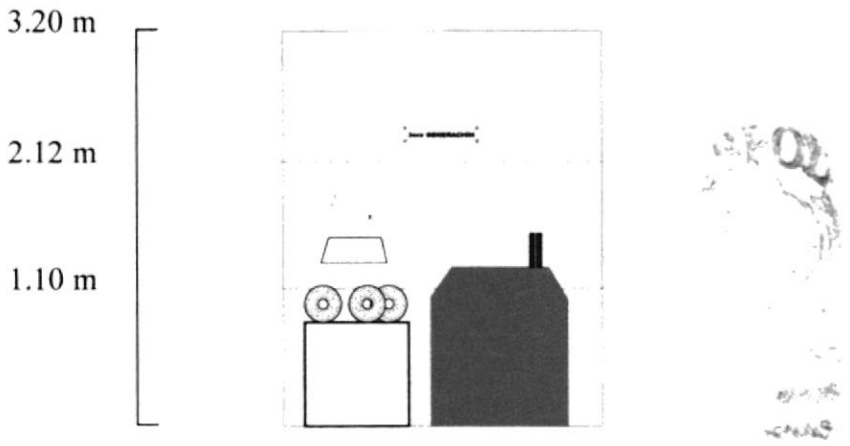
Pared ocre: Existen tres tipos de muebles, una repisa, una percha con sus respectivos acrílicos.

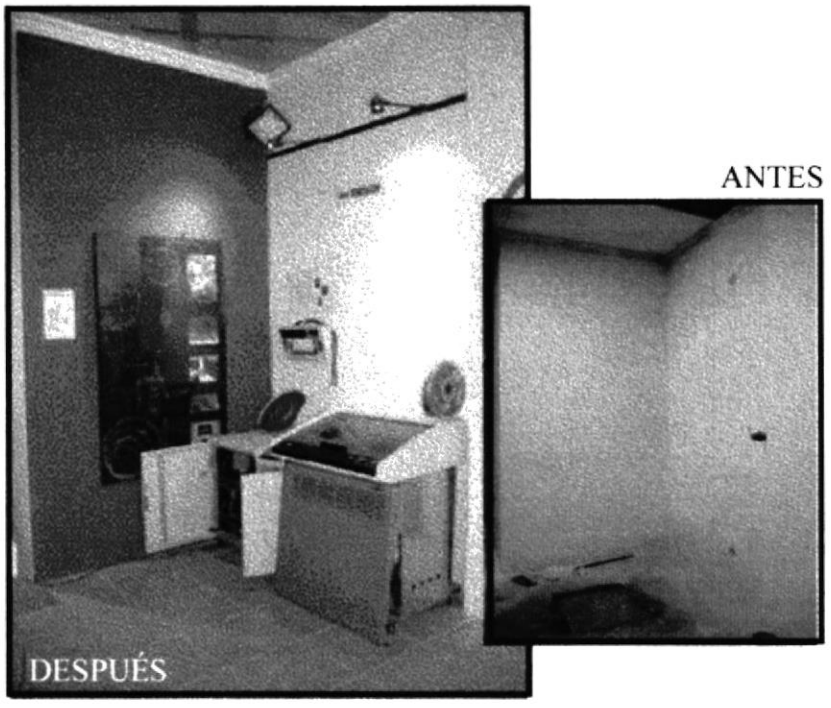
En esta pared se exhibirá material correspondiente a la Tercera Generación se expondrá de la siguiente manera:

2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.7 ÁREA: TERCERA GENERACION DE COMPUTADORAS

2.7.1 PRIMERA PARED



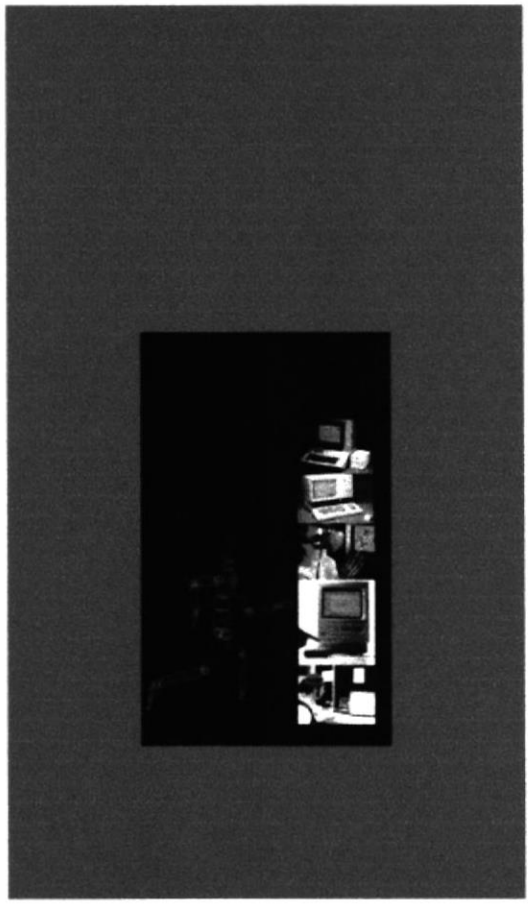


2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.8 ÁREA: TERCERA GENERACIÓN DE COMPUTADORAS

2.7.2 SEGUNDA PARED

Esta pared corresponde a la tercra generación y es el punto de atracción para que el recorrido se siga a cabalidad y no interferir con la presentación que pretende guiar al usuario de manera tal que conozca las diferentes generaciones en orden cronológico.

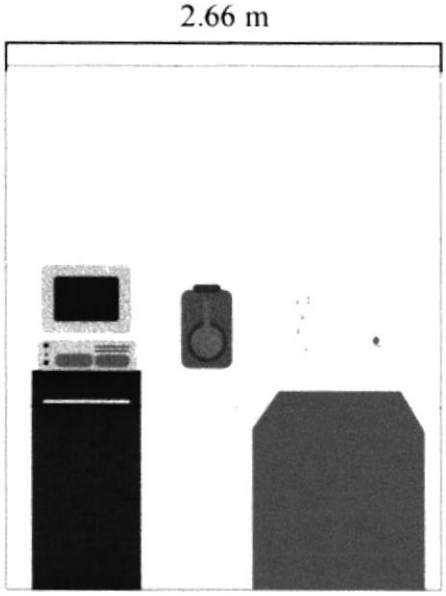


2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.7 ÁREA: TERCERA GENERACIÓN DE COMPUTADORAS

2.7.3 TERCERA PARED

Dentro del diseño museográfico en las paredes se utilizará el color ocre de base, este deberá encontrarse rebajado al 8% (Melon Tropical #111 Latex Supremo -1color x 10 blanco-) de su tono original.



DESPUÉS

2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

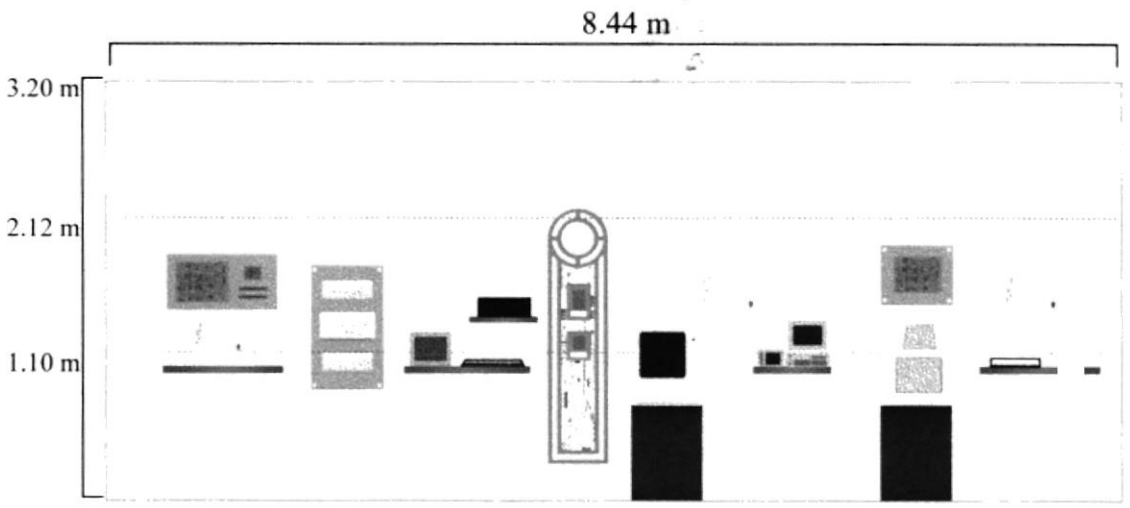
2.8 ÁREA: CUARTA GENERACIÓN DE COMPUTADORAS

2.8.1 PRIMERA PARED

Esta pared corresponde a la cuarta generación. Se pueden apreciar varios diseños de muebles tales como estantes, pedestales, perchas y exhibidores.

Podemos notar que en relación con las otras paredes esta contiene mayor elementos, eso se debe a que esta es la pared más larga que se encuentra dentro del Museo Informático.

En esta pared se exhibirá material correspondiente a la Tercera Generación se expondrá de la siguiente manera:

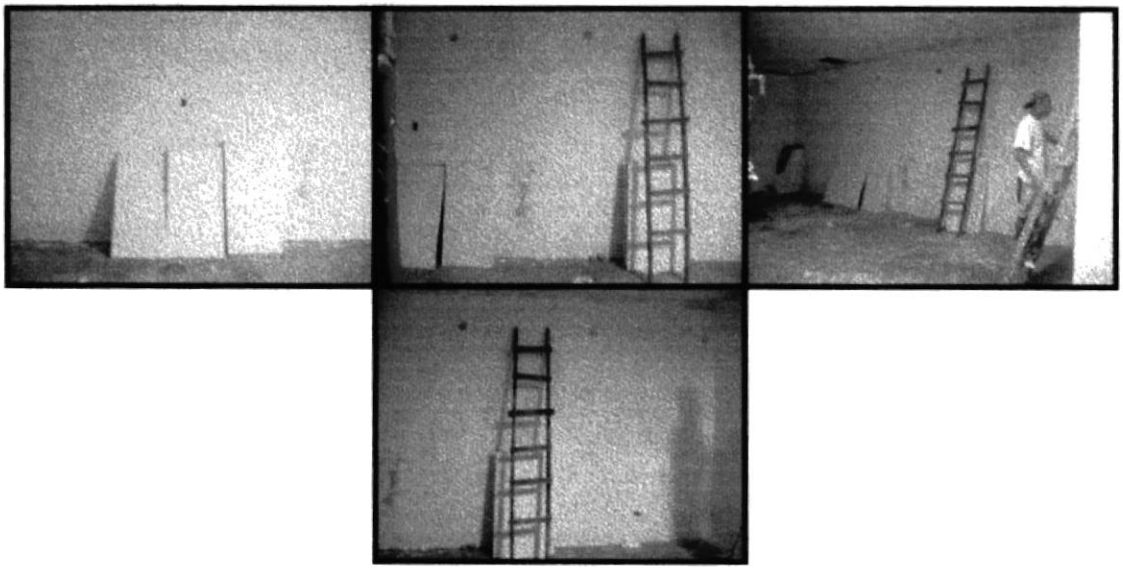


2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

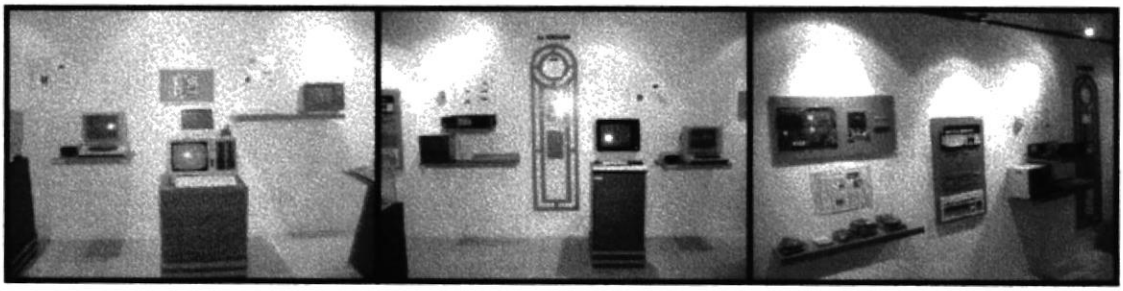
2.8 ÁREA: CUARTA GENERACIÓN DE COMPUTADORAS

2.8.1 PRIMERA PARED

ANTES



DESPUÉS



2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

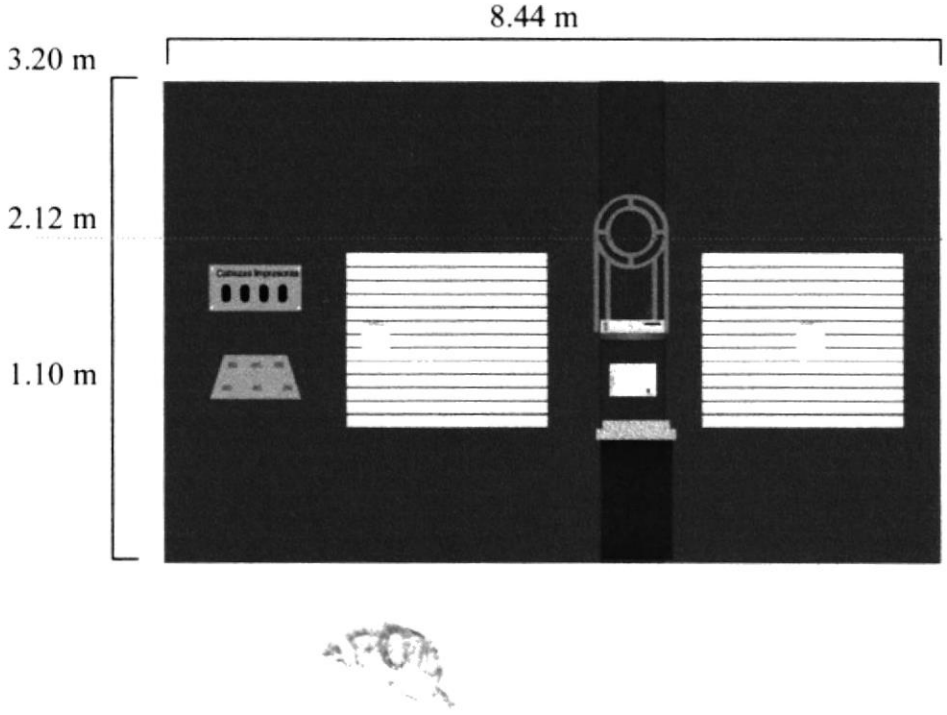
2.8 ÁREA: CUARTA GENERACIÓN DE COMPUTADORAS

2.8.2 SEGUNDAPARED

La pared correspondiente a la cuarta generación, irá pintada en el color azul corporativo rebajado al 80%.

En esta sección se encontrarán máquinas casi actuales, y sus componentes. Como elmentos decorativos se repiten los estantes y pedestales, tratando de mantener la misma línea gráfica.

En esta pared se exhibirá material correspondiente a la cuarta Generación y se expondrá de la siguiente manera:

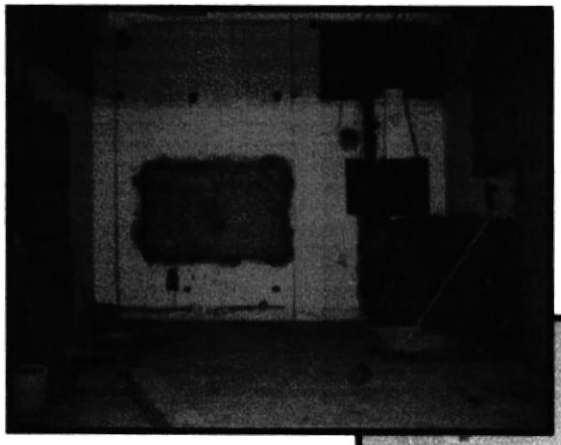


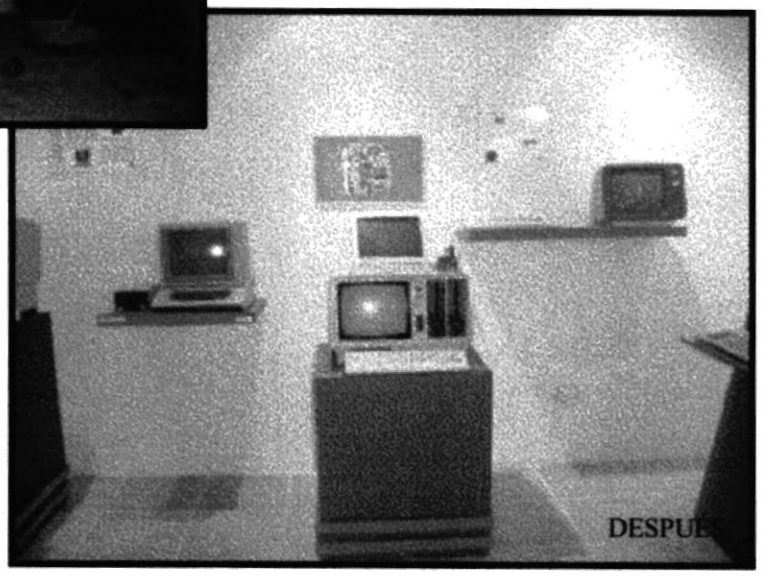
2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.8 ÁREA: CUARTA GENERACION DE COMPUTADORAS

2.8.2 SEGUNDAPARED

ANTES





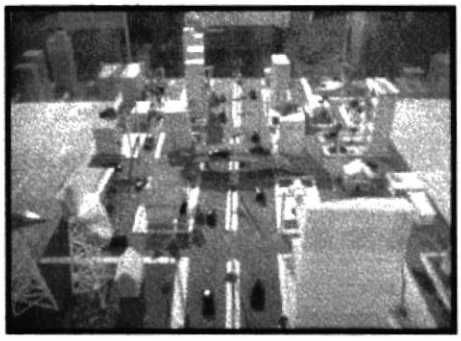
2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.9 ÁREA: INTERNET Y REDES

El área disponible a todo lo referente a redes e internet, se encontrarán varios equipo de última tecnología, con los muebles ya antes descritos como exibidores.

En esta sección se podrán apreciar una maqueta haciendo alusión a este tema. En esta pared se exhibirá material correspondiente a la cuarta se expondrá de la siguiente manera:

MAQUETA



ANTES

2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

2.10 ÁREA: PARED DIVISORIA

Para que el recorrido siga su secuencialidad, se optó por crear una pared falsa en la cual se encontrarán una gigantografía de 90 x 150 la misma que narrará lo que nos puede deparar la tecnología y al otro lado las placas de agradecimiento a las personas y entidades que colaboraron en esta obra.

ANTES

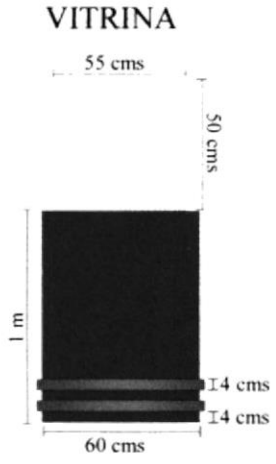
2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

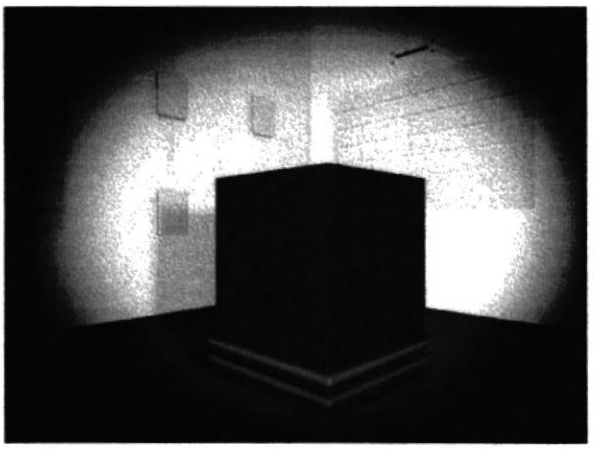
2.11 DISEÑO DE MATERIALES Y MOBILIARIO COMPLEMENTARIO

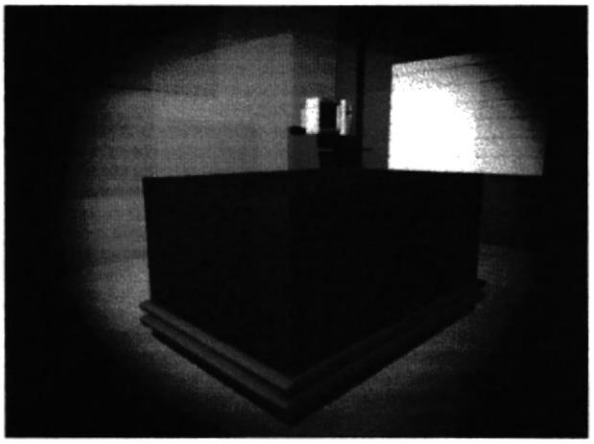
2.11.1 ELABORACIÓN DE VITRINAS

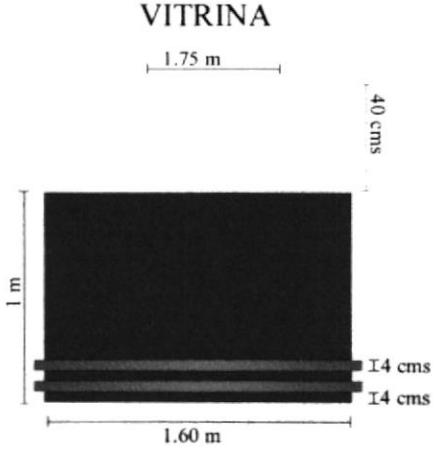
Para la exhibición de piezas en el Museo Informático, se presentaron variantes en los diseños para vitrinas.

La más óptima y funcional es la que se muestra en la gráfica, que consta de una base de madera donde la parte superior será de vidrio y poder visualizar la muestra del Museo. Esto servirá para darle mayor variedad a la museografía y que resulte atractiva y poco monotona.







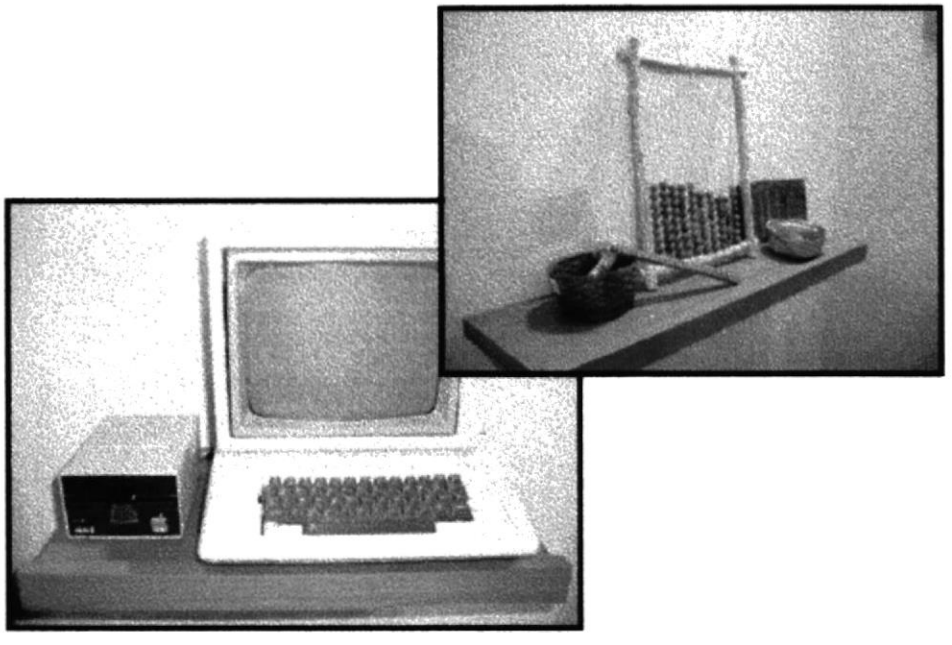


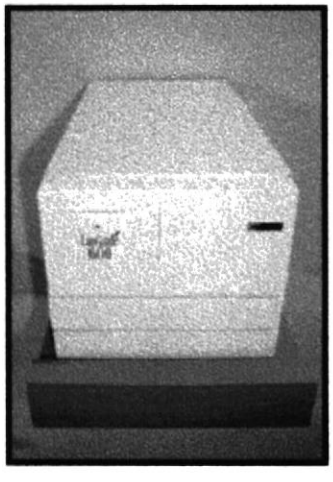
2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

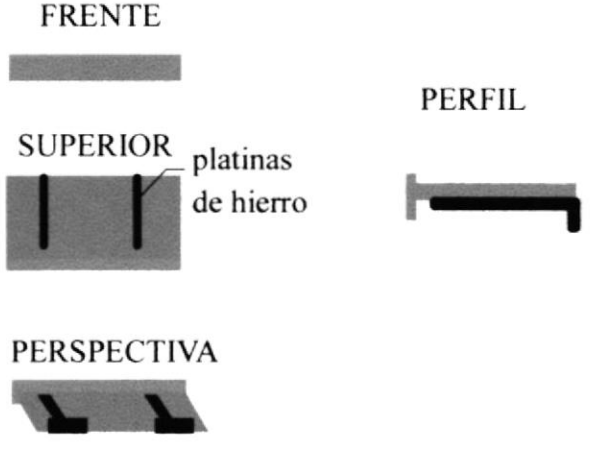
2.11.2 ELABORACIÓN DE REPISAS

Dentro del diseño museográfico se planteó realizar varias plataformas de madera en diferentes dimensiones, se establecerán de 3 a 5 formatos standart con sus respectivos pie de amigo, para mayor confort y control de espacio.

Esto nos permitirá visualizar las muestras a exponerse con mayor comodidad para el expectador.



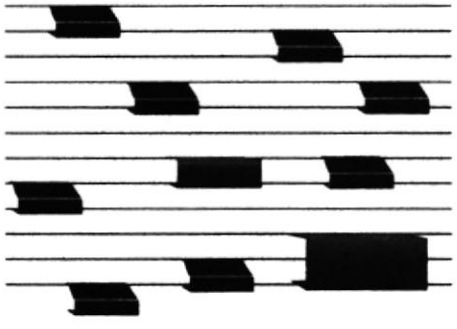


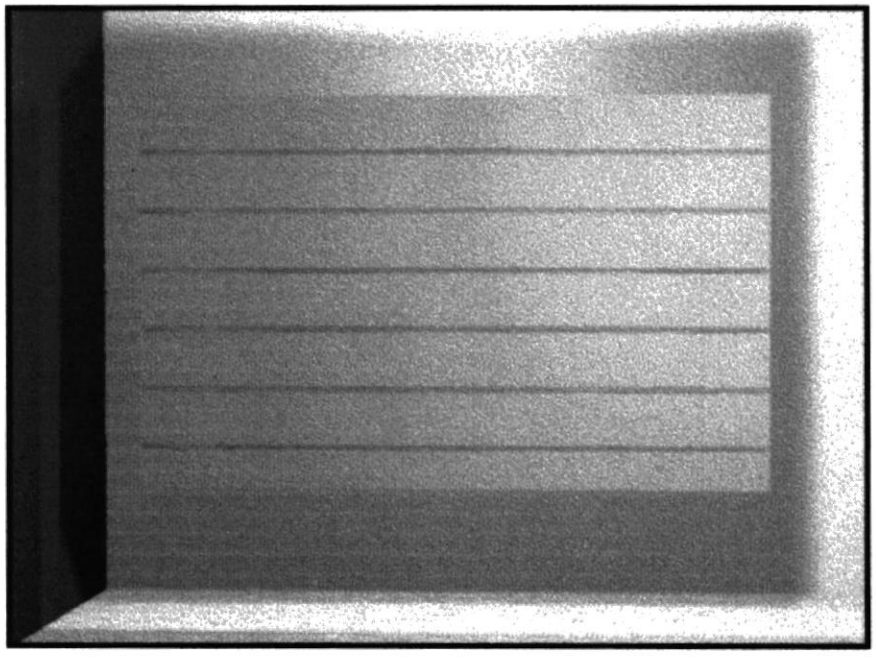


2.11.3 ELABORACIÓN DE EXIBIDORES

Una de las opciones que se tomó a la hora de elaborar una solución para enseñar las piezas de manera ordenada, es la creación de Exibidores o displays que nos dan la alternativa de movilizar las piezas según las necesidades, debido a que estos exibidores están compuestos de plataformas de acrílico.

Esto da pié a que si el museo necesita ser reestructurado, no hay inconveniente en su realización.





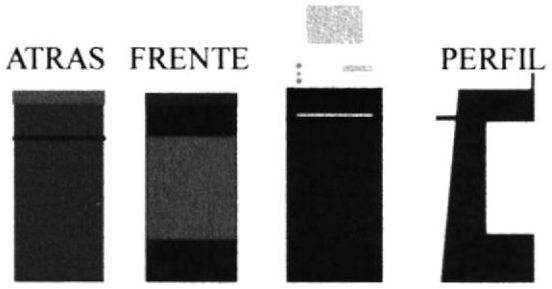
2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

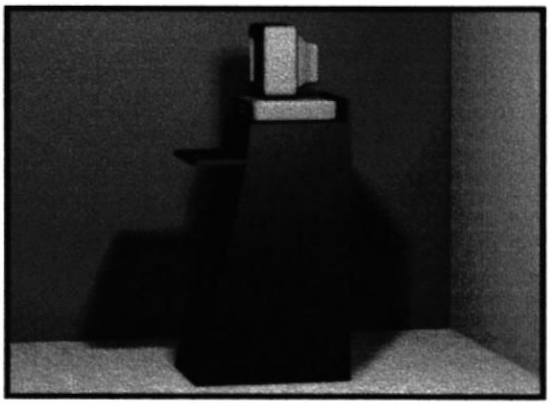
2.11.4 ELABORACIÓN DE MUEBLES PARA ORDENADORES

Este es uno de los tres exhibidores de computadoras que se encontrarán dentro del Museo, en ellos se instalarán varios ordenadores

Dichas máquinas se encontrarán en funcionamiento con su respectivo sistema operativo acorde a su generación. Cada estructura varía de acuerdo al tamaño de los computadores.

El objetivo de este tipo de exhibidor es dar al diseño interno más agilidad y dinamismo.





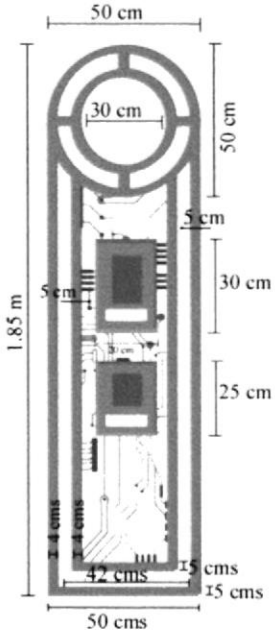
2. DISEÑO MUSEOGRÁFICO

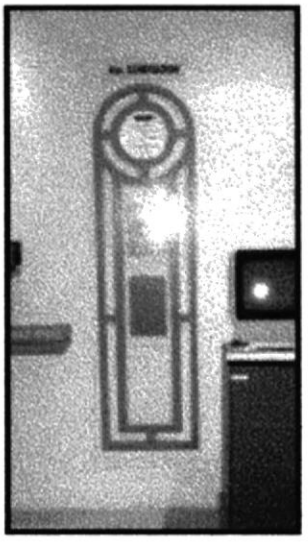
2.11.5 ELABORACIÓN DE SEPARADORES

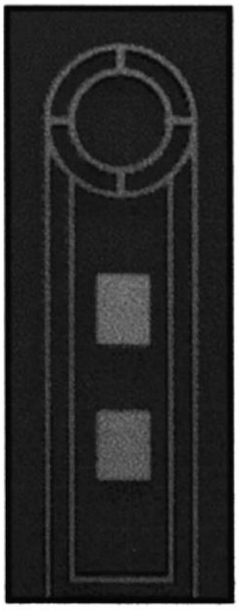
La parte interna del Museo Informático estará conformada por diferentes muebles tipo pedestal, estos podrán ser utilizados como elementos decorativos o exhibidores.

Estos servirán para darle mayor sobriedad y una apariencia más cálida al área en cuestión.

Las medidas del mobiliario deberán ser respetadas y se explican detalladamente en este manual.







2.11.6 ELABORACIÓN DE ACRILICOS

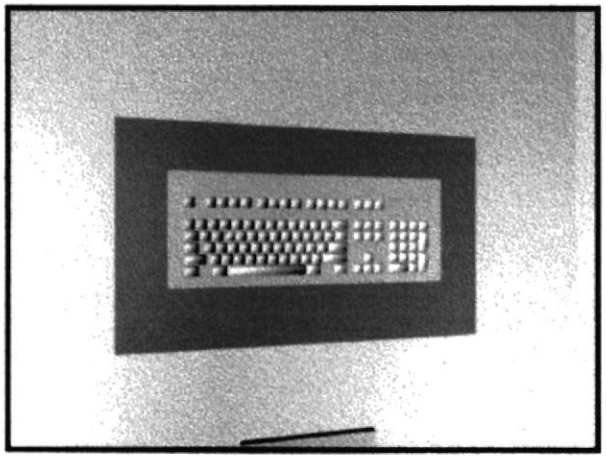
Una parte importante en el diseño lo constituyen los rótulos. Estos cumpliran la función de guía para el visitante, además de encontrarse debidamente ubicados en cada área ó etapa a la que va incursionando, es una manera diferente de exhibir las piezas.

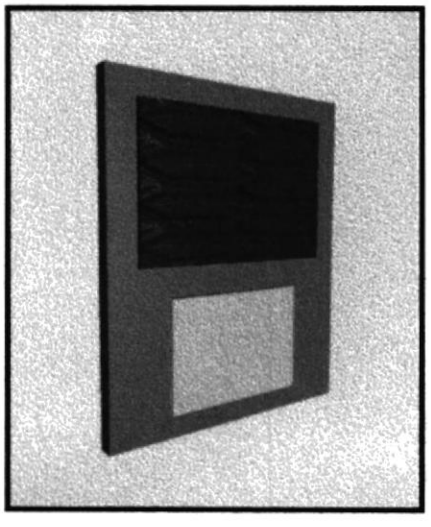
ESPOL

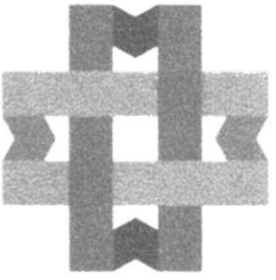
ROTULOS

2.11.7 ELABORACIÓN DE TABLEROS

Para exposición de ciertos objetos tales como teclados que necesitan ser vistos de un ángulo diferente, por esta razón se optó por exibirlos en tableros se diferentes tamaños de acuerdo al tamaño de cada uno de los objetos que vayan a ser presentados.







CAPITULO 3
Cédulas Explicativas

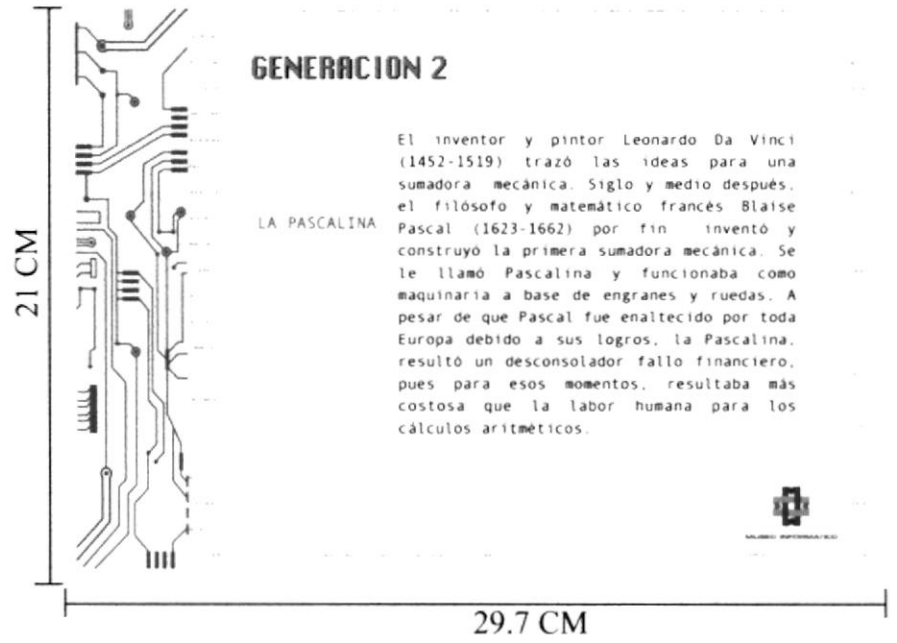
3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.1 DISEÑO DE CÉDULAS

Este es un elemento importante en la Museografía. En las cédulas informativas se ubicará todo el texto respectivo a cada pieza.

Se emplearean dos formatos standares como el A4 y tabloide, para llevar un mejor control y utilización del espacio

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4 Vertical



3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.2 ENTRADA Y RECEPCIÓN

3.2.1 CÉDULA PRIMERA AEROGRAFÍA: EL PRINCIPIO

En esta área debido a que las aerografías a exponer miden 80cms x 180cms, se optó por reducir el tamaño de las cédulas a la mitad de una A4 para no crear ruido visual.

Esta cédula relata como desde el principio de los tiempos los seres humanos teníamos la inquietud de que podíamos realizar cosas .

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Mitad A4

3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

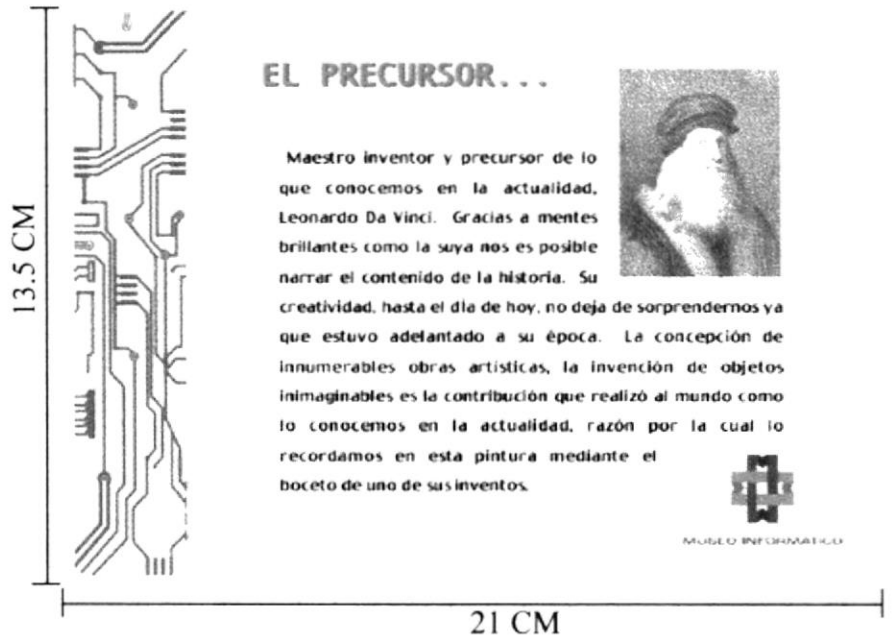
3.2 ENTRADA Y RECEPCIÓN

3.2.2 CÉDULA SEGUNDA AEROGRAFÍA: EL PRECURSOR

En esta área debido a que las aerografías a exponer miden 80cms x 180cms, se optó por reducir el tamaño de las cédulas a la mitad de una A4 para no crear ruido visual.

Esta cédula narra la historia el precursor de la historia como la conocemos en la actualiddad, este personaje es Leonardo Da Vinci.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Mitad A4



3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

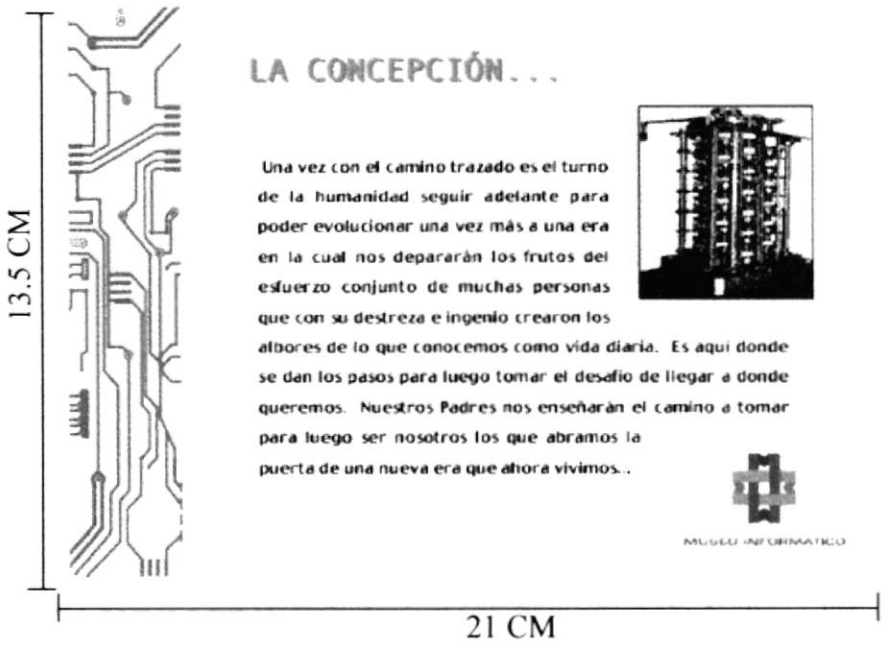
3.2 ENTRADA Y RECEPCIÓN

3.2.3 CÉDULA TERCERA AEROGRAFÍA: LA CONCEPCIÓN

En esta área debido a que las aerografías a exponer miden 80cms x 180cms, se optó por reducir el tamaño de las cédulas a la mitad de una A4 para no crear ruido visual.

Esta cédula narra los primeros pasos que se dieron en la evolución de la computación.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Mitad A4



3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

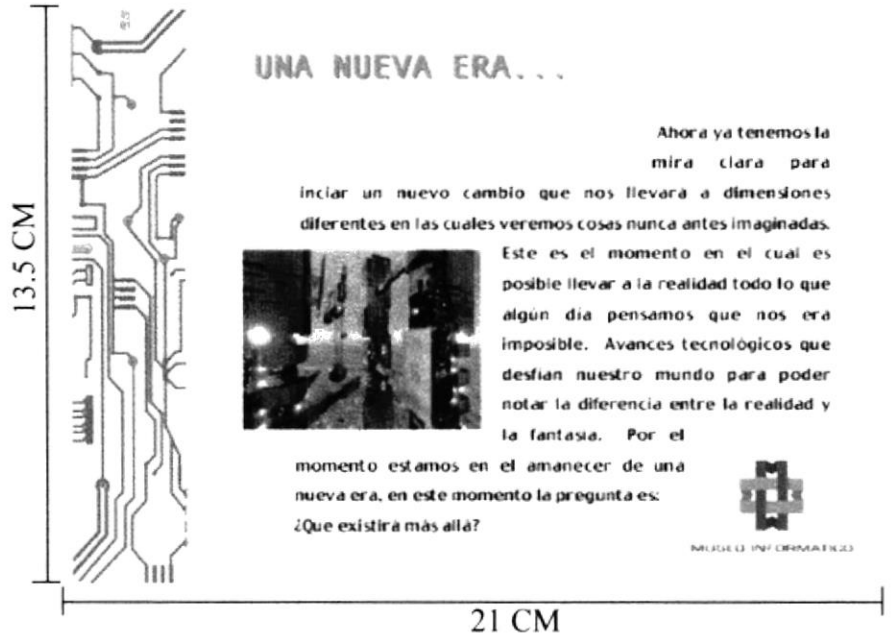
3.2 ENTRADA Y RECEPCIÓN

3.2.4 CÉDULA CUARTA AEROGRAFÍA: UNA NUEVA ERA

En esta área debido a que las aerografías a exponer miden 80cms x 180cms, se optó por reducir el tamaño de las cédulas a la mitad de una A4 para no crear ruido visual.

La última cédula nos cuenta que es lo que hemos alcanzado como cultura y que podemos lograr ya que estamos al inicio de lo que nos depara el futuro.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Mitad A4



3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.3 PREHISTORIA

3.3.1 CÉDULA PREHISTORIA

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la prehistoria. En la misma existen restos de lo que fue nuestra civilización y la necesidad de métodos de cálculo tales como huesos calados e impresiones en madera.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide

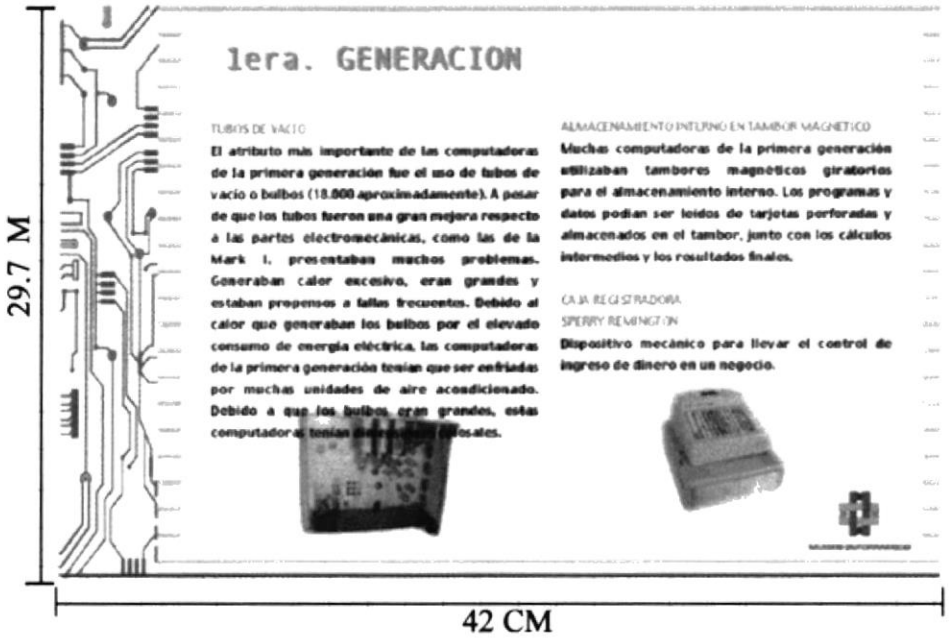
3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.4 PRIMERA GENERACIÓN

3.4.1 CÉDULA PRIMERA GENERACIÓN

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la primera generación. En la misma encontramos una breve reseña de los primeros pasos dela computación como lo son la máquina de bulbos y una caja registradora utilizada para realizar cálculos matemáticos.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide



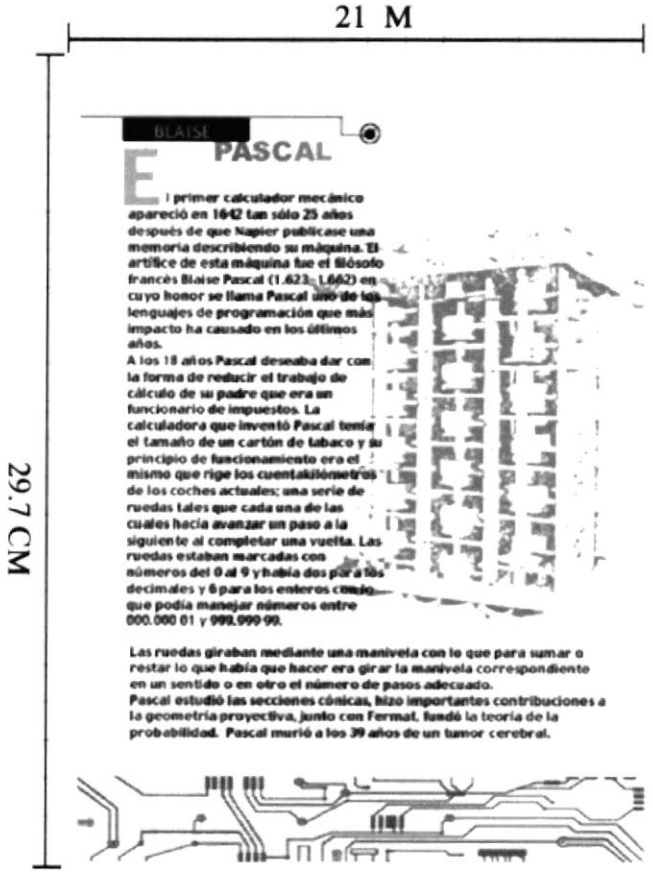
3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.4 PRIMERA GENERACIÓN

3.4.2 CÉDULA PRIMERA GENERACIÓN: BLAISE PASCAL

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la primera generación. En la misma encontramos una breve reseña de la influencia que Blaise Pascal tuvo en los inicios de la computación.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4



3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.4 PRIMERA GENERACIÓN

3.4.3 CÉDULA PRIMERA GENERACIÓN: ADA LOVELACE

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la primera generación. En la misma encontramos una breve reseña de la influencia que Ada Augusta Lovelace tuvo en los inicios de la computación.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4

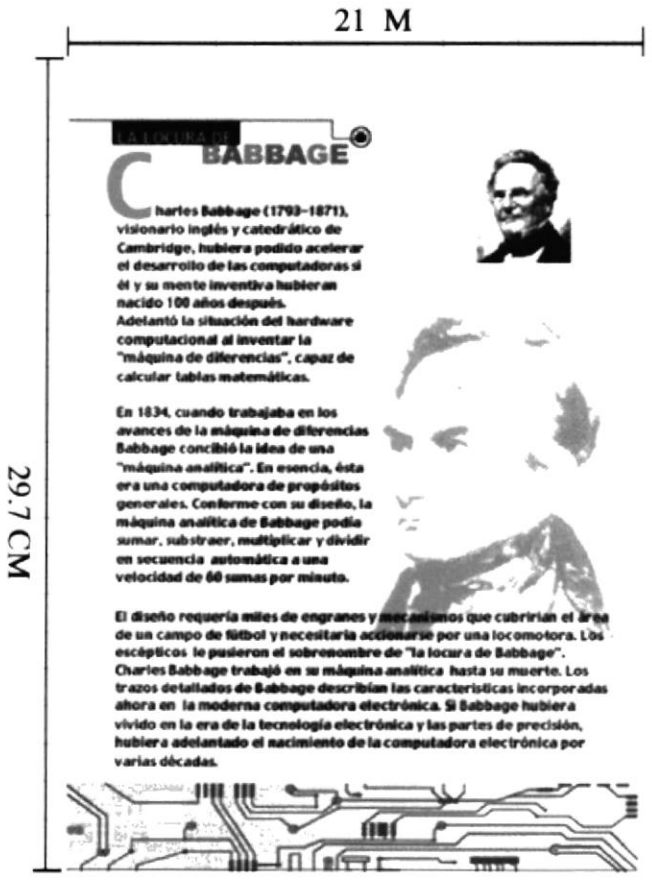
3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.4 PRIMERA GENERACIÓN

3.4.4 CÉDULA PRIMERA GENERACIÓN: LA LOCURA DE BABBAGE

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la primera generación. En la misma encontramos una breve reseña de la influencia que Charles Babbage tuvo en los inicios de la computación.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4



3.5 SEGUNDA GENERACIÓN

3.5.1 CÉDULA SEGUNDA GENERACIÓN

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la segunda generación. En la misma encontramos una breve reseña de las primeras computadoras como lo es la UNIVAC II, usada para el espionaje Estadounidense hacia los Rusos. Probablemente esta es la única computadora existente de la segunda generación.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide

3.6 TERCERA GENERACIÓN

3.6.1 CÉDULA TERCERA GENERACIÓN: RESÚMEN

Esta cédula está ubicada en la primera pared marrón correspondiente a la tercera generación. En la misma encontramos un breve resúmen de lo que se trata la tercera generación y su proceso de miniturización.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide

3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.6 TERCERA GENERACIÓN

3.6.2 CÉDULA TERCERA GENERACIÓN: IBM

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la tercera generación. En la misma encontramos un Disco Duro IBM 4341 perteneciente a una gran máquina que tuvo que distribuirse en diferentes espacios.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide

3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.7 CUARTA GENERACIÓN

3.7.1 CÉDULA CUARTA GENERACIÓN: CPU TANDY, TERMINAL WYSE Y COCO COMPUTER

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la cuarta generación. En la misma encontramos una base de madera forrada con melamínico de color azul en la cual reposa un CPU Tandy modelo 158. En una repisa cercana se encuentra un terminal WYSE y una computadora conocida como COCO Computer.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide

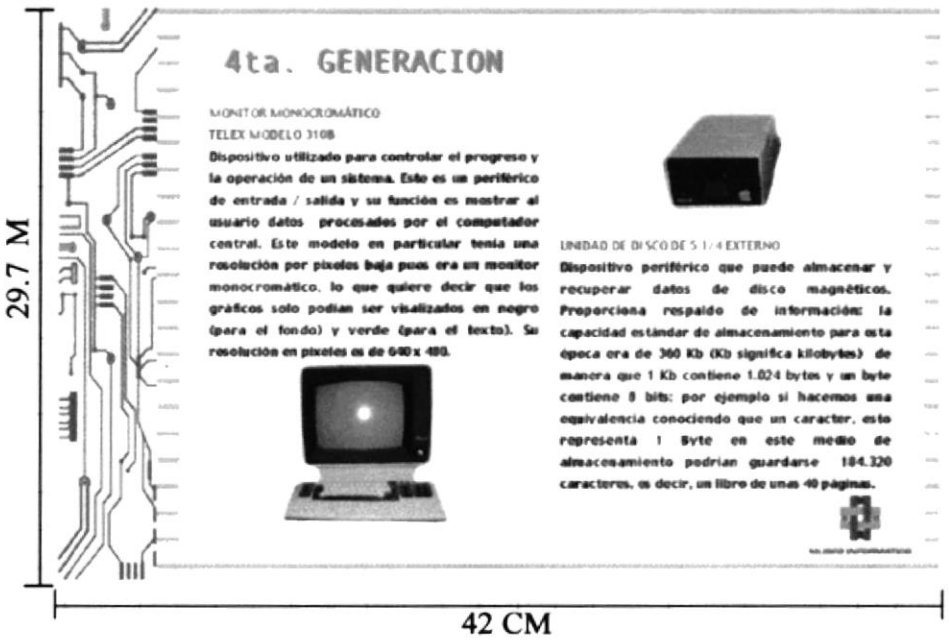
3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.7 CUARTA GENERACIÓN

3.7.2 CÉDULA CUARTA GENERACIÓN: TERMINAL TELEX Y DISKETERA ESTERNA DE 5 1/4

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la cuarta generación. En la misma encontramos una base de madera forrada con melamínico de color azul en la cual reposa una terminal telex con su resectivo teclado. Además en una repisa adjunta se encuentra una diskettera externa de 5 1/4 de capacidad.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide



3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.7 CUARTA GENERACIÓN

3.7.3 CÉDULA CUARTA GENERACIÓN: MONITOR ORANGE, APPLE II, ATARI 51 OST, CPU IBM 8056

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la cuarta generación. En la misma encontramos dos tableros en los cuales se ubican un CPU deshuesado para su observación interna. Además en la repisa restante encontramos un computador Atari con su respectvo monitor.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide

3.7 CUARTA GENERACIÓN

3.7.4 CÉDULA CUARTA GENERACIÓN: TECLADO, TARJETA PRINCIPAL DE IBM PS/2, TARJETA PRINCIPAL INTEL 486 SX Y DISCO DURO

Esta cédula está ubicada en la pared marrón correspondiente a la cuarta generación. En la misma encontramos un tablero de color aya con las descripciones de un teclado deshuesado y además con una repisa conteniendo la evolución de los discos duros a través de la historia.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide

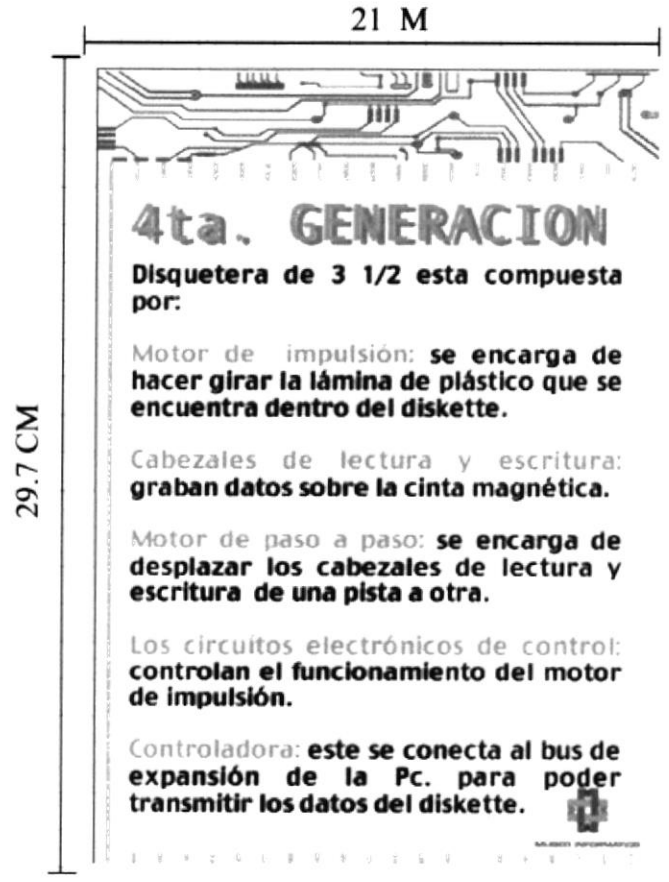
3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.7 CUARTA GENERACIÓN

3.7.5 CÉDULA CUARTA GENERACIÓN: DISKETERA DE 3 1/2

Esta cédula está ubicada en la pared azul correspondiente a la cuarta generación. En la misma encontramos un tablero ranurado con la unidad interna de un diskette de 3 1/2 deshuesada para que de esta forma se pueda apreciar sus componente internos y su funcionamiento.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4



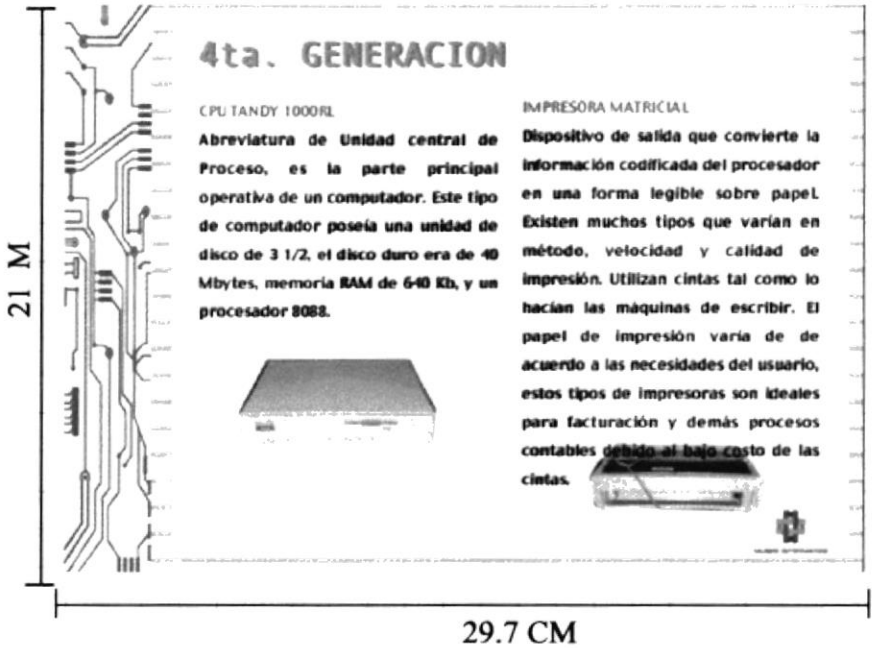
3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.7 CUARTA GENERACIÓN

3.7.6 CÉDULA CUARTA GENERACIÓN: CPU TANDY, IMPRESORA EPSON MATRICIAL

Esta cédula está ubicada en el pilar de la pared azul correspondiente a la cuarta generación ya que se hace un pequeño paréntesis en lo que a historia se refiere con los tableros ranurados ubicados a sus costados.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4



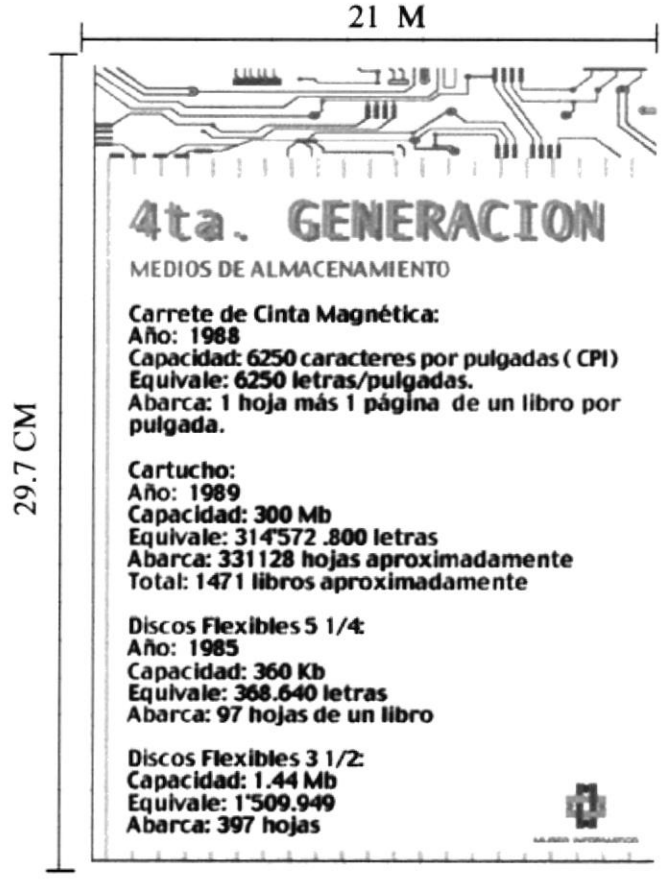
3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.7 CUARTA GENERACIÓN

3.7.7 CÉDULA CUARTA GENERACIÓN: MEDIOS DE ALMACENAMIENTO

Esta cédula está ubicada en la pared azul donde se encuentran los diferentes medios de almacenamiento desde la tarjeta perforada pasando por las cintas magnéticas hasta llegar a los mini disc que utilizamos en la actualidad.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4



3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.8 CÉDULAS REDONDAS

Esta cédula está ubicada en la parte redonda de los pedestales ya que la función de estas es dar un resúmen de las generaciones a seguir.

3.8.1 CÉDULAS REDONDAS: PRIMERA GENERACIÓN

Esta cédula está ubicada en la parte redonda del pedestal representativo de la primera generación de computadoras.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide

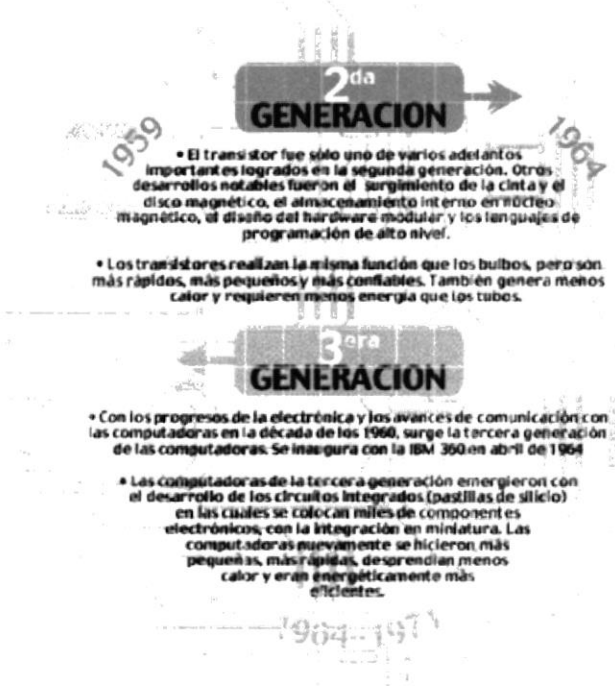
3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.8 CÉDULAS REDONDAS

3.8.2 CÉDULAS REDONDAS: SEGUNDA Y TERCERA GENERACIÓN

Esta cédula está ubicada en la parte redonda del pedestal representativo de la segunda y tercera generación de computadoras.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide



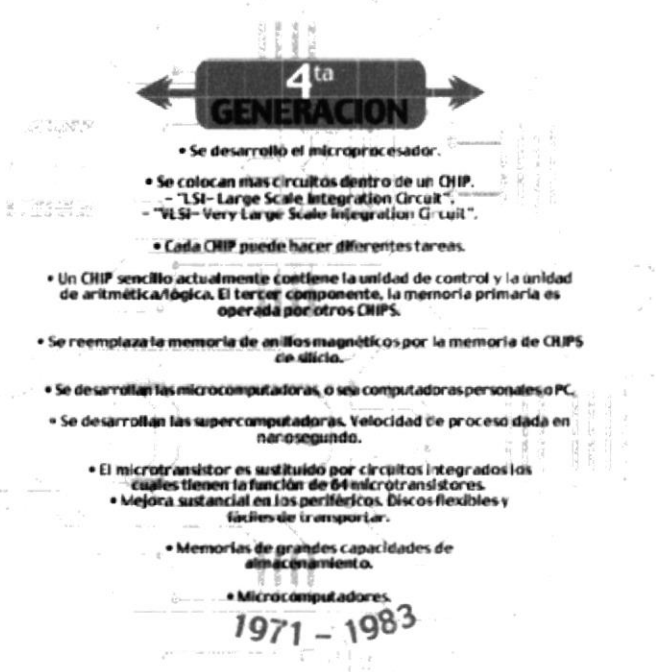
3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.8 CÉDULAS REDONDAS

3.8.3 CÉDULAS REDONDAS: CUARTA GENERACIÓN

Esta cédula está ubicada en la parte redonda del pedestal representativo de la cuarta generación de computadoras.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide



3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.8 CÉDULAS REDONDAS

3.8.3 CÉDULAS REDONDAS: CUARTA GENERACIÓN

Esta cédula está ubicada en la parte redonda del pedestal representativo de la cuarta generación de computadoras.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide

3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.8 CÉDULAS REDONDAS

3.8.3 CÉDULAS REDONDAS: INTERNET Y REDES

Esta cédula está ubicada en la parte redonda del pedestal representativo de la era de internet y redes.

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato Tabloide

3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.9 PLACAS DE AGRADECIMIENTO

Estas placas indican el personal que colaboró de diferentes formas con la elaboración y estructuración del Museo Informático, ya sean empresas o personas particulares.

3.9.1 CÉDULA PLACAS DE AGRADECIMIENTO: RECONOCIMIENTO AL RECTOR *VICTOR BASTIDAS*

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4

3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.9 PLACAS DE AGRADECIMIENTO

3.9.2 CÉDULA PLACAS DE AGRADECIMIENTO: DONANTES

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4

3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.9 PLACAS DE AGRADECIMIENTO

3.9.3 CÉDULA PLACAS DE AGRADECIMIENTO: AUSPICIANTES

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4

3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.9 PLACAS DE AGRADECIMIENTO

3.9.4 CÉDULA PLACAS DE AGRADECIMIENTO: EQUIPO DE TRABAJO, MENTALIZADOR Y DIRECTOR DE PROYECTO

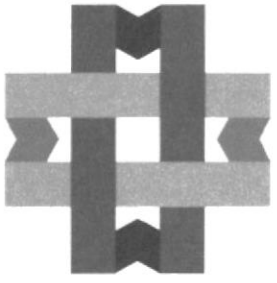
CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4

3 CÉDULAS EXPLICATIVAS

3.9 PLACAS DE AGRADECIMIENTO

3.9.5 CÉDULA PLACAS DE AGRADECIMIENTO: PERSONAL DE APOYO

CÉDULAS INFORMATIVAS
Formato A4



MUSEO INFORMATICO

CAPÍTULO 4
Imagen

4 MANUAL DE MARCA

4.1 ANTECEDENTES

Con el Museo Informático no sólo se quiere crear un espacio donde personas (grandes y chicos), puedan venir a observar la evolución tecnológica que han experimentado las computadoras a través del tiempo, sino que también se exhibirán las diferencias existentes en cada uno de los equipos, sus ventajas y desventajas conforme a la fecha y época en que cada una fue creada.

En el Museo informático se desea crear un ambiente novedoso, atractivo y moderno en donde los visitantes se encuentren motivados a volver. En cuanto al exterior del museo se deberá crear el mismo efecto que en el interior, tomando en cuenta la arquitectura del Malecón 2000 y la nueva imagen de PROTCOM, que se está planteando en otro proyecto.

Con éste proyecto se busca promover a la institución ESPOL PROTCOM, ya que se reafirma ante la sociedad el compromiso serio e irrevocable que tiene la Universidad como entidad educativa.

4 MANUAL DE MARCA

4.2 MANUAL DE MARCA

La idea del Museo Informático, nace a partir de la necesidad de rescatar la tecnología que ha contribuido al desarrollo y educación de innumerables estudiantes cuya función dentro de la sociedad es aportar con respuestas a muchas interrogantes que se puedan suscitar en esta área, sirviéndole este como una guía práctica.

Lo planteado en este manual es nuestra propuesta, para usted!, sugerimos tomarla en consideración ya que todas las alternativas aquí planteadas fueron cuidadosamente estudiadas pensando en reforzar la imagen, en beneficio de la institución.

Este manual de marca está dirigido especificamente a diseñadores gráficos y a toda persona encargada del área de marketing y comunicación para su correcta difusión.

4 MANUAL DE MARCA

4.3 ¿PARA QUÉ SIRVE ESTE MANUAL?

El contenido de este manual indica claramente como debe ser utilizado el iconotipo del Museo Informático, el por qué? se eligio los colores corporativos, tipografías, diseño de vitrinas, ubicación y distribución de las piezas a exhibir.

El objetivo de este manual de marca es ofrecer una guía completa y la ayuda necesaria para el correcto uso del logotipo con todas sus variantes y aplicaciones.

4 MANUAL DE MARCA

4.4 GRAFIMETRÍA

Para construir la marca se deben considerar las proporciones, las formas rectangulares, el eje y el espacio entre el iconotipo y el logotipo.

Del área total de la marca, el logotipo cubre el 100 %, el ancho y altura del iconotipo ocupa el 39.9 %.

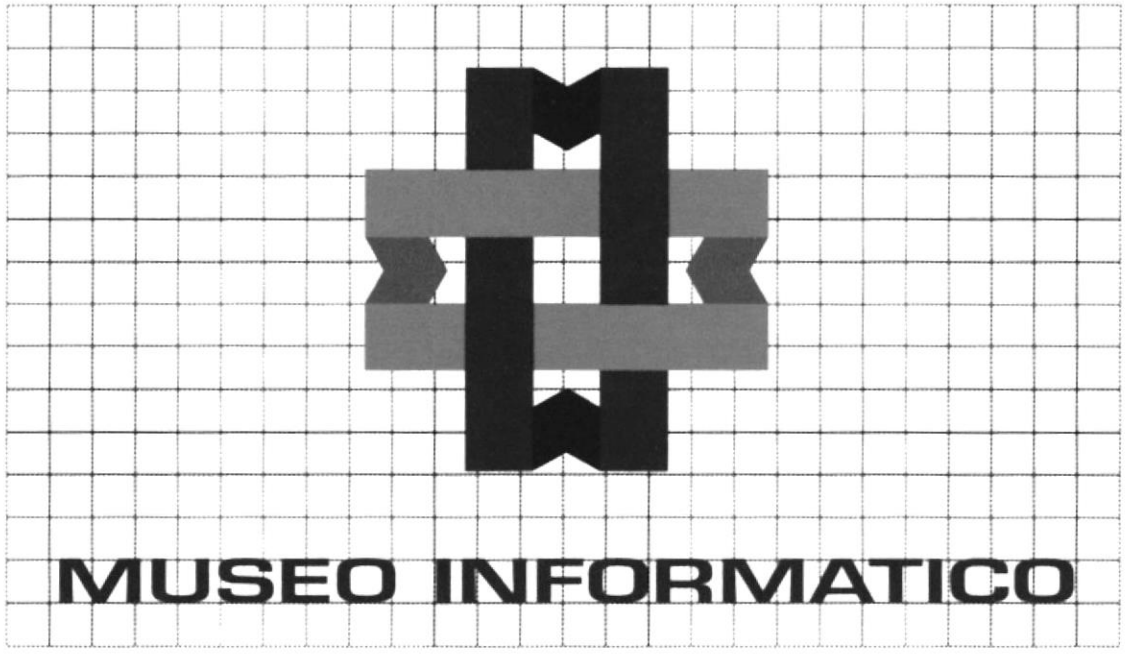
La altura del logotipo (Parte escrita) cubre el 4.25 %.

La distancia que hay entre el iconotipo y el logotipo es del 8.50 %. (Dos veces la altura del Logotipo).

La altura total del isotipo es del 52.55 %

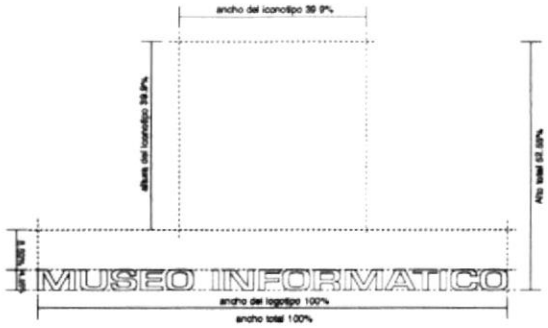
Si se va ha reproducir el isotipo manualmente, es necesario hacerlo de la manera como está ilustrado en sta página, ó también puede hacer una retícula y reproducirlo.

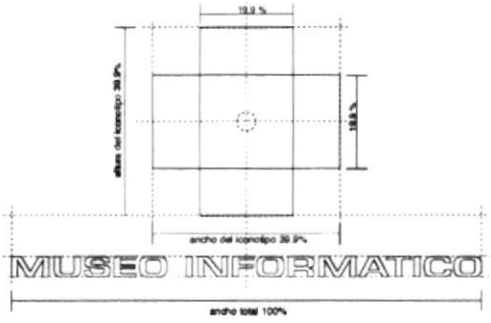
Para los colores se deberá consultar la cromática en éste manual.

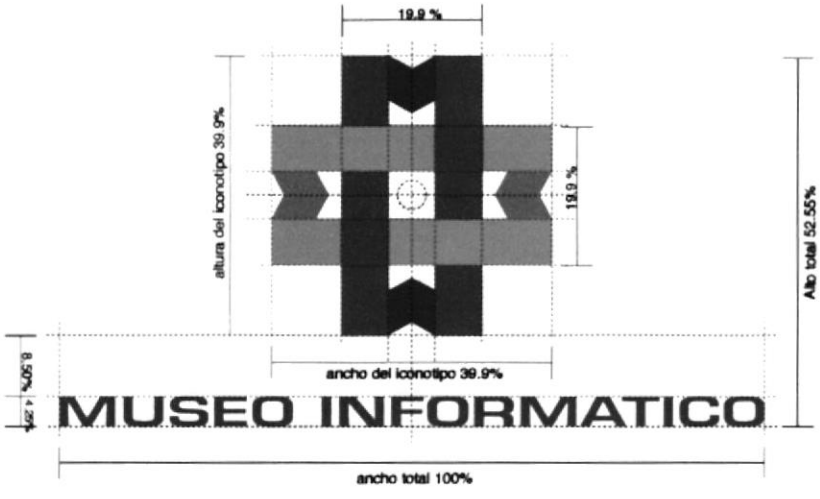


4 MANUAL DE MARCA

4.5 DETALLE DE GRAFIMETRÍA







4 MANUAL DE MARCA

4.6 CROMÁTICA

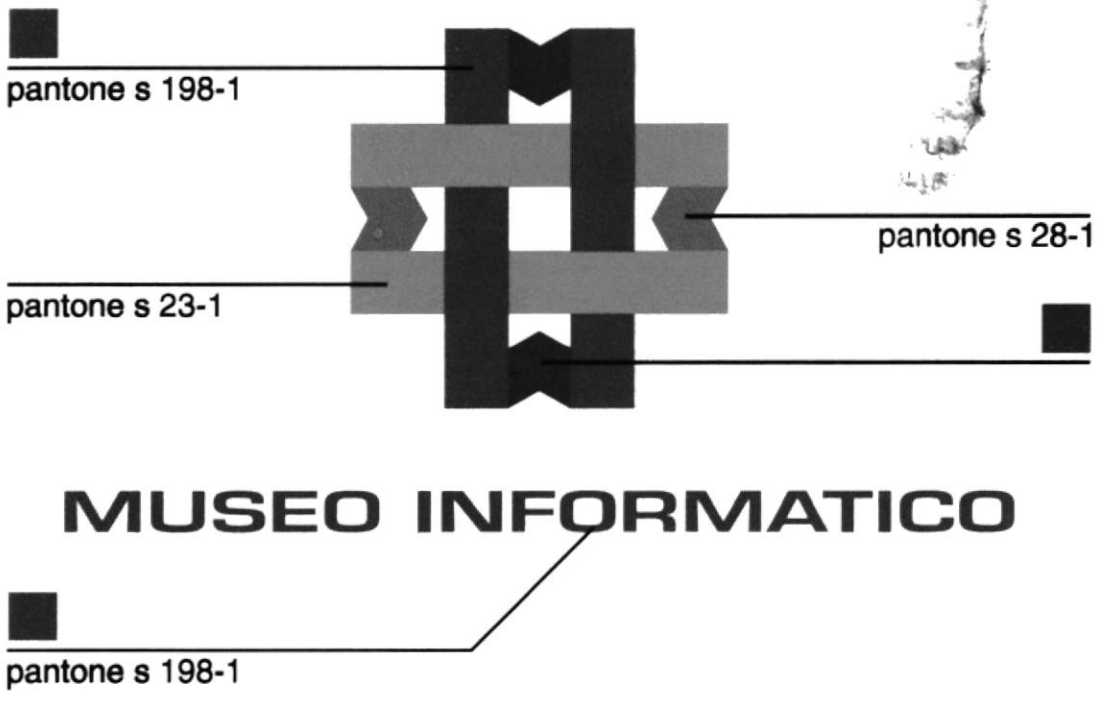
Los colores que se emplearon en el iconotipo poseen un amplio factor visual que detallamos a continuación:
El color que predomina es el azul, debido a que se necesita reflejar confianza y seriedad ante lo que se está exponiendo, además es considerado ideal para el área estudiantil, cuya característica lo hace muy especial y óptimo.

Los colores que se emplearon en el iconotipo poseen un amplio factor visual que detallamos a continuación:
El color que predomina es el azul, debido a que se necesita reflejar confianza y seriedad ante lo que se está exponiendo, además es considerado ideal para el área estudiantil, cuya característica lo hace muy especial y óptimo.

En cuanto al ocre podemos decir que ste le brinda cierta calidez y sobriedad al diseño, sin dejar de lado la parte rústica de la tecnología, creando contraste entre elementos y colores, pero a la vez conservando la armonía entre los mismos.

4 MANUAL DE MARCA

4.7 COLORES PANTONE



pantone s 198-1

pantone s 195-1

pantone s 23-1

pantone s 28-1

4 MANUAL DE MARCA

4.8 BICROMÁTICA

El iconotipo tambi n se podrá aplicar en blanco y negro según como se indican aqui.

Negro sobre fondo Blanco

MUSEO INFORMATICO

Blanco sobre fondo Negro

4 MANUAL DE MARCA

4.9 TIPOGRAFÍA

La tipografía utlizada para el marca -parte escrita- del isotipo del Museo Informático, pertenece al estilo Sans Serif de la familia Eurostile Demi, extendida al 160 % en su escala horizontal.
Se ha eligido sta tipografía porque se caracteriza por su sobriedad y modernismo, acompañado por el color azul (Consultar la Cromática de ste manual), reafirmando stas cualidades.

Detalle de la tipografía usada para el museo

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmn

opqrstuvwxyz

1234567890

4 MANUAL DE MARCA

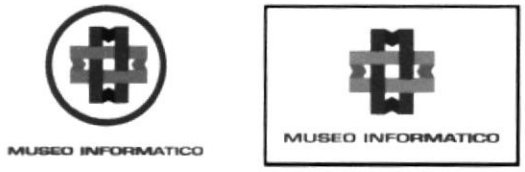
4.10 RESTRICCIONES

Se deberan tomar en cuenta los siguientes patrones para poder emplear correctamente el isotipo del Museo Informático.

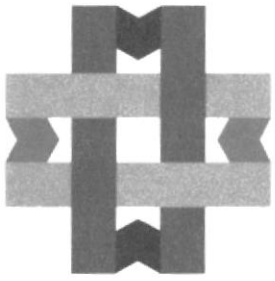
No se deberá utilizar el isotipo sin su logotipo, es decir emplearlos individualmente. El texto deberá ir siempre debajo del icono

No se podrá expandir ni condensar el isotipo, cualquier distorción al isotipo se deberá hacer cuidando sus proporciones ya establecidas.

Se debe utilizar con los colores ya establecidos nunca con otros colores o delineado.



No se podrá encerrar la marca dentro de ningun elemento.

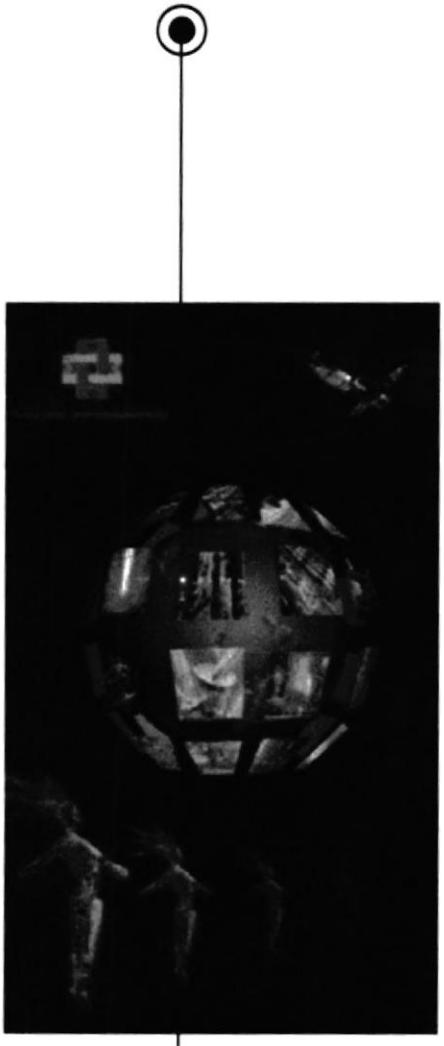


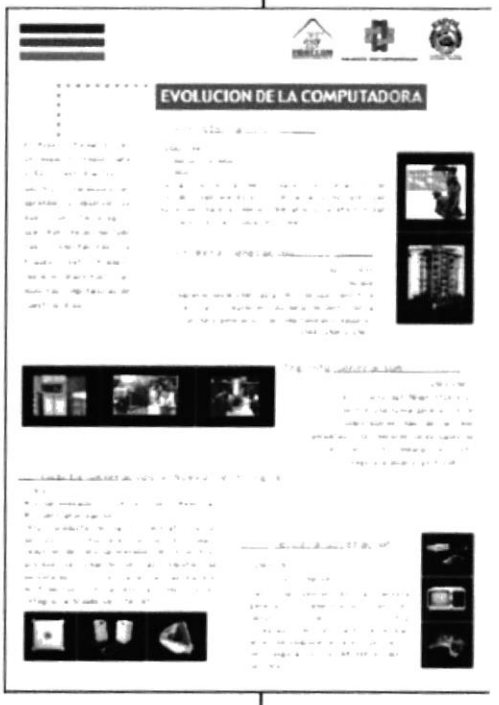
MUSEO INFORMATICO

CAPÍTULO 5
Difusión

5 DIFUSIÓN

5.1 PIEZAS PUBLICITARIAS



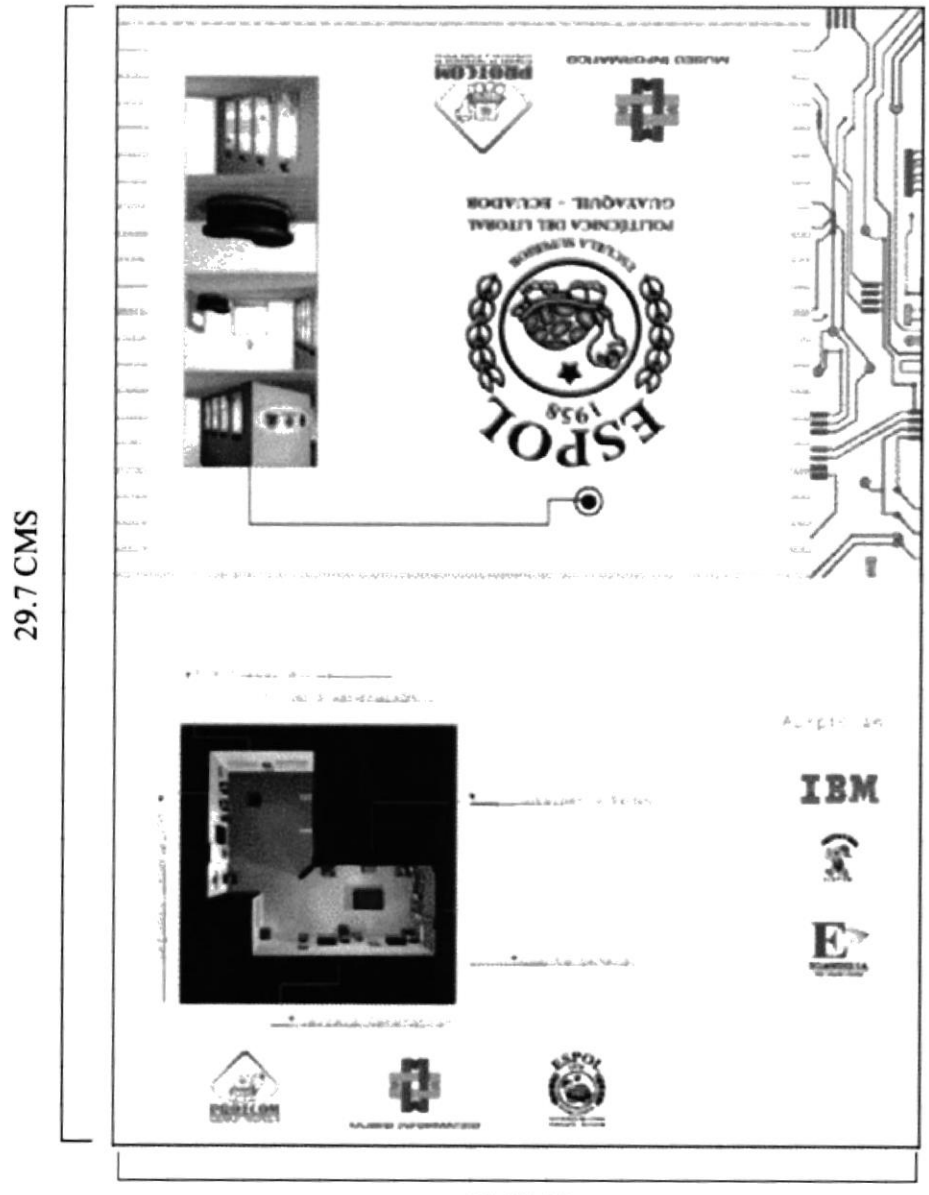


5 DIFUSIÓN

5.1 PIEZAS PUBLICITARIAS

5.1.1 DÍPTICO

5.1.1.1 TIRO

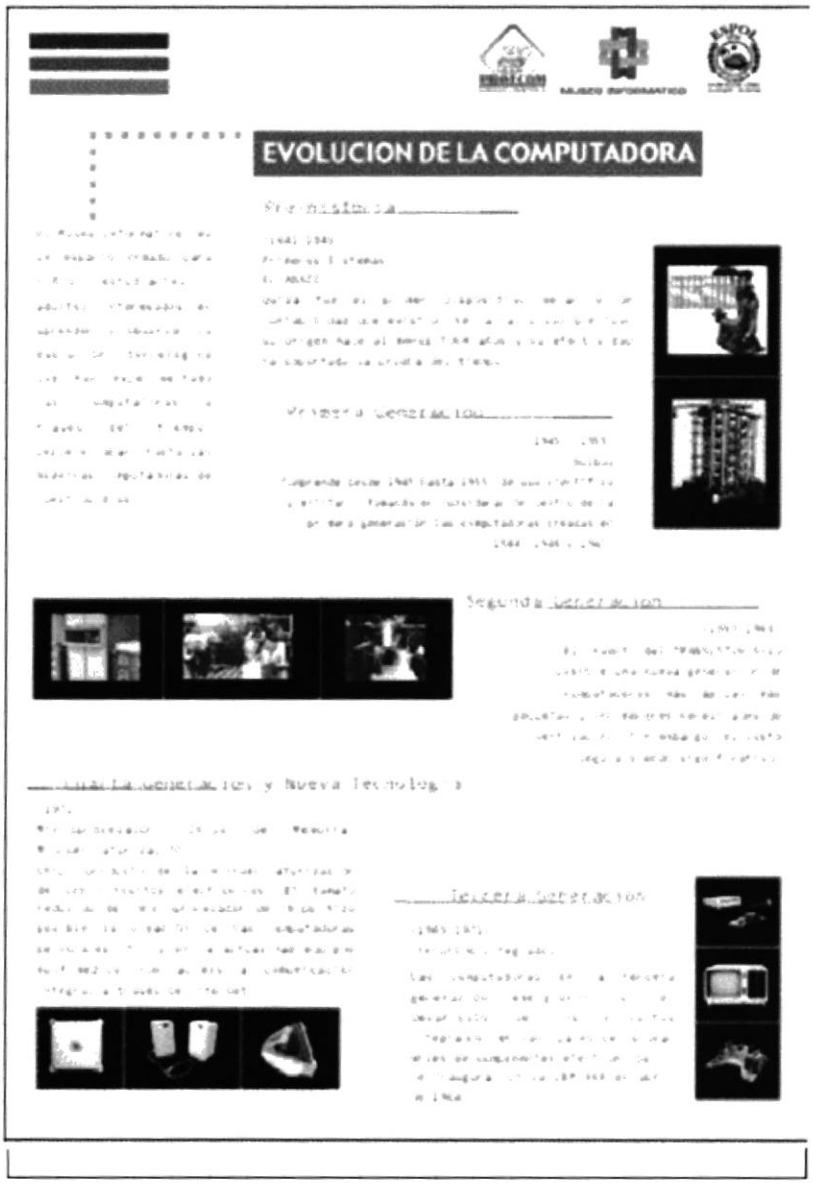


5 DIFUSIÓN

5.1 PIEZAS PUBLICITARIAS

5.1.1 DÍPTICO

5.1.1.2 RETIRO

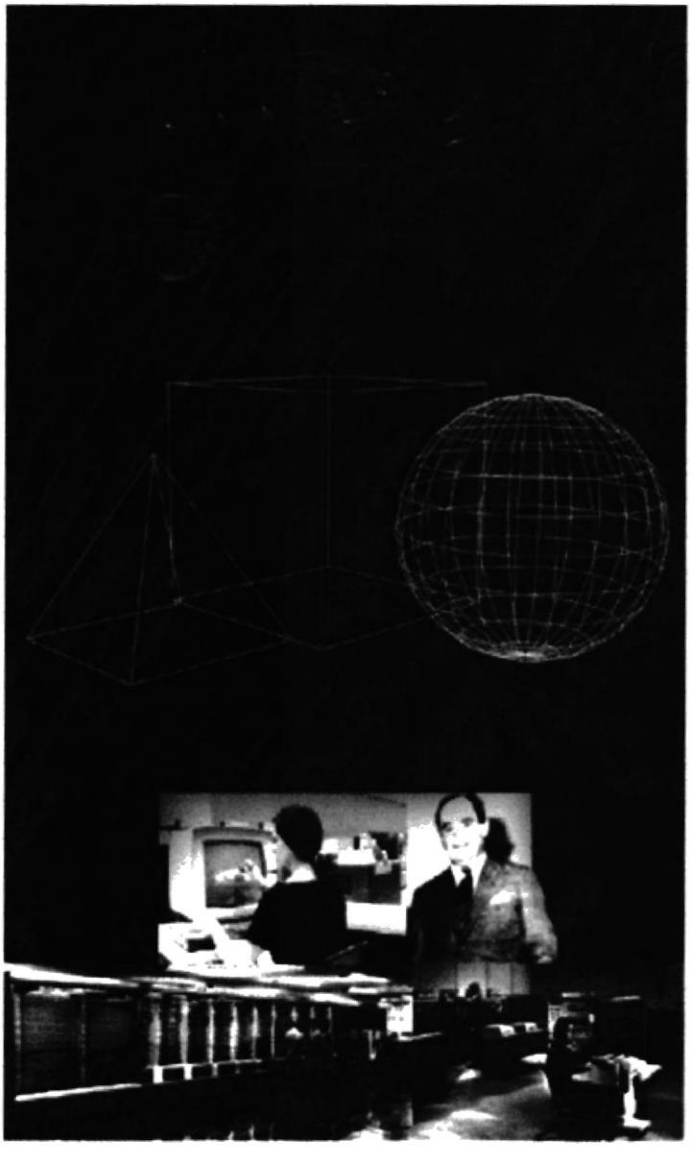


5 DIFUSIÓN

5.1 PIEZAS PUBLICITARIAS

5.1.2 GIGANTOGRAFÍAS

5.1.2.1 GIGANTOGRAFÍA SEGUNDA GENERACIÓN



150 CMS

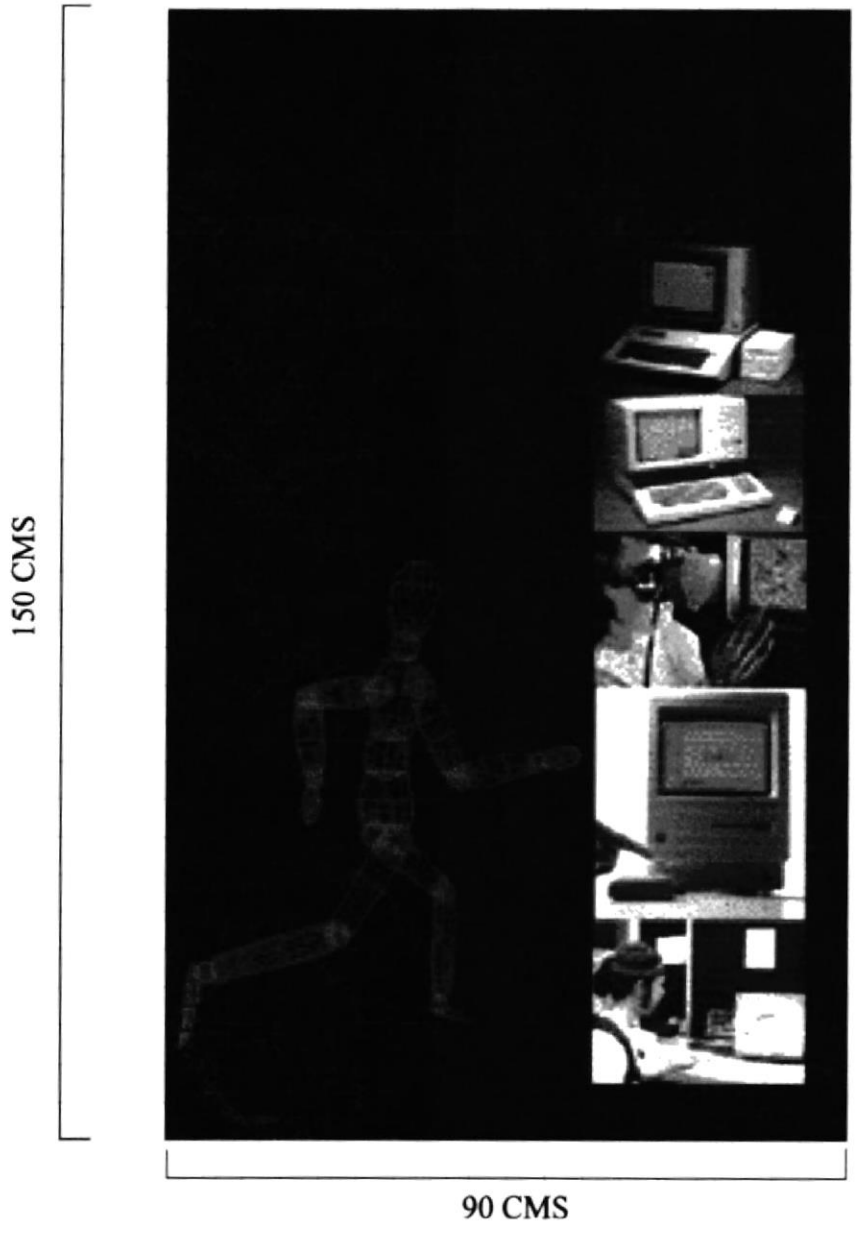
90 CMS

5 DIFUSIÓN

5.1 PIEZAS PUBLICITARIAS

5.1.2 GIGANTOGRAFÍAS

5.1.2.2 GIGANTOGRAFÍA TERCERA GENERACIÓN



5 DIFUSIÓN

5.1 PIEZAS PUBLICITARIAS

5.1.2 GIGANTOGRAFÍAS

5.1.2.3 GIGANTOGRAFÍA INTERNET Y REDES

90 CMS

150 CMS

5 DIFUSIÓN

5.1 PIEZAS PUBLICITARIAS

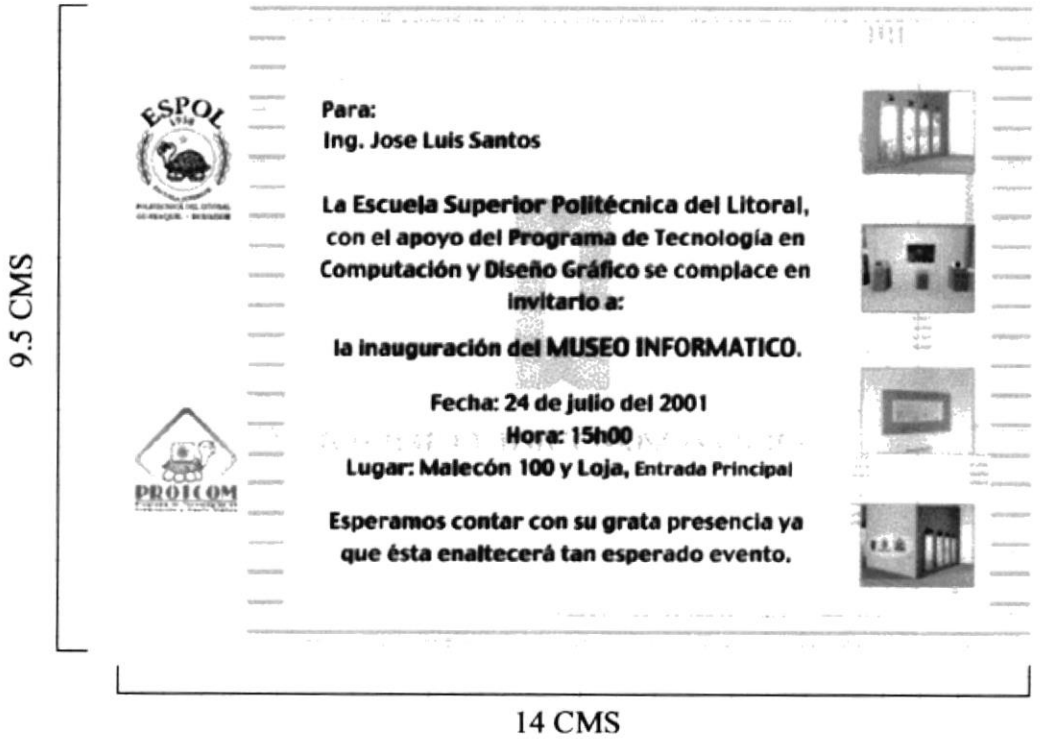
5.1.2 GIGANTOGRAFÍAS

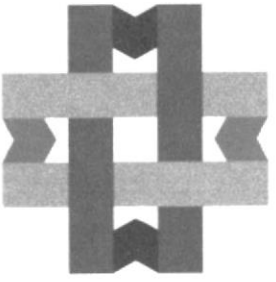
5.1.2.4 GIGANTOGRAFÍA PARED DIVISORIA

5 DIFUSIÓN

5.1 PIEZAS PUBLICITARIAS

5.1.3 INVITACIONES





MUSEO INFORMATICO

CAPÍTULO 6

Presupuestos y Costos

6 PRESUPUESTO Y COSTOS

6.1 ILUMINACIÓN

La iluminación del Museo Informático está a cargo de el Tcnl. Gianfranco Di Mattia cuya colaboración en lo que a instalación se refiere fue totalmente gratuita. La adquisición del material se la hizo con el apoyo de LURTIN S.A.

CANT.	DESCRIPCIÓN	Valor Unitario	V. TOTAL
1	Varilla 1 metro	3.60	3.60
5	libras de CSV # 18	0.61	3.05
2	libras de CSV # 12	2.50	5.00
12	Tubos PVC 1/2	1.17	14.04
10	Tubos PVC 3/4	1.90	19.00
4	Cajas 4 x 4	0.77	3.08
4	Tapas 4 x 4	0.23	0.92
5	Conect. ent. 3/4	0.33	1.65
10	Conect. ent. 1/2	0.19	1.90
10	Cajas oct. con tapa	0.57	5.70
15	Codos PVC 1/2	0.15	2.25
8	Codos PVC 3/4	0.23	1.84
40	Taco F-6 c/tornillo	0.35	1.40
1	Centro carga 12 esp.	34.00	34
8	Breaker 1p 20A	5.00	40
1	Breaker 2p 40A	10.50	10.50
11	Tubos PVC 2"	4.95	54.45
4	Codos PVC 2"	1.40	5.60
70m	Cable #4	1.44	100.80
35m	Cable #6	0.94	34.65
2	Grilletes perno partido 2/0	3.90	7.80
1	Grilletes perno partido 1/0	3.10	3.10
1	Cinta Autoadherente	7.65	7.65
6	Cinta Asilante	0.68	4.08
300m	Alambre #12	0.19	57.00
100m	Platino 2 x 14	0.32	32.00
5	Toma doble	11.00	55.00
15	Rieles Holog con Alimntador de corriente b/n	31	465
29	Spots holog Red b/n con foco 50w/12w y transformador 50w/12w	22.50	652.50
4	Reflectores de 100w M.H. completos multivl.	170.00	680.00
4	Lámparas se pared T-8 17w	25.20	100.80
2	Cajas oct GDE	0.40	0.80
30m	Cable #8	0.60	36.00
30m	Alambre #10	0.29	8.70
		TOTAL	USD$2.784,33

6 PRESUPUESTO Y COSTOS

6.2 TUMBADO

El tumbado del Museo Informático está a cargo del Sr. Agustin Medina el mismo que instaló el cielo raso de yeso tipo losa con molduras perimetrales de 15cm.

CANT.	DESCRIPCIÓN	V. TOTAL
69 m2	Cielo raso de yeso tipo losa, empastado, a razón de US$6.65 el metro cuadrado	458.85
36m	Moldura lineales de 15cm a razón de US$4.75	176.00
	TOTAL	USD$705.43

6 PRESUPUESTO Y COSTOS

6.3 PAREDES

Las paredes del Museo Informático están a cargo del Ingeniero Civil Felix Pezo Chalén el mismo que se encargará de sellar, enlucir, pintar, impermeabilizar.

DESCRIPCIÓN	V. TOTAL
Paredes y sellado de boquetes 9.8 m2 x $7.30	71.54
Enlucida de paredes 19.2 m2 x $4.40	86.24
Pintura de Paredes internas y esternas del museo	150.00
Impermeabilizada de pared 35 cm2 x $2.00	70.00
TOTAL	USD$237.78

6 PRESUPUESTO Y COSTOS

6.4 PISO

El piso del Museo Informático están a cargo del Ingeniero Civil Felix Pezo Chalén el mismo que se encargará de la colocación de la cerámica.

DESCRIPCIÓN	V. TOTAL
Colocación de cerámica de tráfico fuerte	1092.00
TOTAL	USD$1092.00

6 PRESUPUESTO Y COSTOS

6.5 MOBILIARIO

El mobiliario del Museo Informático esta a cargo del PROTIM. Unidad que en repetidas ocasiones ya ha colaborado con proyectos dentro de PROTCOM.

CANT.	DESCRIPCIÓN	Valor Unitario	V. TOTAL
1	Base en melaminicos de 50 x 65 x 75	73.00	73.00
1	Base en melaminicos de 76 x 50 x 90	89.00	89.00
1	Base en melaminicos de 36 x 48 x 90	60.00	60.00
1	Base en melaminicos de 52 x 50 x 90	56.00	56.00
1	Base en melaminico y vitrina de vidrio de 1.22 x 0.85 x 1.40	189.00	189.00
4	Repisas en melaminico con estructuras met. de 1 x 0.30	79.00	316.00
1	Repisas en melaminico con estructuras met. de 0.30 x 0.34	47.00	47.00
1	Repisas en melaminico con estructuras met. de 0.39 x 0.40	48.00	48.00
1	Repisas en melaminico con estructuras met. de 0.66 x 0.42	61.00	61.00
1	Repisas en melaminico con estructuras met. de 0.46 x 0.42	49.00	49.00
1	Repisas en melaminico con estructuras met. de 0.44 x 0.40	49.00	49.00
1	Repisas en melaminico con estructuras met. de 0.22 x 0.40	41.00	41.00
1	Repisas en melaminico con estructuras met. de 0.50 x 0.32	54.00	54.00
1	Tablero de melaminico de 0.56 x 0.90	23.00	23.00
1	Tablero de melaminico de 0.31 x 0.37	8.00	8.00
1	Tablero de melaminico de 0.30 x 0.50	9.00	9.00
1	Tablero de melaminico de 0.90 x 0.42	19.00	19.00
4	Tableros de madera con vidrio de 1.85 x 0.50	135.00	540.00
2	Tablero s ranurados de 1.20 x 1.20	56.00	112.00
1	Counter	296.00	296.00
1	Exhibidor de 120x60x70	113.00	113.00
2	Exhibidor de 120x75x70	115.00	230.00
1	Panel de 180x100	88.20	88.20
1	Panel e 160x200	156.80	156.80
	TOTAL		USD$2727.00

6 PRESUPUESTO Y COSTOS

6.6 IMPRENTA

El material gráfco del Museo Informático consta de gigantografias, cédulas y demás. Este material ayuda a dar más dinamismo a las instalaciones.

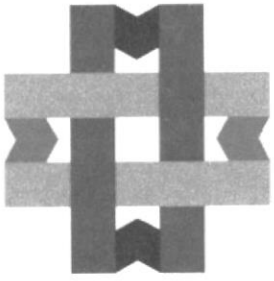
CANT.	DESCRIPCIÓN	V. TOTAL
4	Gigantografías color de 90cms x 1m, laminadas	314.00
1	Impresion color de 30cms x 1m, laminada	57.00
10	Impresiones color tamaño tabloide, laminadas	38.00
2	Impresiones de 43cms x 56cms color, laminadas	31.00
6	Impresiones tamaño A4 color. laminadas	10.00
	TOTAL	USD$480.00

6 PRESUPUESTO Y COSTOS

6.7 ACRÍLICOS

La gran mayoría de acrílicos servirran como protección para los soportes gráficos, así como un elemento identificador de las respectivas generaciones.

CANT.	DESCRIPCIÓN	V. TOTAL
40	Placas de Acrílico y Vinil 40cms x 12cms	48.00
20	Placas de Acrílico diferentes Tamaños	70.00
	TOTAL	USD$120.00



MUSEO INFORMATICO

CAPÍTULO 6

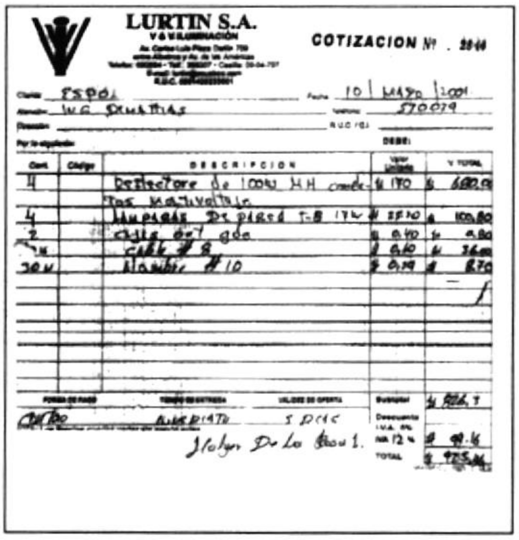
Anexos

7 ANEXOS

7.1 SOPORTE PRESUPUESTARIO

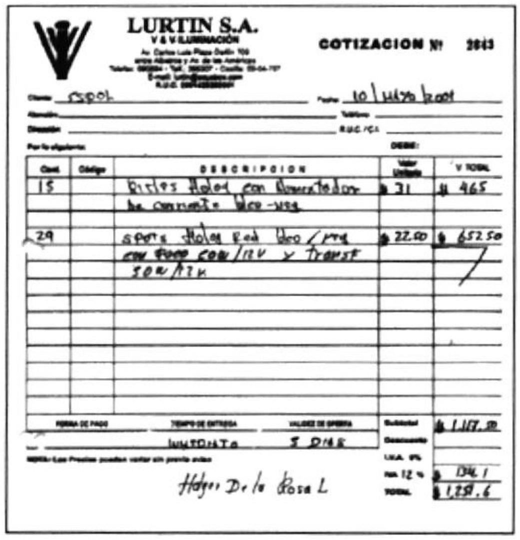
7.1.1 ILUMINACIÓN

Esta es la factura final aprobada en lo que a iluminación se refiere que estuvo a cargo del Tcnl. Gianfranco Di Mattia.


LURTIN S.A.
V & V ILUMINACIÓN
COTIZACION Nº 2840
Cliente: ESPOL
Fecha: 10 Mayo 2001
Atención: WG Di Mattias

Cant.	Código	DESCRIPCION	Valor Unitario	V. TOTAL
4		Deflectores de 100W HH	170	680.00
4		Lámparas de pared	25.70	102.80
2		cable	0.40	0.80
		cable # 8	0.60	
30 M		Alambre # 10	0.29	8.70

Forma de pago: Contado — Tiempo de entrega: Inmediato — Validez de oferta: 5 días
Holger De La Rosa L.


LURTIN S.A.
V & V ILUMINACIÓN
COTIZACION Nº 2843
Cliente: ESPOL
Fecha: 10 Mayo 2001

Cant.	Código	DESCRIPCION	Valor Unitario	V. TOTAL
15		Dicroicos Halog con transformador	31	465
29		Spots Halog	22.50	652.50

Tiempo de entrega: Inmediato — Validez de oferta: 5 días
Subtotal: 1.117.50
IVA 12 %: 134.1
TOTAL: 1.251.6
Holger De La Rosa L.

LURTIN S.A.
V & V ILUMINACIÓN
COTIZACION Nº 2845
Cliente: ESPOL
Fecha: 10 Mayo 2001

Cant.	Código	DESCRIPCION	Valor Unitario	V. TOTAL
1		Varilla	3.60	3.60
5		Libras de cable # 18	0.61	3.05
2		Libras de cable # 12	2.50	5
12		Tubos pvc 1/2	1.17	14.04
10		Tubos pvc 3/4	1.90	19.00
4		Cajas 4x4	0.77	3.08
4		Tapas 4x4	0.23	0.92
5		Conectores 3/4	0.33	1.65
10		Conectores 1/2	0.14	1.40
10		Cajas	0.57	5.70
15		Codos pvc 1/2	0.15	2.25
8		Codos pvc 3/4	0.23	1.84
40			0.35	1.40

Tiempo de entrega: Inmediato — Validez de oferta: 5 días
Subtotal: 63.43
IVA 12 %: 7.61
TOTAL: 71.04
Holger De La Rosa L.

LURTIN S.A.
V & V ILUMINACIÓN
COTIZACION Nº 2844
Cliente: ESPOL
Fecha: 10 Mayo 2001

Cant.	Código	DESCRIPCION	Valor Unitario	V. TOTAL
1		Centro Carga 12 esp.	24	24
8		Breaker 1P 20A	5.00	40
1		Breaker 2P 40A	10.50	10.50
4		Tubos PVC 2"	4.45	17.80
4		Codos PVC 2"	1.40	5.60
70 M		Cable # 4	1.44	100.80
35 M		Cable # 6	0.99	34.65
2			3.90	7.80
1			3.10	3.10
1		Cinta autofundente	7.65	7.65
6		Cinta aislante	0.68	4.08
200 M		Alambre # 12	0.29	58.00
100 M		2x14	0.32	32.00
5			11.00	55.00

Tiempo de entrega: Inmediato — Validez de oferta: 5 días
Subtotal: 446.63
IVA 12 %: 53.60
TOTAL: 500.23
Holger De La Rosa L.

7 ANEXOS

7.1 SOPORTE PRESUPUESTARIO

7.1.2 TUMBADO

Esta es la factura final aprobada en lo que a tumbado se refiere. El modelo del tumbado fue una plancha total de yeso para poder elaborar un mural representativo de tecnología informática.

agustin medina

constructor · contratista
planificación · diseño · construcción · topografía
construcción e instalación de cielo raso en estructuras metálicas e aluminio
Guayaquil · Ecuador

PROFORMA

Cielo raso tipo losa
Gipsum
Armstrong

Construcción de edificios
Remodelaciones

Fecha: 27 de Junio de 2001
Cliente: PROTCOM – Aulas de Diseño Gráfico
Master [illegible]
Dirección: Campus Las Peñas
Teléfono:
Obra: Aula Taller Dibujo #301, 302
Ciudad: Guayaquil

Por medio de esta misiva nos es grato presentar a Ud. la siguiente pro forma para la instalación de cielo raso con estructura de latón galvanizado pintado de color aluminio y planchas de yeso de 120 x 60 cms.

Area 206 m2 aproximados. A razón de US $. 4.20 el metro cuadrado

535

IVA 14% US $ 865.20
121.12
US $ 986.32

Esperando poder satisfacer sus necesidades constructivas

Atentamente,

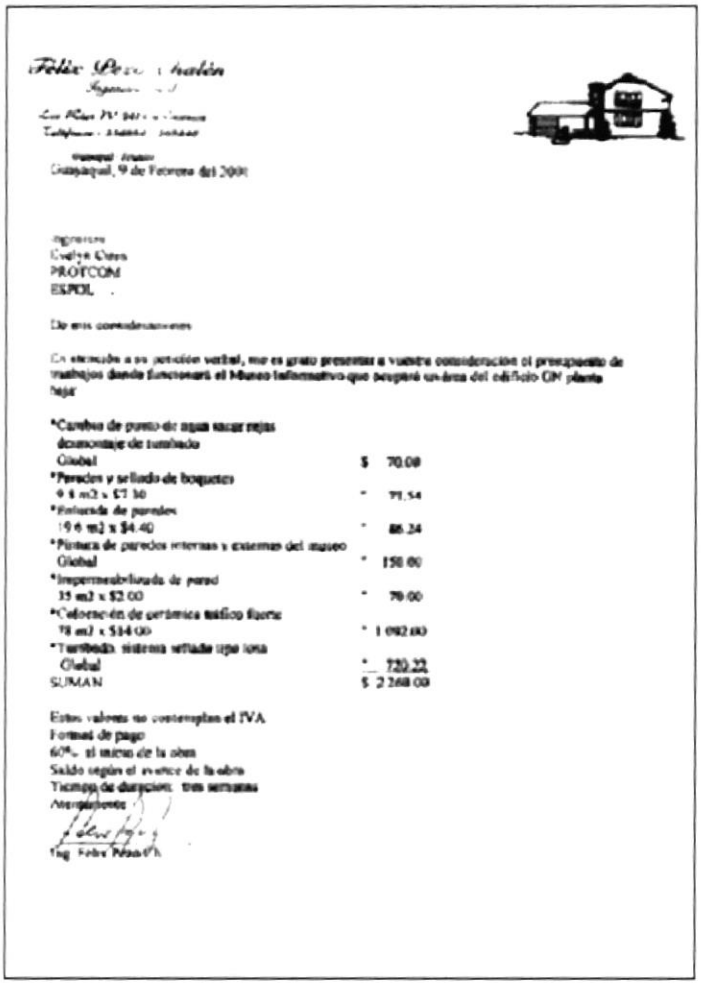
Agustin Medina Loza

7 ANEXOS

7.1 SOPORTE PRESUPUESTARIO

7.1.3 PAREDES

Esta es la factura final aprobada en lo que a paredes y resanado se refiere. Esta etapa estuvo a cargo del Ing. Felix Pezo Chalén.



Felix Pezo Chalén
Ingeniero

Guayaquil, 9 de Febrero del 2000

Ingeniero
Evelyn Cotes
PROTCOM
ESPOL

De mis consideraciones:

En atención a su petición verbal, me es grato presentar a vuestra consideración el presupuesto de trabajos donde funcionará el Museo Informativo que ocupará un área del edificio GN planta baja:

*Cambio de punto de agua sacar rejas desmontaje de tumbado	
Global	$ 70.00
*Paredes y sellado de boquetes	
9 6 m2 x $7.30	" 71.54
*Enlucida de paredes	
196 m2 x $4.40	" 86.24
*Pintura de paredes internas y externas del museo	
Global	" 150.00
*Impermeabilizada de pared	
35 m2 x $2.00	" 70.00
*Colocación de cerámica tráfico fuerte	
78 m2 x $14.00	" 1 092.00
*Tumbado sistema velado tipo lona	
Global	" 720.22
SUMAN	$ 2 268.00

Estos valores no contemplan el IVA
Forma de pago
60%.- al inicio de la obra
Saldo según el avance de la obra
Tiempo de duración: tres semanas
Atentamente

Ing. Felix Pezo Ch.

7 ANEXOS

7.1 SOPORTE PRESUPUESTARIO

7.1.4 PISO

Esta es la factura final aprobada en lo que a piso se refiere. Esta etapa estuvo a cargo del Ing. Felix Pezo Chalén.

Guayaquil, 9 de Febrero del 200[illegible]

PROTCOM
ESPOL

De mis consideraciones

[illegible] verbal, me es grato presentar a vuestra consideración el presupuesto de trabajos donde funcionará el Museo Informativo [illegible] del edificio [illegible] planta baja

*Cambio de punto de agua sacar rejas desmontaje de tumbado		
Global	$	70.00
*Paredes y sellado de boquetes		
[illegible] m2 x $7.30	"	71.54
*Enlucido de paredes		
19.6 m2 x $4.40	"	86.24
*Pintura de paredes internas y externas del museo		
Global	"	150.00
*Impermeabilizada de pared		
35 m2 x $2.00	"	70.00
*Colocación de cerámica tráfico fuerte		
78 m2 x $14.00	"	1 092.00
*Tumbado sistema sellado tipo losa		
Global	"	720.22
SUMAN	$	2 260.00

Estos valores no contemplan el IVA
Formas de pago
60% al inicio de la obra
Saldo según el avance de la obra
Tiempo de duración: tres semanas
Atentamente

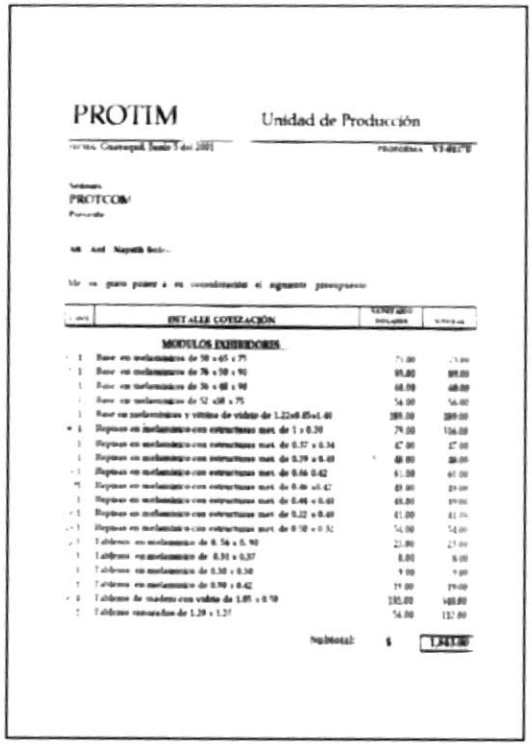
Ing. Felix Pezo Ch.

7 ANEXOS

7.1 SOPORTE PRESUPUESTARIO

7.1.5 MOBILIARIO

Esta es la factura final aprobada en lo que a mobiliario se refiere. Esta etapa estuvo a cargo del PROTIM quienes prestaron su apoyo incondicional hasta la fase final del proyecto.



PROTIM Unidad de Producción

PROTCOM

DETALLE COTIZACIÓN

MODULOS EXHIBIDORES

Subtotal: $ 1,343.00

Museo Informático

Subtotal: $

Total: $

Son: DOS MIL TRESCIENTOS VEINTE Y SIETE 00/100 USD Dólares Americanos

Validez de la oferta: 30 días

Garantía: El PROTIM garantiza los mecanismos por defectos de fabricación.

Tiempo de entrega: 30 días calendario a partir de la anticipación.

Forma de pago: 60% al inicio de obra 40% contra entrega

Emitir cheque a nombre de: FUNDESPOL

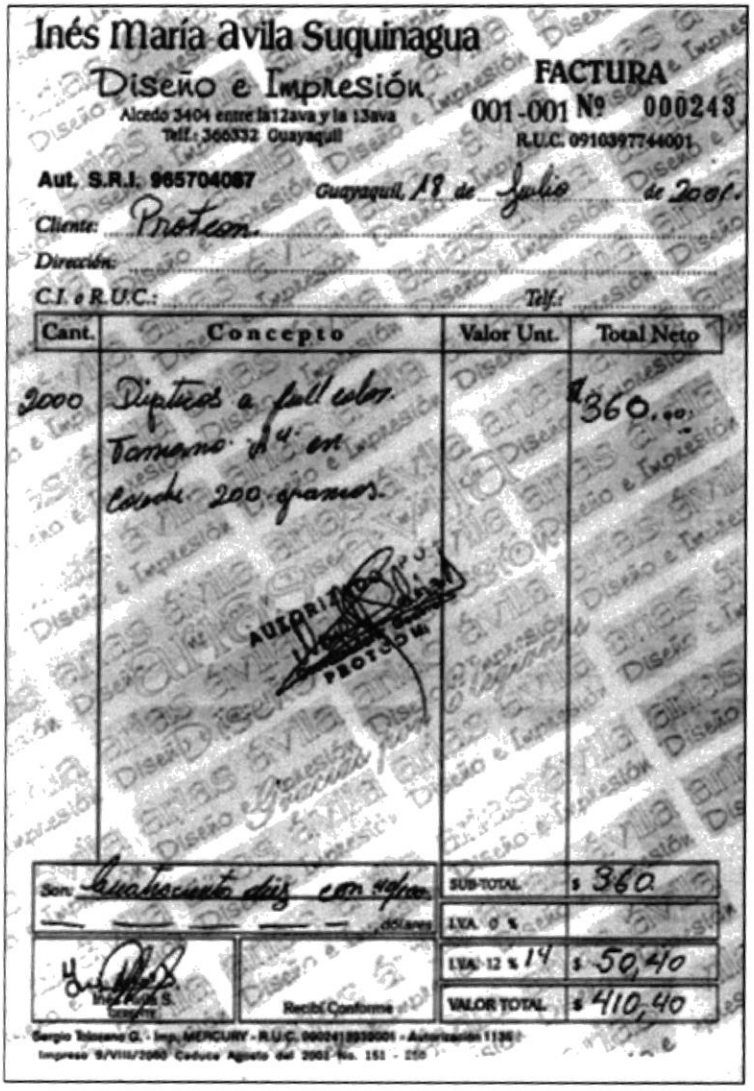
Gracias por preferirnos, ya que la utilidad que genera esta compra se invierte en proyectos de investigación y desarrollo de la ESPOL

7 ANEXOS

7.1 SOPORTE PRESUPUESTARIO

7.1.6 IMPRENTA

Esta es la factura final aprobada en lo que a material impreso se refiere. Esta etapa estuvo a cargo del dos empresas: Docucentro e Imprenta Arias.



Inés María Avila Suquinagua

Diseño e Impresión

Alcedo 3404 entre la 12ava y la 13ava

Telf.: 366332 Guayaquil

FACTURA

001-001 Nº 000243

R.U.C. 0910397744001

Aut. S.R.I. 965704087

Guayaquil, 18 de Julio de 2001.

Cliente: Protcom.

Dirección:

C.I. o R.U.C.: Telf.:

Cant.	Concepto	Valor Unt.	Total Neto
2000	Dipticos a full color. Tamaño A4 en cartulina 200 gramos.		360.00

AUTORIZADO PROTCOM

Son: trescientos sesenta con 40/cts. dólares

SUB-TOTAL	$ 360
I.V.A. 0 %	
I.V.A. 12 % 14	$ 50,40
VALOR TOTAL	$ 410,40

Recibí Conforme

Sergio Tobasura G. - Imp. MERCURY - R.U.C. 0902413930001 - Autorización 1136

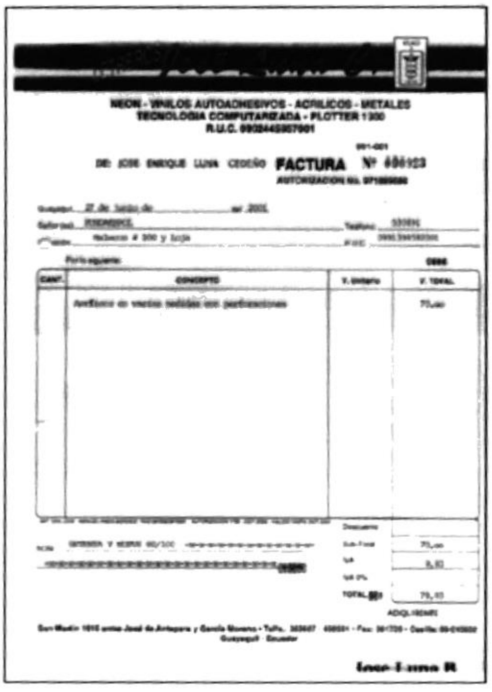
Impreso 9/VIII/2000 Copias Agosto del 2000 No. 151 - 250

7 ANEXOS

7.1 SOPORTE PRESUPUESTARIO

7.1.7 ACRÍLICOS

Esta es la factura final aprobada en lo que a material acrílico se refiere. Esta etapa estuvo a cargo del tres personas: Sr. Walter Mendez, Sr. Carlos Luna



NEON - VINILOS AUTOADHESIVOS - ACRILICOS - METALES
TECNOLOGIA COMPUTARIZADA - PLOTTER 1300

FACTURA

CANT.	CONCEPTO	V. Unitario	V. TOTAL

WALTER AUGUSTO MENDEZ MOLINA
ALTO Y BAJO RELIEVE
CONFECCIONAMOS BANDERAS Y ESTANDARTES

PROFORMA

CANT.	DESCRIPCION	V.UNITARIO	V. TOTAL

SUBTOTAL
I.V.A. 0%
I.V.A. 12%
TOTAL

7.2 RESPALDO DE DIFUSIONALES

A continuación se facilita un respaldo con todo el material difusional: Díptico, Gigantografías, Invitaciones y Cédulas para su posterior reproducción de ser necesario.