

DISEÑO DE ESPACIOS INTERIORES PARA EL COMBINADO DEPORTIVO

CIRO FRÍAS




DIPLOMANTES

DIANA DÍAZ GUTIÉRREZ
VANESSA MENDOZA IZQUIERDO

TUTOR

JESÚS LÓPEZ





A nuestras familias...
sin las cuales no habiésemos llegado hasta aquí.



AGRADECEMOS

A nuestros familiares, amigos, compañeros de estudio, tutor y todos los que de una forma u otra han colaborado con el proyecto.



SUMARIO

01 INTRODUCCIÓN

- Encargo de diseño // 07
- Cliente // 07
- Definición de la necesidad // 07
- Condicionantes del proyecto // 07
- Objetivo // 10
- Alcance // 10
- Estrategia // 10


02 PROBLEMA

- Problema de diseño // 11
- Análisis de contexto. Conclusiones // 12
- Análisis de función. Conclusiones // 14
- Análisis de uso. Conclusiones // 21
- Análisis de tecnología. Conclusiones // 32
- Análisis de mercado. Conclusiones // 35
- Programa de requisitos // 36

03 CONCEPTO

- Premisas conceptuales // 38
- Alternativas conceptuales. Selección // 39
- Herramienta conceptual // 40
- Concepto general // 42
- Variantes conceptuales. Selección // 43
- Concepto óptimo // 47

04 CONCLUSIONES

- Conclusiones // 84
 - Recomendaciones // 85
 - Bibliografía // 86
- 

RESUMEN

El combinado deportivo Ciro Frías surge como parte de la política “El deporte, derecho del pueblo”. Constituye la más notable instalación deportiva de la localidad de Arroyo Naranjo y figura entre las más grandes y antiguas de La Habana; sin embargo, en la actualidad, es víctima de la decadencia y la falta de mantenimiento. Con vistas al 500 Aniversario de la ciudad, el gobierno de dicho municipio propone el rescate de esta y otras instituciones destinadas a actividades de carácter popular. En el presente documento se aborda el diseño de los espacios del combinado deportivo Ciro Frías (aula de esgrima, aula de taekwondo, gradas y oficina de subdirección), correspondiente a nuestro trabajo de diploma. Consta de cuatro capítulos: Introducción, Problema, Concepto, y Conclusiones.

En el primero se define la necesidad de diseño, así como la estrategia que regirá el proyecto. En el segundo se formula el problema de diseño y se realiza un análisis de factores, en orden de relevancia, permitiendo arribar a conclusiones que se traducen en requisitos. En el tercer capítulo queda definido el concepto general, así como el tratamiento de los elementos que lo constituyen; permitiendo concretar las soluciones finales, a partir de variantes de diseño. Por último, se verifica el cumplimiento del objetivo y estrategia, y se emiten recomendaciones. Es importante destacar que solo se muestran los aspectos que resultaron determinantes en las decisiones asumidas para el proyecto.



CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

ENCARGO

El Gobierno Municipal de Arroyo Naranjo solicita al Instituto Superior de Diseño (ISDi) un proyecto que involucre los espacios interiores del combinado deportivo "Ciro Frías".

CLIENTE

El Gobierno Municipal de Arroyo Naranjo es el encargado de cumplir las atribuciones y funciones que la Constitución le confiere en el marco del municipio. Tiene como función transformar integralmente el funcionamiento de los órganos locales y el desarrollo de los diferentes procesos que organizan, elevando la calidad de los servicios que se prestan. Actualmente se encuentra trabajando intensamente en el cumplimiento de proyectos locales en homenaje al 500 Aniversario de la Villa de San Cristóbal de la Habana.

NECESIDAD

Aumentar el valor estético - formal de los espacios del combinado deportivo "Ciro Frías" en correspondencia con su alto valor social e histórico.

LÍNEA DE DESEO

- Lograr que el combinado deportivo se autosustente.
- Mejorar las condiciones e imagen de la instalación.
- Generar un fuerte impacto en la población.
- Lograr atraer la mayor cantidad de personas a la instalación.

DESCRIPCIÓN DEL INMUEBLE

La siguiente tabla muestra la evaluación de los espacios del inmueble a partir de los criterios :

Relevancia para el cliente, estado constructivo actual y evidencia de carácter comunitario de la instalación, resultando en la selección de aquellos que serán diseñados como parte del proyecto.

ESPACIOS	Relevancia para el cliente	Estado actual del inmueble	Evidencian el carácter comunitario de la instalación
Lobby	Alta	Medio	Muy alto
Oficina	Media	Medio	Bajo
Local de custodios	Baja	Bajo	Bajo
Salón de reuniones	Baja	Medio	Bajo
Cafetería	Media	Bajo	Muy alto
Cuarto de electricidad	Baja	Medio	Bajo
Vertedero	Baja	Medio	Bajo
Cuarto de materiales	Baja	Medio	Bajo
Cuarto de herramientas	Baja	Medio	Bajo
Aulas	Muy alta	Medio	Alto
Cátedras	Baja	Bajo	Bajo
Gradas	Muy alta	Medio	Muy alto
Baños	Baja	Bajo	Medio

Luego de este análisis se seleccionaron como espacios a intervenir los correspondientes a **aula de esgrima, aula de taekwondo, gradas y oficina**, pertenientes al bloque # 5.

DESCRIPCIÓN DEL INMUEBLE



Entrada al bloque



Aula de esgrima



Aula de esgrima



Aula de taekwondo



Oficina



Gradas

BLOQUE 5

CONDICIONANTES

- No deben realizarse modificaciones a elementos estructurales.
- Debe respetarse la zonificación actual
- Debe mantenerse el pavimento existente, pudiendo someterse a un proceso de pulido

OBJETIVO

Proponer soluciones de diseño en los espacios: gradas, oficina de subdirección, aula de esgrima y aula de taekwondo, pertenecientes al bloque # 5, del combinado deportivo Ciro Frías, que funcionen como referente para el plan de remodelación del cliente.

ALCANCE

La propuesta de diseño del combinado deportivo se desarrollará simultáneamente en dos proyectos. Este se ejecutará hasta la etapa de concepto en los espacios correspondientes a las gradas, oficina de subdirección, aula de esgrima y aula de taekwondo, ofreciendo imágenes fotorrealistas de las soluciones.

ESTRATEGIA

- Realizar soluciones factibles tecnológicamente en el territorio nacional para reducir al mínimo las importaciones
- Estrechar el vínculo existente entre la comunidad y el centro deportivo. Ello conlleva a una ponderación de factores. Primeramente se analizará el factor contexto para determinar las características y modo de vida de la población local; posteriormente se analizará función y uso para un mayor entendimiento de los espacios; tecnología tributando a la primera estrategia, y por último mercado.

CAPÍTULO 2

PROBLEMA

Proponer soluciones de diseño para los espacios interiores del combinado deportivo "Ciro Frías". El proyecto abarcará hasta la etapa de concepto en las áreas funcionales: aulas de esgrima, aula de taekwondo, gradas y oficina.

FACTOR CONTEXTO

El Combinado Deportivo Ciro Frías se encuentra ubicado en el Consejo Popular Poey, un reparto considerablemente alejado del centro de la ciudad. Se sitúa en una calzada de doble sentido, de gran afluencia de vehículos. A sus alrededores cuenta con viviendas, establecimientos gastronómicos, un parque y una parada de ómnibus.

La extensa área rural del municipio constituye los llamados pulmones verdes de la ciudad.

El desarrollo del mismo se encuentra estancado, lo más significativo es el comercio y las actividades por cuenta propia que igualmente enfrentan numerosas dificultades.

La población de manera general se caracteriza por poseer bajo nivel cultural y escasos recursos. Ello se refleja en sus viviendas, las cuales en su mayoría se encuentran deterioradas, constituye este el problema fundamental que afronta la localidad, tanto por la densidad poblacional como por su estado constructivo.

Gran parte de los pobladores tienden a presentar alta vulnerabilidad social, principalmente la comunidad joven, desarrollando conductas inadecuadas, que influyen en la aparición de grupos delictivos.

En el Combinado Deportivo el clima es sumamente cálido la mayor parte del año, lo cual afecta directamente el confort ambiental. En general los espacios comunes presentan relación con el exterior posibilitando un buen aprovechamiento de la luz y ventilación natural, no resultando así en las aulas y oficinas.

La instalación muestra un estilo de construcción moderna, con un deterioro significativo ocasionado con el paso de los años, cuyo aspecto tanto exterior como interior está exento de unidad y calidad formal. Cuenta con una variedad morfológica de techos, celosías, elementos orgánicos, geométricos, y un uso diverso de materiales como madera, aluminio y losas cerámicas, conviviendo dentro del mismo espacio.

Los espacios del bloque 5 presentan problemas de entrada y estancamiento de agua, pavimento en mal estado, y convivencia con olores desagradables provenientes de los baños. En las gradas se evidencia la oxidación de elementos y la humedad. El área de banquillos exhibe una construcción de muros desigualmente distribuida.



CONCLUSIONES

- La instalación debe representar un elemento llamativo y a la vez coherente con el entorno.
- Se debe lograr un acondicionamiento acústico en los espacios que lo requieran teniendo en cuenta el ruido producido por el público en las gradas y la propia actividad deportiva.
- Debe emplearse ventilación artificial a partir de equipos inyectores en los espacios que lo requieran.
- En el diseño de la zona de graderío deben utilizarse acabados anticorrosivos y resistentes al uso continuo y la humedad para su uso en el exterior.
- Los materiales a emplear en la zona de graderío deben tener un bajo coeficiente de absorción del calor.
- Debe implementarse en el mobiliario mecanismos de control antirrobo.

FACTOR FUNCIÓN // AULAS

La esgrima es un deporte de combate basado en el manejo de armas; existen tres modalidades: florete, espada y sable. El taekwondo es un arte marcial de origen coreano; constituye un método para generar poder utilizando la mente y el cuerpo. En ambos, las acciones se desarrollan en presencia de un adversario y las conductas motrices tienen intenciones opuestas.

El entrenamiento se divide en tres fases:

Calentamiento general, cuyo objetivo es preparar al cuerpo para un mayor rendimiento deportivo; incluye ejercicios de movilidad articular, dinámicos, de velocidad, que se realizan a una distancia determinada, y resistencia, que se realizan a partir de carrera en circuito.

Práctica deportiva, durante la cual se realizan acciones específicas que respondan al deporte, ya sean a manera de aprendizaje o consolidación, a partir de posiciones, desplazamientos y habilidades.

Recuperación, que permite relajar los músculos y disminuir la tensión acumulada; incluye ejercicios de estiramiento y respiración.

La función básica del espacio consiste en garantizar la enseñanza y entrenamiento de ejercicios de los deportes en cuestión.



Movilidad articular



Dinámicos



Velocidad

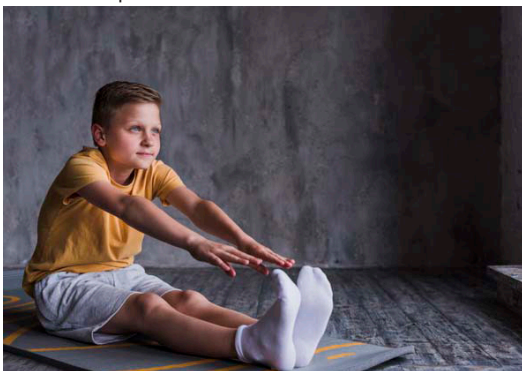


Resistencia

FACTOR FUNCIÓN // AULAS



Práctica deportiva



Recuperación

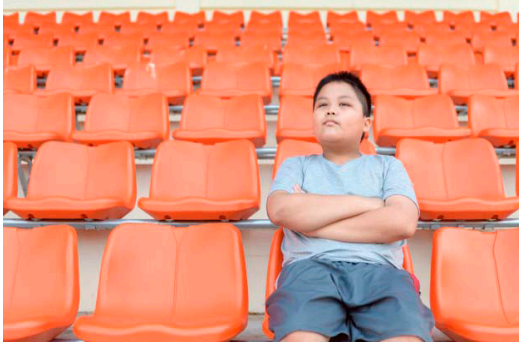
	FUNCIONES	PORTADORES
Generales	Permitir acceder y salir	Puertas, señalética, distribución de elementos
	Permitir visualización de los elementos del espacio	Iluminación natural y artificial
	Garantizar el flujo de aire	Ventilación natural
	Permitir circulación	Distribución de elementos
	Garantizar seguridad de los usuarios	Morfología del mobiliario
	Permitir conexión eléctrica	Tomacorrientes
Estancia	Permitir higienización	Morfologías, materiales, acabados
	Permitir el almacenamiento de desechos	Contenedores de desecho
	Soportar a los usuarios en postura sedente	Mobiliario: asientos
	Sostener y/o almacenar pertenencias	Mobiliario: estantería
	Permitir la formación en filas y columnas	Distribución de elementos
	Permitir delimitar áreas funcionales	Color, material
Entrenamiento	Permitir circulación central en paralelo	Distribución de elementos
	Permitir circulación perimetral	Distribución de elementos
	Permitir la realización de ejercicios de calentamiento	Distribución de elementos
	Permitir la realización de ejercicios de práctica	Pistas, plastrones, armas (espadas, sables, floretes), dianas / aros, bloques, paletas, petos
	Permitir la realización de ejercicios de recuperación	Distribución de elementos
	Garantizar autovisualización de los usuarios	Espejo
	Garantizar seguridad de los usuarios	Tarima, traje, casco / peto, casco, inгле, coquilla, espinilleras, protector bucal

CONCLUSIONES

- Los espacios deben contar con asientos, estantería, tarima, y espejos; el aula de esgrima deberá contar además con plastrones y el aula de taekwondo con paletas.
- Los ejercicios de movilidad articular y dinámicos (calentamiento), así como los de estiramiento y respiración (recuperación), deben realizarse en formación de fila.
- Los ejercicios de velocidad y resistencia (calentamiento) así como los de práctica deportiva deben realizarse en formación de columna.
- Todas las funciones asociadas al entrenamiento coexistirán en una misma área funcional, la cual se generará mediante una tarima, con el objetivo de ofrecer una mayor resistencia a impactos, golpes, caídas y deslizamientos. El resto de las funciones del espacio coexistirán en una segunda área funcional que se encontrará a nivel de piso.
- En la zona de entrenamiento deben generarse pistas con forma rectangular para la ejecución del combate de parejas esgrimista y los ejercicios en formación de columna, las mismas deben delimitarse y diferenciarse del resto del área a partir del empleo del color. En el caso del aula de taekwondo debe existir además una zona cuadrada para la ejecución del combate en parejas.
- Teniendo en cuenta la insuficiencia dimensional de los espacios en relación a las dimensiones reglamentarias para ambos deportes (ver **Anexo 1**), las pistas deberán aprovechar la mayor dimensión, en este caso la longitud.
- Los espejos deben situarse frontalmente a las pistas garantizando la autovisualización de los usuarios durante la fase práctica y recreando la acción de combate.
- Debe generarse una zona para la colocación de plastrones en el caso de esgrima, y paletas en el caso de taekwondo, que permitan su utilización de manera simultánea por varios usuarios.
- El acceso al espacio debe facilitarse a través del empleo de señalética. Asimismo, se dispondrá de pancartas u otros recursos gráficos que proporcionen información sobre el deporte en cuestión.

FACTOR FUNCIÓN // GRADAS

La función básica del espacio es permitir la visualización de los deportes que tienen lugar en el campo deportivo.



Graderío

Dugout

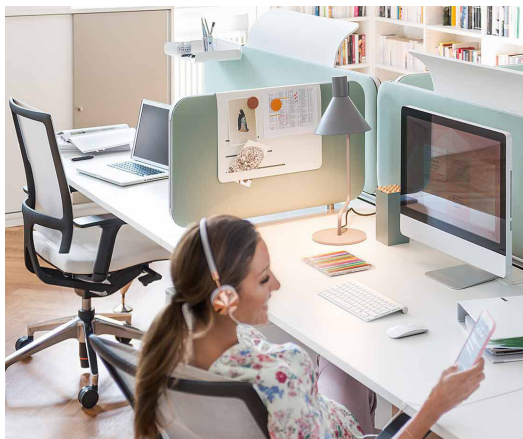
	FUNCIONES	PORTADORES
Graderío	Permitir acceder y salir	Puertas, señalización, distribución de elementos
	Permitir visualización del espacio	Iluminación natural y artificial
	Garantizar el flujo de aire	Ventilación natural
	Permitir circulación	Distribución de elementos, áreas de circulación
	Garantizar resguardo ante inclemencias climáticas (lluvia, viento, incidencia solar)	Techo
	Permitir visualización del campo deportivo	Distribución de elementos, filas escalonadas
	Permitir acceso a los discapacitados	Rampa para sillas de ruedas, barandas, material
	Permitir orientación en el espacio	Numeración de las filas, señalética
	Soportar a los usuarios en postura sedente	Mobiliario: asientos
	Garantizar inaccesibilidad a la zona de juego	Distribución de elementos, vallas, redes
	Garantizar soporte de pertenencias	Superficies horizontales
	Garantizar apoyo para escribir	Superficies horizontales
	Sostener papeles, objetos, vasos.	Superficies horizontales
Permitir la captura de fotografía y video	Distribución, acabado superficial	
Garantizar seguridad de los usuarios	Vallas o redes, morfología del mobiliario, barreras, extintores	
	Permitir el almacenamiento de desechos	Contenedores de desecho
Dugout	Permitir conexión eléctrica	Tomacorrientes
	Permitir higienización	Morfologías, materiales, acabados,
	Permitir alojar a dos equipos	Distribución
	Permitir alojar al arbitraje	Distribución
	Soportar a los usuarios en postura sedente	Mobiliario: asientos
	Permitir el acceso directo a la zona de juego	Nivel de piso
	Permitir abastecimiento de agua	Dispensador de agua

CONCLUSIONES

- El espacio debe contar con los siguientes portadores funcionales: asientos, mesas, barreras o rejillas, contenedores de desecho, tomacorrientes, extintores.
- El acceso y posicionamiento de los usuarios discapacitados debe facilitarse a partir de la distribución espacial, con el objetivo de no entorpecer la circulación del resto de los espectadores. Cercano a cada posición debe existir un asiento destinado a un acompañante.
- En la zona frontal de las gradas, deben emplearse barreras de material traslúcido o rejillas con aberturas de dimensiones apropiadas, favoreciendo la visualización del campo de juego y, garantizando, a su vez, la protección de los espectadores.
- Deben destinarse posiciones en la primera fila de las gradas, para los visitantes o medios de información, así como posiciones adicionales para los camarógrafos, garantizando una óptima visibilidad del campo deportivo y una jerarquía respecto al resto de los espectadores. Las mismas deberán ser diferenciadas cromáticamente.
- Deben generarse dos zonas de dugout, ubicadas a ambos lados de la línea central, una destinada al homeclub y otra al visitante. Debe destinarse también un área al arbitraje, y otra al almacenamiento del equipamiento deportivo y pertenencias de los jugadores. Las mismas deben encontrarse al mismo nivel del campo de juego.
- Debe generarse un área aislada del resto de los espacios, tanto física como acústicamente, para la realización de entrevistas a jugadores o coach por parte de medios informativos tanto antes, durante como después del partido.
- Debe evitarse el empleo de materiales cuya superficie pueda generar deslumbramientos e interferir en la captura de video o fotografía, así como producir distracciones en jugadores, árbitros o espectadores.
- El acceso y orientación en el espacio debe facilitarse a través del empleo de señalética. Las filas de las gradas deben encontrarse numeradas.

FACTOR FUNCIÓN // OFICINA

La función básica del espacio es proporcionar un lugar de trabajo durante el horario laboral al personal subdirectivo de la instalación.



FUNCIONES	PORTADORES
Permitir acceder y salir	Puertas, señalización, distribución de elementos
Permitir visualización de los elementos del espacio	Iluminación natural y artificial (general y suplementaria)
Garantizar el flujo de aire	Ventilación natural
Permitir circulación	Distribución de elementos, áreas de circulación
Soportar a los usuarios en postura sedente	Mobiliario: asientos
Garantizar soporte y almacenamiento de pertenencias	Superficies horizontales
Garantizar apoyo para escribir	Mobiliario: Mesa
Sostener papeles, soportes electrónicos, objetos, vasos.	Mobiliario: Mesa
Permitir el almacenamiento de documentos	Archivos, estanterías
Garantizar apoyo de productos alimenticios.	Superficie horizontal
Permitir interacción entre usuarios	Distribución
Optimizar espacio	Multifuncionalidad, distribución
Garantizar seguridad de los usuarios	Morfología del mobiliario
Permitir conexión eléctrica	Tomacorrientes
Permitir higienización	Morfologías, materiales, acabados
Permitir el almacenamiento de desechos	Contenedores de desecho

CONCLUSIONES

- El espacio debe contar con los siguientes portadores funcionales: asientos, mesa, repisas, archivos, contenedores de desecho, tomacorrientes.
- Debe generarse un mobiliario de carácter multifuncional que permita el soporte de material de oficina, el almacenamiento de pertenencias, la escritura y el consumo de alimentos.
- De acuerdo a la interacción que debe existir entre los usuarios, se genera un área para el subdirector/a y otra opuesta a esta, para los visitantes, cuyos grados de jerarquía determinarán su posición en el espacio.
- Se requiere de una silla giratoria destinada al personal subdirectivo, permitiendo movilidad, direccionamiento.
- Debe disponerse de un mobiliario de espera confortable.
- El acceso al espacio debe facilitarse a través del empleo de señalética.

FACTOR USO // AULAS

Docente: Encargado de impartir las clases. Posee un vasto conocimiento del deporte en cuestión. Generalmente existe un profesor por clase, con edad comprendida entre los 25-45 años.

Entra al espacio, circula por el mismo y coloca sus pertenencias. Forma a los alumnos y guía los ejercicios de calentamiento permaneciendo frente a los mismos. Procede a guiar los ejercicios prácticos circulando la mayor parte del tiempo por el espacio y realizando demostraciones y correcciones de manera intermitente. Posteriormente accede a la cátedra y toma los implementos deportivos y los distribuye, conservando uno para sí. En determinado momento, se sienta y toma notas. Para poner fin al entrenamiento forma nuevamente a los alumnos y guía los ejercicios de recuperación. Luego realiza un debate sobre elementos teóricos. Finalmente despide la clase, toma sus pertenencias y se retira del espacio.

ACCIONES DE USO	FRECUENCIA	INTENSIDAD
Entrar al espacio	Baja	Baja
Circular	Alta	Alta
Colocar pertenencias	Baja	Baja
Interactuar con otros usuarios	Alta	Media
Guiar ejercicios de calentamiento	Baja	Alta
Guiar ejercicios prácticos	Media	Alta
Realizar demostraciones	Alta	Media
Acceder a la cátedra	Baja	Baja
Tomar / devolver implementos deportivos	Baja	Baja
Distribuir implementos deportivos	Baja	Baja
Guiar ejercicios de recuperación	Baja	Alta
Adoptar postura sedente	Baja	Baja
Escribir	Baja	Baja
Tomar pertenencias	Baja	Baja
Salir del espacio	Baja	Baja

FACTOR USO // AULAS

Alumnos: Niños y niñas de 9-12 años de edad, con un máximo de 14 por clase. Muestran cierto déficit de atención propio de la edad, por lo que prefieren las actividades de participación y los ejercicios en contacto directo con las armas.

Entran al espacio, circulan por el mismo y colocan sus pertenencias. Forman filas y realizan los ejercicios de movilidad y dinámicos, luego forman columnas y realizan los de velocidad y resistencia. Ejecutan posiciones y desplazamientos de la fase práctica recorriendo una distancia determinada. Reciben los implementos deportivos y realizan con ellos las habilidades, ya sea de forma individual o por parejas. Se les permite tomar agua, acceder al baño y sentarse en caso de poseer fatiga muscular. Proceden nuevamente a formar filas y realizan los ejercicios de recuperación. Al finalizar la clase se reúnen y responden preguntas sobre elementos teóricos del deporte. Finalmente pronuncian el lema, toman sus pertenencias y se retiran del espacio.

ACCIONES DE USO	FRECUENCIA	INTENSIDAD
Entrar al espacio	Baja	Baja
Circular	Alta	Alta
Colocar pertenencias	Baja	Baja
Interactuar con docente	Baja	Baja
Formar en filas	Media	Baja
Realizar ejercicios de movilidad articular y dinámicos	Baja	Media
Formar en columnas	Media	Baja
Realizar ejercicio de velocidad	Baja	Alta
Realizar ejercicio de resistencia	Baja	Alta
Realizar ejercicios prácticos (posiciones y desplazamientos)	Media	Alta
Recibir implementos deportivos	Baja	Baja
Realizar ejercicios prácticos (habilidades)	Media	Alta
Formar parejas	Alta	Baja
Intercambiar posiciones	Media	Baja
Realizar ejercicios de recuperación	Baja	Baja
Tomar agua	Baja	Baja
Acceder a otros espacios	Baja	Baja
Adoptar postura sedente	Baja	Baja
Tomar pertenencias	Baja	Baja
Salir del espacio	Baja	Baja

FACTOR USO // AULAS

Familiar: Posee determinada relación con los estudiantes, con edad comprendida entre los 25-60 años. Acude al espacio para retirarse con el alumno. La cantidad máxima es de 3 por clase.

Visita: Personal calificado, con edad comprendida entre los 30-50 años, que asiste al local para realizar una evaluación de la clase. Pueden presentarse de uno a dos visitantes.

Entra al espacio, coloca sus pertenencias, se sienta y observa la clase hasta que culmina, el visitante puede realizar anotaciones si lo estima conveniente. Finalmente toma sus pertenencias y se retira del espacio.

Personal de limpieza: Encargado de mantener la higiene del local, con edad comprendida entre los 25-45 años. Accede al espacio cuando no se encuentra brindando servicio a la población.

Entra al espacio con el equipamiento de limpieza, circula por el mismo, lo higieniza y se retira igualmente con el equipamiento.

	ACCIONES DE USO	FRECUENCIA	INTENSIDAD
Familiar	Entrar al espacio	Baja	Baja
	Circular	Baja	Baja
	Colocar pertenencias	Baja	Baja
	Adoptar postura sedente	Alta	Baja
	Observar la clase	Alta	Baja
	Interactuar con otros usuarios	Media	Baja
	Tomar pertenencias	Baja	Baja
	Salir del espacio	Baja	Baja
Visita	Entrar al espacio	Baja	Baja
	Circular	Baja	Baja
	Colocar pertenencias	Baja	Baja
	Adoptar postura sedente	Alta	Baja
	Observar la clase	Alta	Baja
	Escribir	Baja	Baja
	Interactuar con otros usuarios	Baja	Baja
	Tomar pertenencias	Baja	Baja
Personal de limpieza	Salir del espacio	Baja	Baja
	Entrar al espacio	Baja	Baja
	Circular	Alta	Alta
	Higienizar	Alta	Alta
	Salir del espacio	Baja	Baja

CONCLUSIONES

- De acuerdo a la cantidad y tipología de usuarios que pueden visitar el local, debe disponerse un mínimo de 2 bancos, uno para familiares y otro para visitantes, con 3 capacidades cada uno.
- El mobiliario estantería debe poseer varios niveles permitiendo su uso por niños y adultos, de acuerdo al alcance de los mismos.
- Desproveer al mobiliario de cantos, bordes agudos o esquinas afiladas.
- Debe garantizarse el acceso a la cátedra de esgrima.
- Los materiales a emplear deben ser resistentes al uso continuo y desgaste.
- El diseño de mobiliario debe realizarse a partir de las dimensiones antropométricas que se muestran en "Las dimensiones humanas en los espacios interiores " de Julius Panero.

FACTOR USO // GRADAS

Jugador: Deportistas que se encuentran en la zona de los banquillos, en espera de su entrada al juego, separados en dos equipos, home-club y visitante. Se encuentran en esta zona un máximo de 20 jugadores por cada equipo, que comprenden un amplio rango de edades, desde niños hasta adultos.

Entra al espacio, circula por el mismo y accede al área de almacenamiento donde deposita las pertenencias, se coloca el uniforme y toma los implementos deportivos necesarios. Posteriormente se dirige a la zona de dugout correspondiente, coloca los implementos en su sitio y toma asiento. Observa el partido e interactúa con otros jugadores. Selecciona el implemento necesario y entra al juego, lo cual puede realizar de 3 a 4 veces aproximadamente. Si lo requiere toma agua o accede al baño en un momento determinado. Al finalizar el juego se levanta de la banca, accede nuevamente al área de almacenamiento donde cambia de vestuario, deposita los implementos utilizados, toma sus pertenencias y se retira de la instalación. En el caso de la visita de medios informativos, puede ofrecer una entrevista.

ACCIONES DE USO	FRECUENCIA	INTENSIDAD
Entrar	Baja	Baja
Circular por el espacio	Alta	Alta
Acceder a otros espacios	Media	Baja
Depositar pertenencias	Baja	Baja
Realizar cambio de vestuario	Baja	Baja
Tomar / devolver implementos deportivos	Media	Baja
Adoptar postura sedente	Alta	Baja
Visualizar el juego	Alta	Baja
Interactuar con otros usuarios	Alta	Baja
Entrar al juego	Media	Alta
Beber agua	Baja	Baja
Mirar a la cámara	Baja	Baja
Responder preguntas	Baja	Baja
Tomar pertenencias	Baja	Baja
Salir del espacio	Baja	Baja

FACTOR USO // GRADAS

Coach: Entrenador del equipo, cada equipo cuenta con uno. Generalmente es hombre, con edad comprendida entre los 35-55 años. Toma decisiones estratégicas durante el partido, como reemplazar jugadores.

Árbitro: Personal con preparación profesional avalada, responsable de presidir el juego desde un punto de vista neutral. Posee autoridad para tomar decisiones durante el partido, que hacen cumplir las reglas del deporte.

Entra al espacio, circula por el mismo hasta llegar al área destinada al arbitraje y toma asiento. Observa el partido ya sea sentado o de pie. Sale al campo y da indicaciones a los jugadores. Si lo requiere toma agua o accede al baño en un momento determinado. Al finalizar el partido se levanta de la banca y se retira. En el caso de la visita de medios informativos, puede ofrecer una entrevista.

ACCIONES DE USO	FRECUENCIA	INTENSIDAD
Entrar	Baja	Baja
Circular por el espacio	Alta	Alta
Adoptar postura sedente	Media	Baja
Visualizar el juego	Alta	Baja
Interactuar con otros usuarios	Alta	Baja
Acceder a otros espacios	Baja	Baja
Beber agua	Baja	Baja
Mirar a la cámara	Baja	Baja
Responder preguntas	Baja	Baja
Salir del espacio	Baja	Baja

FACTOR USO // GRADAS

Espectador: Personal que acude al estadio para disfrutar de las actividades deportivas que se llevan a cabo. El rango de edades es amplio, en su mayoría el público es local o de zonas aledañas. La capacidad máxima que presenta el área es de 200 personas.

Entra al espacio, sube los escalones y circula por el mismo hasta encontrar una posición. Toma asiento y coloca sus pertenencias. Observa el partido e interactúa con otras personas. Puede ponerse de pie si así lo desea, así como salir del espacio para acceder al baño, comprar alimentos u otra necesidad. Al finalizar el partido o cuando lo estime conveniente toma sus pertenencias y se retira del espacio.

ACCIONES DE USO	FRECUENCIA	INTENSIDAD
Entrar	Baja	Baja
Subir / bajar escalones	Media	Alta
Circular por el espacio	Media	Media
Adoptar postura sedente	Alta	Baja
Colocar / retirar pertenencias	Baja	Baja
Visualizar el deporte	Alta	Baja
Interactuar con otros usuarios	Alta	Baja
Levantarse	Baja	Baja
Consumir alimentos	Baja	Baja
Acceder a otros espacios	Baja	Baja
Salir	Baja	Baja

FACTOR USO // GRADAS

Medios informativos: Equipo encargado de llevar la noticia al espectador. No excede de 5 personas. Realizan reportajes y entrevistas antes, durante o finalizado el partido.

Entran al espacio, suben los escalones y circulan por el mismo hasta encontrar una posición, toman asiento y colocan sus pertenencias. Observan el partido y toman notas. Pueden levantarse para acceder al baño u otras necesidades. Al finalizar el juego se dirigen al terreno o al área de entrevistas, interrogan apoyándose de información escrita y reportan la noticia ante las cámaras. Posteriormente toman sus pertenencias y abandonan la instalación.

Camarógrafo: Personal encargado del manejo de la cámara, procedente de medios informativos. Captura imágenes antes, durante o después del partido.

Entra al espacio, sube los escalones, circula por el mismo y se sitúa en una zona estratégica de favorable visibilidad, detrás de la cámara. Conecta los equipos necesarios a la corriente eléctrica. Se sienta si lo requiere. Al finalizar el juego se dirige al terreno o a la zona de entrevistas, y realiza la captura. Posteriormente se retira de la instalación.

	ACCIONES DE USO	FRECUENCIA	INTENSIDAD
Medios informativos	Entrar	Baja	Baja
	Subir / bajar escalones	Media	Alta
	Circular por el espacio	Media	Media
	Adoptar postura sedente	Alta	Baja
	Colocar / retirar pertenencias	Baja	Baja
	Visualizar el juego	Alta	Baja
	Interactuar con otros usuarios	Baja	Baja
	Escribir	Baja	Baja
	Acceder a otros espacios	Baja	Baja
	Mirar a la cámara	Alta	Baja
	Visualizar información	Alta	Baja
	Realizar reporte	Alta	Media
	Tomar pertenencias	Baja	Baja
Salir del espacio	Baja	Baja	
Camarógrafo	Entrar	Baja	Baja
	Subir / bajar escalones	Media	Alta
	Circular por el espacio	Media	Media
	Conectar equipos	Baja	Baja
	Capturar los videos	Alta	Media
	Adoptar postura sedente	Media	Baja
	Acceder a otros espacios	Baja	Baja
Salir	Baja	Baja	

CONCLUSIONES

- Teniendo en cuenta la cantidad de espectadores que pueden acceder al espacio, las tribunas deberán contar con dos entradas y salidas.
- Desproveer al mobiliario de cantos, bordes agudos o esquinas afiladas.
- La zona de graderío debe presentar una iluminación artificial a partir de carriles instalados en el techo.
- La iluminación del campo debe llegar con uniformidad, donde todos los puntos tengan prácticamente la misma cantidad de luz de manera que se disminuyan las sombras y no se cometan errores de apreciación en jugadores, árbitros y espectadores. Al presentar graderías, existe la posibilidad de que se arrojen sombras sobre el terreno, por ello se debe utilizar iluminación suplementaria en el techo de las gradas dirigida hacia el terreno del juego.
- Es necesario la utilización de iluminación suplementaria de balizamiento de manera permanente en las escaleras y pasillos, de modo que puedan identificarse correctamente y evitar el riesgo de caídas. Las luminarias se deben colocar en la huella de los escalones, para evitar su proyección sobre los ojos.
- Se considerará la utilización de luces LED debido a que representan un ahorro de energía y consiguen una buena proyección de la luz (ver **Anexo 2**).
- Debe garantizarse el acceso a los baños.
- El diseño de mobiliario debe realizarse a partir de las dimensiones antropométricas que se muestran en "Las dimensiones humanas en los espacios interiores" de Julius Panero.

FACTOR USO // OFICINA

Subdirector/a: Personal de la instalación. Su edad oscila entre los 30 y 50 años. Posee una alta responsabilidad, por lo que su carga laboral es elevada. Permanece en la oficina alrededor de 8 horas diarias.

Entra al espacio, circula por el mismo, coloca sus pertenencias, y se sienta. Procede a visualizar e interactuar con información y realizar anotaciones. Si requiere información archivada la extrae y la introduce nuevamente con posterioridad. En un horario determinado consume alimentos. Recibe visitas, interactúa con las mismas y comparten información. En algún momento se levanta y accede a otros espacios. Finalmente toma sus pertenencias y se retira.

Visitantes: Generalmente su edad oscila entre los 30 y 50 años. Pueden ser trabajadores de la instalación, familiares de alumnos, miembros directivos tanto internos como externos.

Entra al espacio, circula por el mismo, coloca sus pertenencias y toma asiento. Interactúa con los otros usuarios, pueden compartir información y realizar anotaciones. Posteriormente se levanta, toma sus pertenencias y abandona el espacio.

ACCIONES DE USO	FRECUENCIA	INTENSIDAD
Entrar	Media	Baja
Circular por el espacio	Media	Media
Colocar pertenencias	Baja	Baja
Adoptar postura sedente	Alta	Baja
Visualizar información	Alta	Media
Escribir	Alta	Media
Introducir / extraer archivos	Alta	Baja
Consumir alimentos	Baja	Baja
Recibir visitas	Media	Baja
Interactuar con otros usuarios	Media	Baja
Compartir información	Baja	Baja
Tomar pertenencias	Baja	Baja
Salir	Media	Baja
Entrar	Baja	Baja
Circular por el espacio	Baja	Baja
Colocar pertenencias	Baja	Baja
Adoptar postura sedente	Media	Baja
Interactuar con otros usuarios	Alta	Baja
Visualizar información	Media	Baja
Escribir	Baja	Baja
Compartir información	Baja	Baja
Tomar pertenencias	Baja	Baja
Salir del espacio	Baja	Baja

CONCLUSIONES

- De acuerdo a la cantidad de usuarios que pueden acceder de manera simultánea al espacio en calidad de visitantes, debe disponerse de 2 asientos ubicados frontalmente al personal subdirectivo. El mobiliario de espera debe contar con tres capacidades.
- Debe garantizarse la regulación de la altura del mobiliario para postura sedente del subdirector/a, con el objetivo de adecuar correctamente la relación mesa-silla.
- En función de la tipología de espacio y la cantidad de usuarios que intervienen, debe presentar iluminación general de tipo artificial, y de tipo localizada en las zonas de procesamiento de la información.
- El mobiliario debe ser desprovisto de cantos, bordes agudos o esquinas afiladas.
- El diseño de mobiliario debe realizarse a partir de las dimensiones antropométricas que se muestran en "Las dimensiones humanas en los espacios interiores " de Julius Panero.

FACTOR TECNOLOGÍA

MATERIALES

Vinilo (PVC)

Se utiliza como pavimento deportivo.

- Posee una amplia durabilidad y resistencia al desgaste.
- Absorbe el impacto de manera eficiente y es antideslizante, lo cual disminuye el riesgo de accidentes.
- Es extremadamente resistente al crecimiento del moho y a la mayoría de los productos químicos.
- Su superficie lisa facilita la higienización.



Polietileno de alta densidad

Se utiliza en la conformación de asientos para graderías.

- Posee una muy buena resistencia al impacto, resistencia térmica y química.
- Se puede procesar por los métodos de conformado empleados para los termoplásticos.
- Es más rígido que el polietileno de baja densidad.

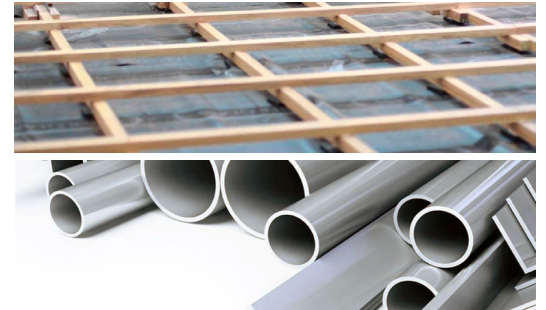


Madera

Se utiliza ampliamente en el diseño de espacios interiores, en elementos como estructuras divisorias, mobiliario, marquetería, luminarias, tarimas.

Metal

Se utiliza ampliamente en el diseño de espacios interiores, en varios elementos como estructuras divisorias, mobiliario, marquetería, luminarias.



FACTOR TECNOLOGÍA

EMPRESAS

COOPERATIVA COREMA

Servicios: demolición, desmontaje, colocación de pisos y enchapes, pintura interior y exterior. Montaje de falso techo y carpintería. Construcción y montaje de elementos estructurales, aceras y rampas. Materiales: Pladur, hormigón, madera, aluminio y cristal.

EKOIMAGEN

Servicios: Impresiones en variados formatos y soportes, serigrafía, corte, grabado y rotulado. Materiales: PVC, acrílico, lona, madera, vinilo autoadhesivo, cartulina, papel y lumínico.

DEVOX

Servicios: Producción de pinturas y recubrimientos. Productos: Pinturas para paredes, impermeabilizantes, barnices para madera y pisos, recubrimientos anticorrosivos y preparadores de superficies, todo a base de agua.

VIDRAL

Servicios: Corte y transformación de vidrios y espejos, así como comercialización y producción de vidrio termoacústico.

Unión de Industrias Militares (UIM) - Empresa Militar Industrial "Comandante Ernesto Che Guevara".

Servicios: Moldeado de plástico con técnicas de rotomoldeo, inyección y extrusión.

Materiales:

Polietileno de alta o baja densidad
Policloruro de vinilo

CONCLUSIONES

- Se cuenta con los recursos materiales y productivos necesarios para ejecutar el proyecto de diseño.
- Los materiales y tecnología se seleccionan teniendo en cuenta su disponibilidad en el país, así como la relación calidad-precio, reafirmando la estrategia de diseño.
- Los elementos del espacio que serán diseñados para el proyecto deben regirse por las capacidades productivas y tecnológicas de las empresas en cuestión, o de otras cuyos materiales y servicios se correspondan con las mismas.
- Debe aplicarse barnices, impermeabilizantes y recubrimientos anticorrosivos a las superficies con el objetivo de aumentar su durabilidad y resistencia.
- Todos los elementos deben tener superficies lisas y sin astillas que puedan causar daños a los usuarios.

FACTOR MERCADO



CONCLUSIONES

- Solo deben ser importados un mínimo de elementos, en este caso luminarias y sillas de oficina, debido a la inexistencia de entidades encargadas de su producción.
- Las empresas encargadas de la implementación del proyecto deben encontrarse cercanas a la instalación, reduciendo los gastos de transportación.

PROGRAMA DE REQUISITOS

(ver **Anexos 3-9**)

GENERALES

- Emplear en el mobiliario materiales que sean resistentes al uso continuo y lavables.
- Aplicar acabados anticorrosivos, impermeabilizantes, barnices y pinturas.
- El espesor de los productos plásticos: 7-12mm

AULAS

- Altura del mobiliario contenedor de pertenencias de niños: 1100mm
- Altura del mobiliario contenedor de pertenencias de adultos: 1750mm
- Ancho del contenedor de pertenencias: 300mm
- Longitud del banco: 1500 mm
- Altura del banco: 406 - 432mm
- Ancho del espacio individual: 500mm
- Profundidad del banco: 394 - 406mm
- Altura del respaldo del banco: 231-274mm
- Ancho del acolchamiento: 30mm
- Altura de la tarima: 150mm
- Ancho mínimo de los espejos: 700mm
- Altura al canto superior de los espejos: 1600mm
- Espacio mínimo de circulación de 750 mm
- Longitud de las pistas: 11000mm
- Altura al canto inferior de la señalética: 914 mm
- Nivel de iluminación del aula: 500 lux
- Temperatura del color: 4000k

GRADAS

- Altura del banco: 406 - 432mm
- Profundidad del banco: 394 - 406mm
- Altura del asiento: 406 - 432mm
- Ancho del asiento: 406 - 432mm
- Profundidad del asiento: 394 - 406 mm
- Altura del respaldo: 381-406mm
- Peso máximo a resistir del asiento: 110Kg
- Distancia entre asientos: 100mm
- Altura máxima de la grada: 350mm
- Profundidad de la grada: 400-700mm
- Ancho mínimo de la puerta de salida: 1200mm
- Ancho mínimo de escaleras: 1500mm
- Espacio mínimo de circulación: 750mm
- Iluminación mínima de la zona de gradas: 100lux
- Iluminación en el suelo para el alumbrado de señalización: 1lux
- Iluminación mínima de la zona de dugout: 100lux
- Temperatura de color en las gradas para alumbrado nocturno: 5000k
- Temperatura de color en las gradas para alumbrado diurno: 4000k
- Ángulo formado entre la vertical que contiene la luminaria de la grada y la línea central del campo: 25 grados.

OFICINA

- Longitud superficie de trabajo: 1067 - 1270mm
- Profundidad superficie de trabajo: 762 - 914 mm
- Altura zona de trabajo: 737-772 mm
- Longitud del canto trasero del escritorio a pared trasera: 762 - 914mm
- Altura del asiento: 400 - 440mm
- Longitud del asiento: 400 - 450mm
- Profundidad del asiento: 400 - 440 mm
- Altura del respaldo: 533 - 635 mm
- Peso máximo a resistir del asiento: 110Kg
- Longitud del sofá: 1200mm
- Profundidad del sofá: 550mm
- Altura del respaldo del sofá: 300mm
- Altura mínima del canto inferior de mueble de almacenaje vertical: 1118 - 1143mm
- Altura máxima del canto inferior de mueble de almacenaje vertical: 1346 - 1473mm
- Altura máxima de mueble de almacenaje vertical: 635 - 787mm
- Profundidad de mueble almacenaje vertical: 305mm
- Espacio mínimo de circulación: 750mm
- Nivel de iluminación: 300 lx
- Temperatura del color: 4000k



CAPÍTULO 3

CONCEPTO

PREMISAS CONCEPTUALES

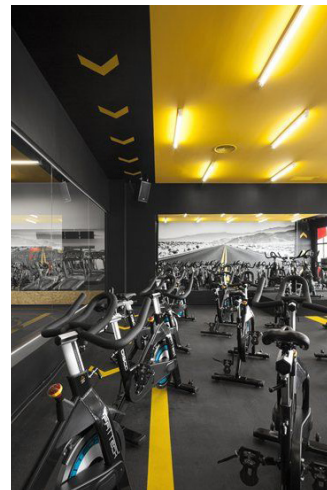
1- Aludir a elementos característicos de la localidad a través del diseño del espacio

Generar una relación entre el espacio y la localidad a partir del empleo de elementos característicos de Arroyo Naranjo, con el objetivo de que el usuario se sienta parte integrante del mismo, fomentando a su vez, la empatía y el sentido de pertenencia.



2- Adoptar una visualidad deportiva

Emplear recursos que hagan referencia al deporte, con el objetivo de que los espacios se muestren coherentes con la orientación deportiva de la instalación.



ALTERNATIVAS CONCEPTUALES

Premisa 1

A1 Extrapolación de rasgos del Movimiento Moderno característico de exponentes arquitectónicos locales.

A2 Extrapolación de rasgos asociados al estado constructivo de las viviendas locales.

A3 Apropiación de rasgos característicos del escudo del municipio.

A4 Apropiación de rasgos característicos del equipo de béisbol, por ser el deporte más popular y representativo en el municipio.

A5 Referenciar glorias deportivas locales.

La siguiente tabla muestra la evaluación de las alternativas conceptuales asociadas a la Premisa 1 a partir de tres niveles **BAJO, MEDIO y ALTO** resultando en la selección de una de ellas.

Alternativa / Criterio de selección	Nivel de reconocimiento por parte de la población	Nivel de valoración por parte de la población
Arquitectura moderna	Medio	Alto
Escudo del municipio	Bajo	Bajo
Equipo de béisbol local	Bajo	Alto
Glorias deportivas locales	Medio	Medio
Estado constructivo	Alto	Bajo

Los elementos característicos de la localidad asociados al escudo y equipo de béisbol, no resultan suficientemente reconocibles por parte de la población, sin embargo, se emplearán sus colores como complemento al modernismo arquitectónico, la cual resulta la alterativa seleccionada.

HERRAMIENTA CONCEPTUAL

ELEMENTOS DEL CONCEPTO	RASGOS O ATRIBUTOS	RECURSOS FORMALES	POSIBLE IMPLEMENTACIÓN	EVIDENCIA
Movimiento moderno	Simplicidad	Ausencia de ornamentos	Muros	Evidente
		Superficies lisas, continuas y sin costuras	Mobiliario	Evidente
	Ausencia de simetría axial	Asimetría	Distribución del mobiliario	Poco evidente
	Amplitud	Espacios abiertos	Zonificación-distribución	Evidente(gradas) Poco evidente (aulas-oficina)
		Colores claros	Muros y revestimientos	Evidente
		Superficies reflectantes	Mobiliario (espejos)	Poco evidente
	Honestidad de los materiales	Textura de los materiales a vista	Mobiliario	Evidente
	Carácter ornamental de los elementos funcionales	Celosías, voladizos	Muros	Poco evidente
	Prefabricación y racionalización de procesos	-Materiales de carácter industrial -Estructuras a vista	Mobiliario	Evidente
	Lenguaje básico de la forma	-Líneas rectas o curvas -Formas geométricas -Volúmenes simples	Mobiliario, luminarias	Evidente
	Claridad en los espacios	Abundante iluminación	Luminarias, ventanas	Evidente
		Iluminación general homogénea	Luminarias	Evidente
		Colores claros: blancos, grises claros	Muros	Evidente
Policromía	Contraste de colores acromáticos y colores saturados en menor medida.	Paleta de colores	Evidente	

HERRAMIENTA CONCEPTUAL

ELEMENTOS DEL CONCEPTO	RASGOS O ATRIBUTOS	RECURSOS FORMALES	POSIBLE IMPLEMENTACIÓN	EVIDENCIA
Deporte	Movimiento	Líneas continuas	Mobiliario, luminarias	Poco evidente
		Asimetría	Distribución de mobiliario	Poco evidente
	Rapidez	Materiales con veta propia	Mobiliario	Poco evidente
		Estructuras ligeras	Mobiliario	Evidente
	Dinamismo	Líneas rectas, quebradas, con variaciones de grosor	Luminarias, gráfica ambiental	Poco evidente
		Cromas vibrantes y contrastantes	Mobiliario	Evidente
Tecnología		Superposición de líneas	Gráfica ambiental	Poco evidente
		Materiales plásticos, sintéticos, metales	Mobiliario, luminarias	Evidente
		Líneas rectas	Mobiliario, luminarias	Poco evidente
		Uso de iluminación para enfatizar bordes o aristas.	Luminarias decorativas, LED	Evidente
		Iluminación fría	Iluminación general	Evidente
Identificación de equipos y clubes deportivos.		Acabados lisos, pulidos	-	Poco evidente
		Iconos, logotipos	Gráfica ambiental	Poco evidente
		Colores referentes a equipos	Paleta de color	Evidente

CONCEPTO GENERAL

Para el desarrollo del concepto general se parte las estrategias pautadas para el proyecto, que comprenden la realización de soluciones factibles tecnológicamente en territorio nacional y el estrechamiento del vínculo existente entre la comunidad y el centro deportivo, tomando solo esta última como base para la conceptualización. En función de esto se decide aludir a **elementos característicos de la localidad** a través del diseño del espacio, potenciando la integración del usuario con el mismo, y fomentando a su vez la empatía y el sentido de pertenencia, ello mediante la extrapolación de rasgos del Movimiento Moderno asociado a exponentes arquitectónicos locales; se decide también adoptar una **visualidad deportiva**, en correspondencia con la orientación de la instalación, de ahí que tanto el modernismo como el deporte constituyen elementos que regirán nuestro concepto. Estos se manejarán en diferentes niveles de evidencia de acuerdo a la tipología de espacio, lo cual será garantizado a partir de las variables de diseño.



GRADAS



AULAS



OFICINA

Teniendo en cuenta que se trata de un espacio exterior, dinámico, informal y orientado netamente a la actividad deportiva, se ponderará este elemento, mientras que la visualidad moderna se manejará en un nivel más bajo de evidencia.

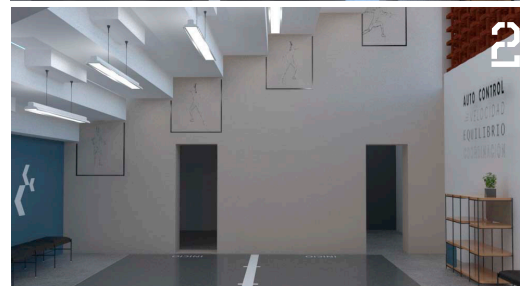
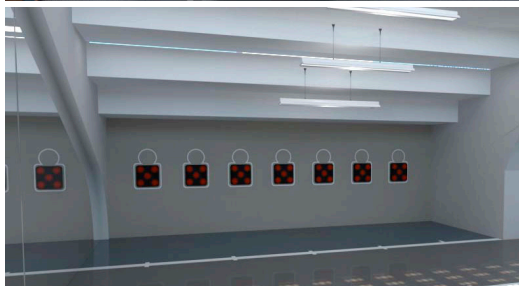
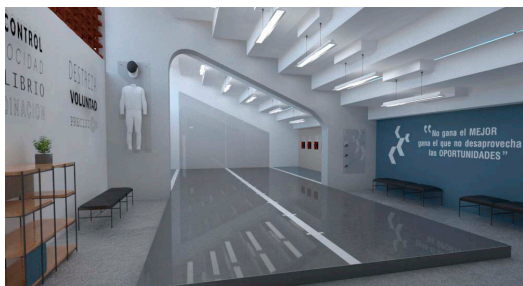
- Moderno
- Deportivo

Constituyen los espacios más vinculados a la actividad deportiva, por lo que este elemento se manejará en un nivel medio de evidencia, al igual que el elemento moderno, procurando a la vez un ambiente limpio y depurado que propicie la concentración y la eficiencia.

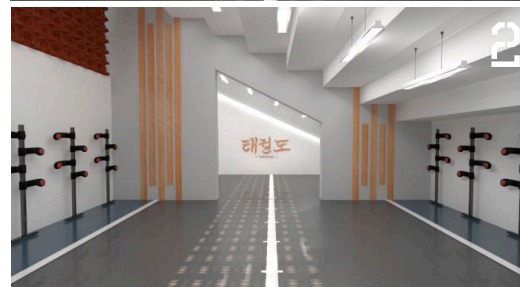
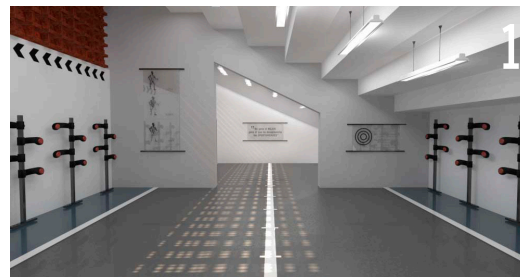
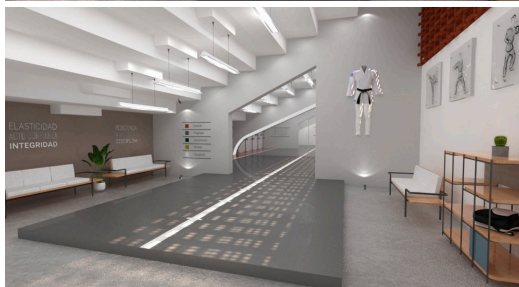
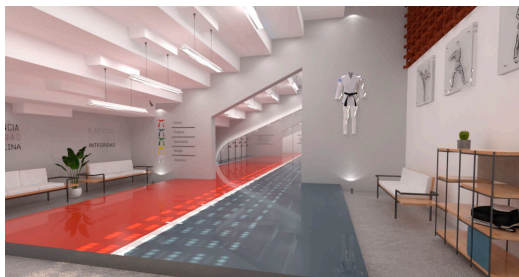
Teniendo en cuenta las funciones que contempla el espacio, el mismo deberá reflejar valores como la profesionalidad e institucionalidad, de ahí que deberá ser más neutral ponderándose su visualidad moderna. La visualidad deportiva se manejará en un nivel más bajo de evidencia debido a que el espacio no se asocia directamente a esta actividad.

VARIANTES CONCEPTUALES

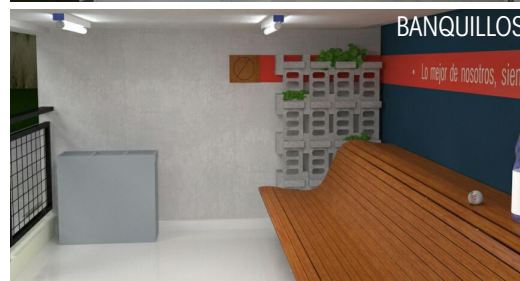
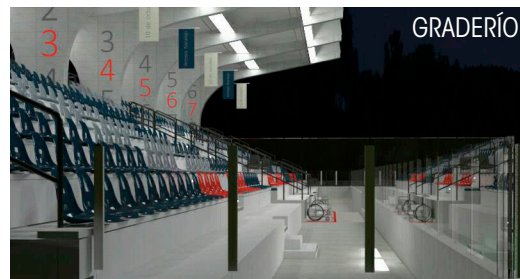
AULAS DE ESGRIMA



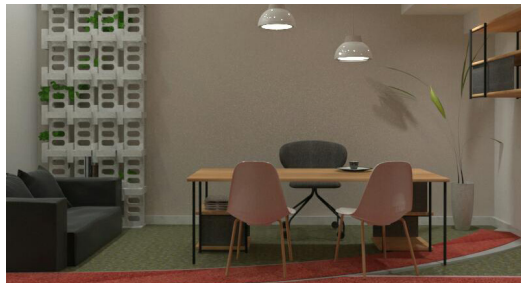
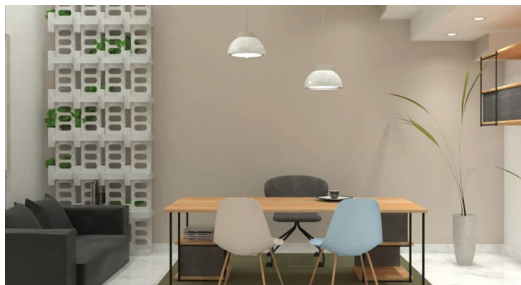
VARIANTES CONCEPTUALES AULAS DE TAEKWONDO



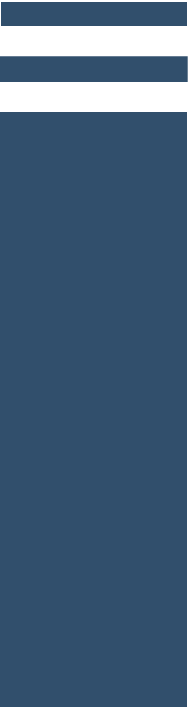
VARIANTES CONCEPTUALES GRADAS



VARIANTES CONCEPTUALES OFICINA



SOLUCIONES



05



GRADERÍO



OFICINAS



BANO MUJERES



AULA DE ESGRIMA

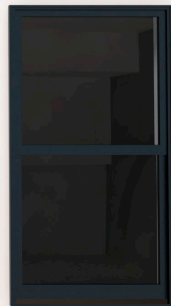
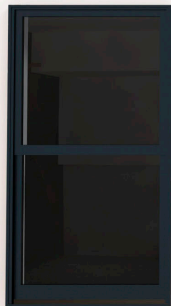


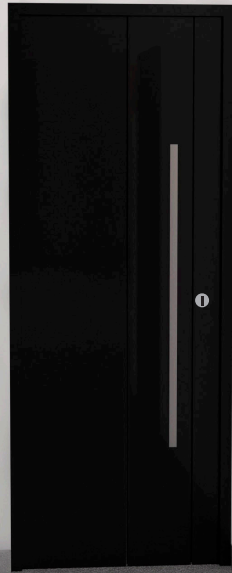
BANO HOMBRES



AULA DE TAEKWONDO

ENTRADA





PASILLOS



En estos espacios los elementos del concepto se manifiestan de manera equilibrada, ambos en un nivel medio de evidencia. Se crean dos áreas funcionales: espera y entrenamiento. En la primera el mobiliario se distribuye teniendo en cuenta el orden de las acciones de uso, la relación funcional entre los diferentes elementos, así como la circulación rápida e intuitiva; se dispone de una estantería para el almacenamiento de las pertenencias de los usuarios, así como bancos con tres capacidades cada uno, destinados a los visitantes, familiares e incluso estudiantes que requieran reposar en algún momento de la clase; entre los mismos se evidencia el contraste entre mobiliario volumétrico y ligero, ambos con la estructura a vista. La segunda área funcional se encuentra determinada por una tarima, donde se llevan a cabo todas las fases del entrenamiento deportivo, que aprovecha la máxima dimensión del espacio, en este caso, la longitud, debido a su insuficiencia dimensional en relación a las dimensiones reglamentarias de cada deporte.

En el caso del aula de esgrima se definen dos pistas centrales que limitan el espacio donde se desarrollará el combate en parejas y la carrera de relevos, frente a estas se coloca un espejo que garantiza la corrección de posturas, se generan además dos zonas destinadas a la práctica de la habilidad coordinación y precisión, compuesta por plastrones, en los que se señalizan los puntos válidos del tocado. En el caso de taekwondo, igualmente se definen dos pistas centrales que limitan el espacio de la carrera de relevos, mientras en la zona trasera se delimita una superficie cuadrada donde se llevará a cabo el combate de parejas, respetando la morfología del área de combate de dicho deporte, su dimensión pese a no resultar la reglamentaria por cuestiones espaciales, permite situar a los contrincantes en una “distancia larga” donde tienen absoluta libertad de movimiento y ataque, se instala también un espejo, junto a dichas pistas se generan dos zonas destinadas a la práctica de la habilidad de coordinación y precisión, compuesta por un sistema de paletas regulables en altura, permitiendo su ajuste de acuerdo al percentil de los estudiantes.

De acuerdo a las conductas delictivas asociadas a la población local se implementan mecanismos de control antirrobo, en este caso la fijación del mobiliario y elementos decorativos a muros y pavimento. Se proponen modificaciones en el espacio que responden únicamente a cuestiones funcionales, manteniendo aquellos elementos que tributan al concepto, este es caso de la celosía y las curvaturas presentes en los muros. La iluminación general se comporta de manera homogénea y con niveles altos de temperatura del color, haciendo alusión a la actualidad tecnológica asociada al deporte, con la misma finalidad se emplean tiras LED en la zona interior de las curvas. El espacio se percibe fragmentado debido a la morfología del techo, por lo que se decide emplear luminarias que se análoguen con el mismo respetando su direccionamiento y con baja carga comunicativa. Se emplean materiales de orden industrial como cemento en el pavimento; cristal en los espejos y soportes gráficos; madera en superficies del mobiliario y metal en su estructura, manteniendo la textura de los mismos a vista; para el recubrimiento de la tarima se utiliza vinilo autoadhesivo.

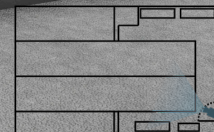
Los colores responden a los elementos conceptuales, en función del modernismo se emplean blanco y grises claros, aplicados en muros, los cuales funcionan como protagonistas en los espacios buscando generar sensación de amplitud y limpieza visual; estos contrastan con otros asociados al municipio, en este caso, el azul, propio del uniforme de béisbol y naranja, propio del escudo; ambos en su versión saturada en coherencia con el elemento deportivo, los mismos se utilizan para crear zonas de énfasis. Se destaca el empleo de ilustraciones, frases y soportes de información, como parte de la gráfica ambiental, la cual tributa a la visualización deportiva del espacio. En la zona frontal se exponen implementos y armamento, de esgrima o taekwondo, con el fin de generar una sensación de motivación en los estudiantes. Se hace uso de señalética tanto para el acceso a los espacios como en el interior de los mismos, en este caso se emplea para señalar la ubicación de la cátedra.

ESGRIMA



ESGRIMA

AUTO CONTROL
VELOCIDAD
EQUILIBRIO





AMIRIA
A BOUTE DE CHAMPION DE MONDE

AUTO CONTROL
= VELOCIDAD
EQUILIBRIO



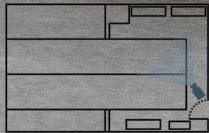
El deporte es un deporte de combate basado en el manejo de armas. Los jugadores se enfrentan en parejas de un atacante y un defensor. Ambos luchan de cerca, hacen maniobras ágiles, se agitan en todo su cuerpo. Es un deporte de agilidad física y mental. Requiere un alto nivel de concentración y precisión. El atacante debe ser rápido y preciso, el defensor debe ser fuerte y resistente. Ambos jugadores deben tener un buen control de sus armas y un buen conocimiento de las reglas del juego.

El deporte de combate es un deporte de combate basado en el manejo de armas. Los jugadores se enfrentan en parejas de un atacante y un defensor. Ambos luchan de cerca, hacen maniobras ágiles, se agitan en todo su cuerpo. Es un deporte de agilidad física y mental. Requiere un alto nivel de concentración y precisión. El atacante debe ser rápido y preciso, el defensor debe ser fuerte y resistente. Ambos jugadores deben tener un buen control de sus armas y un buen conocimiento de las reglas del juego.

De acuerdo a algunas investigaciones se puede afirmar que el deporte de combate requiere tener un buen control de sus armas y un buen conocimiento de las reglas del juego. El atacante debe ser rápido y preciso, el defensor debe ser fuerte y resistente. Ambos jugadores deben tener un buen control de sus armas y un buen conocimiento de las reglas del juego.

AUTO CONTROL
 VELOCIDAD
 EQUILIBRIO

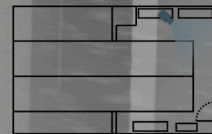
DESTREZA
VOLUNTAD
 PRECISION



CÁTEDRA

ESGRIMA

• Arte del manejo de armas •



La esgrima es un deporte de combate basado en el manejo de armas. Las acciones se desarrollan en presencia de un adversario y las conductas matrices de ambos tienen intenciones opuestas, el objetivo es tocar sin ser tocado. Es un deporte de agilidad física y mental basado no en la fuerza bruta sino en la habilidad y la destreza. Existen tres modalidades: florete, espada y sable. Las diferencias se establecen por distintos blancos válidos, diferencias físicas entre las propias armas, con qué parte de la hoja vale tocar al adversario así como distintas reglas en la adjudicación de los puntos o toques válidos.

De acuerdo a registros arqueológicos se puede afirmar que surgió en Egipto, cuatro siglos antes que los juegos olímpicos de Grecia antigua. Con el progreso de la civilización y las guerras, las armas y los métodos de combate se perfeccionaban, es entonces que se descubren los vestigios de la habilidad y cultura sobre la fuerza.

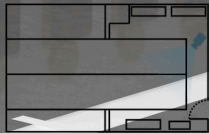
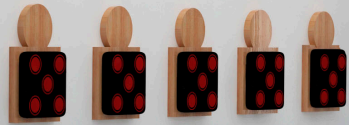
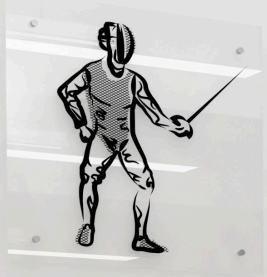
AUTO CONTROL
≡ VELOCIDAD
≡ EQUILIBRIO

DESTREZA
VOLUNTAD
PRECISI@N

CÁTEDRA

ESGRIMA
• Arte del manejo de armas •









A-Linea alta interior
B-Linea alta exterior
C-Linea bajo interior

CATEGORIA

ESGRIMA

• Arte del manejo de armas •



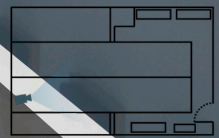
ESPADA



FLORETE



SABLE

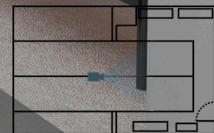
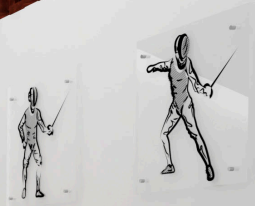


OL
AD
IO

DESTREZA
VOLUNTAD
PRECISIÓN

CATEDRA

ESGRIMA
• Arte del manejo de armas •



TAEKWONDO

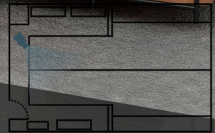
렘치
Integridad

인내
Perseverancia

욕기
Autoconfianza

Negra	•	Madurez
Rojo	•	Control
Azul	•	Progreso
Verde	•	Crecimiento
Amarillo	•	Arraigo
Blanco	•	Inocencia





태권도

• Taekwondo •

태권도는 고대 격투 스포츠인 태극권에서 유래하며, 1973년 창시자인 안재홍에 의해 태권도라는 이름으로 정립되었다. 태권도는 1988년 서울 올림픽에서 올림픽 스포츠로 채택되었으며, 1994년 아시안 게임에서도 정식 종목으로 채택되었다. 태권도는 전 세계적으로 인기가 높으며, 특히 아시아 지역에서 널리 퍼져 있다. 태권도는 격투 스포츠로서, 상대방의 몸을 공격하는 데 중점을 둔다. 태권도는 또한 자기 방위와 건강을 증진시키는 데 도움이 된다. 태권도는 또한 정신적 훈련을 포함하며, 집중력과 인내심을 기르는 데 도움이 된다. 태권도는 또한 팀워크와 리더십을 기르는 데 도움이 된다. 태권도는 또한 스트레스를 줄이고, 자신감을 높이는 데 도움이 된다. 태권도는 또한 건강한 생활 방식을 장려하며, 규칙적인 운동을 장려한다. 태권도는 또한 건강한 생활 방식을 장려하며, 규칙적인 운동을 장려한다.

렴치

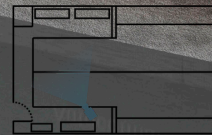
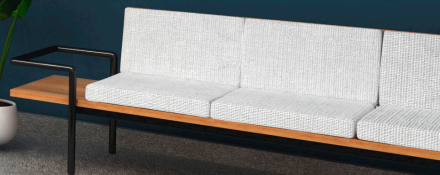
Integridad

인내

Perseverancia

즉기

Autoconfianza



태권도

• Taekwondo •

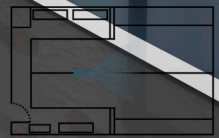
En el ámbito de la Educación Física, la esgrima es un deporte poco conocido y escasamente practicado, ya que por un lado, no se dispone del material necesario y por otro lado, es susceptible de relacionarlo con aspectos asociados al fomento de actitudes violentas o poco apropiadas para la formación de los alumnos.

El terreno destinado al combate se denomina pista y se caracteriza por sus dimensiones específicas.

El entrenamiento se divide en calentamiento general, ejecución de determinados ejercicios, los que están implicados en las situaciones, ; la práctica que se realizan acorde al deporte, y la consolidación o consolidación que se realiza que se realiza para seguir la



태권도
© nowinet



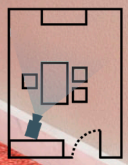


Este espacio se destina a la acogida del personal subdirectivo durante el horario laboral. Los elementos del concepto se manejan con desigual nivel de evidencia, ponderándose la visualidad moderna por encima de la deportiva. La distribución del mobiliario se realiza teniendo en cuenta el orden de las acciones de uso, la relación funcional entre los diferentes elementos y la circulación rápida e intuitiva. La primera está compuesta por un escritorio y una estantería, ambas orientadas a la colocación de documentos y objetos personales, una silla de oficina giratoria para el subdirector/a y dos asientos para visitantes; su tipología y confort responde a la estancia de estos en el espacio. La segunda se compone de un sofá confortable de tres plazas destinado a los usuarios en espera de ser atendidos. Se evidencia contraste entre mobiliario volumétrico en el caso de asientos, y ligero, en el caso de los muebles de almacenamiento, generados a partir de líneas y superficies rectas, ambos mantienen su estructura a vista. La posición de la instalación, permite que la luz solar no incida de manera directa en el espacio, sino hasta aproximadamente las 5pm, razón por la cual no causa molestias visuales a los usuarios.

La iluminación general se comporta de manera homogénea con altos valores de temperatura del color, aludiendo a la actualidad tecnológica asociada al deporte y a los requerimientos propios de la actividad de procesamiento de datos; se genera también iluminación suplementaria en el área del escritorio, en este caso se hace uso de una luminaria suspendida. Se utilizan cristales tintados, que permiten la entrada de luz natural y reducen al mínimo la visibilidad hacia el interior. Dada la inexistencia de orificios de entrada de ventilación natural, se hace uso de ventilación artificial a partir de un equipo inyector. No se hace necesario el aislamiento acústico teniendo en cuenta que la principal fuente de ruido es la actividad deportiva, que comienza una vez culmina el horario laboral. Se emplean materiales como plástico, madera, metal y cristal, manteniendo la textura de los mismos a vista. El tratamiento de color se maneja mediante el predominio de blanco y grises claros, aplicados en muros, mientras que los colores saturados, naranjas y azules, son empleados para crear zonas de énfasis; no se hace uso de una variedad cromática excesiva, permitiendo la concentración y la tranquilidad del usuario en su horario laboral, a la vez que se hace alusión al modernismo.

La gráfica ambiental se asocia directamente al deporte, permitiendo integrar el espacio con la visualidad general de la instalación, en este sentido se generan como parte del pavimento, líneas y superficies curvas que se analogan con una pista de atletismo, y se emplean recursos gráficos, en este caso ilustraciones, que muestran los deportes que se practican en este bloque. Se emplean también elementos ornamentales y vegetación, con el fin de humanizar el espacio.









Las gradas constituyen un espacio exterior. Por su escala y la cantidad de usuarios que intervienen se considera el de mayor importancia de este bloque. Los elementos del concepto se manejan de manera desigual, ponderándose el deportivo por encima del modernista. Posee cinco áreas funcionales: graderío, dogout, arbitraje, almacenamiento y entrevistas, siendo resueltas en el proyecto las tres primeras. El graderío cuenta con dos puntos de entrada, con el objetivo de repartir entre ambas el flujo de espectadores y favorecer la circulación, se propicia también el acceso a los discapacitados, mediante la colocación de pavimento antideslizante y barandas. Este aspecto forma parte de la señalética que precede al graderío; de igual manera se indican las conductas que deben ejecutarse para mantener el buen estado de la instalación y las posiciones que pueden tomar los usuarios de acuerdo a la tipología de asiento, permitiendo una mayor comprensión del espacio.

El mobiliario se distribuye teniendo en cuenta la cantidad de espectadores, la visibilidad hacia el terreno deportivo, la jerarquización asociada a los usuarios, y la circulación rápida e intuitiva.

La posición de los discapacitados en silla de ruedas se fija en la zona baja del bloque central, por la ubicación intermedia de este respecto a las zonas de entrada, permitiendo que una vez accedan al espacio, el recorrido sea corto y directo; dicha posición se delimita y señala, no interfiriendo con la circulación de pasillo; por otra parte, la altura inicial del muro dificultaba la visibilidad del campo, por lo que se propone su eliminación en esta zona y la colocación de barreras traslúcidas, que se extienden en el resto del área de gradas. Los acompañantes de dichos usuarios se ubican en la segunda fila, ya que la primera se encuentra inutilizada debido a la desigualdad entre su altura y la altura poplítea; esta misma posición se destina en otros bloques al resto de los discapacitados, embarazadas, y respectivos acompañantes. La tercera fila se dispone para los medios de información y/o visitantes, garantizándoles una óptima visibilidad del campo deportivo y una jerarquía respecto al resto de los espectadores, se les proporciona además una superficie de apoyo para escribir o soportar objetos, la cual se encuentra fijada al asiento y es abatible, optimizando el espacio y permitiendo su uso electivo.

El mobiliario consiste en asientos con respaldo, entre los cuales existe un espacio de 20 cm, destinado a que el usuario coloque sus pertenencias, los mismos se fijan a la superficie de las gradas mediante perfiles metálicos. El tratamiento del color resulta esencial, se aplica blanco y grises claros en muros, mientras las cromas se utilizan como parte del mobiliario, con el objetivo de diferenciar las posiciones de acuerdo a la tipología de usuario, de esta forma; en los asientos destinados a discapacitados, medios de información y visitantes se emplea naranja en su color puro, generando zonas de énfasis, mientras que en los destinados al resto de los espectadores se emplea azul claro u oscuro. La zona de graderío presenta iluminación general de tipo artificial, a partir de carriles instalados en el techo; la tipología de este propicia la aparición de sombras sobre el campo de juego, por ello se colocan luminarias dirigidas al mismo; se emplea también iluminación de balizamiento en los escalones y pasillos, permitiendo una mejor orientación en el espacio cuando este se utilice en horario nocturno, así como la prevención de accidentes y caídas; las luminarias se colocan en la huella de los escalones evitando la proyección de luz en los ojos.

Se generan dos áreas de dogout, ubicadas a ambos lados de la línea central, una destinada al homeclub y otra al visitador, cada una ocupa dos espacios; se genera además un área de arbitraje, ubicada de manera intermedia a las anteriores; todas se encuentran al mismo nivel del campo de juego y su acceso se produce de forma exterior al bloque. La distribución del mobiliario se realiza teniendo en cuenta el aprovechamiento dimensional del espacio en relación a la cantidad de usuarios que debe albergar, así como la circulación rápida e intuitiva, de ahí que se utiliza un único banco, que ocupa toda la extensión del mismo, este admite hasta 11 capacidades; su morfología es curva, aludiendo al elemento deportivo, y su estructura se encuentra a vista. Se dispone de dispensador de agua, mientras que el dogout posee además un mobiliario de almacenamiento para la colocación de los bates, que pueden o no ser usados durante el partido. En la zona frontal se colocan una malla metálica, con el objetivo de proteger a los usuarios de lanzamientos que puedan irrumpir en el área y causar accidentes.

La iluminación general se comporta de manera homogénea, con altos valores de temperatura del color, se emplean luminarias de morfología alargada y baja carga comunicativa, buscando una analogía con el área de graderío. Se hace uso de cemento en el pavimento, madera en superficies del mobiliario y metal en la estructura, elementos divisorios y luminarias, manteniendo sus texturas a vista. Los colores saturados, naranjas y azules, tienen mayor protagonismo en el espacio, debido al alto nivel de evidencia del elemento deportivo en esta zona, mientras los acromáticos, en este caso, blanco y grises claros, quedan relegados.

Se hace uso de la señalética para numerar las columnas e indicar los pasos de escalera, accesos y salidas, lo cual favorece la orientación de los usuarios en el espacio. Tributando a la relación centro deportivo - comunidad, se emplean carteles alusivos al municipio con grandes dimensiones en correspondencia a la escala del espacio, así como frases cortas en alusión a la actividad deportiva.



DEPOSITAR LOS DESECHOS EN
LOS CONTENEDORES



NO COLOCAR LOS PIES
EN LAS PAREDES



NO FUMAR



DISCAPACITADOS Y ACCOMPANANTES
MEIOS DE INFORMACIÓN



ESPECTADORES

ACCESO





Salida



1

2

3

4

Arroyo Naranjo

10 de octubre

Arroyo Naranjo

10 de octubre



3

10 de octubre

4

5

Arroyo Naranjo

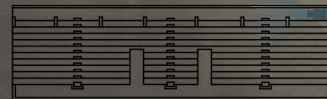
6

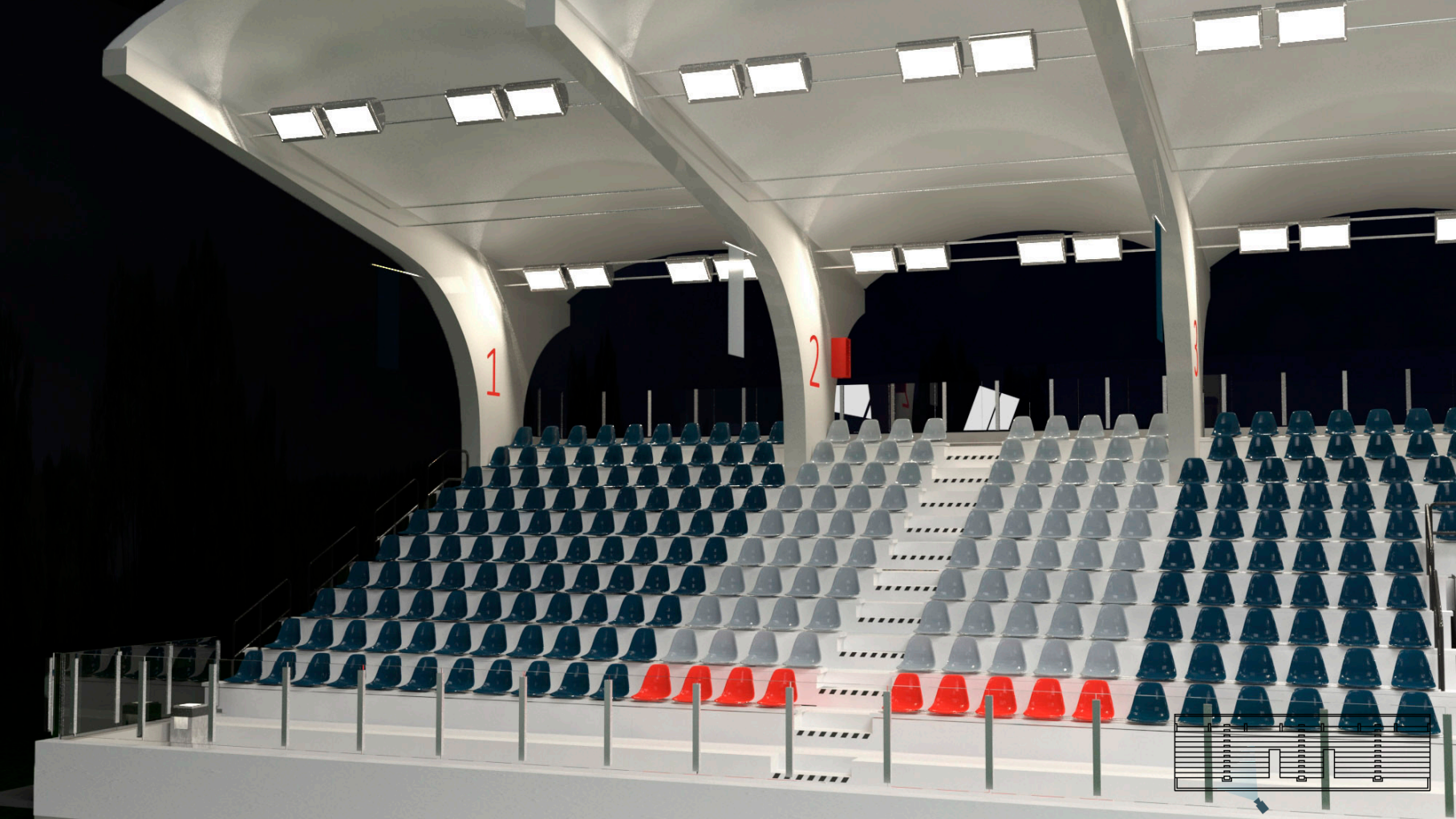
10 de octubre

Arroyo Naranjo

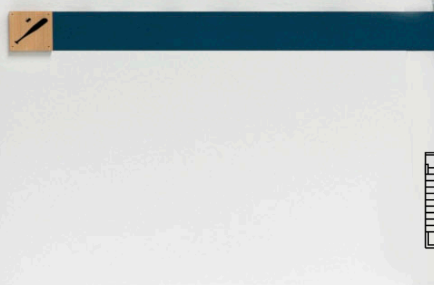
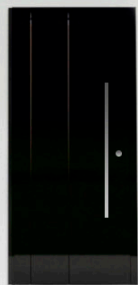
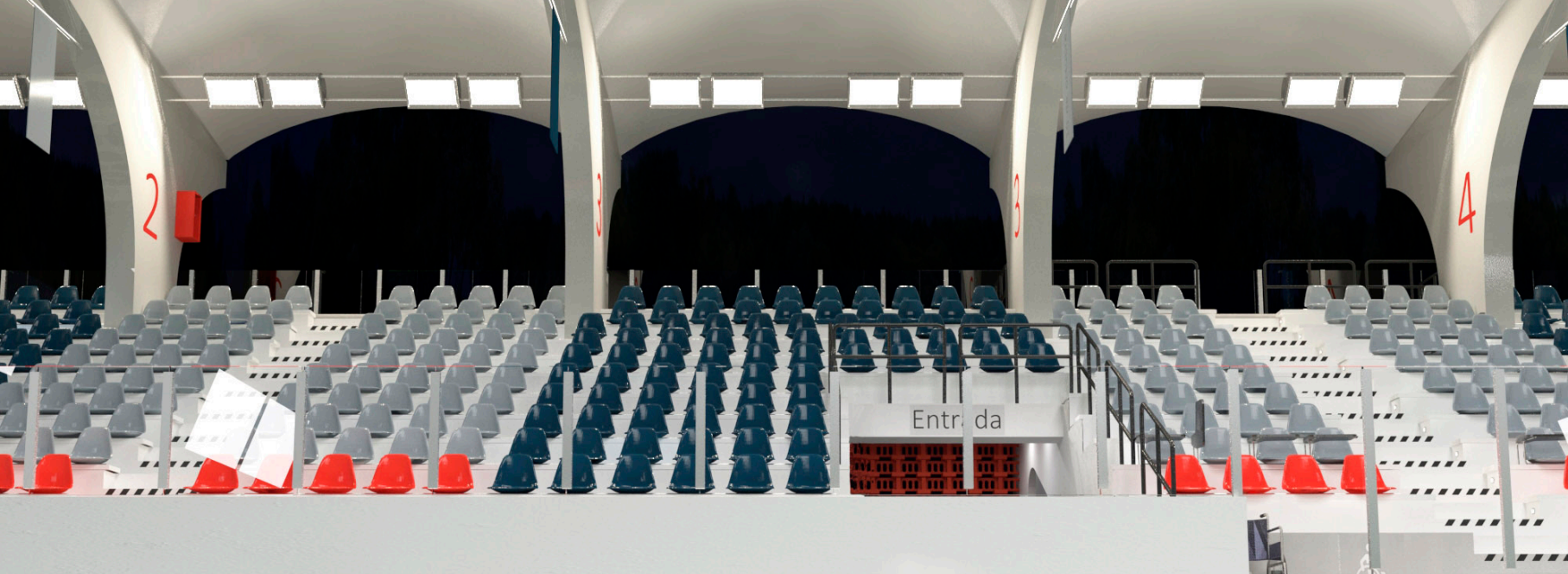


7

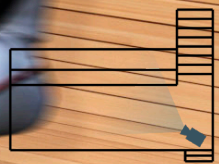




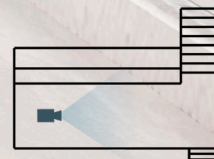




• Lo mejor de nosotros, siempre queda en el juego •



ros, siempre queda en el juego



CAPÍTULO 4

CONCLUSIONES

El presente proyecto permitió ofrecer respuesta a la necesidad del cliente, tomando en cuenta los intereses y condicionantes presentados por el mismo. Se generó una nueva solución de diseño para los espacios del combinado deportivo Ciro Frías, que resulta atractiva, marcando una diferencia en cuanto a la visualidad y funcionalidad. Se concibieron espacios afines con la población local, así como altamente viables desde el punto de vista productivo, empleando de forma mayoritaria la tecnología nacional y obteniendo mediante importación, únicamente las luminarias y mobiliario de oficina, tal como se pautó en la estrategia de diseño.

Luego de finalizado el proyecto podemos concluir que se cumplen los objetivos propuestos de manera satisfactoria, cubriendo las necesidades del cliente y haciendo uso de las herramientas y habilidades adquiridas durante la carrera.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda continuar con el proyecto hasta la etapa ejecutiva.

-Para llevar a cabo próximas etapas, se sugiere cumplir con todo lo pautado hasta el momento; si se requiere la realización de variaciones, hacerlo bajo la supervisión de un diseñador, de forma que no se afecte el concepto y funciones comunicativas de los espacios.

- Se propone hacer extensible el proyecto al resto de los espacios de la instalación que no fueron resueltos, generando en medida de lo posible, una coherencia visual entre los mismos.

- Se sugiere generar soluciones para la climatización de los locales diseñados en aras de lograr el confort ambiental, afectando lo menos posible la visualidad de los espacios.

- Se propone llevar a cabo un proyecto de comunicación visual que incluya la identidad y señaléticas de los espacios interiores y exteriores del inmueble, en coherencia con la nueva imagen de los mismos.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Panero, J., & Zelnic, M. (1987). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*. México: G. Gilli.

Hernández, R. M. (2017). La arquitectura habanera de los años 60. Edificios y espacios

públicos para todos. *Arquitectura y urbanismo*, 61-74.

TESIS DE DIPLOMA

García, C y García, J. C. (2014). *Rediseño escenográfico del programa*. (Trabajo de diploma). La Habana: ISDi.

González, P. L. (2015). Diseño de elementos plásticos para la construcción en espacios interiores. (Trabajo de diploma). En P. L. González, *Diseño de elementos plásticos para la construcción en espacios interiores*. (Trabajo de diploma) (págs. 59-64). La Habana: ISDi.

Valdés, M. C. (2014). *Malecón 209*. (Trabajo de diploma). La Habana: ISDi.

SITIOS WEB

3. *Romper - esgrima*. (s.f.). Obtenido de <https://weareelgato.com/category/esgrima/page/3/>

Egrima clase básica. (s.f.). Obtenido de <http://www.esgrimaganada.org/antigua/clasebase.php>

El Gato – Esgrima – Madrid ESGRIMA - TÉCNICA - EL FONDO - SABLE - El Gato - Esgrima – Madrid. (s.f.). Obtenido de <https://weareelgato.com/esgrima/esgrima-tecnica-sable-fondo>

Estadio Único Características. (s.f.). Obtenido de <https://www.estadiopl.gba.gov.ar/es/es/caracteristicas/>

La sesión de entrenamiento en Taekwondo. (Parte inicial). (s.f.). Obtenido de <https://www.sobretaekwondo.com/la-sesion-de-entrenamiento-taekwondo-inicial>

TAEKWONO_Historia,Cinturones,Técnicas,Beneficios y mucho más. (s.f.). Obtenido de <https://sialdeporte.com/c-defensa-personal/taekwondo/>

UNIDAD DIDÁCTICA DE INICIACIÓN A LA ESGRIMA - PDF Free Downland. (s.f.). Obtenido de <https://docplayer.es/9242168-Unidad-didactica-de-iniciacion-a-la-esgrima.html>

Actividades para motivar la participación a la práctica deportiva. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos86/actividades-motivar-participacion-practica-deportiva/actividades-motivar-participacion-practica-deportiva.shtml>

Cómo motivar a alguien para hacer ejercicio. Obtenido de https://googleweblight.com/?lite_url=https://rckiss.com/blogs/vida-fitness/motivacion-ansiedad-social-y-fitness

Curso de iluminación. Obtenido de https://www.google.com/url?q=https://googleweblight.com/%3Flite_url%3Dhttps://grlum.dpe.upc.edu/manual/iluminacionDeportiva-caracteristicas.php

El rol del diseño de interiores en el espacio existencial. Obtenido de https://googleweblight.com/?lite_url=https://www.interiorgrafico.com/edicion/decima-tercera-edicion-abril-2013/el-rol-del-diseno-de-interiores-en-el-espacio-existencial

Estrategias para la promoción de la actividad física, el deporte y la recreación. Obtenido de https://googleweblight.com/?lite_url=https://www.monografias.com/trabajos100/estrategias-promover-actividad-fisica-deporte-y-recreacion/estrategias-promover-actividad-fisica-deporte-y-recreacion2.shtml

Experiencia perceptiva en el diseño de los espacios interiores. Obtenido de https://googleweblight.com/?lite_url=https://www.interiorgrafico.com/edicion/decimo-quinta-edicion-octubre-2015/experiencia-perceptiva-en-el-diseno-de-los-espacios-interiores

La importancia del sentido de pertenencia. Obtenido de https://googleweblight.com/?lite_url=https://optimistas.es/la-importancia-del-sentido-de-pertenencia/

DISEÑO DE ESPACIOS INTERIORES PARA EL COMBINADO DEPORTIVO

CIRO FRÍAS

DIPLOMANTES

DIANA DÍAZ GUTIÉRREZ
VANESSA MENDOZA IZQUIERDO

TUTOR

JESÚS LÓPEZ