

ARQUISKATE...DISEÑO DE FACHADAS Y ZONAS EXTERIORES CON
RELACION AL ESPACIO PUBLICO, EN EQUIPAMIENTOS DEPORTIVOS, PARA
LA PRACTICA DE SKATEBOARDING.

“Caso Parque San Andrés - localidad de Engativá”

DIEGO ALEJANDRO GIL PINZON

SEMINARIO DE GRADO

JAVIER BOLAÑOS PALACIOS

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

FACULTAD DE ARQUITECTURA

BOGOTA DC

30/05/2014

TABLA DE CONTENIDO

	pág.
1. JUSTIFICACION	3
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
3. HIPOTESIS	4-5
4. OBJETIVOS	6
4.1 OBJETIVO GENERAL	6
4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	6
5. MARCO HISTORICO	
6. MARCO CONCEPTUAL	7
7. MARCO TEÓRICO	7
8. ESTRATEGIAS Y ORGANIGRAMA FUNCIONAL	8

LISTA DE FIGURAS

[Figura 01](#)

[Figura 02](#)

[Figura 03](#)

[Figura 04](#)

[Figura 05](#)

[Figura 06](#)

[Figura 07](#)

[Figura 08](#)

[Figura 09](#)

[Figura 10](#)

[Figura 11](#)

[Figura 12](#)

[Figura 13](#)

[Figura 14](#)

[Figura 15](#)

[Figura 16](#)

[Figura 17](#)

[Figura 18](#)

[Figura 19](#)

[Figura 20](#)

[Figura 21](#)

[Figura 22](#)

[Figura 23](#)

[Figura 24](#)

[Figura 25](#)

[Figura 26](#)

[Figura 27](#)

[Figura 28](#)

[Figura 29](#)

[Figura 30](#)

[Figura 31](#)

[Figura 32](#)

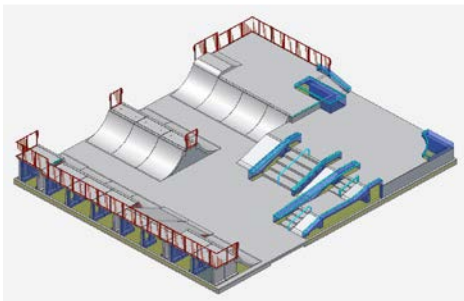
TITULO

ARQUISKATE...DISEÑO DE FACHADAS Y ZONAS EXTERIORES CON RELACION AL ESPACIO PUBLICO, EN EQUIPAMIENTOS DEPORTIVOS, PARA LA PRACTICA DE SKATEBOARDING. “Caso Parque San Andrés - localidad de Engativá”

1. JUSTIFICACION

En este momento el auge de estos deportes extremos está en aumento y logra llamar la atención de los jóvenes, rompiendo el esquema tradicional y buscando más adrenalina y vértigo. El deporte extremo puntualmente hablando de uno en especial el conocido skateboarding, este deporte nació en California y se difundió por cada rincón del mundo hasta llegar a Colombia, en nuestro país este deporte reúne diferentes jóvenes de todos los estratos sociales, hombres o mujeres de diferentes lugares de la ciudad para gozar y disfrutar al máximo este deporte que no tiene que practicarse exclusivamente en algún lugar, se tiene la libertad de patinar en donde se quiera y pueda hacer, la ciudad y su espacio público como su lugar de práctica, la idea inicial es Lograr el interés total, sobre la práctica del monopatín originalmente conocido como, skateboarding incorporado en equipamientos deportivos, en el deporte convencional este tipo de practica, puntualmente en como la parte exterior del equipamiento integra en sus fachadas la práctica de este deporte extremo conectado con su urbanismo en el ámbito público. Anteriormente mencionado, pueden conectarse para la utilización del espacio, para la práctica deportiva. Todo esto, para mostrar uno de los usos que se le pueden dar a las fachadas de un proyecto, sin olvidar el uso que se le dará a todo el mobiliario urbano de la construcción, debidamente rediseñados y acoplados para que resistan, todo tipo de movimiento que se accione sobre el elemento con la patineta. A falta de lugares para la práctica de este deporte se decide implementar este nuevo sistema llamado “ARQUISKATE”(ARQUITECTURA Y SKATEBOARDING), se quiere mostrar de una manera organizada como se pueden integrar la arquitectura y el skateboarding en un solo elemento básico para la vida de los seres humanos, en crear algo innovador y único jamás imaginado ni pensado por otra persona en el mundo, todo esto dirigido para las personas del sector y de los barrios o localidades aledañas que requieran el uso del sistema deportivo o simplemente el querer hacer deporte, para su buena salud y desarrollo adecuado y sano de su vida, sin olvidar la infinidad de beneficios para los buenos deportistas que podrán representar a Colombia en campeonatos mundiales de deportes extremos como los llamados X GAMES.

Además Generando conocimiento básico sobre el skateboarding, sin olvidar los métodos de



protección que se debe utilizar para la realización de la actividad deportiva, basado en la explicación de clase y consultas por fuera del aula, la idea que se trata de mostrar es de la manera más clara y concisa.

Imagen 1: Horfield **Skate Park**, larger images
<http://www.google.com.co/imgres?q=skatepark3>.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Son los parques tradicionales la única alternativa para generar relaciones con el lugar. Donde logre conectar el entorno urbano con el sector circundante y con el parque en su elemento arquitectónico deportivo con el espacio adecuado para práctica de este deporte extremo. Sin afectar alguna de las partes, se deberá buscar distintos materiales que logren la adecuación y presentación, que se genere en cada uso, una idea propia de el confort interno y externo en este tipo de proyectos ya sea para la aplicación en las fachadas del proyecto o en cualquier otra parte de la estructura del mismo.

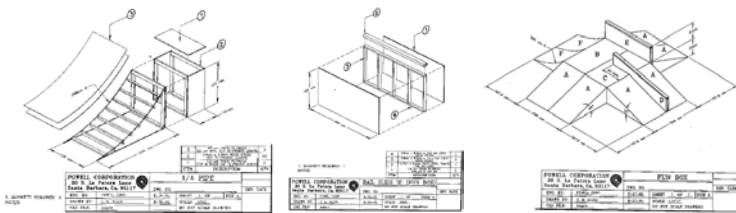


Imagen 2: <http://cincinato.org/rollers/planos-de-skate-parks.php>.
<http://www.google.com.co/imgres?q=skateparks>, sin autor, sin fecha.

3. HIPÓTESIS

Al generar una relación o expresión alrededor de las practicas deportivas tradicionales vinculadas con la extrema , logrando vincular diferentes fragmentos o núcleos sociales en la practica de estas o algunas nuevas tendencias deportivas, mostrando la búsqueda y exploración a través de nuevas intervenciones recreo deportivas estas nuevas tendencias viene ligada en todos sus aspectos con el concepto de manejo de fachadas y aprovechamiento del espacio en su totalidad, con esto se genera una nueva utilización del espacio existente, en compaginación con sus determinantes naturales y creadas. Además de esto genera nuevos usos para estos elementos arquitectónicos como lo son las fachadas, lo que busca es la integración en la práctica extrema y sana del skateboarding como aspecto primordial para el diseño de estos equipamientos deportivos. No existen equipamientos que promuevan la práctica de este deporte y por tal razón la innovación en este tipo de ideas, con la utilización de cada recurso de la arquitectura como fuente inspiradora y creadora de un nuevo uso para los equipamientos logrando en el diseño arquitectónico, los escenarios adecuados y perfectos para la práctica de este deporte extremo. Teniendo en cuenta el concepto de “la arquitectura fusionada con el deporte para llegar a un fin común y de beneficio para el lugar y entorno donde se implemente el diseño y construcción de este nuevo ideal de arquitectura y deporte extremo, se generara más iniciativa al deporte, por parte de los niños, niñas, jóvenes y el grupo de personas que quiera saber sobre el tema o quieran practicar este deporte extremo en su máxima expresión, cuidando la salud y vida de

las personas que se relacionen con la idea de ARQUISKATE, así mismo sacar el provecho con deporte y lograr aumentar el nivel de deportistas para representación de nuestro país en el mundo en este deporte.



Imagen 3 y 4: In the words of one proponent, speaking in a Public use **Skate parks** for ...<http://www.google.com.co/imgres?q=skateparks>, sin autor, sin fecha

Teniendo en cuenta cada aspecto antes mencionado, podría generarse como referente y lugar de propuesta de diseño “El Parque San Andrés”, Construido en un extenso terreno ubicado en una poblada zona residencial del noroccidente de la ciudad, conformado por barrios como Bochica, Bachué, Villa del Madrigal, Álamos Norte, Molinos del viento, Bolivia y Ciudadela Colsubsidio, entre otros, el parque SAN ANDRÉS se encuentra en un punto neurálgico de desarrollo integral de la capital, rodeado por un nuevo centro comercial, un portal de Transmilenio, el hospital de Engativá y una de las sedes de la Empresa de teléfonos de Bogotá.



Imagen5:googlemaps.com

Al mostrar este parque como referente observe que dentro de su organización de zonas, se distribuyen por zonas activas y pasivas, además de esto los diferentes deportes que en este parque se practican, tienen un excelente acondicionamiento físico” infraestructura”, pero no cuenta con el lugar indicado, donde se practique cualquier tipo de deporte extremo y específicamente el skateboarding.



Imagen 6: parque san Andrés



Imagen 7: parque san Andrés.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

- Realizar un diseño estratégico que conduzca a la integración de los deportes extremos relacionándolo directamente con el diseño de fachadas y exteriores en el espacio público, implementando el ideal en equipamientos deportivos, “Caso Parque San Andrés - localidad de Engativá.

4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diseñar un nuevo espacio deportivo donde se pueda practicar adecuadamente el skateboarding, Adquiriendo con la práctica del deporte extremo, el nivel y la capacidad de entender el espacio en otro contexto.
- Proponer la conservación del equipamiento deportivo Aplicando o Incorporando en un solo sistema articulado aspectos deportivos con la práctica extrema y en directa relación con el espacio exterior inmediato reflejándolo en lo arquitectónico constructivo y diseño.
- Generar un diseño paisajístico y ambiental adecuado en relación directa con el deporte extremo.
- Identificar los diferentes materiales que se utilizan para la construcción de este tipo de elementos tanto arquitectónicos y deportivos que tengan una larga durabilidad, implementando los acabados necesarios y las formas deseadas para la perduración tanto del diseño arquitectónico como de la zona pertinente para la práctica de skateboarding.

5. MARCO HISTORICO

El skateboarding nace a mediados de los años 40 y 50 en California (Estados Unidos), consiste básicamente en subirse en una patineta, con esto lograr generar y conseguir un truco conformado por giros y figuras imaginadas sin caerse de la patineta. En sus inicios las patinetas no eran tan resistentes debido a sus materiales de poca resistencia, con esto se

buscaron materiales livianos y resistentes para lograr generar una patineta más duradera y fuerte ante los saltos y figuras que quiere hacer el skater “patinador”. En Colombia el skateboarding llega en los años 70 y 80, como algo desconocido para las personas que practicaban deportes extremos, en esa época las patinetas solo se conseguían mandándolas a traer de Estados Unidos, luego se crean las primeras tiendas de skateboarding “skateshop” y con esto el precio de las patinetas disminuye y se puede llegar a ellas mas asequiblemente, en un menor precio pero no el justo para la economía de las personas de bajos estratos. Al pasar de los años, en la actualidad hay más posibilidades para la práctica de este deporte extremo ya que hay mas tiendas y personas que apoyan a los skaters y al skateboarding. Partiendo que al observar todo el apoyo y crecimiento del skateboarding en Colombia, se observa una falencia en cuanto a lugares exclusivos para la práctica de este deporte, en este punto nace la idea de (ARQUISKATE) que se basa en el “Diseño de exteriores y de fachadas, en equipamientos deportivos, para la práctica de skateboarding”.

6.

6. MARCO CONCEPTUAL

Diseño urbano para la integración social del sector mostrando la recuperación de un lugar inseguro buscando el aprovechamiento al máximo de el entorno urbano En la parte de andenes públicos circundantes al proyecto se generara un rediseño y creación de un eje peatonal ubicándolo y aplicándolo aproximadamente en la mayor parte de los parques circundantes del lugar estas cuadras conectadas con el acceso principal del parque san Andrés conectando el deporte convencional con el deporte extremo al momento de mostrar un nuevo uso adecuado y apto para el desenvolvimiento del deporte no convencional o extremo .Trabajar en el ámbito urbano – publico donde se brinde aprendizaje a niños jóvenes y adultos y a todo aquel que quiera conocer más acerca de este tipo de deporte no convencional y porque no llegar a apropiarlo como deporte llegar a ser deportista o aplicarlo a un modo de vida. El diseño incide directamente con la manera y forma de recorrer el urbanismo y su entorno barrial público y urbano, en la forma de vivir de las viviendas aledañas al parque, conocerán y reconocerán su sector además de cuidar el entorno debido. a la recuperación del lugar.

7. MARCO TEÓRICO

Teoría # 1 Universidad Autónoma de Madrid
(España). Autor. Roberto Velázquez Buendía

Después de exponer los planteamientos de diversos autores acerca del origen del deporte moderno y de las causas que propiciaron su desarrollo, se presentan algunas consideraciones, desde una perspectiva crítica, sobre los factores que propiciaron su evolución hacia la profesionalización, y sobre las funciones que el deporte moderno ha ido

cumpliendo desde sus orígenes hasta convertirse en la forma de práctica que hoy conocemos. En lo que se refiere a la última cuestión, extrema después presentar algunas formas mediante las que el deporte ha contribuido a la reproducción de la ideología dominante, Del entorno con un breve análisis de las relaciones entre el deporte y los intereses económicos y políticos que predominan en las sociedades industrializadas. Sin olvidar el beneficio de la recuperación estratégica urbana.

En relación con la organización y difusión de los nuevos deportes, Elias (1992:53) alude a la importancia que tuvieron los «clubs», instituciones que constituían originalmente una expresión del derecho de los caballeros a reunirse libremente. A través de los clubes, asociaciones libres formadas por individuos de las clases altas interesados en la actividad deportiva, bien como espectadores o como participantes, tuvo lugar la organización de competiciones y la unificación de los reglamentos a nivel supra-local, y también la creación de organismos y comités de supervisión encargados de verificar el cumplimiento de las reglas y de proporcionar árbitros o jueces cuando era necesario.

Otros autores, en cambio, han tratado de explicar la génesis y la evolución del deporte moderno desde posiciones sociocríticas vinculadas a perspectivas de análisis neomarxistas, por lo que sus planteamientos difieren radicalmente de las tesis expuestas por los autores anteriores. En este sentido por ejemplo, Jean-Marie Brohm (1993:47) rechaza rotundamente los planteamientos que consideran al deporte como una actividad transhistórica vinculada a los orígenes de la humanidad², y, por tanto, la idea de que el deporte tenga algo que ver con los ejercicios físicos de carácter lúdico, competitivo, ritual, utilitario o militar que se hayan podido practicar en la antigüedad. Para este autor el deporte, como tal, es producto de una ruptura histórica que comienza en Inglaterra con el modo capitalista de producción industrial y que responde a las necesidades de dicho modo de producción. En consecuencia, Brohm considera que es falsa la pretensión de que el deporte constituya una parte de la herencia histórica del hombre, pues dicha pretensión parte de una concepción mística del deporte que le convierte en una *"entidad transcendente que sobrevuela las distintas épocas y los diferentes modos de producción"*.

Más concretamente, dicho autor sostiene la idea de que como deporte ha de entenderse exclusivamente el deporte moderno, constituido inicialmente como una "práctica de clase" cuyos orígenes deben situarse en Inglaterra, en el marco de la revolución industrial, y cuyo desarrollo debe vincularse al modo de producción capitalista. Siendo consecuencia del incremento de las fuerzas productivas capitalistas, de la disminución de la jornada laboral, del crecimiento de las grandes urbes y de la modernización y extensión de los medios de transporte, el deporte se ha configurado en el contexto de las relaciones de producción burguesa, constituyendo una institución con diferentes significados según la clase social desde la que se considere, y en la que se da una reproducción ideológica de los modos, valores y estatus que se dan en dichas relaciones de producción y en el orden social dominante, bajo la supervisión del aparato del Estado (1993:48). En coherencia con este planteamiento, Brohm considera que los clubes y las federaciones deportivas se asemejan a entidades comerciales que compiten entre sí, que tienden a mercantilizar la figura del deportista, y que contribuyen a la promoción del espectáculo deportivo de masas, con la complicidad del aparato del Estado, con la finalidad de obtener beneficios económicos y políticos.

Teoría # 2 Terminados los procesos de emancipación de sus soberanos que muchos pueblos sufrieron en el transcurso del tiempo, se vieron las opciones ciertas de que la actividad deportiva; que hasta hace pocos siglos fuese de exclusivo derecho de las castas altas y gobernantes, pasase a ser una práctica habitual y promocionada por todas las sociedades del mundo antiguo. Teniendo presente que ya en el siglo XVII, los cambios sociales habría gatillado el enroque de los poderes políticos y sociales de la aristocracia, la cual continuó con sus prácticas deportivas sofisticadas como el golf, el cricket, la hípica, etc. Esta situación promocionó que surgieran hombres dedicados al deporte conocidos como “Soportan” en Inglaterra, que tenía la característica de practicar estas actividades de forma amateur o no rentada con la finalidad de enaltecer sus características y condicionantes de alcurnia. Por el otro lado, la promoción de actividades masivas, siendo por la generación de espacios comunes para la recreación y esparcimiento, surge fuertemente en las distintas comunidades, dando pie a la mejora de reglamentos y la creación de organizaciones deportivas que velasen por las competencias. Es con ello que se ve un desarrollo concreto hacia lo que hoy conocemos como deporte, con su nivel de jerarquización, participación e influencia social.

Comenzando vemos los planteamientos de Popplow ^[1] (1960) quien nos indica que el origen de la actividad deportiva, aunque de forma incipiente, se sitúa en el período Paleolítico medio (33.000 a.c), desarrollada principalmente por las danzas rituales, las cazas organizadas y primeros juegos de caza como iniciación a niveles de adultez por parte de los integrantes de las distintas colonias de hombres y mujeres. Popplow, cree que el ejercicio físico tenía un sentido netamente espiritual que le permitía al hombre acercarse a la unidad vital con sus dioses y la naturaleza. Principalmente la danza poseía características que apoyan esta teoría fundamentalmente porque integra una actividad física que prepara para la lucha y la caza, exalta al cazador y cohesiona al grupo en una actividad común. El autor, hace mención directa al tipo de ejercicio que se realizaba inicialmente, el cual era el lanzamiento de la jabalina como arma de caza, este asociado a la repetición y simulación de caza hacía efectiva su realización y concreción para la obtención de alimento para la comunidad. Con el paso de las épocas y el perfeccionamiento de las armas, se ve que existen progresiones también en las danzas rituales previas, las cuales no solamente servían para la exaltación de los dioses en la búsqueda del éxito y protección de la caza; sino que además incorpora elementos físicos (movimientos) que representan una mecánica del gesto técnico en el uso del arma y permiten un perfeccionamiento del mismo. En otro punto de vista, Diem ^[2](1978)nos plantea que el origen de la actividad deportiva es netamente cultural, esto asociado a las representaciones de actividades realizadas por los antepasados muertos; es decir el nacimiento del deporte es por evocación de lo realizado por los muertos, en forma de exaltación de virtudes y dedicado a ellos. El teórico, hace mención expresa de ello al hacer un acucioso análisis de la Ilíada de Homero, el cual en uno de sus cantos se describe un rito funerario vinculado directamente a actividades deportivas para la exaltación de las virtudes del difunto. Respecto a las acciones deportivas que supone Diem, él tiene la creencia de que en los orígenes del hombre se danzaba alrededor del difunto para absorber

su energía vital, para asegurar el eterno descanso y a la vez aprovechar esa energía en cuerpos carentes de ella aportando vitalidad a los más jóvenes. Eppensteiner^[3] (1964) , en cambio no busca ciertamente el origen del deporte, sino que promociona las modalidades de la actividad deportiva en su inicio, buscando con ello dar respuesta a las formas y avances del deporte a través de las épocas. El autor destaca dos tipos de deporte: el originario, el cual inicia como una actividad natural y normal del desarrollo humano, es búsqueda del cultivo del cuerpo; y el cultural, que denota un fenómeno cultural del desarrollo de los pueblos. Hablando del tipo originario, tenemos que reseñar que sería una serie de instintos confluidos con las necesidades biológicas de desarrollo humano, argumentando la tendencia natural de moverse como actividad placentera; y a su vez la necesidad de expresión respecto al acto lúdico que instintivamente se ve desarrollado en el hombre, el cual al darle un sentido y organización se traduce en una actividad deportiva que simula diversas acciones de competición, como por ejemplo la cacería. Respecto al tipo cultural, el autor nos hace mención que para efectos de cohesión y consolidación de las comunidades se efectúan diversos juegos , los cuales a medida que las comunidades van progresando van abriendo nuevas alternativas de medirse con otras cercanas, provocando una interacción que podríamos llamar “cultura deportiva”.

8. ESTRATEGIAS Y ORGANIGRAMA FUNCIONAL

- El parque san Andrés es el inicio del recorrido que conecta a este con parques cercanos mediante el rediseño y manejo de andenes donde se relaciona el parque zonal y su entorno.
- Parque san Andrés y sus parques aledaños conectados por medio de andenes rediseñados buscando solucionar la problemática presente que no permite buenas conexiones o condiciones para el buen desenvolvimiento de la actividad deportiva.
- Lo que buscamos con arquiskate, es aprovechar el espacio público al máximo, mediante la aplicación y el manejo de parques de conexión por medio de los andenes conectores los cuales tienen doble uso y un nuevo diseño estos aspectos se ven reflejados en el urbanismo en su perspectiva deportiva. y en la forma de practica o de apreciación de los nuevos deportes no convencionales además de lograr que los jóvenes de la upz 72 o cualquier otra persona que se interese por el tema logre a cabalidad todas las actividades que se quiera desarrollar dentro del parque san Andrés o en los parques cercanos logrando un remate visual en el borde del rio Juan amarillo donde termina el recorrido.
- Buscamos estrategias que promuevan el buen desarrollo de las actividades que aplicaremos en el proyecto además con esto logramos mejorar la inseguridad y reducirla a un 0 % en comparación a las cifras actuales de delincuencia.
- Sin olvidar que debido al gran volumen en la tasa de juventud y refiriéndonos en cuanto al capital humano, los jóvenes ocupan más de la mitad de este capital con referencia a los habitantes de la upz 72.



El objeto de este trabajo es el análisis y desarrollo urbanístico del sector circundante al parque san andres localidad 10 de engativá ,espacios en los que se desarrollan las redes 'de parques conectados por los andenes peatonales y deportivos, sociales deportivas analizadas. Para ello, se analizan los mecanismos clave en la aparición de una práctica deportiva; el diseño de los espacios planificados y su relación con las prácticas deportivas; y, en especial, la relación entre cada proyecto urbano y su entorno, la permeabilidad de los límites y la continuidad de los ejes de relación peatonales (andenes rediseñados), el carácter periférico o central de la actividad deportiva en el espacio público y el rol del mobiliario urbano reforzado para las prácticas deportivas.

Se pone en evidencia el valor de los parques como espacios de referencia de la planificación urbana asociada al deporte en el espacio público; el rol de las infraestructuras viarias como generadoras de espacios para prácticas deportivas informales, así como el de los equipamientos deportivos como generador de nuevos espacios de prácticas deportivas extremas a su alrededor.

Por otro lado, se constata la relación con la residencia o vivienda , como un elemento clave para la buena canalización de una práctica deportiva. Así mismo, se valoran los espacios abiertos y la existencia de unos ejes peatonales o andenes de doble uso además de ser claros y legibles que crucen el espacio y que generen centralidad a las actividades, entre ellas, las deportivas extremas.

Se constata una tendencia a situar las actividades deportivas en lugares de periferia donde el acceso no es tan permeable a su entorno esto sería interesante evitar, así como una cierta tendencia a repetir un determinado mobiliario (cestas, mesas para tenis de mesa y campos de petanca) frente a otras prácticas que tendrían buena acogida (skateboarding o la escalada en muro) en los que no es necesario ir a formatos de diseño básicos .

CAPITULO 1

1. INTRODUCCION	1.
1.1 LUGAR	1.
1.2 ANALISIS URBANO	1.
1.3 CARACTERISTICAS “SOCIALES	2.
1.3.1 Movilidad	2.
1.3.2 Espacio público	2.
1.3.3 Equipamientos	2.
2. ESTADO ACTUAL –DIAGNOSTICO	2.

CAPITULO 2

1. PROPUESTA	3.
1.1 CARÁCTER URBANO	3.
1.2 CARÁCTER ARQUITECTONICO	3.
1.3 CARÁCTER TECNICO	3-4-5.
1.4 CARÁCTER CONSTRUCTIVO	3-4-5
2. ANEXOS	
2.1 IMÁGENES	5-6-7
2.2 REFERENTES	8

CAPITULO 1

1. INTRODUCCION

Esta idea está planeada debido al aumento de los jóvenes que están practicando distintos tipos de deportes extremos, en este momento el auge de estos deportes está en aumento y logra llamar la atención de los jóvenes, rompiendo el esquema tradicional y buscando más adrenalina y vértigo. El deporte extremo puntualmente hablando de uno en especial el conocido skateboarding, este deporte nació en California y se difundió por cada rincón del mundo hasta llegar a Colombia, en nuestro país este deporte reúne diferentes jóvenes de todos los estratos sociales, hombres o mujeres de diferentes lugares de la ciudad para gozar y disfrutar al máximo este deporte que no tiene que practicarse exclusivamente en algún lugar, se tiene la libertad de patinar en donde se quiera y pueda hacer, la ciudad y su espacio público como su lugar de práctica, la idea inicial es Lograr el interés total, sobre la práctica del monopatín originalmente conocido como, skateboarding incorporado en equipamientos deportivos, puntualmente en como la parte exterior del equipamiento integra en sus fachadas la práctica de este deporte extremo anteriormente mencionado, pueden conectarse para la utilización del espacio, para la práctica de skate.

1.1 LUGAR

El parque zonal San Andrés fue construido en la localidad de Engativá, ubicado en el barrio Bochica, al occidente de la ciudad. Rodeado por un sector residencial que se ha destacado por tener una vida vecinal activa integrando a la población; el recinto lúdico que cuenta con un área de 12.000 m², se encuentra aledaño al Centro Comercial 80, Portal de Transmilenio de la Calle 80 y al hospital de Engativá, además el escenario ofrece al público diferentes escenarios deportivos, y amplias zonas verdes que resaltan la esencia de un lugar apropiado para la recreación, el descanso y el deporte.

1.2 ANALISIS URBANO

El parque San Andrés se encuentra en un punto estratégico de la ciudad, cercano a una de las sedes de la Empresa de Teléfonos de Bogotá, adicionalmente se ubica en una importante zona residencial del noroccidente de Bogotá. Su historia data del año 1994 con la construcción del Coliseo cubierto e inaugurado el 12 de Septiembre de 1997 con una amplia gama de escenarios para diferentes

Prácticas deportivas, allí también fue diseñada la pista de Bicicross, siendo una de las más importantes de la ciudad, donde se desarrollan competencias de índole Distrital y Nacional.

Este parque es uno de los más modernos con los que cuenta Bogotá para el entretenimiento y deporte de los ciudadanos. Dentro de sus terrenos se encuentran canchas de voleibol, baloncesto, fútbol y tenis, pistas de trote y patinaje, un coliseo cubierto y campo de fútbol.

Los domingos y días festivos se realizan cursos y talleres, además regularmente existe programación de aeróbicos de 8 de la mañana hasta la 1 de la tarde.

1.3 CARACTERISTICAS “SOCIALES”.

1.3.1 MOVILIDAD -1.3.2 ESPACIO PUBLICO-1.3.3 EQUIPAMIENTOS.



Rodeado por un sector **residencial** que se ha destacado por tener una vida vecinal activa integrando a la población; el recinto lúdico que cuenta con un área de 12.000 m², se encuentra **aledaño al Centro Comercial 80, Portal de Transmilenio de la Calle 80 y al hospital de Engativá**, además el escenario ofrece al público diferentes escenarios

deportivos, y amplias zonas verdes que resaltan la esencia de un lugar apropiado para la recreación, el descanso y el deporte en un ambiente exterior agradable y confortable.

2. ESTADO ACTUAL –DIAGNOSTICO.

Está en buen estado el parque se preserva cada espacio deportivo, se han generado adecuaciones y arreglos a ciertas partes determinadas en el parque, se le genera un mantenimiento general cada seis meses es uno de los más modernos con los que cuenta Bogotá para el entretenimiento y deporte de los ciudadanos. Dentro de sus terrenos se encuentran canchas de voleibol, baloncesto, fútbol y tenis, pistas de trote y patinaje, un coliseo cubierto y campo de fútbol.

CAPITULO 2

1. PROPUESTA

1.1 CARÁCTER URBANO

la propuesta viene ligada en su aspecto urbano reflejando en sus diseños de espacios exteriores la unión que se puede generar en el diseño de un equipamiento integrado tanto interior como exteriormente con su zona exterior su zona publica muestra la combinación de estos usos sin olvidar el mobiliario urbano con un reforzamiento en sus bordes lineales con esto lograr que las bancas y todo tipo de mobiliario se pueda usar para la práctica de este deporte y donde además brindara una zona de permanencia para los patinadores , respetando y mostrando por medio de la creación que coexisten y se acopla adecuadamente al lugar sin necesidad de generar un mal aspecto mejora y recupera puntos en los cuales quizás el deporte extremo no tiene sus lugares adecuados para el desarrollo de un deporte extremo lleno de vida y buena salud ,siempre teniendo en cuenta el acoplo y la unión adecuada para ayudar positivamente en el sector que se va a intervenir.

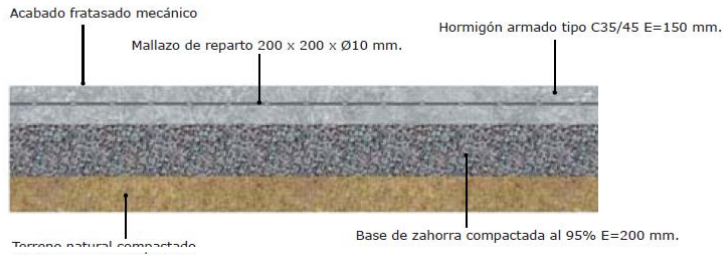
1.2 CARÁCTER ARQUITECTONICO

Este aspecto se tendrá en cuenta de manera tal que si el equipamiento arquitectónico de deportes necesitara zonas donde no penetre el sonido, en tal caso se generara un diseño acústico donde no exista ningún tipo de incomodidad auditiva, además de tener en cuenta los deportes convencionales en sus zonas de práctica generando confort con un excelente diseño, además sin olvidar la necesidad de las personas que administran o protegen este tipo de lugares demás no solo de suplir esa necesidad de los trabajadores o administradores que estén en el parque sin olvidar el sin número de visitantes que visitan las instalaciones para de uno u otro modo acceder a los servicios del parque dividido en sus zonas para deporte convencional y otra para el deporte extremo.

1.3 CARÁCTER TECNICO - 1.4 CARÁCTER CONSTRUCTIVO

Estos aspectos se mostraran reflejados en las diferentes imágenes de detalles constructivos reflejando formas, el aspecto constructivo y materiales de cada elemento que sea necesario para el desarrollo de un skatepark en el equipamiento deportivo.

1 Detalle de la solera



”PISO SKATEPARK”

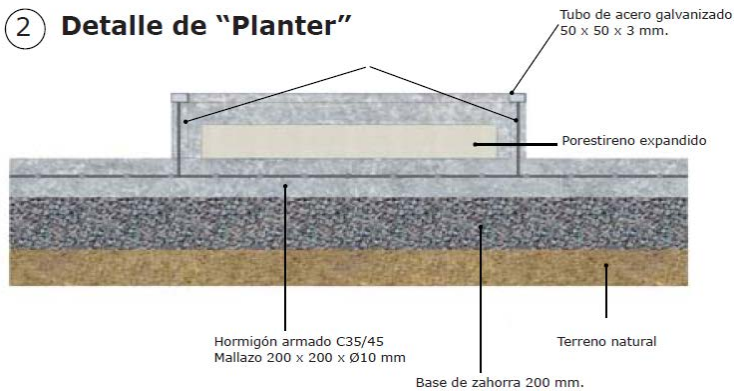
3.

Sacado

de:

http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf

2 Detalle de “Planter”



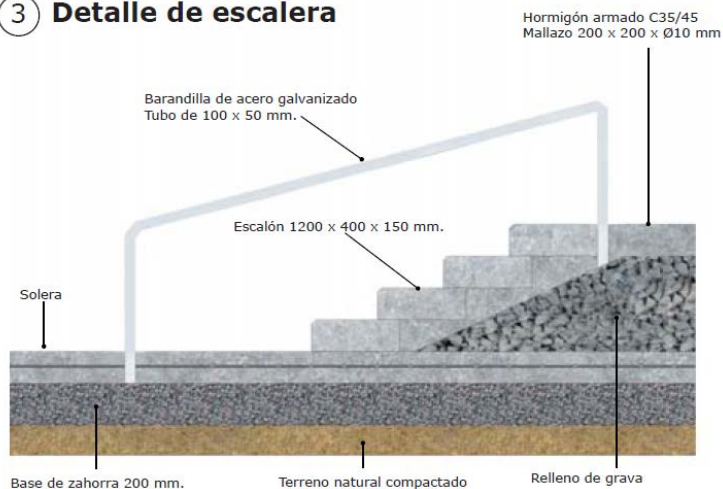
”CAJON”

Sacado

de:

http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf

3 Detalle de escalera

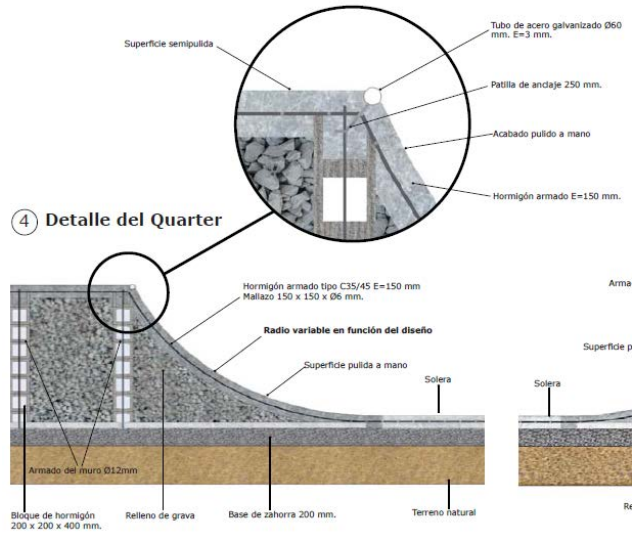


”ESCALERA Y BARANDA”

Sacado

de:

http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf



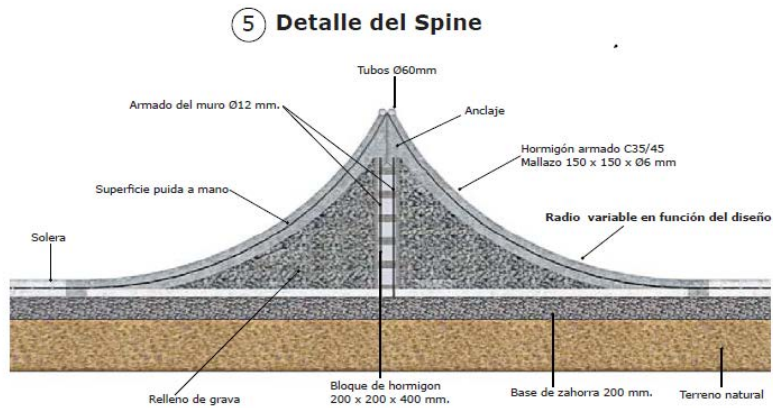
“DETALLE JOTA “

Sacado

de:

http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf

4.



”DETALLE

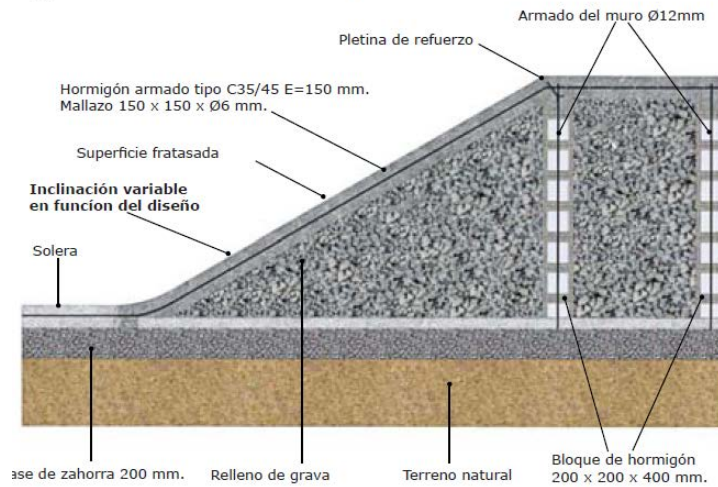
ESPINA”

Sacado

de:

http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf

6 Detalle de la rampa



”DETALLE RAMPA “

Sacadode:

http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf

2.1 ANEXOS

2.2 IMÁGENES



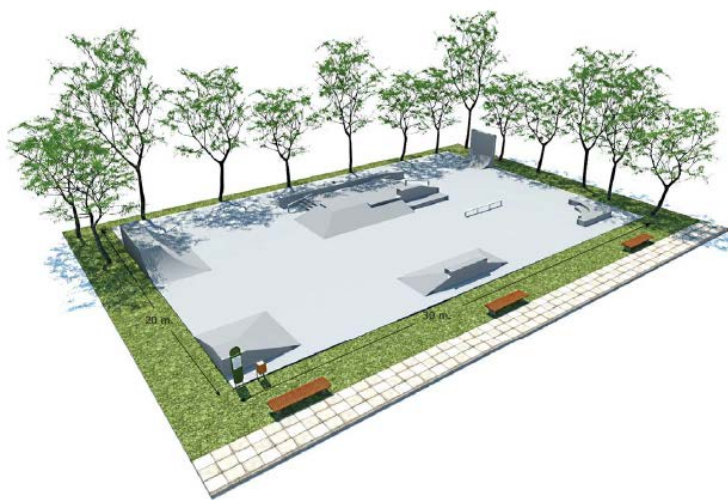
SACADO DE:http://www.idrd.gov.co/htms/seccion-parque-san-andrs_740.html



SACADO DE:http://www.idrd.gov.co/htms/seccion-parque-san-andrs_740.html



SACADO DE:http://www.idrd.gov.co/htms/seccion-parque-san-andrs_740.html



SKATEPARK F20



Ejemplo de configuración para una superficie de 600 m2 aprox.

Sacado de: http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf

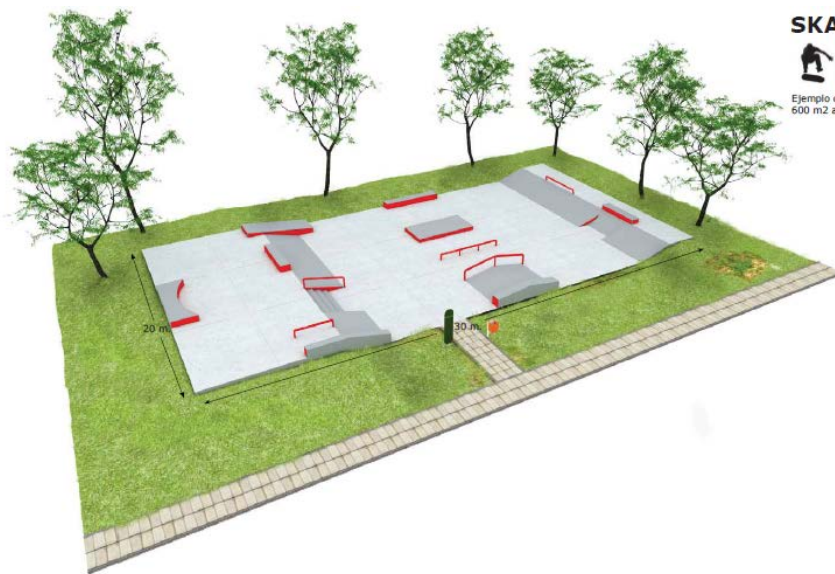


SKATEPARK F25



Ejemplo de configuración para una superficie de 900 m² aprox.

Sacado de: http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf



SKATEPARK F30



Ejemplo de configuración para una superficie de 600 m² aprox.

Sacado de: http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf



SKATEPARK F50

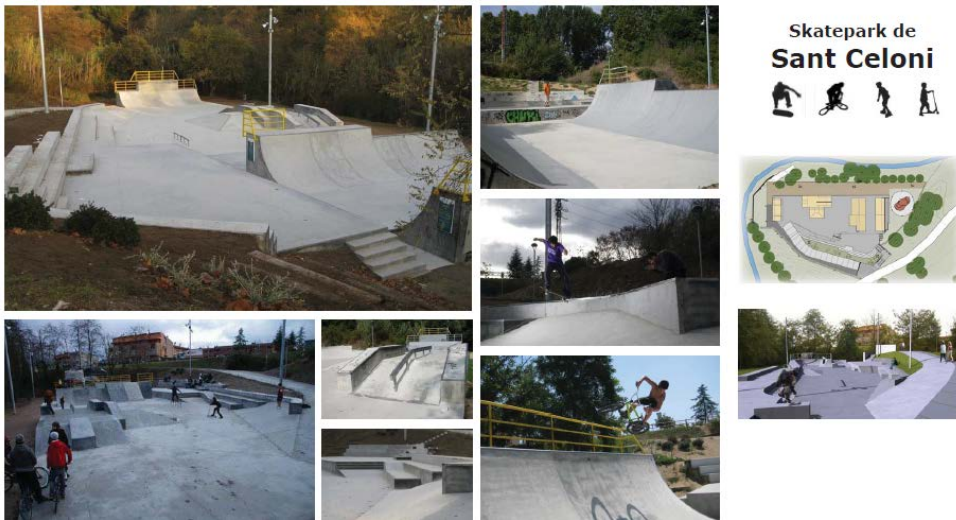


Ejemplo de configuración para una superficie de 1800 m2 aprox.

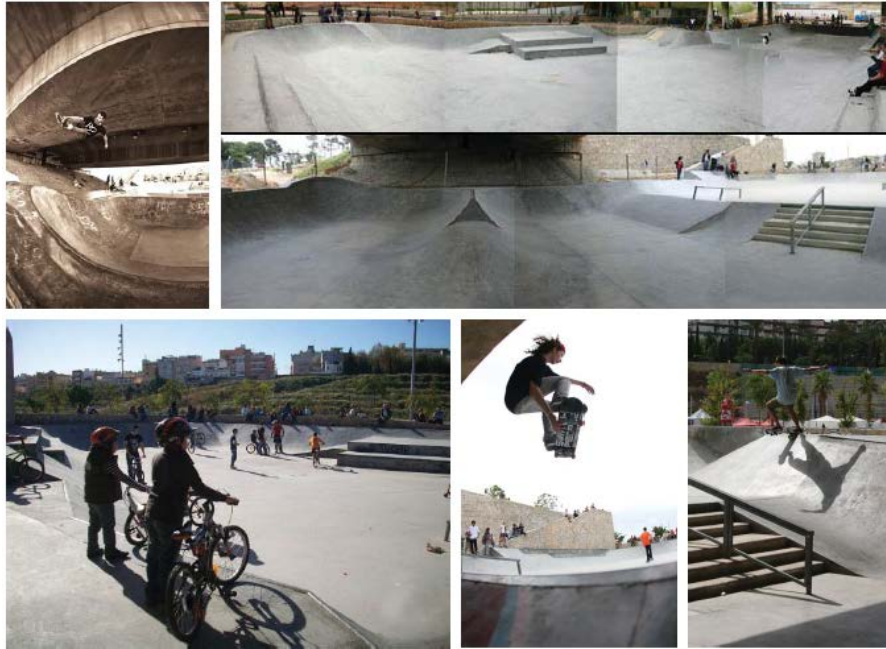
Sacado de: http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf

7.

2.2 REFERENTES



Sacado de: http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuraciones_de_Skateparks/sis_con.pdf



Sacado

de:

http://www.spokoramps.com/images/stories/SPOKORAMPS/Configuracions_de_Skateparks/sis_con.pdf

Tipos de skateparks

Podemos distinguir varios tipos de skatepark.

1. Skatepark de madera.
2. Skatepark de madera compuesta.
3. Skatepark compuesto.
4. De concreto skatepark - estos pueden dividirse en varios tipos:
 - A. Parques vertido íntegramente en hormigón, respectivamente formado con pasamanos, bowlami y paredes. Los objetos mejores y más interesantes de este tipo. La desventaja es que son los más caros.
 - B. Skateplazy son los parques con muros de hormigón y pasamanos. Por lo general, sin bowli (piscinas) y rampas. Los proyectos son típicamente mapeo paredes y las barandillas en las calles. Por la falta de rampas y bowli quarterów son menos atractivas, especialmente para bmx-res.
 - C. Skatespoty son los parques o en los sitios de pequeña escala, desarrollados de manera que se puede andar en patineta, patines o bicicletas bmx. Esto puede ser por ejemplo una pequeña plaza con algunos problemas pequeños o varias dificultades incrustado en el uso existente del suelo, por ejemplo, las vías establecidas en el parque (un buen ejemplo de tal dispositivo es un grindbox, que estableció el borde del carril sirve como sede y como parte del viaje - maravillosamente hecha y pintada a cabo las funciones de un elemento arquitectónico moderno.)
5. Híbrido skatepark - es decir, por ejemplo skateparki elementos mixtos compuestos y algunos de los de hormigón.

Tenga en cuenta las skateparkach interior (en sala) - están cubiertos objetos durante todo el año, generalmente hecha de madera contrachapada (con objetos más grandes se recomienda cubrir el elemento motor adicional de 6 mm laminado opaco rampline.pl ejemplo). Ejemplo tiendas o salas -

<http://www.rubo.com.pl/>



TIPOLOGIA 1 EXTERIOR ESKATEPARK

Skatepark es un lugar para los jóvenes. Por este motivo tiene que estar adecuadamente diseñado para cumplir las expectativas de las personas que los utilizan. **Las consultas con los jóvenes** en etapa de diseño son muy importantes porque los skaters prefieren elementos diferentes que los ciclistas. Los futuros usuarios saben mejor qué obstáculos los gustaría tener en el skatepark y cuál actividad es la que domina.

Muy importante también es **la distribución de los elementos en la plaza** – por una parte hay que garantizar un paso fluido entre los elementos, por otra parte es necesario mantener las zonas de seguridad.

Un skatepark ejemplar de hormigón con elementos de madera sample skatepark skatepark de hormigón con bowl skate plaza de hormigón con bowl

La empresa techramps viene aquí con ayuda – **gratuitamente diseñaremos el skatepark (diseño conceptual)** en función de la plaza, presupuesto y las expectativas de los jóvenes. Podemos ayudar también en las consultas.

Las etapas más importantes en creación de un skatepark: 1.ubicación. 2. Superficie. 3.consultas. 4.implicación



Lp.	Przedmiot dostawy - elementy	Ilość	Wymiary w cm (długość szerokość wysokość)
1	Quarter pipe	1	320x510x150
2	Funbox z grindboxem 3/3	1	720x244x60
3	Funbox z poręczą 2/3 + manualbox + grindbox 3/1	1	720x366x60
4	Bank ramp	1	416x510x150
5	Minirampa H 150	1	940x732x150
6	Grindbox 2	1	607x60x50
7	Poręcz spadowa - profil O	1	600x30x85
8	Poręcz prosta - profil I	1	400x3x35
9	Grindbox 3	1	425x425x20/50
Montaż - 4% ceny urządzeń.			
Transport wyceniany zależnie od miasta.			
Aktualny kosztorys skateparku - e-mail na projekty@techramps.com .			

TIPOLOGIA INTERIOR

