

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Hábitat Sociocultural

CATEGORÍA DEL PROYECTO

Proyecto arquitectónico

ÉNFASIS DEL PROYECTO

Diseño Proyecto Arquitectónico

**ESCENARIO REGIONAL
MULTIPROPÓSITO “NAIZAQUE”
Deporte Y Cultura Del Juego Al Turmequé**

**Hábitat Sociocultural
Proyecto arquitectónico
Diseño Proyecto Arquitectónico**

**EMILY YISLEY ROMERO BERNAL
DENIEL FELIPE SABOGAL GARCIA**

2020.1S



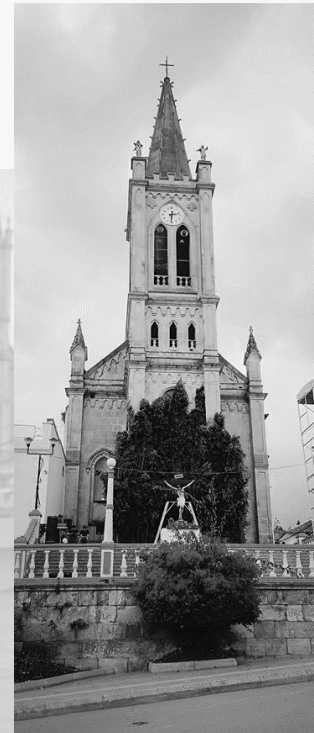
UNIVERSIDAD
La Gran Colombia



ESCENARIO REGIONAL MULTIPROPOSITO “NAIZAQUE”

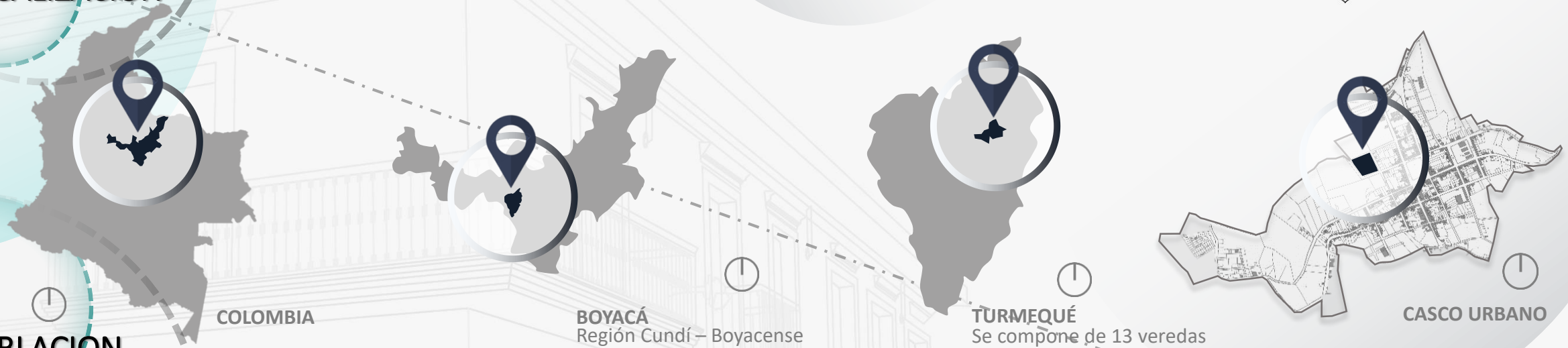
Deporte y Cultura del Juego al Turmequé

#UNA
EXPERIENCIA
DE VIDA





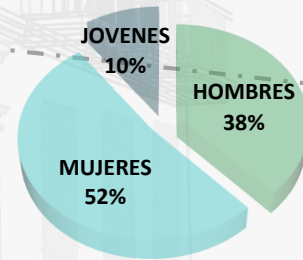
LOCALIZACIÓN



POBLACION



PRACTICANTES DEL DEPORTE



P.U POBLACION URBANA
2,565 hab.

P.R POBLACION RURAL
3,617 hab.

#UNA EXPERIENCIA DE VIDA



HABITANTES
6,182 hab.

HOMBRES



MUJERES
2,556 hab.

MUJERES



HOMBRES
2,620 hab.



HOMBRES
3,227 deportistas
58%



MUJERES
2,336 deportistas
42%



NÑOS
1,016 hab.



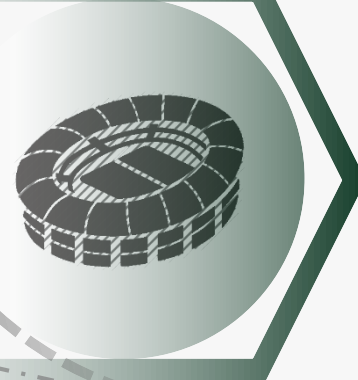
INTRODUCCIÓN

El "Juego al Turmequé" conocido también como el "Juego al Tejo", es el deporte ancestral más antiguo que existe en Colombia, ha sufrido una transición en el tiempo siendo "Ritual y ofrendaria Muisca" a "Patrimonio Cultural e Inmaterial de la Nación"



Se realizó un análisis detallado de los Escenarios deportivos existentes en la Región Cundiboyacense y se encontró un alto déficit de equipamiento destinados a la práctica y competición del este juego especialmente en el Municipio de Turmequé.

Se pretende desarrollar una propuesta físico-espacial de un "Escenario Deportivo y Cultural del Juego al Turmequé" teniendo como finalidad ofrecer un lugar que satisfaga las necesidades que existen frente a este deporte vinculando el desarrollo de actividades alternativas.

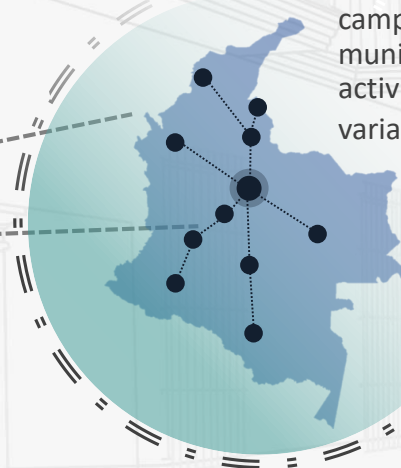


PROBLEMÁTICA

DÉFICIT DE INFRAESTRUCTURA PARA EL EFECTIVO DESARROLLO DEL JUEGO AL TURMEQUÉ

Perdida de tradiciones

No existe un lugar representativo

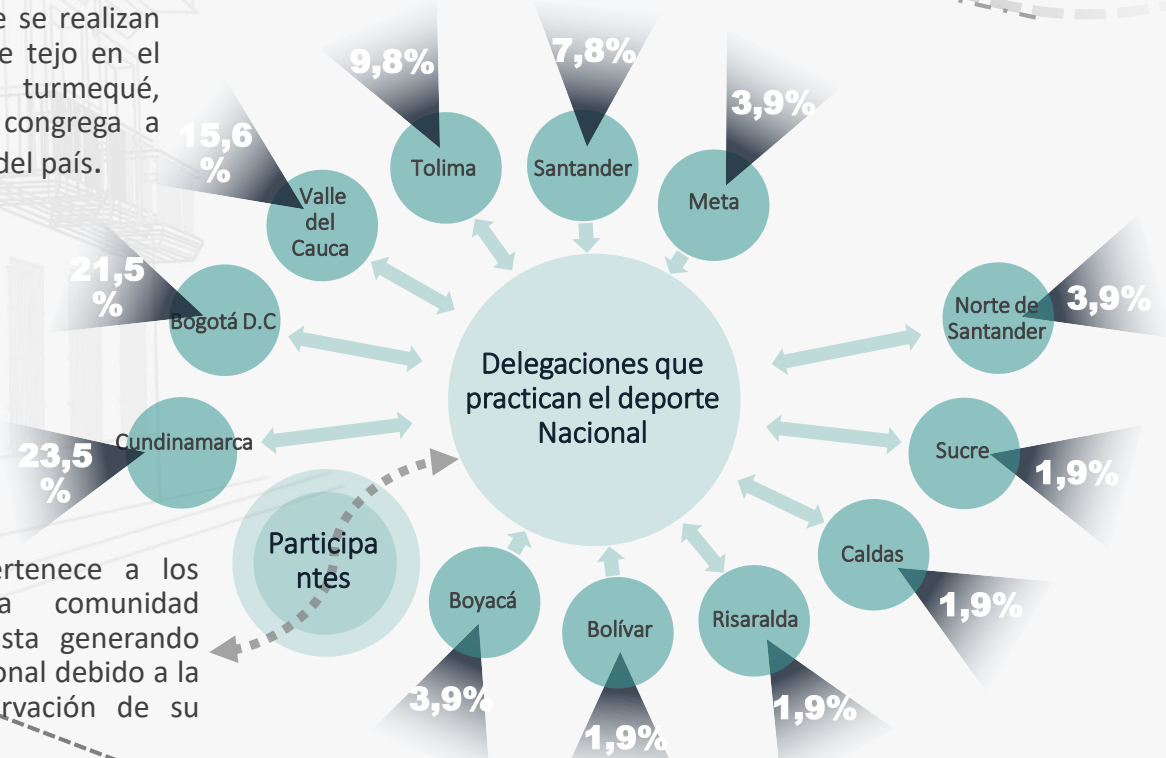


Frecuentemente se realizan campeonatos de tejo en el municipio de turmequé, actividad que congrega a varias regiones del país.

#UNA EXPERIENCIA DE VIDA

Hacinamiento de deportistas y asistentes

El Juego al Turmequé pertenece a los arraigos culturales de la comunidad Cundiboyacense donde se está generando una pérdida de identidad nacional debido a la falta de promoción y preservación de su cultura.



ESCENARIO REGIONAL MULTIPROPÓSITO "NAIZAQUE"

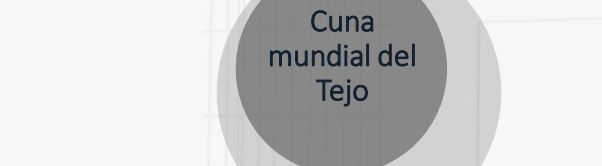
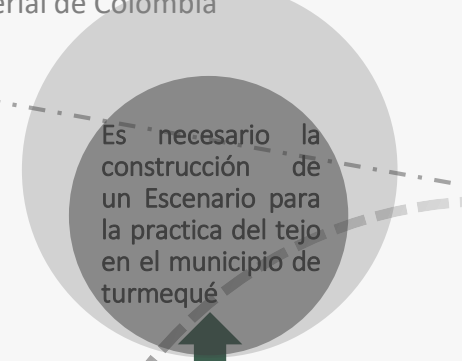
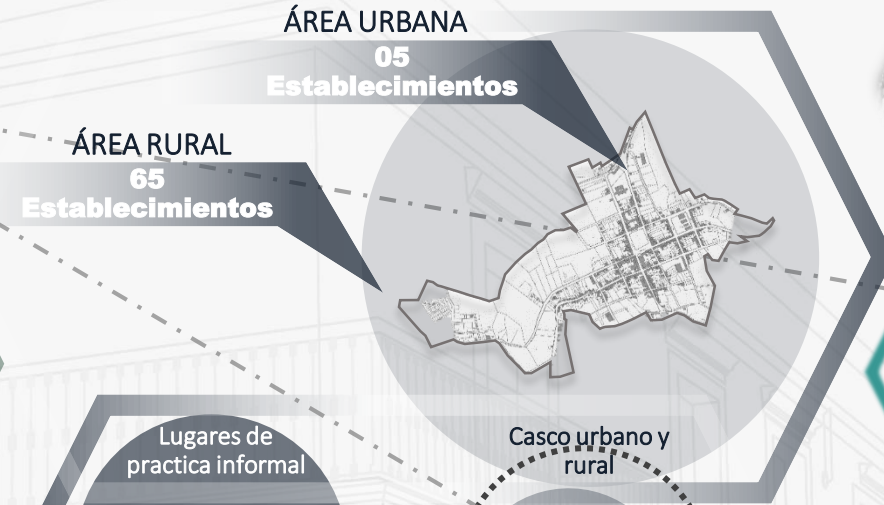
DEPORTE Y CULTURA DEL JUEGO AL TURMEQUÉ



Por medio de un Objeto Arquitectónico se pretende solventar y contribuir a la problemática donde se están viendo afectados los grupos de práctica y la identidad como Patrimonio Cultural e Inmaterial de Colombia



PROBLEMÁTICA



Según las estadísticas realizadas por Bernal (2008) se identifica que Cundinamarca tiene la mayor concentración de grupos que practican esta disciplina

#UNA EXPERIENCIA DE VIDA



En la actualidad, los lugares donde se practica este deporte no cumplen con la antropometría requerida para su eficiente desarrollo.



El "Juego al Turmequé" se ha visto afectado por varios aspectos tanto económicos como culturales los cuales afectan al reconocimiento que debería tener este deporte sabiendo que este es el Juego Nacional de Colombia.

(PLAN DE DESARROLLO MUNICIPAL 2017)

PREGUNTA PROBLEMA

DE QUE MANERA SE PUEDE DISEÑAR UN ESCENARIO DEPORTIVO Y CULTURAL DEL "JUEGO AL TURMEQUE" "TEJO" EN EL MUNICIPIO DE TURMEQUE, EL CUAL RESPONDA A LAS NECESIDADES Y EXIGENCIAS DE LA DECLARATORIA Y VINCULE OTRO TIPO DE ACTIVIDADES



FESTIVAL



HISTORIA



JUEGO AL TURMEQUE

DEPORTE



#UNA
EXPERIENCIA
DE VIDA

DÉFICIT DE
INFRAESTRUCTURA
PARA EL EFECTIVO
DESARROLLO DEL
JUEGO AL
TURMEQUÉ

Hacinamiento de asistentes al torneo del juego al Turmequé.

En Colombia no existe un lugar representativo de su Juego Nacional.

Perdida de tradiciones y costumbres culturales.

No se reconoce el juego al Turmequé como deporte Nacional.

Inexistencia de políticas públicas que promuevan el desarrollo de este deporte.

Los intereses políticos no priorizan el deporte como un ente fundamental.

Falta de recursos e inversión

En el imaginario colectivo su practica es vista como deporte lúdico y de ocio.

Los recursos destinados para el deporte son destinados para otras actividades

ÁRBOL DE PROBLEMAS



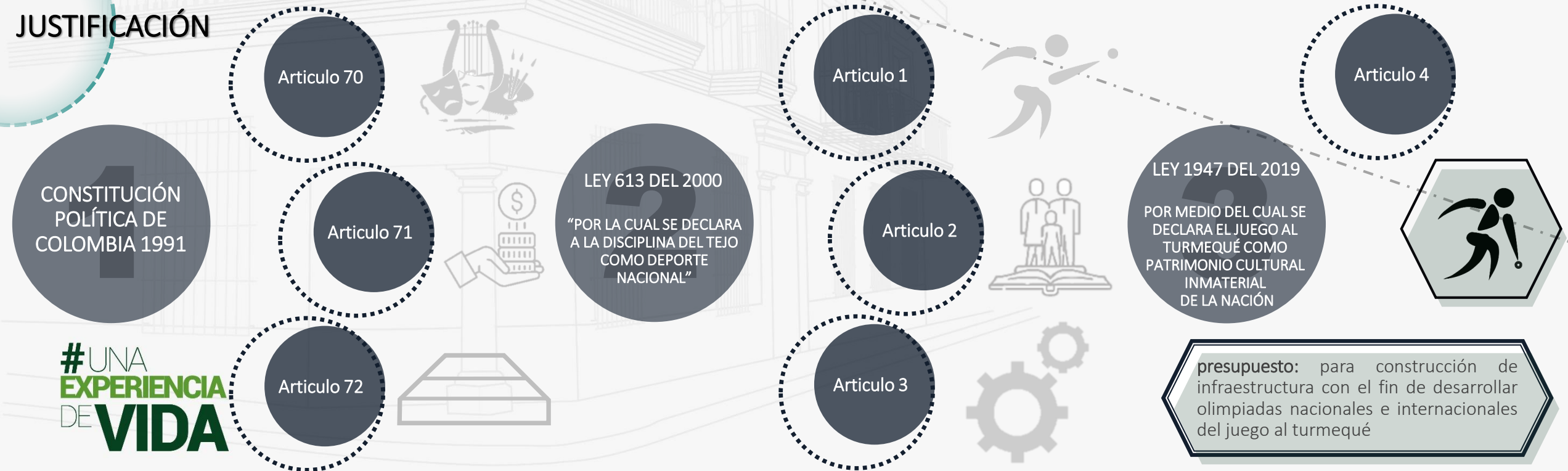
HIPÓTESIS

Al implementar un Escenario deportivo multipropósito como elemento catalizador a nivel Regional en el que se practicara principalmente el Juego al Turmequé – Tejo, que actualmente no existe en el municipio, se le dará cumplimiento a la declaratoria como Patrimonio Cultural e Inmaterial de la Nación; dotándolo de un espacio donde se pueda realizar torneos Nacionales e Internacionales vigentes hasta la fecha, reivindicando de esta manera su historia y lo emblemático que es este deporte para nuestra cultura Colombiana.



Este elemento será un espacio polifacético, su principal función es la práctica y el reconocimiento del Juego al Turmequé en todas sus categorías teniendo en cuenta el reglamento según Indesportes, así mismo este escenario será adaptado para la práctica de otros deportes alternativos.

JUSTIFICACIÓN





OBJETIVO GENERAL

Diseñar un escenario Regional Multipropósito con enfoque al “Juego al Turmequé” “Tejo” en el municipio de Turmequé, Boyacá, Colombia, el cual responda a las necesidades y las exigencias de su declaratoria y vincule otras actividades deportivas y culturales.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS



REALIZAR

Realizar un inventario detallado de los escenarios deportivos y culturales en el área urbana y rural, especificando la calidad y uso para determinar el alcance del proyecto.



ANALIZAR

Analizar el posible lugar de intervención para implantar el equipamiento del “Juego al Turmequé” “Tejo” definiendo su categoría, dependiendo los diferentes tipos de usuarios y así mismo ser un eje de articulación.



FORMULAR

Formular una propuesta de Diseño Arquitectónico y Urbano, el cual cumpla con la normatividad que requiere la aplicación del “Juego al Turmequé” “Tejo” para que este sea funcional y cumpla con las necesidades y requerimientos normativos.



METODOLOGÍA



Documentación y estadísticas detalladas de escenarios deportivos y culturales en el área urbana y rural, especificando la calidad y uso para determinar el alcance del proyecto.



Identificar Políticas Públicas que respalden el desarrollo de las actividades y como se implementan en los escenarios para dicha actividad



Lugar de intervención para implantar el equipamiento del "Juego al Turmequé Tejo" definiendo su categoría, dependiendo los diferentes tipos de usuarios y así mismo ser un eje de articulación cultural.



Diseño Arquitectónico y Urbano, el cual cumpla con la normatividad que requiere la aplicación del "Juego al Turmequé Tejo" para que este sea funcional y cumpla con las necesidades y requerimientos normativos.

NACIONAL

REGIONAL

MUNICIPAL



1991

2000

2019

CONSTITUCION POLITICA

LEY 613 DEPORTE NACIONAL

LEY 1947 PATRIMONIO INMATERIAL



Esquema de Ordenamiento Territorial (EOT)

Plan de Desarrollo Municipal

CATALISIS

POLIFACETICO

DEPORTE

UNIDADES DE ACTUACION

ESCENARIO DEPORTIVO

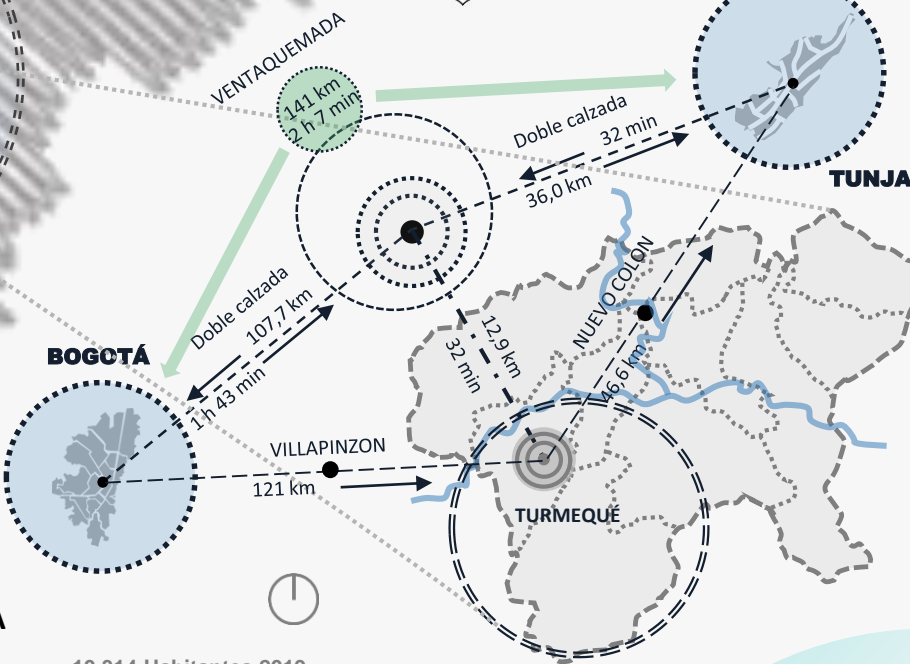
JUEGO AL TEJO Y VINCULACION DE ACTIVIDADES



ANÁLISIS REGIONAL



La ruta principal para llegar al municipio de turmequé es la vía que conduce de Bogotá a Tunja, con tiempos aproximados de 2 h 30 minutos.

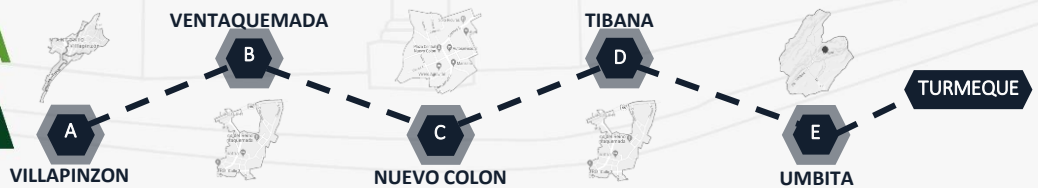


Nivel de afluencia por regiones

Red de articulación vial a nivel nacional

El deporte nacional cuenta con una afluencia de participantes que provienen en su gran mayoría del Sur Occidente Colombiano, seguido por la región Norte del país que también congrega una alta taza de deportistas y por ultimo los llanos orientales y Santander.

#UNA EXPERIENCIA DE VIDA



UMBITA



10,314 Habitantes 2019
3,08 % de Boyacá

NUEVO COLON



EQUIPAMIENTO: Deportivo
DIRECCIÓN: Kra 4 Con Cll 5.
USO: Voleibol y Microfutbol

TIBANA



6,559 Habitantes 2019
2,06 % de Boyacá

VILLAPINZON



EQUIPAMIENTO: Deportivo
DIRECCIÓN: Kra 5 Con Cll 1.
USO: Microfutbol Baloncesto

VENTAUQUEMADA



9,186 Habitantes 2019
3,01 % de Boyacá

VILLAPINZON



EQUIPAMIENTO: Deportivo
DIRECCIÓN: Kra 3 Con Cll 6.
USO: Microfutbol Baloncesto

VENTAUQUEMADA



EQUIPAMIENTO: Deportivo
DIRECCIÓN: Kra 2 Con Cll 11.
USO: Microfutbol Baloncesto

15,442 Habitantes 2019
4,1 % de Cundinamarca

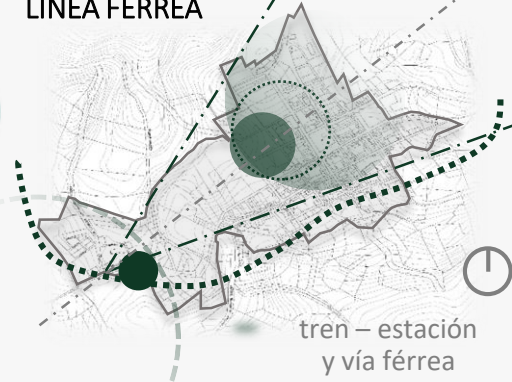
ESCENARIO REGIONAL MULTIPROPÓSITO "NAIZAQUE"

DEPORTE Y CULTURA DEL JUEGO AL TURMEQUÉ



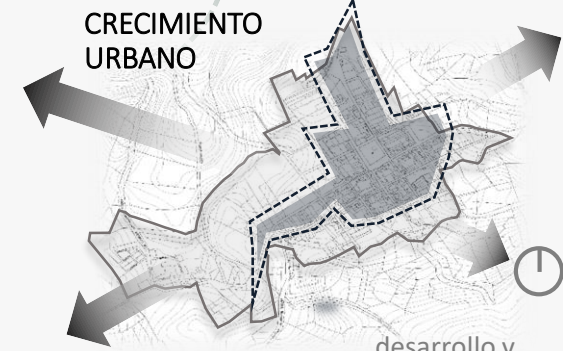
UNIVERSIDAD
La Gran Colombia

LINEA FERREA



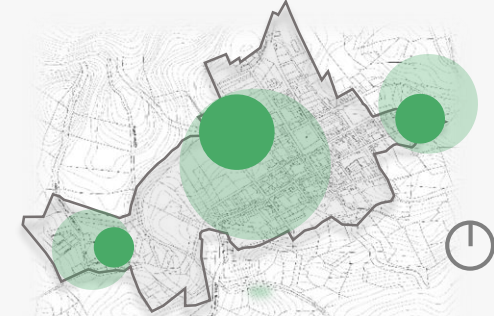
tren – estación
y vía férrea

CRECIMIENTO
URBANO



desarrollo y
crecimiento urbano

PUNTO CATALIZADOR



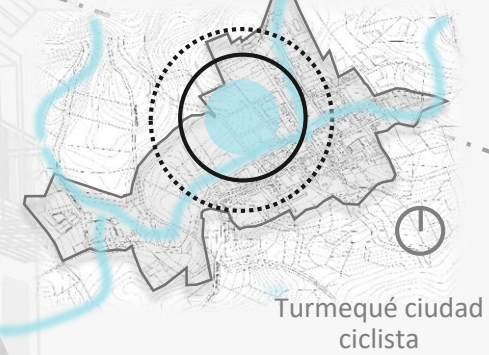
desarrollo económico producto
de la catálisis del proyecto

ZONAS PUBLICAS



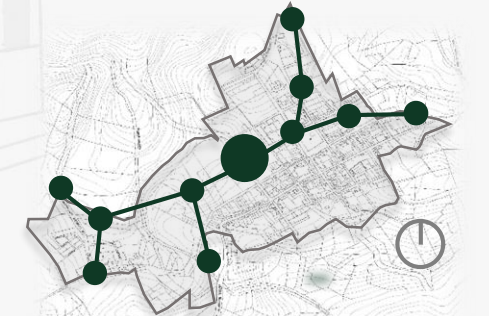
Plazoletas – puntos
estratégicos

RUTA CICLOVIA



Turmequé ciudad
ciclista

RED VIAL MUNICIPAL



Mejoramiento red vial en el
casco urbano de turmequé

Se pretende desarrollar a través del Escenario deportivo y cultural una gran Catálisis la cual generara el desarrollo en muchos aspectos de infraestructura haciendo un aporte significativo al Municipio de Turmequé.

ESTRATEGIAS URBANAS

Con la implementación de estrategias se lograra mejorar la economía del municipio y la región.



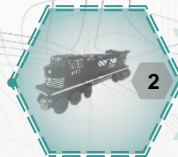
El proyecto tendrá un impacto a nivel Urbano y será un plus de desarrollo en la región



El desarrollo turístico será el principal factor que impulsara el deporte del juego al Turmequé



Se instalaran plazoletas de comida y descanso en lugares estratégicos que impulsaran el comercio.



Se dispondrá de la vía férrea que une la ciudad de Tunja con Bogotá, con el fin de brindar otro medio de transporte al municipio de Turmequé



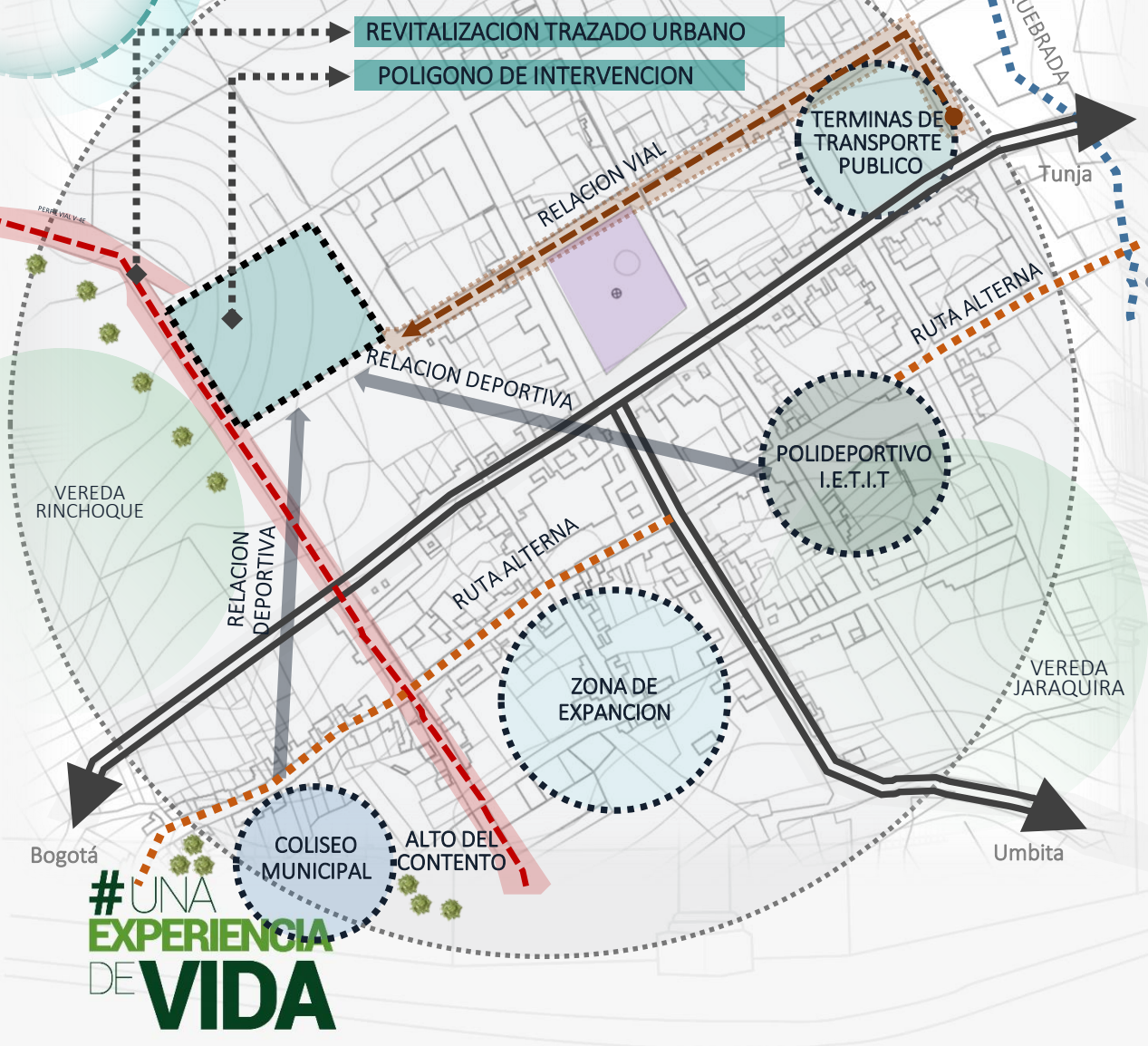
Se proyectara una ciclo-vía que conecte lugares emblemáticos del municipio con el equipamiento alusivo al Tejo

#UNA
EXPERIENCIA
DE VIDA



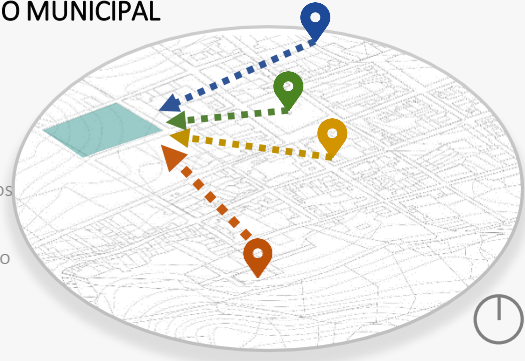


ANÁLISIS MUNICIPAL



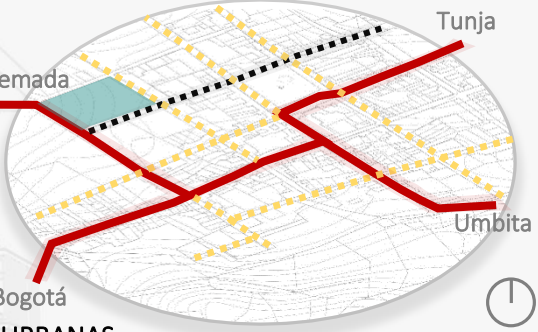
PATRIMONIO MUNICIPAL

- Iglesia Sixtina
- Capilla Nuestra Sra. del Rosario
- Monumentos Alusivos al Tejo
- Coliseo m-pal del Tejo



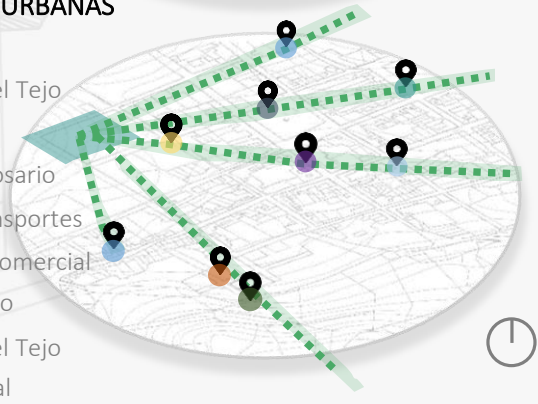
SISTEMA VIAL

- Vía principal
- Vía Secundaria
- Vía Arterial



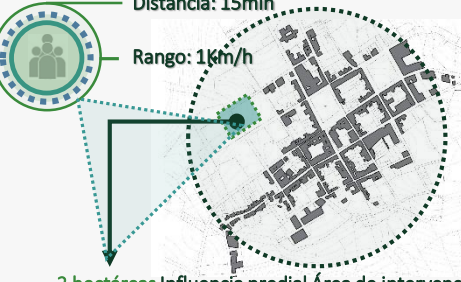
TENSIONES URBANAS

- Monumentos del Tejo
- Iglesia Sixtina
- Capilla N/Sra. Rosario
- Terminal de transportes
- Concentración comercial
- Alto del Contenido
- Coliseo m-pal del Tejo
- Estadio municipal



1 INTEGRACION MUNICIPAL

Distancia: 15min
 Rango: 1km/h



2 CENTRALIDAD MUNICIPAL

Zona de implantación + usos de sueño
 Revertir deterioro de zonas urbanas



3 RELACION URBANA

Regresar la funcionalidad a sectores olvidados



4 RELACIONES INTER-URBANA



#UNA EXPERIENCIA DE VIDA

ESCENARIO REGIONAL MULTIPROPÓSITO “NAIZAQUE”

DEPORTE Y CULTURA DEL JUEGO AL TURMEQUÉ



MARCO HISTÓRICO



Décadas después el conquistador español Gonzalo Jiménez de Quesada descubre el pueblo el 20 de Julio de 1537, y lo toma para España.

AÑO 1537



La participación en los juegos atléticos nacionales, incentivo la creación de la federación Colombiana de Tejo

AÑO 1956



El congreso de la republica nombro el tejo como deporte nacional y patrimonio cultural.

AÑO 2000



HACE 500 AÑOS

Turmequé antiguamente era una aldea tributaria del Zaque de Hunza, además era fronterizo con la tribu del Quimuinchatecha hacia al sur de los asentamientos.



AÑO 1954

Con el paso del tiempo, en el año de 1954, el tejo fue aceptado como deporte oficial para los juegos atléticos nacionales.



AÑO 1969

En el año de 1969, en VIII juegos atléticos nacionales, realizados en la ciudad de Cartagena, el tejo fue reconocido como un deporte



AÑO 2019

Por medio de la Ley 1947 del 2019 decretada el 8 de Enero del presente año, se declaro el juego al turmequé – tejo, como Patrimonio Inmaterial de la nación.

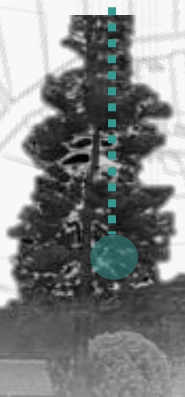
MONUMENTOS



FUENTES



ZONAS VERDES



CAFETERÍAS



HOTELERÍA



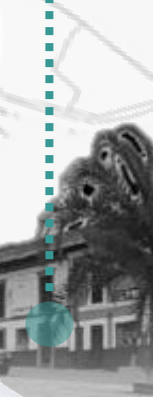
RECOLECCIÓN DE BASURAS



IGLESIA SIXTINA



ZONAS COMERCIALES



Parque principal

Turmequé es conocido por ser uno de los municipios mas turísticos del departamento de Boyacá, su arquitectura, historia y cultura hacen de este un lugar predilecto para visitar, en el parque principal se pueden observar los monumentos alusivos al tejo y en torno a estos, una serie de dinámicas sociales económicas y culturales relacionadas con el deporte nacional.



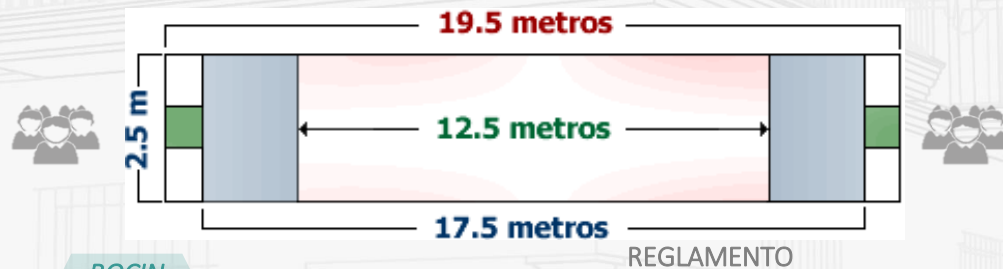
CATEGORÍAS DEL JUEGO

1

TEJO LARGO

La idea del juego es lanzar el tejo e introducirlo en un círculo metálico (bocín) en el cual se colocan las mechas, gana el jugador que complete primero 27 puntos, reventando la mayor cantidad de mechas, introduciendo el tejo en el bocín, agarrando algunas manos o haciendo moñona.

MEDIDAS REGLAMENTARIAS



BOCÍN



TEJO



CAJA DE JUEGO



MECHA

#WINA
EXPERIENCIA
DE VIDA

MANO: Otorga un punto al tejo más cercano al bocín al terminar la ronda, exceptuando si en esa ronda hubo mechas, embocinadas o moñonas.

MECHA: también conocida como balazo, otorga tres puntos o manos al jugador que con su tejo estalla una mecha de pólvora.

EMBOCINADA: Otorga seis puntos al jugador que logre que su tejo caiga justo en el centro del bocín.

MOÑONA: Otorga nueve puntos al jugador que logre que su tejo realice una mecha y una embocinada en el mismo turno.

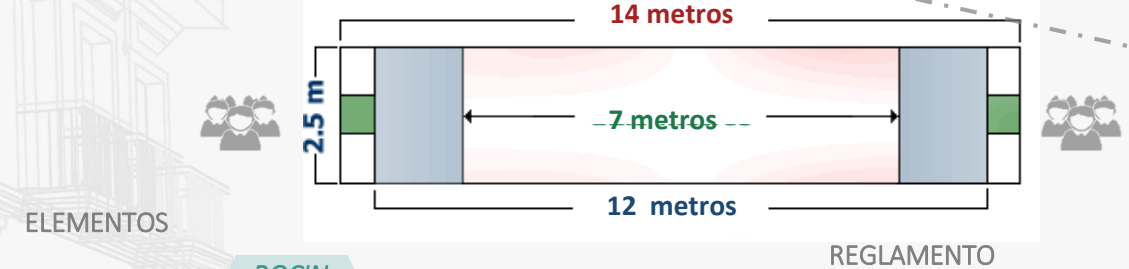
El jugador que obtenga la mano o realice la primer mecha, embocinada o moñona de la ronda arranca de primero en la siguiente ronda.

2

MINI TEJO

Es una variedad muy conocida del tejo, su forma de jugar es idéntica al tejo, su única diferencia es que el campo, el tejo y la cancha son de menores dimensiones. El campo tiene aproximadamente 7 metros de largo, y su puntuación es la misma que en el tejo, 1 para la mano, 3 para la mecha, 6 al embocinar y 9 para la moñona y también se juega a 27 puntos.

MEDIDAS REGLAMENTARIAS



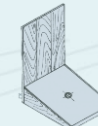
BOCÍN



TEJO



CAJA DE JUEGO



MECHA

CAJA DE JUEGO

MANO: Otorga un punto al tejo más cercano al bocín al terminar la ronda, exceptuando si en esa ronda hubo mechas, embocinadas o moñonas.

MECHA: también conocida como balazo, otorga tres puntos o manos al jugador que con su tejo estalla una mecha de pólvora.

EMBOCINADA: Otorga seis puntos al jugador que logre que su tejo caiga justo en el centro del bocín.

MOÑONA: Otorga nueve puntos al jugador que logre que su tejo realice una mecha y una embocinada en el mismo turno.

El jugador que obtenga la mano o realice la primer mecha, embocinada o moñona de la ronda arranca de primero en la siguiente ronda.

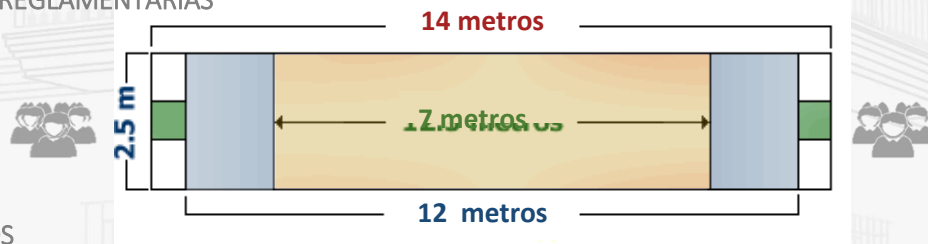
CATEGORÍAS DEL JUEGO

3

TECNOTEJO

Es un juego que tiene sus orígenes en el deporte tradicional colombiano conocido como tejo o zepugagoscua, este nuevo concepto busca llegar a nuevos lugares “jugarse en forma de pista”. O tipo bolos, busca nuevo segmentos de mercado para niños y mujeres, este pretende no dejar extinguir algo nativo de Colombia.

MEDIDAS REGLAMENTARIAS



ELEMENTOS

TEJO



CAJA DE JUEGO



UNA
EXPERIENCIA
DE VIDA

REGLAMENTO

A diferencia del tejo original, en el Tecno tejo se lanza una semiesfera “tejo”, desde una distancia de 7 mts, hacia una cancha electrónica, la cual contiene 3 círculos concéntricos, que de acuerdo al impacto y ubicación, registra de manera automática y precisa el puntaje, por equipos, en el tablero electrónico ubicado en la parte superior tal y como fue concebido por Alexander Mojica.

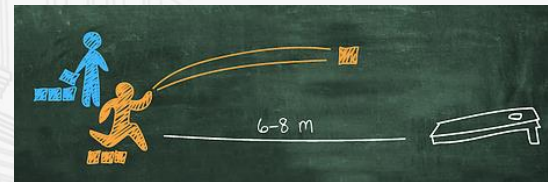
La cápsula no es lo único que cambia en el Tecno tejo. Las canchas se fabrican con fibra de vidrio, lo que las hace resistentes. Al sustituir la pólvora, las cápsulas emiten sonidos y un juego de luces indica si el tiro es acertado. Con esta modalidad, el juego se hace más seguro para los niños y se puede practicar en familia.

4

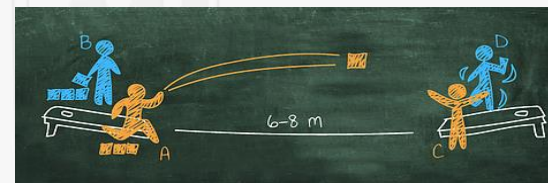
CORN HOLE

Cada uno coge 4 bolsas del mismo color y os poneis al lado a 8 metros del tablero (6 a 7 metros si sois principiantes). Sorteaz el jugador que empieza. Lanzar las bolsa por turnos, apuntando el tablero hasta que las 8 bolsas estén lanzadas. (otra variante del cornhole consiste en lanzar las 4 bolsas seguidas) No retiréis las bolsas del juego excepto si una bolsa toca el suelo antes de caer en el tablero. Esta bolsa no contará y tendréis que quitarla antes de lanzar la bolsa siguiente

JUEGO INDIVIDUAL UN SENTIDO



JUEGO PAREJAS DOBLE SENTIDO



Cuando las 8 bolsas están lanzadas, se cuentan los puntos:

- Las bolsas que quedan en el tablero cuentan 1 punto.
- Las que han caído en el agujero cuentan 3 puntos.
- Las bolsas que caen al exterior del tablero no cuentan.
- Si alguna bolsa empuja a otra del adversario en el agujero ganas 3 puntos. Sin embargo, si tu bolsa empuja a otra del adversario fuera del tablero, éste perderá 1 punto.

Cuando las 8 bolsas están lanzadas, se cuentan los puntos:

- Las bolsas que quedan en el tablero cuentan 1 punto.
- Las que han caído en el agujero cuentan 3 puntos.
- Las bolsas que caen al exterior del tablero no cuentan.
- Si alguna de vuestras bolsas empuja a otra de los adversarios en el agujero les dáis 3 puntos. Sin embargo, si vuestra bolsa empuja a una de los adversarios fuera del tablero, estos perderán 1 punto.

TEJO



CAJA DE JUEGO



TIEMPO



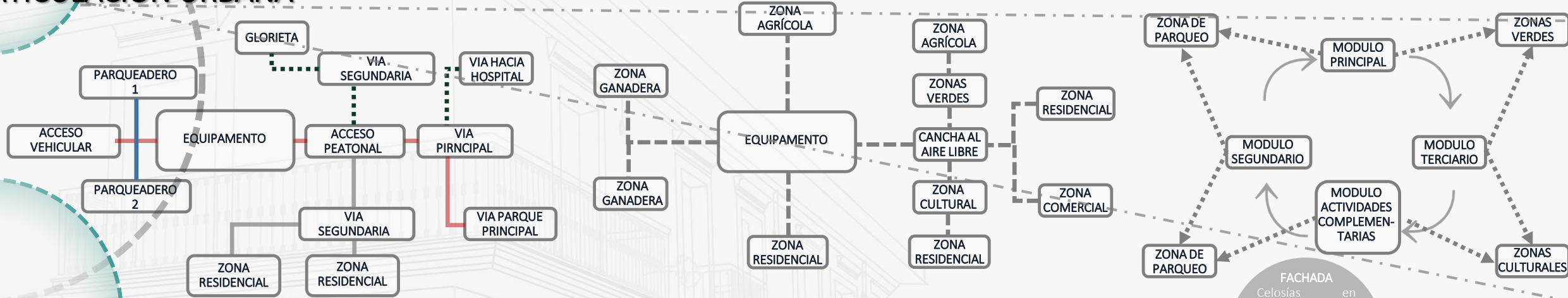


ARTICULACIÓN URBANA

FLUJOGRAMA - URBANO

ZONIFICACIÓN - URBANA

RELACIÓN OBJETO - CONTEXTO

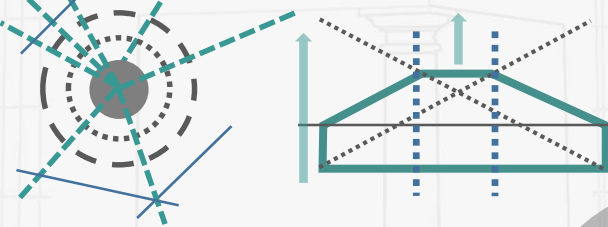


COMPOSICIÓN

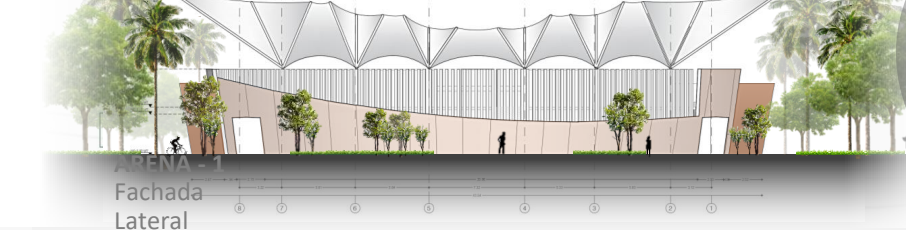
SÍMBOLO - TEJO



LENGUAJE - FORMA



ANALOGIA - OBJETO



CUBIERTAS
Estructura con columnas, vigas y cerchas metálicas más un sistema combinado en muros exteriores, articulado con grandes ventanales de 7 mm

CIRCULACION
Andenes y zonas verdes están fundidas en concreto con el uso de distintas texturas para diferenciar las áreas

EQUIPAMIENTO DEPORTIVO



Graderías en arcilla cocinada imitando la greda que se utiliza en las canchas de tejo
Canchas de tejo al aire libre
Arborización en zona deportiva

FACHADA
Celosías en madera ubicadas en fachada con el fin de dar sombra y un aspecto innovador al proyecto.



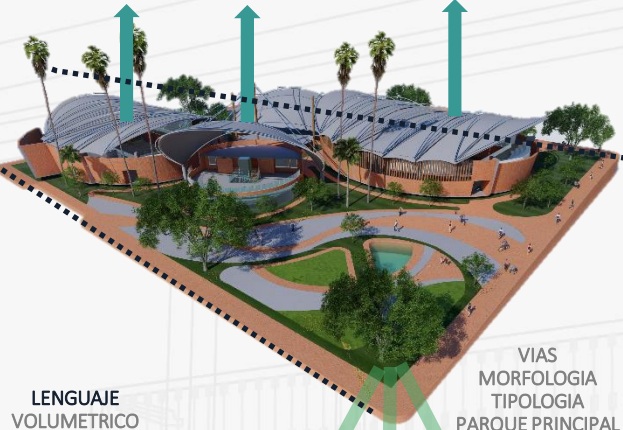
ZONAS VERDES
Zonas de esparcimiento arborizadas, articuladas con zonas de gimnasio al aire libre.

ESCENARIO REGIONAL MULTIPROPÓSITO "NAIZAQUE"

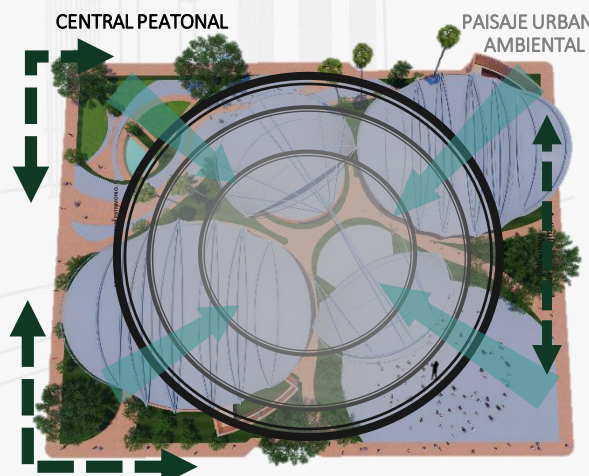
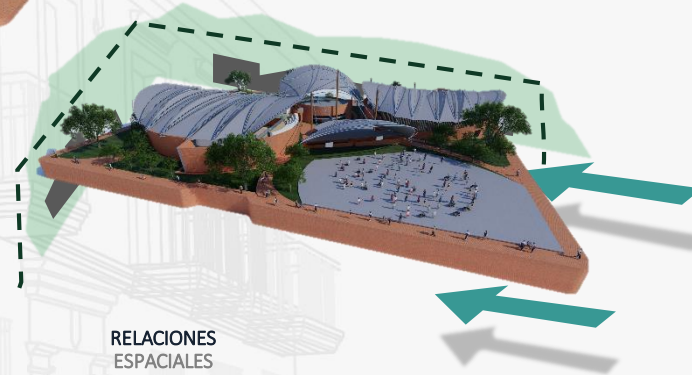
DEPORTE Y CULTURA DEL JUEGO AL TURMEQUÉ



MEMORIA DE DISEÑO



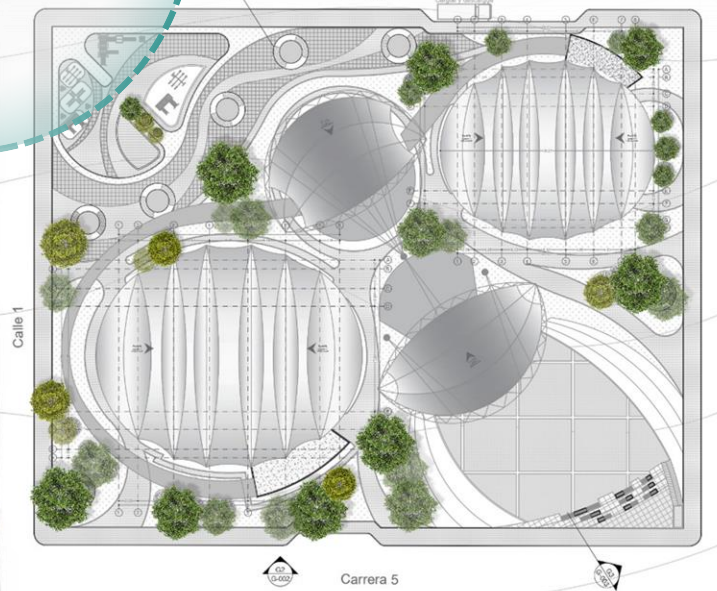
- 1- Canchas Tejo Largo
- 2- Zona de comidas
- 3- artesanos
- 4- Concha acústica
- 5- Cancha de minitejo
- 6- Museo Del Turmequé



#UNA EXPERIENCIA DE VIDA



IMPLANTACION GENERAL



ZONA	ÁREA	AFORO
ÁREA NETA DE LOTE	9,456,7 m2	2,720
ARENA 1	1,281,3 m2	300
ARENA 2	836,2 m2	150
MUSEO – SALA DE INVESTIGACIÓN	369.9 m2	360
PLAZOLETA DE COMIDAS - COCINA	369.9 m2	360
AUDITORIO – CONCHA ACÚSTICA	1,552,3 m2	1550

Áreas que garantice el desarrollo del juego al turmequé con el fin de preservar esta practica milenaria



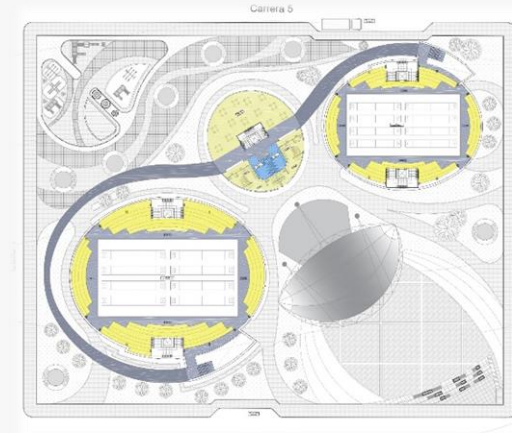
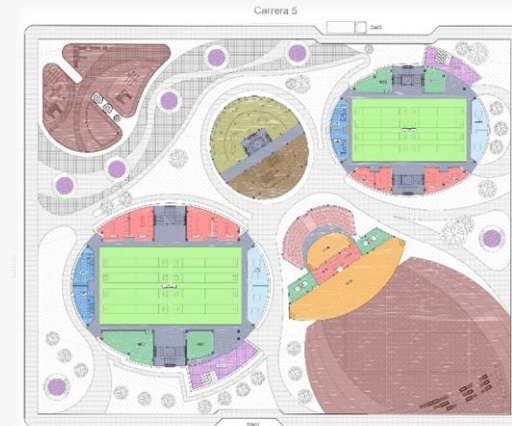
Zonas de investigación sobre la historia del tejo, museo y auditorio para respaldar el conocimiento del deporte nacional



Áreas comerciales para apoyar los artesanos y la economía del municipio



Zona para el desarrollo de actividades culturales como el reinado del tejo con el fin de promocionar el deporte y el turismo en Turmequé



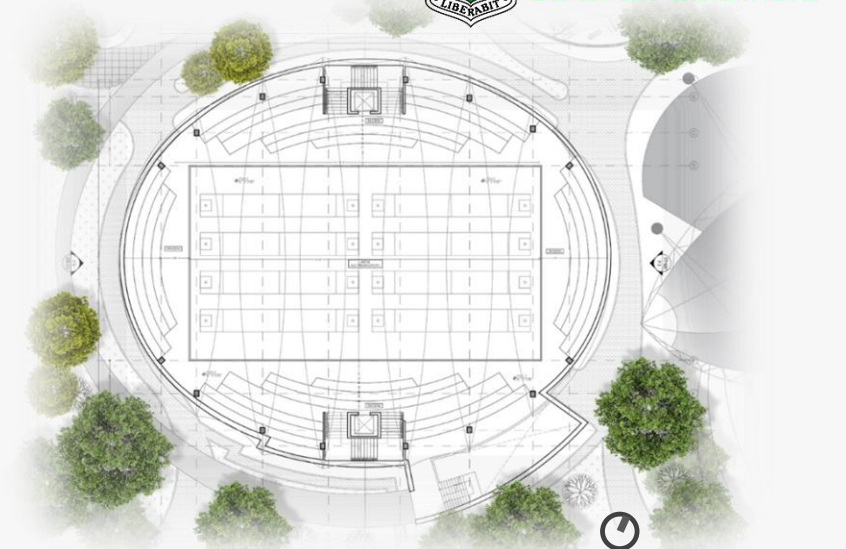
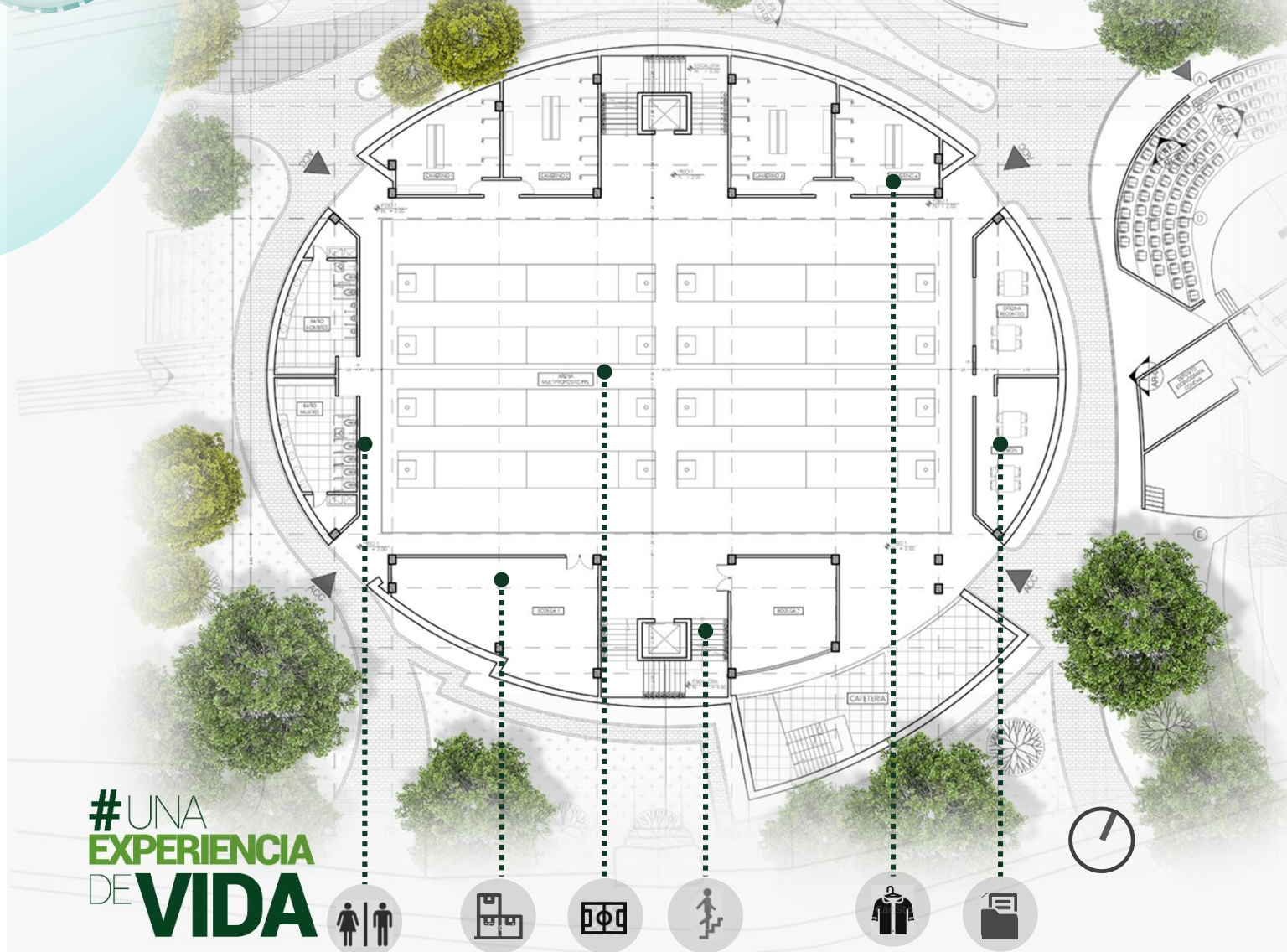
COD.	ESPACIO	ÁREAS DISEÑADAS	
		Nivel ARO = 0.00	Nivel ARO = -3.50
003	Cancha Multipropósito A1	126.08 m²	
004	Cancha Multipropósito A2	343.33 m²	
TOTAL CANCHAS			869.41 m²
005	Camelino Nº 1 - A1	27.81 m²	
006	Camelino Nº 2 - A1	34.90 m²	
007	Camelino Nº 3 - A1	37.43 m²	
008	Camelino Nº 4 - A1	25.47 m²	
009	Camelino Nº 1 - A2	14.84 m²	
010	Camelino Nº 2 - A2	17.62 m²	
011	Camelino Nº 3 - A2	20.19 m²	
012	Camelino Nº 4 - A2	15.09 m²	
013	Camelino Nº 1 - ALU/CON	17.95 m²	
014	Camelino Nº 2 - ALU/CON	18.14 m²	
TOTAL CAMELINOS			229.44 m²
015	Bodega Nº 1 - A1	59.89 m²	
016	Bodega Nº 2 - A1	32.38 m²	
017	Bodega Nº 1 - A2	31.93 m²	
018	Bodega Nº 2 - A2	21.29 m²	
019	Bodega Nº 1 - ALU/CON	21.97 m²	
020	Bodega Nº 1 - A1	22.04 m²	
TOTAL BODEGAS			189.50 m²
021	Oficina - A1	98.84 m²	
022	Oficina - A2	38.18 m²	
TOTAL OFICINAS			97.02 m²
023	Zona Comercial Cafetería - A1	59.38 m²	
024	Zona Comercial Cafetería - A2	35.87 m²	
025	Zona Comercial Artesanos	76.23 m²	
TOTAL ZONAS COMERCIALES			171.48 m²
026	Museo	167.57 m²	
TOTAL MUSEO			167.57 m²
027	Sala de Investigación	128.40 m²	
TOTAL SALA DE INVESTIGACIÓN			128.40 m²
028	Auditorio	85.30 m²	
TOTAL AUDITORIO			85.30 m²
029	Escenario Auxiliar	45.04 m²	
030	Escenario Concha Acústica	203.52 m²	
TOTAL ESCENARIOS (PARRILLAS)			248.56 m²
031	Zonas Comunes	1.631.34 m²	
TOTAL COMINES (PLAZOLETA Y ZONA RECREATIVA)			1.631.34 m²
032	Plazoleta De Comidas	153.91 m²	
033	Cocina 1	43.77 m²	
034	Cocina 2	43.64 m²	
TOTAL ZONA DE COMIDAS			241.32 m²
035	Graderías - A1	948.89 m²	
036	Graderías - A2	173.59 m²	
TOTAL GRADERÍAS			1122.48 m²
037	Baño Nº 1 - A1	27.94 m²	
038	Baño Nº 2 - A1	27.04 m²	
039	Baño Nº 1 - A2	18.13 m²	
040	Baño Nº 2 - A2	18.13 m²	
041	Baño Nº 1 - COMEDOR	16.66 m²	
042	Baño Nº 2 - COMEDOR	17.12 m²	
TOTAL GRADERÍAS			125.92 m²
043	Circulación N - 0.00	593.34 m²	
044	Circulación N - 4.00	787.41 m²	
TOTAL CIRCULACIÓN + ESCALERAS			1380.75 m²

TOTAL AREA DISEÑADA	6.986.49 m²
CUADRO DE ÁREAS COMPARATIVO	
AREA DEL LOTE	9.461.78 m²

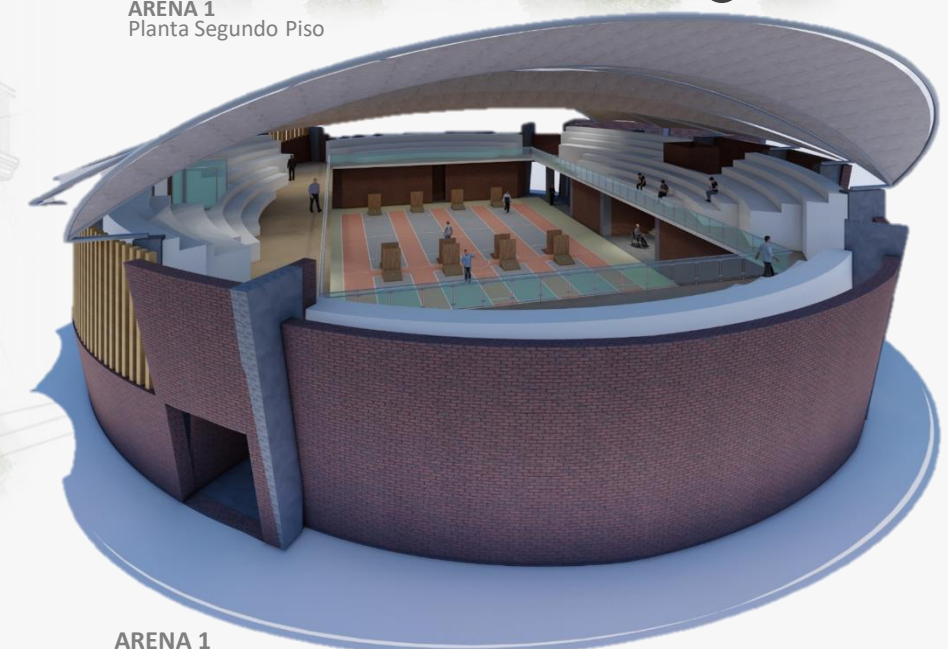
ZONA DE PARQUEADEROS

PLANTAS ARQUITECTONICAS ARENA 2

ARENA 1
Planta Primer Piso



ARENA 1
Planta Segundo Piso

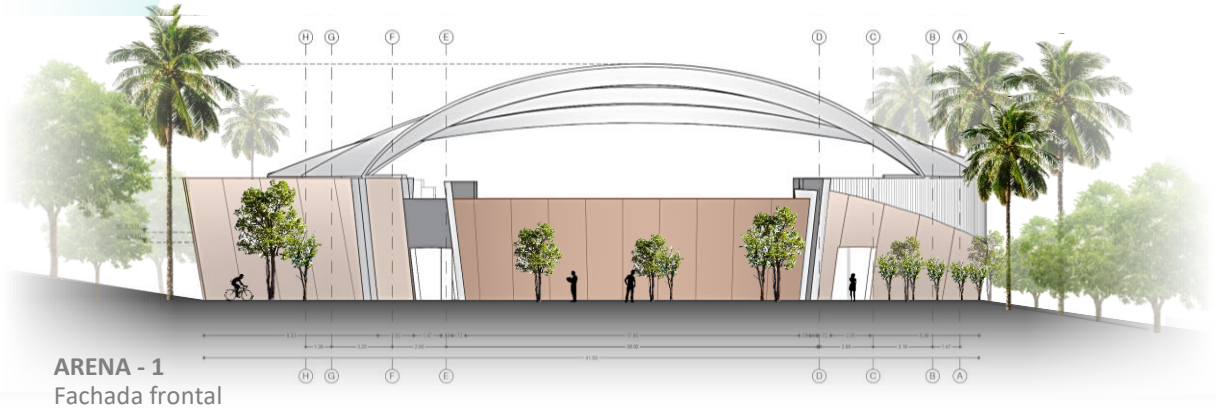


ARENA 1
Volumen General

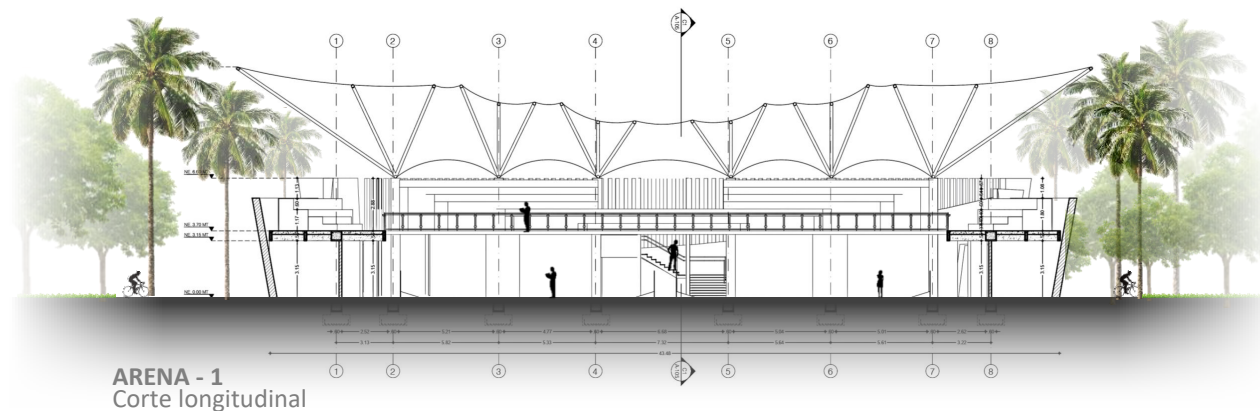
#UNA
EXPERIENCIA
DE VIDA



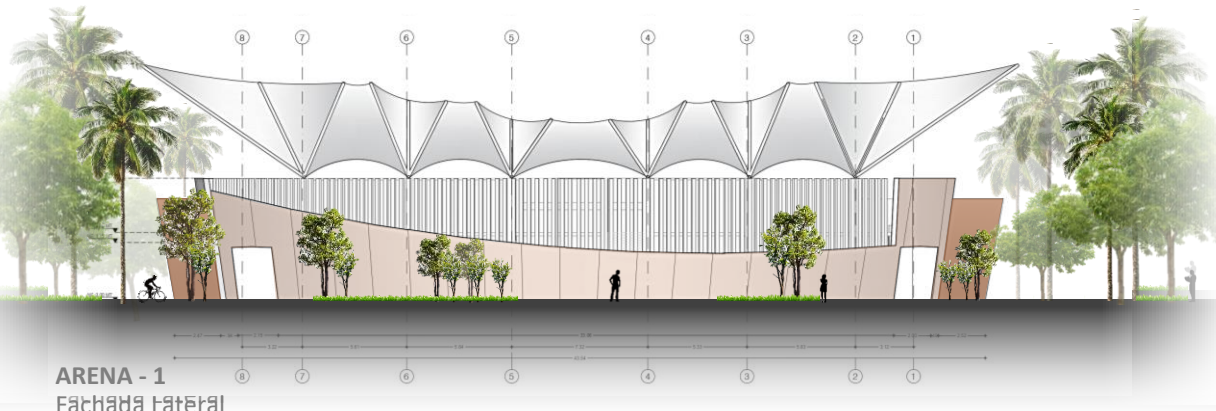
FACHADAS Y CORTES ARENA 1



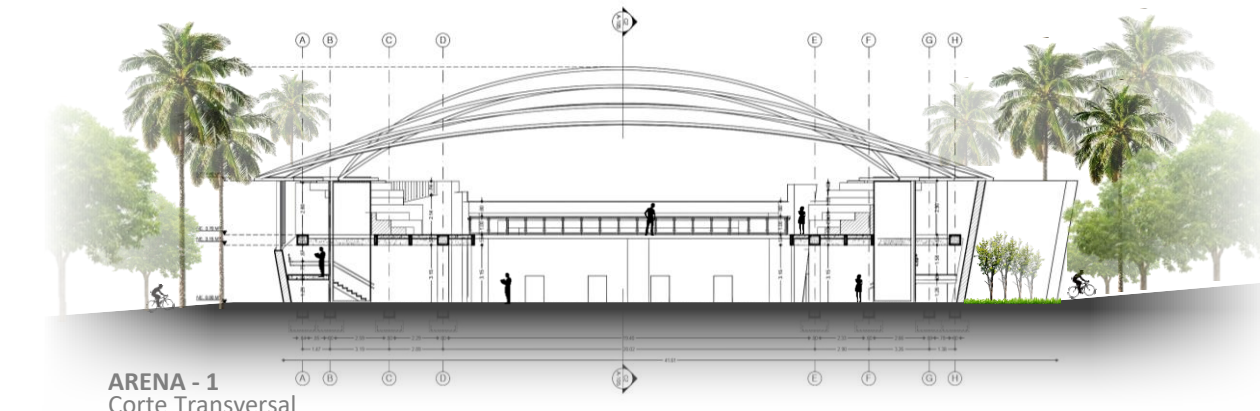
ARENA - 1
Fachada frontal



ARENA - 1
Corte longitudinal

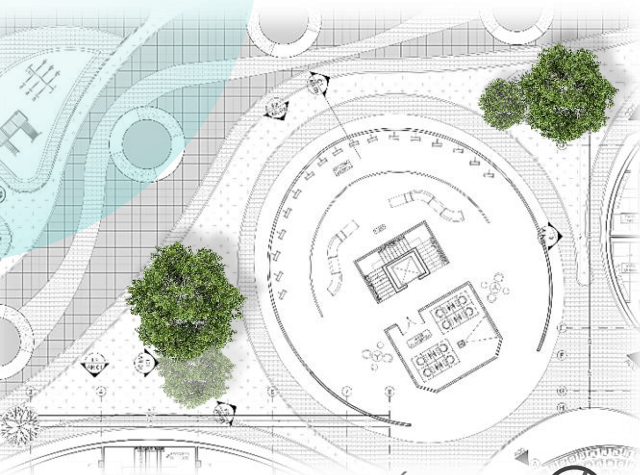


ARENA - 1
Fachada lateral



ARENA - 1
Corte Transversal

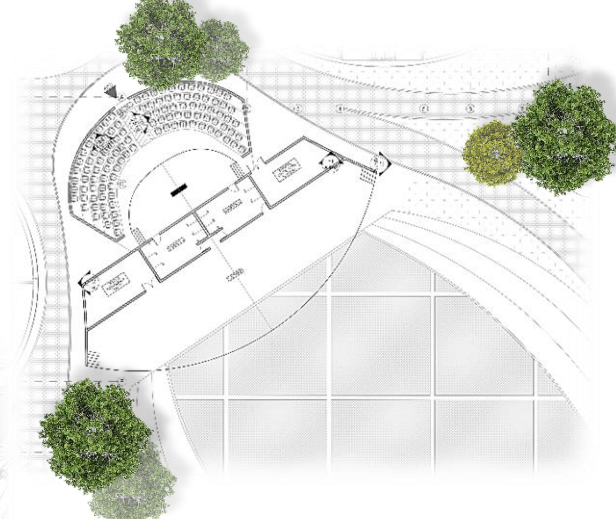
PROYECTO ARQUITECTÓNICO MUSEO – CONCHA ACÚSTICA



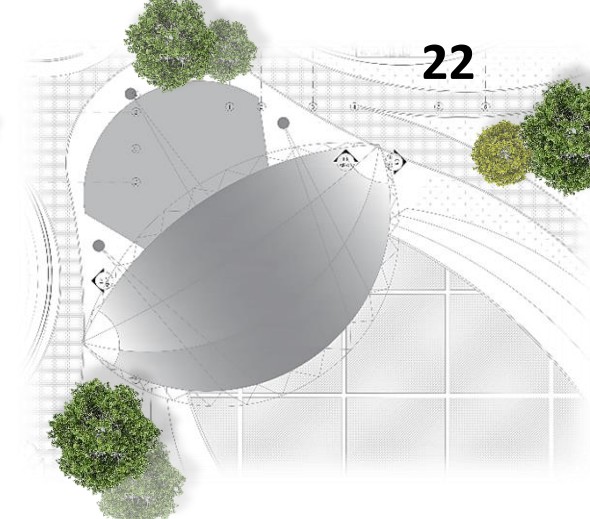
MUSEO – SALA DE INVESTIGACIÓN
Planta Primer Piso



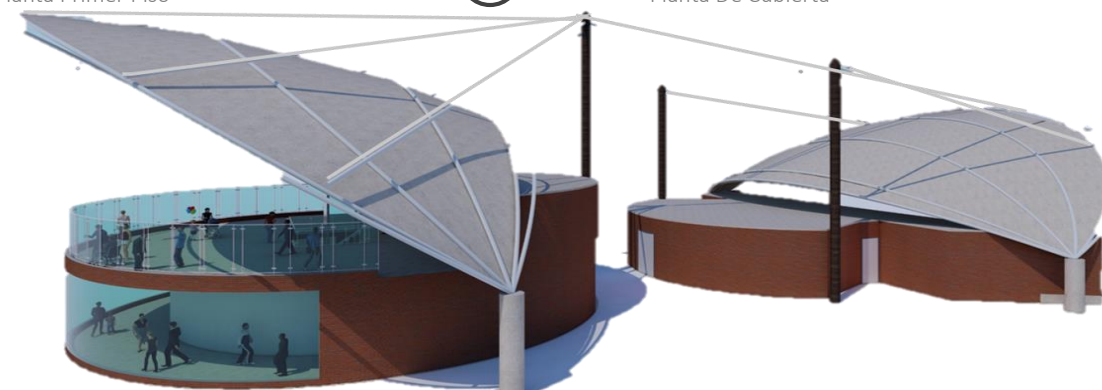
PLAZOLETA DE COMIDAS – COCINA
Planta Segundo Piso



AUDITORIO Y CONCHA ACÚSTICA
Planta Primer Piso



AUDITORIO Y CONCHA ACÚSTICA
Planta De Cubierta

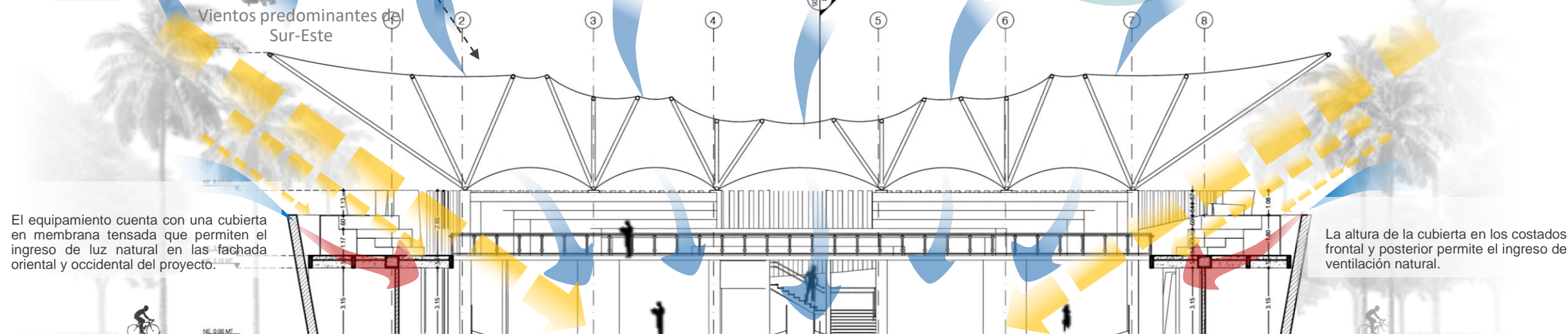
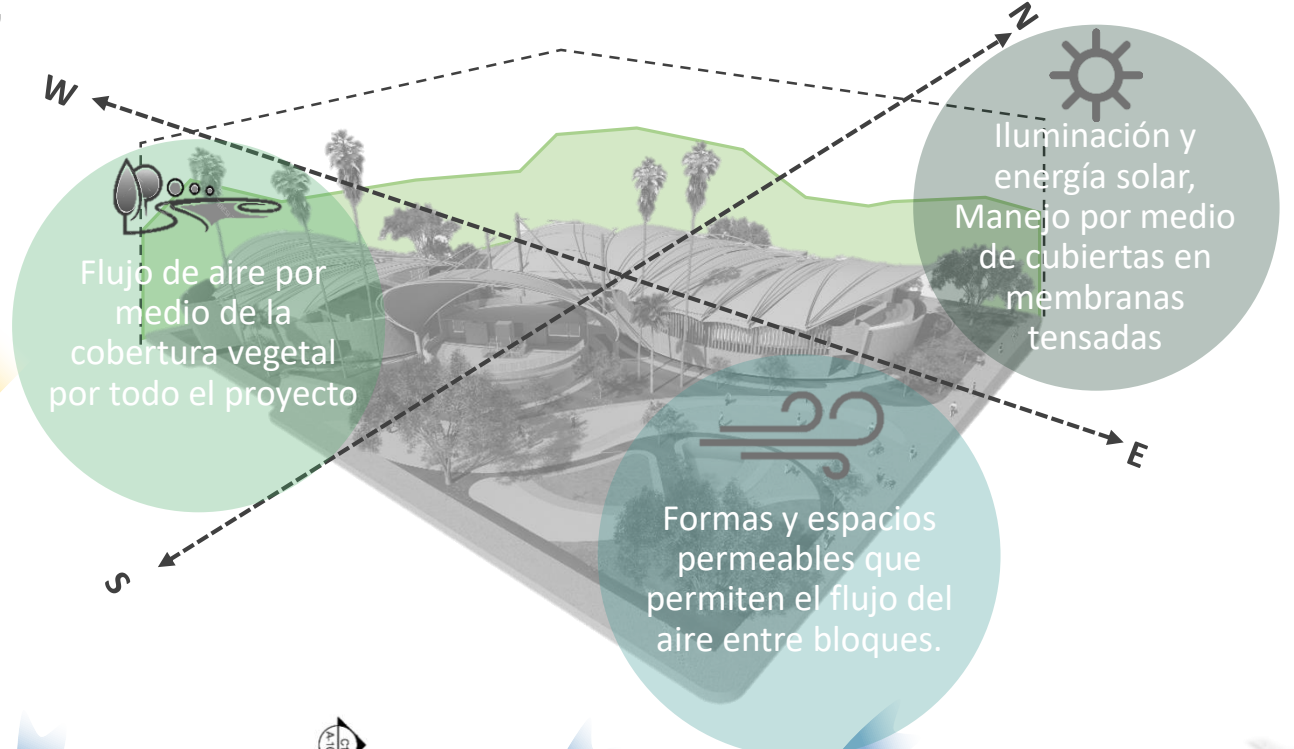
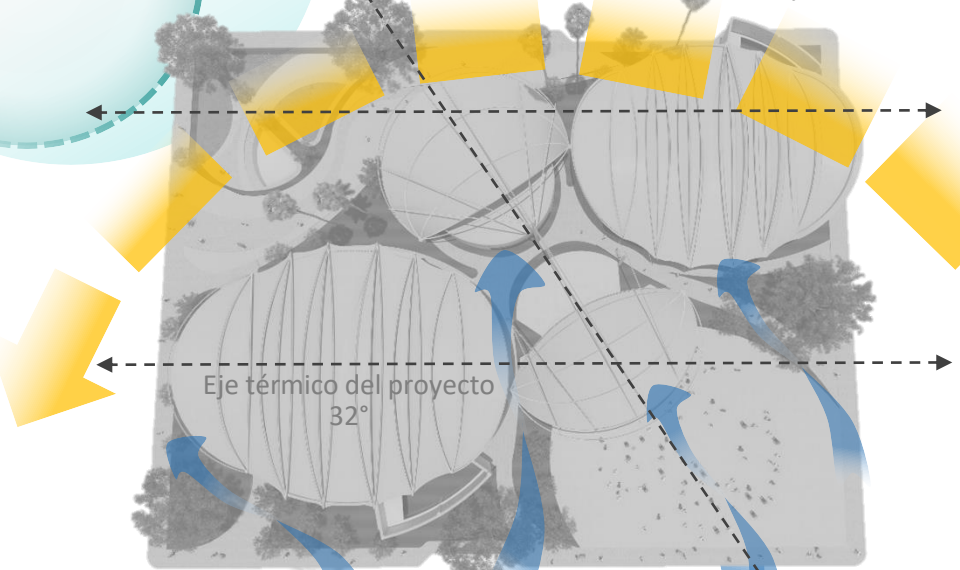


MUSEO - CONCHA ACÚSTICA
Volumen General



MUSEO – CONCHA ACÚSTICA
Corte Longitudinal

ESTUDIO BIOCLIMÁTICO



ARENA - 1
Estudio Bioclimático

La topografía del lugar y la disposición de los edificios, genera espacios libres entre bloques que permiten la circulación del aire entre ellos.

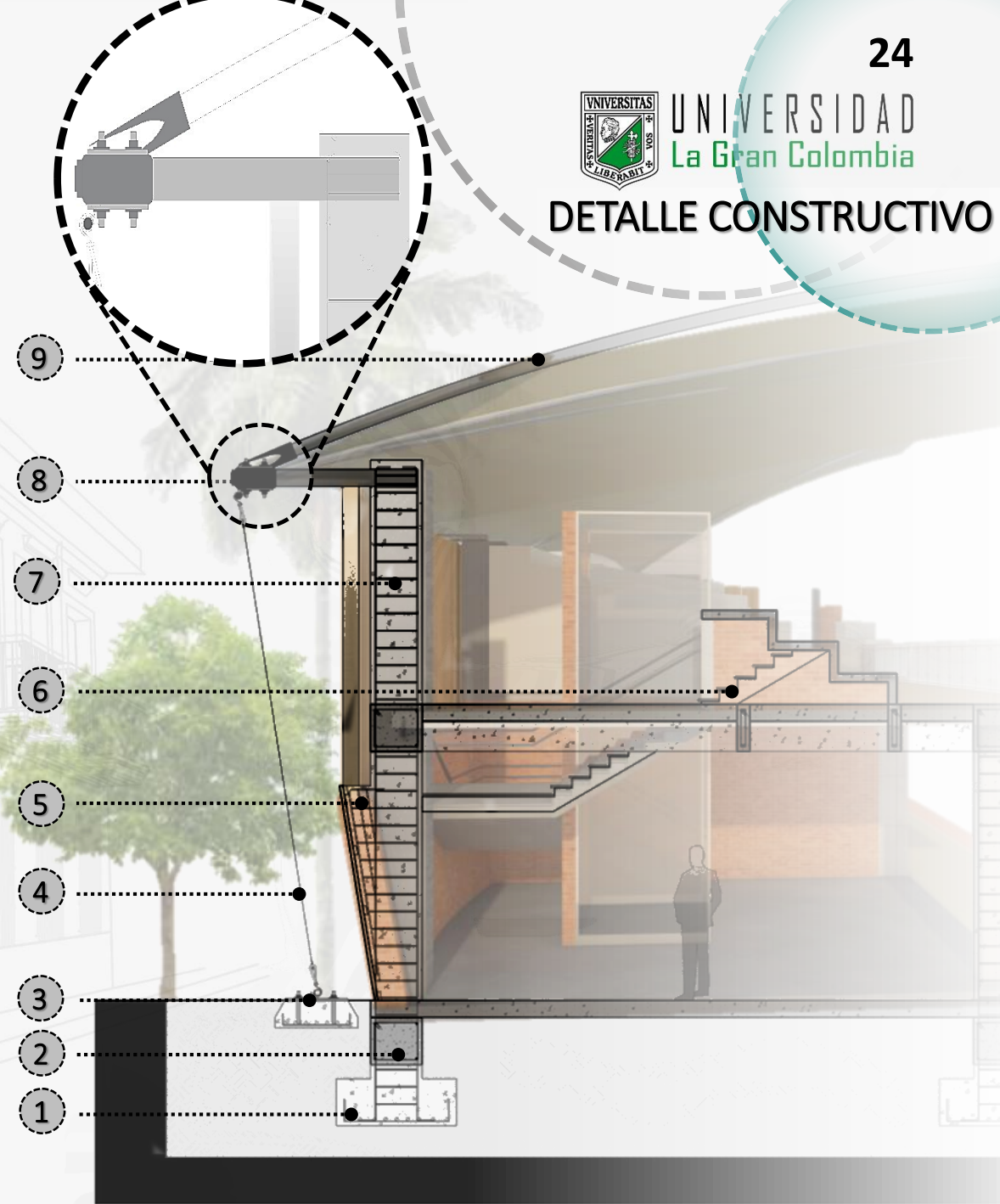
La iluminación y ventilación natural durante el día, permite el ahorro de energía, haciendo que el proyecto sea autosostenible además de generar confort al interior de edificio.



DETALLE CONSTRUCTIVO

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS MINIMAS

- 1 Zapara aislada en concreto de 3000 PSI, con recubrimiento en concreto inferior a 0.07 y extremos a 0.05m, parrilla inferior en acero #6 @0,20x0,20, bastones o refuerzo vertical de pedestal en acero #5, estribos en acero #3 @0,15m.
- 2 Viga de cimentación en concreto de 3000 PSI con refuerzos horizontales en acero #4, estribos en acero número #3 @ 0,10 - 0.15m, impermeabilizante y concreto de limpieza de 0,05m.
- 3 Dado en concreto de 3000 PSI con parrilla inferior en acero #2, barrilla roscada de 3/4" grado 5 . Trabajo a tensión.
- 4 Guaya de tensión vertical $\varnothing 1"$
- 5 Muro exterior de fibrocemento Superboard con capa de aislamiento termo acústico frescas compuesta por gránulos de vidrio compacto y espuma absorbente Esp. de 0.08 m y perfilaría en aluminio Base #6.
- 6 Columna en concreto de 3000 PSI con refuerzos verticales en acero #4, estribos en acero número #3 @ 0.15m.
- 7 Escalera de tres tramos con dos descansos compuesta por parrilla inferior en acero #4 @0,20x0,20 en ambos sentidos.
- 8 Nudo estructural en aluminio compuesto por tres ramificaciones para tubería de $\varnothing 0,10m$ y gancho de tensión.
- 9 Cubierta en membrana tensada, textil Gore-Tex con superficie perlada, tejido clásico de tres capas, tubo redondo estructural de $\varnothing 0,16m$ y $\varnothing 0,10m$





RESUMEN PRESUPUESTAL

	CAPITULO DE OBRA	VALOR PRELIMINAR
1	Preliminares	\$ 125,263,500
2	Excavaciones	\$ 319,172,563
3	Cimentación	\$ 4,666,642,000
4	Mampostería	\$ 1,260,067,000
5	Estructura	\$ 8,468,000,000
6	Instalaciones Hidráulicas	\$ 10,706,000
7	Instalaciones Sanitarias	\$ 24,461,000
8	Instalaciones Eléctricas	\$ 19,455,000
9	Cubierta (4 Bloques)	\$ 721,016,000
10	Acabados	\$ 1,610,000,000
11	Carpintería Metálica	\$ 85,524,300
12	Carpintería de Madera	\$ 10,524,365
13	Obra Exterior	\$ 1,632,452,000
14	Aseo y Limpieza	\$ 20,156,240
	TOTAL	\$16,245,509,968



IMAGEN PROYECTUAL



#UNA
EXPERIENCIA
DE VIDA