



UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CUENCA

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE INGENIERÍA,  
INDUSTRIA Y CONSTRUCCIÓN**

**CARRERA DE ARQUITECTURA Y URBANISMO**

**REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO  
PAUTE, MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE  
ARQUITECTURA LÚDICA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN  
DEL TÍTULO DE ARQUITECTO**

**AUTORES: EDGAR PATRICIO GARNICA GARNICA**

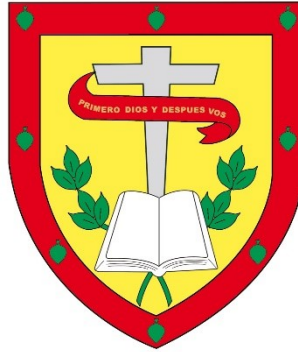
**PABLO SANTIAGO HUIRACOCCHA REINO**

**DIRECTOR: ARQ. DAVID QUIZHPE CAMPOVERDE, MSC.**

**CUENCA-ECUADOR**

**2022**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE INGENIERÍA,  
INDUSTRIA Y CONSTRUCCIÓN**

**CARRERA DE ARQUITECTURA Y URBANISMO**

**Regeneración urbana de las márgenes del río paute, mediante  
un circuito turístico de arquitectura lúdica**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN  
DE TÍTULO DE ARQUITECTO**

**Autores: Edgar Patricio Garnica Garnica**

**Pablo Santiago Huiracocha Reino**

**Director: Arq. José David Quizhpe Campoverde**

**CUENCA - ECUADOR**

**2022**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**

## Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

**Edgar Patricio Garnica Garnica y Pablo Santiago Huiracocha Reino** portadores de las cédulas de ciudadanía N° **0105206700 y 0106423999**. Declaramos ser autores de la obra: **“Regeneración urbana de las márgenes del río paute, mediante un circuito turístico de arquitectura lúdica”**, sobre la cual nos hacemos responsables sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaramos que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximimos a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaramos finalmente que nuestra obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también nos responsabilizamos y eximimos a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, **19 de julio de 2022**

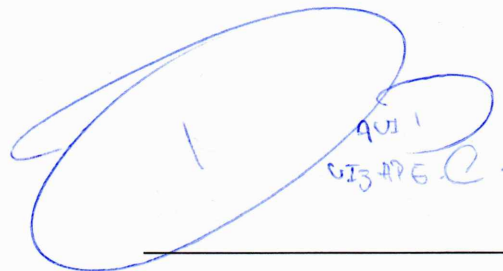
F:   
Edgar Patricio Garnica Garnica  
0105206700

F:   
Pablo Santiago Huiracocha Reino  
0106423999

## Certificación

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de ARQUITECTO con el título: “Regeneración urbana de las márgenes del río paute, mediante un circuito turístico de arquitectura lúdica” ha sido elaborado por los Srs. Edgar Patricio Garnica Garnica y Pablo Santiago Huiracocha Reino, mismo que ha sido realizado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



Arq. José David Quizhpe Campoverde

## **Dedicatoria**

Quiero dedicar esta tesis principalmente a Dios por ser un guía espiritual, darme fuerza y sabiduría en todas mis decisiones a lo largo de mi carrera. A mis padres Rosa y Luciano quienes persistentemente han estado apoyándome e impulsando a prepararme y ser una mejor persona cada día, gracias por su esfuerzo y sacrificio diario que han hecho posible esto. Finalmente, a mis hermanos Byron, Leo, Mónica y Maury por estar presentes con sus ánimos alentándome a no rendirme y continuar en mi trayecto.

**Edgar Patricio Garnica Garnica**

Principalmente doy gracias a Dios, por haberme dado la vida y permitir tener la oportunidad de llegar hasta este momento de mi vida de formación profesional. Esta tesis dedico a mis padres Martha y Rodrigo, quienes en todo momento fueron el pilar principal para mi formación, dándome a cada instante palabras de aliento y enseñándome el valor de los sacrificios de un padre hacia sus hijos para que tengan un mejor futuro, a mis hermanos por siempre brindarme su apoyo incondicional, a mi abuelita Dolores por siempre aconsejarme y darme ánimos en todo momento y a mi pareja Jessica quien durante todos estos años fue un apoyo incondicional. Les dedico de todo corazón este logro de mi vida.

**Pablo Santiago Huiracocha Reino**

## **Agradecimientos**

Agradecemos a nuestro tutor de tesis Arq. David Quizhpe por guiarnos y compartir sus conocimientos con nosotros. Al Ing. Juan Gárate por ayudarnos en la aplicación de la metodología planteada. Al Gad Municipal del cantón Paute, en especial a los ingenieros Oliver Segarra y Adrián Rocano por facilitarnos las herramientas necesarias para el desarrollo de nuestro proyecto. Finalmente, agradecemos a nuestros compañeros de carrera por estar presentes en este recorrido y compartir varios momentos de felicidad, coraje, y desvelo.

## Resumen

Las márgenes del río Paute, se consideran sitios con gran potencial turístico que benefician la economía del cantón, sin embargo, carecen de intervenciones que ayudan al desarrollo de las mismas. La falta de espacios recreacionales, ocio y lúdicos les quitan el protagonismo a estos lugares, por ello demanda desarrollar una propuesta de regeneración urbano arquitectónica.

Es así que el presente trabajo de titulación parte de un análisis bibliográfico sobre los espacios urbano arquitectónicos, regeneración urbana, arquitectura lúdica y circuitos turísticos. Además, se realiza el análisis de pensamiento, obra y realidad de diferentes casos análogos que aportan con estrategias de organización, creación y revitalización de espacios públicos. Consecutivamente, a través de la metodología del análisis de contexto y design thinking se define el estado actual, sus problemáticas y potencialidades de las áreas a intervenir. Para el proceso de diseño se desarrolla la programación arquitectónica, organigramas, zonificaciones y distintos criterios formales, funcionales, estructurales y lúdicos. Asimismo, se genera un presupuesto referencial que ayuda a conocer cuál es el monto estimado para la construcción.

Finalmente, la aplicación de las distintas metodologías da como resultado el anteproyecto arquitectónico, mismo que soluciona distintas necesidades de los habitantes, con la finalidad de crear espacios públicos lúdicos en el que residentes urbanos y extranjeros puedan practicar varias actividades de deporte, ocio y recreación.

*Palabras clave:* espacio público, márgenes de río, design thinking, regeneración urbana, arquitectura lúdica

## Abstract

The banks of the Paute River are considered places with a significant tourism potential that benefits the region's economy; however, there is a lack of projects to help develop them. The absence of recreational, leisure and ludic spaces reduces the prominence of these places; therefore, the development of an urban architectural regeneration proposal is required.

Therefore, this project is based on a bibliographical analysis of urban and architectural spaces, urban renovation, ludic architectures, and touristic routes. In addition, thought, work, and reality analysis of different analogous cases that provide strategies to organize, create and revitalize public spaces is carried out. Subsequently, using a methodology of context analysis and design thinking, the current status, problems, and potential of the areas to be intervened are defined. The architectural programming, organization charts, zoning, and different formal, functional, structural, and recreational criteria are developed for the design process. In addition, a reference budget is generated to help determine the estimated construction cost.

Finally, applying different methodologies leads to the architectural design, which solves the diverse inhabitants' needs to create recreational public spaces where urban residents and foreigners can enjoy various sports, leisure, and recreation activities.

*Keywords:* public space, riverbanks, design thinking, urban renovation, ludic architecture

# Índice de Contenidos

Certificación	I
Dedicatoria	II
Agradecimientos	III
Resumen	IV
Abstract	V
Índice de Contenidos	VI
Lista de Figuras	IX
Lista de Tablas	XVI
Introducción	XVIII
Problemática	XX
Objetivos	XXIII
Justificación	XXIV
Metodología	XXVI
<b>1. Fundamentos Teóricos</b>	<b>1</b>
1.1. Espacio urbano-arquitectónico . . . . .	1
1.2. Regeneración Urbana . . . . .	4
1.2.1. Regeneración Urbana Integral . . . . .	5
1.2.2. Definición de no lugares . . . . .	6
1.2.3. Estrategias de regeneración urbana . . . . .	8

---

1.3.	Espacios públicos . . . . .	9
1.3.1.	Interpretación de los espacios públicos . . . . .	10
1.3.2.	Márgenes del río como sistemas de espacios públicos verdes . . . . .	11
1.3.3.	Caminos peatonales dentro del espacio público verde . . . . .	13
1.4.	Políticas de los espacios públicos . . . . .	14
1.4.1.	Normativas . . . . .	16
1.4.2.	Accesibilidad . . . . .	20
1.4.3.	Social . . . . .	22
1.4.4.	Cultural . . . . .	23
1.5.	Arquitectura Lúdica . . . . .	25
1.5.1.	Evolución histórica . . . . .	25
1.5.2.	La lúdica en la concepción de la identidad cultural . . . . .	26
1.5.3.	La lúdica como núcleos espaciales . . . . .	27
1.5.4.	Del espacio público al espacio lúdico . . . . .	28
1.5.5.	El sistema de espacio público como generador de conocimiento . . . . .	28
1.5.6.	Parámetros lúdicos . . . . .	29
1.5.7.	Color . . . . .	30
1.6.	Circuitos turísticos . . . . .	30
1.6.1.	Tipos de circuitos turísticos . . . . .	31
1.6.2.	Aporte de un circuito turístico en espacios públicos . . . . .	32
1.6.3.	Estrategias turísticas en espacios públicos . . . . .	33
1.7.	Matriz integradora de conocimientos del capítulo 1 . . . . .	34
<b>2.</b>	<b>Análisis de Casos Análogos</b>	<b>39</b>
2.1.	Metodología de análisis de casos de estudio . . . . .	39
2.1.1.	Referente Arquitectónico 1: “Pegasus Trail” (Sendero Pegaso) . . . . .	40
2.1.2.	Referente Arquitectónico 2: (Yagan Square) . . . . .	57
2.1.3.	Referente Arquitectónico 3: (Parque Río Manzanares) . . . . .	69
2.1.4.	Matriz integradora de conocimientos del capítulo 2 . . . . .	87
<b>3.</b>	<b>Análisis de lugar</b>	<b>92</b>
3.1.	Diagnóstico integral . . . . .	92
3.1.1.	Desde antecedentes lúdicos y turísticos . . . . .	92
3.1.2.	Metodología de análisis de contexto . . . . .	94

---

---

3.1.3. Búsqueda de la necesidad, metodología del design thinking . . . . .	117
<b>4. Propuesta de Anteproyecto</b>	<b>137</b>
4.1. Objeto arquitectónico . . . . .	137
4.1.1. Programación arquitectónica . . . . .	137
4.1.2. Organigramas . . . . .	145
4.1.3. Zonificación . . . . .	151
4.1.4. Aplicación de conceptos y teorías . . . . .	153
4.2. Anteproyecto arquitectónico . . . . .	162
4.3. Presupuesto Referencial . . . . .	178
<b>Conclusiones</b>	<b>180</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>181</b>
<b>Referencias</b>	<b>182</b>
<b>Anexos</b>	<b>186</b>

## Lista de Figuras

1.	Delimitación de área de análisis. Fuente: <a href="#">municipiodepaute (2020b)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	XXII
1.1.	Esquema de ciudad jardín E. Howard. Fuente: <a href="#">Gamboa (2003)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	1
1.2.	Espacios sin diseño. Fuente: <a href="#">Gamboa (2003)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	2
1.3.	Ejemplo de espacio urbano-arquitectónico. Fuente: <a href="#">Loor et al. (2016)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	3
1.4.	Iniciativa de regeneración urbana. Fuente: <a href="#">Roberts (2000)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	5
1.5.	Acciones de una regeneración urbana integral. Fuente: <a href="#">Jacobs (2020)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	6
1.6.	Ejemplo de no lugar. Fuente: <a href="#">Auge (2009)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	7
1.7.	Estrategias de regeneración urbana. Fuente:( <a href="#">Martínez et al., 2014</a> ). Elaboración: Propia. . . . .	8
1.8.	Esfera pública- Parque Calderón. Fuente: <a href="#">Otazu (2008)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	10
1.9.	Espacios públicos-calle Condamine. Fuente: <a href="#">Otazu (2008)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	11
1.10.	Ejemplo de sistemas de espacios públicos verdes (Río en Medellín). Fuente: <a href="#">Benedict y McMahon (2002)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	12
1.11.	Ejemplos de caminos peatonales como organizadores de espacios. Fuente: <a href="#">Gehl (2014)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	14
1.12.	Beneficios de los espacios urbanos. Fuente: <a href="#">CGLU (2015)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	15
1.13.	Administraciones Locales. Fuente: <a href="#">CGLU (2015)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	16
1.14.	Banda de circulación. Fuente: <a href="#">NTE (2017)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	18
1.15.	Banda de Equipamiento urbano. Fuente: <a href="#">NTE (2017)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	18
1.16.	Banda de Servicios. Fuente: <a href="#">NTE (2017)</a> . Elaboración: Propia. . . . .	19

1.17. Identificación de tipos de movilidad. Fuente:Jacobs (2020). Elaboración: Propia. . . . .	21
1.18. Nuevas tecnologías en espacios públicos. Fuente:Jacobs (2020). Elaboración: Propia. . . . .	21
1.19. Inclusión social a través de espacios públicos. Fuente:Gehl (2014). Elaboración: Propia. . . . .	22
1.20. Espacios públicos seguros. Fuente:Gehl (2014). Elaboración: Propia. . . . .	23
1.21. Cultura parte de espacios públicos. Fuente:(CGLU, 2015). Elaboración: Propia. . . . .	24
1.22. Núcleo espacial- espacio de paz en pinto Salinas, Caracas. Fuente:Abad (2006). Elaboración: Propia. . . . .	27
1.23. Parámetros lúdicos. Fuente:Molina (2019). Elaboración: Propia. . . . .	29
1.24. Psicología del color. Fuente:Moscoso (2016). Elaboración: Propia. . . . .	30
1.25. Elementos del circuito turístico. Fuente:Panosso Netto y Lohmann (2012). Elaboración: Propia. . . . .	31
1.26. Tipos de circuito turístico. Fuente:Navarro (2015). Elaboración: Propia. . . . .	31
1.27. Fases para el diseño de un circuito turístico. Fuente:Orduna (2000). Elaboración: Propia. . . . .	32
1.28. Aporte del turismo en espacios públicos. Fuente:Díez Santo et al. (2011). Elaboración: Propia. . . . .	33
1.29. Estrategias turísticas. Fuente:Vera et al. (1997). Elaboración: Propia. . . . .	34
2.1. Proyecto Arquitectónico Urbano “Pegasus trail”. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia. . . . .	40
2.2. Pegasus trail (Idea Creativa del diseñador). Fuente:100architects (2021) .Elaboración: Propia. . . . .	41
2.3. Análisis de emplazamiento. Fuente: 100architects (2021).Elaboración: Propia. . . . .	43
2.4. Análisis del contexto inmediato del proyecto. Fuente: .Elaboración: Propia. . . . .	43
2.5. Esquema para la intervención en el contexto arquitectónico. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia. . . . .	44
2.6. Esquema de planta arquitectónica. Fuente: 100architects (2021).Elaboración: Propia. . . . .	45
2.7. Componentes de la planta arquitectónica. Fuente:100architects (2021).Elaboración: Propia. . . . .	45

---

2.8. Componentes de la planta arquitectónica. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia. . . . .	46
2.9. Análisis de Elevación. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia. .	46
2.10. Análisis de secciones. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia. . .	47
2.11. Análisis de materialidad. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia.	48
2.12. Análisis de materialidad. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia.	48
2.13. Análisis de materialidad. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia.	49
2.14. Análisis de circulación. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia. .	50
2.15. Análisis funcional. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia. . . . .	50
2.16. Análisis tecnológico. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia. . . .	51
2.17. Análisis formal. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia. . . . .	51
2.18. Criterios Lúdicos. Fuente:100architects (2021) Elaboración: Propia. . . . .	53
2.19. Técnicas constructivas. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia. .	55
2.20. Técnicas constructivas. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia. .	56
2.21. Yagan Square. Fuente: Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	57
2.22. Emplazamiento Yagan Square. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia. .	60
2.23. Disposición del proyecto según su preexistencia. Fuente:Lyons (2014). Ela- boración: Propia. . . . .	60
2.24. Descripción de emplazamiento “Yagan Square”. Fuente:Lyons (2014). Ela- boración: Propia. . . . .	61
2.25. Análisis de contexto (300m a la redonda). Fuente:Lyons (2014). Elabora- ción: Propia. . . . .	62
2.26. Planta Arquitectónica. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	62
2.27. Elevación Transversal. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	63
2.28. Elevación longitudinal. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	63
2.29. Sección longitudinal. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	64
2.30. Materialidad. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	64
2.31. Mobiliario. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	65
2.32. Función, circulación. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	66

---

2.33. Distribución, barreras arquitectónicas. Fuente: Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	66
2.34. Tecnología. Fuente: Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	67
2.35. Espacialidad. Fuente: Lyons (2014). Elaboración: Propia. . . . .	67
2.36. Parque Río Manzanares. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	69
2.37. Emplazamiento “Río manzanares”. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	72
2.38. Uso de suelos “Río manzanares”. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	72
2.39. Contexto “Barrios”. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	73
2.40. Análisis de suelo. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	73
2.41. Primera unidad paisajística. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	74
2.42. Segunda unidad paisajística. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	74
2.43. Tercera unidad paisajística. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	75
2.44. Análisis de elevaciones. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	76
2.45. Análisis de secciones. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	77
2.46. Análisis de materialidad. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	77
2.47. Análisis de materialidad. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	78
2.48. Bancos de madera. Fuente: Salazar (2015). Elaboración: Propia. . . . .	79
2.49. Bancos de granito de áreas de estancia tipo II y tipo III. Fuente: Salazar (2015). Elaboración: Propia. . . . .	80
2.50. Bancos de granito tipo IV. Fuente: Salazar (2015). Elaboración: Propia. . . . .	81
2.51. Circulaciones. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia. . . . .	82
2.52. Funcionalidad del proyecto. Fuente: Salazar (2015). Elaboración: Propia. . . . .	83
2.53. Análisis lúdico. Fuente: Salazar (2015). Elaboración: Propia. . . . .	84
2.54. Zona de juegos. Fuente: Salazar (2015). Elaboración: Propia. . . . .	85

---

2.55. Técnica constructiva. Fuente: Salazar (2015). Elaboración: Propia. . . . .	86
3.1. Márgenes de río Paute-Actividades. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia. . . . .	92
3.2. Márgenes de río Paute-Actividades. Fuente: municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia. . . . .	93
3.3. Área lúdica. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia. . . . .	94
3.4. Genius loci. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia. . . . .	95
3.5. Genius loci. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia. . . . .	96
3.6. Genius Loci. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia. . . . .	96
3.7. Genius loci. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia. . . . .	97
3.8. Movimiento Quietud. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia.	97
3.9. Movimiento Quietud. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia.	98
3.10. Movimiento Quietud. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia.	98
3.11. Movimiento Quietud. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia.	99
3.12. Análisis de la luz del sol en la zona de estudio. Fuente: .Elaboración: Propia.	100
3.13. Factores del clima en la zona de estudio. Fuente: .Elaboración: Propia. . .	100
3.14. Vistas del sitio de análisis. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	101
3.15. Análisis de soleamiento del área de estudio. Fuente: .Elaboración: Propia. .	102
3.16. Porcentajes de texturas en el sitio de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.	103
3.17. Análisis de olores en el área de estudio y contexto (Tramo 1). Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	103
3.18. Análisis de olores en el área de estudio y contexto (Tramo 2). Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	104
3.19. Análisis de ruido en el área de estudio y contexto (Tramo 1). Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	104
3.20. Análisis de ruido en el área de estudio y contexto (Tramo 2). Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	105
3.21. Esquema de la topografía del sitio de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.	105
3.22. Análisis de usos de suelo. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	106
3.23. Análisis de llenos y vacíos. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	107

---

3.24. Esquemas de implantación de edificaciones en el área de estudio. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	108
3.25. Análisis de tramos. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	108
3.26. Análisis de áreas verdes de la zona de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.	109
3.27. Flora general existente en el área de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.	110
3.28. Áreas verdes construidas en la zona de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.	111
3.29. Secciones del terreno del área de estudio y vegetación existente. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	111
3.30. Total de población urbana. Fuente: INEC (2010). Elaboración: Propia. . . .	112
3.31. Rango etario de la población urbana. Fuente: INEC (2010). Elaboración: Propia. . . . .	112
3.32. Análisis del funcionamiento barrial. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	113
3.33. Tipologías de habitabilidad en el barrio. Fuente y Elaboración: Propia. . .	114
3.34. Tipologías de habitabilidad en el barrio. Fuente y Elaboración: Propia. . .	114
3.35. Vistas del área de estudio en un día cotidiano. Fuente y Elaboración: Propia.	115
3.36. Análisis FODA. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	116
3.37. Prototipo de emplazamiento. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	134
3.38. Vista aérea del modelado de prototipo. Fuente y Elaboración: Propia. . . .	135
3.39. Vista aérea del modelado de prototipo. Fuente y Elaboración: Propia. . . .	135
4.1. Organigrama de Accesos. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	145
4.2. Organigrama de Emplazamiento. Fuente y Elaboración: Propia.. . . . .	146
4.3. Organigrama específico. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	147
4.4. Organigrama específico. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	148
4.5. Organigrama específico. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	148
4.6. Organigrama específico. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	149
4.7. Organigrama específico. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	150
4.8. Zonificación general. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	151
4.9. Zonificación específica. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	152
4.10. Zonificación específica. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	152

4.11. Formas bases de diseño de malla. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 153

4.12. Malla de diseño. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 154

4.13. Aplicación de malla en el área de intervención . Fuente y Elaboración: Propia. 154

4.14. Fragmentación de espacios según la malla de diseño. Fuente y Elaboración:  
Propia. . . . . 155

4.15. Proceso de diseño. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 155

4.16. Proceso de diseño. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 156

4.17. Vista hacia la parte urbana. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 156

4.18. Vista hacia el río Paute. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 157

4.19. Camineras creadas. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 158

4.20. Detalle de camineras. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 158

4.21. Vista tridimensional de camineras. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 159

4.22. Vista tridimensional de camineras. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 159

4.23. Forma estructural del proyecto. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 160

4.24. Vista de la estructura del proyecto. Fuente y Elaboración: Propia. . . . . 160

4.25. Vista de la implementación de colores. Fuente y Elaboración: Propia. . . . 161

## Lista de Tablas

1.1. Clasificación de servicios ecosistémicos. Fuente:(Segarra et al., 2021). Elaboración: Propia. . . . .	13
1.2. Matriz integradora de conocimientos del capítulo 1. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	38
2.1. Criterios lúdicos. Fuente: Molina (2019). Elaboración: Propia. . . . .	52
2.2. Colores utilizados en el proyecto y su efecto psicológico. Fuente:Molina (2019). Elaboración: Propia. . . . .	54
2.3. Bancos de madera (Tipo I). Fuente:Salazar (2015). Elaboración: Propia. . .	79
2.4. Bancos de madera (Tipo II y III). Fuente:Salazar (2015). Elaboración: Propia.	80
2.5. Bancos de madera (Tipo IV). Fuente:Salazar (2015). Elaboración: Propia. .	81
2.6. Análisis Lúdico. Fuente: Salazar (2015). Elaboración: Propia. . . . .	85
2.7. Matriz integradora de conocimientos del capítulo 2. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	91
3.1. Entrevista a adolescente. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	119
3.2. Entrevista a dueño de negocio. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	120
3.3. Entrevista a persona con discapacidad. Fuente y Elaboración: Propia. . . .	121
3.4. Entrevista a turista. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	122
3.5. Entrevista a persona de mediana edad. Fuente y Elaboración: Propia. . . .	123
3.6. Entrevista a persona jubilada. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	124
3.7. Inmersión en el contexto (observación a juegos lúdicos). Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	125
3.8. Inmersión en el contexto (observación a mobiliario lúdico). Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	126
3.9. Definición de problemas. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	127

---

3.10. Definición de cliente ideal. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	128
3.11. Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	129
3.12. Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	130
3.13. Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	131
3.14. Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	132
3.15. Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	133
3.16. Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	133
3.17. Entrevistas del prototipo. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	136
4.1. Normativas a utilizar en el proyecto. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	139
4.2. Programación. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	141
4.3. Programación. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	142
4.4. Programación. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	143
4.5. Programación. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	144
4.6. Colores empleados en el proyecto. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	161
4.7. Presupuesto Referencial. Fuente y Elaboración: Propia. . . . .	179

## Introducción

Este proyecto pretende promover el turismo a orillas del río Paute a través de una arquitectura lúdica, la zona se caracteriza por zonas verdes con recepción e instalaciones deportivas donde se puede pasar los ratos de ocio, cocinar, jugar a los juegos infantiles y pasear junto al río, sin embargo, no está en óptimas condiciones por la carencia de mantenimiento y la desorganización en el reparto y construcción de espacios urbanos adecuados, razón por la cual es preciso la intervención y generación de superficies de recreación y sitios públicos que promuevan el incremento de personas que visitan el lugar y paralelamente el desarrollo de la convivencia ciudadana.

Según Iraegui (2015) “La regeneración urbana es un proceso de actuación en entornos urbanos que implica la búsqueda de soluciones a numerosas problemáticas urbanas, y no solamente a circunstancias particulares, sino que engloba todos los problemas buscando soluciones comunes”. Se puede decir que la revitalización de las ciudades tiene como objetivo solucionar diversos problemas ocasionados por la deterioración urbana en una zona concreta y aportar soluciones.

El conocimiento en el campo de la regeneración urbana, la arquitectura lúdica y los programas de turismo es necesario para desarrollar un diseño efectivo, de modo que todos los conceptos y sus subcapítulos se consideren y desarrollen como herramientas clave para desarrollar la infraestructura de entretenimiento en primer lugar, un proyecto que asegure el progreso, desarrollo económico y turístico de Paute.

Gamboa (2003) sostiene que el espacio es inseparable de las costumbres de quienes lo utilizan. Por lo tanto, un espacio con superficies relativas y absolutas con fines claros, se transforma en un espacio solo si el individuo le da un significado metafísico importante. El espacio es un lugar donde los individuos conocen y dan sentido.

Para la intervención de las márgenes del río Paute, se tiene como objetivo principal desarrollar un anteproyecto de diseño arquitectónico integral de regeneración urbana, con el propósito de generar un eje de circuito turístico de arquitectura lúdica, mediante los conceptos de regeneración urbana, márgenes de ríos, arquitectura lúdica y programas turísticos, estudiar distintos casos análogos, analizar la zona de influencia inmediata y generar un modelo de ocupación en un sector de la margen del río, aplicando la metodología de Design Thinking.

Se propone un conjunto de espacios que permitan al turista crear conexiones con el lugar, a partir del objetivo específico propuesto, además se proyecta que la margen del río cumpla con los criterios de arquitectura lúdica, rescatando el sitio de manera que se convierta en un circuito turístico

---

Para llevar a cabo y desarrollar este proceso se utilizan determinadas metodologías que facilitan la investigación y aportan la información necesaria. En estos métodos se tienen en cuenta las siguientes: investigación aplicada, análisis de casos análogos desde el pensamiento, obra y realidad, análisis de contexto de Laura Gallardo, y finalmente un anteproyecto basado en la metodología del Design Thinking.

Con base en el desarrollo de este proyecto, se espera que las márgenes del río Paute tenga un nuevo trazado que se convierta en un espacio arquitectónico y urbano importante para el avance de la mejora del cantón, donde contará con una infraestructura con parámetros lúdicos que pueden promover el turismo.

El proyecto debe tener una vinculación directa con el GAD municipal del cantón Paute ya que es el organismo más importante de la localidad y responsable de la planificación y desarrollo de este tipo de espacios, de tal manera que se crea un vínculo directo entre los residentes, turistas y el entorno urbano del cantón.

### Formulación del problema

El Ecuador es un país mega diverso, donde se puede encontrar varios atractivos turístico, debido a su ubicación geográfica y la innumerable flora y fauna dentro de varios microclimas y provincias, además también es un país multicultural, y hace que tenga un alto potencial turístico ([Castillo et al., 2015](#)). Así, el PDOT 2015-2030 de la provincia del Azuay establece una jerarquía para los municipios de 15 cantones y 61 parroquias, en la que propone para cada uno de ellos un rol y una estructura jerárquica que permita generar un equilibrio geomorfológico que descentralice actividades y se integre al sistema creado, para estos asentamientos a nivel nacional y regional.

Debido a esta jerarquía, Paute se considera como un nodo local, es decir como un centro de conexión con otros cantones y parroquias, ya que permiten la congregación del nodo nacional con los demás nodos de la región, lo que propiciara el comercio y generación de diversas actividades. En estos nodos se emplazarán importantes proyectos productivos, lo que generara sinergias entre ellos ([Prefecturadelazuay, 2015](#)).

El cantón Paute es uno de los más importantes centros productivos de la provincia del Azuay, que cuenta con un clima subtropical templado que potencializa su capacidad fructífera y turística. Cuenta con un gran recurso hídrico que representa el primordial llamativo turístico del cantón, no obstante, no está en óptimas condiciones por la carencia de mantenimiento y la desorganización en el reparto y construcción de espacios urbanos adecuados, razón por la cual es preciso la mediación y generación de superficies de recreación y sitios públicos que promuevan el incremento de personas extranjeras que visitan el cantón y paralelamente el desarrollo de la convivencia ciudadana ([municipiodepaute, 2020a](#)).

Paute con su parque lineal al lado de las orillas del río no cuentan con espacios conectores entre el área consolidada y las márgenes del río, además, existe un déficit de lugares de usos varios para incrementar el número de personas extranjeras que visitan el cantón. Este caso ha desembocado en que el cantón esté en el quinto sitio en cuanto al grado de posicionamiento turístico, en la provincia, luego de Cuenca y Gualaceo, por lo cual se ve reflejada la mala idealización y gestión de espacios turísticos, y la carencia de interés para generar proyectos de regeneración urbana ([municipiodepaute, 2020a](#)).

La minería es una actividad que incide directamente en la contaminación de las fuentes de agua y aire, y generalmente implica el proceso de uso de productos químicos, muchas veces usando algunas precauciones para cubrir la totalidad de la tierra y el agua. La falta de sistemas de drenaje también ha degradado los recursos hídricos y ha

---

aumentado la contaminación de los lechos de los ríos y cuerpos de agua con diversas sustancias nocivas ([municipiodepaute, 2020a](#)).

En las márgenes del río Paute se encuentra ubicada la minera Pirincay, siendo una de las actividades extractivas que conlleva a una gran problemática, como es la contaminación del aire por emisiones de material particulado, gases y ruido generado. Además, esta produce la degradación del paisaje, ya que afecta directamente al medio físico ambiental de la zona y por ende a la imagen urbana del cantón y su circuito turístico.

El desarrollo turístico es fundamental con la utilización de recursos naturales de manera razonable, evitando el desgaste de los mismos y que el impacto ambiental sea menor, en el Cantón Paute se ha intentado potencializar el turismo y así mejorar la economía y vida de los residentes, pero este proceso se ha visto afectado tanto por la mala planificación de los alcaldes anteriores y de la ciudadanía.

Además, no se han realizado intervenciones de mejoramiento, lo único que se suele hacer es darle mantenimiento ocasionalmente, encargándose del crecimiento del césped, de los árboles y otras zonas. Debido a esta serie de problemáticas, es necesario desarrollar una rehabilitación urbana para potencializar este circuito turístico de parque lineal del cantón Paute, el cual comprende toda su área urbana. Como tendemos a demandar turismo a escala global, necesitamos convertir varios aspectos de la oferta turística del lugar y encontrar las mejores estrategias de recuperación ([municipiodepaute, 2020a](#)). Por lo tanto, es importante llegar a fortalecer la imagen posicionada de Paute en el país, enfocándose al turismo de naturaleza, aventura y cultura.

### **Delimitación del problema**

**Delimitación del universo:** Según la visita realizada en campo se pudo determinar que existe una serie de problemas, por lo que en esta investigación previa se va a analizar toda la zona de márgenes del río Paute que comprende el área urbana del cantón. Favoreciendo a toda la población que habita cerca del área de estudio, además, atraer visitantes a nivel nacional y provincial. Los inconvenientes que se pretenden estudiar son, el déficit de mixticidad de usos necesarios para incrementar el número de personas extranjeras que visitan el cantón, el inadecuado cuidado de los recursos hídricos, también el estado físico de las infraestructuras existentes y el deterioro del recurso natural e imagen urbana.

**Delimitación de contenido:** El problema principalmente se basa por la escasa atención por parte del GAD y las entidades correspondientes, es por esto que se va a generar un análisis sobre el tipo de tratamiento y regeneración que se le podrá dar a este lugar, abarcando una longitud de 2400 m de margen de río, para fortalecer este circuito turístico. De tal manera que no perjudique a los recursos naturales e hídricos; de la misma forma se pretende estudiar el impacto socio cultural, económico y turístico, en base a un análisis morfológico, etnográfico y de imagen urbana.

**Delimitación temporal:** Este plan de indagación será estudiado en el período lectivo marzo 2021-diciembre 2021, para la obtención previa al título de Arquitectura.

**Delimitación Académica:** El proyecto propuesto cumple con los requisitos de

grado de investigación de la Universidad Católica de Cuenca y la planificación arquitectónica del proyecto de tesis. Para ello se apoyan referencias, libros de texto y estudios que aporten conceptos y teorías para el diseño de proyectos de regeneración de márgenes de río.

### Definición de la zona de estudio

El presente documento de investigación se realizará en el cantón Paute, provincia del Azuay, en las márgenes del río. Abarca una serie de factores que ayudarán a delimitar el problema de estudio, donde se analizará en base a su situación actual; esta área se encuentra ubicada en la zona Este del cantón Paute comprendida en toda su área urbana, desde el barrio Don Bosco al Norte hasta el barrio los Jardines de Paute al Sur. Aproximadamente a unos 540 m desde el parque central (Fray Vicente Solano), dirigiéndose por la Av. Siglo XX hacia el Este del cantón.



FIGURA 1: Delimitación de área de análisis. Fuente: [municipiodepaute \(2020b\)](#). Elaboración: Propia.

## Objetivos

### Objetivo general

Desarrollar un anteproyecto de diseño arquitectónico integral de regeneración urbana de los márgenes del río Paute, con el propósito de generar un eje de circuito turístico de arquitectura lúdica.

### Objetivos específicos

- a) Definir conceptos de regeneración urbana, márgenes de ríos, arquitectura lúdica y programas turísticos.
- b) Estudiar distintos casos análogos que nos permita entender el proyecto urbano-arquitectónico en el proceso de diseño.
- c) Analizar el área de influencia inmediata y directa de la zona de estudio para conocer la situación actual del estado ambiental, físico y social.
- d) Generar un modelo de ocupación en un sector de la margen del río, dependiendo de las necesidades urbanas de cada tramo, aplicando la metodología de Design Thinking.

## Justificación

La investigación se realiza para potencializar el turismo comunitario en las márgenes del río Paute, cuyo fin es intervenir este espacio para así mejorar la calidad de vida tanto de los residentes y turistas del cantón, basadas en el déficit de turismo en el sitio por la mala planificación en el reparto y construcción de espacios urbanos adecuados, carencia de mantenimiento, falta de mixticidad de usos, presencia de actividad minera y contaminación tanto a nivel ambiental e imagen urbana del cantón, los mismos que hacen que sea un problema tanto social y económico que no permite el aprovechamiento al máximo de este espacio urbano natural.

El valor metodológico en la indagación tiene como fin conseguir el mejoramiento del caso de análisis, desde una metodología tanto teórica como práctica, tomando en cuenta procedimientos, técnicas y aparatos adecuados y eficaces para la obtención de la información que se logre conseguir ya sea de forma digital y en campo, para ser procesadas y tener un resultado óptimo al momento de proponer la resolución de las diferentes problemáticas.

En la metodología es considerada la idealización y regeneración urbana como fuente de información fundamental para hacer que este espacio urbano tenga un interés e innovación, tanto a grado nacional como Inter cantonal, con estas metodologías las márgenes del río Paute podría ser modificado en gran escala, perfeccionando los espacios, incluyendo novedosas infraestructuras, cuidando la flora y fauna evitando explotar de forma agresiva la naturaleza de los alrededores.

Para ello se pretende realizar un diagnóstico previo que permita conocer la situación actual del sector, conjuntamente analizar el estado físico de las infraestructuras existentes, para así poder tener conocimiento de los problemas y potencialidades que pueda ofrecer el caso de estudio, además hacer uso de la metodología de Design Thinking para conocer la idealización de los usuarios sobre las márgenes del río y con esos datos generar un mapa tendencial, concluyendo con la elaboración de la propuesta de rehabilitación del sitio.

Para implementar todas estas intervenciones de revitalización, tener en cuenta los factores de impacto ambiental, económico y social que se puedan presentar durante la elaboración de la propuesta, minimizarlos y lograr resultados favorables, también se ha de contar con apoyo de las autoridades pertinentes y del alcalde actual para generar una planificación que permita potencializar este circuito turístico.

Con este tipo de intervención y regeneración en las márgenes del río Paute, mejoraría considerablemente el turismo y la economía del cantón, el desarrollo turístico sería de gran relevancia tanto como en aspectos sociales y ambientales, tendrá la implementación de nuevos espacios públicos y se puede promocionar tanto a habitantes como a personas

---

extranjeras de distintas provincias del Ecuador.

Finalmente ejecutar normas instituidas en la COA, PDOT y la Constitución del Ecuador, al igual que otros, que admita la relación entre recursos naturales y urbanos. De la misma manera fortalecer el compromiso por parte de la población pauteña para el cuidado del espacio recuperado. Con la consolidación de cada una de estas propiedades se pretende mostrar la diferencia de esta investigación con otros temas de su misma clase, además, de dar nuevos conocimientos e implantar contacto con la realidad y plantear mecanismos de solución a inconvenientes.

El desarrollo de este trabajo es práctico e investigativo, el estudio se divide en cuatro fases. La primera parte describe una búsqueda de la literatura para que pueda recopilar toda la información que sea necesaria. Por otra parte, dentro de la segunda fase se lleva a cabo el estudio de casos análogos con el propósito de entender proyectos urbano-arquitectónicos. En la tercera fase se realiza la metodología basada en el análisis del contexto de Laura Gallardo, además la aplicación de la metodología del Design Thinking para la búsqueda de la necesidad. Finalmente, en la cuarta fase para el proceso de diseño arquitectónico se implementa el uso de estrategias de diseño obtenidas de todo el proceso investigativo.

En el desarrollo de la fase 1, la metodología de investigación es de tipo aplicada, debido a que el estudio busca el conocer para intervenir y resolver problemas prácticos en un espacio determinado, del cual sigue el siguiente proceso: Investigación de conceptos referenciales de regeneración urbana, márgenes de ríos, programas turísticos y arquitectura lúdica, en fuentes bibliográficas primarias y secundarias.

Posteriormente la fase 2 para el análisis de referentes locales e internacionales se aplica tres puntos de estudio:

**Pensamiento:** En esta sección se analiza lo siguiente:

- ¿Cómo se genera el encargo?
- El cliente (la necesidad y la imposición)
- La idea creativa del diseñador o grupo de diseñadores.
- Colaboradores del proyecto.
- Estudio y formación previa para resolver el proyecto.
- Contexto político y económico en el que se desenvuelve el encargo.

**Obra:** En este apartado se analizan los siguientes puntos:

- Objetivos del proyecto.
- Descripción del proyecto.
- Análisis de emplazamiento.
- Análisis del contexto.

- 
- Análisis y descripción de plantas arquitectónicas.
  - Análisis y descripción de elevaciones.
  - Análisis y descripción de secciones.
  - Análisis y descripción de su materialidad.
  - Análisis y descripción de su mobiliario.
  - Aspectos funcionales (distribución, circulación, barreras arquitectónicas, servicios)
  - Aspectos tecnológicos.
  - Aspectos formales (estudios de la forma)
  - Análisis de las condicionantes espaciales.
  - Técnicas constructivas.

**Realidad:** En esta sección se analiza lo siguiente:

- ¿Cómo se encuentra funcionando la obra en la actualidad?
- El proyecto cumple las necesidades establecidas.
- Se respetó la idea del diseñador o proyectista.

La fase 3 involucra el desarrollo la metodología de Laura Gallardo, y a través de la búsqueda de información, este estudio se resume en siete partes y se define conceptos de cada uno de ellos en lo siguiente (Gallardo-Frías, 2014):

- **Genius loci:** Se ocupa de todo lo que existe. Es decir, se basa en la cosificación del contexto histórico. Incluye ubicación, edificios históricos, terreno y entorno inmediato.

- **Movimiento Quietud:** A menudo se trata del análisis del espacio humano, que se basa en la naturaleza del descanso y la tranquilidad. Este punto se divide en puntos de quietud, flujos y tipos de vías.

- **Análisis Sensorial:** Se basa en la percepción del sonido, olor, color, textura, etc. Este análisis se divide en temperatura y viento, vista, luz solar, textura, color, olor y sonido.

- **Elementos Construidos Existentes:** En este apartado trata sobre la identidad del sitio, incluidos los siguientes aspectos importantes: Uso de suelo, topografía, construcción de soluciones de taludes, fachada/levantamiento detallado.

---

- **Zonas Verdes:** Este paso analiza todo lo que significa espacio verde, color, textura, hojas, etc. Esta sección se divide en espacio verde natural, vegetación general del terreno, espacio verde construido.

- **Estudio Etnográfico:** Esto se refiere, entre otras cosas, a los contextos culturales, sociales y arquitectónicos. Por lo tanto, este tipo de estudio se puede dividir en población y uso del suelo, grupo de edad, balance ambiental, ejemplos de vida comunitaria, vida comunitaria, áreas de matriz, observaciones y opiniones.

- **Síntesis:** En general, esto se basa en el análisis y exploración de cada uno de los factores mencionados anticipadamente, así que se trata de incluirlos en la matriz FODA para tener la idea más clara posible.

También se aplica la metodología del Design Thinking para obtener necesidades más reales a través de los habitantes, esta metodología consta de 5 pasos los cuales son:

- **Empatizar:** Se aprende de la audiencia para la cual se está diseñando. Para ello se realiza conversaciones con personas que frecuentan el sitio de estudio conjuntamente con la inmersión al contexto.

- **Definir:** Las definiciones se crean de acuerdo con las percepciones y necesidades del usuario.

- **Idear:** Se Imagina soluciones creativas que satisfagan las necesidades obtenidas.

- **Prototipar:** Se Crea una presentación tipo boceto de una o varias ideas para socializar.

- **Evaluar / probar:** Testear el prototipo con el usuario y aprender de su retroalimentación. ([Universidaddeingenieria, 2020](#))

Finalmente, la cuarta fase, como síntesis de los análisis, investigaciones y estrategias aplicadas, se realiza el diseño del anteproyecto urbano-arquitectónico reflejado en la programación arquitectónica, organigramas, zonificaciones y estrategias formales, funcionales, estructurales y lúdicas obtenidas de la investigación.

## 1.1. Espacio urbano-arquitectónico

En el movimiento moderno se fortalece el espacio urbano arquitectónico, debido a que en el siglo XIX se despliegan ideales utópicos y ciertas dificultades que se desarrollaban en ese entonces como la aglomeración, ataque y desconcierto que oprimen a la urbe, en ese entonces se propone la imagen de una urbe distinta, contrapuesta y establecida, en la cual las actividades tienen un lugar específico para desarrollarse, y además nacen las necesidades de tener un espacio libre entre las objetos: espacialidad verde para deleitarse y respirar, espacios para separar las edificaciones y así tener autonomía, desgarrando la idea de unión de red urbana de la ciudad histórica (Gamboa, 2003). La ciudad jardín se caracteriza por ser aquella que mantiene una espacialidad verde a través de un gran parque urbanizado; creando espacios públicos con el diseño de esta nueva ciudad.

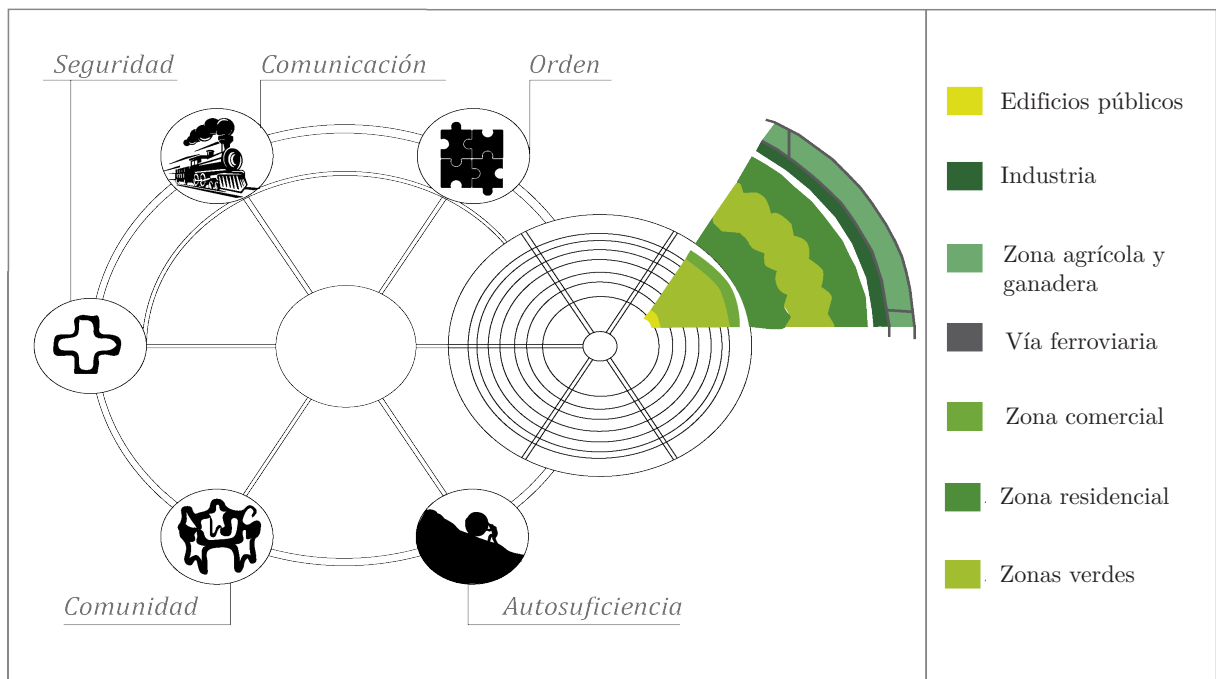


FIGURA 1.1: Esquema de ciudad jardín E. Howard. Fuente: Gamboa (2003). Elaboración: Propia.

En este esquema de ciudad planificada, las edificaciones, la arquitectura, se vuelven autónomos ya que se desvinculan de las calles, ya no forman parte de un frente construido y se implementan retiros frontales, laterales y posteriores, convirtiendo a las construcciones con una organización dispersa, liada y modulada, convirtiéndose estas en viviendas rodeadas de jardines y palacios en sí. Formalmente, se convierten en algo parecido a esculturas que se perciben y contemplan desde todos sus ángulos, básicamente un espacio libre que rodea a un objeto monumental, este lugar tiende a ser abstracto y neutro ya que llega a convertirse en un vacío entre las edificaciones o construcciones (Gamboa, 2003).

El espacio vacío que se crea, en la vida urbana pierde su importancia comenzando a hacerse planteamientos modernos para reutilizarlos, así como aquellos que se desarrollaban adentro de las construcciones o en sus terrazas convertidas en espacios comunes (Gamboa, 2003). Los parques y espacios verdes, que se encuentran principalmente en áreas residenciales, supuestamente están destinados al entretenimiento, juegos infantiles, deportes o simplemente para disfrutar de la vista desde los edificios o mientras se explora la ciudad dentro del auto.

En cualquier caso, este espacio no está diseñado en el sentido de que la superficie y sus elementos respondan a una actividad concreta. Un sofisticado ejemplar de alto nivel de la Unidad Habitacional de Le Corbusier. En contraste con la pobreza de los espacios al aire libre en la planta baja, cada centímetro cuadrado del edificio está diseñado para la acción y la actividad. Uno tiene espacios verdes alrededor del edificio, incluidos solo caminos pequeños y estacionamientos. (Gamboa, 2003). Desaparecen los espacios públicos de la ciudad del siglo XIX, toman forma edificios y fondos, vacíos y paisajes arquitectónicamente indeterminados.



FIGURA 1.2: Espacios sin diseño. Fuente: Gamboa (2003). Elaboración: Propia.

En esta visión, la innovación y el disfrute de los espacios públicos por parte de la arquitectura urbana se entiende como un proceso de aprendizaje interactivo que involucra a un conjunto diferente de actores: estatal, privado y público, quienes interactúan a través de diferentes mecanismos y procedimientos de convenciones sociales específicas para cada ámbito institucional (Eljaiek, 2008), Esto significa que el proceso de aprendizaje es de naturaleza intrínseca y no puede entenderse independientemente de este contexto institucional.

Hoy en día, las ciudades y los espacios urbanos están obligados a ser más seguros porque existe una fuerte necesidad social de los mismos, todo lo cual está relacionado principalmente con el responsable de la construcción y la planificación. Los elementos funcionales, constructivos y administrativos de estos espacios establecen la calidad urbana de los mismos proyectos que se benefician de ellos en términos de espacio y seguridad de las personas. Es por esto que sentirse seguro puede ser visto como un objetivo esencial de la planificación de la ciudad.

Es por eso que, según Loor et al. (2016) este concepto llama la atención sobre el tema del desarrollo sostenible como condición para mantener los elementos de calidad de los espacios urbanizados y los proyectos urbanos, aunque no solo se especifica en el diseño formal de los espacios, sino también en la funcionalidad, ya que el espacio urbano arquitectónico debe servir o cumplir con las necesidades de la población que habita en el lugar.



FIGURA 1.3: Ejemplo de espacio urbano-arquitectónico. Fuente: Loor et al. (2016). Elaboración: Propia.

Esto no quiere decir que se trate de crear recomendaciones normativas sobre la implantación de una forma urbana específica, sino más bien que comprendiendo las necesidades de las personas se creen espacios públicos idóneos, y así también se trabaja

conjuntamente en el impacto positivo de la seguridad. El idealizar, realizar y gestionar son las tres fases en las que se diseñan espacios urbano-arquitectónicos funcionales. Además, se requiere que el equipo de trabajo sea multidisciplinario, es decir que haya una determinada colaboración de las personas que planifican y gestionan el espacio público.

## 1.2. Regeneración Urbana

Las acciones para la renovación y rehabilitación urbana, como se comprenden en la actualidad, se originaron en el siglo pasado. Esto debido a la rápida industrialización que trajo consigo varias problemáticas urbanas y sociales que requirieron la necesidad de que los entornos urbanos degradados sean regenerados, principalmente eso se debió a la industria y, en ocasiones a la pobreza. A esto se suma la Segunda Guerra Mundial, por lo cual empezó las reconstrucciones en Europa Central, el objetivo primordial era completar la reconstrucción de barrios destruidos y la renovación de ciudades enteras.

De acuerdo con [Roberts \(2000\)](#). La regeneración urbana se puede definir como una acción integrada y global que conduce a la solución de problemas urbanos y al logro de mejoras sostenibles en el tiempo en los dominios económico, físico y social, la sociedad y el medio ambiente de un área que ha sufrido cambios o ha proporcionado oportunidades. También establece que cualquier proceso de regeneración urbana debe afectar simultáneamente los elementos físicos, sociales y económicos del entorno urbano, en lugar de centrarse en un solo aspecto.

Cada ciudad, cada espacio, cada lugar son diferentes en todo el mundo, por tanto, teniendo en cuenta esto, resulta difícil enumerar estrategias que se deban seguir prometiendo que al final el resultado sea óptimo y que el espacio público sea usado de la mejor manera; más sí podemos establecer condicionantes en base a falencias que existen en común en la mayoría de los espacios deshabitados a nivel mundial. Y así encontrar la mejor manera de recuperarlos.

Algunos de los problemas más comunes en lugares que necesiten una regeneración urbana son:

- Existencia de terrenos invadidos, que necesitan ser legalizados.
- Carencia de servicios básicos.
- Inexistencia de espacios públicos (nuevos o renovados) que faciliten el acceso comercial y el desarrollo de las actividades recreativas y de ocio para los residentes
- Presencia de espacios abandonados y sin ningún tipo de mantenimiento.
- Inseguridad de los ciudadanos.

Por tanto, la revitalización de las ciudades debe ser un conjunto de actividades encaminadas a abordar todos los problemas que provocan la degradación de las urbes,

así como las causas y factores que los incitan, sin limitarse a ninguno de ellos en particular. El objetivo de la reinención es reunir todos estos elementos de una manera que resuelva diferentes problemas en diferentes campos. Para lograr un diseño integrado, es necesario considerar aspectos urbanos y arquitectónicos, así como también factores culturales, ambientales, sociales y culturales

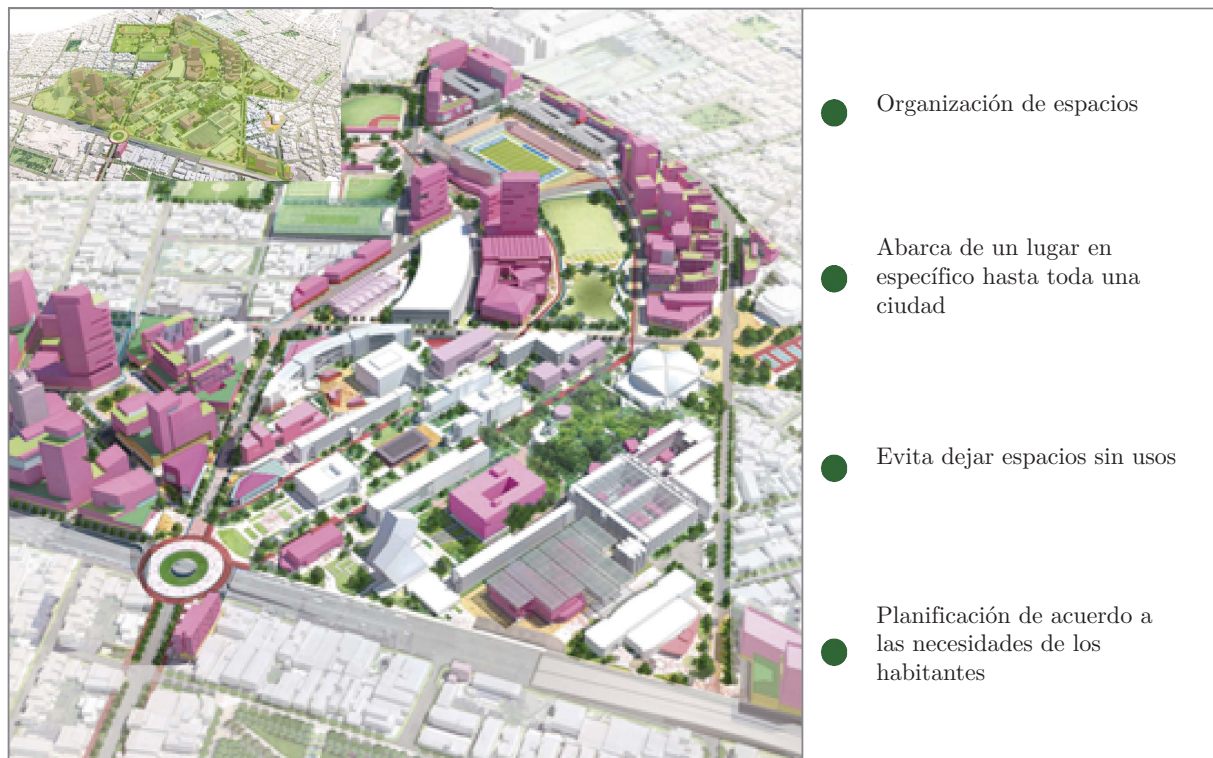


FIGURA 1.4: Iniciativa de regeneración urbana. Fuente:Roberts (2000). Elaboración: Propia.

### 1.2.1. Regeneración Urbana Integral

En la Declaración de Española ( 2010) se define como "lograr un desarrollo urbano más inclusivo, más inteligente y más sostenible". Esta definición proviene de la reunión de los distintos ministros responsables de desarrollo urbano de la Unión Europea, estas son las ciudades actuales que necesitan posicionarse con nuevos modelos de desarrollo que permitan la reactivación de sus barrios desde perspectivas integradas. Esto quiere decir que no solo se tendrán en cuenta los aspectos urbanísticos y arquitectónicos, sino que serán de igual importancia y muchos otros aspectos, como el social, cultural, medioambiental y económico, trabajarán en la misma medida.

Los escenarios en los que puede intervenir la regeneración urbana integral son varios, ya que como antes se mencionaba no sólo se dedica a espacios urbanos o arquitectónicos, sino a acciones que puedan cambiar la manera de vivir de las personas. Estas son algunas

acciones que pueden intervenir:

- Marginalidad espacial: La conectividad es nula del barrio y su entorno. Se trabaja en esto intentando crear esta conexión dando continuidades varias, ya sea con sus diferentes usos que permitan el movimiento e intercambio en estas zonas. Esta estrategia se relaciona con lo dicho por [Jacobs \(2020\)](#) sobre salvar o mejorar conjuntos: “Todos esos conjuntos o manchas sobre la ciudad, hay que trazarlas sobre el tejido urbano, y en ese proceso vigorizar el entorno que lo rodea” ([Jacobs, 2020](#)).

- Marginalidad dotacional local: Carece de dotaciones y servicios que únicamente cubrían necesidades del sector. Se puede reforzar este apartado mediante la adaptación de equipamientos que cubran todo el sector o la ciudad (bibliotecas y universidades), los flujos urbanos entre varias áreas saldrían favorecidos.

- Marginalidad social y económica: Existe un alto nivel de exclusión y pobreza, déficit en el desarrollo económico y alto nivel de desempleo debido al analfabetismo. La estrategia sería desarrollar una economía diversificada, integrada y local al contexto del sector.

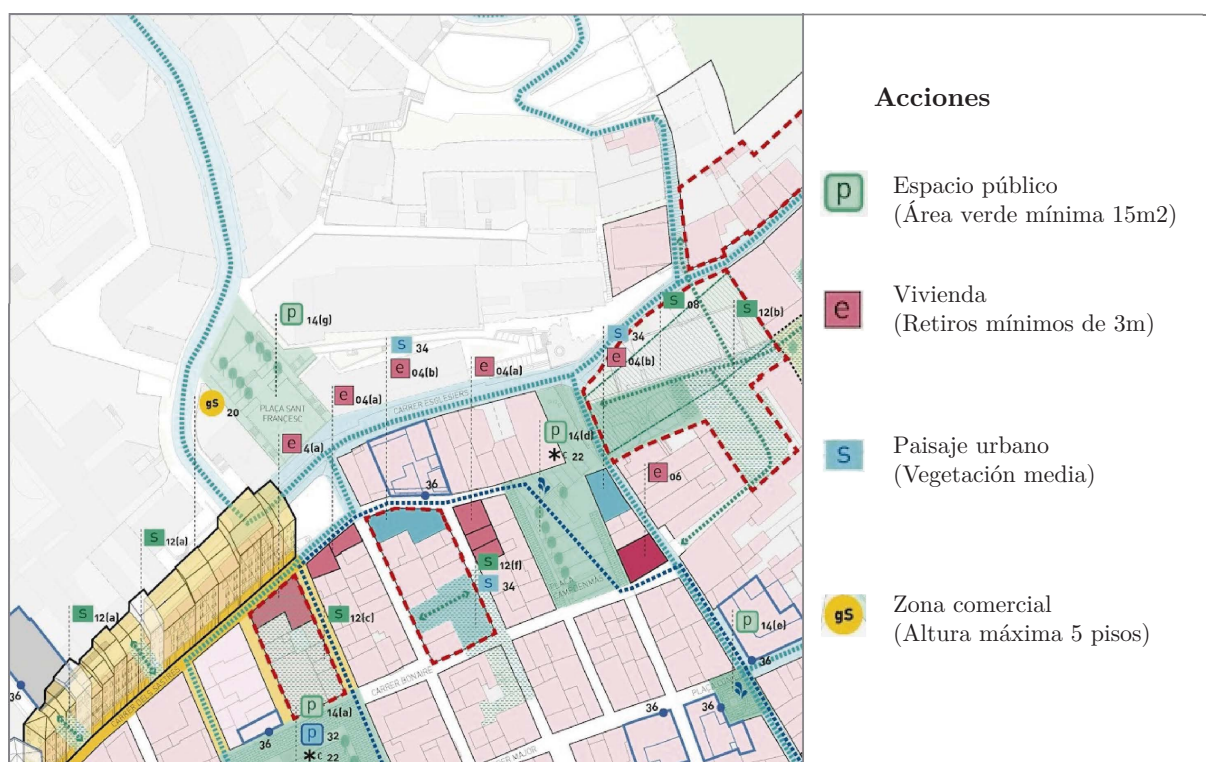
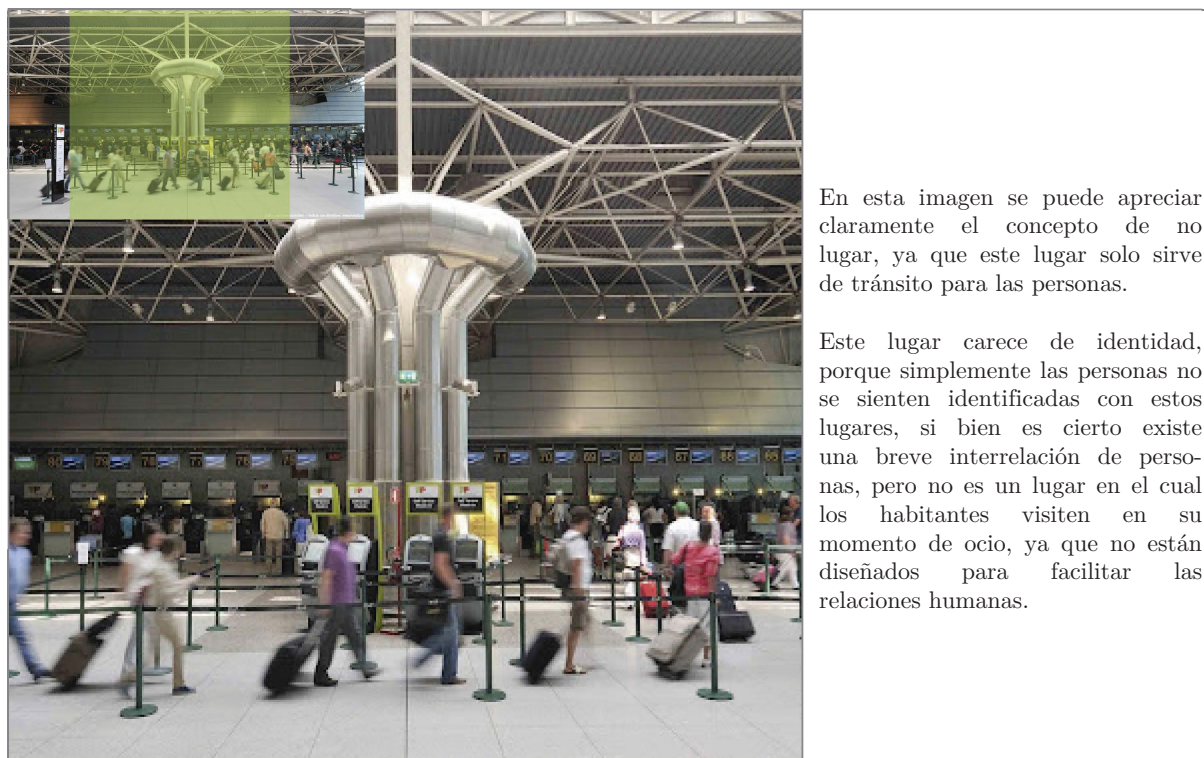


FIGURA 1.5: Acciones de una regeneración urbana integral. Fuente: [Jacobs \(2020\)](#). Elaboración: Propia.

## 1.2.2. Definición de no lugares

La concepción del término “No Lugar” se desarrolla en África, entendiéndose como la interacción relacional del sujeto con su territorio debido a la historia y tradición que le

vieron crecer (Auge, 2009). En la actualidad, se considera un “No Lugar”, a los espacios de tránsito en el cual la identidad del viajante se distorsiona. Uno de los ejemplos que más sobresalen son los aeropuertos, las estaciones de tren o las estaciones subterráneas.



En esta imagen se puede apreciar claramente el concepto de no lugar, ya que este lugar solo sirve de tránsito para las personas.

Este lugar carece de identidad, porque simplemente las personas no se sienten identificadas con estos lugares, si bien es cierto existe una breve interrelación de personas, pero no es un lugar en el cual los habitantes visiten en su momento de ocio, ya que no están diseñados para facilitar las relaciones humanas.

FIGURA 1.6: Ejemplo de no lugar. Fuente: [Auge \(2009\)](#). Elaboración: Propia.

En definitiva, “El No Lugar” parece implicar un espacio de tiempo presente. siendo definido el no lugar como espacio de no identidad, el autor menciona “la hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares tradicionales y que, contrariamente a la modernidad, no integran los lugares antiguos” (Korstanje, 2006). Un No Lugar es un espacio intermedio entre lo que tiene identidad o no, donde se generan y no se generan interrelaciones, simplemente se convierten en espacios abandonados, ocasionados por la modernidad (Auge, 2009). Estos espacios se revitalizan brindando áreas de lectura, encuentro, descanso, aprendizaje y seguridad, con el objetivo de lograr un crecimiento contextual.

El diseño de estos espacios no tiene la función de facilitar las relaciones humanas, no son lugares en donde se desarrollen actividades de conversación, interacción social, etc. Utiliza otro tipo de concepto sociológico ya que es un espacio esporádico y exclusivamente de transición. Un no lugar es una paradoja, ya que es un espacio público obviamente, pero de personas en tránsito y también de trabajo. Las personas que desarrollan su trabajo en estos no lugares, son vigilantes que mantienen una distancia social. Su principal función es vigilar estrechamente el comportamiento y observar constantemente.

### 1.2.3. Estrategias de regeneración urbana

La etapa de conservación, mantenimiento y diseño de los espacios públicos es de gran prioridad ya que contribuye a la mejora de la calidad de vida de la ciudad. Los espacios públicos ayudan a moldear nuestros sentimientos personales y necesarios sobre los “lugares” que nos definen como territorios, y la “pertenencia” surge cuando estos lugares se asocian con recuerdos y emociones. La regeneración urbana tiene por tanto varios ejes de intervención para restaurar los espacios vacíos. A continuación, se enumeran los determinantes de la revitalización urbana basada en la creatividad como herramienta para redefinir colectivamente los espacios públicos. (Martínez et al., 2014)



FIGURA 1.7: Estrategias de regeneración urbana. Fuente:(Martínez et al., 2014). Elaboración: Propia.

### 1.3. Espacios públicos

Los espacios públicos se definen como los lugares comunes de la sociedad en los que las personas residen y se desplazan a lo largo de su vida cotidiana, así como destinados a diferentes usos, según las necesidades o funciones de los usuarios y que ellos mismos atienden a la comunidad las 24 horas al día. Por lo tanto, los lugares públicos se asumen como dominio público, de uso social general y multifuncional. Se distingue su accesibilidad de manera física, que lo convierte en un elemento central. Los lugares públicos pueden identificarse y categorizarse de acuerdo con la ley, la política, el medio ambiente, la cultura, etc. Pueden estar sujetos a diferentes regulaciones y representar usos diferentes o específicos. (Rodríguez, 2014).

Por ende, responderá a ciertas dimensiones de espacialidad, en los que se identifican como las formas que obtienen los espacios, sus funciones, usos y relaciones sociales, dentro del estudio se reconocerá los aspectos que estos espacios públicos adquieren, entre ellos se destacan los siguientes: Aspecto físico territorial y urbanística, Aspecto jurídico-política, Aspecto social, Aspecto cultural y simbólica.

**Dimensión físico territorial y urbanística:** Los espacios implantados por dimensiones urbanísticas, cumplen actividades y usos específicos. Estas se manifiestan por el crecimiento y la consolidación urbana, por ende, hacen referencia a una zona cuyas condiciones son: visibilidad, accesibilidad y deben ser principales actores dentro de la ciudad. En cuanto a la dimensión física del espacio, esta se relaciona con el espacio natural ya que concede identidad y de igual manera son limitantes de espacios, sin embargo, sus características son parecidas al anteriormente mencionado, como accesibilidad libre, espacios centrales para actividades de índole pública y carácter polifuncional para compensar las necesidades de potenciales usuarios y visitantes.

**Dimensión jurídico-política:** Dentro de esta dimensión, el espacio público se entiende como un puente que conecta y enlaza diversas dimensiones de la ciudad, fundamentalmente lo jurídico y lo político. Esta terminología se da por la separación formal entre la propiedad urbana privada destinada al libre derecho de construcción, mientras tanto la propiedad urbana pública, está sujeta a normativas y leyes a suelo libre de construcción.

**Dimensión social:** La dimensión está asociada a un sentido de identidad y ocupación del espacio público por parte de los usuarios y residentes de la comunidad, e incluso esto enfatiza el valor de la ciudad.

**Dimensión cultural y simbólica:** Actividades que cumplen comunidades hacen que tengan peso dentro de la historia, del valor patrimonial y de su herencia, hacen que se manifiesten en estos espacios de manera material e inmaterial, por ende, la ocupación y usos de estos espacios están marcados por la importancia que los habitantes los otorgan.

### 1.3.1. Interpretación de los espacios públicos

La percepción del espacio público dentro de las ciudades ha sido estudiado a lo largo de la historia, cuyo espacio utilizado para la socialización de los individuos, ha sufrido alteraciones con el paso de los años, dados por los diferentes medios de transporte motorizados y nuevas arquitecturas que han surgido con las necesidades de futuras generaciones, sin embargo, la acción de sociabilidad se ha visto reducido a espacios compactos y fragmentados distribuidos por diferentes puntos de la ciudad.

Como primera interpretación del espacio público [Otazu \(2008\)](#) define como “Un concepto urbanístico y a la vez político”. Los espacios públicos urbanos, por otro lado, incluyen calles, plazas y parques no privados. Además, el lugar público, en el sentido de la filosofía política, también es conocido como un espacio de debate democrático abierto a todos. ([Otazu, 2008](#)).

Sin embargo, la esfera pública está ligada concretamente a la interacción social delimitada dentro de un área específica y concreta (Figura 1.8), mientras tanto, el espacio público, como ya antes mencionada está delimitada por calles, edificios, parques, centros comerciales, etc.,(figura 1.9). Para estos objetos delimitadores de los espacios públicos y esferas públicas se les denomina espacios colectivos. Lo que [Cesari \(1976\)](#) define “el espacio colectivo de una ciudad puede definirse como un sistema unificado de espacios y edificios en un área urbana que tiene un impacto en la vida colectiva, definiendo su propósito para el uso común de grandes clases de la población y constituyendo sus sedes y lugares de experiencia colectiva”.



FIGURA 1.8: Esfera pública- Parque Calderón. Fuente:[Otazu \(2008\)](#). Elaboración: Propia.



Espacio público (Calle de La Condamine, barrio de El Vado) definido por elementos urbano arquitectónicos como las edificaciones, dando paso a una circulación pública, cumpliendo con el objetivo de conectar diferentes espacios de la ciudad.

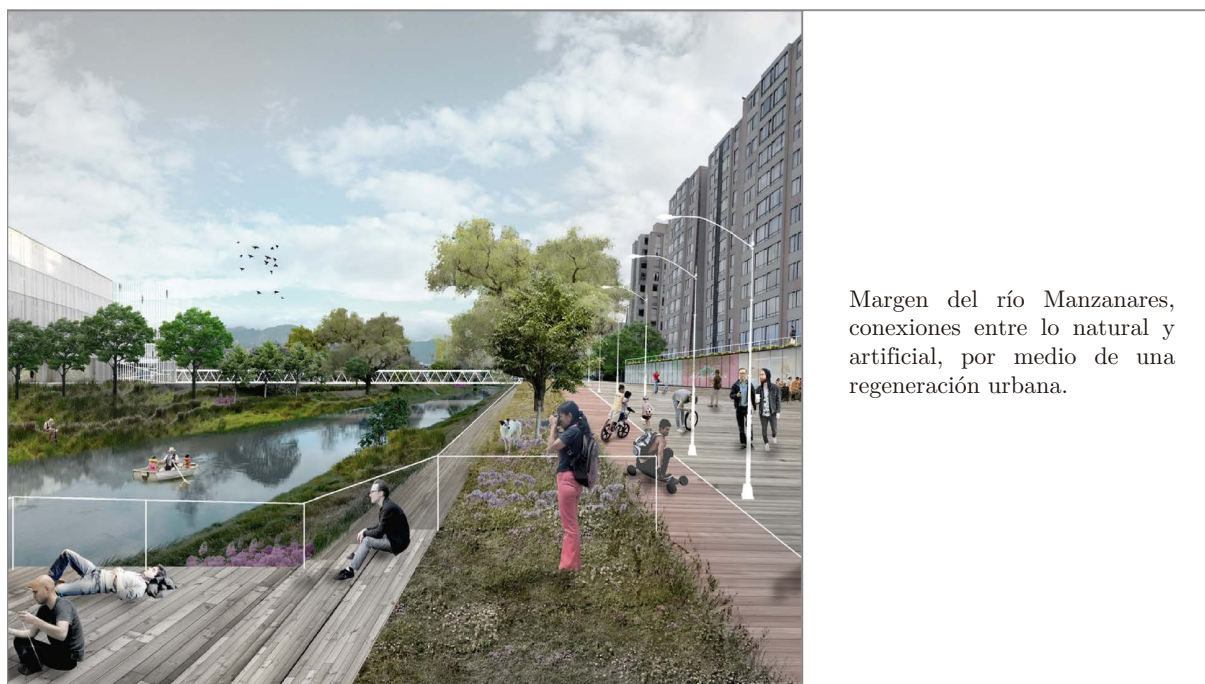
FIGURA 1.9: Espacios públicos-calle Condamine. Fuente: [Otazu \(2008\)](#). Elaboración: Propia.

La relación existente entre el espacio colectivo y el público es dinámica y estas dependen totalmente de las políticas urbanas del área y que diferencian una de la otra, con el paso del tiempo estas se han visto en desigualdad ya que muchos espacios y esferas públicas desaparecen de la vida cotidiana del ser humano.

### 1.3.2. Márgenes del río como sistemas de espacios públicos verdes

Durante las últimas dos décadas, ha habido un cambio marcado en la gestión fluvial en Europa, América del Norte y Australia, con el objetivo de que estas áreas se conviertan en espacios libres y dinámicos que están naturalmente conectados. Estos espacios también se conocen con diferentes apelativos: Francia “Espace d’liberte”, Suiza “Revitalization space”, los Países Bajos “Room for the rivers”, Canadá “Espace d’liberte” Espace de mobilité y Espace de inundabilite”, España, “Territorio fluvial” y Italia: “Fascia di pertinenza fluviale” ([Hernández, 2018](#)).

El diseño del sistema de espacio público verde estuvo motivado por la necesidad de volver a la interacción entre los seres vivos y la naturaleza, lo que llevó a definir el término infraestructura verde como “una red de elementos naturales, semi-naturales y ambientales, planificados, diseñado y capaz de proporcionar una gama de servicios del sistema “ecológico” (Fig. 1.10) ([Segarra et al., 2021](#)). Según [Benedict y McMahon \(2002\)](#), la infraestructura verde puede definirse como “una red interconectada de espacios verdes que mantienen las funciones y valores de los ecosistemas naturales que brindan beneficios relevantes a las personas”.



Margen del río Manzanares, conexiones entre lo natural y artificial, por medio de una regeneración urbana.

FIGURA 1.10: Ejemplo de sistemas de espacios públicos verdes ( Río en Medellín).fuente:[Benedict y McMahon \(2002\)](#). Elaboración: Propia.

La infraestructura del modelo de espacios verdes se ubica en zonas próximas al núcleo urbano, actuando como nexo de unión entre los diferentes elementos que componen el paisaje y facilitando el flujo de aguas, materias, fauna, flora y organismos vivos, existiendo sin restricciones. Entonces estos marcos están conectados entre sí a lo largo de un eje. Los elementos que crean esta infraestructura verde son: sistema, diversidad, multifuncionalidad y conectividad.

**Sistema:** Conjunto de infraestructuras planificadas y gestionadas para una correlación entre funcionalidad y diseño con una distribución equitativa. **Diversidad:** Los espacios públicos verdes son de orígenes y características diversas por ende son: riberas de ríos, humedales, bosques y espacios antropizados como plazas, parques, etc. **Multifuncionalidad:** Esta infraestructura verde concebida está diseñada para efectuar múltiples funciones con la finalidad de obtener beneficios ambientales, económicos y sociales.

**Conectividad:** Diseñada para la vinculación entre espacios, con el objetivo de generar movimiento peatonal, diversidad de fauna e hidrológica entre la infraestructura verde ([Segarra et al., 2021](#)).

Dentro de la infraestructura verde se toma en consideración diversos servicios ecosistémicos que son definidos como los beneficios obtenidos de los ecosistemas, los mismos varían desde lo tangible como agua y alimentos, hasta aquellos que son de carácter psicológico y espiritual como sensaciones de paz, relajación y reciprocidad con el ecosistema. Según [MEA \(2005\)](#), están clasificados en 3 grupos grandes: regulación, provisión y culturales (Tabla 1.1).

SERVICIOS DE REGULACIÓN	SERVICIOS DE PROVISIÓN	SERVICIOS CULTURALES
Regulación del clima local	Cultivos	Recreación, turismo y eco-turismo
Regulación de la calidad del aire	Forraje	Inspiración y belleza escénica
Infiltración y drenaje de aguas	Ganado	Conocimiento de los sistemas
Purificación del agua	Fibra	Experiencia espiritual y religiosa
Regulación de la erosión	Madera	Patrimonio y diversidad cultural
Protección ante riesgos naturales	Leña	Patrimonio natural y biodiversidad
Polinización	Acuicultura	Valor educativo
Control de plagas y enfermedades	Alimentación y vegetación	Integración social
Descomposición de orgánicos	Medicamentos y Bioquímicos	Salud mental y física de personas
Reducción del ruido	Agua fresca y potable	
Regulación de gases (+O <sub>2</sub> y -CO <sub>2</sub> )	Recursos minerales	
Secuestro de carbono	Recursos energéticos	
Provisión de hábitat	Recursos genéticos	
Formación de suelo, fotosíntesis, producción primaria, ciclo de nutrientes, ciclo del agua.		

Tabla 1.1: Clasificación de servicios ecosistémicos. Fuente: (Segarra et al., 2021). Elaboración: Propia.

### 1.3.3. Caminos peatonales dentro del espacio público verde

Los espacios verdes públicos son uno de los principales motores de la vida social. Es un lugar de encuentro, integración e intercambio. Promueven la diversidad cultural y generacional de la sociedad y crean valores simbólicos, identidades y atribuciones. Los municipios tienden a desarrollar estrategias para aumentar el suministro en las vías públicas, mejorar la calidad de las instalaciones existentes en el área circundante y mejorar el acceso público. (Casado, 2015)

Estos elementos conectores dentro de los espacios públicos verdes tienen un rol importante en la organización de las áreas, ya que son gestores de tramas, cualificando la diversidad de los espacios, enfocando el incremento y asociando espacios de áreas verdes urbanas (Figura 1.11).

Según Gehl (2014) explica, cómo el caminar debe cumplir cuatro condiciones: debe ser conveniente, seguro, cómodo y placentero. Además, permite que la marcha humana se desplace, se detenga, se pause, se pierda y busque un sin fin de posibilidades y actividades que pueden ocurrir dependiendo de la condición física y los símbolos del área de diferentes maneras. Se refiere a un acto. Las ubicaciones físicas y los espacios peatonales van más allá de los aspectos funcionales para promover el desarrollo sostenible de corrientes de relación complementarias para las aplicaciones requeridas por el motor de la infraestructura verde, situación que menciona Gehl (2014)

Además de hacer de la caminata un medio de transporte, también puede ser un punto de partida para otras actividades. Tal diseño peatonal permite a los márgenes de los ríos, crear fuertes vínculos con la biodiversidad y la sociabilidad de los futuros usuarios.



FIGURA 1.11: Ejemplos de caminos peatonales como organizadores de espacios. Fuente: Gehl (2014). Elaboración: Propia.

## 1.4. Políticas de los espacios públicos

En los últimos años, la Comisión de Planificación Urbana Estratégica de CGLU (2015) ha acelerado el progreso político y proteger los espacios públicos a escala global. Los espacios públicos se consideran bienes públicos o lugares de uso público accesibles y de libre disposición para todos. Sin embargo, para poder intervenir en estos espacios públicos, necesitamos conocer las políticas específicas que se aplican al desarrollo de la ciudad.

Las políticas en los espacios públicos, ayudan a cumplir con los beneficios que estos deben brindar a la ciudadanía, en la figura 1.12 se muestra todo el proceso para intervenir en un espacio público, desde las políticas de las Ciudades y Gobiernos Locales Unidos CGLU (2015) que es una organización de normas mundiales, pero también se toma en cuenta las políticas de cada ciudad, lo cual nos ayudan a llegar a los distintos beneficios sociales, económicos y ambientales para el desarrollo de las ciudades.

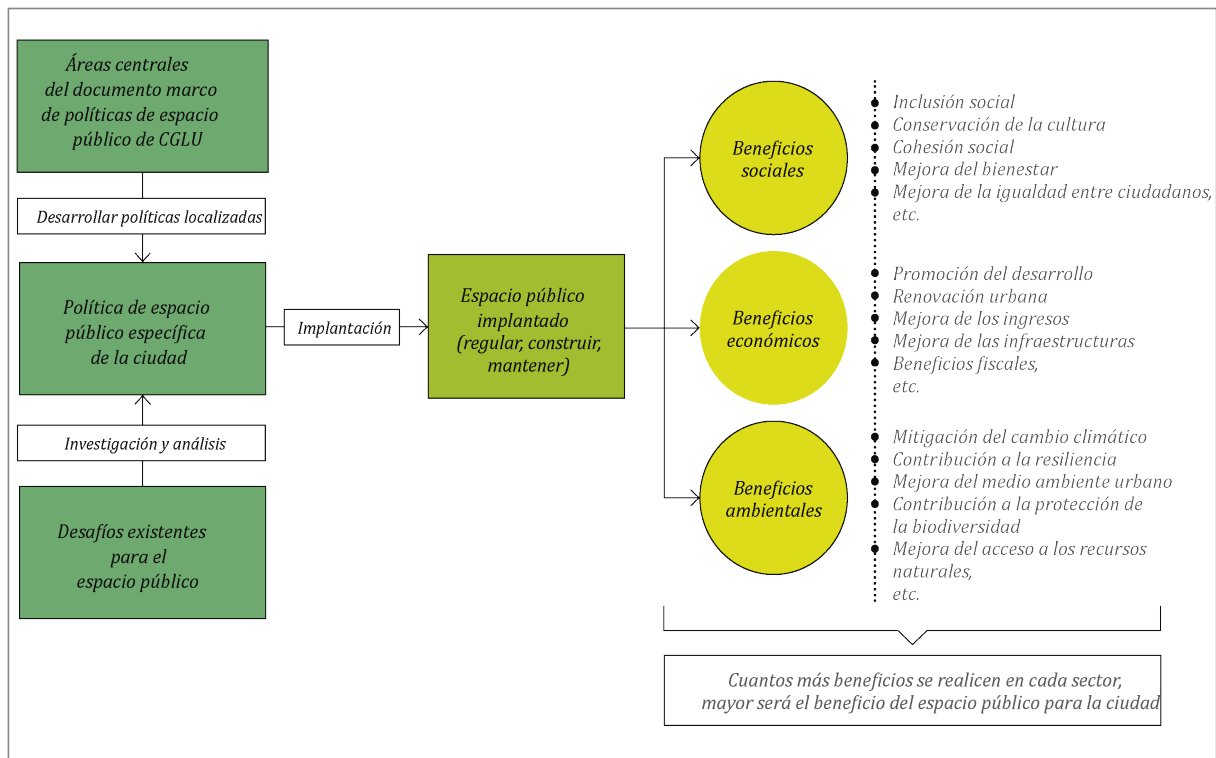


FIGURA 1.12: Beneficios de los espacios urbanos. Fuente: CGLU (2015). Elaboración: Propia.

De manera similar, el gobierno de la ciudad es responsable de crear, mantener y administrar espacios públicos de alta calidad para los residentes. Es muy importante que las ciudades definan sus propias estrategias y soluciones para representar adecuadamente los intereses y necesidades de los diferentes habitantes, porque se puede lograr una buena calidad de vida interviniendo en el espacio público.

La gestión local tiene el compromiso y la responsabilidad de promover el uso equitativo del espacio público, proporcionando un equilibrio neutral entre la regulación y la desregulación del uso del espacio público. Estos reguladores deben prestar especial atención a evitar que las normas de uso y comportamiento en los espacios públicos afecten negativamente a la vida urbana y analizar cómo afectan a los colectivos vulnerables, los vendedores ambulantes. Es posible que deba adoptar una estrategia diferenciada a nivel de ciudad y vecindario.

Los marcos legales y las declaraciones de derechos fundamentales a menudo no se refieren a lugares públicos. A pesar de la prioridad que se da a los espacios públicos en beneficio de las personas, muchas veces se da más importancia a la propiedad personal de la tierra. A través de este marco, CGLU (2015) alienta a los gobiernos locales a aprovechar esta oportunidad para reconocer los espacios públicos como una parte integral de los servicios comunitarios y los derechos urbanos, como el agua potable y el alcantarillado, que son esenciales para todos los habitantes de las ciudades. Por lo tanto, necesita un buen presupuesto financiero y operativo.

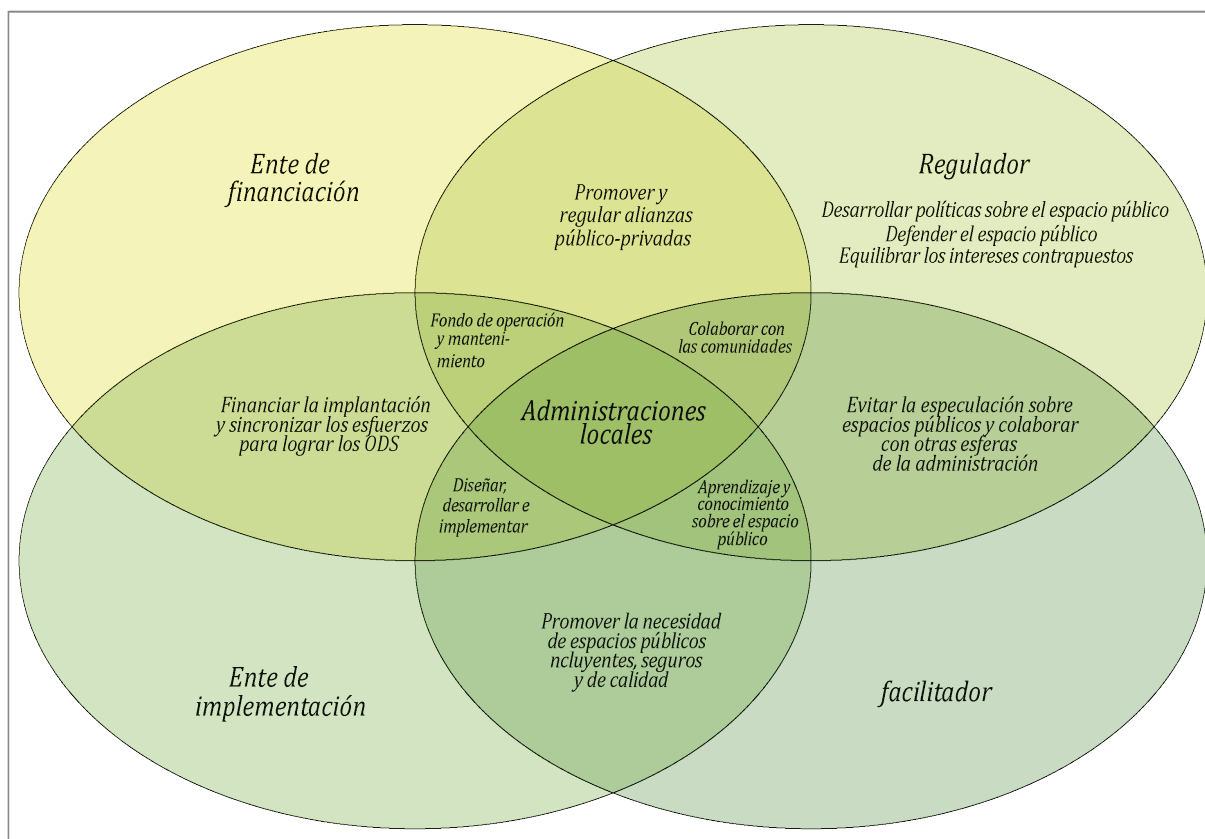


FIGURA 1.13: Administraciones Locales. Fuente: CGLU (2015). Elaboración: Propia.

En la figura 1.13 se muestra cómo funcionan las administraciones locales en cuanto a las políticas del espacio público, en esto se refieren a las entidades municipales de las ciudades ya que igual cuentan con todo un proceso al momento de intervenir en estos espacios, y toman en cuenta las necesidades, beneficios y problemas a evitar.

### 1.4.1. Normativas

En todo el país de Ecuador existe una norma que define los requisitos para el diseño y colocación de elementos urbanos en espacios públicos y privados accesibles al público en general. Las cuales están dadas por la Norma Técnica Ecuatoriana NTE (2017), la cual cita los siguientes reglamentos:

NTE INEN 2315, Accesibilidad de la población con capacidades especiales y movilidad limitada al entorno físico. Terminología.

NTE INEN 2243, Accesibilidad de la población con capacidades especiales y movilidad limitada al entorno físico. Vías de circulación peatonal.

NTE INEN 2309, Accesibilidad de la población con capacidades especiales y

movilidad limitada al entorno físico. Espacios de acceso, puertas.

NTE INEN 2854, Acceso humano al medio físico. Señalización para población con incapacidad visual en espacios de acceso público. Señalización en suelos y superficies táctiles.

NTE INEN 2244, Accesibilidad de las personas al medio físico. Edificaciones. Bordillos y pasamanos. Requisitos.

NTE INEN 2292, Accesibilidad de las personas al medio físico. Terminales, estaciones y paradas de transporte. Requisitos.

NTE INEN 3029-1, Equipamiento de las superficies de juego y áreas recreativas. Parte 1: Requisitos generales de seguridad y métodos de ensayo.

NTE INEN 2239, Accesibilidad de las personas al medio físico. Señalización. Requisitos y clasificación.

NTE INEN 2850, Requisitos de accesibilidad para la rotulación.

NTE INEN 2293, Accesibilidad de las personas con discapacidad y movilidad reducida al medio físico. Área higiénico sanitaria.

NTE INEN 2841, Gestión ambiental. Estandarización de colores para recipientes de depósito y almacenamiento temporal de residuos sólidos. Requisitos.

NTE INEN 2496, Tapas para uso en pozos y redes subterráneas. Rejillas de alcantarillado. Requisitos e inspección.

NTE INEN 2568, Tableros, gabinetes, cajas de paso, cajas de alumbrado, racks y accesorios de rack. Requisitos.

NTE INEN 1126, Ventilación natural de edificios. Requisitos.

CPE INEN 16-3, Código de práctica para señalización de vías. Parte 3. Señales de vías. Requisitos.

Dentro de todas estas normativas se imponen unos requisitos generales, los cuales dicen que los factores urbanísticos deberán cumplir los requisitos de acceso al medio material de las personas especificados en las correspondientes normas técnicas. Pueden ser fijos o móviles, permanentes o temporales, adosados o aislados.

La correcta colocación de los elementos urbanos facilita su ubicación y permite a la población el acceso y su uso (sin obstáculos). Los elementos de la ciudad no deben colocarse frente a entradas o salidas de peatones y/o vehículos, rampas, cruces o carriles para peatones y/o vehículos.

Se debe tener en cuenta los siguientes requerimientos:

a) Con carácter general, la posibilidad de establecer un elemento común entre urbanización y mobiliario urbano está supeditada a que los pasos libres en la acera sean de al menos 1.200 mm (franja de circulación (b)), ver Figura 1.14.

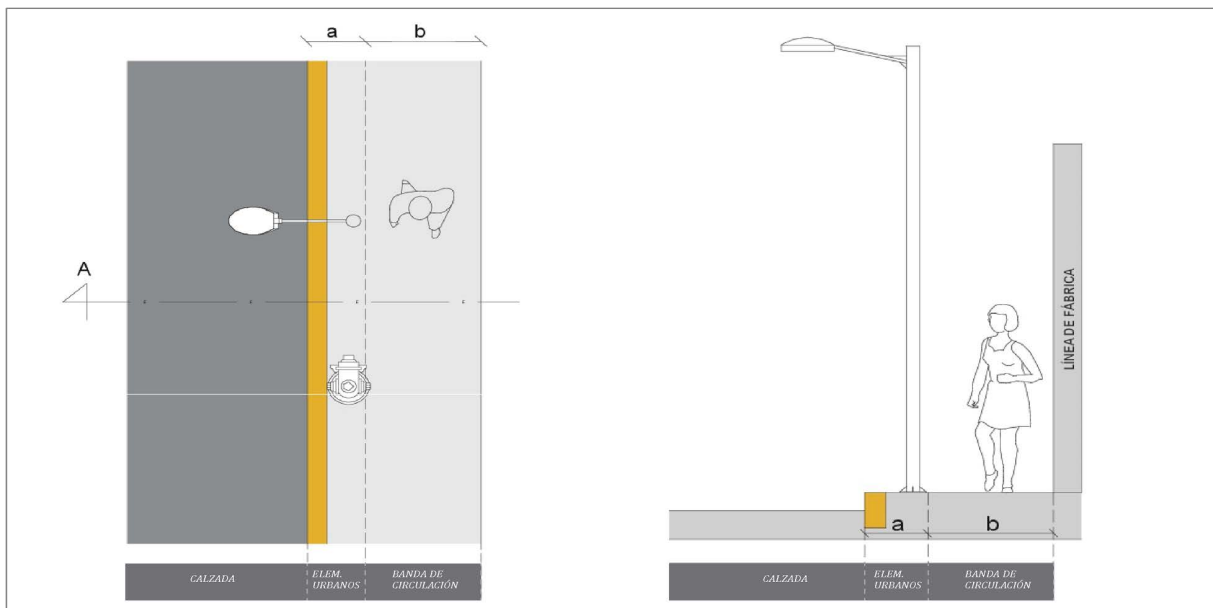


FIGURA 1.14: Banda de circulación. Fuente:NTE (2017). Elaboración: Propia.

b) Si el ancho del pavimento es de 1.900 mm o más, el ancho de banda del equipamiento se puede separar físicamente manteniendo el ancho de banda del tráfico en 1.200 mm (b) y eliminando el ancho de la acera. El ancho mínimo (a) de la franja de equipamientos debe ser de 600 mm y debe tener una estructura de piso bien definida que cumpla con la NTE INEN 2243, ver Figura 1.15.

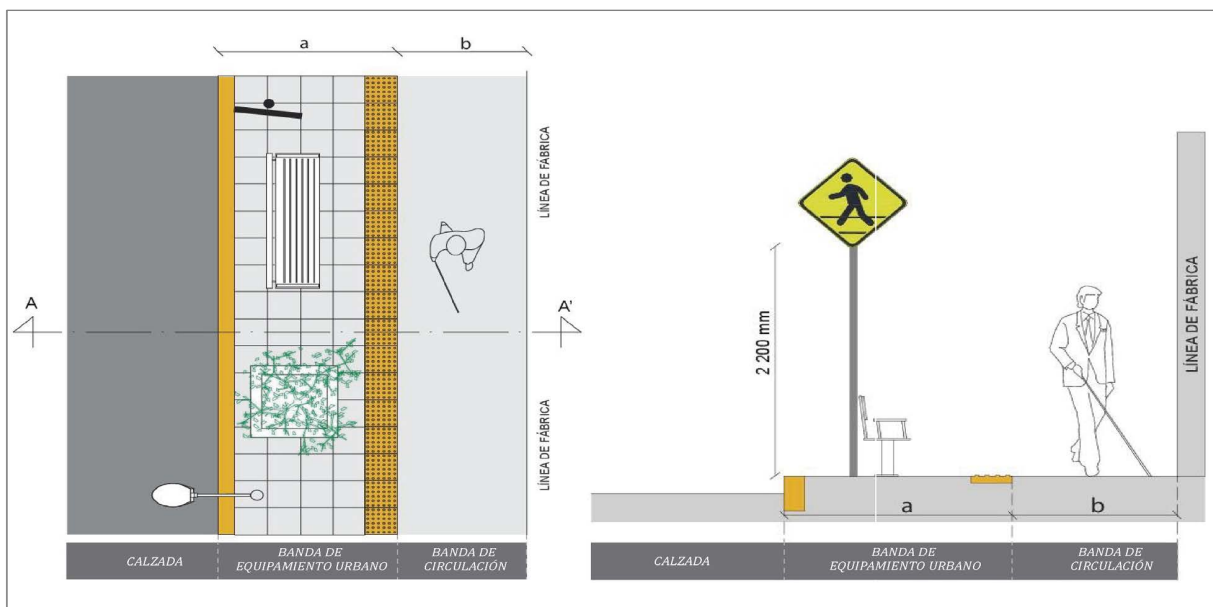


FIGURA 1.15: Banda de Equipamiento urbano. Fuente:NTE (2017). Elaboración: Propia.

c) Si el ancho de la acera o bulevar es superior a 2.800 mm, se puede utilizar la normativa NTE INEN 2243 para demarcar físicamente el edificio manteniendo un

rango de tránsito de 1.200 mm, ver Figura 1.16.

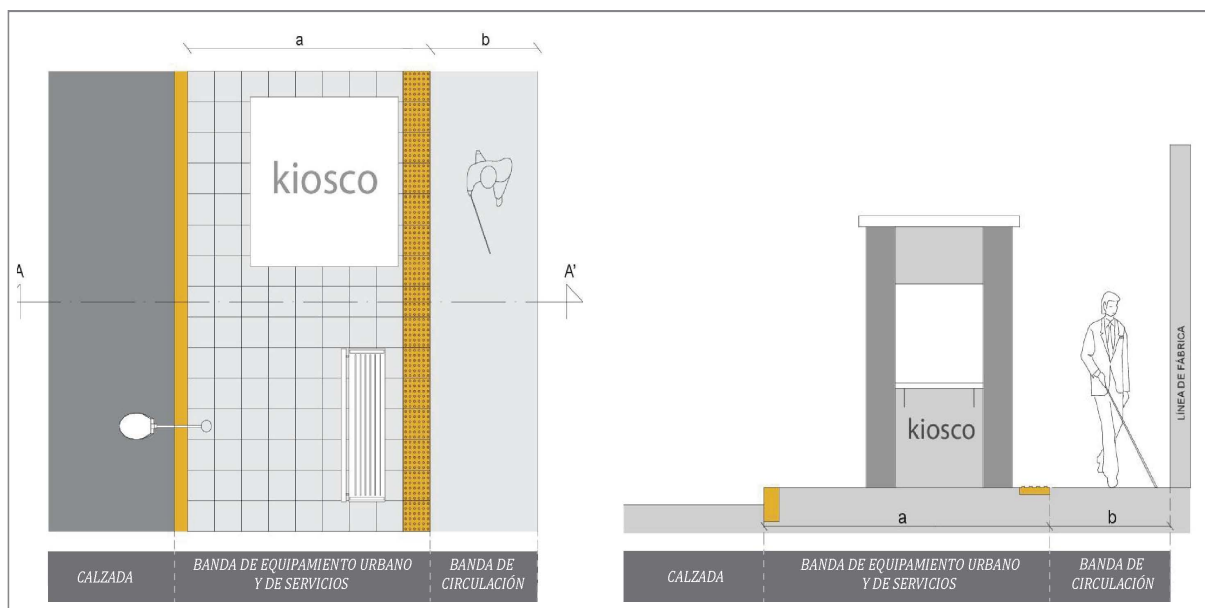


FIGURA 1.16: Banda de Servicios. Fuente: NTE (2017). Elaboración: Propia.

d) Para veredas de menos de 1.200 mm, se pueden implementar elementos de infraestructura urbana, manteniendo un grado mínimo de libertad de movimiento de 900 mm.

e) En las aceras de ancho igual o inferior a 900 mm, los elementos urbanos no se encuentran adheridos al suelo.

f) Los suelos limpios, sobre los que se ubican los elementos urbanos, deberán estar nivelados con la superficie circundante y reunir las siguientes características:

Antideslizante en seco y mojado.

De material resistente y estable a las condiciones de uso.

Libre de piezas sueltas y de irregularidades debidas al uso del material con defectos de colocación o fabricación.

g) Elementos que estén adosados a la fachada:

A nivel del suelo ya una altura de 2.220 mm, pueden sobresalir hasta 150 mm y se declarará su presencia por construcción en el suelo de acuerdo con la NTE INEN 2854 y la NTE INEN 2243.

Cuando se encuentren a una altura  $\geq 2\ 200$  mm pueden sobresalir más de 150 mm.

En el caso de salidas de escape de gases, la altura mínima debe ser de 3 000 mm.

Dentro de estas normativas también se imponen requisitos de un diseño que establece que las formas o características urbanas de este no debe tener bordes afilados u otros elementos que puedan dañar a los peatones.

Se deben considerar factores y condiciones de diseño, tales como las condiciones climáticas del lugar de uso, la frecuencia de uso, los materiales de fabricación y construcción, y su mantenimiento. Garantizar la aceptación de la comunidad, la seguridad y la adecuación ambiental, así como el vandalismo y otras condiciones excepcionales. Todos los elementos urbanos deben contrastarse con el suelo y las superficies ambientales para facilitar su identificación y ubicación.

### **1.4.2. Accesibilidad**

Para tener una correcta accesibilidad en los espacios públicos, las ciudades deben incluir la movilidad como la principal herramienta de conectividad entre estos espacios, para tener un desarrollo efectivo, se encuentran algunas estrategias dadas por la CGLU. Una táctica es proyectar y construir un espacio público como una red interconectada donde todos los espacios públicos están interrelacionados. Este sistema requiere que todos los habitantes de la ciudad puedan moverse sin obstáculos. Los espacios públicos deben ser visibles y reconocibles como sistemas conectados y no deben incluirse en un plan secundario con una perspectiva aislada en la estrategia urbana.

La demarcación de espacios públicos debe facilitar la circulación de peatones, principalmente personas con discapacidad, para que todos los habitantes de las ciudades puedan usar y disfrutar los espacios públicos. Los residentes, arquitectos y planificadores urbanos deben fortalecer el caminar y hacer regulaciones urbanas para desarrollar ciudades saludables, vibrantes, seguras y sostenibles. Asimismo, es fundamental fortalecer la función social del espacio público de la ciudad como lugar de encuentro. (Gehl, 2014).

Del mismo modo, las estrategias de movilidad urbana como regulación de los espacios públicos proporcionan una red de interconexiones en las que estos espacios se integran a escala y conectan de manera efectiva con los entornos naturales y urbanos, la ciudad entera y su entorno. Esta integración facilita la visita de residentes y extranjeros. Los espacios públicos se pueden utilizar como catalizadores para señalar la estrategia de transporte no eléctrico de una ciudad, facilitando caminar y andar en bicicleta en la ciudad.

Las calles en la ciudad y barrios deben tener un claro distintivo entre el espacio público y privado de esa manera integrarse entre sí para mantener una demarcada conexión. Estos espacios no se pueden disolver entre sí como lo hacen comúnmente en entornos carentes de planificación. (Jacobs, 2020). Así mismo, se puede destacar ejemplos en todo el mundo, que han funcionado de manera efectiva en la implementación de distintas movilidades como formas de accesibilidad en los espacios públicos, ver figura 1.17.

Además, el uso de tecnología de punta para optimizar la vida urbana y el espacio es una dirección prometedora. Ahora muestra ejemplos de herramientas y programas para que las personas interactúen con los habitantes de la ciudad y se puede ver que promueve la vida de la ciudad. Puede hacer que funcione introduciendo estas nuevas tecnologías en lugares públicos. La cartografía en tiempo real y la información sobre

actividades, obstáculos, residencia y normas de tráfico facilitan los desplazamientos por la ciudad y la hacen accesible a todos los residentes y visitantes.

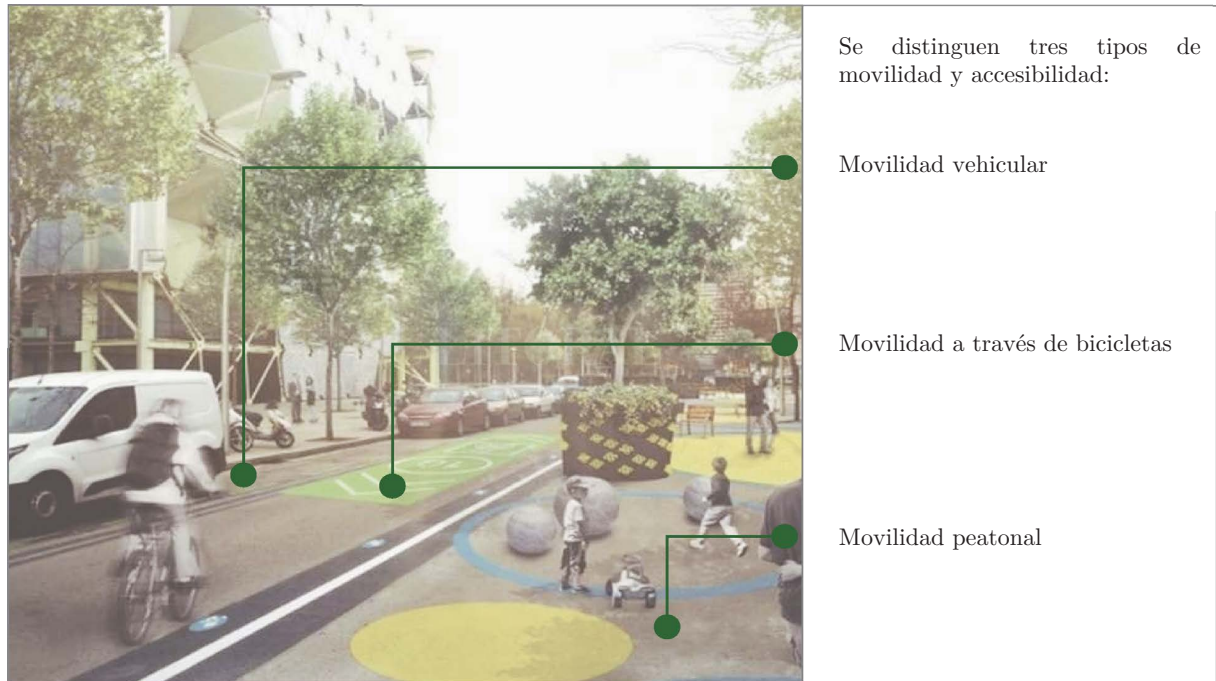


FIGURA 1.17: Identificación de tipos de movilidad. Fuente:Jacobs (2020). Elaboración: Propia.

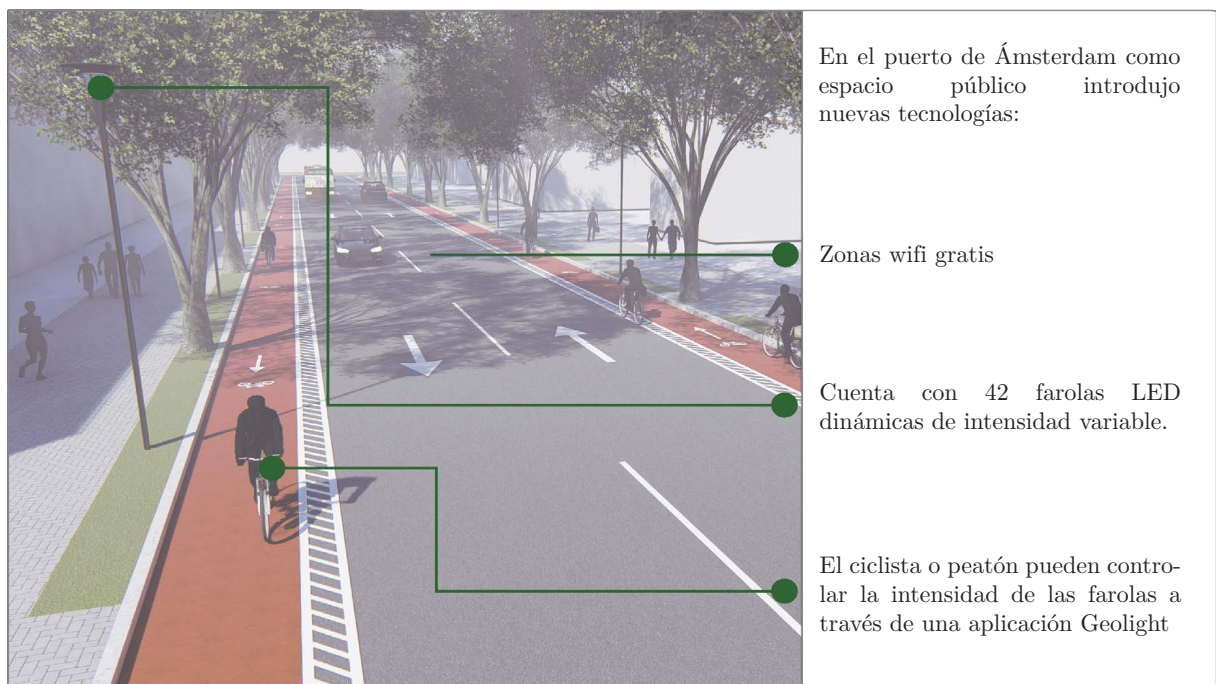


FIGURA 1.18: Nuevas tecnologías en espacios públicos. Fuente:Jacobs (2020). Elaboración: Propia.

### 1.4.3. Social

Es primordial suscitar la inclusión social suministrando un espacio que pueda ser utilizado y disfrutado por personas de todos los niveles. Los espacios públicos son considerados como el único lugar de la ciudad donde las personas de diferentes clases sociales pueden reunirse y participar en igualdad de condiciones sin vulnerar sus derechos. Varios espacios como espacios abiertos, bibliotecas y parques de la ciudad son espacios públicos de alta calidad, y estos espacios también sirven como espacios recreativos para personas de bajos ingresos en el área urbana.(Gehl, 2014).

Al igual que, garantizar una distribución equitativa del espacio público en todas las ciudades del mundo es una prioridad. Al proporcionar espacios públicos de calidad, las ciudades pueden reducir las disparidades socioeconómicas que prevalecen en muchas ciudades desarrolladas y en desarrollo. Aprobando la cobertura, distribución y calidad de los espacios públicos, se puede determinar claramente la dinámica de la densidad urbana, la combinación de usos y promociones, y el equilibrio de la mezcla social de los habitantes urbanos.

Las obligaciones y derechos de los interesados en los espacios públicos deben estar claramente definidos. Dado que estos espacios son recursos públicos, están disponibles gratuitamente para los residentes y visitantes. Del mismo modo, se deben abordar las regulaciones urbanas que ayudan a conservar y cuidar los espacios públicos, ya que pueden atraer a un gran número de personas y romper las barreras sociales y de protección de los espacios públicos. Este espacio es una prioridad de derechos de ciudad. Y es un medio importante para promover la convivencia, la tolerancia y el diálogo.



FIGURA 1.19: Inclusión social a través de espacios públicos. Fuente:Gehl (2014). Elaboración: Propia.

También es necesario un diseño adecuado de los espacios públicos, incluido el mobiliario urbano y la participación ciudadana (bebés, mujeres, niños, especialmente jóvenes y personas con discapacidad), para lograr una ciudad más segura con menores índices de violencia y delincuencia. Hoy en día, el uso de la tecnología es muy necesario para garantizar la seguridad de los espacios abiertos, y el diseño es importante, pero debe estar relacionado con la protección de las personas y los extranjeros, incluida la policía. Un espacio que es guardián y juega un papel importante en los lugares públicos.

En todas las localidades, la policía es más que una simple fuerza de seguridad; Su presencia en lugares públicos refuerza una sensación general de seguridad. Protegen la propiedad pública y asisten en emergencias. Además de la presencia policial, la presencia de personas en la calle contribuye a la seguridad de los espacios públicos. Las mujeres tienden a sentirse más seguras en lugares con vendedores ambulantes que en lugares apartados. Proyectos polivalentes y multifuncionales, ya que se ha comprobado que, en la mayoría de los lugares públicos de alta actividad, la delincuencia tiene menos oportunidad. Por otro lado, también se alienta a las personas a socializar y vincularse entre sí. (Gehl, 2014).

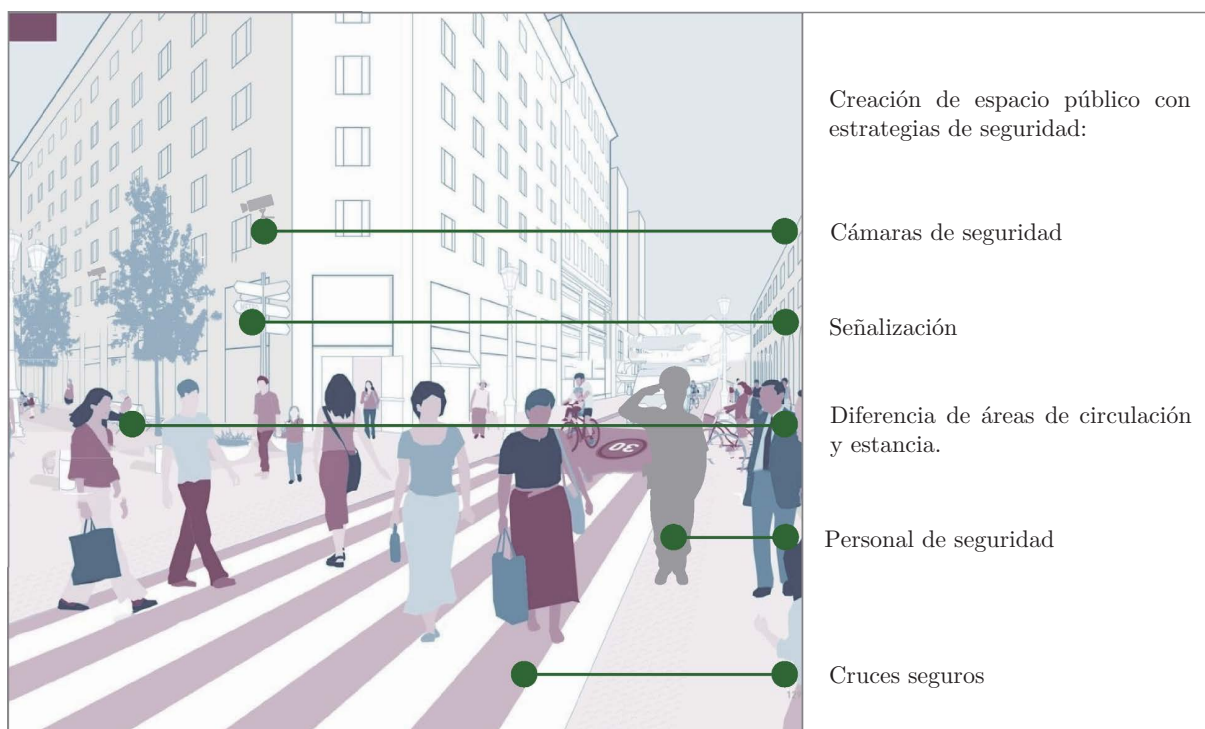


FIGURA 1.20: Espacios públicos seguros. Fuente:Gehl (2014). Elaboración: Propia.

#### 1.4.4. Cultural

La cultura es un aspecto importante de la transformación de regiones y ciudades sostenibles. La política de espacios públicos, apoya el desarrollo cultural de estos lugares

orientados a las personas, fomentando la identidad y la cultura de la ciudad a través del diseño, arte y las actividades culturales en espacios públicos abiertos, así como en equipamientos públicos como bibliotecas, espacios culturales y población, etc. Las artes y la actuación pública pueden celebrar y afirmar el significado de comunidad, creatividad, identidad, pertenencia y felicidad.

Así como los impactos ambientales comenzaron a evaluarse en el siglo XX, los espacios públicos en el siglo XXI deben evaluarse en cuanto a impactos culturales. La relación entre cultura y espacio público destaca la necesidad de adaptar los proyectos de desarrollo urbano y regional a los antecedentes culturales. Un ejemplo es utilizar el conocimiento local y los métodos de construcción tradicionales cuando sea posible para crear el carácter y la singularidad de la ciudad, en lugar de depender de proyectos en otros lugares. (CGLU, 2015).

La posibilidad de actividades culturales e infraestructuras bien diseñadas que contribuyan a la regeneración urbana. La diversidad, la creatividad y la innovación que impulsan la composición de ciudades y pueblos con una clara identidad urbana y entorno son algunas de las oportunidades que las ciudades pueden aprovechar a través de estrategias de desarrollo, desarrollo del espacio público y cultura. Los espacios públicos pueden preservar el patrimonio (tanto tangible como intangible) y servir como referencia para un sentido de la historia y el lugar.

Mientras los edificios cambian, los espacios públicos recuerdan a los espacios urbanos que analizan la morfología y evolución urbana. A nivel sectorial, los espacios públicos son una valiosa oportunidad para reunirse, interactuar, contribuir a la construcción de la cohesión social y establecer un equilibrio entre los grandes y pequeños equipamientos centrales y periféricos para la asignación de recursos y el desarrollo cultural.

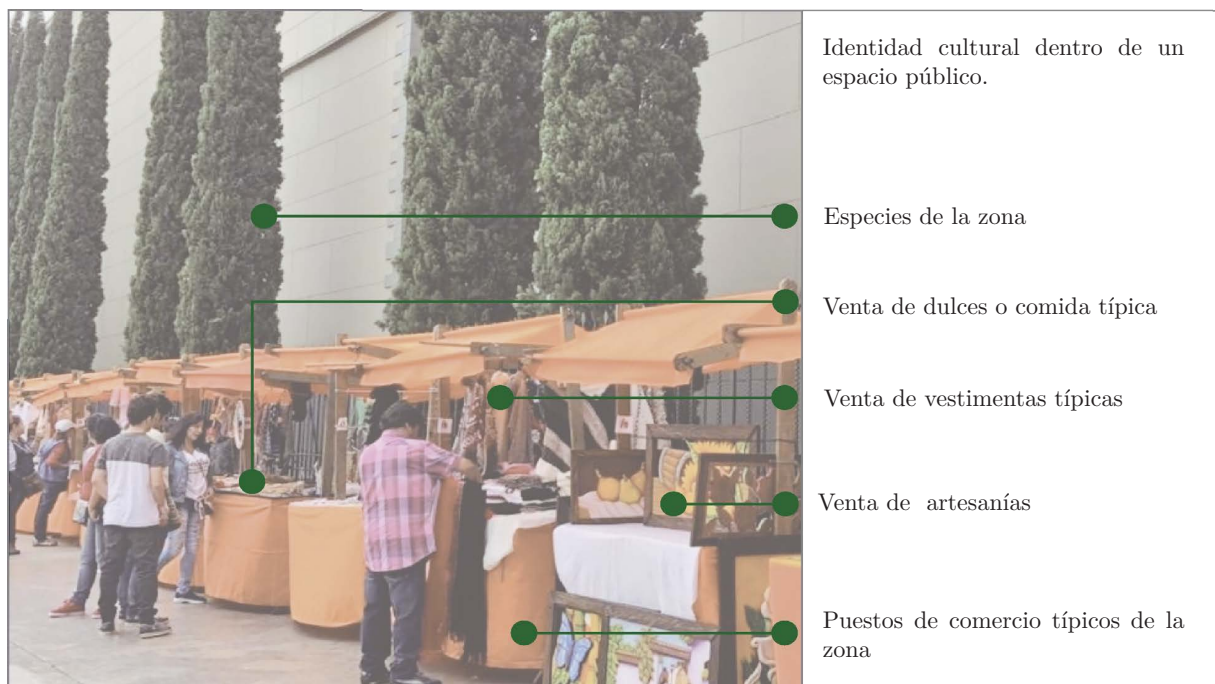


FIGURA 1.21: Cultura parte de espacios públicos. Fuente:(CGLU, 2015). Elaboración: Propia.

## 1.5. Arquitectura Lúdica

El término arquitectura puede definirse como una ciencia, arte o construcción pese que tiene como objetivo crear espacios que satisfagan las necesidades funcionales del hombre, con estándares de arte, innovación, afines a su contexto, etc. Puede ser habitado en el futuro. Por lo tanto, la arquitectura va más allá de aspectos físicos como la construcción, se relaciona con las sensaciones que genera en el usuario y el confort que le brinda, otorgándole un sentido activo de propiedad, debido al uso de cada espacio construido (De la Rosa Erosa, 2012).

Según Alcedo y Chacón (2011) el enfoque lúdico “Son todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego”. Entonces la lúdica es una forma de ser y de interactuar en diversos espacios de recreación, siendo así una parte importante para el crecimiento de diferentes acciones culturales, recreativas y educativas con el objetivo de fortalecer vínculos con la sociedad y el entorno urbano.

Así, la arquitectura lúdica se centra en la relación entre espacio-juego-aprendizaje, en la que los individuos pueden correlacionarse a través de distintas percepciones visuales y físicas que brindarán estos espacios diseñados, teniendo en consideración aspectos de seguridad, funcionalidad, recreación y aprendizaje. Sin embargo, es una manera diferente de interacción y comportamiento social que influye directamente de manera positiva al espacio, convirtiéndose en un lugar simbólico del territorio.

### 1.5.1. Evolución histórica

La arquitectura lúdica está precedida por teorías de grandes pensadores, tal es el caso de Platón y Aristóteles, por que le dio gran importancia al aprendizaje a través del juego, con la finalidad, que los individuos forman sus mentes tanto en valores culturales como de conocimiento y que estos en un futuro se conviertan en un espejo de la sociedad.

En 1933 aparece el término conocido como “Homo Ludens” por parte del filósofo e historiador Johan Huizinga, quien centró su investigación en el análisis de la cultura humana a partir del juego como un generador de cultura, sería el principal referente del hombre que ocupa su tiempo libre en la época industrial, pues en esa época la automatización de los lugares de trabajo iba en aumento.

El “Homo ludens” era la figura representativa del nuevo hombre de la época, siendo un objeto de estudio en las universidades europeas de posguerra, este proporcionaba una investigación original mediante aspectos como: lo filosófico, histórico, antropológico y lingüístico con aportes en elementos de juego y el rol que esta tenía para el progreso de la cultura humana.

En la Europa de la posguerra, donde muchas ciudades estaban desgarradas por el conflicto, se reforzaron ciertamente las ideas de autonomía y condiciones de libertad,

creatividad y participación, donde predomina el caos, la tradición, la comunicación de masas, la imaginación del futuro presente, etc. Luego, todo esto dio origen a las ilustraciones artísticas de lo que llamamos los “años pop”. De la misma manera, se revive la arquitectura, porque estas cuestiones son parte de la arquitectura de vanguardia, y por lo tanto parte de la búsqueda de la reconstrucción urbana. El pionero de la arquitectura del momento se centró en la teoría de juegos como “un recurso alternativo para encontrar nuevas herramientas arquitectónicas capaces de dar respuesta a nuevas demandas como: el movimiento, lo efímero, creatividad local, compromiso, imaginación y vértigo” (Arcos Ettlín, 2015).

### 1.5.2. La lúdica en la concepción de la identidad cultural

La identidad cultural se rige por el tipo de actividad que realiza un grupo de individuos, sociedad, etc., que Gimenez (1999) describe así: “En términos más simples, podemos decir que, la cultura es una colección de símbolos, signos, formas de expresión, patrones, actitudes, valores, etc. que son inherentes a la vida social. La cultura da presencia a la sociedad en tanto cree en la memoria, conecta a sus agentes y permite la legalización de sus bienes.

De esta forma, la identidad cultural se construye sobre el entorno natural y social, sin desconocer la dimensión simbólica, expresiva, costumbrista y habitual con la que cada grupo de individuos se define a sí mismo, pero que cambiará con el tiempo y su contexto. , porque la cultura en sí misma es una expresión de estas prácticas junto con las necesidades de la era moderna, es decir, la identidad cultural siempre será un concepto en constante evolución.

Por tanto, para el fortalecimiento y la evolución de la identidad cultural es importante la actuación de un mediador, tal es el caso de la lúdica, en la que anteriormente se decía que es una porción sustancial de la trascendencia humana, y que esta no consta como una disciplina, un saber, ni una tendencia, más bien se apega al campo cultural, ya que es una inclinación hacia las actividades de la vida cotidiana, en las que desarrolla actividades como el juego, con la finalidad de interactuar con la sociedad y su vida cotidiana de una manera divertida y aportando conocimientos a medida que se desarrolla la misma (Lozano Vélez et al., 2020).

En términos generales, la lúdica es la mejor estrategia entre la concepción de conocimientos patrimoniales y la actividad del juego, ya que la persona conoce, aprende y participa en su cultura, posibilitando soluciones como semblantes sociales, educativos y hasta pedagógicos. Eso no quiere decir que las prácticas lúdicas solamente incluyan juegos sociales, hay distintas formas de diversión colectiva que necesariamente no son juegos, pero poseen características similares, tal es el caso en el estudio, el trabajo, etc., que relativamente aportan al crecimiento cultural.

### 1.5.3. La lúdica como núcleos espaciales

Núcleo espacial se le considera como un espacio arquitectónico constituido por sistemas espaciales que puede ser tanto interiores como exteriores, abiertos como cerrados con la funcionalidad de cumplir una o varias actividades que satisface el requerimiento de las necesidades arquitectónicas y sociales, con la posibilidad de interactuar o no con otros núcleos espaciales (Torres, 2017).

Por otro lado, el mencionado espacio lúdico no es un lugar tangible, sino un espacio simbólico lleno de saberes, donde diferentes ciudadanos expresan sus sentimientos y definen en él la esencia de la ciudadanía. Como afirma Abad (2006), un espacio lúdico “es un lugar que permite y posibilita el juego creativo en las relaciones humanas o acciones significativas a través del juego” .

El propósito de diseñar los núcleos espaciales con un núcleo lúdico se debe a la falta de dinamismo en las áreas de entretenimiento de la ciudad y por ende a una falta de adaptación por parte de los usuarios. Por ello, estos espacios de encuentro social deben ser parte de la transición entre los espacios sociales, físicos e intelectuales, creando encuentros focalizados que, como señala Abad (2006), “el espacio se dinamiza por el juego. Es decir, está permitido caminar, estar callado, sentarse, hablar con la gente, andar en bicicleta, patinar o deambular, escuchar un concierto de murgas, etc (Abad, 2006).

Finalmente, el juego dentro del espacio público se presentará sin lugar a duda como un núcleo de acción social, vinculado a lo colectivo, permitiendo la construcción de pensamientos y realidades paralelas para el ejercicio, uso y disfrute de la ciudadanía. (Figura 1.22).

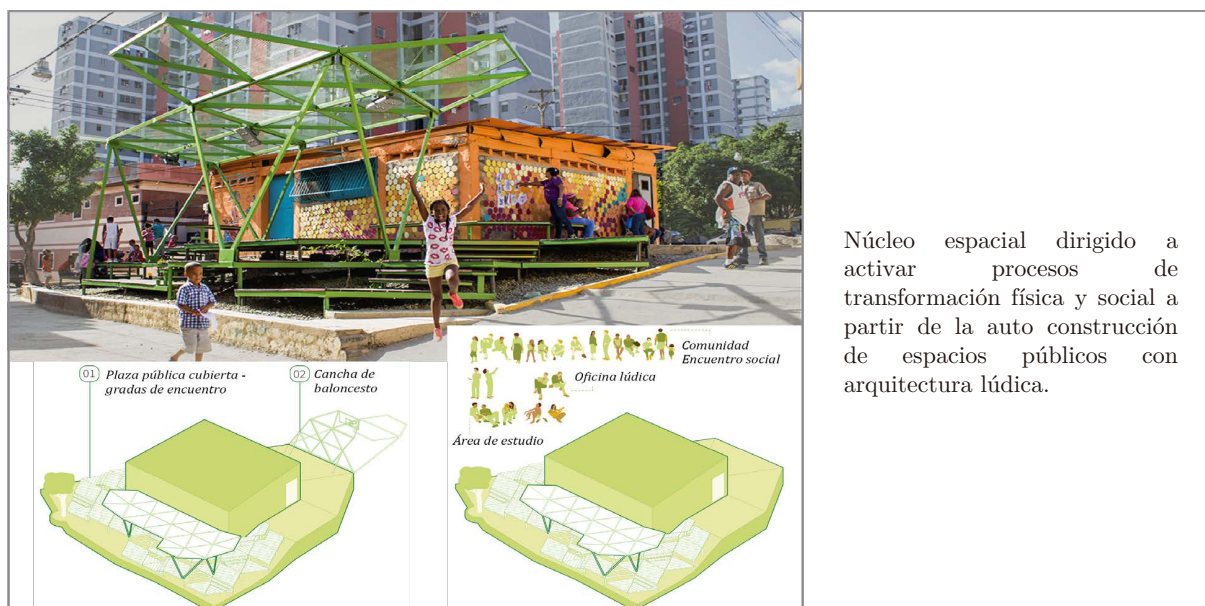


FIGURA 1.22: Núcleo espacial- espacio de paz en pinto Salinas, Caracas. Fuente:Abad (2006). Elaboración: Propia.

#### 1.5.4. Del espacio público al espacio lúdico

Según [Delgado Ruiz \(1999\)](#) “El espacio público es un espacio que se distingue, a través de técnicas simbólicas y prácticas para organizarlo espacial o temporalmente, que lo nombran, que lo someten a oposiciones, yuxtaposiciones, complementariedades, que lo jerarquizan, etc., Es innumerable, es infinitamente pequeño en tamaño Infinito, renovado en cada momento” ([Delgado Ruiz, 1999](#)).

Para este estudio se toma en consideración al espacio público un parque emplazado en los márgenes de un río, entonces [Monkobodzky \(2014\)](#), también señala que estos espacios públicos “pueden ser considerados espacios verdes vacíos, áreas abiertas no edificadas destinadas a usos colectivos diversos, como espacios públicos de dimensiones significativas y predominio de elementos naturales, principalmente cobertura vegetal, destinados a la recreación”. Entonces, según estos autores, podemos determinar que la zona verde de este espacio es el escenario principal de las diversas actividades recreativas que realizan los habitantes y que estas varían en función de la edad y el género.

Por estas razones, el espacio verde “El verde urbano” son espacialidades dirigidas al acogimiento y organización de actividades del tiempo libre del poblador, mediante diferentes alternativas para la recreación, el deporte, cultura y conocimiento. A su vez estos se convierten en un ámbito de encuentros y pasajes, dentro de un área inscrita, siendo un escenario de múltiples miradas y percepciones.

#### 1.5.5. El sistema de espacio público como generador de conocimiento

Según [Acebedo et al. \(2006\)](#) menciona que “El espacio público como hecho de comunicación es el que permite fortalecer la cultura a través de instrumentos cognoscitivos, educativos, materializados en el espacio”. Por ende, Rodríguez al espacio público lo asocia como un elemento mediador entre el conocimiento y la sociedad, sin embargo, a lo largo del tiempo, el espacio público siempre ha sido un elemento físico de la ciudad carente de generador de conocimientos, mientras que los nuevos pensamientos urbanos lo analizan de una manera más recóndita, en el que este componente se asocia directamente con hechos políticos, sociales y culturales que fortalecerán a los usuarios.

El espacio público mantiene características propias físicas como; paisaje, entorno, estética, etc., es posible la obtención de características sensoriales mediante el uso y actividades enfocadas al estudio del carácter educativo con la necesidad de generar nuevas espacialidades urbanas con conceptos vanguardistas, formando elementos contenedores de emociones y expresiones comunicativas y que sus principales actores será la sociedad.

Ciertamente el conocimiento está ligado a actividades económicas, sociales y culturales, siendo la principal fuente de desarrollo de la sociedad que aporta a la conceptualización y mejoras en las actividades y actitudes urbanas. Entonces, el espacio público tiene la necesidad de fomentar la educación para combatir la desigualdad de la equidad social y

que hará más hacedero el acceso democrático a la información, contribuyendo a que los individuos en un futuro tomen decisiones con total madurez (Acebedo et al., 2006)

Finalmente, en el campo especializado de la arquitectura, se crea una nueva necesidad urbana, y es necesario contribuir a la apreciación de la importancia del conocimiento como herramienta de mejora, en la que se contribuirá a la promoción de la igualdad entre clases sociales y conocimiento. Además de contribuir a la formación de la identidad y la adquisición de memorias urbanas.

### 1.5.6. Parámetros lúdicos

La relación de aspectos lúdicos con el desarrollo del ser humano ha demostrado que el aprendizaje se da en un 20% a través del sonido, un 50% mediante la observación, mientras tanto un 80% se enfoca en lo que se hace, por ende, lo lúdico se fortalece el 80% a la capacidad de aprendizaje del individuo (Sánchez, 2014). Para el fortalecimiento del aprendizaje mediante lo lúdico y la arquitectura, Molina (2019), menciona en su tesis: “El diseño emocional y la Neuro-arquitectura hacen referencia a que los espacios lúdicos conforman el reino de la imaginación y la creatividad, un lugar festivo donde se restablece la conexión con las personas y los juegos potencian el acto de comunicación y muestran las complejidades de la propiedad del espacio”.

Por lo tanto, cuando se trata de un espacio para crear y facilitar el aprendizaje, es necesario considerar la composición de los elementos o conjuntos y vincularlos al siguiente conjunto de aspectos: Rítmico y dinámico, libre y audaz, atípico o lujoso, contrastante y dual. Bajo estos parámetros, la arquitectura lúdica potencia y facilita el aprendizaje.

DESCRIPCIÓN	ELEMENTOS	ANTECEDENTES
Ritmo y Dinamismo	Estructuración, retícula o parámetros compositivos que genera cierto movimiento y versatilidad.	Irregularidades en las aberturas, niveles inesperados de cambio, asimetría, diferencias de altura, fractales de fachada y mobiliario, cambios en la textura de pisos y paredes, cambios en la geometría.
Libertad y Osadía	Comodidad espacial, eficiencia operativa, placer visual sin barreras psicológicas y físicas.	Amplio ambiente despejado, doble altura, voladizos inquietantes, conexiones con el entorno natural, puntos recíprocos formales, iluminación cenital.
Atípico o Extravagante	Simbolismo, transformación, diferencias espaciales, antítesis geométrica contextual, monumental, influencia, rechazo o sentido de relación.	Reinterpretación o geometría local similar, acabada con materiales contemporáneos, atención al detalle, geometría única.
Contraste y Dualidad	Alteraciones y cambios de forma/imagen, conflicto de desigualdad entre ambos factores.	Uso de colores asimiles o complementarios en texturas, composición geométrica adversas.

FIGURA 1.23: Parámetros lúdicos. Fuente: Molina (2019). Elaboración: Propia.

### 1.5.7. Color

El color posee un importante coste expresivo ya que representa un medio conducto de sentimientos y emociones, mismas que median tantos en la cualidad y calidad del ambiente lúdico. [Moscoso \(2016\)](#) afirma que “Cada color tiene un significado psicológico, iluminando la vida e incidiendo positivamente en el ser humano físico y emocional, estos efectos psicológicos resultan de gran importancia en el diseño de espacios beneficiando a los ambientes de manera positiva e incitando su aprendizaje”.






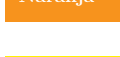


Color	EFEECTO PSICOLÓGICO	APLICACIÓN
	El poder de la calma, la relajación, el alivio del dolor, el sueño, la razón y la sabiduría.	En ambientes de descanso y espacios cerrados
	El color del descanso y la relajación y los efectos de la naturaleza para explorar y curiosear.	En ambientes de descanso, aulas interactivas y espacios de aprendizaje.
	Estimula la creatividad, la inspiración, la capacidad artística, el misterio y la inquietud.	Espacios para exposición, talleres interactivos y áreas de interacción.
	Aporta energía, vitalidad, antidepresivos, estimula el trabajo y el apetito.	En espacios de recreo y movimiento , patios, corredores, etc.
	Energía, alegría, favorece el placer y la sociabilidad, estimula el apetito.	
	Estimula la actividad mental e intelectual, genera energía y socializa.	
	Luminosidad y amplitud en espacios.	Variedad de ambientes (cubiertas)
	Muestra duda, vejación y vacilación.	Espacios de movimientos

FIGURA 1.24: Psicología del color. Fuente:[Moscoso \(2016\)](#). Elaboración: Propia.

## 1.6. Circuitos turísticos

Según. "El Pequeño Diccionario del Turismo", Un circuito turístico se define como la agrupación de espacios terrestres que formen un mismo estilo o temática de servicios y bienes turísticos. Es una ruta circular o semicircular que comienza en el centro de envío o recepción y presenta lugares y objetos interesantes en el camino. El circuito turístico también se entiende como una ruta de viaje de regreso al mismo lugar, no pasando dos veces por el mismo lugar. Según el autor [Panosso Netto y Lohmann \(2012\)](#), argumenta que el turismo debe analizarse desde una perspectiva general, como un sistema cuyas partes se pueden identificar y comprender ciertos vínculos entre ellas, se generan elementos de un sistema de circuito de viaje, que se resumen en 6 apartados que persiguen un objetivo común.

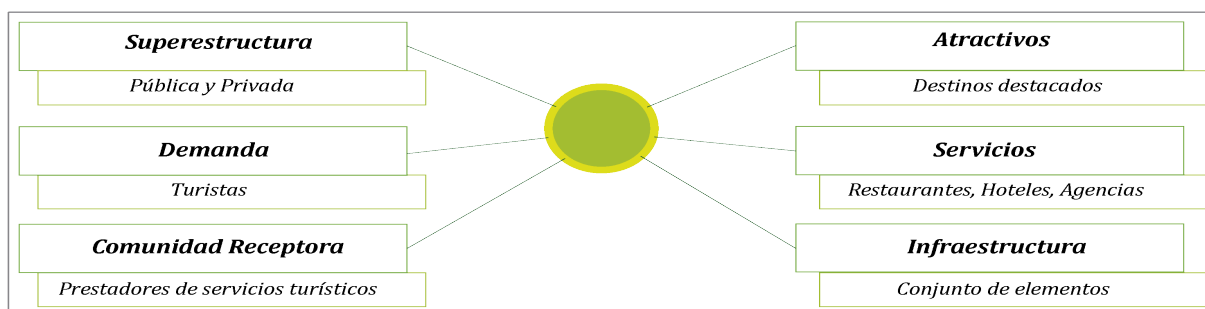


FIGURA 1.25: Elementos del circuito turístico. Fuente:Panosso Netto y Lohmann (2012). Elaboración: Propia.

Es esencial comprender los elementos de los sectores turísticos para tratar de tomar provecho de ellos y potenciar los recursos que aún no son explotados en su totalidad, de manera que se obtengan beneficios socioeconómicos dentro de las localidades. Es por eso que, en espacios públicos, se trata expresar la cultura del sitio a través de infraestructura arquitectónica o espacios destinados a eventos culturales ya que de una manera u otra atrae a turistas.

### 1.6.1. Tipos de circuitos turísticos

Según Navarro (2015), asevera que los circuitos turísticos se pueden clasificar de diferentes formas, pero básicamente se utilizan tres criterios para ello. Figura 1.26.

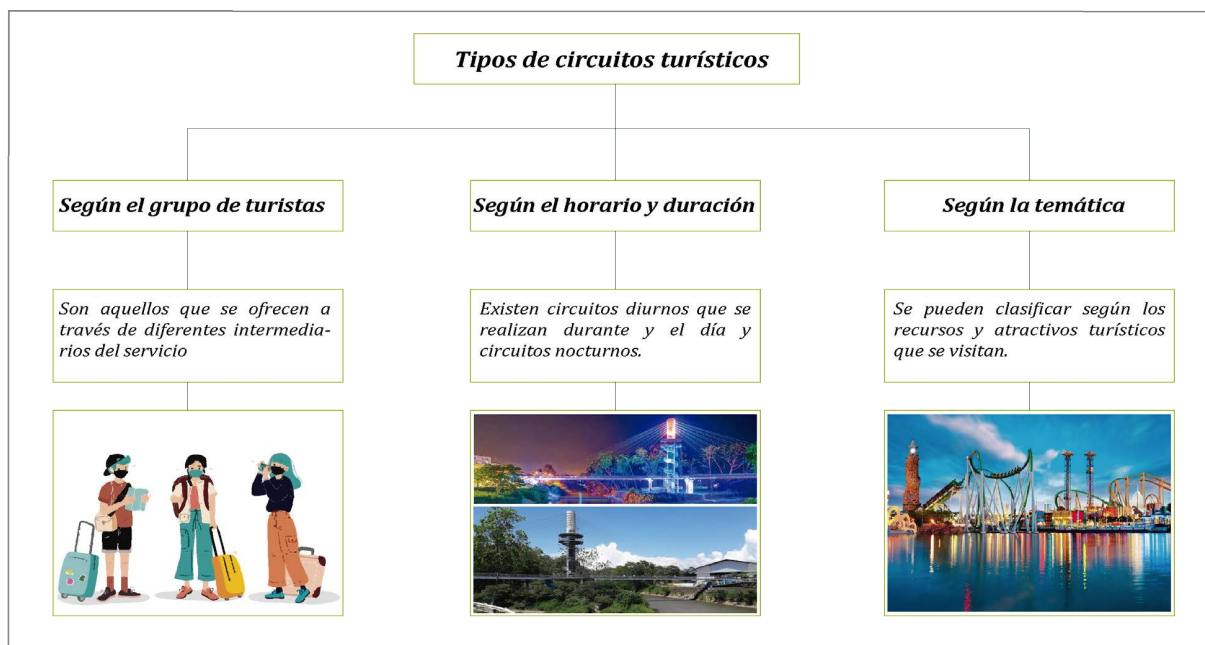


FIGURA 1.26: Tipos de circuito turístico. Fuente:Navarro (2015). Elaboración: Propia.

El trabajo de un tour operador o planificador en la elaboración de mapas turísticos

es una combinación de información obtenida previamente, tanto teórica como práctica, es decir, debe ser sintetizada a partir de las observaciones y experiencias adquiridas durante el tránsito a diferentes puntos. generará un mapa de ruta, pero tampoco los datos estadísticos recogidos, el coste estimado de cada ruta, paradas estratégicas y otros factores determinados con gran precisión. (Orduna, 2000). Después el diseñador debe entonces examinar diligentemente toda la información para poder resaltar o seleccionar los aspectos más importantes del diseño que se incluyen en cada paso que compone este proceso. De esta forma, definir o crear atractivos turísticos es el elemento más importante del espacio público y favorece la visita de propios y extraños.

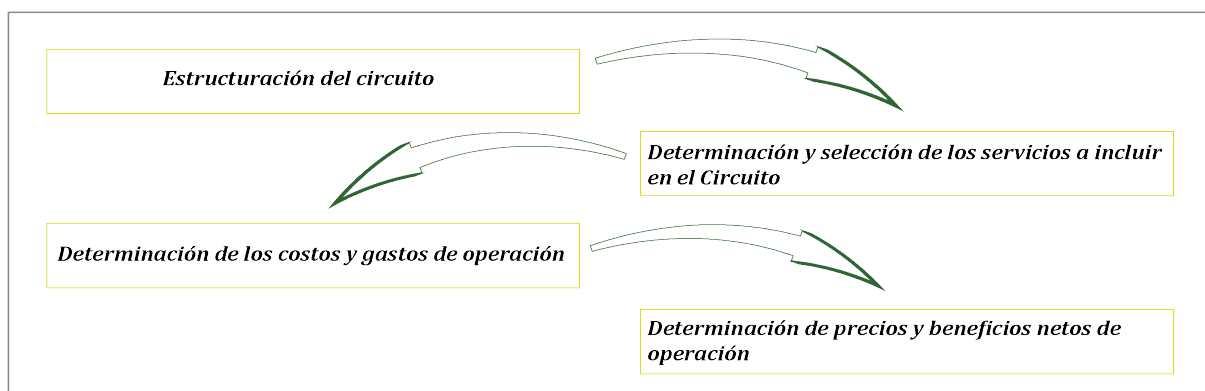


FIGURA 1.27: Fases para el diseño de un circuito turístico. Fuente:Orduna (2000). Elaboración: Propia.

### 1.6.2. Aporte de un circuito turístico en espacios públicos

El turismo se ha transformado en un factor significativo en el progreso socioeconómico de un país, ya que el desarrollo rural, endémico y regional es visto como una de las estrategias para impulsar la economía regional del país. Se apoya en la globalización, la descentralización paulatina de las políticas públicas y el rechazo del estado de bienestar. La función del estado del bienestar es proporcionar los servicios básicos para mejorar la calidad de vida de sus ciudadanos.

Los espacios públicos de calidad tienen un impacto positivo en el valor de los activos circundantes. Lo contrario también es cierto, y los espacios públicos mal administrados pueden afectar negativamente el valor de la tierra circundante. Las ciudades deben ver en los espacios públicos el motor de su desarrollo económico.

El espacio público de calidad es un espacio que incentiva las actividades de los residentes y turistas, contribuye al desarrollo del turismo local y dota a los espacios de valores estéticos, de entretenimiento, entretenimiento y deportivos y culturales. Además, son un escenario potencial para eventos. Los eventos públicos bien organizados que se llevan a cabo en lugares públicos pueden tener un impacto positivo en el entorno urbano y generar ingresos a través del consumo local. Las ciudades que construyen espacios públicos de buena calidad pueden ser eficaces para promover el

desarrollo económico y comercial al garantizar que el espacio público atraiga a las personas a un área. (Díez Santo et al., 2011).

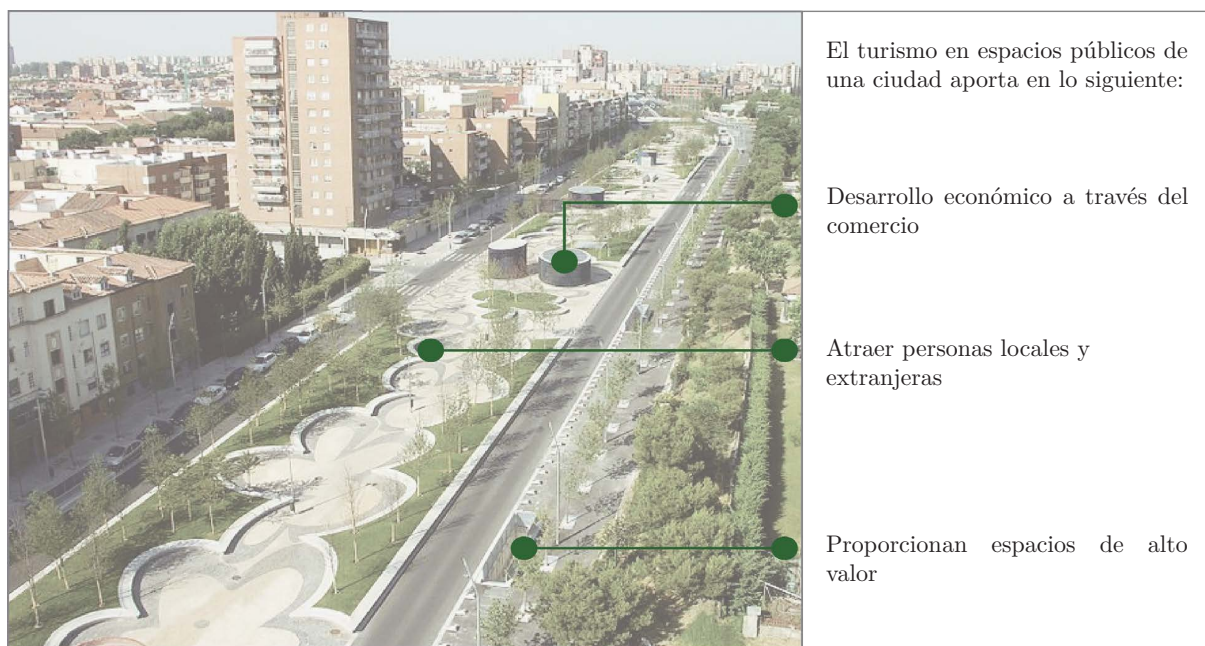


FIGURA 1.28: Aporte del turismo en espacios públicos. Fuente: Díez Santo et al. (2011). Elaboración: Propia.

### 1.6.3. Estrategias turísticas en espacios públicos

Los planes turísticos no se corresponden con los criterios de estancamiento que comúnmente se consideran y aplican siempre en cada región. Las características, procesos, métodos y, lo que es más importante, los objetivos de la planificación turística de cada espacio pueden ser muy diferentes. La planificación del turismo es un proceso continuo y flexible que requiere recomendaciones de planificación y políticas, pero debe ser lo suficientemente flexible para adaptarse a las condiciones cambiantes del destino. (Inskip, 1991).

La planificación estratégica debería ayudar a eliminar la incertidumbre del mercado en la industria del turismo y ajustar la oferta de productos turísticos en regiones, condados o gobiernos locales para satisfacer la demanda dinámica. Asimismo, un aspecto esencial de la proyección estratégica del turismo es la firme convicción de que es necesario involucrar en el proceso a la mayor cantidad posible de actores económicos y sociales. La planificación estratégica es esencialmente la participación y concertación de fuerzas económicas y sociales con capacidad de decisión e inversión para mejorar la viabilidad de los productos y la competitividad de los destinos turísticos. (Vera et al., 1997). Algunas estrategias para la planeación turística dentro de los espacios públicos, se pueden resumir en lo que se expone en la figura 1.29.

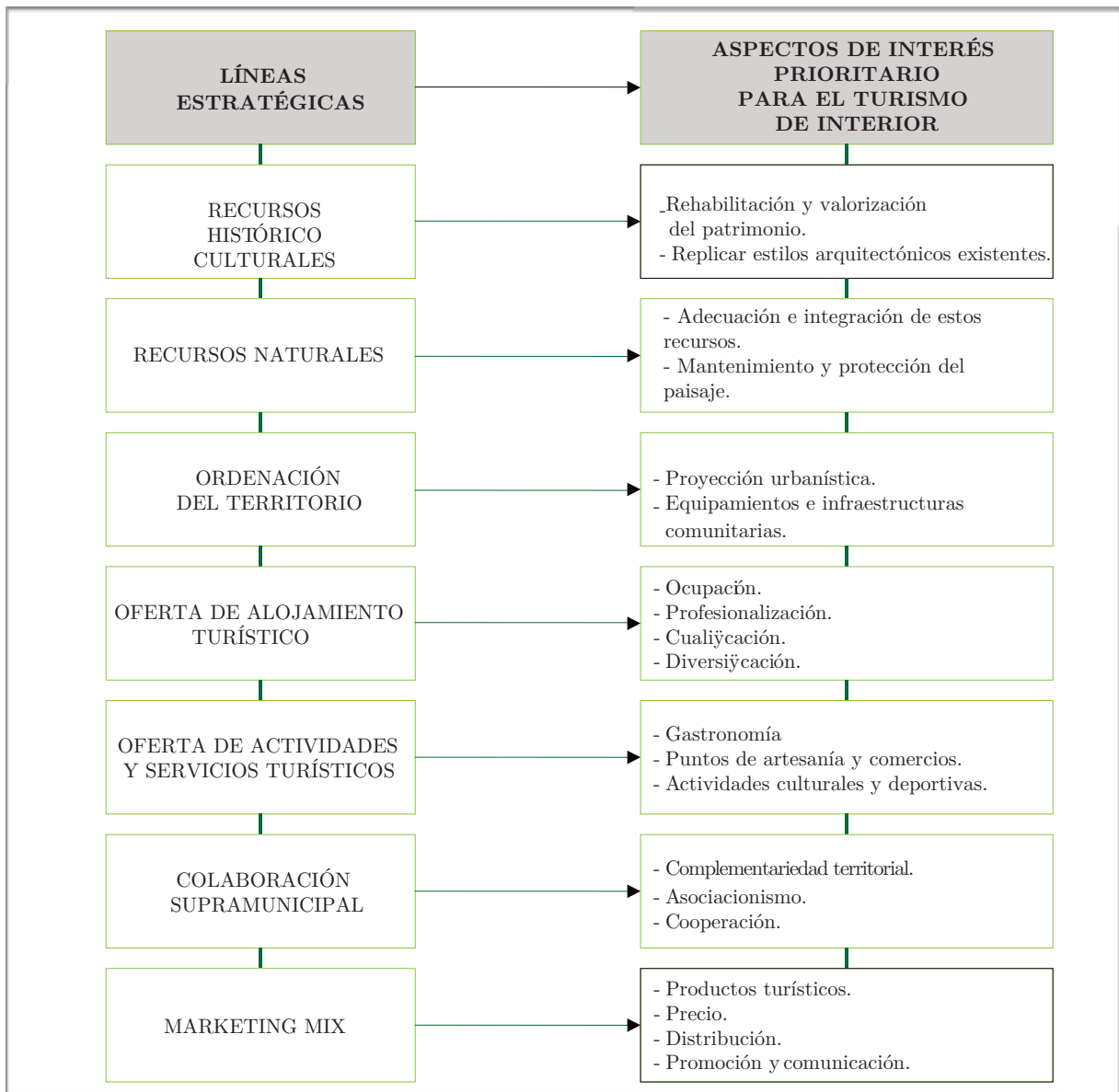


FIGURA 1.29: Estrategias turísticas. Fuente: Vera et al. (1997). Elaboración: Propia.

## 1.7. Matriz integradora de conocimientos del capítulo 1

A continuación, se presenta las siguientes matrices integradoras.

---

**MATRIZ INTEGRADORA DE CONOCIMIENTOS**

**REGENERACIÓN URBANA**

**OBJETIVO GENERAL**

La regeneración urbana tiene como objetivo conducir a la resolución de los problemas urbanos y lograr una mejora, perdurable en el tiempo, en ámbitos económicos, físicos, sociales y ambientales de un área que ha sido objeto de cambios u ofrece oportunidades de mejora.

**APORTE A LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA**

Como aporte a la propuesta arquitectónica se puede destacar algunas estrategias de regeneración urbana:

- Respetar la historia de cada lugar, el suelo existente y las tradiciones culturales del urbanismo.
- Reconvertir las calles de la ciudad en paseos, bulevares, jardines, terrazas y más. . Establecer unas normas de uso adecuadas y dotarlas de calidad estética espacial y formal favoreciendo las relaciones del espacios públicos en el sentido de pertenencia con el lugar.
- La consideración como espacios públicos y no como espacios vacíos.
- La utilización de áreas vacantes para entrelazar la trama urbana y establecer normas de uso adecuadas.
- Crear espacios públicos con características de visibilidad, seguridad, diversidad de espacios y iluminación.
- Expresar un sentido amplio y ambicioso de cultura.

---

**ESPACIOS PÚBLICOS**

**OBJETIVO GENERAL**

Son lugares en común dentro de una sociedad, en la que las personas ocupan y transitan de manera continua a lo largo de su vida cotidiana, además de ser diseñadas para distintos usos, dependiendo de la necesidad o funciones según las necesidades de los usuarios y mismos caracterizados por su accesibilidad.

**APORTE A LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA**

- Análisis desde la dimensión físico territorial y urbanística, jurídico - político, social, cultural y simbólica.
- Estudio de la percepción de los espacios públicos por parte de los ciudadanos, diferencia entre lo privado y lo colectivo.
- la implementación de espacios verdes, con la necesidad de relacionar al hombre-naturaleza, mediante conectores como los caminos peatonales.

<b>POLÍTICAS EN LOS ESPACIOS PÚBLICOS</b>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>APORTE A LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA</b>
<p>A un espacio público se le puede definir como un lugar accesible y utilizable por todos de manera gratuita. Sin embargo, para poder intervenir en estos espacios es necesario conocer ciertas políticas impuestas para el desarrollo de la ciudad. Su objetivo es los distintos beneficios sociales, ambientales y económicos para el desarrollo de las ciudades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· NTE INEN 2243, Vías de circulación peatonal.</li> <li>· NTE INEN 2309, Espacios de acceso, puertas.</li> <li>· NTE INEN 2854, Señalización para personas con discapacidad visual en espacios urbanos y en edificios con acceso al público.</li> <li>· NTE INEN 2244, Bordillos y pasamanos. Requisitos.</li> <li>· NTE INEN 2292, Estacionamientos y terminales. Requisitos.</li> <li>· NTE INEN 3029-1, Requisitos generales de seguridad y métodos de ensayo.</li> <li>· NTE INEN 2239, Accesibilidad de las personas al medio físico. Señalización. Requisitos y clasificación.</li> <li>· NTE INEN 2850, Requisitos de accesibilidad para la rotulación.</li> <li>· NTE INEN 2293, Zona sanitaria.</li> <li>· NTE INEN 2841, Gestión ambiental. Estandarización de colores para recipientes de depósito y almacenamiento temporal de residuos sólidos. Requisitos.</li> <li>· NTE INEN 2496, Tapas para uso en pozos y redes subterráneas. Rejillas de alcantarillado. Requisitos e inspección.</li> <li>· NTE INEN 2568, Tableros, gabinetes, cajas de paso, cajas de alumbrado, racks y accesorios de rack. Requisitos.</li> <li>· NTE INEN 1126, Ventilación natural de edificios. Requisitos.</li> <li>· CPE INEN 16-3, Código de práctica para señalización de vías. Parte 3. Señales de vías. Requisitos.</li> </ul>

---

**ARQUITECTURA LÚDICA**

**OBJETIVO GENERAL**

**APORTE A LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA**

La arquitectura lúdica está enfocada a la relación entre espacio-juego-aprendizaje, en el que los individuos pueden relacionarse a través de distintas percepciones visuales y físicas que brindarán estos espacios diseñados, teniendo en consideración aspectos de seguridad, funcionalidad, recreación y aprendizaje.

- Aportará con el fortalecimiento, evolución y concepción de conocimientos ancestrales, mediante actividades como el juego, con la finalidad de aportar al desarrollo de la sociedad.
- Generará núcleos de acción social dentro del espacio urbano, permitiendo la construcción de la cultura, distracción y sobre todo el disfrute de la ciudadanía.
- Aporta a la creación de un ámbito de encuentros y pasajes, dentro de un área inscrita siendo un escenario de múltiples miradas y percepciones además de que los ciudadanos tengan sentido de apropiación del espacio.

---

**CIRCUITOS TURÍSTICOS**

**OBJETIVO GENERAL**

**APORTE A LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA**

Un circuito turístico es una serie de espacios territoriales que forman una misma oferta de bienes y servicios turísticos. Su propósito es crear atractivos turísticos de manera que utilicen y promuevan recursos subutilizados y generen beneficios socioeconómicos para la comunidad.

Los espacios públicos de alta calidad promueven el turismo local proporcionando espacios de alto valor estético, lúdico, deportivo y cultural con actividades para ciudadanos y turistas, lo cual presenta las siguientes estrategias:

**Recursos histórico y culturales**

-Reparar y fortalecer el patrimonio cultural.

-Interpretar el patrimonio a través de nuevas obras arquitectónicas

**Prestación de actividades y servicios turísticos.**

-Gastronomía y comercio

-Implementar puntos de artesanías

-Actividades culturales y deportivas.

**Recursos naturales**

-Protección del paisaje.

-Gestión de reservas naturales

- 
- Tener una adecuación y mejoría para estos recursos, es decir, tener un ordenamiento del territorio.
  - Planeamiento urbanístico.
  - implementar infraestructuras y equipamientos comunitarios.
- 

Tabla 1.2: Matriz integradora de conocimientos del capítulo 1. Fuente y Elaboración: Propia.

## Análisis de Casos Análogos

### 2.1. Metodología de análisis de casos de estudio

Para el análisis de referentes locales e internacionales se aplica la siguiente metodología aprendida en octavo ciclo de la carrera en la materia de proyectos VIII, esta consiste en analizar, criticar y documentar tres puntos en específico de cada referente arquitectónico:

- **Pensamiento:** En este apartado se analizará los siguientes puntos:
  - ¿Como se genera el encargo?
  - El cliente (la necesidad y la imposición).
  - La idea creativa del diseñador o grupo de diseñadores.
  - Colaboradores del proyecto.
  - Estudio y formación previa para resolver el proyecto.
  - Contexto político y económico en el que se desenvuelve el encargo.
- **Obra:** En este apartado se analizará los siguientes puntos:
  - Objetivos del proyecto.
  - Descripción del proyecto.
  - Análisis de emplazamiento.
  - Análisis del contexto.
  - Análisis y descripción de plantas arquitectónicas.
  - Análisis y descripción de elevaciones.
  - Análisis y descripción de secciones.
  - Análisis y descripción de su materialidad.
  - Análisis y descripción de su mobiliario.
  - Aspectos funcionales (distribución, circulación, barreras arquitectónicas, servicios).

- Aspectos tecnológicos.
- Aspectos formales (estudios de la forma).
- Criterios Lúdicos.
- Técnicas constructivas.
- **Realidad:** En este apartado se analizará los siguientes puntos:
  - ¿Cómo se encuentra funcionando la obra en la actualidad?
  - El proyecto cumple las necesidades establecidas.
  - Se respetó la idea del diseñador o proyectista.

### 2.1.1. Referente Arquitectónico 1: “Pegasus Trail” (Sendero Pegaso)



FIGURA 2.1: Proyecto Arquitectónico Urbano “Pegasus trail”. Fuente: [100architects \(2021\)](#). Elaboración: Propia.

#### Pensamiento

¿Como se genera el encargo?

El encargo se genera con el objetivo de crear espacios de ocio en la ciudad de Chongqing, ya que, con la construcción de edificios y rascacielos, estos espacios no han tenido lugar alguno en los barrios.

### El cliente (la necesidad y la imposición)

El cliente de este proyecto fue Dongyuan Properties Group, quienes forman una compañía de bienes raíces y buscan generar espacios públicos a nivel de barrio, dando vida a lugares abandonados y aprovechándolos, de manera que buscan profesionales que los regeneren a través de nuevos proyectos accesibles para todas las personas [100architects \(2021\)](#).

### La idea creativa del diseñador o grupo de diseñadores.

El diseño de este parque multifuncional, el nombre Pegasus, se inspiró en el deporte ecuestre, donde los caballos juegan un papel central en temas como disfraces y espectáculos de danza. El mítico caballo alado deja un mágico camino amarillo y serpentea precisamente alrededor de una pequeña plaza circular que actúa como lugar de entretenimiento y socialización. Ver imagen 2.2.



FIGURA 2.2: Pegasus trail (Idea Creativa del diseñador). Fuente:[100architects \(2021\)](#) .Elaboración: Propia.

### Colaboradores del proyecto.

Diseño:100 Architects (Shanghai) Equipo de diseño: Marcial Jesús, Javier González, Keith Gong, Mónica Páez, Cosima Jiang, Lara Broglio, Ponyo Zhao, Yuntong Liu,

Hayley Huang, Jango Zhang y Elena Michelutti.

Equipo de gestión del proyecto: Nicholas Lv, Jenny Fan y Eva Jiang.

### **Estudio y formación previa para resolver el proyecto.**

Este proyecto pretende convertirse en un nuevo tipo de espacio público, un “juguete de ciudad para la ciudad”. De acuerdo con la creencia del estudio de que “los juegos no son solo para niños”, 100architects diseñó paisajes urbanos para la ciudad y todos sus residentes, independientemente de su edad.

### **Contexto político y económico en el que se desenvuelve el encargo.**

Desde 1990, ha habido un resurgimiento significativo en muchas ciudades de China. Bajo la influencia de la remodelación de las urbes por parte del gobierno, los rascacielos se están edificando ligeramente en las principales ciudades para atraer a la clase media acomodada, lo que lleva a una multitud de cambios y cambios en la fuerza laboral. Este proceso se llama "gentrificación". A medida que las ciudades y los vecindarios se vuelven más opulentos para satisfacer los gustos de la clase media y promover el crecimiento económico, se adquieren recursos de suelo urbano para aumentar el potencial comercial, dejando poco espacio para la vida urbana en la calle. (Chahrour, 2021).

## **Obra**

### **Objetivos del proyecto.**

El objetivo principal de este modelo es despertar un gran interés público en un lugar a través de un fuerte impacto visual, a menudo de carácter permanente, que contribuye al bienestar público y crea atractivo. Las pistas urbanas pueden estimular la motivación humana vital y estimular la actividad.

### **Descripción del proyecto.**

Sendero Pegaso (The Pegasus Trail) es un nuevo hito en el modelo de intervención pública de la ciudad implementado por 100 arquitectos en el dominio público. En esta ocasión sigue creciendo la intervención a nivel de condado en un área de 3600 m<sup>2</sup>, la tercera ciudad más grande de China y una de las metrópolis de mayor crecimiento en China en la última década, aterriza en Chongqing.

### **Análisis de emplazamiento.**

El principal sentido de emplazamiento del proyecto y distribución de espacios principales, se desarrolla en base a su forma orgánica y su conexión que se crea entre una zona comercial y zona de residencia, a pesar de que el proyecto sea colorido, trata de integrarse al contexto inmediato mediante el uso de vegetación y zonas ajardinadas. Ver figura 2.3

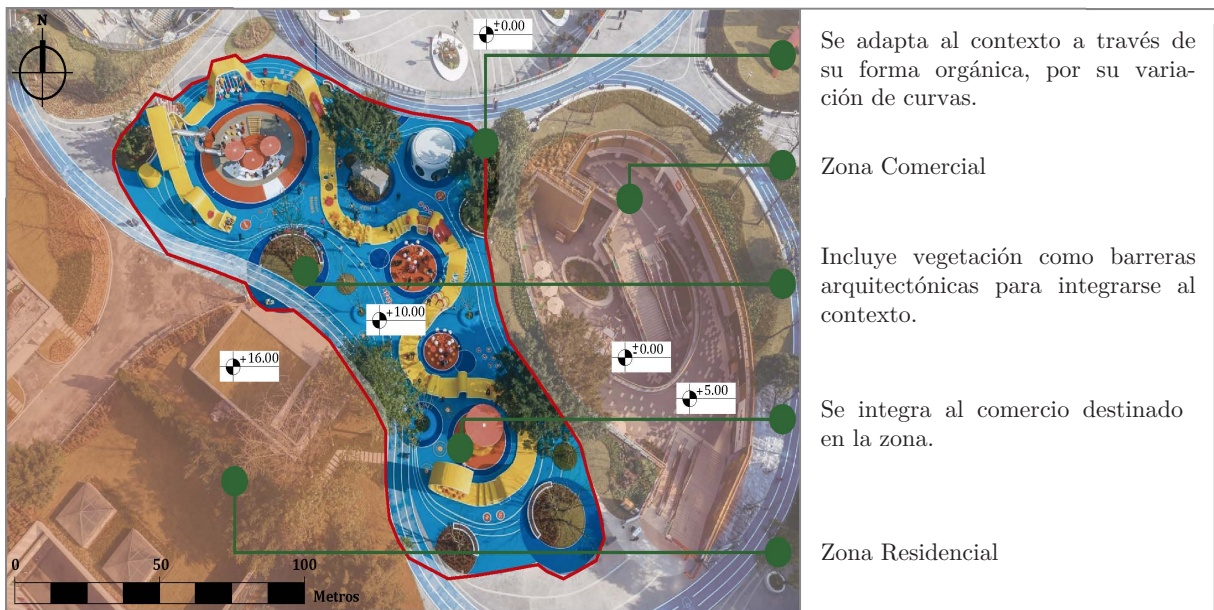


FIGURA 2.3: Análisis de emplazamiento. Fuente: 100architects (2021).Elaboración: Propia.

**Análisis del contexto.**

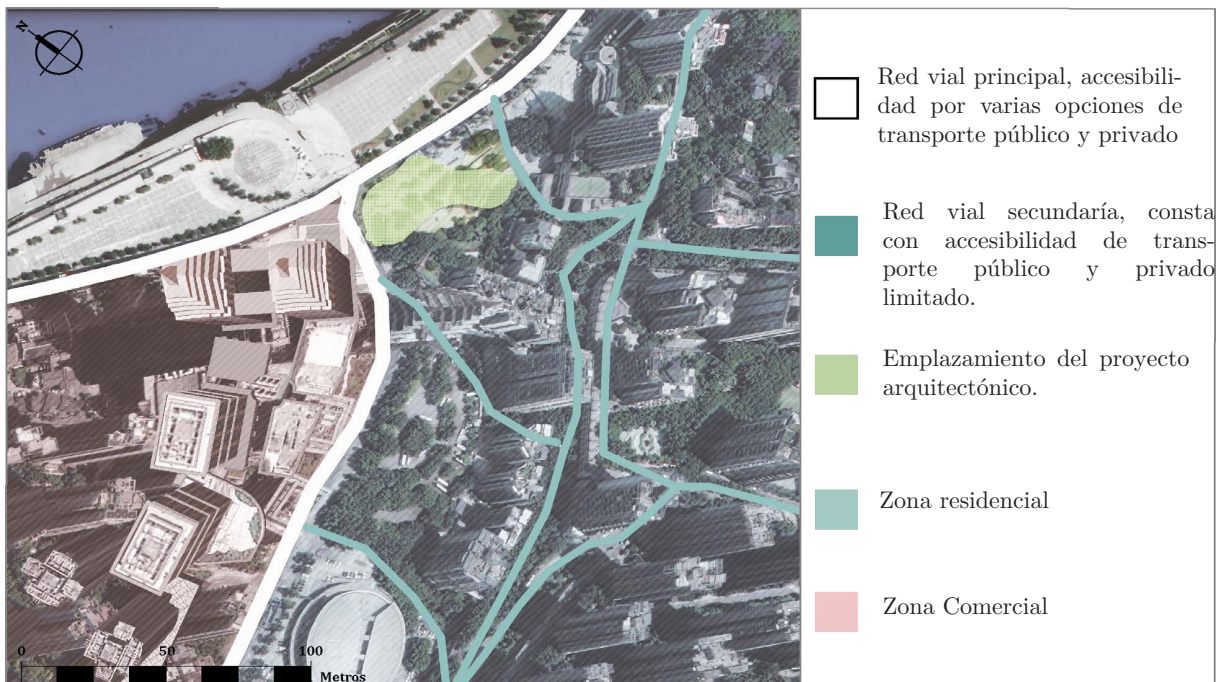


FIGURA 2.4: Análisis del contexto inmediato del proyecto. Fuente: .Elaboración: Propia.

Este proyecto se ubica en el centro urbano de la ciudad de Chongquin, por lo cual cuenta con todos los servicios básicos para su funcionamiento, ya se red de alcantarillado, agua potable, luz eléctrica, etc. Además, se encuentra junto a la calle lo cual es de fácil

accesibilidad para todo usuario mediante transporte público, privado y de forma peatonal. Ver imagen 2.4.

Este tipo de intervención de mediana envergadura se desarrolla en el dominio público de la ciudad, incluyendo la modificación de partes del barrio. Los tipos de intervenciones muy grandes y bien conocidos afectan no solo el entorno urbano inmediato, sino también la dinámica de las ciudades en todo el condado, los hitos urbanos y las interacciones sociales en vecindarios específicos. Será una atracción local. (Chahrour, 2021).

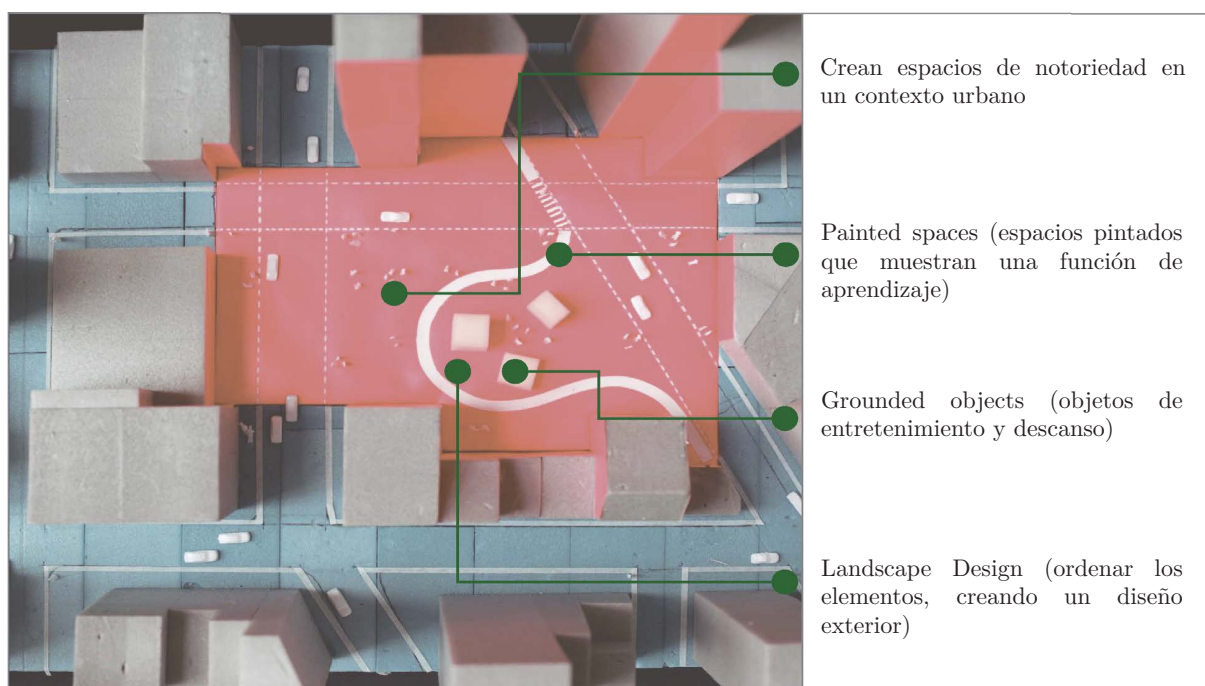


FIGURA 2.5: Esquema para la intervención en el contexto arquitectónico. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia.

En la mayoría de los casos, este modelo combina diversas intervenciones como Painted Scapes y Grounded Objects, intercediendo el entorno urbano existente casi a través del Landscape Design, creando un espacio de descanso, entretenimiento, diversión y placer general, etc. para catalizar las principales interacciones sociales en toda la región. Ver imagen 2.5.

### **Análisis y descripción de plantas arquitectónicas.**

La planta arquitectónica está compuesta por figuras orgánicas, como la idea creativa del diseño está basada en los juegos ecuestres, se puede observar que el componente principal de la planta arquitectónica se fundamenta en un camino desafiante con impedimentos que los consumidores deben superar con éxito, convirtiendo el paisaje del juego en un "camino de juego". Diseñado como un curso divertido con actividades desafiantes a lo largo de una cinta amarilla, ayuda a las personas valientes a desarrollar y desafiar sus habilidades físicas y cognitivas. (Chahrour, 2021). Ver figura 2.6

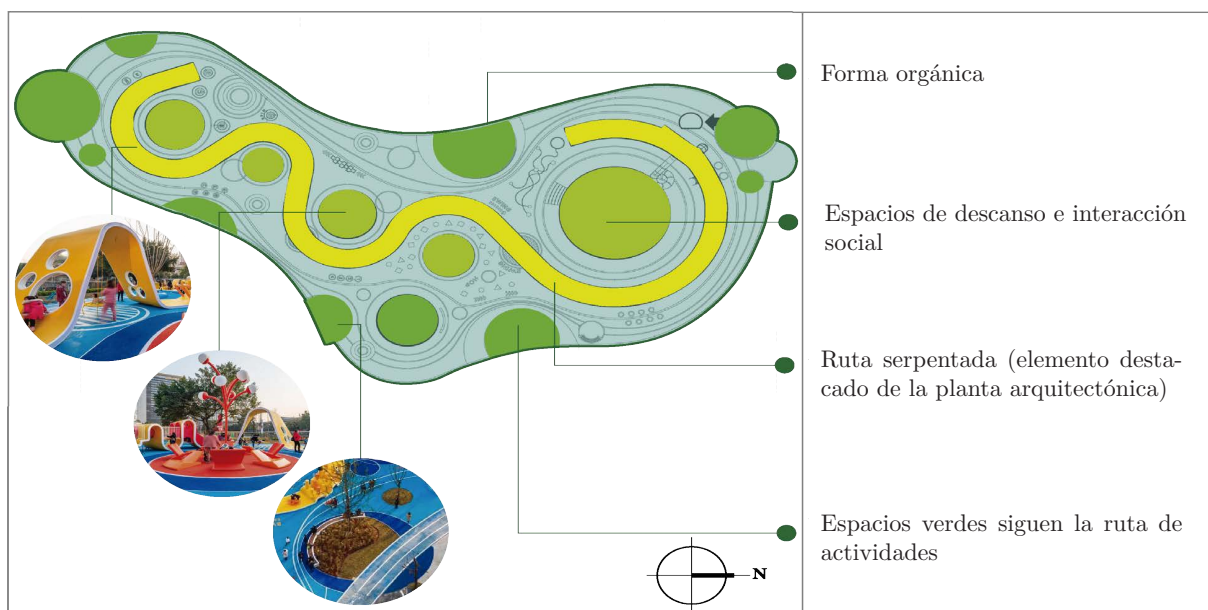


FIGURA 2.6: Esquema de planta arquitectónica. Fuente: [100architects \(2021\)](#).Elaboración: Propia.

Todos los componentes lúdicos de Play Route han sido cuidadosamente estudiados y diseñados para crear un circuito secuencial de eventos, compuesto por actividades desafiantes que se ejecutarán una tras otra de manera lineal. Ver figura 2.7 y 2.8

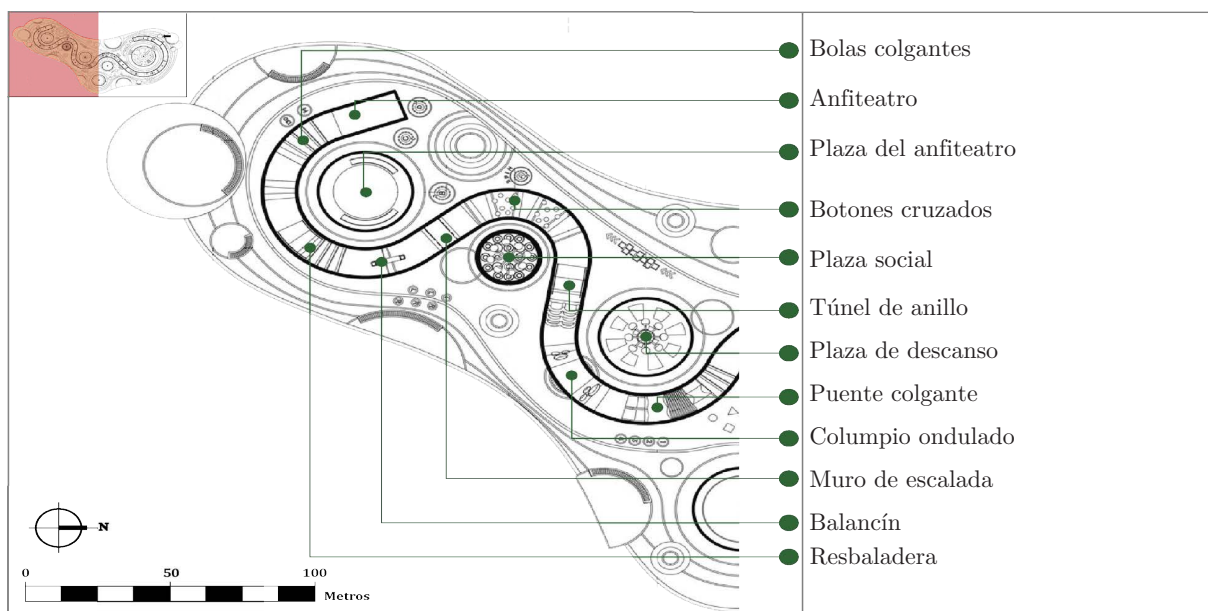


FIGURA 2.7: Componentes de la planta arquitectónica. Fuente: [100architects \(2021\)](#).Elaboración: Propia.

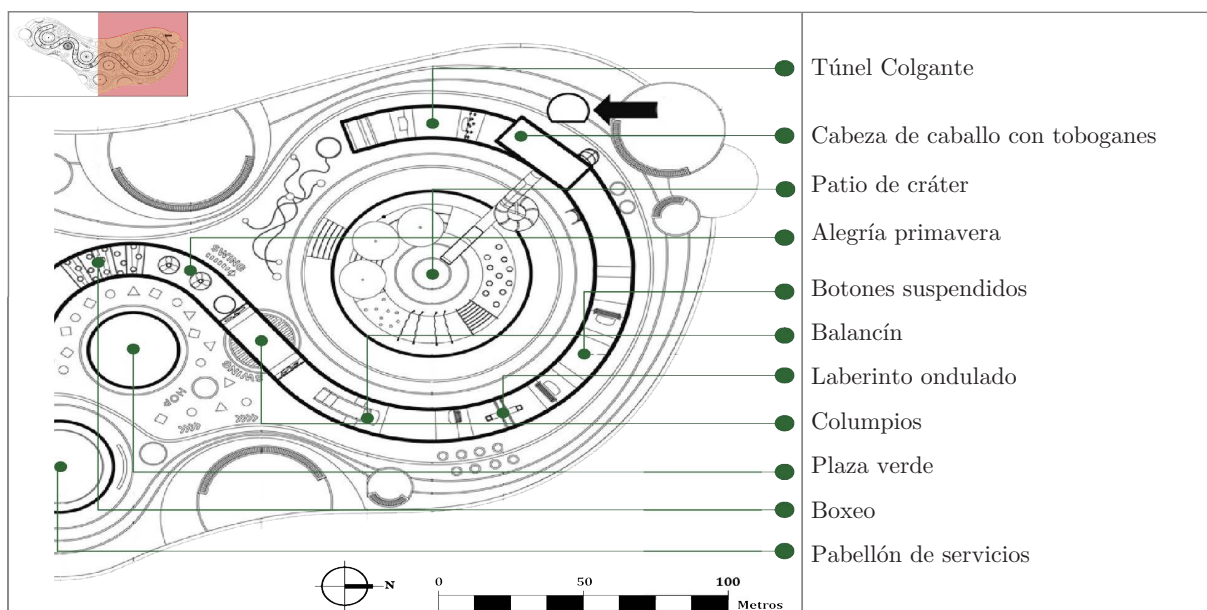


FIGURA 2.8: Componentes de la planta arquitectónica. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de elevaciones.

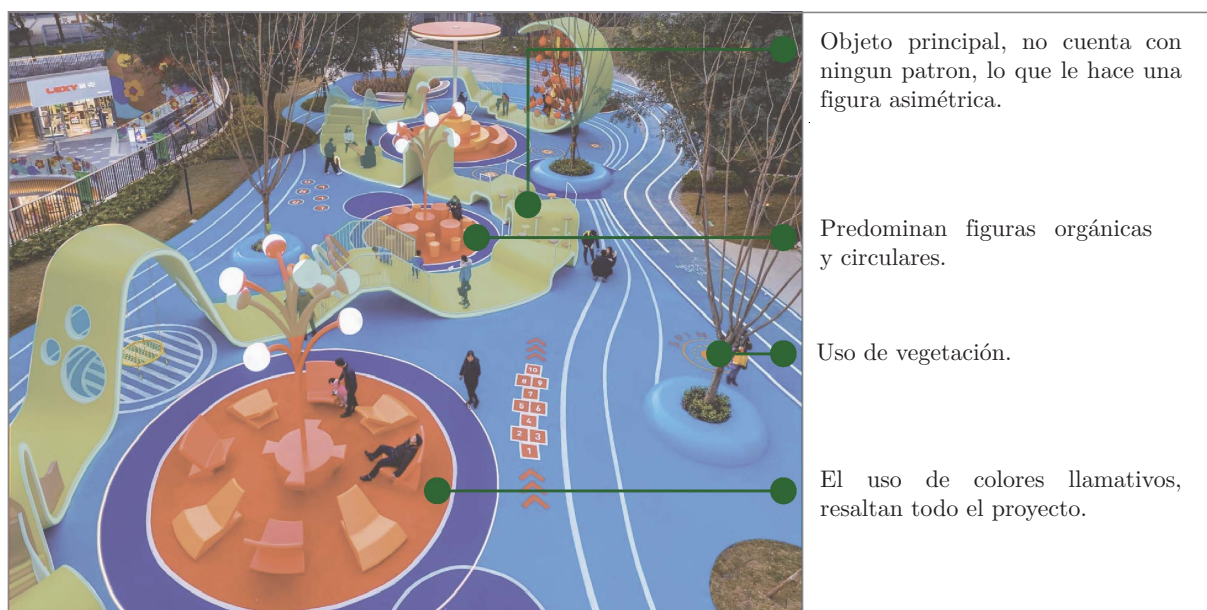


FIGURA 2.9: Análisis de Elevación. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia.

Todo el proyecto actúa como una atracción de la ciudad, mezclándose con el paisaje urbano, desdibujando los límites entre el parque infantil y el contexto urbano circundante, mientras que al mismo tiempo se expresa como un equipamiento de juego abierto y accesible para todos. En sus elevaciones se muestra que las formas orgánicas y circulares destacan en todo el proyecto, además, el uso de la vegetación sirve como

barrera arquitectónica para integrarse al contexto, los colores llamativos hacen un contraste sutil con el entorno (Chahrouh, 2021). No tiene un patrón definido en sus elevaciones, lo que hace que sus formas sean totalmente asimétricas. El tipo de escala que maneja el proyecto con respecto al humano, es normal ya que su altura no sobrepasa los 4,50 m. Ver imagen 2.9.

### Análisis y descripción de secciones.

En las secciones se puede observar que la ruta del Juego se ha dividido en diferentes componentes con distintas complejidades para varios grupos de edades de los niños. De esta forma, tenemos un nivel más fácil de complejidad en componentes lúdicos para niños de 3 a 6 años en la cola del caballo, y aumenta gradualmente a medida que se acerca a la cabeza del caballo, presentando mayores desafíos para los niños de 6 a 14 años (100architects, 2021). Ver imagen 2.10.

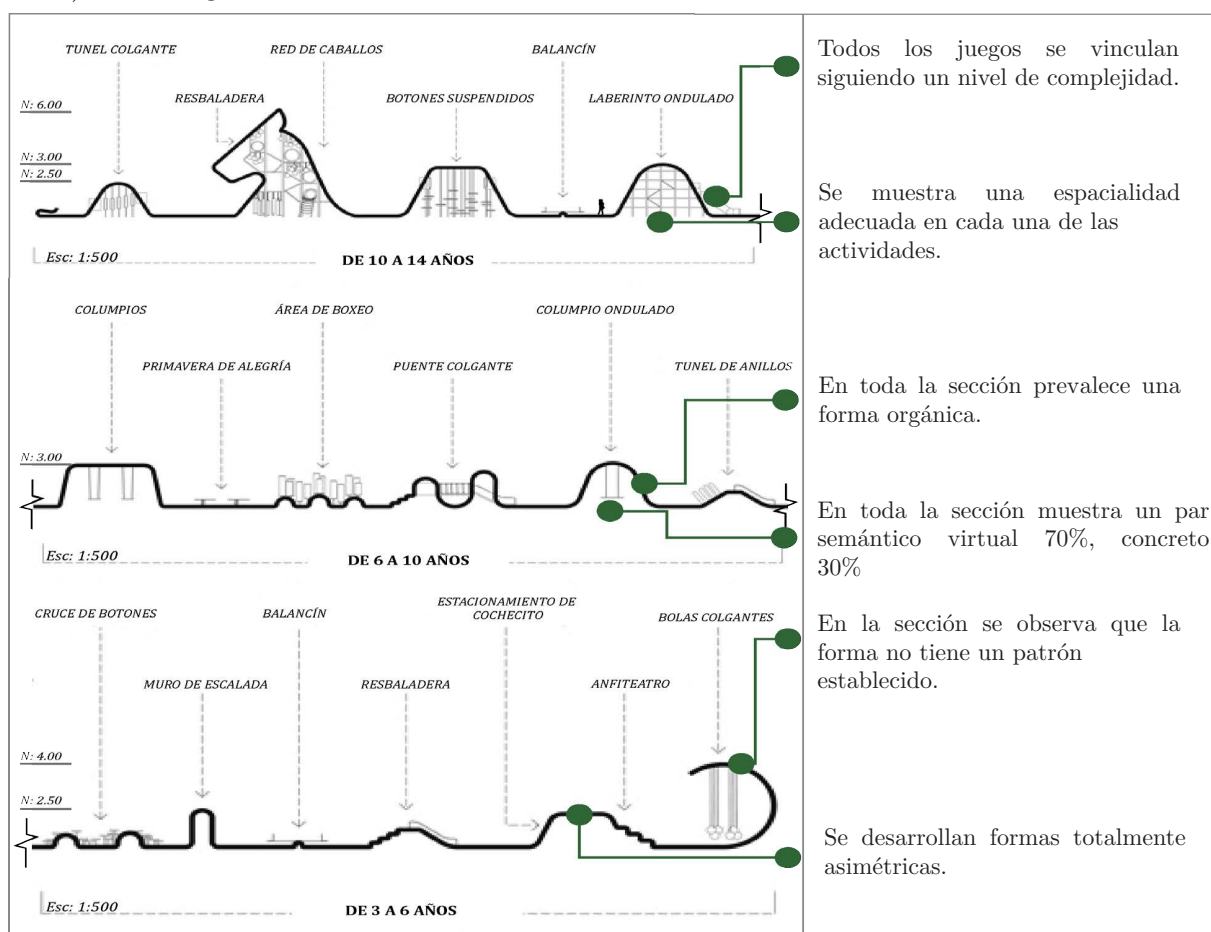


FIGURA 2.10: Análisis de secciones. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de su materialidad.

En cuanto, a la materialidad de todo el proyecto, está resuelto sobre un suelo de hormigón, el cual está recubierto por EPDM que es un material compuesto de Etileno, Propileno y Dieno de alta calidad, La principal ventaja de la utilización de este material es la alta resistencia que tiene frente a las inclemencias meteorológicas. Resiste perfectamente

al aire libre y puede soportar durante años los efectos del sol o el vapor de agua, además, absorbe impactos durante el juego (100architects, 2021).

Los juegos y mobiliario urbano están compuestos por acero inoxidable grueso con acabados de pintura de carbono blanco y a su vez acabado de plástico en algunas partes. Así mismo, las lámparas están recubiertas por un tablero acrílico transparente en la parte de las bombillas. En la base principal de los juegos y objetos urbanos están compuestos de igual manera por EPDM, pero con un marco de metal que lo rodea. Ver imagen 2.11. y 2.12.

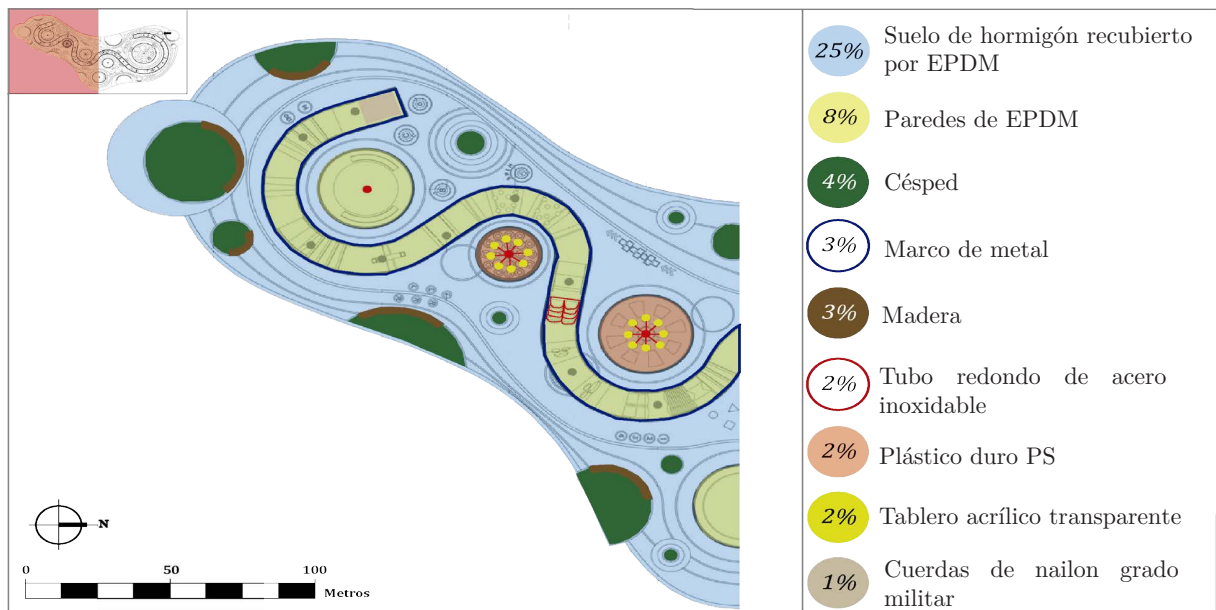


FIGURA 2.11: Análisis de materialidad. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia.

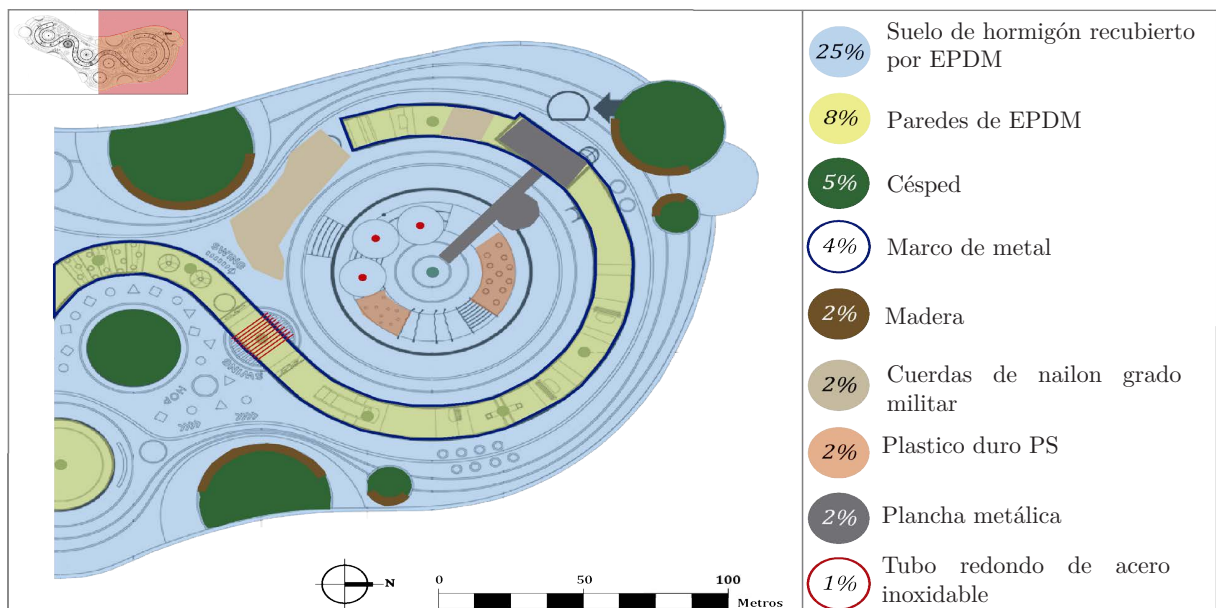


FIGURA 2.12: Análisis de materialidad. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de su mobiliario.

En el proyecto se destaca el uso de tres mobiliarios urbanos, en la plaza del anfiteatro, plaza social y plaza de descanso. Al igual que todo el proyecto estos tienen formas orgánicas y circulares. El anfiteatro es un espacio de salón parcialmente cubierto por una gran característica de sombra, que protege el espacio de abajo de la lluvia y el exceso de sol, tiene una altura de 4,50m. La plaza social cuenta con mesas en las que se pueden servir alimentos o simplemente conversar, por último, la plaza de descanso es un solo mobiliario que cuenta muebles de plástico en los que se puede relajar y descansar. Todos estos mobiliarios cuentan con una estructura de acero inoxidable resistente a la intemperie (100architects, 2021).

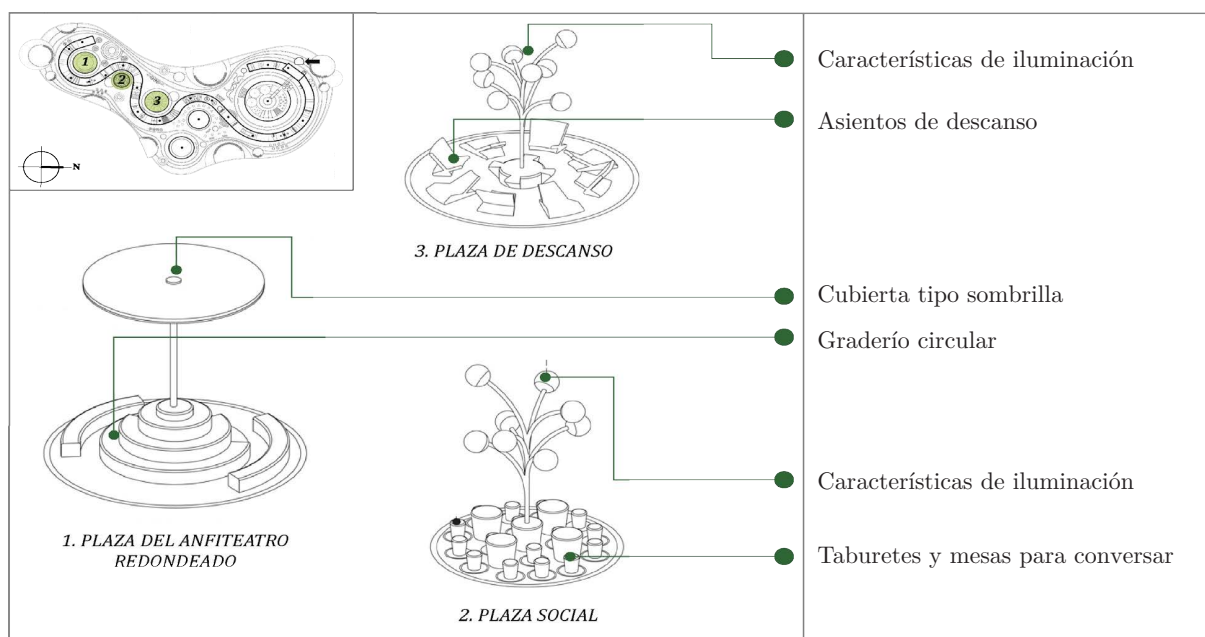


FIGURA 2.13: Análisis de materialidad. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia.

### Aspectos funcionales (distribución, circulación, barreras arquitectónicas, servicios)

El Proyecto se distribuye en una forma orgánica la cual conecta una zona residencial y comercial de la ciudad, cuenta con cinta que serpentea alrededor de 3 mini plazas circulares que albergan diferentes tipologías de mobiliario urbano para el descanso. Mientras que la cinta representa el juego y la acción de los niños, las plazas circulares representan el descanso y los espacios tranquilos para padres y adultos (100architects, 2021).

La circulación sigue la forma curva y orgánica de todo el proyecto, a pesar de su forma, es una circulación directa, ya que a partir de los cuatro accesos que se identifican estos los direccionan directamente a la zona de actividades o simplemente a las áreas de descanso. Además, cuenta con un área de servicios en la cual se encuentra una batería sanitaria, accesible para todas las personas. Ver imagen 2.41.

En cuanto a las barreras arquitectónicas, está la implementación de la vegetación ya

que esta minimiza el ruido de los vehículos que circulan por la parte frontal del proyecto, y a su vez el uso de este recurso natural ayuda a que todo el proyecto urbano se integre al contexto (100architects, 2021).

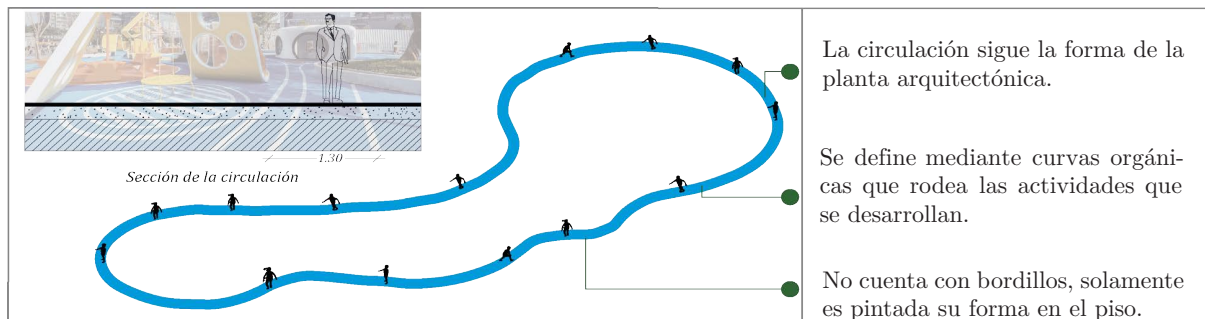


FIGURA 2.14: Análisis de circulación. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia.

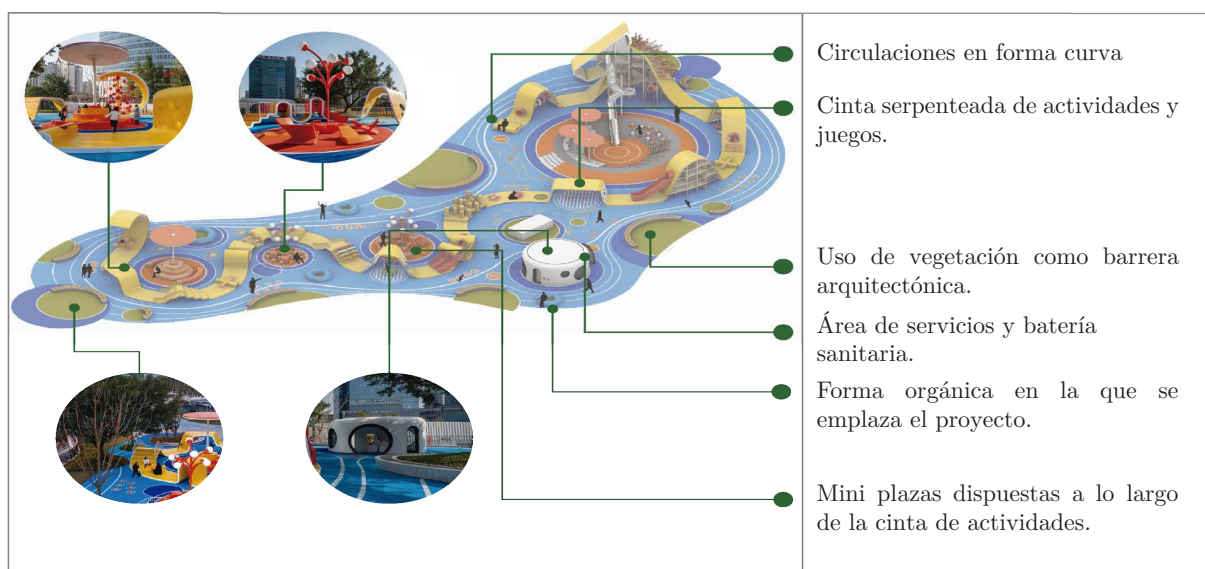


FIGURA 2.15: Análisis funcional. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia.

### Aspectos tecnológicos.

En cuanto a aspectos tecnológicos toda la superficie del proyecto esta recubierta por EPDM ya que tiene un alto componente elástico, así como amortiguador y antideslizante, gracias a su capacidad de absorber elongaciones puede resistir las vibraciones y caídas de los niños mientras juegan. Además, tiene gran resistencia. Su expectativa de vida es de unos 50 años aproximadamente, resiste la degradación causada por el ozono y los rayos UV. También se resalta su aguante ante la oxidación y ante la acción de diferentes agentes climatológicos y es un material totalmente reciclable que está libre de compuestos de cloro y halógenos altamente contaminantes (100architects, 2021).

En cuanto a su iluminación, implementa sensores de proximidad lo cual permite que en la noche el tipo de luz sea constante, pero al momento de detectar movimiento esta suba unos tonos más y haya mayor luminosidad. Por último, el proyecto integra cámaras de

vigilancia, lo cual permite que la seguridad del espacio público sea un aspecto de interés ya que es un lugar frecuentado por niños. Además, inciden favorablemente en la percepción de seguridad pública y contribuyen en la disminución del índice de criminalidad. También sostienen que proporcionan mejores herramientas en materia de persecución penal y fortalecen la gestión de la policía.

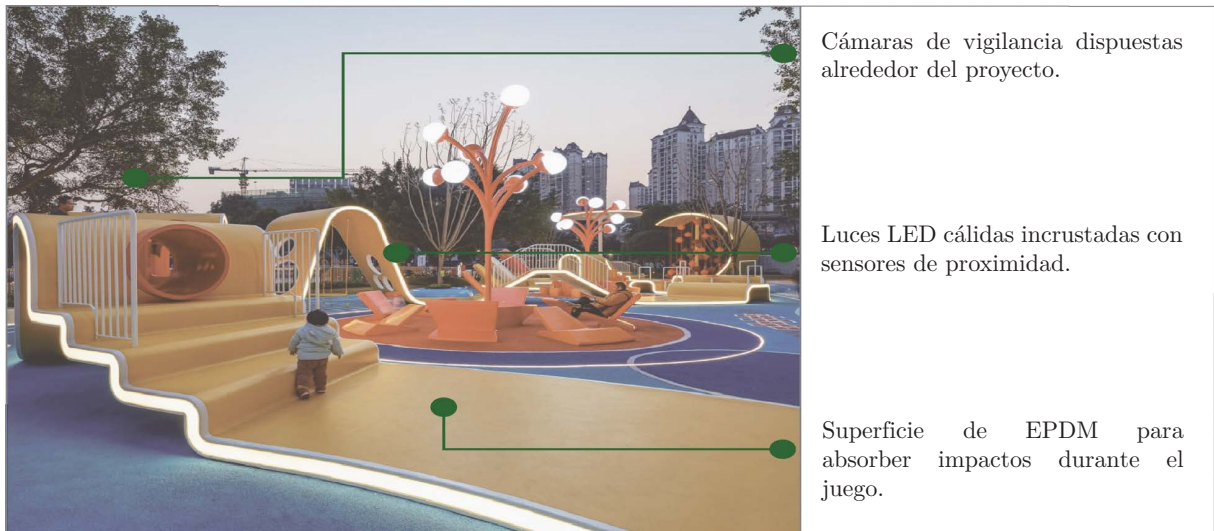


FIGURA 2.16: Análisis tecnológico. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia.

### Aspectos formales (estudios de la forma)

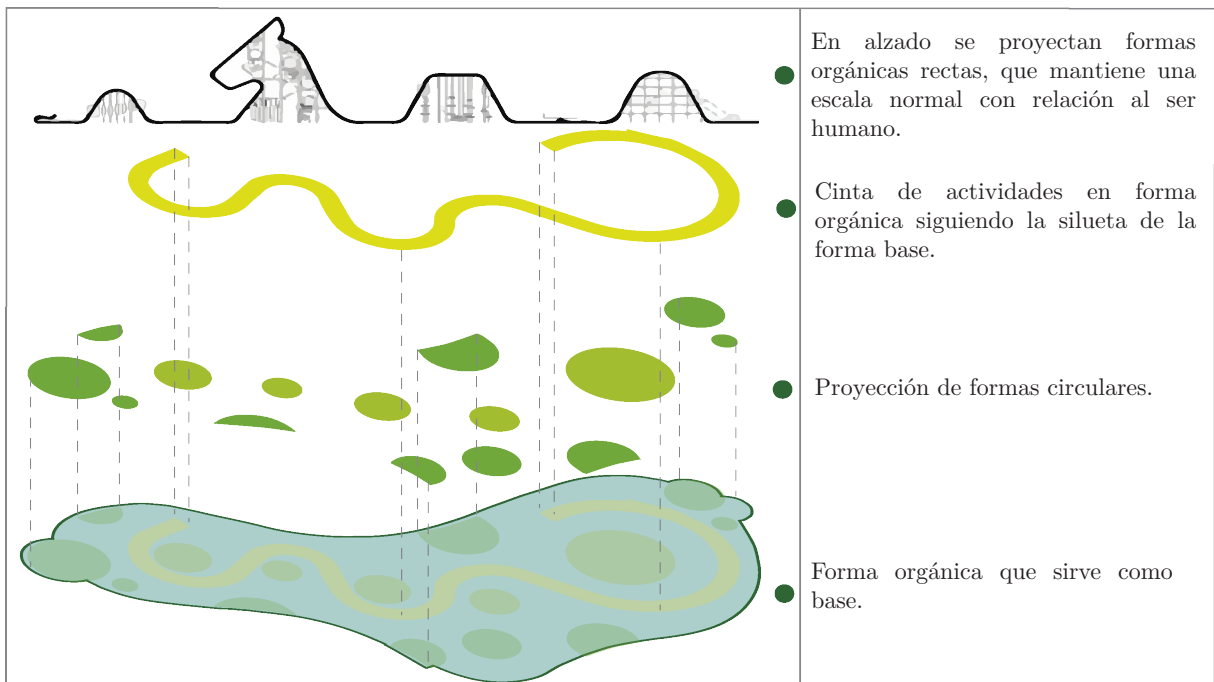


FIGURA 2.17: Análisis formal. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia.

El proyecto se asienta sobre una figura base que tiene una forma orgánica, así mismo encima de esta se encuentran formas circulares, las cuales dan vida a espacios para jardines y zonas de descanso o mini plazas. En el medio se localiza la cinta de actividades o juegos la cual sigue la forma orgánica curva de la figura base, esta está colocada de forma serpenteada, ya que simula el recorrido de un caballo en los juegos ecuestres, es por eso que en alzado se observa altos y bajos que aparentan los saltos del caballo frente a sus obstáculos.

### Criterios Lúdicos

Este proyecto cuenta con distintos elementos lúdicos ya que está pensado desde su idea rectora como un espacio de juego, aprendizaje y descanso. A continuación, se describen los parámetros de arquitectura lúdica utilizada en el proyecto:

<b>OPERACIÓN DE DISEÑO</b>	
<b>Ritmo y Dinamismo</b>	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>ELEMENTOS</b>
Estructura, parámetros o retícula compositiva que genera un movimiento y versatilidad.	Irregularidades en las aberturas, niveles inesperados de cambio, asimetría, diferencias de altura, fractales de fachada y mobiliario, cambios en la textura de pisos y paredes, cambios en la geometría.
<b>Libertad y osadía</b>	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>ELEMENTOS</b>
Soltura espacial, efecto de actividad y placer visual, ausencia de barreras psicológicas y físicas.	Ambientes amplios sin obstáculos, volados inquietantes, conexión al entorno natural.
<b>Atípico o extravagante</b>	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>ELEMENTOS</b>
Efecto visual de ícono, variación, contraste y sorpresa espacial, monumentalidad, impacto, rechazo o afinidad.	Analogías geométricas locales, acabado con materiales modernos, atención al detalle, geometrías no convencionales.
<b>Contraste y dualidad</b>	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>ELEMENTOS</b>
Variabilidad en cambios formales y visuales, choque de desigualdad entre elementos.	Uso de colores asimiles o complementarios en texturas.

Tabla 2.1: Criterios lúdicos. Fuente: [Molina \(2019\)](#). Elaboración: Propia.

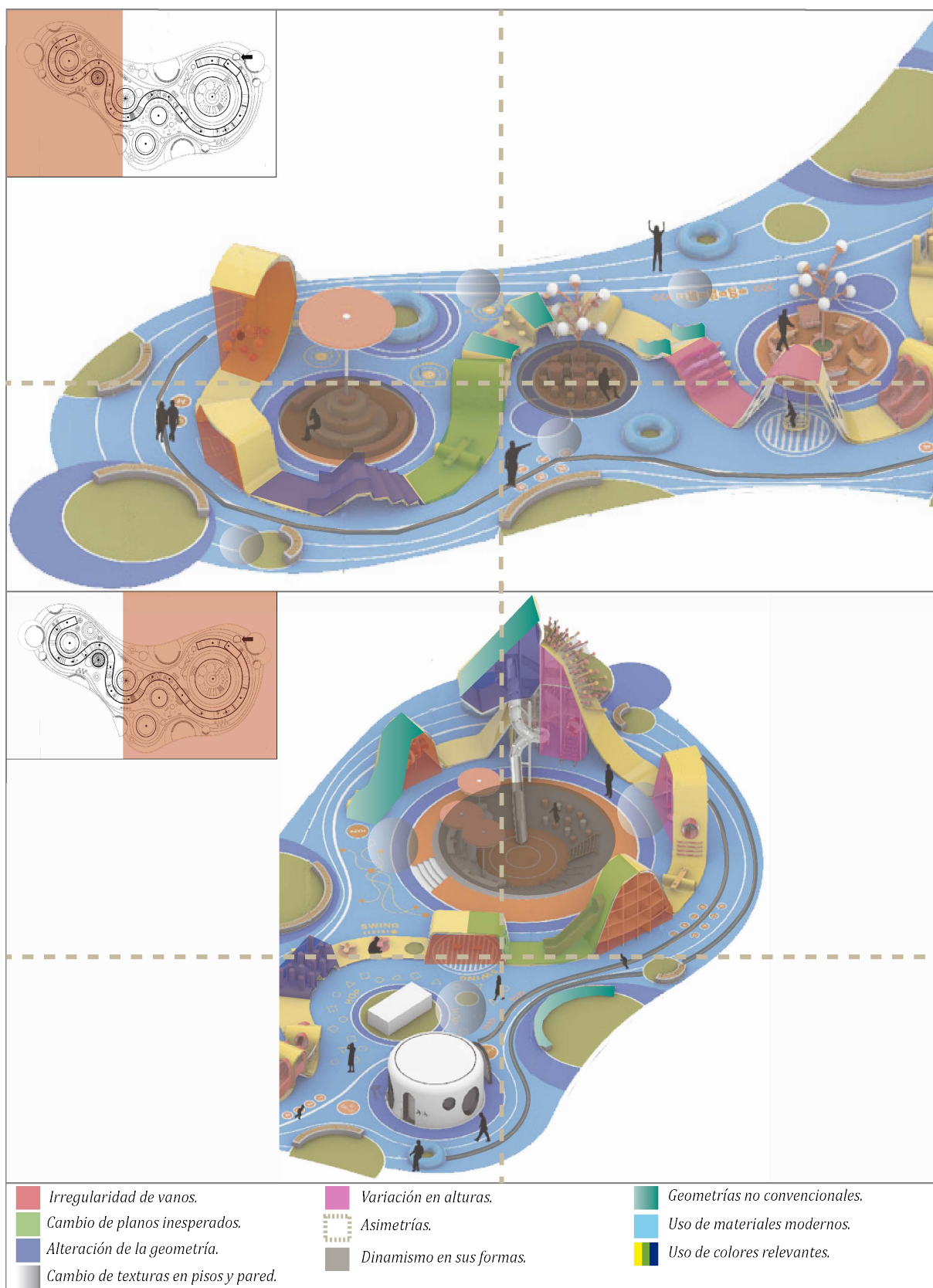


FIGURA 2.18: Criterios Lúdicos. Fuente:100architects (2021) Elaboración: Propia.





<b>COLOR</b>	
<b>Azul</b>	
	
<b>EFEECTO PSICOLÓGICO EN EL PROYECTO</b>	<b>APLICACIÓN</b>
Poder sedante, relajante, analgésico, produce sueño, razonador e intelectualidad.	El piso del proyecto contiene este color, como impulso al razonar.
<b>Verde</b>	
	
<b>EFEECTO PSICOLÓGICO EN EL PROYECTO</b>	<b>APLICACIÓN</b>
Un color que expresa descanso, relajación, exploración y curiosidad	Todas las área de descanso y jardineras contienen este color.
<b>Amarillo</b>	
	
<b>EFEECTO PSICOLÓGICO EN EL PROYECTO</b>	<b>APLICACIÓN</b>
Estimula la actividad mental e intelectual, genera energía y socialización.	La cinta en la que se desarrollan las actividades.
<b>Naranja</b>	
	
<b>EFEECTO PSICOLÓGICO EN EL PROYECTO</b>	<b>APLICACIÓN</b>
Incita la diversión, alegría, energía y la socialización, estimula el apetito.	Las plazas de socialización contienen este color.

Tabla 2.2: Colores utilizados en el proyecto y su efecto psicológico. Fuente: [Molina \(2019\)](#). Elaboración: Propia.

**Técnicas constructivas.**

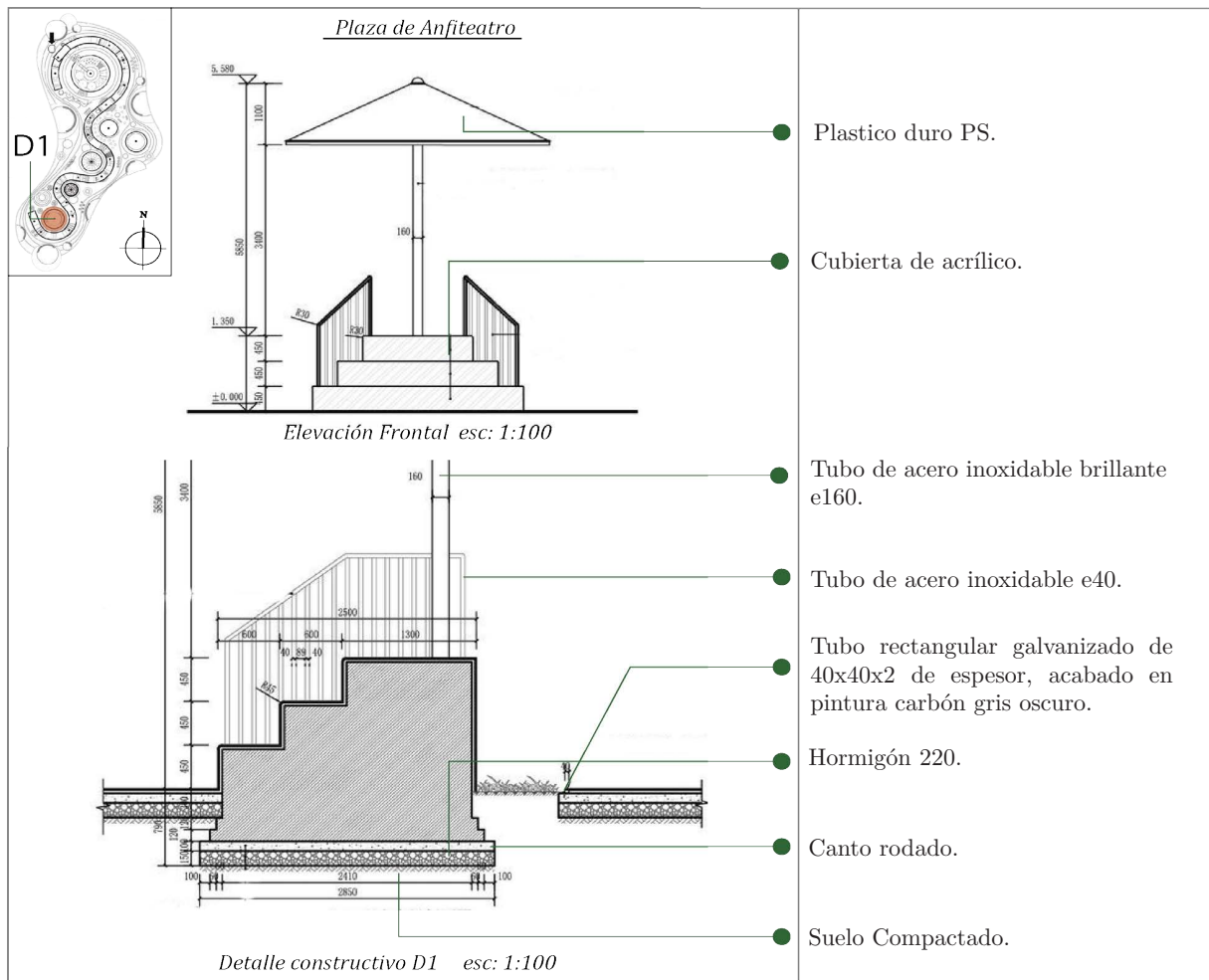


FIGURA 2.19: Técnicas constructivas. Fuente:100architects (2021). Elaboración: Propia.

En cuanto a la técnica constructiva, el proyecto se desarrolla en una plataforma de hormigón seguidamente recubierta por EPDM con diferentes texturas, las estructuras del mobiliario urbano y de los juegos están construidas por acero inoxidable para su resistencia, además, otros elementos que les componen es el platico duro PS. Ciertos elementos como, graderíos, jardineras y bordillos están de igual manera construidos con hormigón y recubiertos de igual manera por EPDM. En ciertos juegos también se ve el uso del metal para la construcción de resbaladeras. Ver imagen 2.19. y 2.20.

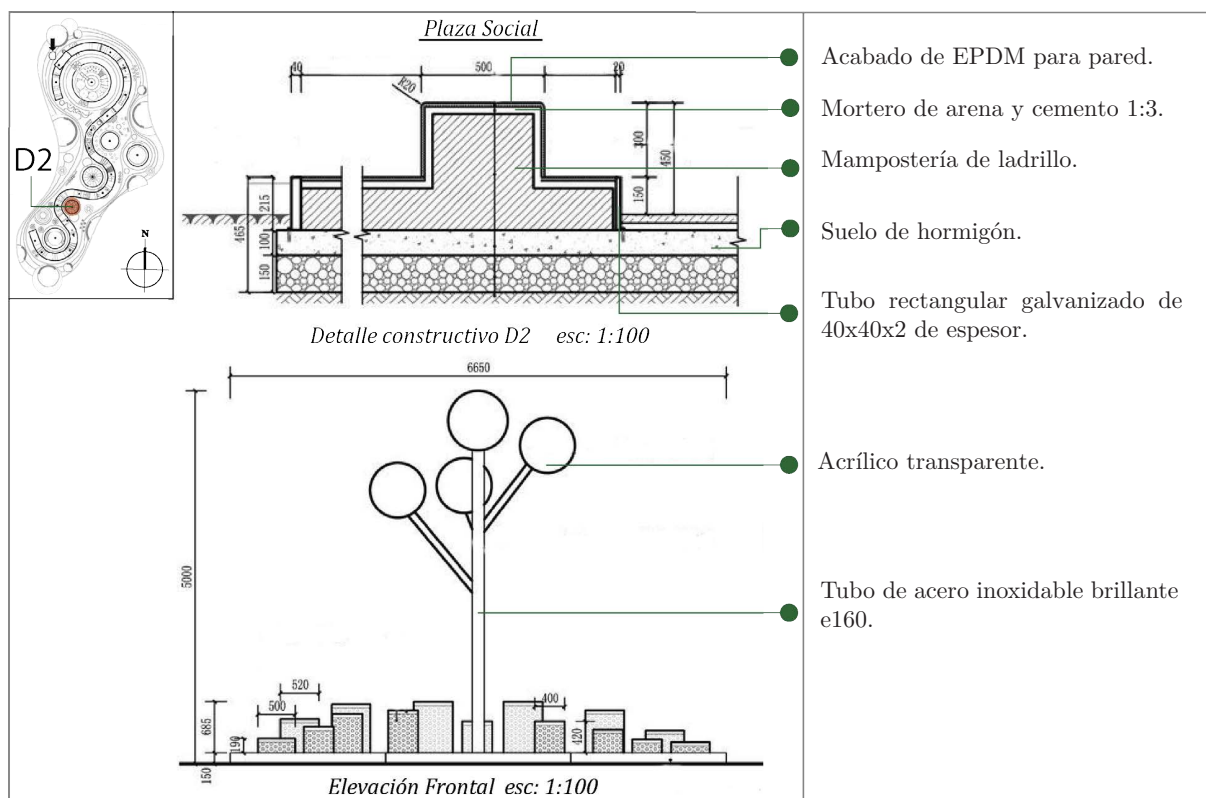


FIGURA 2.20: Técnicas constructivas. Fuente: 100architects (2021). Elaboración: Propia.

## Realidad

### ¿Cómo se encuentra funcionando la obra en la actualidad?

En la actualidad la obra está disponible para el libre acceso de todas las personas, funciona normalmente como un espacio público lúdico, destinado para el juego y ocio no solo de niños sino también para adolescentes y adultos (Writer, 2021).

### El proyecto cumple las necesidades establecidas.

Sin duda alguna el proyecto está diseñado para cumplir con las necesidades establecidas, ya que el objetivo principal de este es ser un espacio de alto interés visual, que llame al movimiento de las personas y al aprendizaje a través del juego, como todo espacio público también cumple con satisfacer las necesidades de ocio y descanso.

### Se respetó la idea del diseñador o projectista.

La idea de los diseñadores se ve bien marcada, ya que se inspiraron en los juegos ecuestres, por lo que toda la cinta de actividades y juegos del proyecto está llena de juegos lúdicos que se tienen que ir superando hasta llegar a la cabeza del caballo basada en los obstáculos de los juegos ecuestres. Además, las mini plazas que se desarrollan a lo largo de esta cinta, tienen su tipología definida, y a que la una es un anfiteatro, la otra una plaza social y finalmente una plaza de descanso. (Escribano, 2021)

## 2.1.2. Referente Arquitectónico 2: (Yagan Square)



FIGURA 2.21: Yagan Square. Fuente: Lyons (2014). Elaboración: Propia.

### Pensamiento

#### ¿Cómo se genera el encargo?

El proyecto Yagan Square se genera a partir del plan de vínculo de la ciudad para enlazar y fortalecer sus alrededores, como los suburbios próximos. Sin embargo, es un sitio que cuenta con una larga historia de ocupación indígena, por ende, se necesitó de un compromiso de diseño del proyecto con estrategias que marquen los valores indígenas con la finalidad de reinscribir el espacio histórico a un espacio contemporáneo. Resultado de ello, como aspecto más sobresaliente es la manifestación del nombre “Yagan” en el proyecto, el mismo que fue un líder prestigioso y guerrero del área, mismo que fue asesinado a pocos días de la colonización del sector.

#### El cliente (necesidad y la imposición)

La imposición del proyecto viene dada por la historia del campo australiano. En los últimos 50 años, dentro del contexto del territorio, ha existido conflicto en la creación de un espacio cívico, ya que a partir de 1960 existió un enfoque hacia aspectos morfológicos y sociales del espacio urbano, posteriormente en 1980 se centra en la teoría del derecho de la ciudad. Cada uno de ellos tenía sus prioridades, sin embargo, no toman en consideración aspectos culturales para la creación de estos espacios, por tal motivo en 1991 se crea un ítem importante en la que se considera la historia de los aborígenes y diferencias étnicas, para futuros proyectos.

La necesidad está regida a la obtención de un espacio público, con rasgos de arquitectura contemporánea pero que reflejan aspectos históricos de su contexto. Con el cumplimiento de la necesidad y la imposición por parte de los usuarios y su entorno, se creó un proyecto enfocado en la reparación ecológica urbana, física y cultural, mediante estrategias como la estratificación, erosión, excavación, y arquitectura lúdica. ([Williamson, 2019](#))

### **El nacimiento de la idea creativa del diseñador**

El diseño de “Yagan Square” es el resultado de la unión de ideas entre varios colaboradores, entre ellos los más destacados son el grupo de trabajo de Lyons Architecture, Aspect Studios, Whadjuk y Iredale Pedersen Hook Architects. Al ser un proyecto de reparación cultural y urbana se desarrolla con una idea de reparación intercultural a través de las interpretaciones públicas, colaboración de arte público y la implementación de un lenguaje común que sea capaz de mediar entre la historia cultural, sociedad aborígen y sentido de apropiación de los usuarios contemporáneos.

Todo espacio, volumen y elemento arquitectónico de “Yagan” está diseñado con propósito: como la vegetación, el uso de distintas especies y su distribución hacen referencia a un significado cultural, como la sombra proyectada por volúmenes que representan los lagos que alguna vez se encontraron en el lugar. La existencia de una torre digital dentro de estas sombras que simboliza los juncos que existían dentro del lago, así como la implantación de 14 torres, haciendo referencia a los 14 grupos lingüísticos del área.

Como resultado por la agrupación de diferentes ideas, da la obtención de una forma arquitectónica irregular marcada por penínsulas, rampas, escaleras y miradores.

### **Colaboraciones**

Ya mencionado, el proyecto es el resultado de la colaboración de diferentes grupos de trabajo como: Iredale Pedersen Hook Architects, ASPECT Studios y Maddison Architects, sin embargo, para la ampliación de temas y diseño del paisaje actuaron artistas multidisciplinarios como: Jonathan Tarry, Malcolm McGregor y Richard Walley. Es un proyecto dirigido a la Autoridad Metropolitana de Reurbanización, ayuntamiento de Perth.

### **Estudio y formación previa para resolver el encargo**

Tanto para el estudio y formación del proyecto se generó un proceso de diseño que permitió integrar las historias y culturas de la gente de Whadjuk, para ello se desarrolló una investigación histórica de ficciones indígenas y no indígenas, además del uso de reconocimiento de campo mediante aspectos visuales y que posibilita reconocer recursos naturales, que posterior fortalecerán al diseño entre historia y contemporaneidad con la finalidad de fortalecer el sentido de apropiación del lugar.

Por otra parte, al ser un espacio ubicado en un tráfico peatonal de alto flujo, que crea y forja conexiones urbanas entre dos sectores, su proceso se dio mediante el análisis de preexistencias, con lo cual resultó una convergencia simbólica de geologías, huellas, relatos indígenas y no indígenas, ya que era un lugar importante de encuentro para los pueblos indígenas, debido a la recolección de comida y agua del lago que alguna vez se encontraba en la zona. ([Aspect Studios, 2018](#))

## **Contexto político y económico en el que se desenvuelva el encargo**

Dentro del contexto político y económico, el espacio público “Yagan” fue fomentada por la campaña del nuevo gobierno estatal de 1990, ya que, al estar ubicada en el corazón de Melbourne, formaría parte de uno de los espacios más destacados para la conexión de relaciones nacionales e internacionales, además de fortalecer la historia del lugar, fomenta el turismo dentro de la ciudad, ayudando a impulsar económicamente a la misma.

Extendiendo el campo político, el proyecto “Yagan” es uno de los varios proyectos que fomenta la ciudad de Perth, para la expansión de la sociedad, pasando de una ciudad pequeña a una población que se espera a que llegue para 2050 a cuatro millones de habitantes según la Autoridad Metropolitana de Reurbanización, ayuntamiento de Perth.

El proyecto está conformado en un área de 1,1 hectáreas con una inversión de 73,5 millones de dólares, cuyo proceso de construcción se llevó a cabo durante 4 años. Misma que fue entregada por el Gobierno de Australia Occidental mediante la gestión de la Autoridad de Reurbanización Metropolitana (MRA). Esta área pública se instituye como un modelo global para el diseño de espacios públicos dentro de Australia. (Holmes, 2018)

## **Obra**

### **Objetivo del proyecto**

El proyecto “Yagan square” está enfocado en varios objetivos, el primero de ellos, es la creación de un espacio público dentro de la ciudad, mediante la reparación ecológica urbana del área. Posteriormente otra finalidad, trata de convergencias culturales, ya que era una zona importante de encuentro para pueblos indígenas, esta se realiza a través del aporte de narrativas históricas. Finalmente, el espacio público de Perth-Australia, está dirigida a la reparación intercultural, tiene la necesidad de unir historias con edificaciones para generar en los usuarios un sentido de apropiación conectando la ciudad con su panorama anterior. (Lyons, 2014)

### **Descripción del proyecto**

Proyecto ubicado en el corazón de Perth-Australia, es una importante obra local y estatal para la ciudad occidental que busca la reconexión física de Northbridge con Perth. Ambición con una inversión de \$73.5 millones de dólares entregado por el Gobierno de Australia Occidental mediante la autoridad de Reurbanización Metropolitana. Establecida sobre un área de 1,1 hectáreas, siendo un lugar de reuniones y celebraciones importantes históricas. El concepto de diseño, es representativo, ya que devuelve al sitio a sus orígenes culturales y ecológicos, como las convergencias de geologías, huellas narrativas, etc. Tal propósito se dio gracias a la colaboración de Lyons, como arquitecto principal y grupos de trabajo como de iredale pedersen hook conjuntamente con ASPECT Studios.

### **Análisis de emplazamiento.**

Yagan Square, emplazada en un lugar icónico de Perth, rodeada por vías tanto en el norte como el sur que se desarrolla por más de un kilómetro, además, se encuentra

entre dos barreras arquitectónicas, al ESTE se encuentra las plataformas del ferrocarril, también delimitada por la principal vía de conexión entre el lado norte y sur de la ciudad, mientras al OESTE delimitada por la principal edificación de los portales de buses. (figura 2.22).

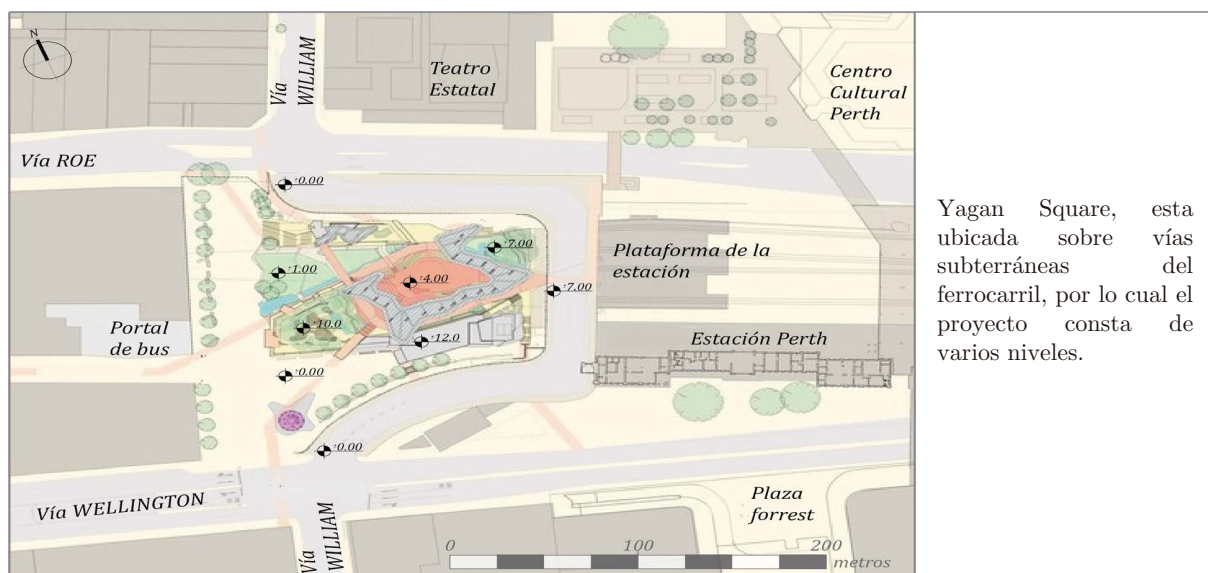


FIGURA 2.22: Emplazamiento Yagan Square. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

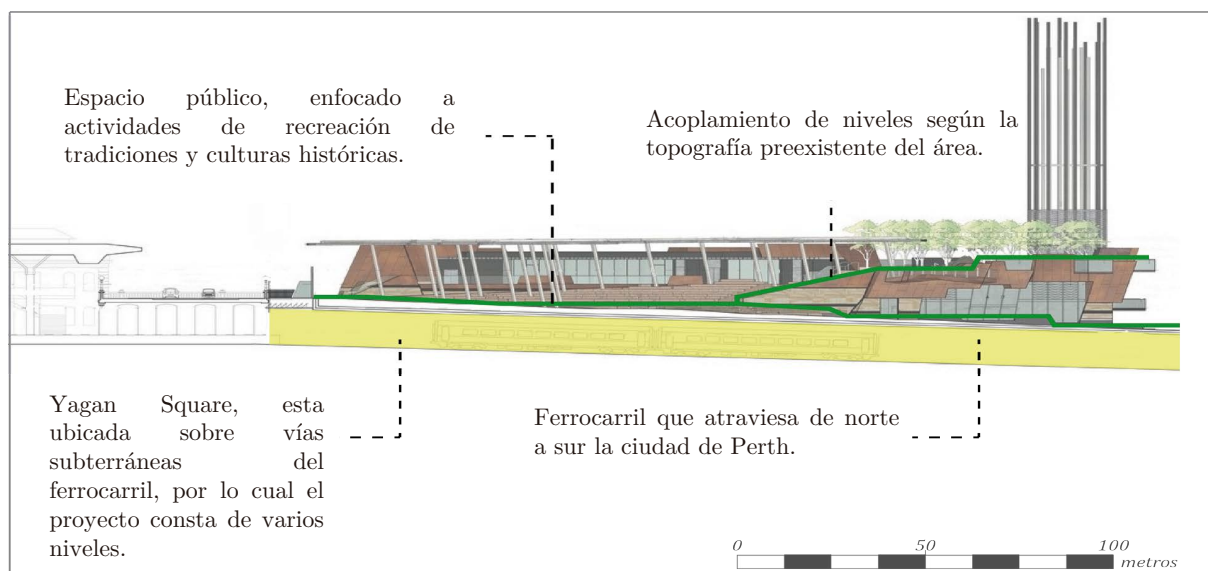


FIGURA 2.23: Disposición del proyecto según su preexistencia. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

En aspectos topográficos, el proyecto está generado por una serie de niveles, mismos que se realizaron por dos aspectos principales. El primero, debido al diseño por parte de los arquitectos, con el motivo de generar un espacio público histórico. Como segundo

punto, se manifiesta esta serie de niveles, debido a las líneas del ferrocarril que existe bajo el predio urbano, que por ende el proyecto nace desde el nivel superior del túnel. (Figura 2.23).

### Análisis del contexto.

Espacio público ubicado entre la separación de dos ciudades, conjuntamente se encuentra con patios ferroviarios coloniales. Nacen vías operarias mismas que dividen a lo largo de un kilómetro a Northbridge del CBD y la gente de Swan River. El proyecto se encuentra rodeado en su gran mayoría por una vía que conecta estas dos zonas pobladas y son atravesadas por las líneas del tren. Sin embargo, dentro del “Yagan Square” existen vías peatonales con la capacidad de absorber y distribuir los afluentes de congestión entre estas dos franjas pobladas, además tiene la posibilidad de generar espacios de interacción social con temáticas culturales sobresalientes de sus culturas. (Figura 2.24).

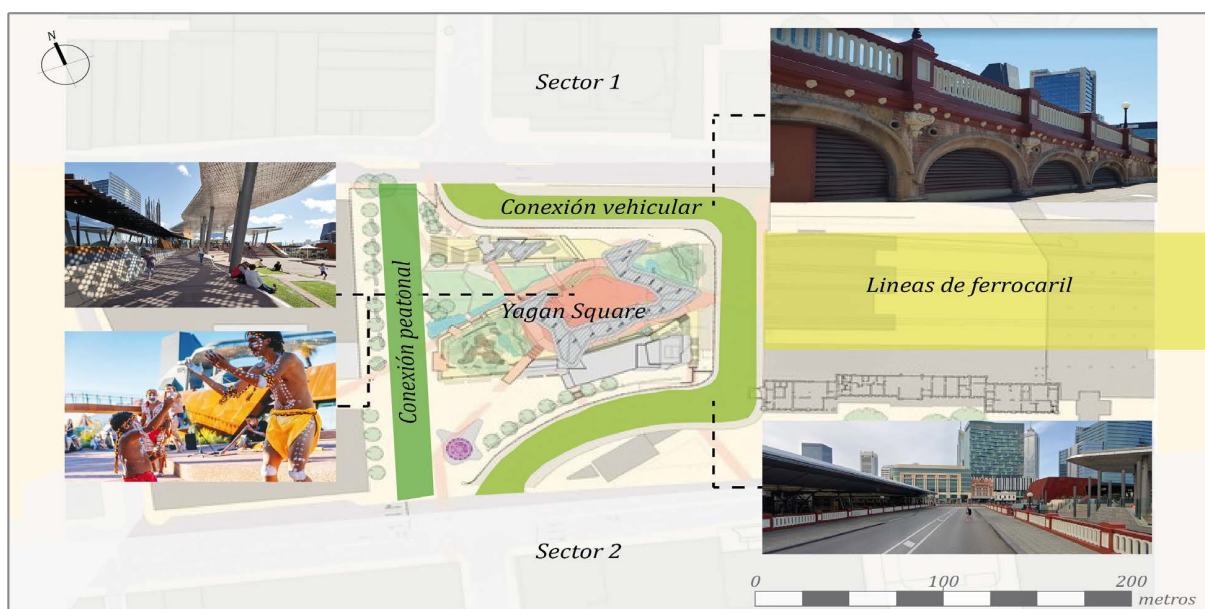


FIGURA 2.24: Descripción de emplazamiento “Yagan Square”. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

Dentro de un contexto limitado, específicamente 300 metros a la redonda del espacio público “Yagan Square”, tiene relación con su entorno, ya que está ubicada en el centro de varias edificaciones destinadas a actividades tanto culturales como de movilidad y que estas dos áreas son separadas por el mismo eje de circulación tranviario. (Figura 2.25).

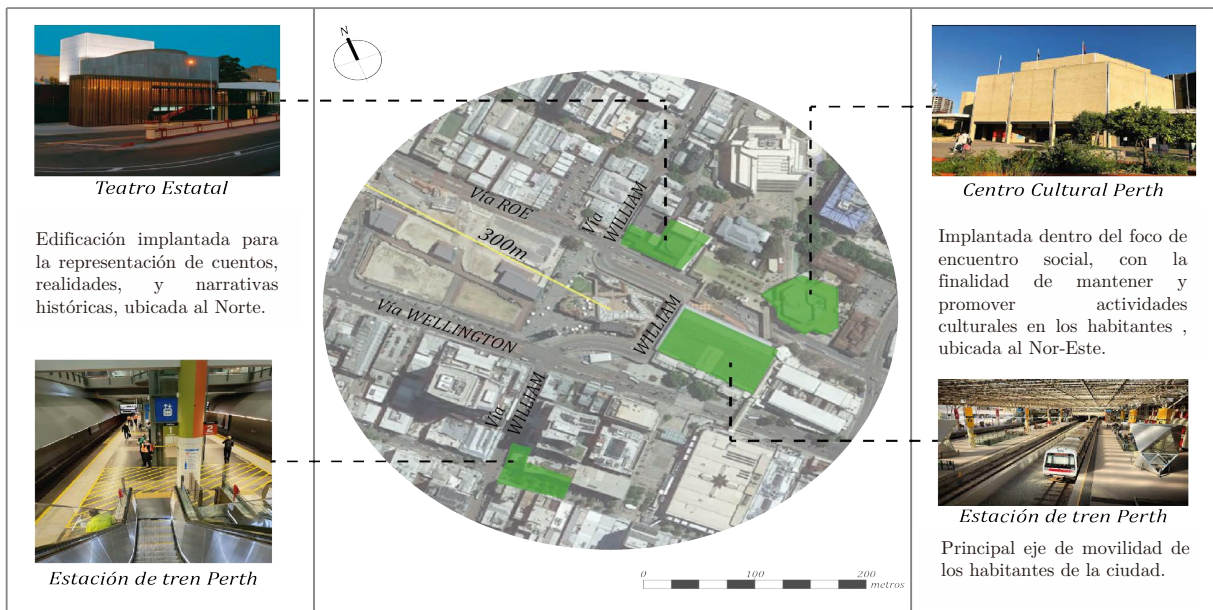


FIGURA 2.25: Análisis de contexto (300m a la redonda). Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de plantas arquitectónicas.

El diseño de planta está configurado por formas orgánicas, marcadas especialmente en los ejes de circulación peatonal, mismos que conectan tres puntos importantes, las dos ciudades y a su vez la estación de tren Perth. Gracias a la disposición de sus camineras, se configuran el resto de especialidades, dos edificaciones dedicadas a la cultura, ocio, etc., y espacios de índole social para la interacción de los usuarios. (Figura 2.26).

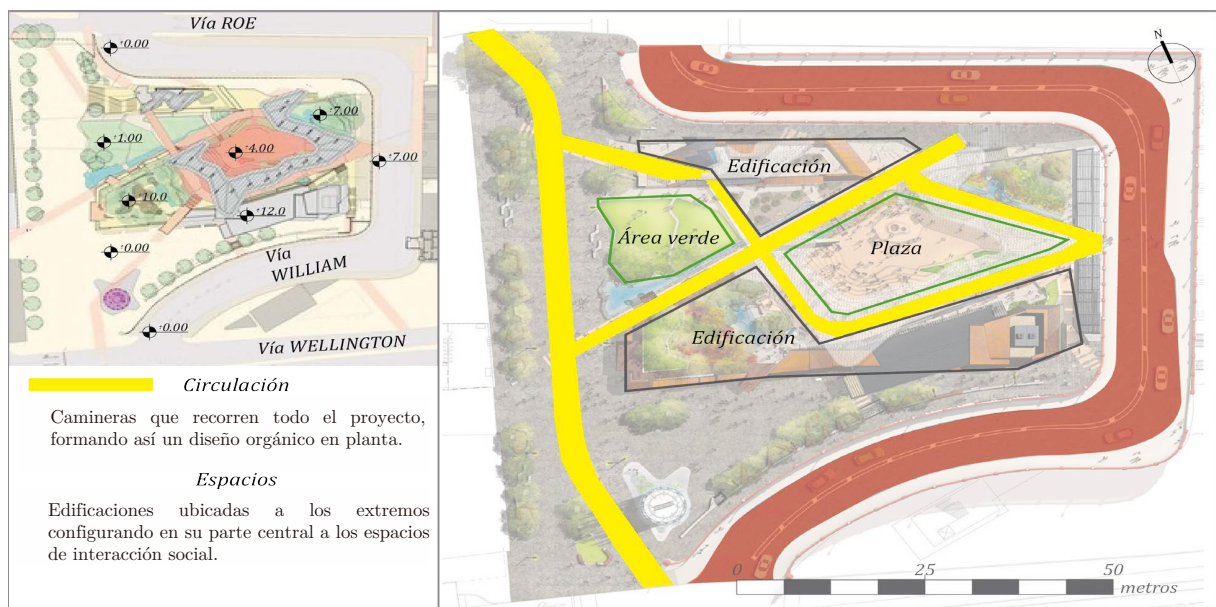


FIGURA 2.26: Planta Arquitectónica. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de elevaciones.

La fachada frontal del proyecto, cuenta con el mismo criterio de diseño por parte de los arquitectos, fomentando y fortaleciendo la cultura, mediante el uso de líneas discontinuas, conjuntamente con el uso de diferentes tonalidades que asemejan a la tierra. La distribución está dispuesta a generar sólidos en sus extremos y remarcar áreas libres en la parte central del “Yagan Square”. (Figura 2.27) (Figura 2.28).



FIGURA 2.27: Elevación Transversal. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.



FIGURA 2.28: Elevación longitudinal. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de secciones.

Desde una sección longitudinal a lo largo de la planta arquitectónica, se logra comprender la distribución de espacios abiertos a lo largo del proyecto con diferentes niveles, mismo que conecta niveles inferiores con niveles superiores mediante diseños dinámicos. (Figura 2.29)

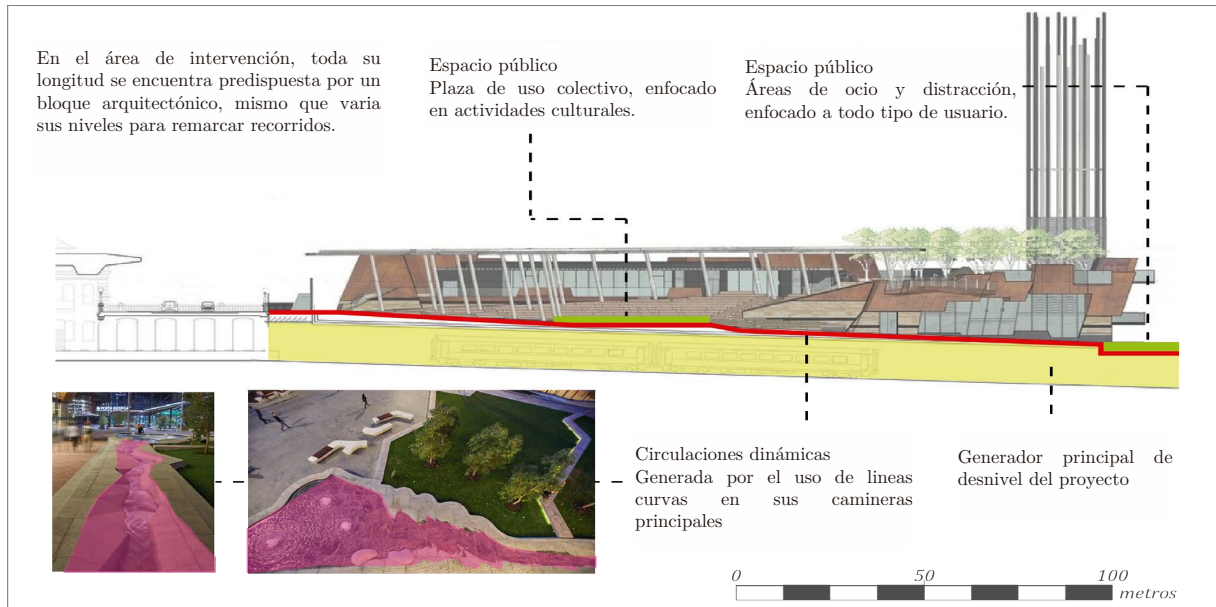


FIGURA 2.29: Sección longitudinal. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de su materialidad.

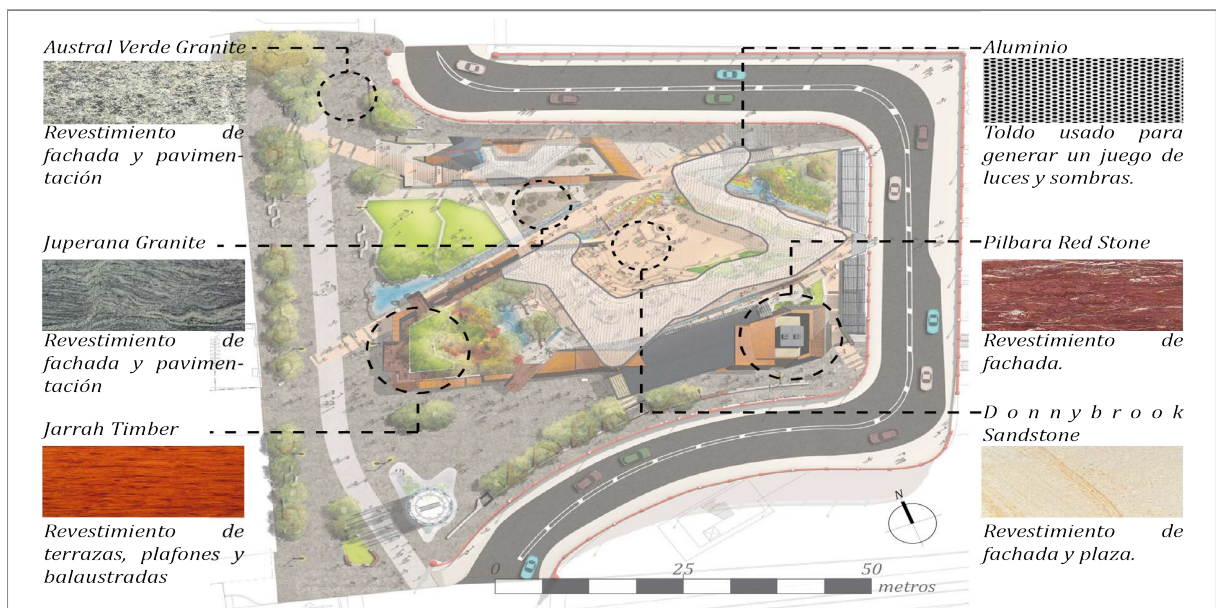


FIGURA 2.30: Materialidad. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

Yagan Square, es un proyecto que contiene experiencias dinámicas, culturales y atemporales, mismas que se reflejan en su arquitectura con total naturalidad, sugiriendo que la ciudad se desarrolló alrededor de él. Esta capacidad de pertenencia que provoca al usuario, se debe al uso de materialidad que se correlaciona con su contexto histórico, ya sea pasado, presente o futuro. (Figura 2.30).

### Análisis y descripción de su mobiliario.

El mobiliario urbano arquitectónico, consigue generar espacios de descanso en las diferentes áreas abiertas, sin embargo, estos objetos mantienen un diseño apegado a la forma dinámica de los diferentes circuitos peatonales y mismos que nacen desde la superficie como una topografía propia del lugar. (Figura 2.31).



FIGURA 2.31: Mobiliario. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

### Aspectos funcionales (distribución, circulación, barreras arquitectónicas, servicios)

Para que un proyecto arquitectónico tenga un buen resultado dentro de un área previamente estudiada, se consideran puntos y criterios de diseño que ayudan a abordar de mejor manera la creación de espacios. Para ello se analizará la distribución, circulación, barreras arquitectónicas y la función que este cumplirá en un futuro.

La función del edificio, está creada para complementar las necesidades de los usuarios, primero el de focalizar un espacio para fortalecer y fomentar la cultura. Segundo, permite la unión de dos ciudades mediante una arquitectura propia del lugar. (Figura 2.32) (Figura 2.33).

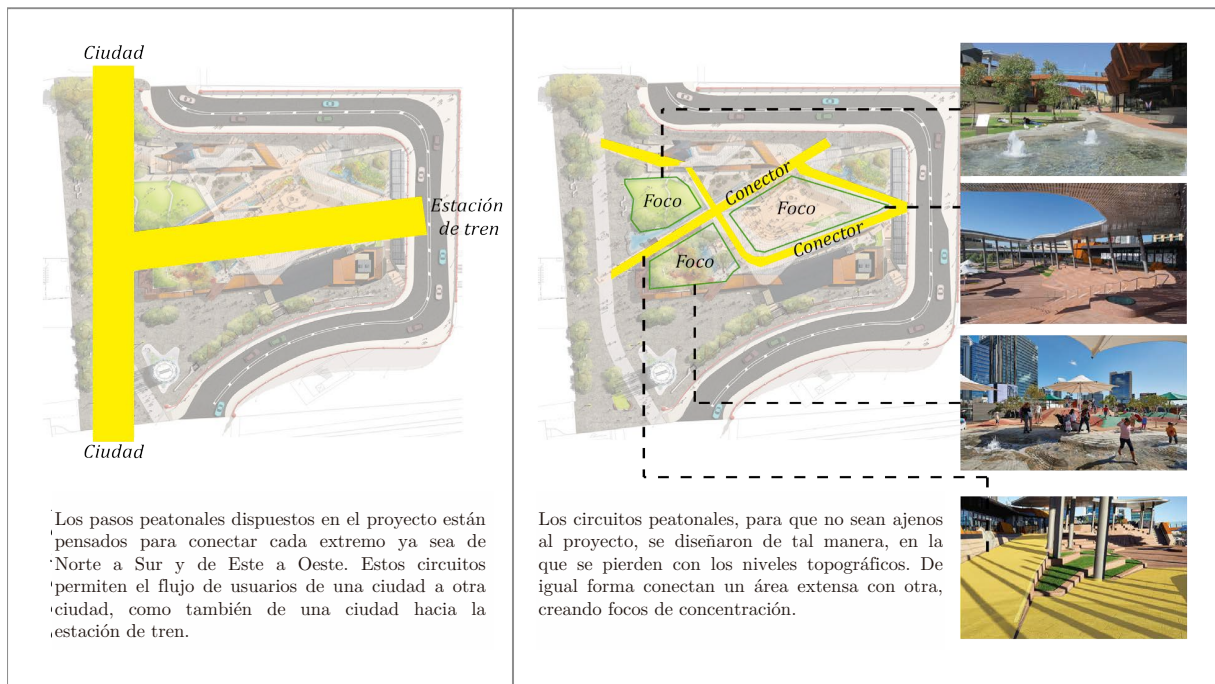


FIGURA 2.32: Función, circulación. Fuente: Lyons (2014). Elaboración: Propia.

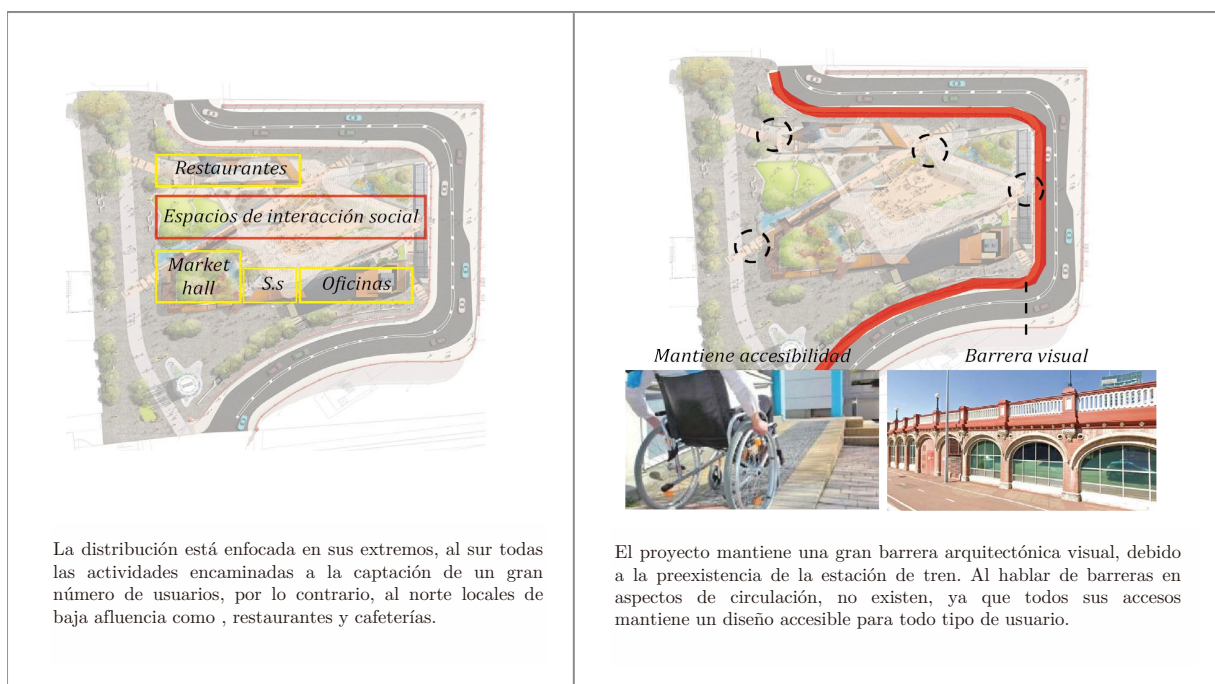


FIGURA 2.33: Distribución, barreras arquitectónicas. Fuente: Lyons (2014). Elaboración: Propia.

## Aspectos tecnológicos

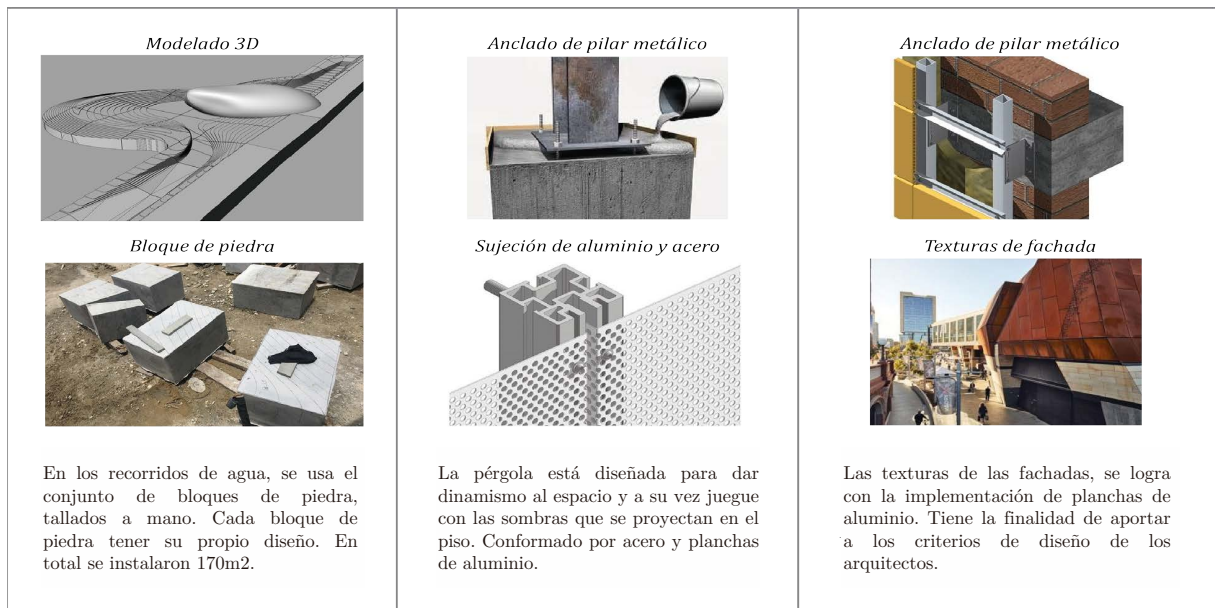


FIGURA 2.34: Tecnología. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

## Espacialidad

La espacialidad está distribuida en dos grandes grupos, mismos que se encuentran en todo el proyecto, comenzando desde su extremo, en la parte interna de cada edificio, manteniendo espacialidades de carácter estático, debido a ciertos límites que mantiene entre paredes y cubierta. En la parte central del proyecto se encuentra diseñado por una espacialidad dinámica, ya que no mantiene barreras arquitectónicas ya que solo se encuentran delimitadas por las construcciones cercanas. (Figura 2.35)



FIGURA 2.35: Espacialidad. Fuente:Lyons (2014). Elaboración: Propia.

## **Realidad**

### **¿Cómo se encuentra funcionando la obra en la actualidad?**

Hasta septiembre del 2021, se ha encontrado opiniones por parte de los usuarios, en especial por el escritor “David Prestipino”, quien supo manifestar un potencial inconveniente, enfocada en el área económica, especialmente en los productos alimenticios, la raíz de eso, se debe a la falta de circulación peatonal dentro de los negocios establecidos, sin embargo recalca que el diseño del proyecto no contempla un recorrido de entrelazado entre diferentes puntos, sobre todo con el área de transporte público, ya que por algún motivo los usuarios al embarcar o desembarcar no están obligados a entrar al edificio. (Prestipino, 2021)

### **¿El proyecto cumple con las necesidades establecidas?**

A rasgos generales el proyecto cumple de cierta forma las necesidades de los usuarios, que es la de generar puntos de encuentros culturales, movilidad y conectividad entre dos ciudades separadas por una vía de tren y ser un proyecto de importancia cultural. Sin embargo, hay necesidades que no cumplen en su totalidad como, tener un recorrido en el que se relacione todas sus áreas y que estas no se queden en el olvido, como en el caso de los locales de abastecimiento de comida.

### **¿Se respetó la idea del diseñador y proyectista?**

Hasta la fecha de conclusión del proyecto, tanto las ideas rectoras como criterios de diseños dinámicos, el uso de texturas y la necesidad que este iba a cumplir, se respetaron de manera rigurosa, tal era el compromiso, que actuaron por trabajar con varios grupos de trabajo enfocados a diversas actividades y que estos tengan un resultado favorable para el futuro usuario, ya que este debía tener un sentido de apropiación por parte de los ciudadanos.

### 2.1.3. Referente Arquitectónico 3: (Parque Río Manzanares)



FIGURA 2.36: Parque Río Manzanares. Fuente: [Burgos y Garrido \(2013\)](#). Elaboración: Propia.

#### Pensamiento

##### ¿Cómo se genera el encargo?

El proyecto está enfocado para descomprimir el tejido urbano de Madrid, fortaleciendo espacios públicos y vivienda urbana, emplazado en los márgenes del río en la ciudad de Santa Marta, cuyo objetivo está vigorizado por un sistema de infraestructuras arquitectónicas y ejes ambientales que recorren todo el proyecto, con la finalidad de generar conexiones de norte a sur con acontecimientos memorables entre aspectos urbanos y ambientales.

##### El cliente (necesidad y la imposición)

Como necesidad por parte de la ciudad de Santa Marta, trata la recuperación urbana de los márgenes del río manzanares, con la posibilidad de mejorar la calidad ambiental, además, aprovechar las oportunidades de implementación de nuevos espacios verdes, conjuntamente con la mejora de la movilidad y potenció del flujo peatonal.

Como imposición principal para el desarrollo del proyecto, es aprovechar al máximo los cauces del río manzanares, mismo que recibe más de treinta micro caudales entre ellos arroyos. Tiene como finalidad la dotación de espacios lúdicos y deportivos, además de generar nuevos equipamientos y optimización de los ya existentes.

##### El nacimiento de la idea creativa del diseñador

La idea por parte de los diseñadores está apegada a la renovación del espacio urbano y las relaciones existentes en las dos orillas del río, así se representaría la nueva ciudad con el mejoramiento de las fachadas. Por otra parte, el proyecto se diseña en tres etapas, la primera es el desarrollo de un corredor en el margen derecho del río llamado “Salón de pinos”. La segunda etapa es la conexión del centro histórico con el parque Madrid, para ello implementa un nuevo espacio denominado escenario monumental, mismo que abarca diferentes interacciones sociales y culturales. Finalmente, la tercera etapa está dirigida a la intervención del margen izquierdo del río cuya idea se enfoca en la vegetación y los caudales del río, cuyo diseño se reparte en toda su longitud con diferentes especies de flora que representa a la ciudad de Santa Marta.

### **Colaboraciones**

El proyecto estuvo a cargo del equipo director de Ginés Garrido con la colaboración de Burgos y Garrido, Porras La Casta y Rubio A, como Autores del Proyecto río fue realizada por: Francisco Burgos, Ginés Garrido, Arantxa La Casta, Fernando de Porras, Carlos Rubio y Enrique Álvarez, la parte del West Urban Design y Landscape Architecture fue elaborada por: Adriaan Geuze y Edzo Bindels y por último está el Equipo río arquitectos asociados encargados de la coordinación de equipo y west 8 a cargo del Arq. Javier Malo de Molina, haciendo que el proyecto esté dirigido a una de las principales vías de circunvalación de la ciudad, llamada la M 30.

### **Estudio y formación previa para resolver el encargo**

Para la formación y estudio previo en la resolución del proyecto, se basan en diferentes puntos de partida, conformados en sucesivas aproximaciones estudiadas en diversas escalas, como: el estudio de la escala territorial, escala metropolitana, escala urbana y la escala local.

Escala territorial, encauzada desde una macro visión por el hecho de la recuperación del márgen del río en toda su extensión, conformadas con áreas de unificación de diferentes grupos sociales con áreas de interacción ambiental.

Escala metropolitana, está orientada a la movilidad peatonal dentro del territorio, con la concepción de un corredor ambiental, asentada en los márgenes del río y a su vez forma parte del extenso trayecto de la cadena de senderos europeos.

Escala urbana, el objetivo del estudio urbano está dirigido a la creación de focos de concentración urbana dentro de los bordes fluviales, con ello se incrementa la calidad urbana, conectividad e integración de los diferentes barrios que a su vez fortalecerá y revalorizará el patrimonio histórico de la ciudad.

Finalmente, en la escala local, embarcada hacia los diferentes criterios de diseño que se implementarán en disímiles puntos del proyecto, ya que ciertos porcentajes de áreas a lo largo del margen del río son factores de identidad cultural del sector. (Burgos y Garrido, 2013)

### **Contexto político y económico en el que se desenvuelva el encargo**

En el contexto político y económico la recuperación del "Río Manzanares, fue convocado en el año 2005 a un concurso internacional de ideas por parte del Ayuntamiento de Madrid con la finalidad de obtener una propuesta para la recuperación de la Ribera del Manzanares buscando un equilibrio entre norte y sur por medio del caudal, fomentando el turismo y en base a esto impulsar la economía de todo el tramo diseñado.

El proyecto en el río, destaca el contexto político, debido a que, para la ejecución del mismo, se incorporaron terrenos que fueron liberados por el soterramiento en la vía de circunvalación M-30, ligando un proyecto con la ciudad y dando un concepto global de recuperación y valor al río, para así mejorar la calidad ambiental y aprovechar el uso de zonas verdes, suelos dotacionales y una movilidad total.

El proyecto está desarrollado en un área de 120 hectáreas con una inversión aproximada de 250 millones de euros, el proceso de construcción se realizó durante el 2007 al 2011, la misma que fue entregada al Ayuntamiento de Madrid y es un modelo de recuperación de márgenes de ríos dentro de la ciudad.

## **Obra**

### **Objetivo del proyecto**

Como objetivo principal, es la recuperación y regeneración de los márgenes del río Manzanares, para crear características estructurales de un medio armonio ambiental entre el espacio público y entorno urbano de la ciudad de Santa Marta, conjuntamente con sistemas de infraestructuras complementarias e ineludibles en la ciudad. Abordado con temas y técnicas tecnológicas, de movilidad y espacio público, mismos que harán del plan un escenario imprescindible y sostenible.

### **Descripción del proyecto**

El Proyecto de Restauración del Río Manzanares suma una superficie total de más de 1.200.000m<sup>2</sup> de zona verde, 68.000m<sup>2</sup> de equipamientos residenciales como el centro cultural, zona deportiva, playa urbana, 13 espacios de decoración, 17 zonas de quiosco y parques infantiles, bares, plantando más de 33.500 árboles.

### **Análisis de emplazamiento.**

El proyecto del río Manzanares, está localizado en Madrid, en la ciudad de Santa Marta. Proyecto urbano de más de 6km de extensión y 1.500.000m<sup>2</sup> de área en ambas márgenes del río. Su emplazamiento está dado sobre la antigua autopista (M30) construida a finales de los años 60. Cuando se emplaza el proyecto entre los años 2003 y 2007, se restringe el paso vehicular de la zona, liberando más de 50 hectáreas de capa asfáltica, siendo enfocadas a espacios lúdicos, equipamientos, etc. Como aporte principal de su ubicación es la conexión de Madrid con territorios exteriores que circundan los márgenes del río.(Figura 2.37) (Figura 2.38).

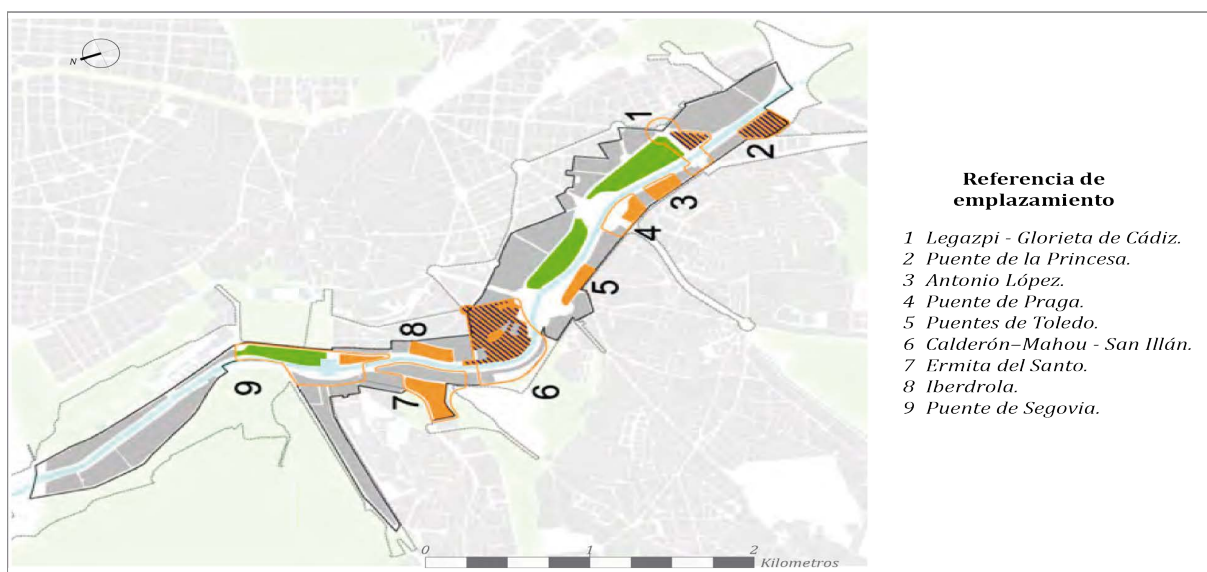


FIGURA 2.37: Emplazamiento “Río manzanares”. Fuente: [Burgos y Garrido \(2013\)](#). Elaboración: Propia.

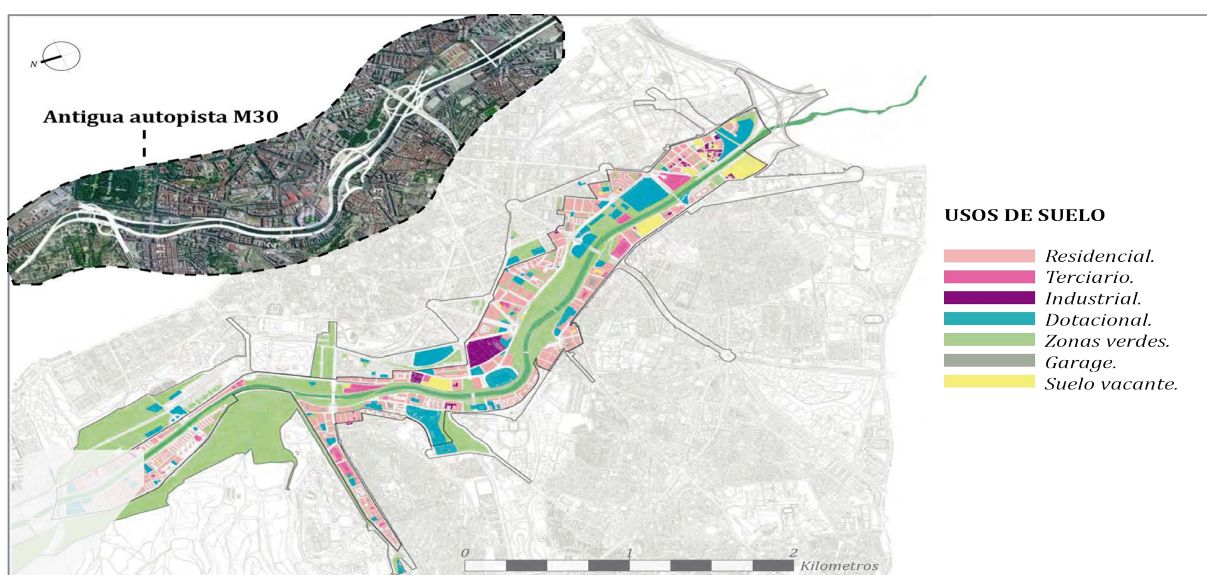


FIGURA 2.38: Uso de suelos “Río manzanares”. Fuente: [Burgos y Garrido \(2013\)](#). Elaboración: Propia.

### Análisis del contexto.

El diseño del proyecto, se relaciona directamente con su contexto inmediato, ya que es el reflejo de la diversidad cultural existente en todo su recorrido de norte a sur, por ende, el proyecto cuenta con espacios sociales no desfavorecidos y que se integran a la ciudad conjuntamente con características de los barrios aledaños. Para ello el contexto se ve ampliado por ocho barrios próximos a los márgenes del río, cuyo radio de influencia se aprecia en la figura 2.39.

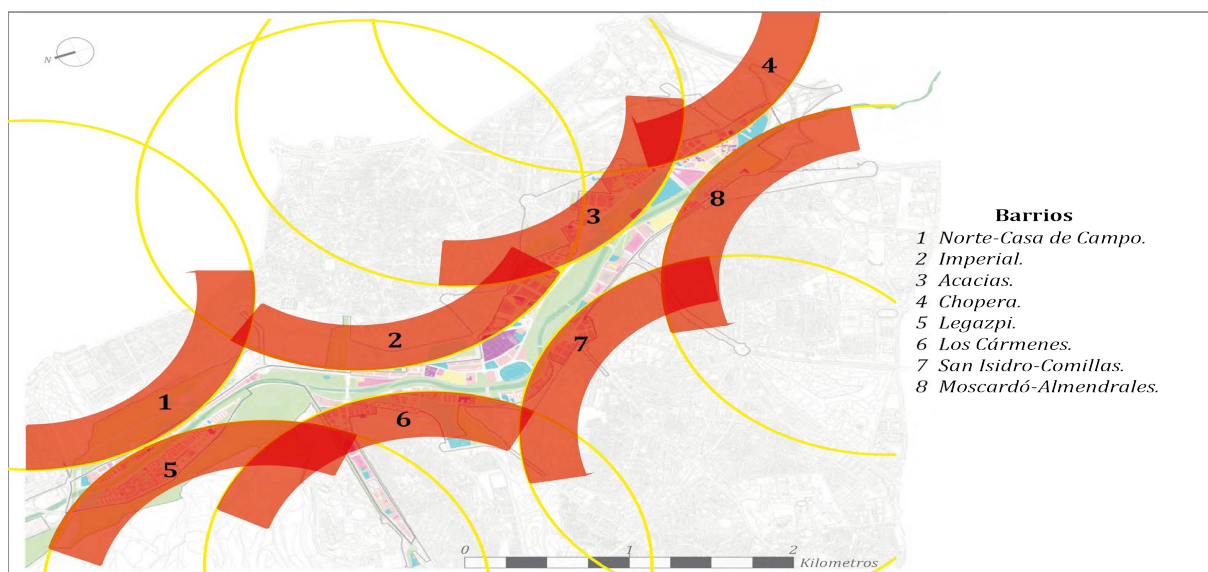


FIGURA 2.39: Contexto “Barrios”. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia.

Posteriormente con el análisis de su contexto inmediato se plantea la generación de un eco-eje de rehabilitación urbana, en el cual se partirá desde un proceso u operación a corto y medio plazo, conjuntamente con los agentes privados, sociales y políticos. Por ende, el análisis de contexto basado en el área de influencia de los barrios, sirve para la detección de áreas consolidadas, áreas a rehabilitar, áreas de oportunidad y hasta ejes estructurales urbanos. Figura 2.40.

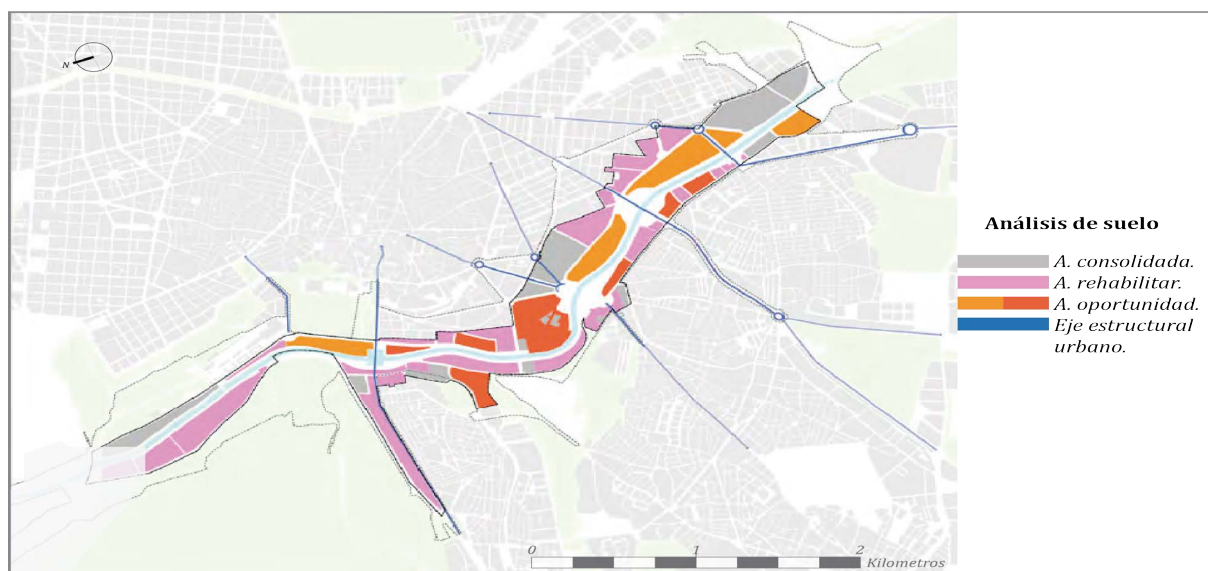


FIGURA 2.40: Análisis de suelo. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de plantas arquitectónicas.

El proyecto al ser extenso se dividió en tres grupos de plantas arquitectónicas, enfo-

cados en grupos de paisaje. Primero es el salón de pinos ubicado en el margen derecho conjuntamente con un corredor verde que permite la fluidez de los recorridos peatonales y que admite la creación de distintos tipos de jardines de ribera. Figura 2.41.

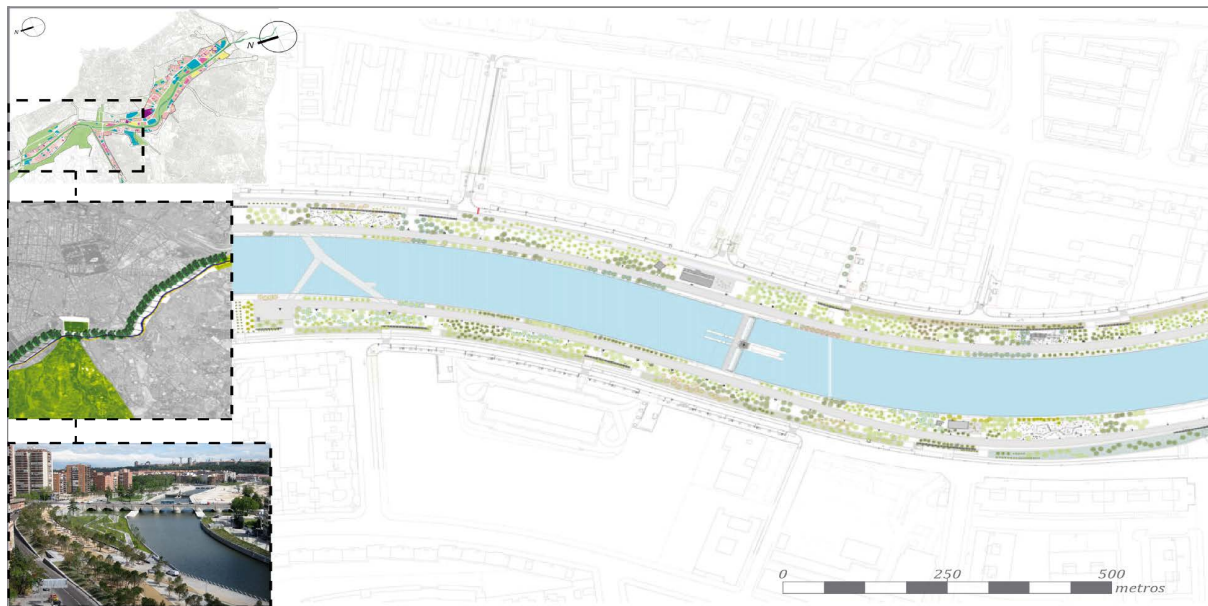


FIGURA 2.41: Primera unidad paisajística. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia.

La segunda unidad paisajística, es el enlace del centro histórico con el parque, creando un foco de encuentro social. Figura 2.42.

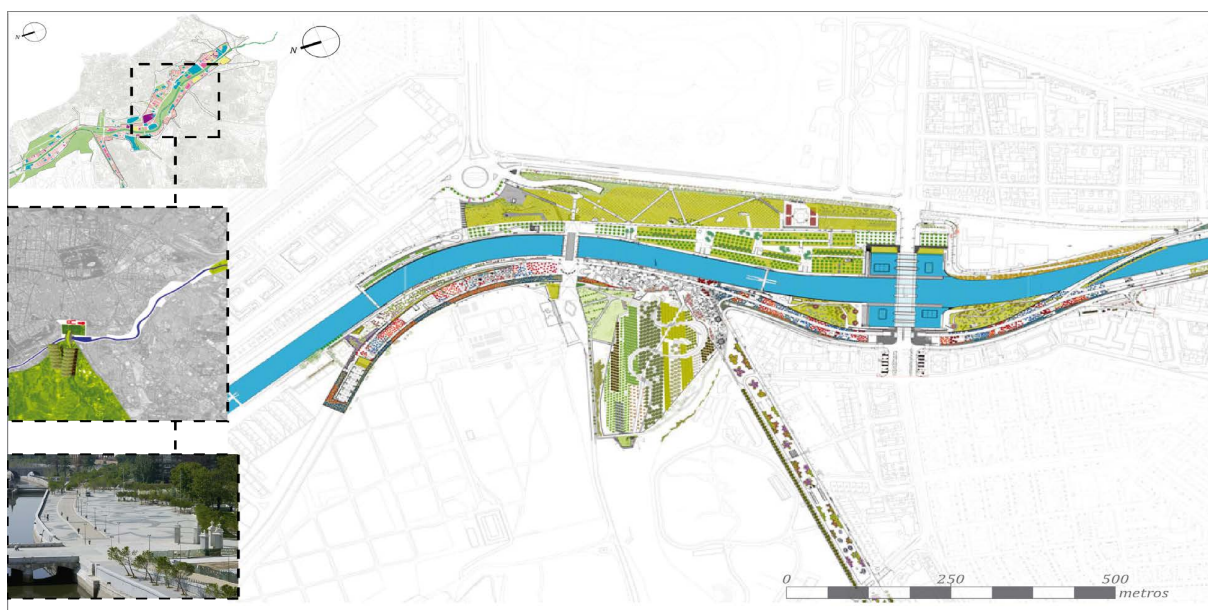


FIGURA 2.42: Segunda unidad paisajística. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia.

Finalmente, la tercera unidad paisajística, está dispuesta la ancha franja izquierda de las riberas del río, mismo que representa la mayor área de intervención de espacios verdes para generar focos de actividades sociales. Figura 2.43.



FIGURA 2.43: Tercera unidad paisajística. Fuente: [Burgos y Garrido \(2013\)](#). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de elevaciones

En sus elevaciones no se presenta un juego formal que destaque, solo se define bien las secciones de río, área de juegos, deportes, circulaciones, vegetación y zonas de descanso. En la mayoría de tramos se observan estos elementos. Pero hay tramos que, si destacan un juego formal por la implementación de puentes, destacando algunos fundamentos de diseño ([Bortoluzzi, 2012](#)). Ver imagen 2.44.

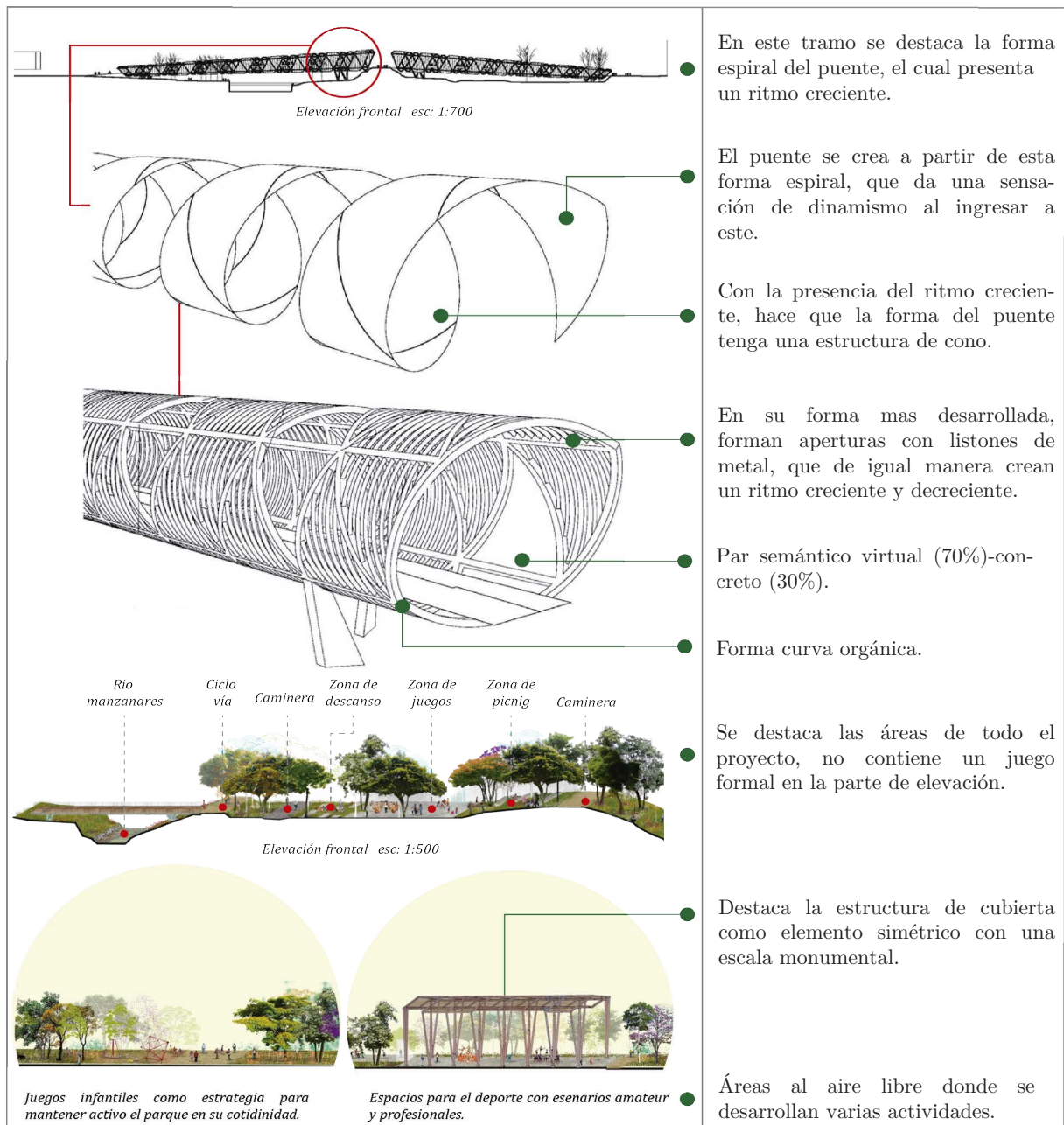


FIGURA 2.44: Análisis de elevaciones. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de Secciones

Resulta que las secciones de este proyecto dependen de la ruta de intervención, y que los urbanistas de Madrid quieren asociar estructuras existentes con nuevas propuestas de espacio público para dar individualidad e identidad al sector que creó la propuesta. La reubicación de 6 kilómetros de la circunvalación subterránea y la utilización del espacio superficial para el mantenimiento paisajístico y el desarrollo de actividades pasivas. Esto creará hasta 500.000 metros cuadrados de espacios verdes y espacios públicos (Bortoluzzi, 2012).

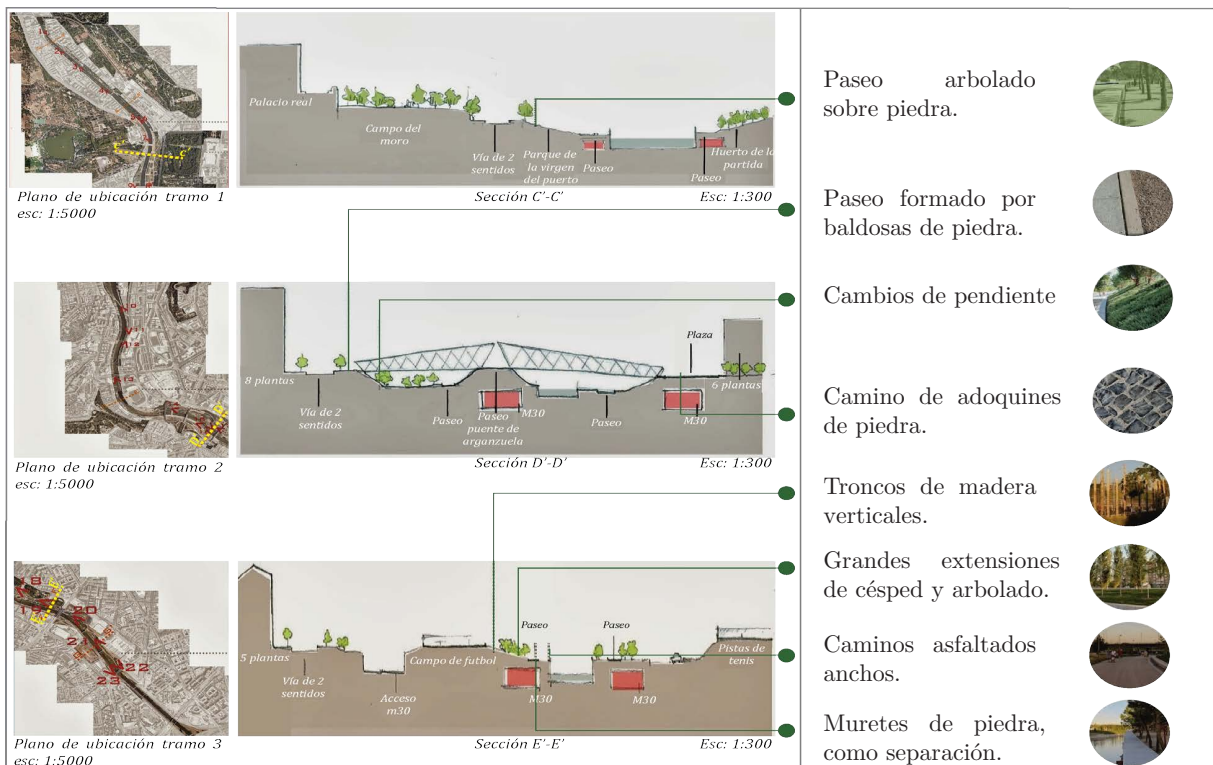


FIGURA 2.45: Análisis de secciones. Fuente: [Burgos y Garrido \(2013\)](#). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de su materialidad

En todo el proyecto se hace uso de materiales convencionales que se utilizan en parques al aire libre, los materiales más usados en suelos o bordes para el diseño son: La piedra, adoquín, asfalto, baldosas de piedra. Esta materialidad se destaca por su duración y resistencia a la intemperie. También se utilizan materiales como el acero y la madera para mobiliario urbano y puentes peatonales que se ubican a lo largo del proyecto. Finalmente utiliza la vegetación para un diseño paisajístico ([Ezquiaga, 2019](#)).

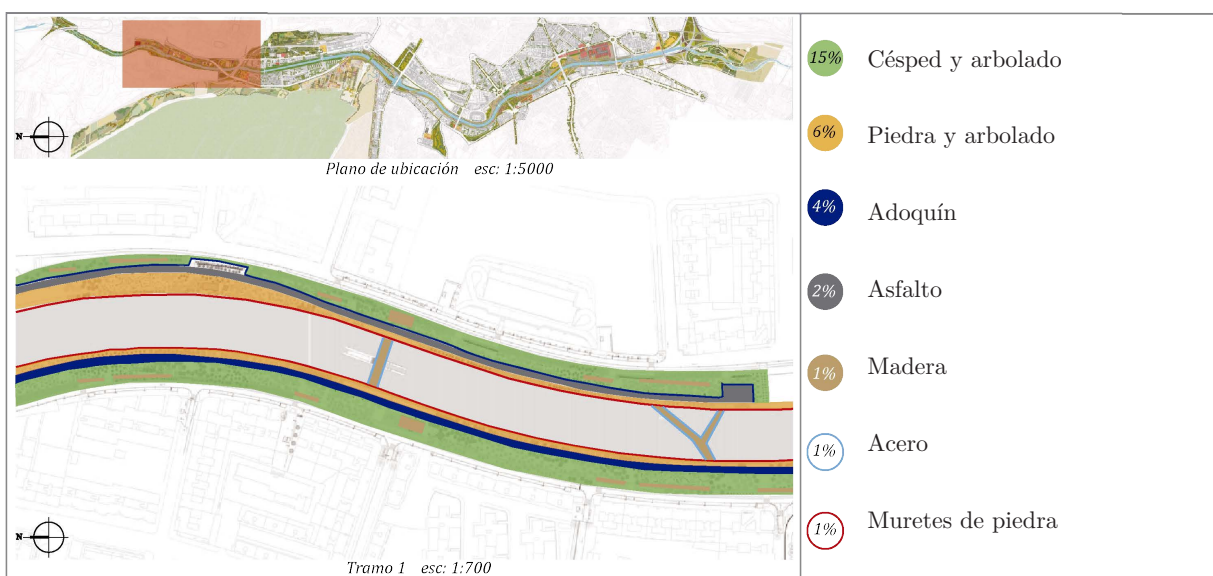


FIGURA 2.46: Análisis de materialidad. Fuente: [Burgos y Garrido \(2013\)](#). Elaboración: Propia.

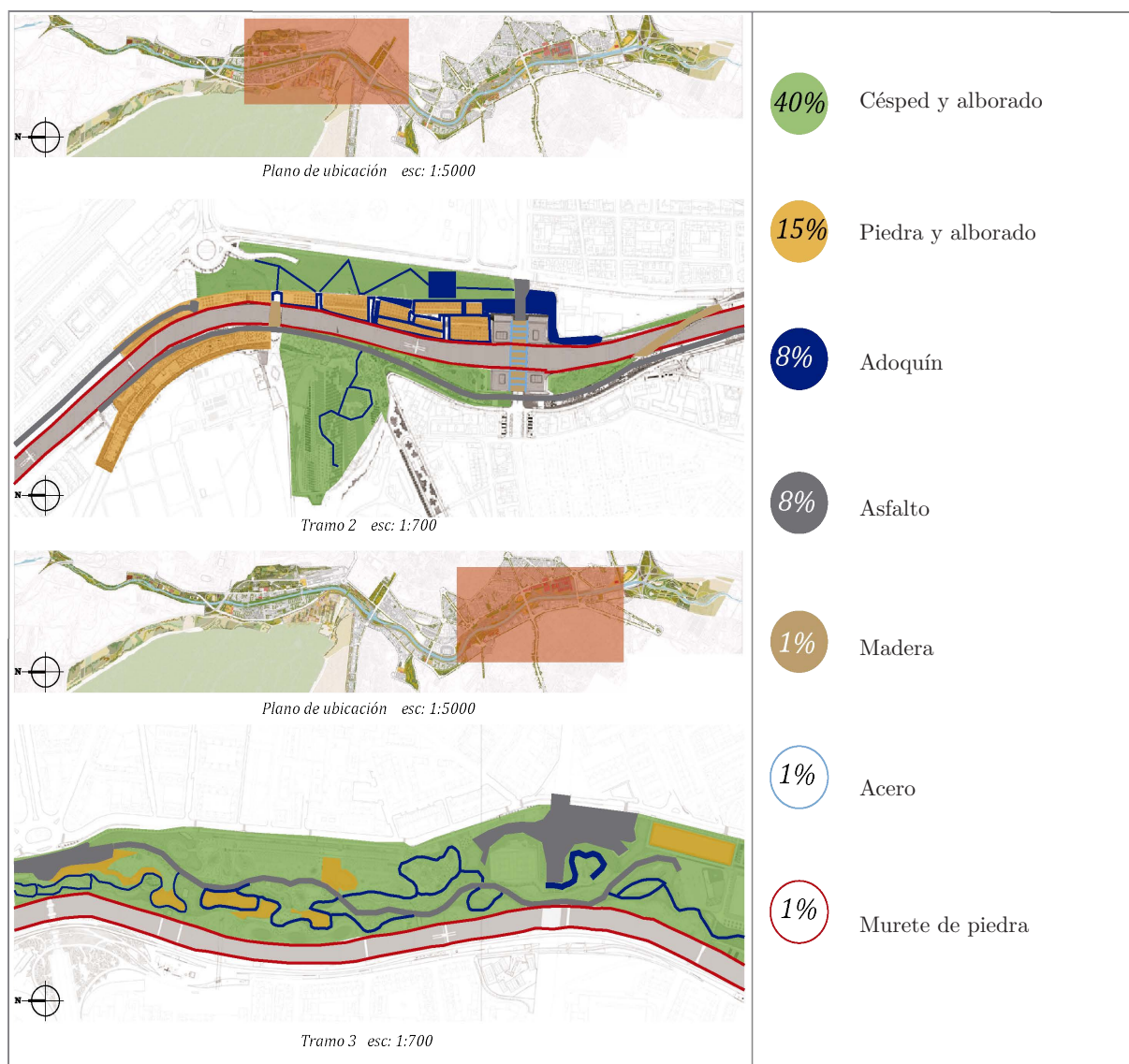


FIGURA 2.47: Análisis de materialidad. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia.

### Análisis y descripción de su mobiliario

En cuanto al mobiliario urbano se encuentran cuatro tipos de bancos, los cuales se clasificó de la siguiente manera:

- Bancos de madera. (Tipo I)
- Bancos de granito con soporte situados en áreas de descanso. (Tipo II)
- Bancos de granito sin soporte situados en áreas de descanso. (Tipo III)
- Bancos de granito ubicados en los bordes exteriores de la ruta. (Tipo IV) (Salazar, 2015).

<b>BANCOS DE MADERA</b>	
Altura y profundidad del Banco.	Altura 38 cm. Profundidad 40 cm.
Elevación del soporte.	76 cm.
Elevación del reposabrazos.	No contiene.
Franjas frontales sin obstrucciones en su Longitud total, sin ocupar la ruta peatonal.	Ubicados dentro de la ruta peatonal, en el margen exterior.
Contiene circulación de 1.50 m. de diámetro en un lateral (mínimo).	Sí.
Existe mínimo un banco accesible en cada espacio. O uno cada cinco.	No.

Tabla 2.3: Bancos de madera (Tipo I). Fuente:Salazar (2015). Elaboración: Propia.



FIGURA 2.48: Bancos de madera. Fuente:Salazar (2015). Elaboración: Propia.

<b>BANCOS DE GRANITO (ÁREAS DE ESTANCIA)</b>	<b>TIPO II</b>	<b>TIPO III</b>
Altura y profundidad del Banco.	Altura 42 cm. Profundidad 65cm.	Altura 42 cm. Profundidad 130 cm.
Elevación del soporte.	40 cm.	No contiene.
Elevación del reposabrazos.	No contiene.	No contiene.
Franjas frontales sin obstrucciones en su Longitud total, sin ocupar la ruta peatonal.	Sí.	Sí.
Contiene circulación de 1.50 m. de diámetro en un lateral (mínimo).	Sí.	Sí.
Existe mínimo un banco accesible en cada espacio. O uno cada cinco.	No.	No.

Tabla 2.4: Bancos de madera (Tipo II y III). Fuente:Salazar (2015). Elaboración: Propia.



FIGURA 2.49: Bancos de granito de áreas de estancia tipo II y tipo III. Fuente:Salazar (2015). Elaboración: Propia.

<b>BANCOS DE GRANITO (UBICADOS EN EL MARGEN EXTERNO DE LA RUTA)</b>	
Altura y profundidad del Banco.	Altura 34 cm. Profundidad 60 cm.
Elevación del soporte.	42 cm.
Elevación del reposabrazos.	Reposabrazos en los dos lados de 18 cm.
Franjas frontales sin obstrucciones en su Longitud total, sin ocupar la ruta peatonal.	Se cumple en ciertas zonas. En las demás zonas la franja es de 34 cm. O existen árboles adheridos a los bancos.
Contiene espacio libre de 1,50 m. de diámetro en un lateral (mínimo).	No.
Existe mínimo un banco accesible en cada espacio. O uno cada cinco.	No.

Tabla 2.5: Bancos de madera (Tipo IV). Fuente:Salazar (2015). Elaboración: Propia.



FIGURA 2.50: Bancos de granito tipo IV. Fuente:Salazar (2015). Elaboración: Propia.

### Aspectos funcionales (distribución, circulación, barreras arquitectónicas, servicios)

En el proyecto se hace el uso de vegetación, estos elementos organizan la continuidad de recorridos a lo largo de la ribera del río. Además, El parque enlaza los jardines ya existentes, está fundado sobre dos condiciones básicas. El primero es el resultado de una estrategia general que establece la máxima continuidad con el flujo. La segunda es recordarnos el espacio que deja libre la M-30 para perpetuar la forma del cauce del río (Ezquiaga, 2019).

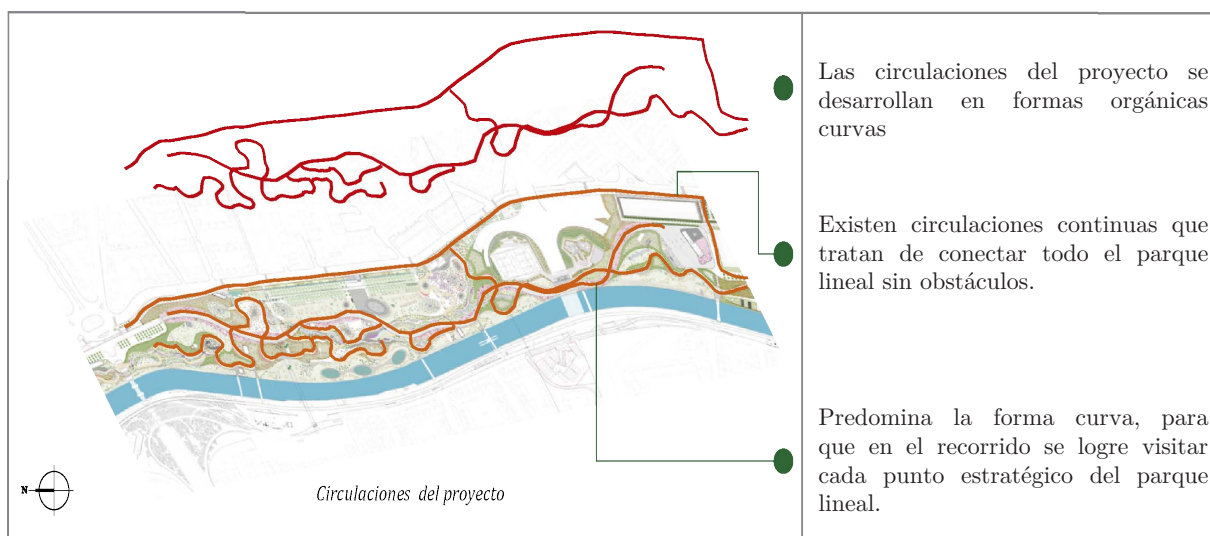


FIGURA 2.51: Circulaciones. Fuente: Burgos y Garrido (2013). Elaboración: Propia.

Se entierran los laterales del río Manzanares para crear un parque lineal en Madrid, España. Los caminos marginales que alguna vez obstruyeron el río fueron enterrados. Por encima de ellos, los parques comenzaron a conectar barrios, estableciendo nuevas formas de movilidad y una nueva forma de vivir la ciudad. Son 6 km de vías lineales transformadas en parques y tres años de construcción: la capital española dio un paso audaz y afrontó el reto de devolver un río a sus ciudadanos. El proyecto elige puntos clave para la planificación urbana, y establece una buena sinergia entre los espacios públicos de una ciudad, además de otorgar al río un papel fundamental en el fortalecimiento de los vínculos entre el ciudadano y el territorio (Ezquiaga, 2019).

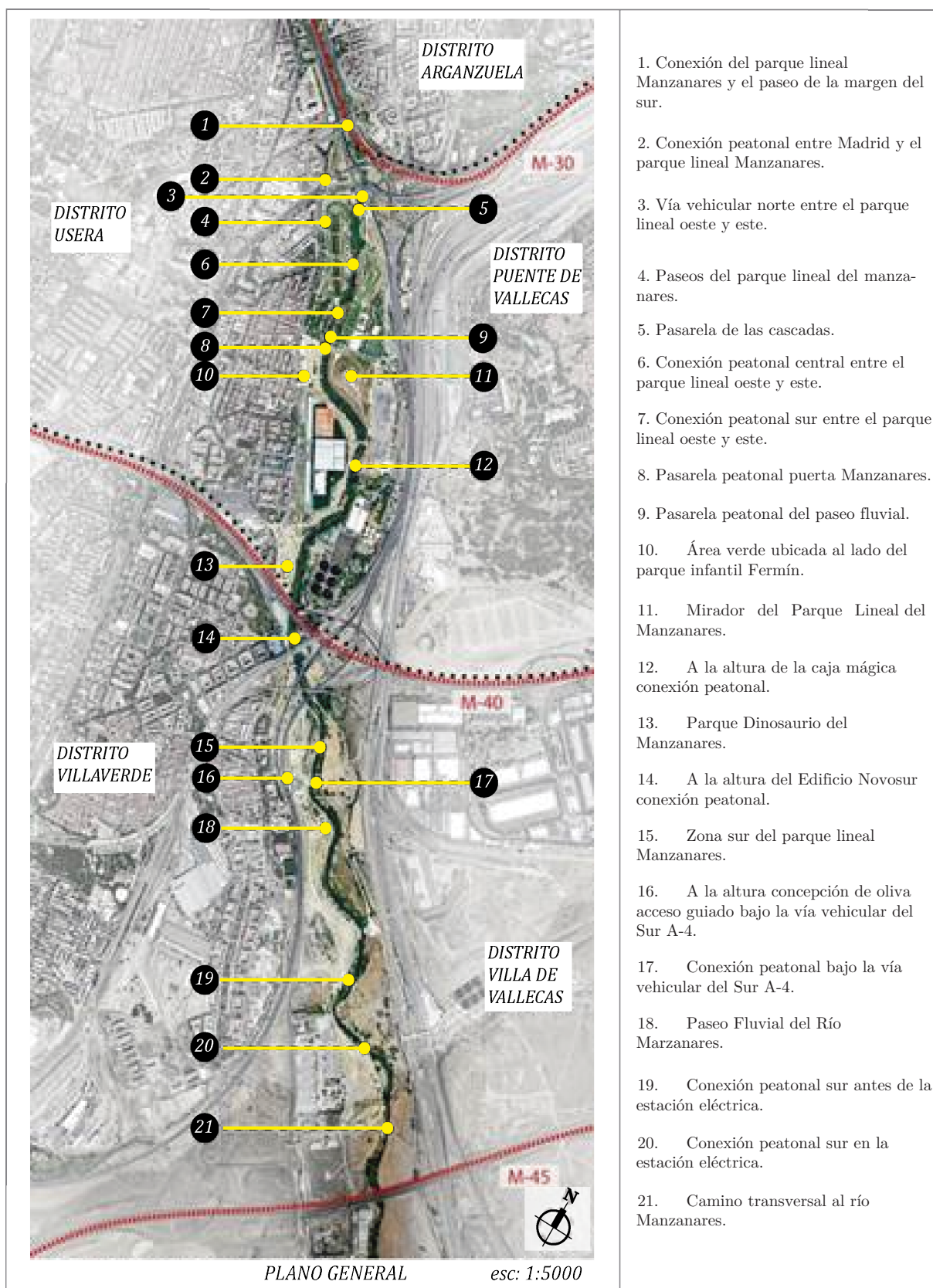


FIGURA 2.52: Funcionalidad del proyecto. Fuente:Salazar (2015). Elaboración: Propia.

### Aspectos formales (estudios de la forma)

La forma del proyecto se destaca en planta, ya que se utilizan diversas formas para clasificar los espacios y recorridos del parque lineal. Predomina un diseño formal de figuras orgánicas curvas, ya que se quiere representar un diseño paisajístico lleno de vegetación. Si analizamos por ese lado la vegetación tiene una forma orgánica ya que se caracterizan por tener un contorno irregular y caprichoso. A partir del uso de estas formas, se crean sensaciones de dinamismo en todo el proyecto, no tiene un ritmo definido ya que los elementos que se integran no siguen un patrón establecido, por lo que caracteriza al proyecto las formas orgánicas y la irregularidad (Salazar, 2015).

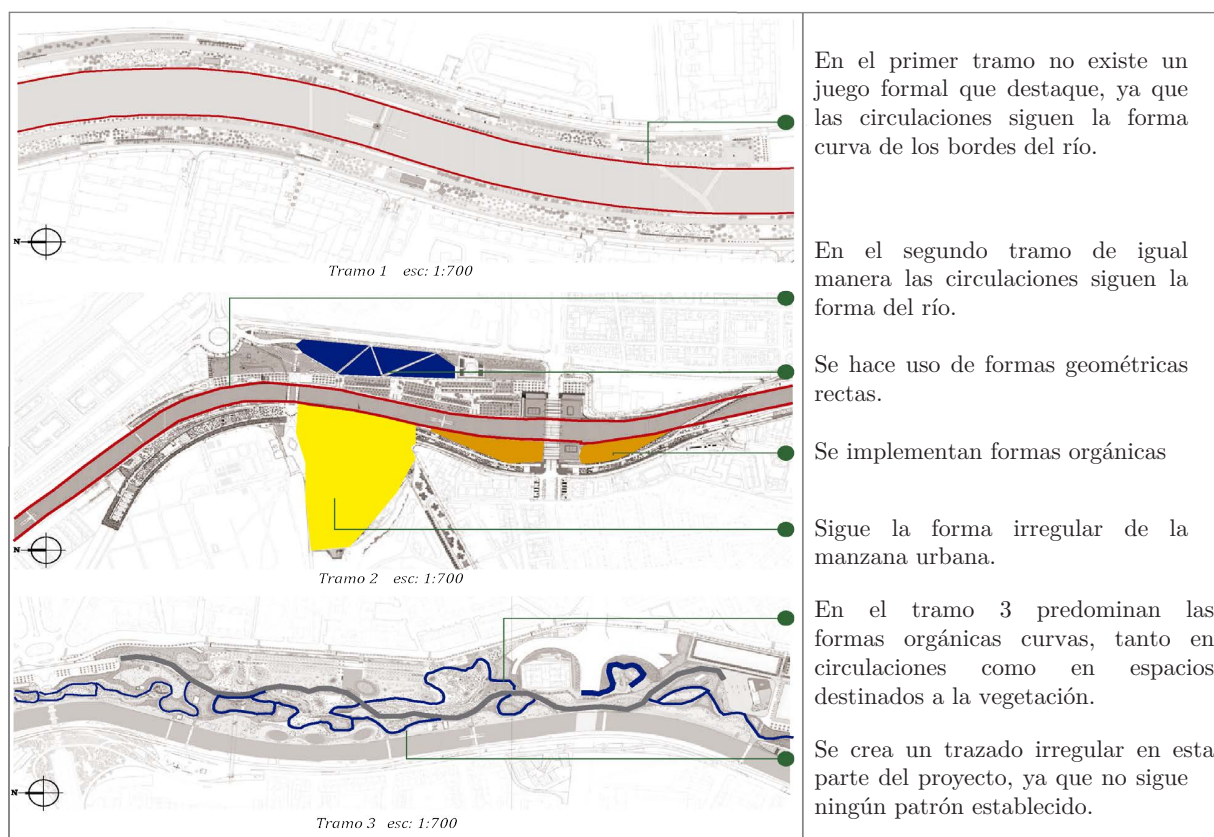


FIGURA 2.53: Análisis lúdico. Fuente: Salazar (2015).Elaboración: Propia.

### Criterios Lúdicos

En cuanto a diseño lúdico, el proyecto no cuenta con una estrategia desarrollado para aprovechar lo lúdico, esto debido a que todo el proyecto se concentra en el desarrollo paisajístico (Salazar, 2015).

<b>ZONAS LÚDICAS Y JUEGOS</b>	
Rutas accesibles que adhieren las zonas de juegos con los accesos y entre ellos.	No.
Acabado exterior en las áreas de juego de EPDM o Sílice.	Sí. Sílice.
Diseño cromático en las áreas de juegos.	No.
Espacio limitado por barreras arquitectónicas.	No.
Información a través de señalización.	Sí.
Objetos de uso intuitivo y fácil.	No.

Tabla 2.6: Análisis Lúdico. Fuente: [Salazar \(2015\)](#). Elaboración: Propia.



FIGURA 2.54: Zona de juegos. Fuente: [Salazar \(2015\)](#). Elaboración: Propia.

### **Técnicas constructivas.**

El proyecto está construido con diferentes acabados y debido a las autopistas subterráneas tienen distintas técnicas constructivas depende de la sección del parque lineal. Hay secciones en las que no hace falta tener una losa de hormigón por lo que las camineras son de pavimento de tierra comprimida, pero hay otras en las que son de suma importancia tener una losa de hormigón. Por lo que se muestra a continuación dos secciones con diferentes técnicas constructivas ([Ezquiaga, 2019](#)). Ver imagen 2.55.

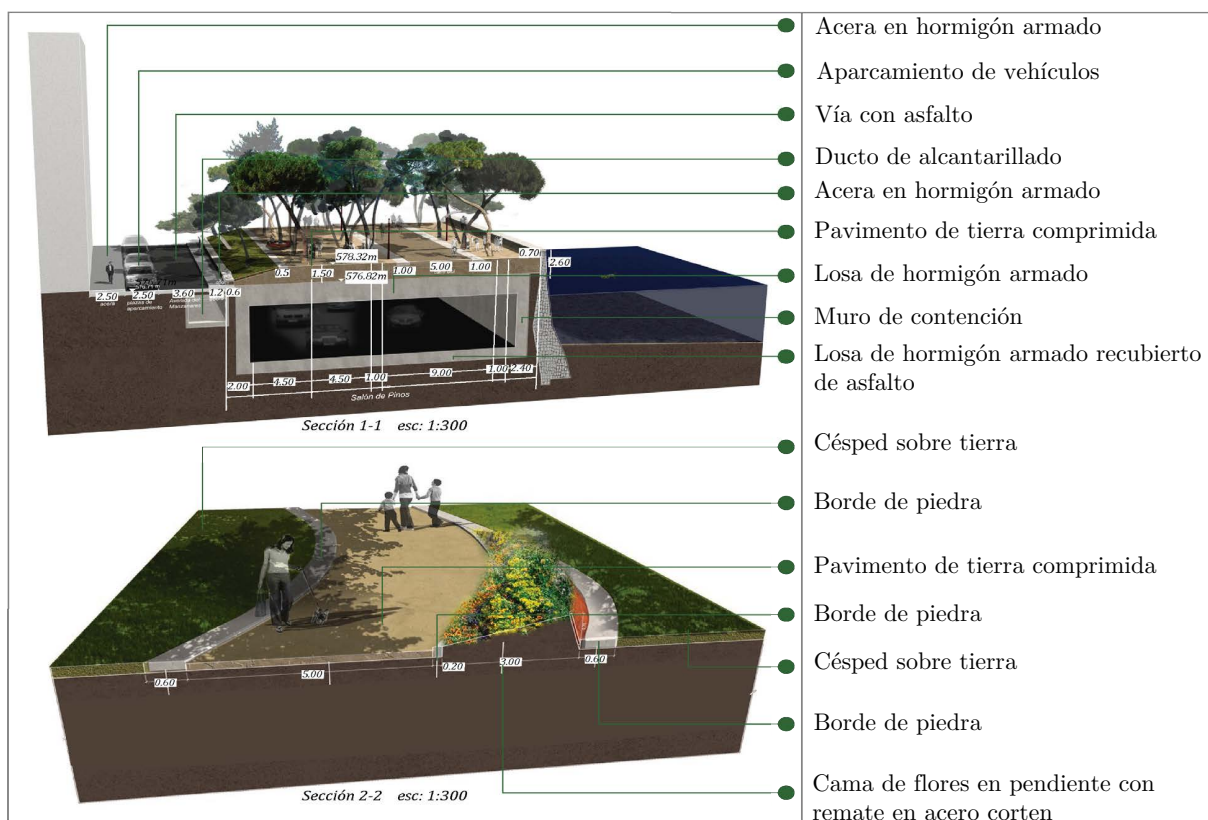


FIGURA 2.55: Técnica constructiva. Fuente: Salazar (2015). Elaboración: Propia.

## Realidad

### ¿Cómo se encuentra funcionando la obra en la actualidad?

Aunque el proyecto está actualmente en marcha y abierto al público, las evaluaciones metodológicas y los análisis de las condiciones ambientales del río aún carecen de intervención para construir infraestructura verde. Continuidad entre las cuencas media y sur. Los riesgos para la salud continúan debido al estado de conservación de los ríos y sus cursos de agua. Falta de inversión por parte de los gobiernos locales y falta de coordinación entre los gobiernos locales del sur (Vázquez, 2022).

Son necesarias intervenciones para mejorar la usabilidad y movilidad de los parques existentes mediante la adecuación de tejidos interiores en las áreas de servicio aledañas al río. Fragmentación socioeconómica de la zona de Villa Verde. La infraestructura verde mejorada apoyará el desarrollo económico de la región y cerrará la brecha existente entre las áreas afectadas de Madrid de Río y los parques lineales. (DiariodeMadrid, 2021).

### El proyecto cumple las necesidades establecidas.

Antes de la construcción del proyecto, las consultas con los países vecinos identificaron los problemas sociales existentes relacionados con la conectividad y la movilidad interna del vecindario relacionados con las actividades que tienen lugar

en los parques lineales de Madrid y en otros campos. Este aspecto fue ampliamente discutido durante la reunión con Nave Boetticher y mostró las sensaciones de abandono que viven los vecinos por parte del gobierno de la ciudad en relación con los problemas sociales estructurales dentro del municipio. Posteriormente, la construcción del proyecto satisfizo estas necesidades.([DiariodeMadrid, 2021](#)).

**Se respetó la idea del diseñador o proyectista.**

La propuesta respetó la idea de los diseñadores ya que en general hace un énfasis en la parte ambiental en donde se busca rescatar el paisajismo y darle un carácter y sentido al lugar, recuperando el río producto del dinamismo que se puede generar en la ciudad. El objetivo fue restaurar la continuidad de los bosques cercanos a Madrid, que componen los parques naturales del curso alto del río Manzanares y los parques naturales del sureste.

#### **2.1.4. Matriz integradora de conocimientos del capítulo 2**

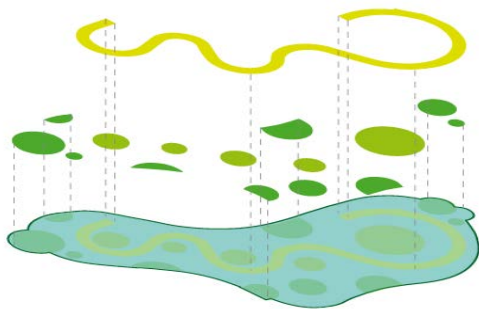
A continuación, se presenta las matrices integradoras.

**REFERENTE ARQUITECTÓNICO 1**  
**PENSAMIENTO**

El objetivo del proyecto es crear espacios de ocio en la ciudad de Chongqing, ya que, con la construcción de edificios y rascacielos, estos espacios no han tenido lugar alguno en los barrios. El diseño de este parque multifuncional, el nombre Pegasus, se inspiró en el deporte ecuestre, donde los caballos juegan un papel central en temas como disfraces y espectáculos de danza. El mítico caballo alado deja un mágico rastro amarillo detrás, serpenteando con precisión alrededor de mini plazas circulares que sirven como plataformas para el ocio y las interacciones sociales.

**FORMA**

**FUNCIÓN**

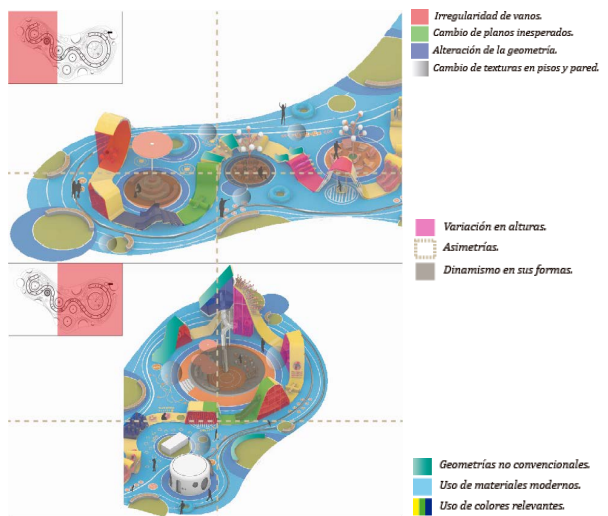


El proyecto se asienta sobre una figura base que tiene una forma orgánica, así mismo encima de esta se encuentran formas circulares, las cuales dan vida a espacios para jardines y zonas de descanso o mini plazas. En el medio se localiza la cinta de actividades o juegos la cual sigue la forma orgánica curva de la figura base.

La cinta amarilla representa el juego y la acción de los niños, las plazas circulares representan el descanso y los espacios tranquilos para padres y adultos. La circulación sigue la forma curva y orgánica de todo el proyecto, a pesar de su forma, es una circulación directa, ya que a partir de los cuatro accesos que se identifican estos los direccionan directamente a la zona de actividades o simplemente a las áreas de descanso.

**TECNOLOGÍA**

**CRITERIOS LÚDICOS**



En cuanto a aspectos tecnológicos toda la superficie del proyecto está recubierta por EPDM ya que tiene un alto componente elástico, así como amortiguador y antideslizante. También posee iluminación que implementa sensores de proximidad. Por último, el proyecto integra cámaras de vigilancia, lo cual permite que la seguridad del espacio público sea un aspecto de interés ya que es un lugar frecuentado por niños.

Cuenta con varios elementos lúdicos ya que está pensado desde su idea rectora como un espacio de juego, aprendizaje y descanso. Se destaca el ritmo y dinamismo, Libertad y osadía, Atípico o extravagante por último el contraste y dualidad.

### APORTE A LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

Se puede destacar como aporte para la propuesta el uso de formas curvas y orgánicas para poder transmitir un tipo de ritmo y dinamismo. Así mismo, crear circulaciones que conectan todos los accesos con los espacios de actividades y descanso de manera directa.

También se puede destacar en la parte lúdica el uso de colores que transmitan un efecto psicológico en los usuarios, con la combinación de elementos como el ritmo, dinamismo, libertad, osadía y varios contrastes para lograr espacios confortables para personas de diferentes edades.

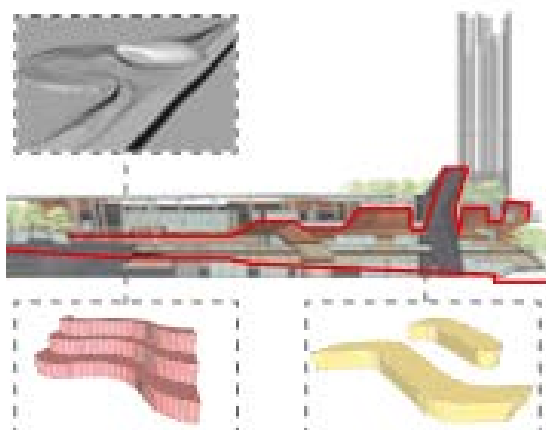
Por último, se puede integrar tecnología similar a la del proyecto para ahorrar recursos de iluminación, y mantener la seguridad de todos los futuros usuarios.

### REFERENTE ARQUITECTÓNICO 2

#### PENSAMIENTO

El proyecto está enfocado en crear un espacio público en la ciudad, a través de la reparación del ecosistema urbano del distrito, en él existe la convergencia de culturas, ya que este es un importante espacio de encuentro de los pueblos indígenas, esto se hace a través del aporte de relatos históricos, para ello se necesitan combinar historias con edificios para crear un sentido de propiedad en los usuarios, conectando la ciudad con el panorama general.

#### FORMA



#### FUNCIÓN

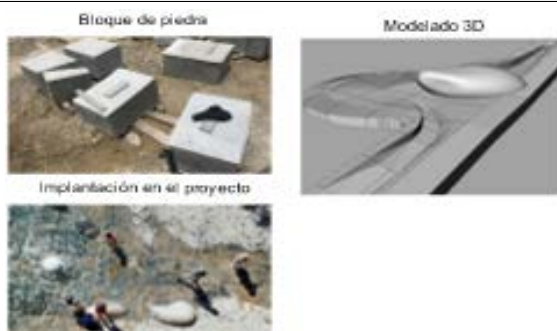


El proyecto está basado en los antecedentes históricos como topográficos. Su forma se da a partir de su contexto, como sus formas orgánicas, dispuestas en todos sus recorridos peatonales, como los accidentes geográficos impuestos en las fachadas.

Está destinada a la conectividad de dos ciudades que anteriormente fueron separadas por las líneas del tren siendo un foco social intercultural.

---

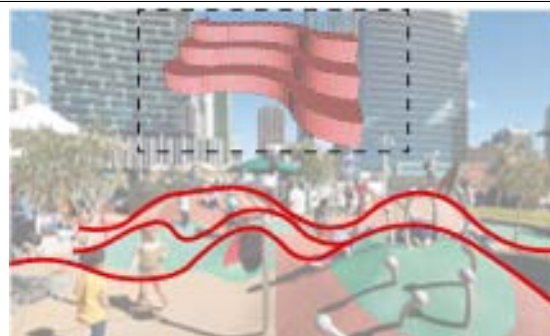
### TECNOLOGÍA



La recolección de aguas fluviales se hace a partir de diseños topográficos previamente diseñados en programas 3D que serán plasmados en piedra y distribuidos en todo el proyecto.

---

### CRITERIOS LÚDICOS



Está pensado en la historia del lugar, ya que tanto los espacios de ocio para el usuario como espacios de juegos para los niños cuentan con diseños orgánicos, haciendo referencia al suelo ancestral del lugar.

---

### APORTE A LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

Como principal criterio de diseño, es la extracción de sus formas orgánicas que hace referencia a la preexistencia de la zona, generando una espacialidad de sentido propio hacia el usuario. Posteriormente el uso de diferentes materiales prefabricados relacionados con su contexto hace posible una identidad cultural como hito destacado de la zona.

---

### REFERENTE ARQUITECTÓNICO 3 PENSAMIENTO

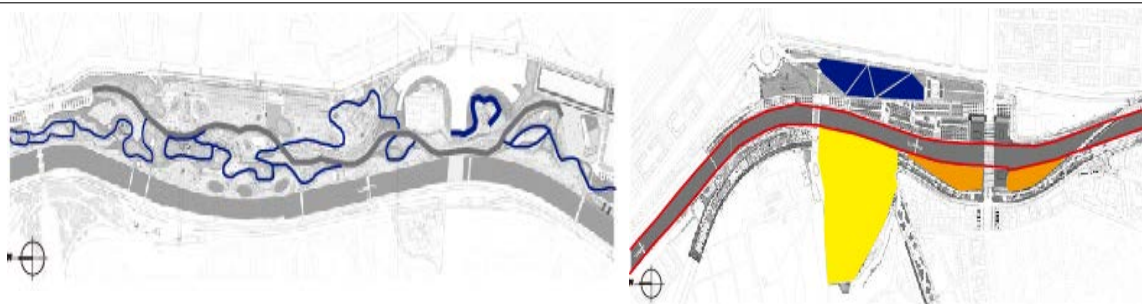
Recuperación y regeneración de los márgenes del río Manzanares, para la creación de un medio armonio ambiental entre el espacio público y entorno urbano de la ciudad de Madrid, conjuntamente con sistemas de infraestructuras complementarias e ineludibles en la ciudad. Abordado con temas y técnicas tecnológicas, de movilidad y espacio público, mismos que harán del plan un escenario imprescindible y sostenible.

---

---

**FORMA**


---



La forma del proyecto se destaca en planta, ya que se utilizan diversas formas para clasificar los espacios y recorridos del parque lineal. Predomina un diseño formal de figuras orgánicas curvas, ya que se quiere representar un diseño paisajístico lleno de vegetación. Si analizamos por ese lado la vegetación tiene una forma orgánica ya que se caracterizan por tener un contorno irregular y caprichoso. A partir del uso de estas formas, se crean sensaciones de dinamismo en todo el proyecto, no tiene un ritmo definido ya que los elementos que se integran no siguen un patrón establecido, por lo que caracteriza al proyecto las formas orgánicas y la irregularidad.

---

**FUNCIÓN**


---

**CRITERIOS LÚDICOS**


---



En el proyecto se hace el uso de vegetación, estos elementos organizan la continuidad de recorridos a lo largo de la ribera del río. Además, el parque enlaza los jardines ya existentes, está fundado sobre dos condiciones básicas. La primera, consecuencia de la estrategia general, establece la máxima continuidad con el río. La segunda, recuerda las formas del lecho del río y con él se ocupan los espacios que la M-30 ha liberado.

Está pensado en la historia del lugar, ya que tanto los espacios de ocio para el usuario como espacios de juegos para los niños cuentan con diseños orgánicos, haciendo referencia al suelo ancestral del lugar.

---

**APORTE A LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA**


---

Cabe recalcar la función que cumple el proyecto, que es la conexión entre las periferias urbanas con los márgenes del río, aportando a los usuarios focos de interacciones sociales como culturales. También se puede destacar como aporte el uso de la vegetación como un organizador de recorridos a lo largo de toda la margen del río.

Tabla 2.7: Matriz integradora de conocimientos del capítulo 2. Fuente y Elaboración: Propia.

## 3.1. Diagnóstico integral

### 3.1.1. Desde antecedentes lúdicos y turísticos

#### Orillas del río Paute, turísticas y recreativas

El cantón Paute está ubicada en la provincia del Azuay en Ecuador, cuenta con una superficie de 267 km<sup>2</sup> y una altitud de 2954 msnm, geográficamente está dispuesta en un valle del austro ecuatoriano. Está dispuesta de un clima subtropical, contiene una diversidad de flora y fauna por lo cual hace que Paute se encuentre en el quinto lugar turístico más visitado de la provincia del Azuay. ([municipiodepaute, 2020b](#)). Es el principal atractivo turístico natural de la zona. En este lugar se desarrollan actividades turísticas que se observan en el siguiente gráfico, cuya extensión de estudio es de 2km.

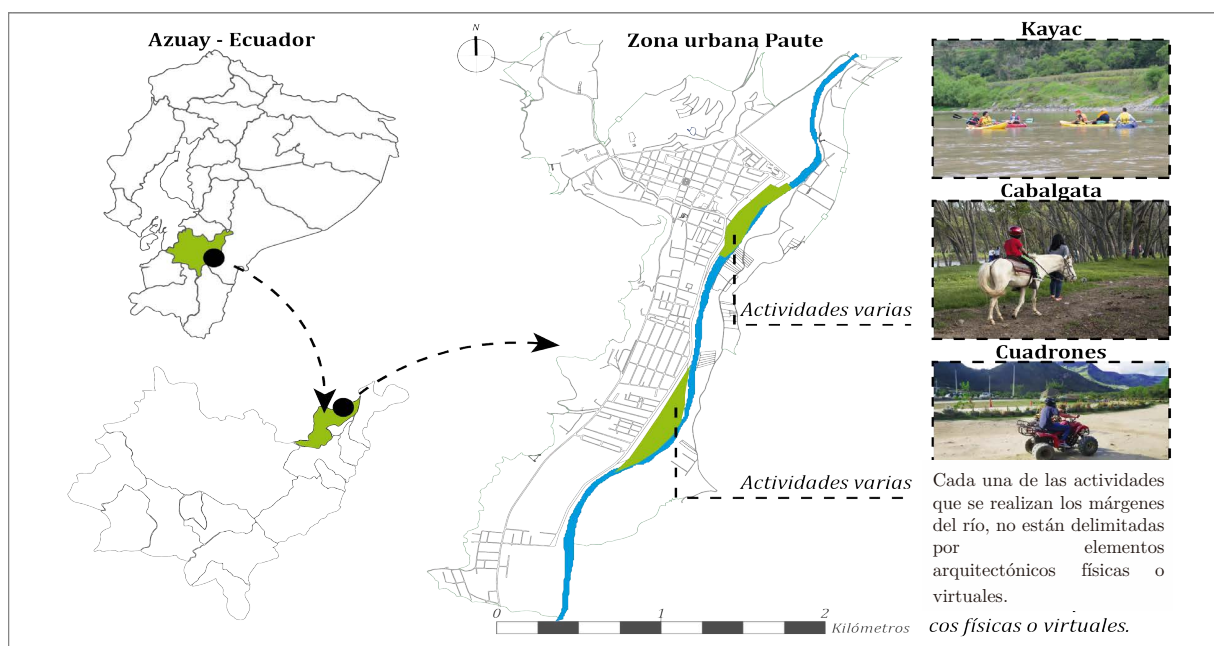


FIGURA 3.1: Márgenes de río Paute-Actividades. Fuente:[municipiodepaute \(2020b\)](#). Elaboración: Propia.

Según el Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del cantón Paute, tan solo el 13,89 % de su población total se enfoca a áreas y labores relacionadas al turismo, por ende, el sector turístico esté marcado en las orillas del río Paute, por ser un sitio natural, amplio y de disfrute para actividades varias (fig 3.2.). Tal es su importancia que cada año en febrero y marzo, se desarrollan los carnavales y fiestas de cantonización de Paute, mismos que desenvuelven actividades culturales, gastronómicas, etc.

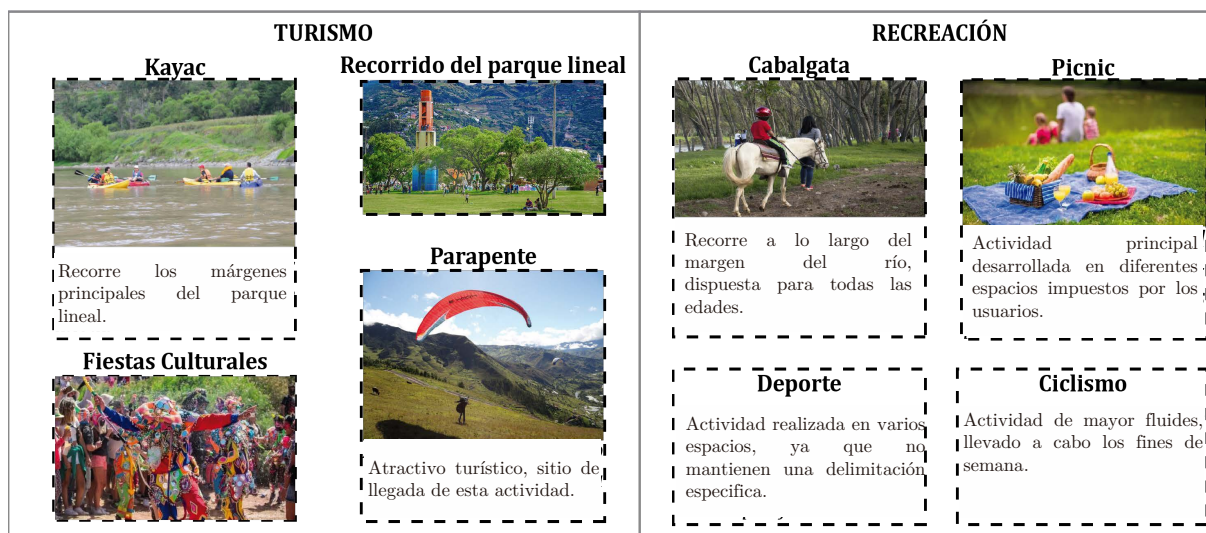


FIGURA 3.2: Márgenes de río Paute-Actividades. Fuente: [municipiodepaute \(2020b\)](#). Elaboración: Propia.

### Elementos arquitectónicos lúdicos

Ya mencionado en el primer capítulo, la arquitectura lúdica está enfocada en generar áreas de diversión y recreación bajo conceptos de fortalecimiento cultural y aportación al aprendizaje, mismo que equivale a potencializar la construcción e identidad de la sociedad. Por ello los elementos arquitectónicos lúdicos son complementos de los juegos enfocados hacia la sociedad, en el que combinan, tecnología, arte, y ciencias sociales.

Dentro de los márgenes del río Paute no existen elementos arquitectónicos lúdicos, ya que en toda la riberia del río se concentran actividades lúdicas impuestas por los propios usuarios. Dentro de la zona de estudio, existe la inclusión de un nuevo parque enfocado a la población infantil, mismo que está ubicado a una cuadra de las orillas del río.

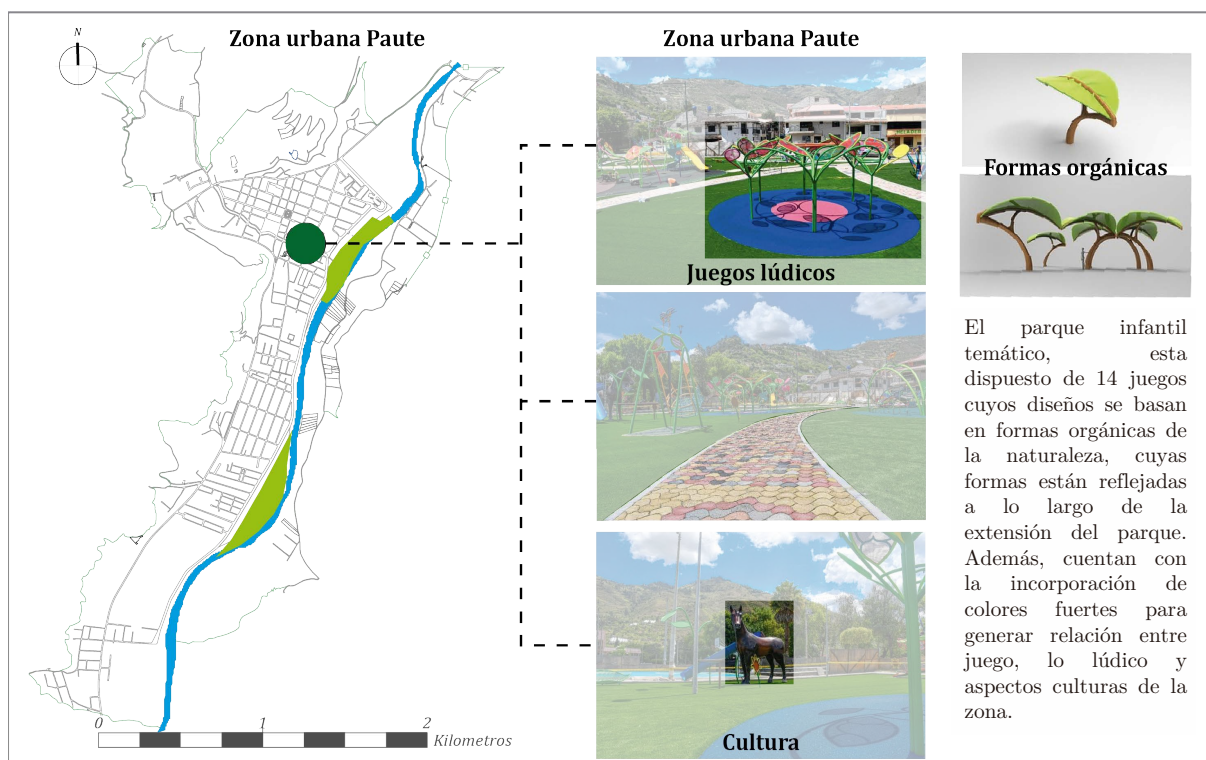


FIGURA 3.3: Área lúdica. Fuente: [municipiodepaute \(2020b\)](#). Elaboración: Propia.

### 3.1.2. Metodología de análisis de contexto

La metodología de Laura Gallardo “Análisis de contexto” permite tener un diálogo con lo existente en el entorno del emplazamiento a analizar, sea con personas, edificaciones, zonas verdes, equipamientos, etc. Con la finalidad de conseguir un proyecto arquitectónico que se pueda integrar en el tejido urbano. La metodología consta de 7 puntos que se describen a continuación:

- **Genius loci:** Se ocupa de todo lo que existe. Es decir, se basa en la cosificación del contexto histórico. Incluye ubicación, edificios históricos, terreno y entorno inmediato.

- **Movimiento Quietud:** A menudo se trata del análisis del espacio humano, que se basa en la naturaleza del descanso y la tranquilidad. Este punto se divide en puntos de quietud, flujos y tipos de vías.

- **Análisis Sensorial:** Se basa en la percepción del sonido, olor, color, textura, etc. Este análisis se divide en temperatura y viento, vista, luz solar, textura, color, olor y sonido.

- **Elementos Construidos Existentes:** En este apartado trata sobre la identidad del sitio, incluidos los siguientes aspectos importantes: Uso de suelo, topografía, construcción de soluciones de taludes, fachada/levantamiento detallado.

- **Zonas Verdes:** Este paso analiza todo lo que significa espacio verde, color, textura, hojas, etc. Esta sección se divide en espacio verde natural, vegetación general del terreno, espacio verde construido.

- **Estudio Etnográfico:** Esto se refiere, entre otras cosas, a los contextos culturales, sociales y arquitectónicos. Por lo tanto, este tipo de estudio se puede dividir en población y uso del suelo, grupo de edad, balance ambiental, ejemplos de vida comunitaria, vida comunitaria, áreas de matriz, observaciones y opiniones.

- **Síntesis:** En general, esto se basa en el síntesis y exploración de cada uno de los factores mencionados anticipadamente, así que se trata de incluirlos en la matriz FODA para tener la idea más clara posible.

### Genius loci

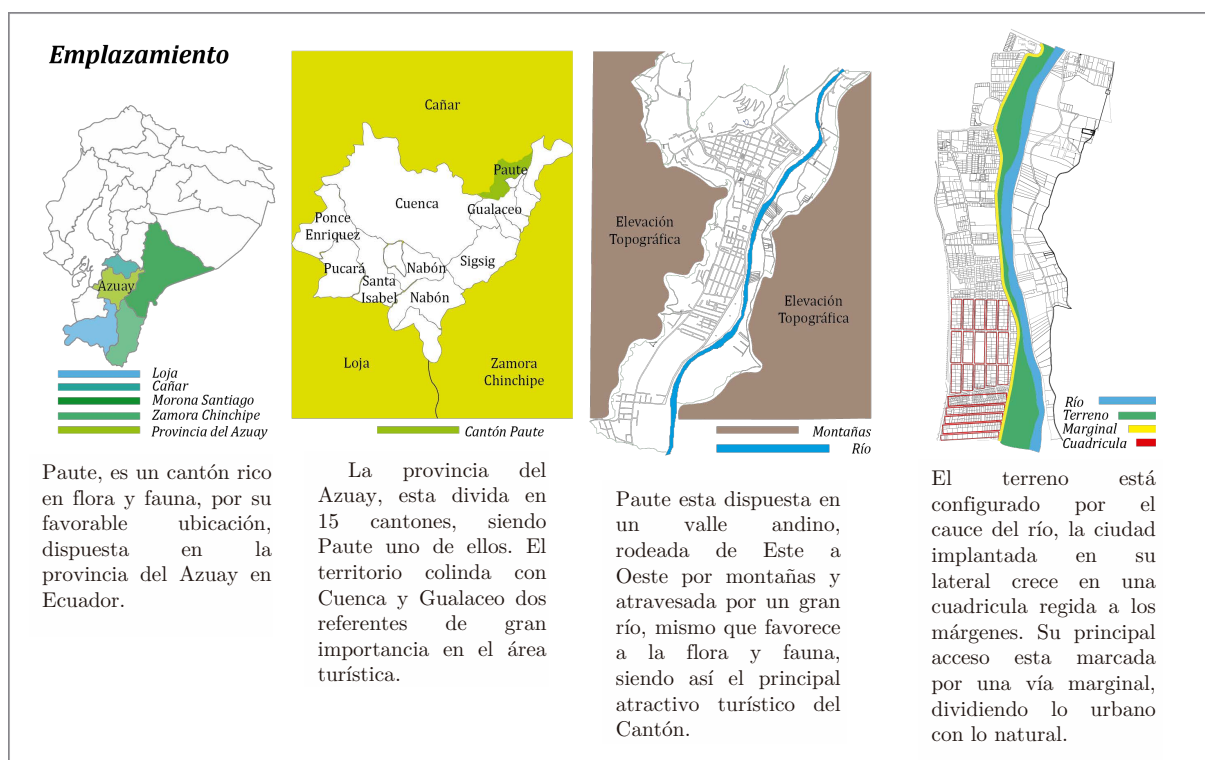


FIGURA 3.4: Genius loci. Fuente: [municipiodepaute \(2020b\)](#). Elaboración: Propia.

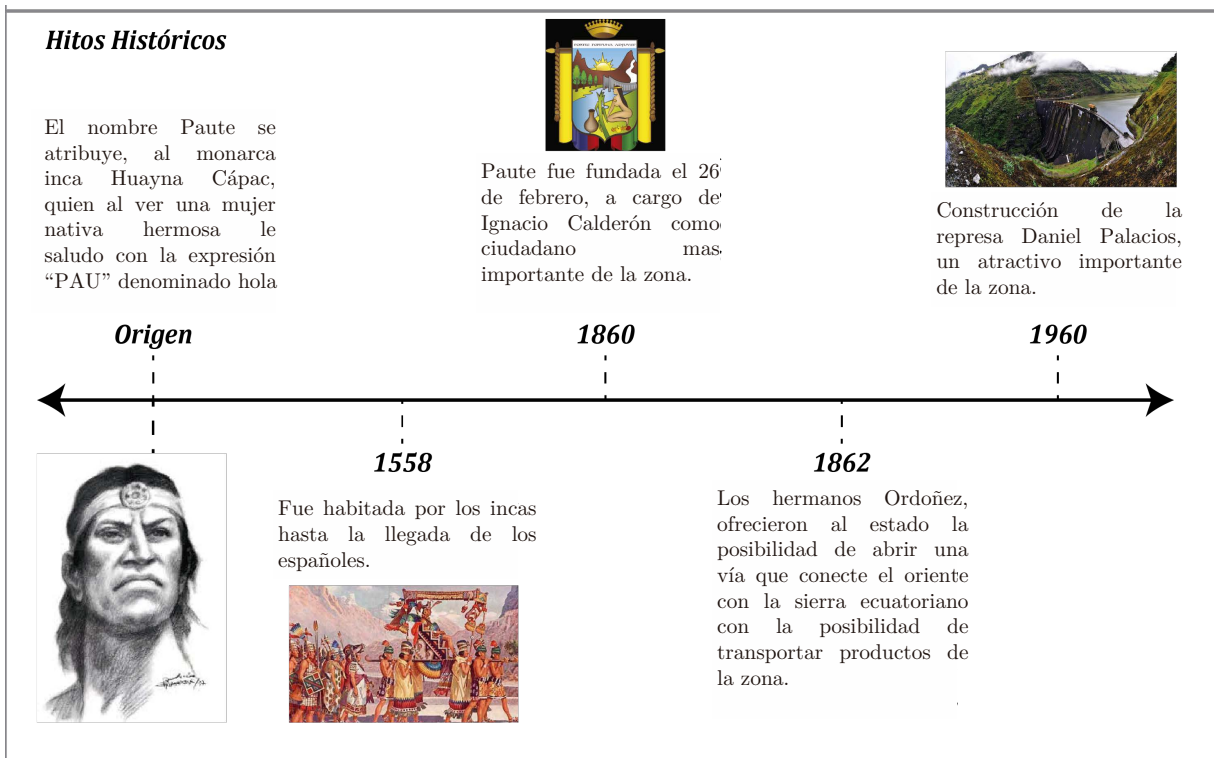


FIGURA 3.5: Genius loci. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia.

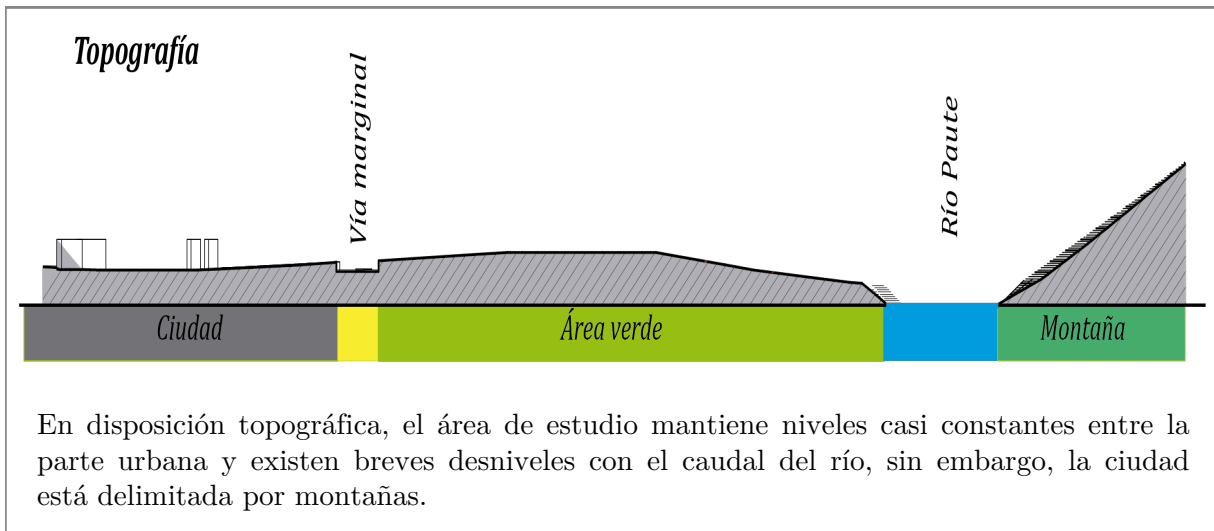


FIGURA 3.6: Genius Loci. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia.



FIGURA 3.7: Genius loci. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia.

### Movimiento Quietud

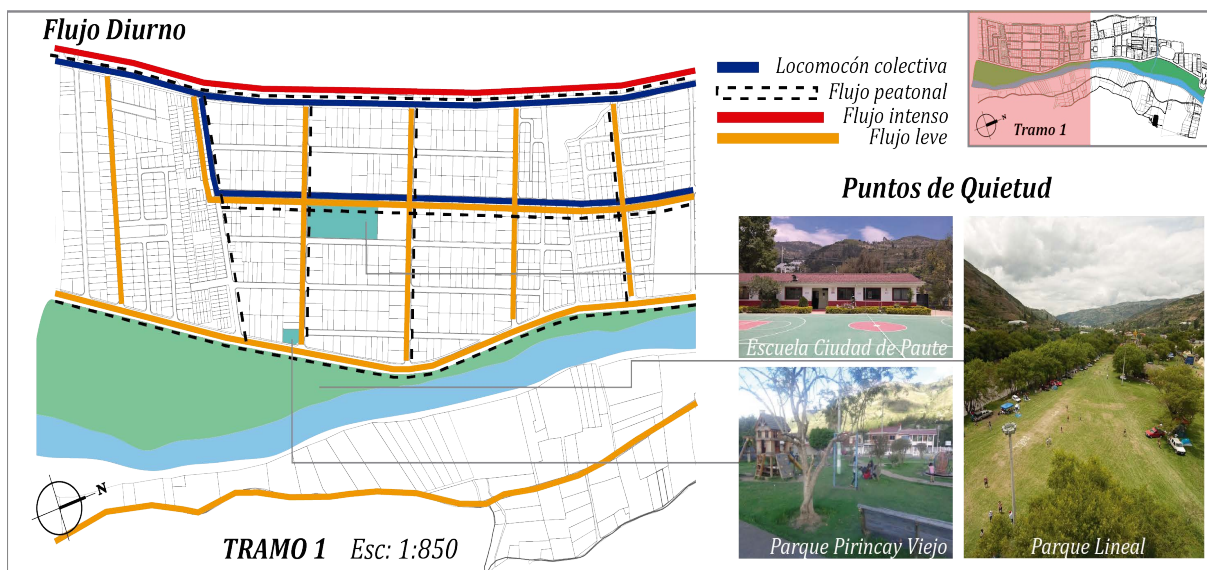


FIGURA 3.8: Movimiento Quietud. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia.

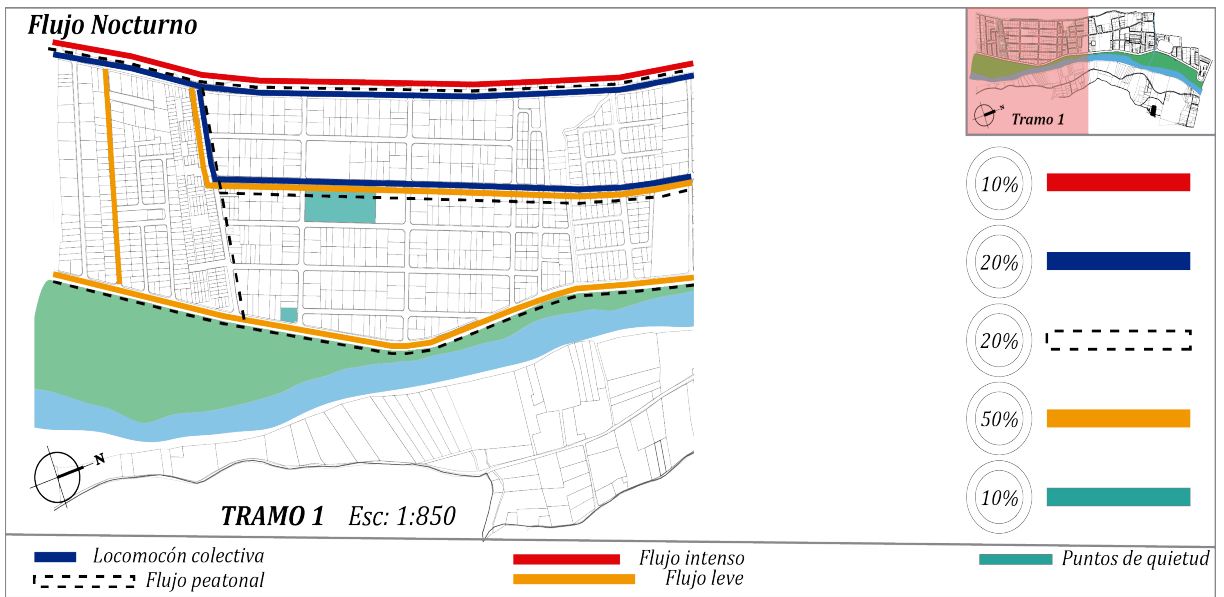


FIGURA 3.9: Movimiento Quietud. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia.

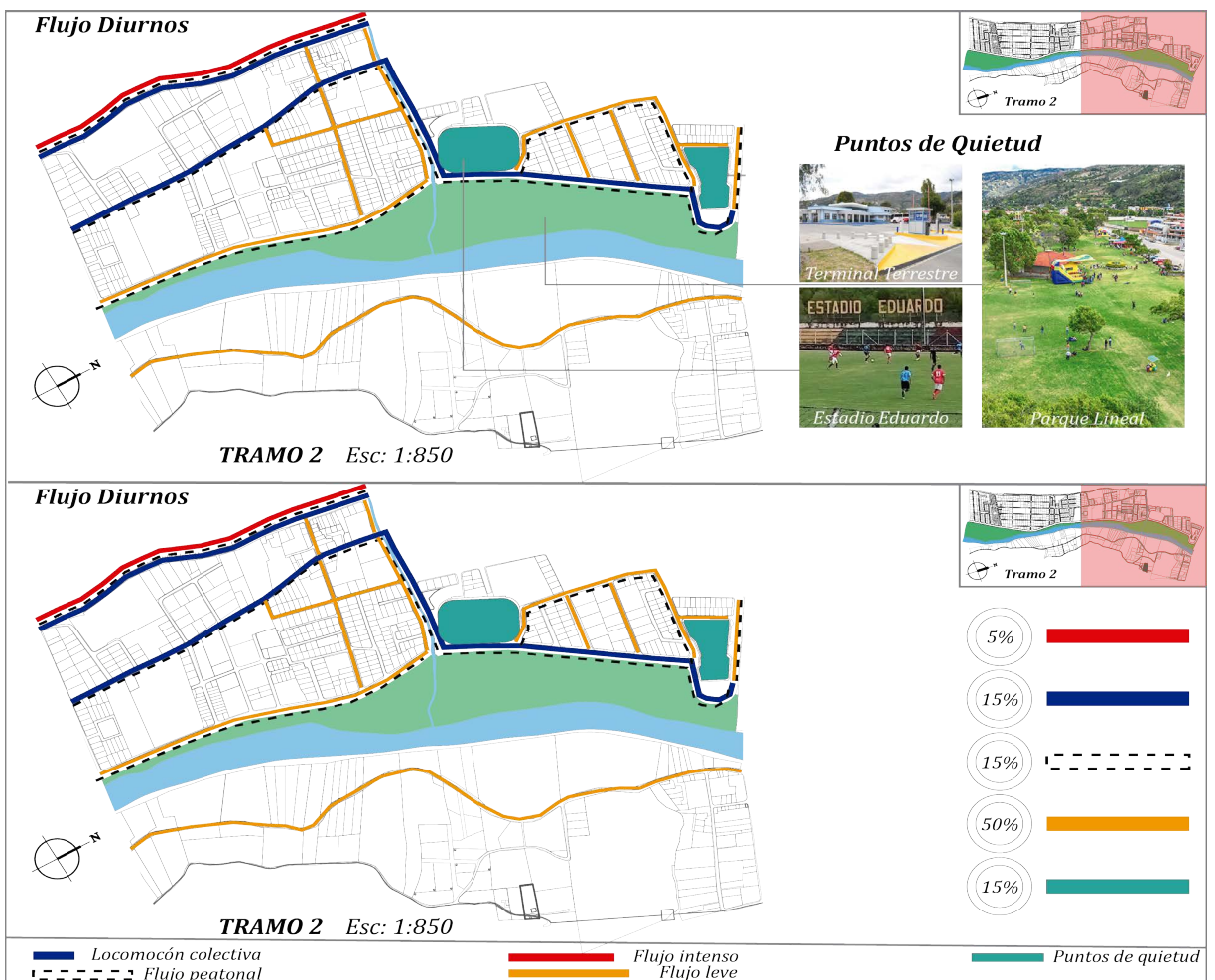


FIGURA 3.10: Movimiento Quietud. Fuente:municipiodepaute (2020b). Elaboración: Propia.

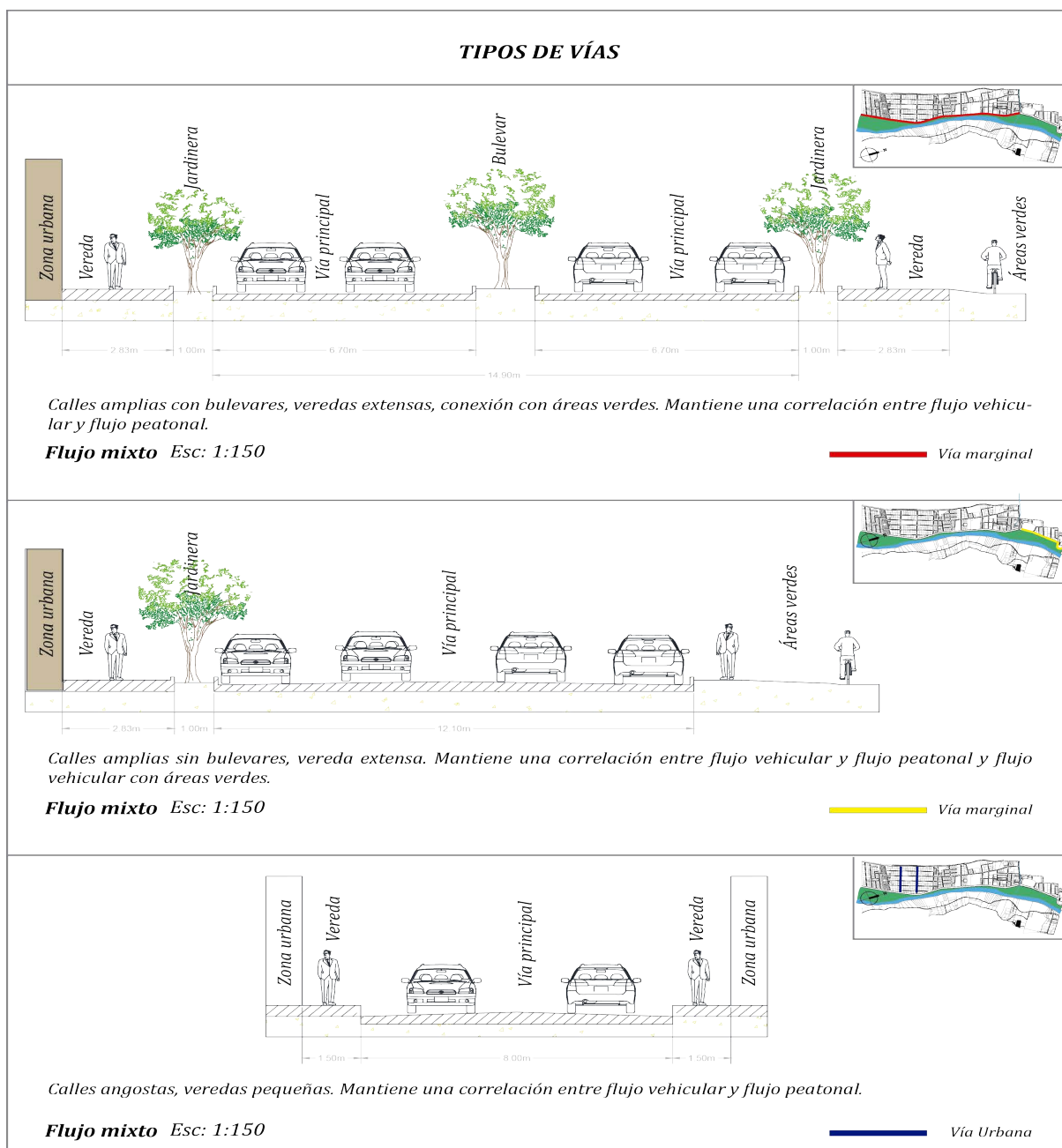


FIGURA 3.11: Movimiento Quietud. Fuente: [municipiodepaute \(2020b\)](#). Elaboración: Propia.

## Análisis Sensorial

### Temperatura y vientos

La zona urbana del cantón Paute al ubicarse en un valle, su temperatura media promedio oscila entre los 16° y 20°C y contiene una humedad relativa del 85 %, siendo los meses más calurosos noviembre y diciembre con temperaturas mayores a 25°C, en las noches las temperaturas llegan a 10°C, aunque algunos días se han registrado temperaturas menores a los 0° C, siendo los meses más fríos junio y julio. Paute tiene un clima oceánico debido al registro de esos valores en cuanto a la temperatura (INAMHI, 2020).

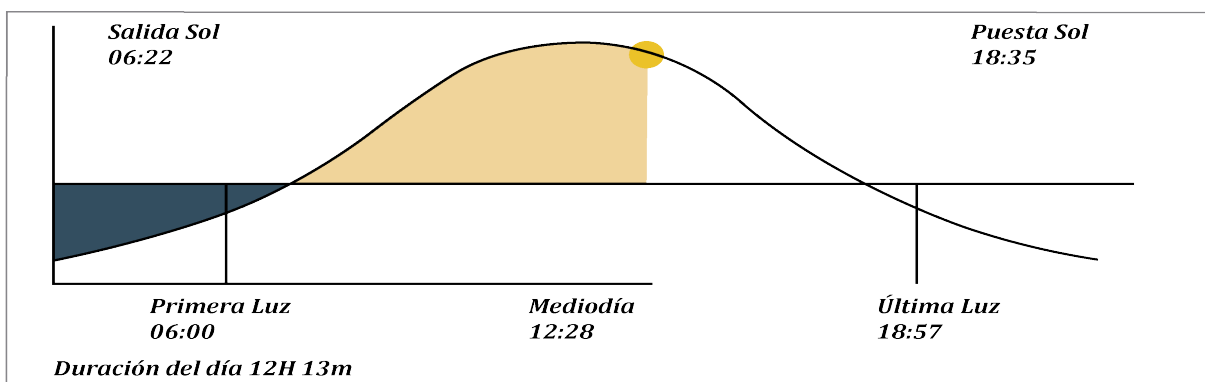


FIGURA 3.12: Análisis de la luz del sol en la zona de estudio. Fuente: .Elaboración: Propia.

Los vientos en el cantón Paute tienen la dirección de Noroeste a Sureste, tiene un viento moderado con un promedio de viento medio de 29km/h con una racha máxima de 38 km/h, los efectos producidos en la tierra son, pequeños movimientos de árboles y superficie de lagos ondulada (INAMHI, 2020).

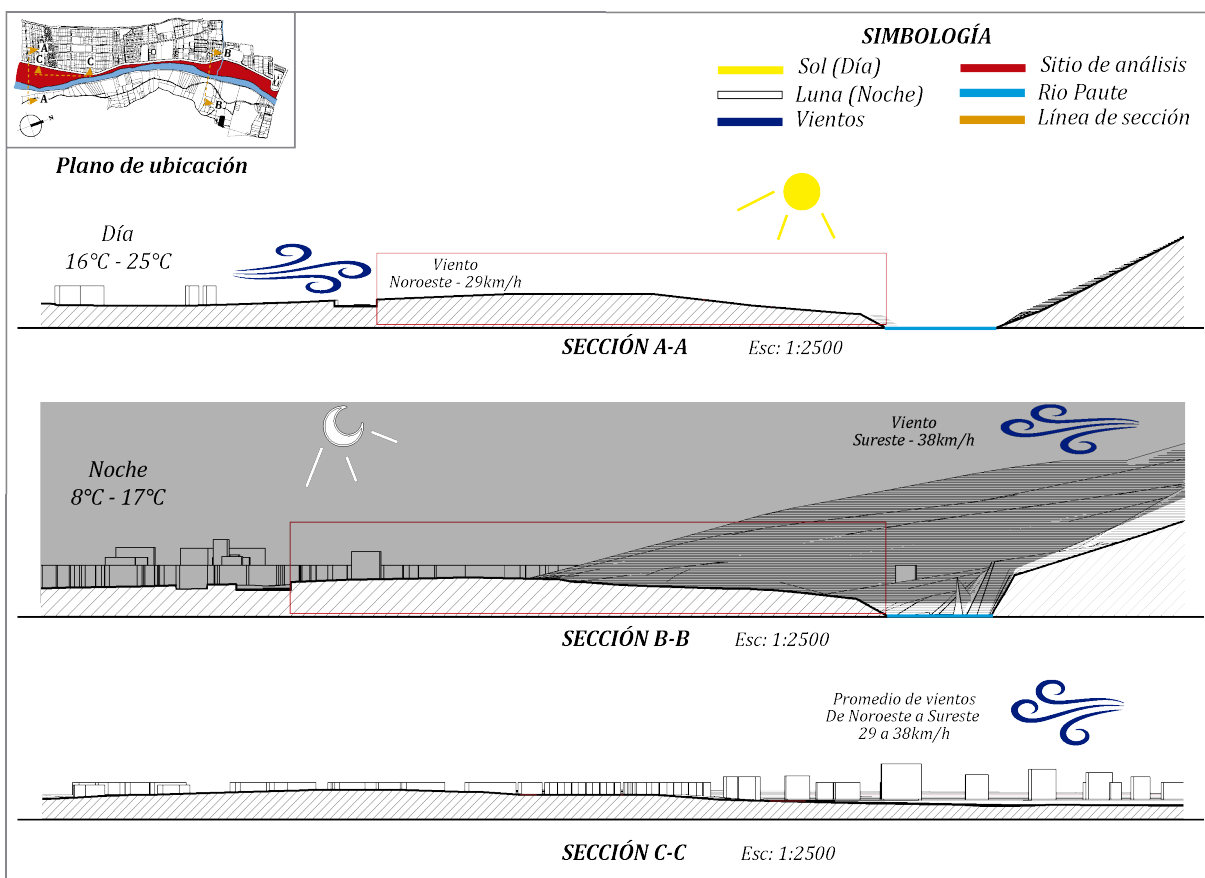


FIGURA 3.13: Factores del clima en la zona de estudio. Fuente: .Elaboración: Propia.

### Vistas

Las vistas desde diferentes ángulos permiten apreciar la arquitectura, diferentes escalas y vegetación que posee la zona en la que se va a trabajar, además, desde el sitio de emplazamiento tiene vistas hacia el río Paute, las cuales se pueden aprovechar en el proyecto arquitectónico.

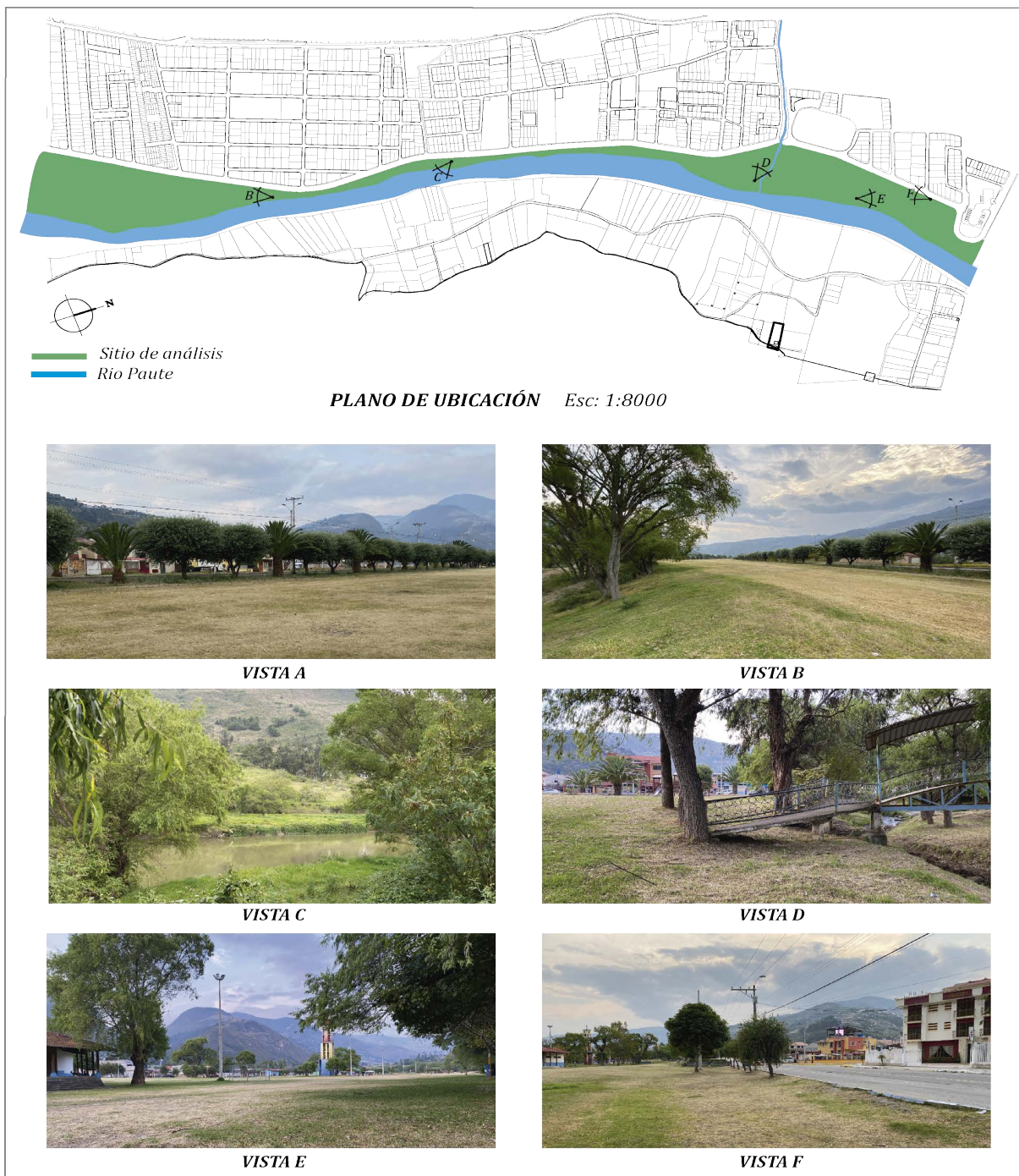


FIGURA 3.14: Vistas del sitio de análisis. Fuente y Elaboración: Propia.

### Asolamiento

En el estudio solar se analiza el solsticio de verano, el cual es el 21 de junio y el sol en el sitio de estudio se encuentra con una inclinación de 22° al norte. Así mismo el solsticio

de invierno que sucede el 21 de diciembre el sol en el sitio de estudio se localiza a  $25^\circ$  hacia el sur. Finalmente, el equinoccio que sucede el 20 de marzo, el sol en el sitio de estudio se encuentra a  $0,2^\circ$  al norte.

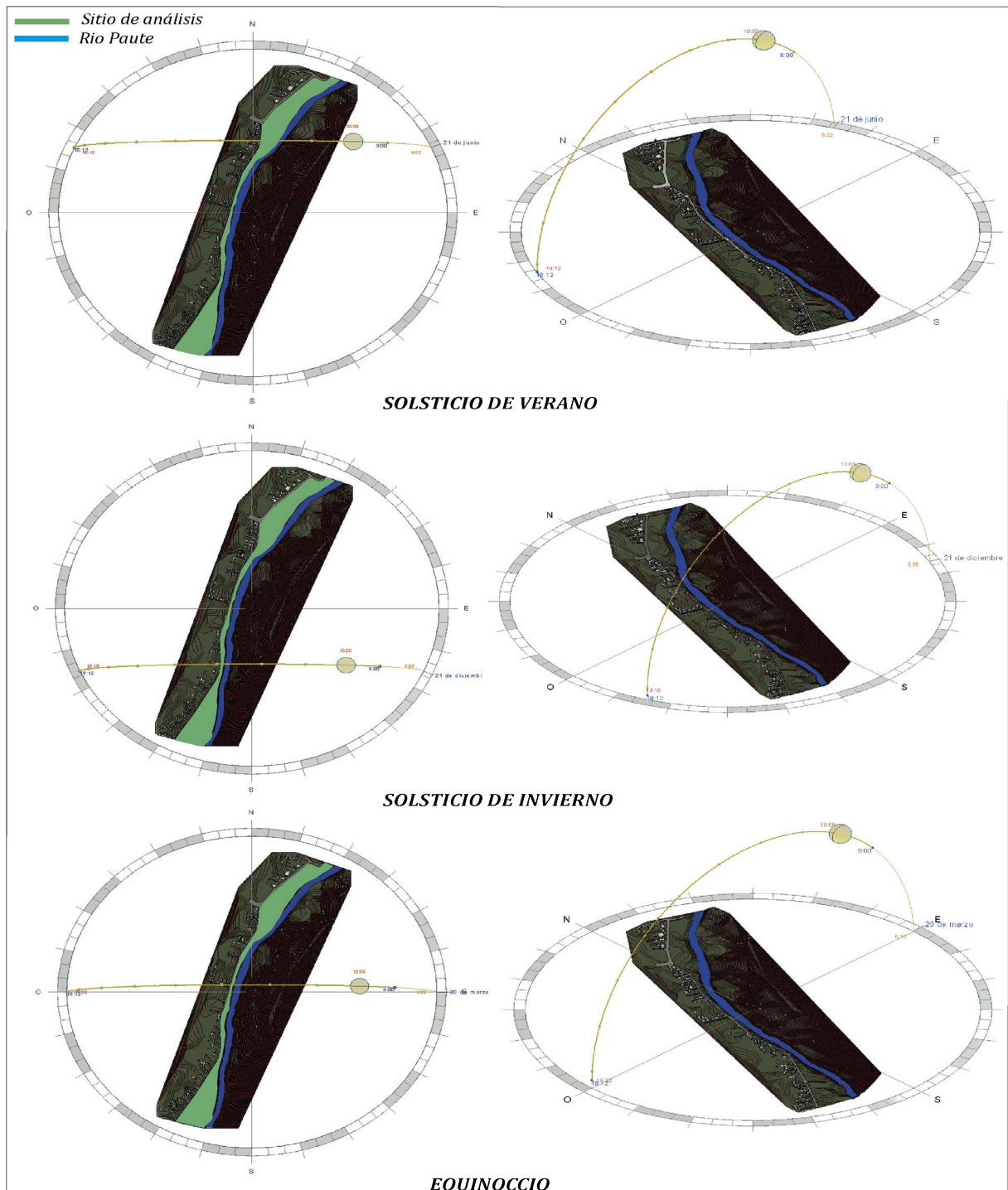


FIGURA 3.15: Análisis de soleamiento. Fuente: .Elaboración: Propia.

## Texturas y colores

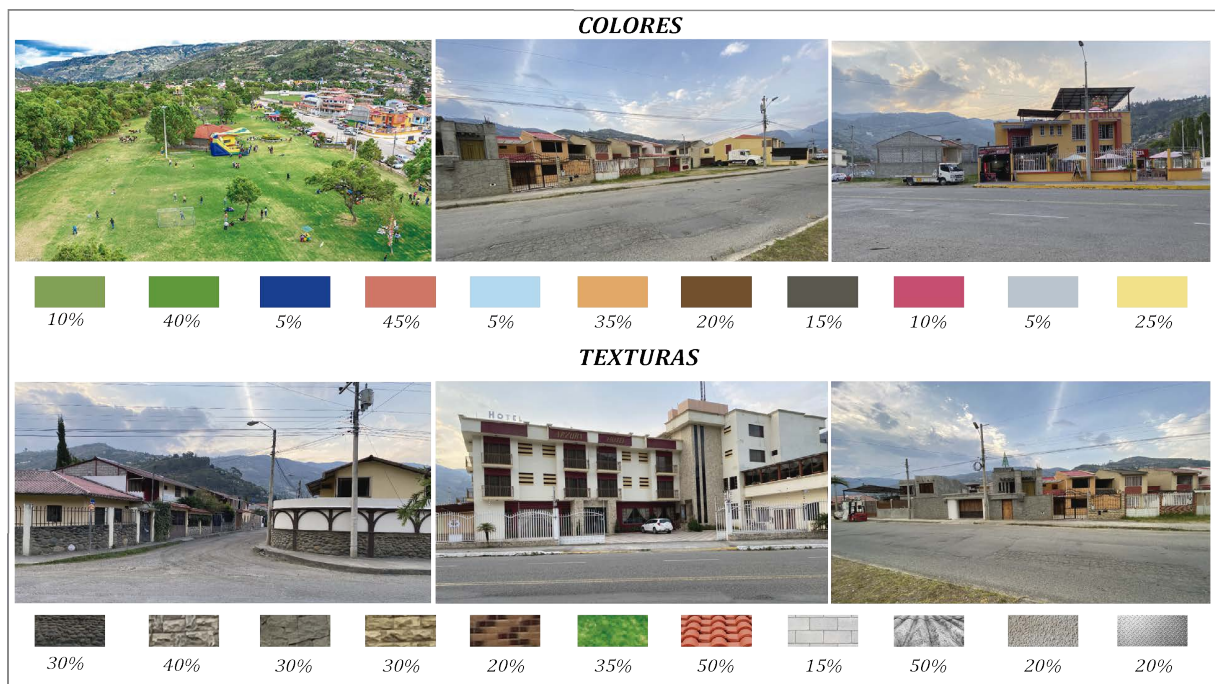


FIGURA 3.16: Porcentajes de texturas en el sitio de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.

### Olores

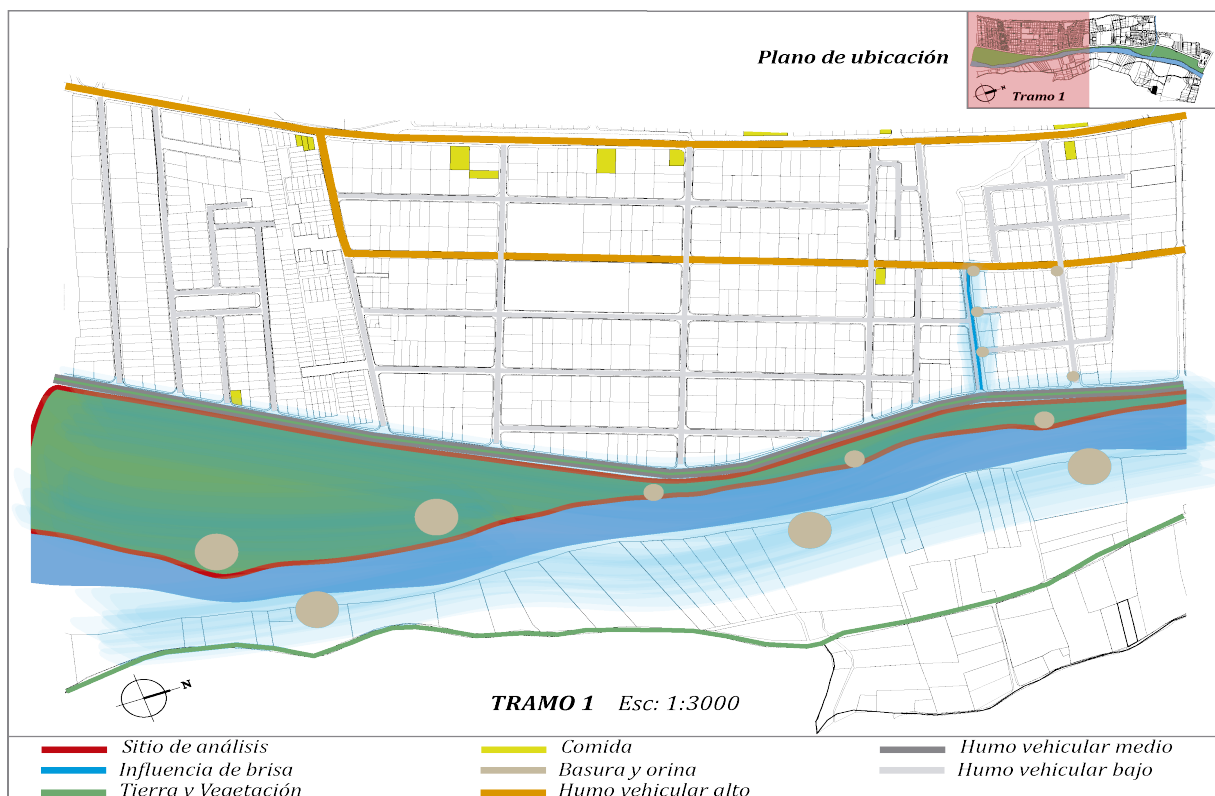


FIGURA 3.17: Análisis de olores en el área de estudio y contexto (Tramo 1). Fuente y Elaboración: Propia.

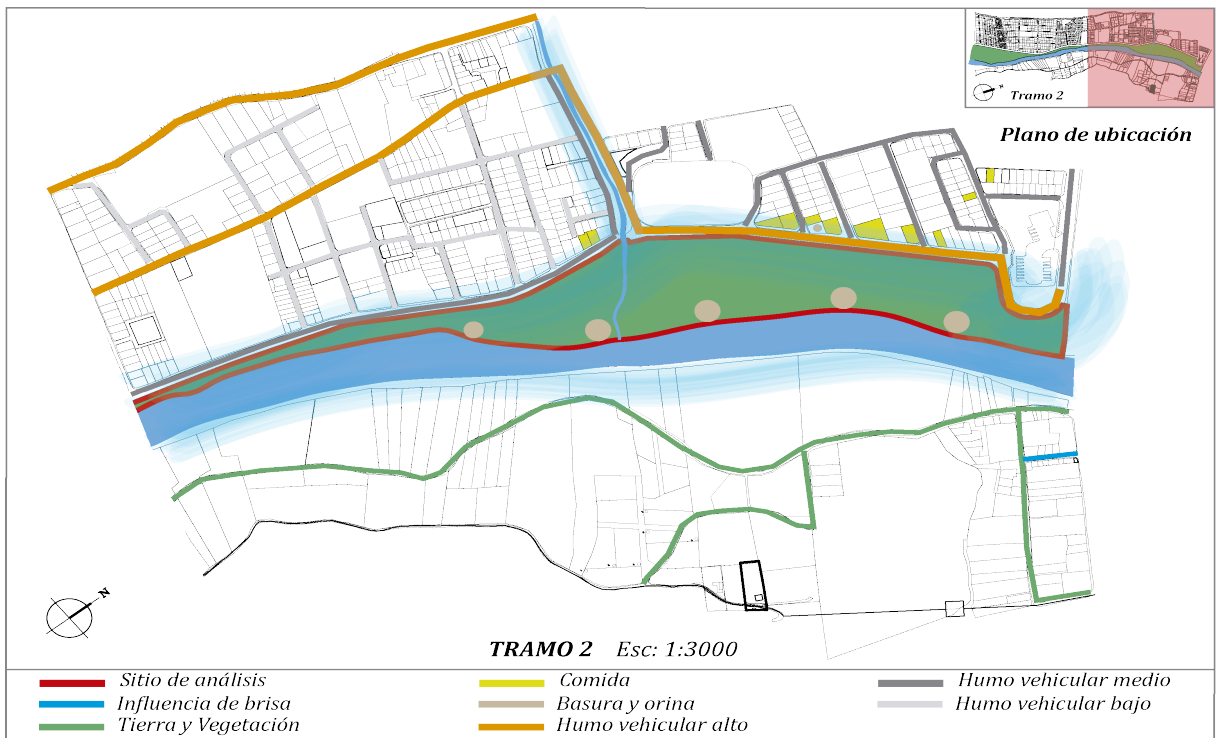


FIGURA 3.18: Análisis de olores en el área de estudio y contexto (Tramo 2). Fuente y Elaboración: Propia.

### Sonidos

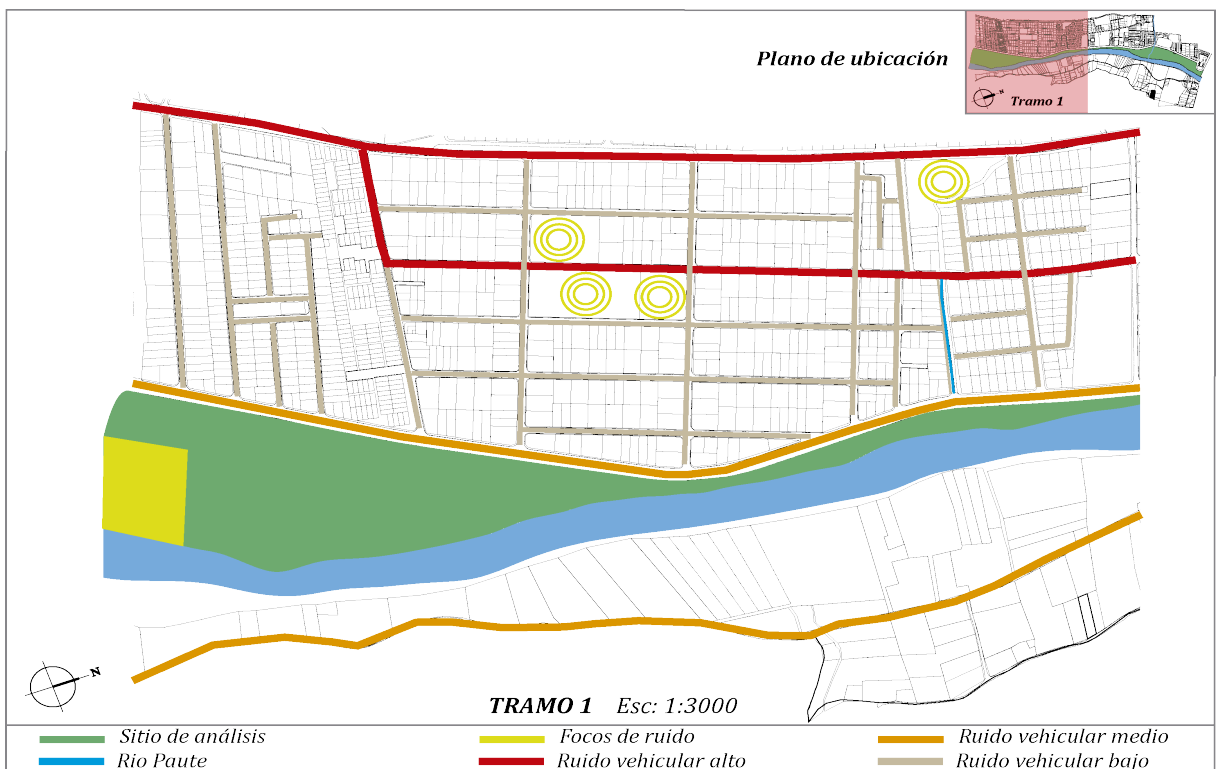


FIGURA 3.19: Análisis de ruido en el área de estudio y contexto (Tramo 1). Fuente y Elaboración: Propia.

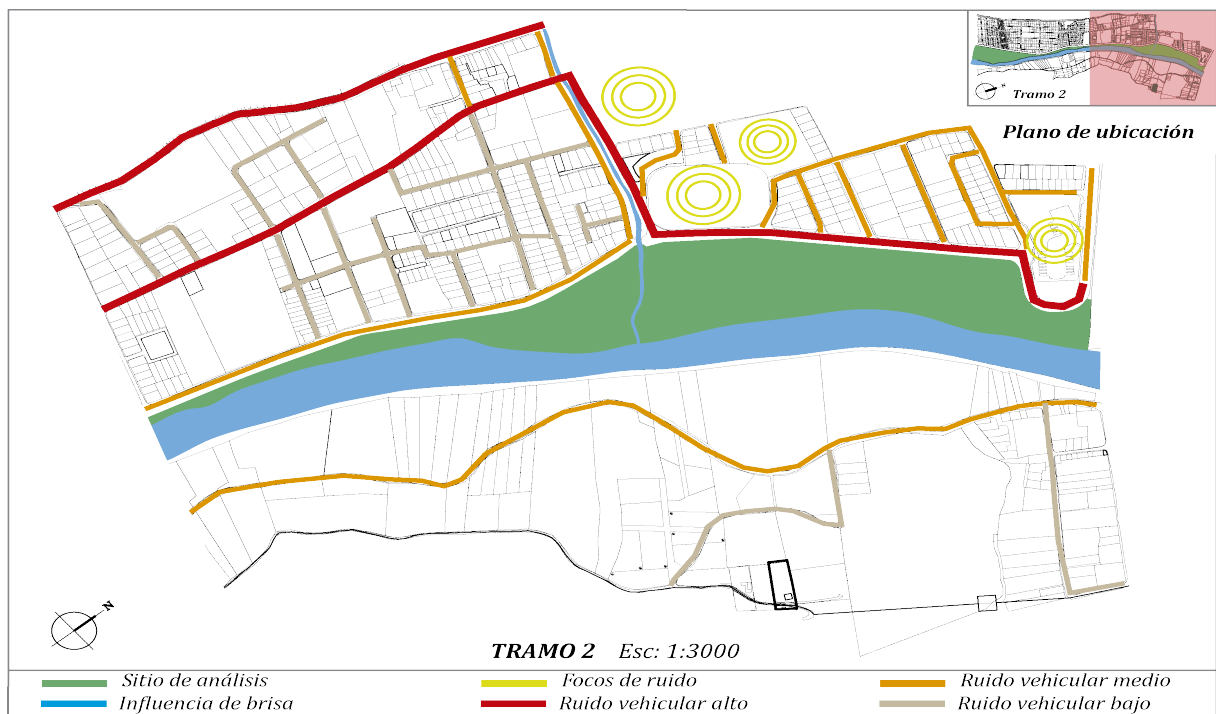


FIGURA 3.20: Análisis de ruido en el área de estudio y contexto (Tramo 2). Fuente y Elaboración: Propia.

## Elementos Construidos

### Topografía como punto clave

La topografía en la zona urbana y en el sitio de estudio no tiene pendientes prolongadas, existen breves desniveles hacia el río. En la zona del frente, todavía no está totalmente poblado por lo que es una montaña con gran pendiente ([municipiodepaute, 2020b](#)).

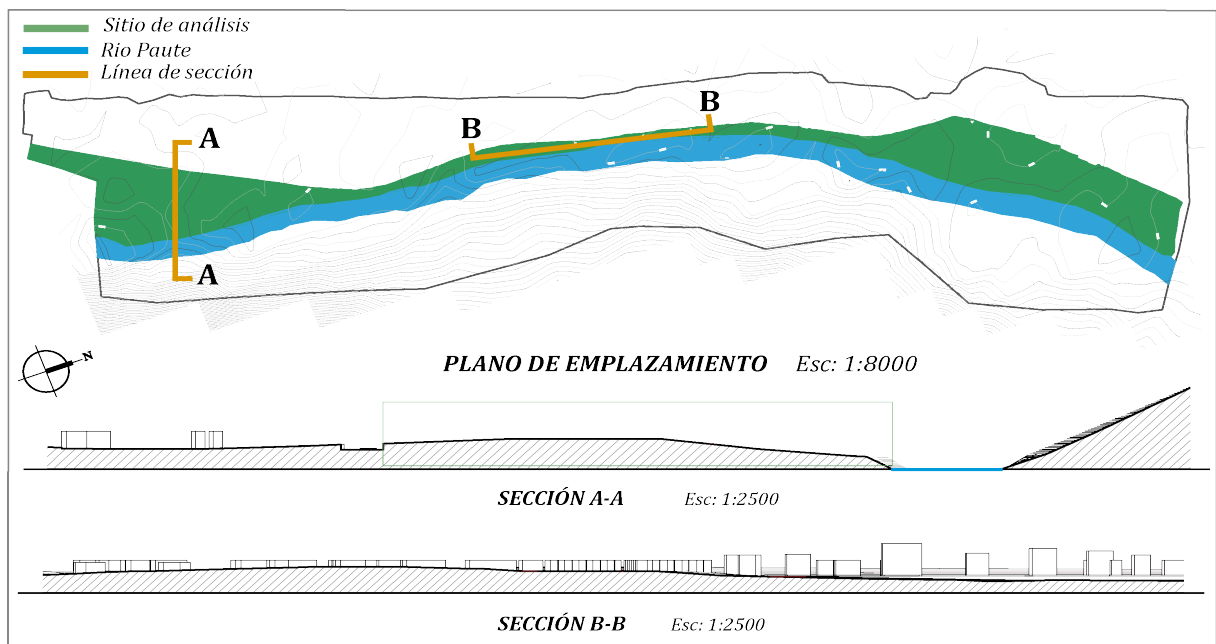


FIGURA 3.21: Esquema de la topografía del sitio de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.

## Usos de suelo

En cuanto a usos de suelos en la zona de influencia inmediata existen varios como: vivienda, educación, comercio, salud, administración, recreación y usos mixtos. Predomina en toda el área de influencia el uso de vivienda con un 55 %, el 45 % restante se divide entre los otros usos de suelo. Existe gran área de recreación ya que se considera un lugar turístico (municipiodepaute, 2020b).

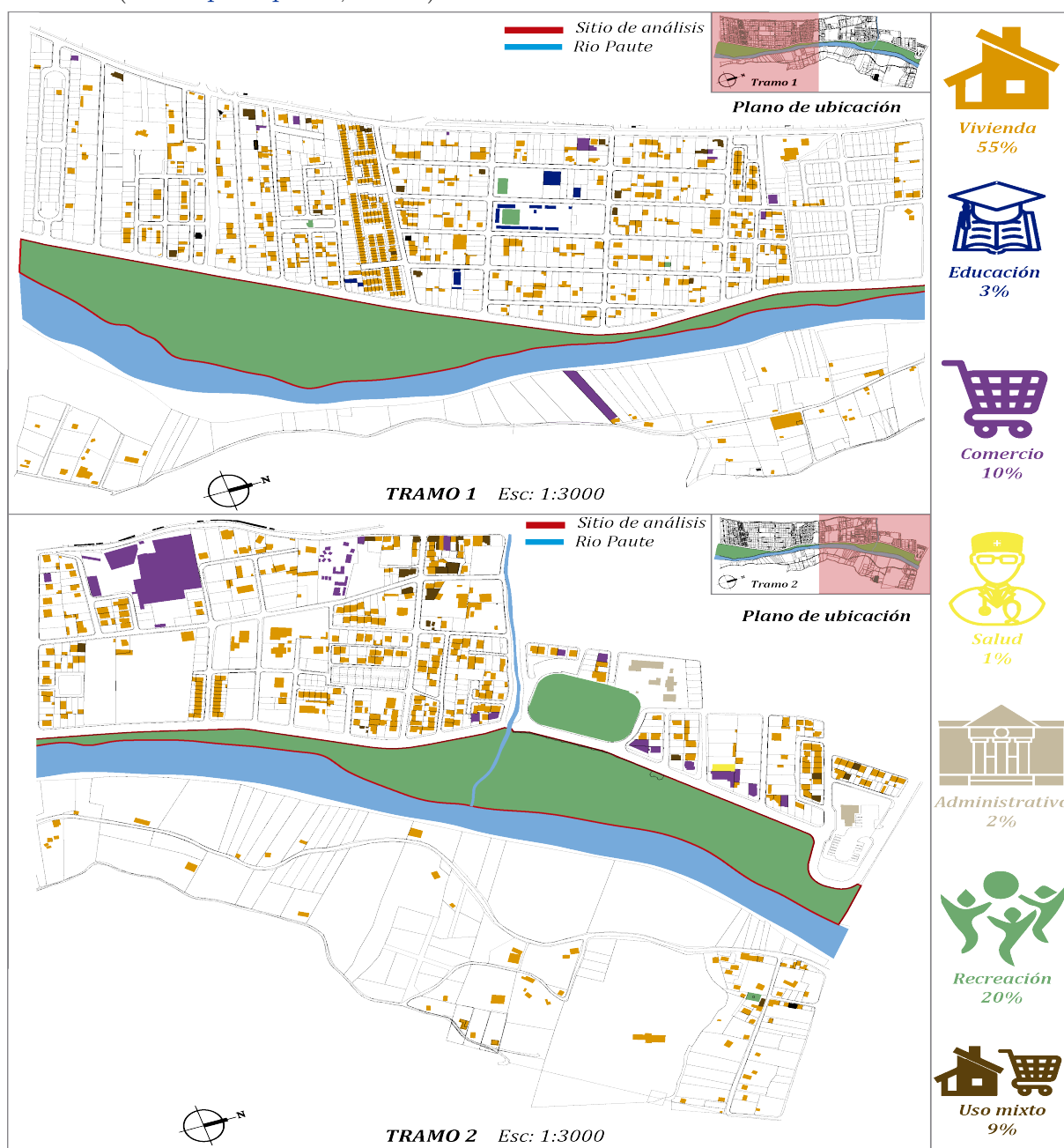


FIGURA 3.22: Análisis de usos de suelo. Fuente y Elaboración: Propia.

## Llenos y vacíos

En este análisis se identifica la integración urbana como parte de una estrategia urbanística y de planificación para no perder áreas recreativas como patios y espacios

verdes, tratando de mantener el control sobre el desarrollo urbano. Dentro del área de influencia, se observa que todavía existen áreas sin consolidar que, a su vez, con el desarrollo de un correcto plan de ordenamiento territorial se permita aprovechar y perfeccionar la traza urbana ([municipiodepaute, 2020b](#)).



FIGURA 3.23: Análisis de llenos y vacíos. Fuente y Elaboración: Propia.

### Formas de implantación

En toda el área de influencia existen varias formas de implantación de las edificaciones las cuales son: aislada, pareada y continua. En la parte de mayor pendiente predomina la implantación aislada.

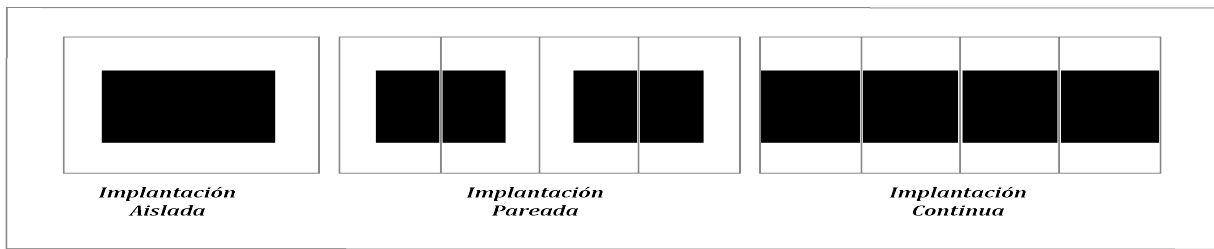


FIGURA 3.24: Esquemas de implantación de edificaciones en el área de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.

### Estudio de fachadas-Detalles

En el tramo uno debido a que no está consolidado, no existe una continuidad en el tramo. En el tramo 2 la sumatoria de las fachadas crea una continuidad debido a que tienen una misma altura y el mismo modelo de vivienda a excepción de una que crea un contraste en todo el tramo estudiado. Finalmente, el tramo 3 de igual manera no está consolidado y existen diferentes alturas de las fachadas que forma una discontinuidad en el tramo, aunque en cuanto la forma, en todo el tramo predominan formas geométricas regulares.

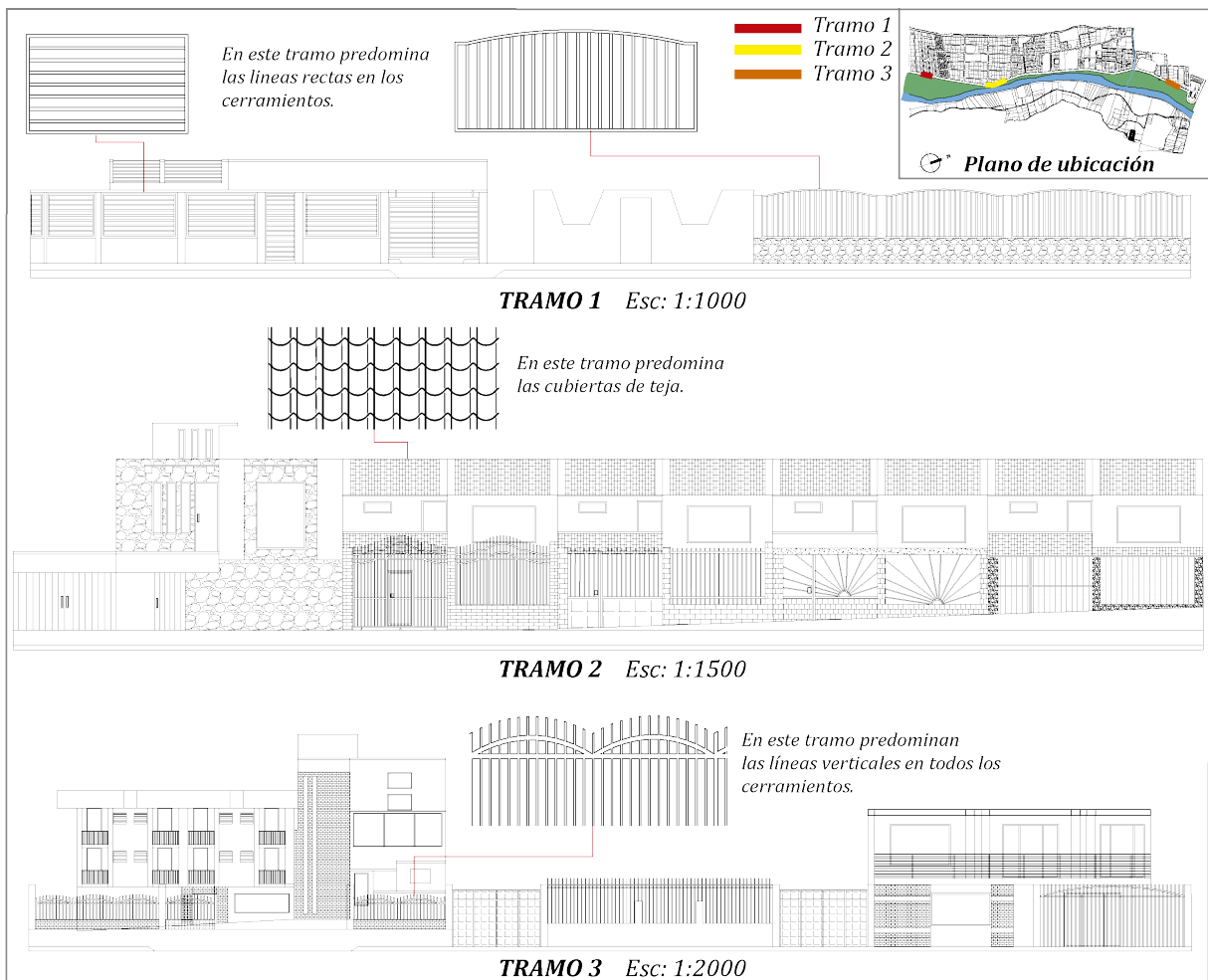


FIGURA 3.25: Análisis de tramos. Fuente y Elaboración: Propia.

## Zonas verdes

### Áreas verdes naturales

Los ríos son las principales áreas verdes en la ciudad, ya que por el escurrimiento de aguas van formando áreas verdes en sus márgenes con vegetación. En toda la parte urbana del cantón Paute, existen dos ríos, llamados paute y cutilcay ([municipiodepaute, 2020b](#)).

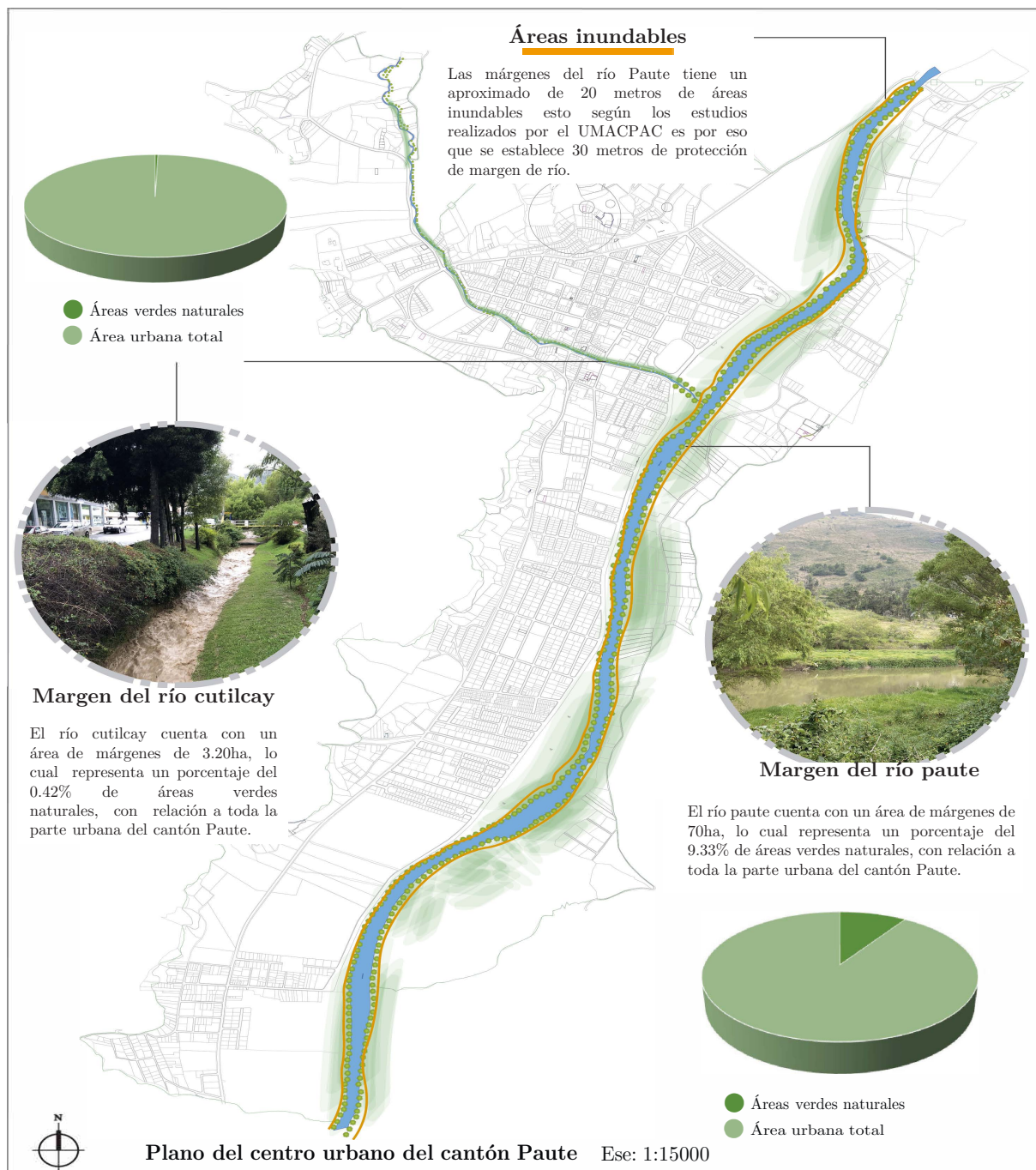


FIGURA 3.26: Análisis de áreas verdes de la zona de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.

### Flora general de la zona

La mayoría de la vegetación se encuentra en el sitio de emplazamiento, ya que es una margen de río y llega a concentrarse varia vegetación tanto como nativa e introducida, la

vegetación introducida por el ser humano tiene un adecuado mantenimiento, mientras que vegetación nativa cerca del río carece de un correcto mantenimiento (municipiodepaute, 2020b).



FIGURA 3.27: Flora general existente en el área de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.

### Áreas verdes construidas

Dentro del área de influencia, los únicos lugares de áreas verdes construidas, se puede considerar la mediana de la vía el cual tiene vegetación introducida como la palma sago.

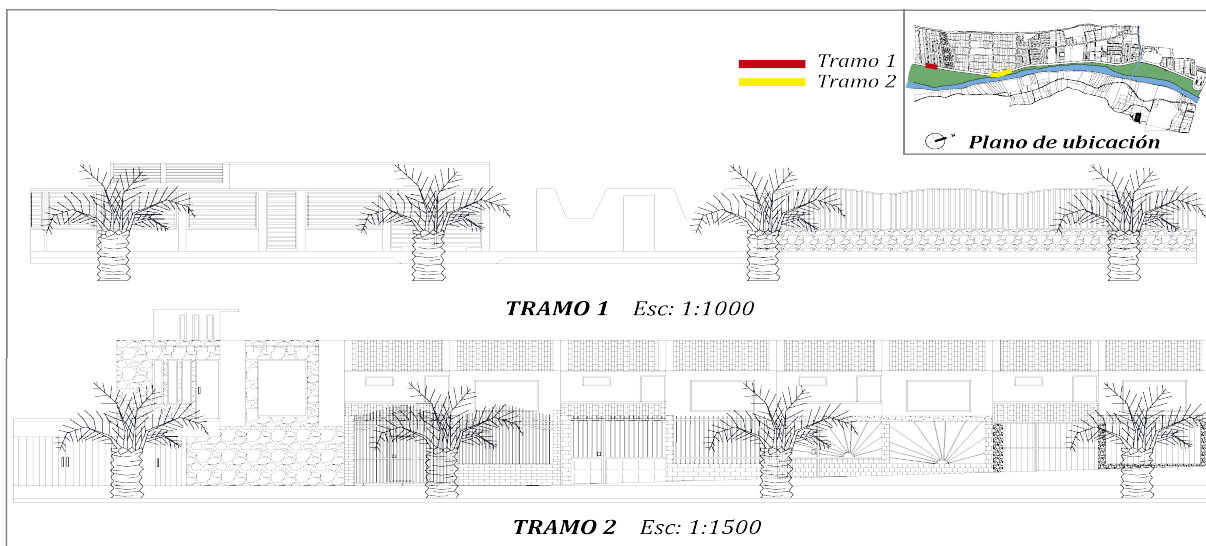


FIGURA 3.28: Áreas verdes construidas en la zona de estudio. Fuente y Elaboración: Propia.

### Terreno y áreas verdes

Todo el terreno en el cual se va a intervenir es un área verde, posee vegetación tanto como nativa e introducida, todo el perímetro colindante con la vía mantiene vegetación introducida por el ser humano, por el cual siempre pasa en mantenimiento para una correcta imagen urbana, sin embargo, en la parte colindante con el río se ubica vegetación nativa, y esta carece de un mantenimiento por lo que se prevalece en un mal estado.

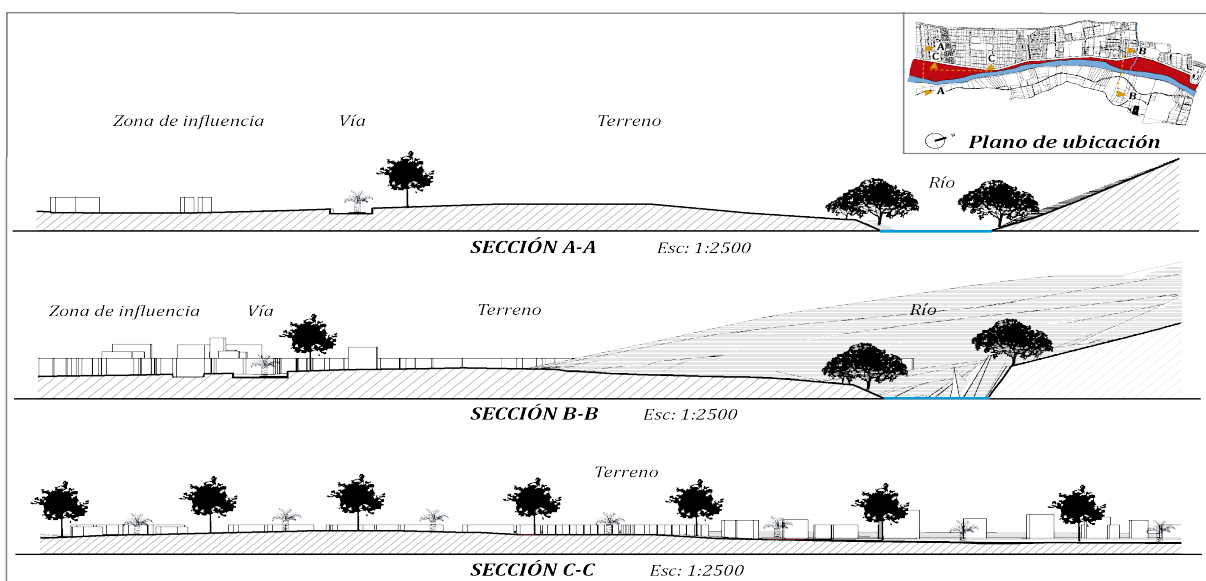


FIGURA 3.29: Secciones del terreno del área de estudio y vegetación existente. Fuente y Elaboración: Propia.

## Estudio Etnográfico

Análisis estadístico de la población De acuerdo al censo demográfico y vivienda de 2010 ejecutado por el INEC, Paute cuenta con una población total de 25.494 residentes. De estos, 13.613 residentes (53,40 %) son mujeres y 11.881 residentes (46,60 %) son hombres. Paute políticamente consta de 8 parroquias, siete rurales (Bulán, El cabo, Dug Dug, Tomebamba, Guarainag, Chicán, San Cristóbal) y una urbana (Paute) (INEC, 2010).

En este caso para el análisis del área de influencia, se toma en cuenta la población urbana del cantón, la cual cuenta con un total de 7226 residentes, 3830 mujeres (53 %) y 3396 hombres (47 %).

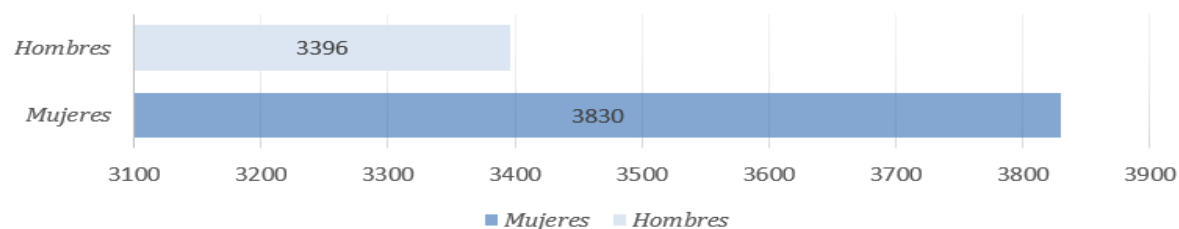


FIGURA 3.30: Total de población urbana. Fuente:INEC (2010). Elaboración: Propia.

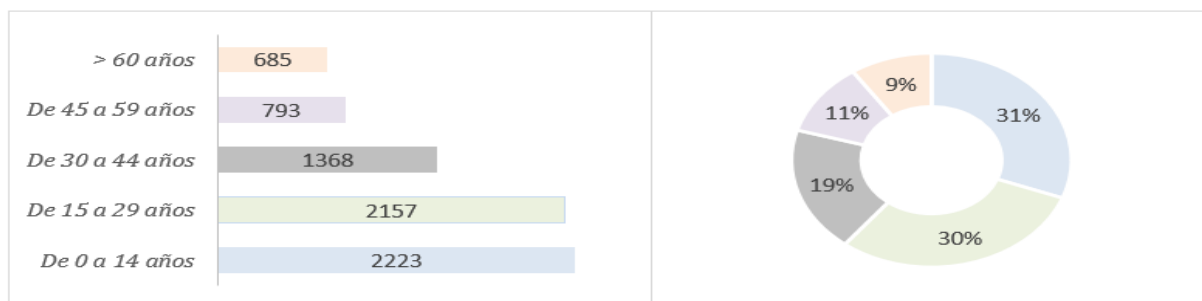


FIGURA 3.31: Rango etario de la población urbana. Fuente: INEC (2010). Elaboración: Propia.

### Funcionamiento barrial

En este apartado se analiza cómo funciona la zona de influencia y cuáles son los usuarios que frecuentan la misma, para lo cual se ha distinguido 7 tipos de usuarios que son: Turistas, residentes, estudiantes, población flotante, población constante, comerciante y gestión (municipiodepaute, 2020b).

**Turistas:** Ocupación horaria: 12h00 a 19h00. Principalmente centrado en la zona de las márgenes del río Paute, siendo un visitante esporádico por los problemas delincuenciales del sector.

**Residente:** Ocupación horaria: Permanente. Se encuentran ubicados dispersamente

por el sector, ocupan la mayoría del área de estudio, tienen accesibilidad y movilidad asegurada especialmente por la calle marginal y la avenida interoceánica.

**Estudiante:** Ocupación horaria: 7:30 a 12:45 y 13:00 a 18:45. Se desplazan a las instituciones ubicadas en la calle Luntur, Gonzalo Cobos y Av. Marginal. Sus puntos de encuentro esporádicos son los parques lineales de las márgenes del río Paute. Existe un centro de desarrollo infantil en el sector.

**Población flotante:** Ocupación horaria: Esporádico. Corresponden principalmente al estadio, también están ubicados en las zonas próximas al trabajo, la ocupación varía de acuerdo a la densidad y la hora.

**Población Constante:** Ocupación horaria: Concurrido. Hace referencia principalmente al parque lineal de las márgenes del río Paute y el terminal terrestre, las horas en las cuales estos espacios son visitados varían durante todo el día.

**Comerciante:** Ocupación horaria: 8h00- 18h00. Ubicados en los alrededores de los equipamientos de estudio y de trabajo. En su mayoría están ubicados en la arteria de la avenida marginal e interoceánica.

**Gestión:** Ocupación horaria: 8h00- 17h00. Corresponde principalmente a la visita y gestión en las oficinas del registro civil en el cual las personas realizan trámites de sus estados civiles. También se encuentra el registro de la propiedad donde se acercan a realizar gestiones municipales pertinentes.

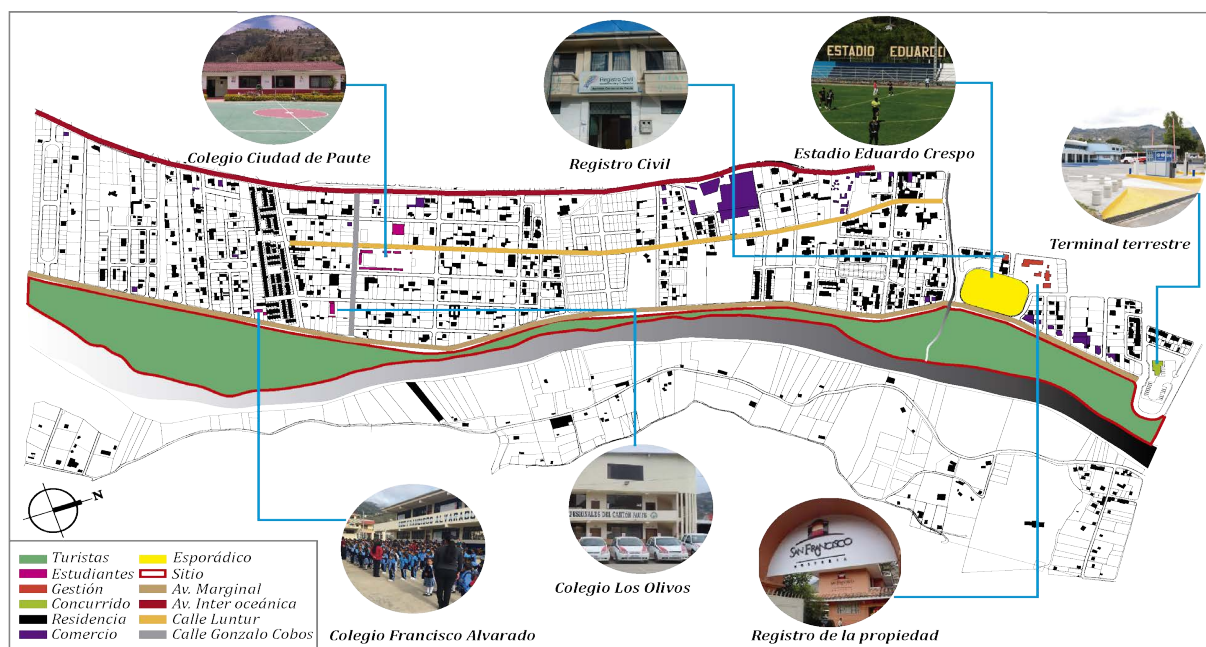


FIGURA 3.32: Análisis del funcionamiento barrial. Fuente y Elaboración: Propia.

### Tipología de habitabilidad dentro del barrio

Los espacios públicos se destacan dentro del área de influencia, no tanto como una infraestructura sino como la cantidad de espacios verdes y áreas libres para el ocio, a

excepción del estadio que está construido con fines de actividades deportivas, artísticas y culturales (municipiodepaute, 2020b).

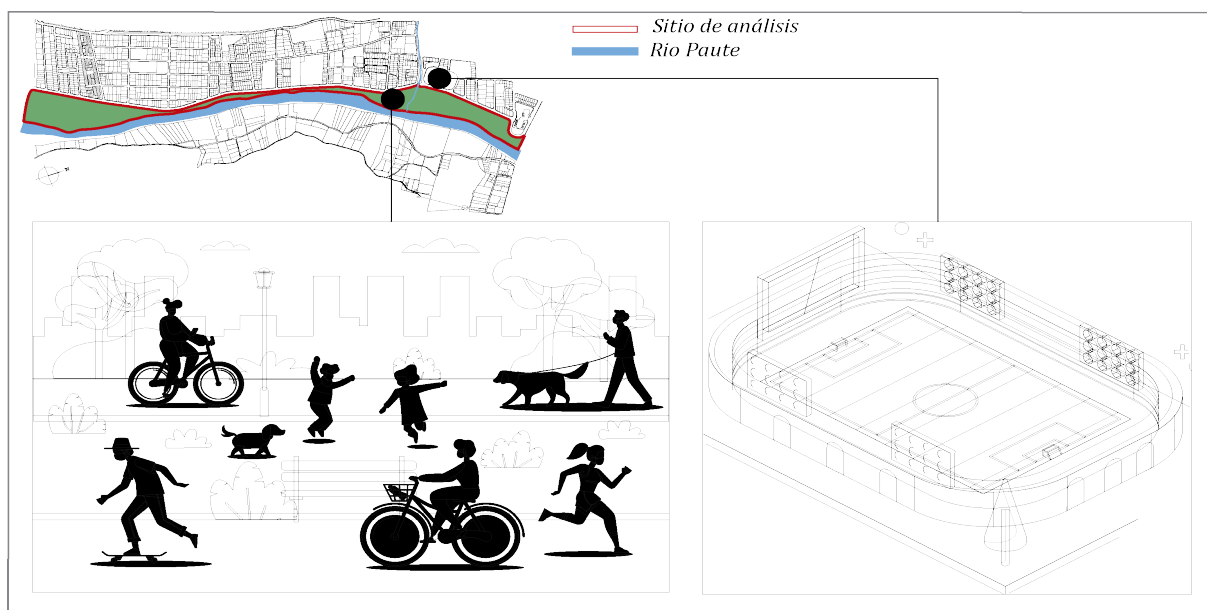


FIGURA 3.33: Tipologías de habitabilidad en el barrio. Fuente y Elaboración: Propia.

Existen varios espacios de libre acceso que al mismo tiempo son privados, entre ellos se encuentran los comercios, los edificios de gestión como el registro civil y de propiedad los cuales no tienen una tipología definida, más bien estas se desarrollan en tipologías parecidas a residencias. Por último, la tipología de las residencias son viviendas hasta de 3 pisos de altura, la residencia en esta zona no se desarrolla en departamentos.

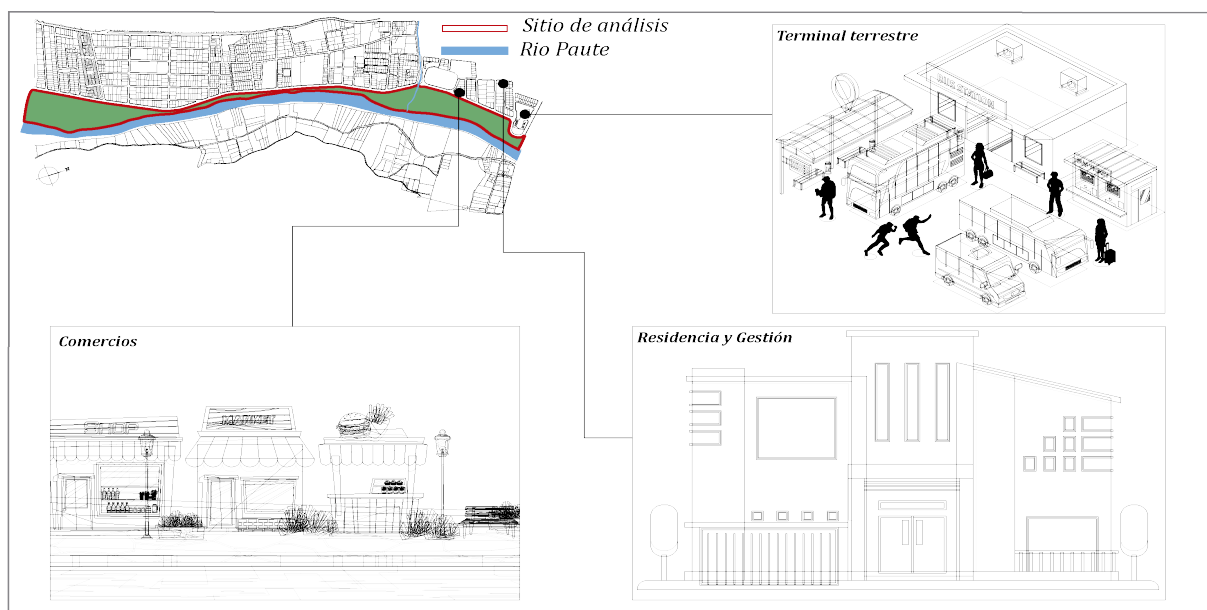


FIGURA 3.34: Tipologías de habitabilidad en el barrio. Fuente y Elaboración: Propia.

## Vida en comunidad

Las personas que residen en esta zona pueden desarrollar un sinfín de actividades, lo que permite tener diferentes escalas de interacción entre las personas, en primer lugar y la más importante, está la interrelación barrial y turística, ya que las márgenes del río Paute atrae gran cantidad de turistas ya sea los fines de semana, feriados y fiestas del cantón. Esta área tiene gran potencial turístico sin embargo no es aprovechado lo suficiente. Durante la semana igual es frecuentado por estudiantes y personas que trabajan por la zona ([municipiodepaute, 2020b](#)).

También existen lugares públicos como el estadio y el terminal terrestre que permiten que se desarrolle una interactividad entre los habitantes del sector con personas de otras zonas alejadas del lugar. Las actividades que se desarrollan en el sector en primer lugar en cuanto al aspecto residencial, es la compra diaria de productos de primera necesidad en los comercios. El estadio provoca una concentración masiva de personas pocas veces al año, es decir que en este lugar se puede desarrollar esta relación entre habitantes una vez al mes.



FIGURA 3.35: Vistas del área de estudio en un día cotidiano. Fuente y Elaboración: Propia.

## Síntesis

### Análisis FODA

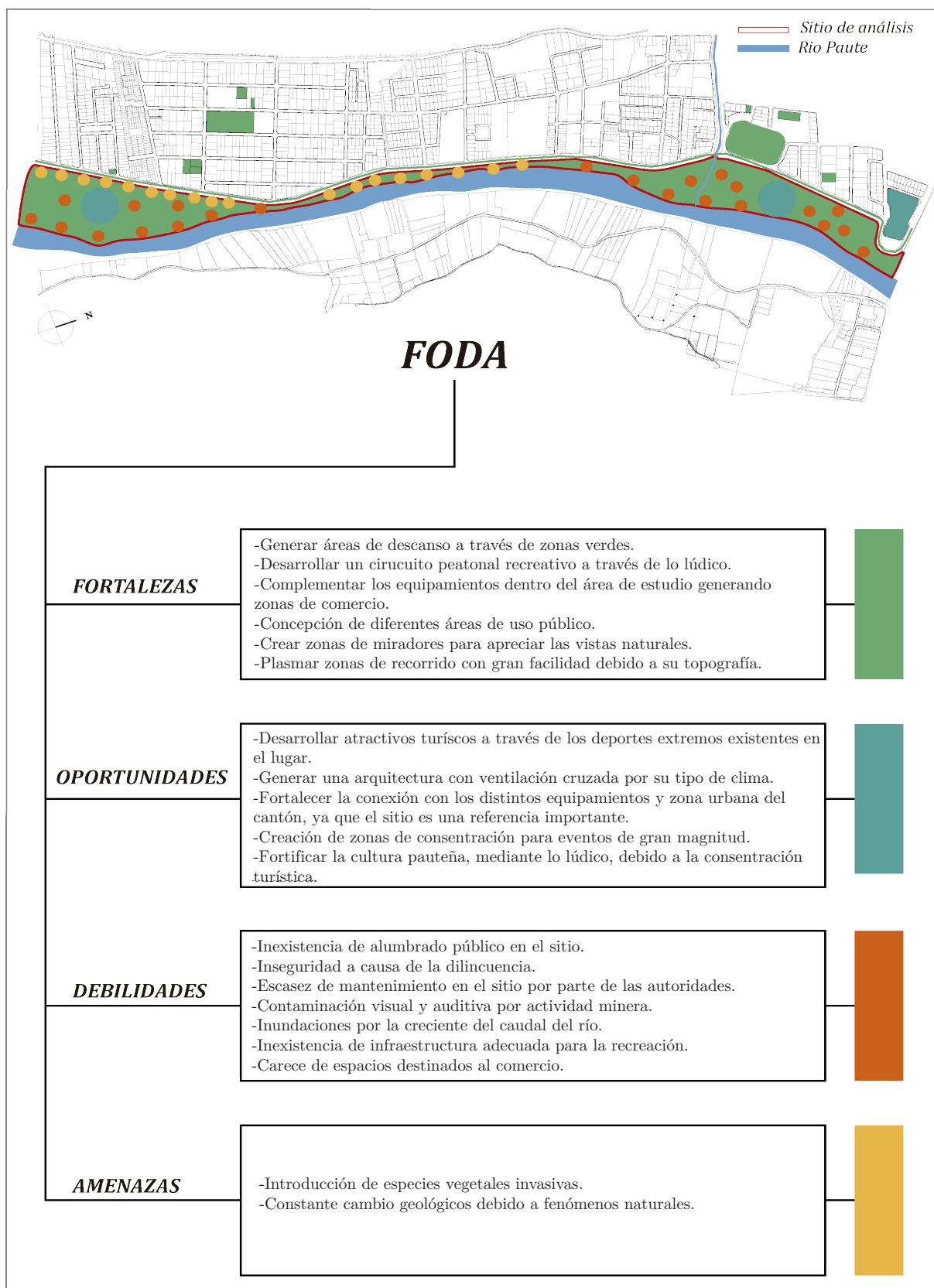


FIGURA 3.36: Análisis FODA. Fuente y Elaboración: Propia.

### 3.1.3. Búsqueda de la necesidad, metodología del design thinking

#### Reseña Histórica

La metodología Design Thinking tuvo un gran desarrollo a lo largo del tiempo, aproximadamente 70 años. Sus primeros indicios están marcados en la década de 1950 y 1960, justamente enfocados al campo de la industria y la arquitectura, década en la que por primera vez se trata de introducir bases científicas en las fases de diseño para generar soluciones a problemáticas complejas. El primer exponente para el desarrollo y creación de la metodología es el teórico Horst Rittel con su término llamado “wicked problems o problemas complejos” (EquipoFoxize, 2015).

En 1969, el científico Herbert A. Simon fue el primero en definir el diseño como ciencia y forma de pensar, como principio metodológico en su libro “Ciencia artificial”, ya que mencionó la importancia del diseño. Observación, prototipado y resultados para crear diseños de alta calidad. Durante diez años, en 1973, en su libro. Experiencias en el pensamiento visual” de Robert H. McKim, abogó por la idea de la resolución holística de problemas y el pensamiento visual. Usar el pensamiento cognitivo para resolver problemas en bocetos arquitectónicos (DesignThinking, 2017).

Finalmente, su apogeo se da en el año de 1990 gracias a IDEO, compañía de diseño que ayudó a difundir en la Escuela de Diseño de la Universidad de Stanford, siendo los primeros en desarrollar terminología, Manuales y pasos sobre la temática. Sin embargo, en 2008 Tim Brown escribió un paper en el que desarrolla la idea de Herbert Simons titulado “Design Thinking” mismo que a futuro marcó el inicio de la utilización de la metodología, siendo un instrumento innovador por excelencia (EquipoFoxize, 2015).

#### Etapas del design thinking

**Empatizar:** En esta primera etapa del proceso, se planea definir el arquetipo de usuario para el que se va a diseñar el producto, proyecto, etc. (DesignThinking, 2017). El propósito primordial de esta etapa es identificar las problemáticas, necesidades y deseos del usuario. Como técnicas para el levantamiento de información se destacan siete:

- Entrevista individual
- Entrevista Grupal
- Inmersión en el contexto
- Documentación propia
- Conocimiento generado por la comunidad
- Entrevista con expertos
- Buscar inspiración en otras partes

**Definir:** En este paso, los resultados de la encuesta de campo deben procesarse y agregarse para dar forma al problema de manera clara y concreta, y así convertir el problema en una oportunidad. Además de encontrar oportunidades para nuestros desafíos al presentar todos los problemas de una manera que nos permita encontrar soluciones, identificamos patrones a partir de toda la información recopilada. Existen 4 instrumentos para poder completar esta fase de definición:

- Agrupar hallazgos/Establecer patrones
- Definir un arquetipo de persona
- Mapa de empatía
- Customer journey map

**Idear:** Una vez definidos todos los problemas y necesidades de los usuarios, es momento de dar soluciones a los mismos, para estos es importante usar la técnica de lluvia de ideas, la cual trata de dar varias soluciones a un problema es decir recopilar la mayor cantidad de ideas que solucionen un problema en específico.

**Prototipar:** En esta etapa, las ideas que surgen son seleccionadas y prototipadas a partir de esas ideas. En la etapa de creación de prototipos, las ideas toman forma y se concretan. Por lo tanto, se puede presentar al usuario, quien puede dar su opinión sobre la idoneidad de la solución para sus necesidades o deseos. ([DesignThinking, 2017](#))

El prototipado es más o menos básico según el momento en el que nos encontremos. Existen varias formas de prototipar, como un guión gráfico, modelado 3d, maqueta física o la prueba de concepto. Este prototipo nos sirve para fallar de una manera rápida y barata, se busca principalmente que el usuario indique a la brevedad si el camino que se toma en el diseño a la solución es apropiado o no.

**Evaluar / probar:** Aquí es cuando se muestra el prototipo de la solución, prototipo que se está diseñando. Se requiere preparación para la fase de verificación. Debe establecer objetivos, desarrollar pautas y finalmente mostrar su solución a sus usuarios. En este punto es importante entender que no estás vendiendo. Se trata de aprender lecciones de los comentarios de los usuarios y luego crear versiones nuevas y mejoradas para la solución.

## Desarrollo metodológico

### Empatizar

En esta primera fase, para comprender e identificar las necesidades y problemáticas que tienen los usuarios, se decidió empatizar con ellos a través de dos instrumentos que son: La entrevista individual e inmersión al contexto.

#### Entrevista individual

Al ser esta una herramienta de comunicación directa con el usuario, se dispuso dividir en 2 etapas:

**Identificar a las personas con quienes hablar:** Para la selección de las personas a las cuales entrevistar, se basa en el estudio etnográfico previo (análisis de contexto), mismo que refleja que personas de todas las edades, nativos, extranjeras y comerciantes visitan el sitio, para lo cual se optó entrevistar a adolescentes, mediana edad, jubilados, discapacitados, turistas y propietarios de negocios.

**Obtención de información:** Para el desarrollo de la entrevista se plantean tres preguntas abiertas, enfocadas al uso, diseño actual y necesidades. ( ¿Qué actividades desarrolla usted en este sitio?, ¿Qué piensa usted sobre el diseño actual del sitio?, ¿Qué le gustaría a usted que implementen en toda esta área para ayudarle con sus actividades?).

**ENTREVISTA N°1**



Identificado como :	- Adolescente
Lugar de procedencia:	- Paute
Recurrencia con la cual visita el sitio:	-Jueves, viernes, sábado y domingo
Uso (actividades que desarrolla en el sitio):	- Realizar asados - Observar la naturaleza - Socializar con amigos, mientras consumen alimentos
Diseño Actual:	-No sigue un diseño predeterminado - Le falta orden ya que no tienen zonas establecidas para recreación, comercio, etc. - Escasez de mantenimiento en cabañas y mobiliario urbano
Necesidades:	- Implementar una ruta de ciclovías para recorrer todo el parque lineal -Crear zonas recreativas y de juegos extremos para que los turistas y personas del cantón puedan distraerse y recorrer todas las márgenes del río Paute.

Tabla 3.1: Entrevista a adolescente. Fuente y Elaboración: Propia.

**ENTREVISTA N°2**



Identificado como :	- Propietario de negocio
Lugar de procedencia:	- Paute
Recurrencia con la cual visita el sitio:	- Sábado y domingo
Uso (actividades que desarrolla en el sitio):	- -Atender el negocio -Observar las vistas naturales
Diseño Actual:	- El diseño del parque lo hace llamativo por su naturaleza y áreas verdes. - Carece de camineras que puedan guiar a los visitantes - Le hace falta zonas donde estén establecidos todos los comercios y puedan seguir un orden determinado
Necesidades:	- Es necesario que los negocios sean más amplios -Debe existir zonas de descanso que puedan refugiar a turistas y personas de la zona -Crear atracciones como juegos extremos o lagos que llamen la atención de turistas y así exista más consumidores para los negocios de la zona.

Tabla 3.2: Entrevista a dueño de negocio. Fuente y Elaboración: Propia.

**ENTREVISTA N°3**



Identificado como :	- Persona con discapacidad
Lugar de procedencia:	- Cuenca
Recurrencia con la cual visita el sitio:	- Sábado y domingo
Uso (actividades que desarrolla en el sitio):	- Disfrutar de la naturaleza - Recorrer el parque lineal caminando, que le sirve como terapia para su discapacidad - Dar un paseo en caballo, que existe en una zona del parque
Diseño Actual:	- El parque tiene un diseño natural que puede mejorar con el orden de las diferentes zonas ya sea para el comercio, descanso y recreación - Los miradores no tienen fácil acceso para personas con discapacidad
Necesidades:	- Debería existir rampas para la accesibilidad de personas con discapacidad - Hace falta camineras que permitan recorrer todo el parque lineal - Algo fundamental es la seguridad, como más alumbrado público y cámaras de vigilancia que permita estar más tiempo en el parque, porque en horas de la tarde ya se vuelve un poco inseguro.

Tabla 3.3: Entrevista a persona con discapacidad. Fuente y Elaboración: Propia.

**ENTREVISTA N°4**



Identificado como :	- Turista
Lugar de procedencia:	- Gualaceo
Recurrencia con la cual visita el sitio:	- Una vez a la semana
Uso (actividades que desarrolla en el sitio):	- Diversión - Distracción - Socialización
Diseño Actual:	- Escasez de diseño a lo largo del equipamiento - No existe seguridad en los juegos por su estado deteriorado - Es atractivo para los turistas por su relación con la naturaleza
Necesidades:	- Implantar temáticas a lo largo del parque - Seguridad en los juegos - Uso de materiales que soporten la intemperie

Tabla 3.4: Entrevista a turista. Fuente y Elaboración: Propia.

**ENTREVISTA N°5**



Identificado como :	- Nativa
Lugar de procedencia:	- Paute
Recurrencia con la cual visita el sitio:	- Siempre
Uso (actividades que desarrolla en el sitio):	- Diversión entre familia - Caminatas - Distracción - Socialización - Paseo en bicicleta
Diseño Actual:	- Falta variedad de juegos. - Fines de semana los juegos no cubren el alto índice por parte de los usuarios - Juegos en total abandono por su deterioro - Ciclovías en mal estado - No existe un alumbrado en toda su longitud
Necesidades:	- Mantener la conexión con el medio ambiente - Necesidad de cabañas - Implementar elementos innovadores para atraer turistas. - Seguridad en las noches

Tabla 3.5: Entrevista a persona de mediana edad. Fuente y Elaboración: Propia.

**ENTREVISTA N°6**



Identificado como :	- Jubilado
Lugar de procedencia:	- Paute
Recurrencia con la cual visita el sitio:	- Cada 3 a 6 meses
Uso (actividades que desarrolla en el sitio):	- Caminatas - Ejercicios - Distracción - Socialización
Diseño Actual:	- Falta de mantenimiento - Decadencia de juegos - No tienen amplitud de áreas para diversas actividades - Existe conexión con la naturaleza
Necesidades:	- Mantener la conexión con el medio ambiente - Necesidad de puestos de comercio - Implementar diversidad en los juegos - Separar camineras y ciclovías - Tener accesibilidad a personas discapacitadas - Diseño innovador para generar atracción de turistas

Tabla 3.6: Entrevista a persona jubilada. Fuente y Elaboración: Propia.

**Inmersión en el contexto**

Para identificar de otra forma las necesidades, se decidió adentrarse en un contexto donde existen elementos lúdicos mismos que se planea integrar dentro del anteproyecto, por eso es necesario un análisis visual del uso y la opinión de los usuarios.

Para ello se visitó el parque lúdico del cantón Paute, ya que los usuarios de este equipamiento serían parecidos a los futuros beneficiarios del nuevo anteproyecto en las márgenes del río Paute. Este parque es visitado por personas de todo rango de edad, es por eso que la observación se enfocó en dos días diferentes de la semana. Entre la semana es frecuentado por estudiantes y personas del cantón y los fines de semana existen visitantes de otras ciudades o cantones aledaños.


<b>JUEGOS LÚDICOS</b>	
Formas	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contienen formas orgánicas basadas en la naturaleza</li> <li>- Predominan el diseño simétrico</li> <li>- Se acentúan ritmos en sus formas</li> </ul>
Funciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Función de entretenimiento</li> <li>- Cumple con la función de mejorar el equilibrio y la psicomotricidad de los usuarios.</li> <li>- Función de socialización y confianza</li> </ul>
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructuras con tubo de acero inoxidable</li> <li>- Piso EPDM como amortiguador de golpes</li> <li>-Pisos de césped sintético</li> <li>- Iluminación led</li> <li>- Cámaras de vigilancia</li> </ul>
Opiniones de los usuarios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Padre de familia: Yo creo que son juegos innovadores dentro del cantón, por lo que atrae a turistas. Los juegos no son complicados de usar, además que pueden utilizarlo personas de todas las edades.</li> <li>- Madre soltera: Pienso que los juegos son atractivos y llamativos, pero algunos por su materialidad de acero se les ve peligrosos especialmente para los niños pequeños.</li> </ul>

Tabla 3.7: Inmersión en el contexto (observación a juegos lúdicos). Fuente y Elaboración: Propia.

<b>MOBILIARIO LÚDICOS</b>	
Formas	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contienen formas orgánicas basadas en la naturaleza</li> <li>- Predominan el diseño simétrico</li> <li>- Se acentúan ritmos en sus formas</li> </ul>
Funciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Función de descanso</li> <li>- Función estética</li> <li>- Función de socialización</li> </ul>
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructuras con tubo de acero inoxidable</li> <li>- Pisos de césped sintético</li> <li>- Iluminación led</li> </ul>
Opiniones de los usuarios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adulto de mediana edad: Los asientos del parque son muy atractivos para la vista, pero al momento de utilizarlos llegan a ser un poco incómodos, debido a su materialidad.</li> <li>- Adolescente: Las bancas del parque son interesantes, porque tienen formas de hojas y llaman mucho la atención, pero al estar sentados por mucho tiempo estas son incómodas.</li> </ul>

Tabla 3.8: Inmersión en el contexto (observación a mobiliario lúdico). Fuente y Elaboración: Propia.

### Definir

En la fase de definición se optó desarrollar dos instrumentos de los cuatro antes mencionados, los cuales son: Agrupar hallazgos/establecer patrones y arquetipo de persona. Mediante estas actividades se va a clasificar la información obtenida anteriormente.

<b>PATRÓN ESTABLECIDO</b>	<b>HALLAZGOS</b>
Área de interacción familiar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carece de áreas para asados</li> <li>- Escasez de mantenimiento y falta infraestructura de interacción familiar y descanso</li> </ul>
Espacios naturales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar la naturaleza</li> <li>- Falta de mantenimiento en áreas verdes</li> <li>- Carece de miradores</li> <li>- El diseño actual del parque carece de un orden en sus espacios naturales</li> </ul>
Áreas de interacción social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Insuficiencia de áreas recreativas que permitan recorrer las márgenes del río</li> <li>- Carece de puntos de encuentro específicos</li> <li>- Escasez de mobiliario urbano</li> </ul>
Accesibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dificulta la accesibilidad a discapacitados por falta de infraestructura</li> <li>- No existen camineras para recorrer toda la margen del río</li> <li>- Carece de ciclovías</li> <li>- No posee conexión entre sus diferentes áreas</li> </ul>
Seguridad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Falta de alumbrado público y cámaras de vigilancia</li> <li>- Zonas de juegos en mal estado</li> <li>- Uso de materialidad inadecuada para soportar la intemperie</li> </ul>
Áreas para el comercio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carece de áreas específicas para el comercio</li> <li>- El comercio existente no cubre la extensión del parque lineal</li> <li>- No existe variedad en la actividad comercial</li> </ul>
Turismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carece de atracciones turísticas</li> <li>- No cuenta con una variedad de juegos para todas las edades</li> <li>- Falta temáticas enfocadas a la cultura pautena</li> </ul>

Tabla 3.9: Definición de problemas. Fuente y Elaboración: Propia.

**CLIENTE IDEAL (GABRIELA ROMERO)**



Perfil	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiante de Diseño de la Universidad del Azuay</li> <li>- Soltera</li> <li>- Le gusta salir con amigos y familia</li> </ul>
Datos demográficos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mujer</li> <li>- 22 años de edad</li> <li>- Vive en Paute</li> <li>- Vive con su familia</li> </ul>
Hábitos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer ejercicio</li> <li>- Salir con amigos y familia</li> <li>- Pasear en bicicleta por el parque</li> <li>- Consumir en los distintos comercios existentes en el parque</li> <li>- Distraerse en la naturaleza</li> <li>- Hacer uso de las zonas recreativas del parque</li> </ul>
Intereses	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le gusta salir a pasear</li> <li>- Todos los días va al parque</li> <li>- Consumo diario de redes sociales</li> <li>- Le gusta tomar fotos de las vistas naturales</li> </ul>
Frustraciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No, le gusta la falta de mantenimiento del parque</li> <li>- Le desagrada que no existan rutas de recorrido por toda la margen del río</li> <li>- Le provoca miedo la inseguridad en las noches</li> </ul>
Ideales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacios ordenados y con conexiones en todo el parque</li> <li>- Rutas que permitan recorrer la margen del río de manera segura</li> <li>- Áreas de miradores</li> <li>- Infraestructura para juegos extremos</li> </ul>

Tabla 3.10: Definición de cliente ideal. Fuente y Elaboración: Propia.

**Idealizar**

NECESIDADES	SUBPROBLEMAS	SOLUCIONES
<b>ÁREAS DE INTERACCIÓN FAMILIAR Y SOCIAL</b>	Escasez de mantenimiento y falta infraestructura de interacción familiar y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear espacios destinados al ocio y convivencia familiar</li> <li>-Instaurar zonas de BBQ</li> <li>-Establecer cabañas que acojan grupos familiares</li> </ul>
	Insuficiencia de áreas recreativas que permitan recorrer los márgenes del río	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear un circuito recreativo a lo largo de la margen del río</li> <li>-Generar áreas con distintas temáticas de juegos lúdicos</li> <li>-Concebir puntos de conexión de las diferentes áreas recreativas a lo largo de la margen del río</li> </ul>
	Escasez de mobiliario urbano	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear mobiliario urbano lúdico establecido a cierta distancia en toda el área de intervención</li> <li>-Desarrollar distintas opciones de mobiliario para varios usos</li> <li>-Innovar el mobiliario a través de una materialidad ergonómica.</li> </ul>

Tabla 3.11: Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia.

NECESIDADES	SUBPROBLEMAS	SOLUCIONES
<b>ESPACIOS NATURALES</b>	Carece de miradores	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear zonas en altura para apreciar su contexto</li> <li>-Diseñar miradores accesibles a todo tipo de personas</li> <li>-Generar una conexión entre todos los miradores</li> </ul>
	El diseño actual del parque carece de un orden en sus espacios naturales	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear una ruta natural para apreciar la naturaleza</li> <li>-Generar una conexión amigable entre la naturaleza y arquitectura</li> <li>-Mantener un orden en la creación de los circuitos naturales</li> </ul>
	Falta de mantenimiento en áreas verdes	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mantener las áreas verdes en las zonas de recreación y descanso</li> <li>-Designar personal encargado en el mantenimiento de estas áreas, cada cierto tiempo</li> <li>-Introducir tecnología para el mantenimiento de las áreas verdes</li> </ul>

Tabla 3.12: Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia.

NECESIDADES	SUBPROBLEMAS	SOLUCIONES
<b>ACCESIBILIDAD</b>	Dificulta la accesibilidad a discapacitados por falta de infraestructura	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Implementar rampas y barandillas de seguridad en todos los acceso para el equipamiento</li> <li>-Generar adecuaciones en todas las infraestructuras para personas discapacitadas</li> <li>-Crear juegos accesibles</li> </ul>
	No existen camineras para recorrer toda la margen del río	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Establecer un circuito de camineras que permitan recorrer toda la margen del río</li> <li>-Generar camineras elevadas que permitan la interacción con las vistas naturales</li> <li>-Crear camineras con materiales resistentes a la intemperie</li> </ul>
	Carece de ciclovías	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollar una ruta de ciclovía por toda la margen del río</li> <li>-Uso de cromática distintiva en las ciclovías</li> <li>-Evitar cambios bruscos en los niveles de ciclovía</li> </ul>

Tabla 3.13: Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia.

NECESIDADES	SUBPROBLEMAS	SOLUCIONES
<b>SEGURIDAD</b>	Falta de alumbrado público y cámaras de vigilancia	-Instaurar alumbrado público inteligente con distintos niveles de luz, según el flujo de los usuarios -Instalar un sistema de vigilancia con botones de pánico -Crear casetas de vigilancia en todo el equipamiento
	Uso de materialidad inadecuada para soportar la intemperie	-Uso de acero inoxidable en juegos para evitar la corrosión -Dar un tratamiento adecuado a la madera para evitar su deterioro -Uso de materiales absorbentes como el suelo EPDM en áreas recreativas
	Zonas de juegos en mal estado	-Ubicación estratégica de las áreas de juegos para evitar el abandono de los mismos -Definir personal para el mantenimiento adecuado -Usar materialidad adecuada para evitar su deterioro temprano

Tabla 3.14: Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia.

NECESIDADES	SUBPROBLEMAS	SOLUCIONES
<b>ÁREAS PARA EL COMERCIO</b>	Carece de áreas específicas para el comercio	-Crear una ruta comercial -Desarrollar espacios adecuados para el comercio
	No existe variedad en la actividad comercial	-Generar distintas zonas de comercio ya sea para alimentación, artesanías y distracción. -Uso de cromáticas para generar un circuito de comercio interactivo
	El comercio existente no cubre la extensión del parque lineal	-Instaurar comercios a lo largo de la margen del río -Crear plazas que conectan las diferentes áreas de comercio

Tabla 3.15: Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia.

NECESIDADES	SUBPROBLEMAS	SOLUCIONES
<b>TURISMO</b>	Carece de atracciones turísticas	-Implementar juegos extremos -Crear miradores en altura -Establecer zonas de lagos artificiales
	Falta temáticas enfocadas a la cultura pautena	-Implantar un circuito de murales con los antecedentes del cantón -Crear zonas donde se desarrollen actividades culturales como la pampamesa, danzas y monta de caballos -Generar áreas para exposición de artesanías
	No cuenta con una variedad de juegos para todas las edades	-Implementar juegos lúdicos con diferentes rangos de edades -Crear juegos innovadores -Uso de cromáticas adecuadas para la percepción de las personas.

Tabla 3.16: Posibles situaciones a necesidades de los habitantes. Fuente y Elaboración: Propia.

## Prototipar

En esta etapa se trata de crear un modelo con todas las necesidades de los usuarios. En este caso ya con las posibles soluciones de las necesidades, se procedió a esquematizar los espacios para el diseño, mediante una idea de planta de emplazamiento y varios bocetos en un modelado 3d. Tratando de que estos gráficos sean lo más claro posible y puedan ser perfeccionados con las ideas o recomendaciones de los usuarios. En el primer esquema (figura 3.37) se muestra la idea de emplazamiento, con áreas propuestas según las necesidades y todas las circulaciones que se pueden implantar a lo largo del proyecto, además se trata de que todas las zonas se conecten mediante camineras peatonales y ciclovías, mostrando una forma orgánica en toda su planimetría.

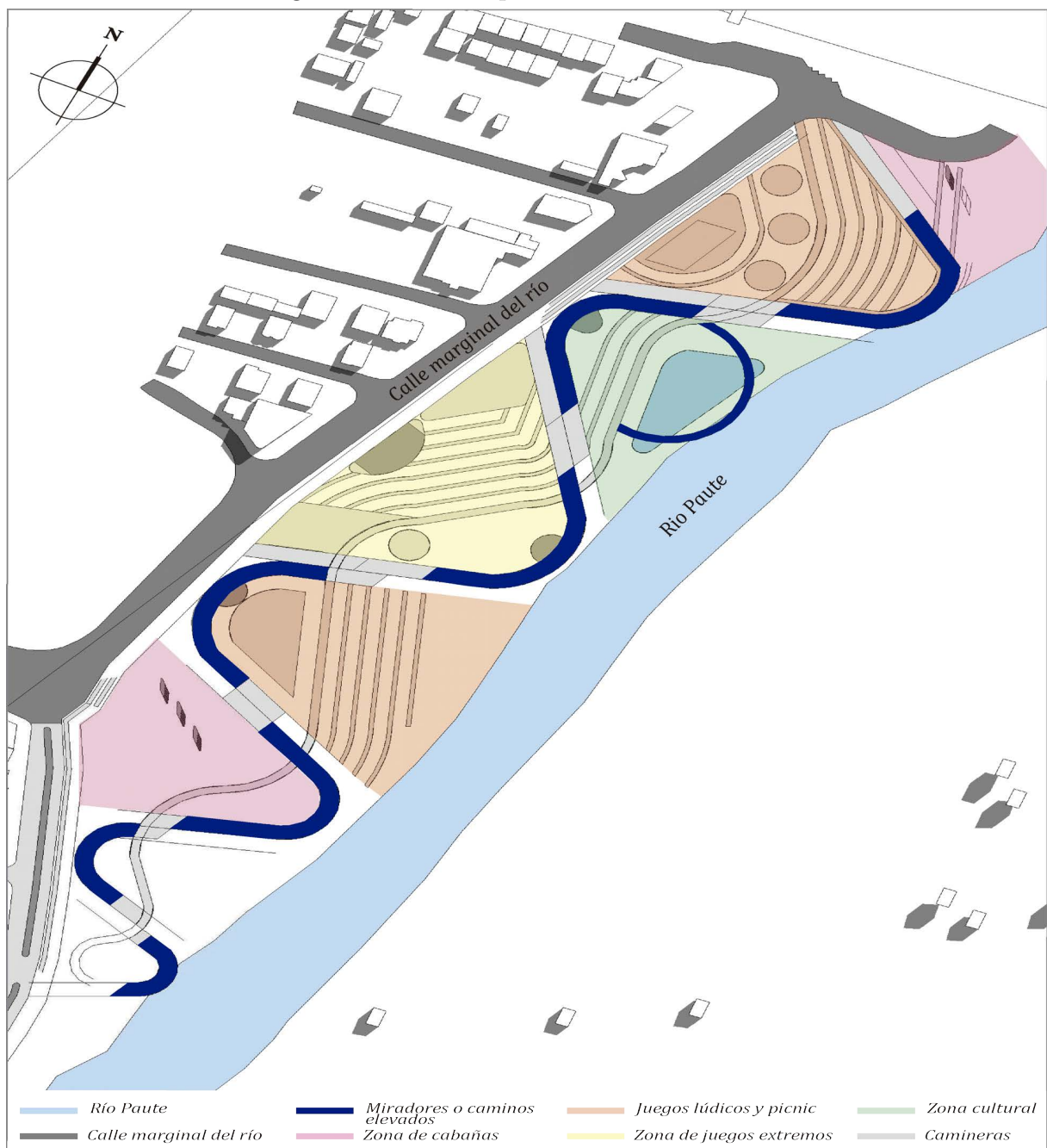


FIGURA 3.37: Prototipo de emplazamiento. Fuente y Elaboración: Propia.

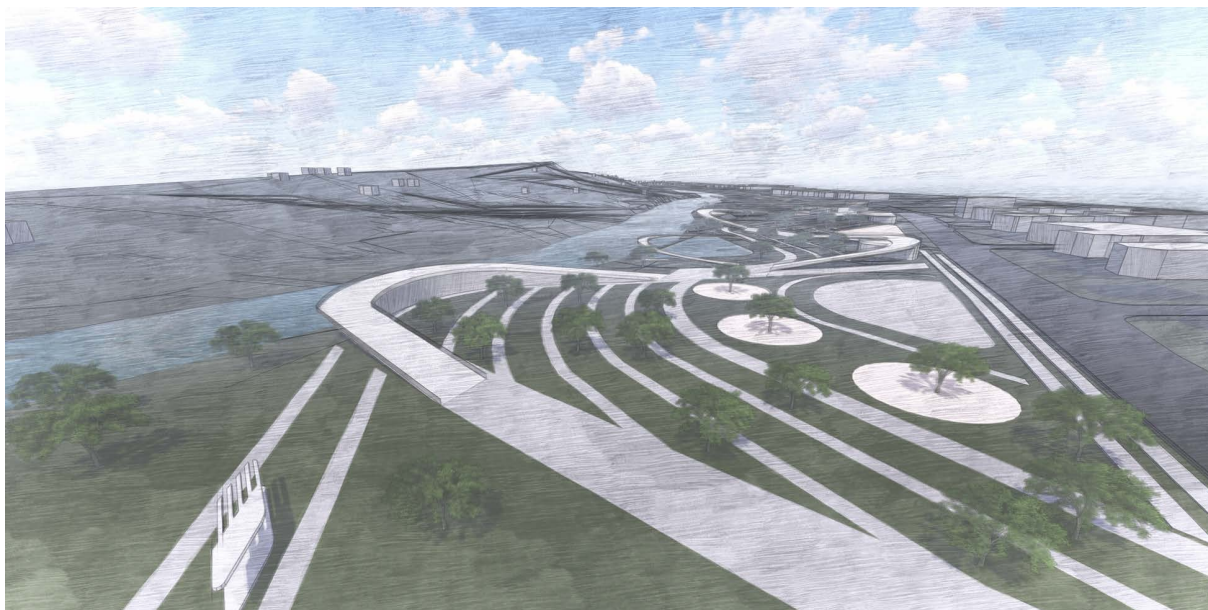


FIGURA 3.38: Vista aérea del modelado de prototipo. Fuente y Elaboración: Propia.

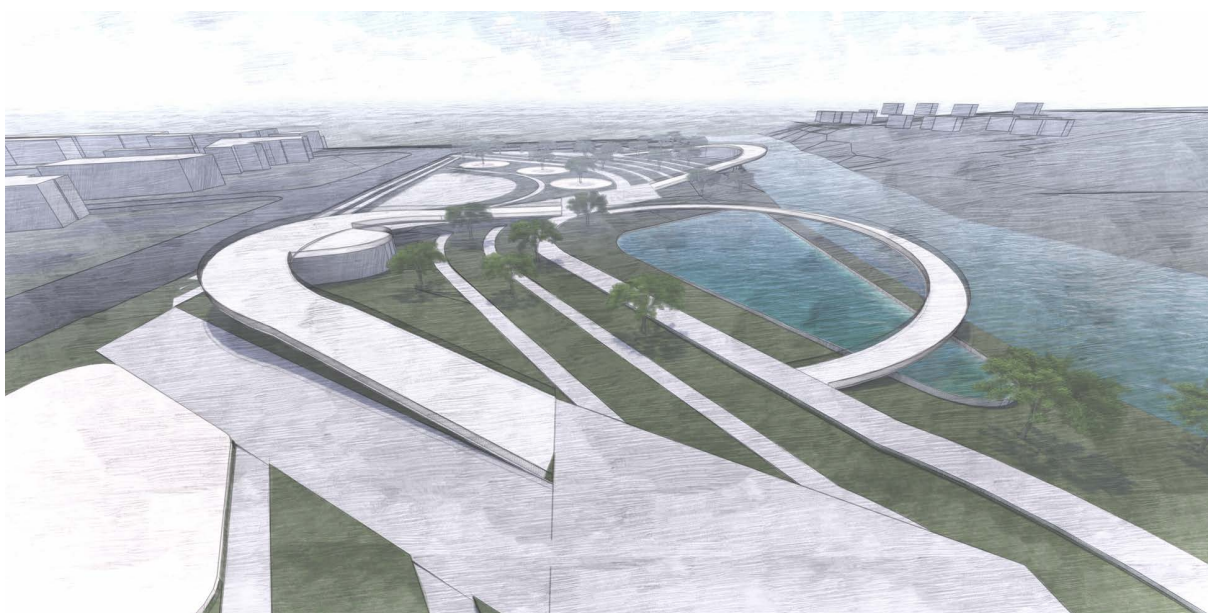


FIGURA 3.39: Vista aérea del modelado de prototipo. Fuente y Elaboración: Propia.

En las figuras 3.38 y 3.39 se muestra ya una volumetría en 3D, donde se puede apreciar con mayor detalle los caminos elevados que además, sirven como miradores a toda el área natural del río Paute y a su vez también a la parte urbana del cantón. También se observa la conectividad de las zonas con las camineras a lo largo del proyecto que permiten un recorrido más fluido por toda el área de intervención. La implementación de la vegetación y áreas verdes va a ser un punto clave en todo el proyecto, ya que es un espacio natural que la mayoría de usuarios desean que se mantenga.

## Evaluar

En este apartado se trata de mejorar el prototipo obtenido, por lo que se socializa el mismo con personas identificadas como usuarios frecuentes dentro del área de estudio. A través de una entrevista individual se obtienen las observaciones y opiniones para mejorar el prototipo. En la entrevista se mostró el rango de intervención conjuntamente con vistas tridimensionales y un posible emplazamiento.







ENTREVISTAS		OPINIONES
ENTREVISTA N°1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- La forma del diseño es muy innovadora.</li> <li>- Las construcciones se encuentran muy cerca de las orillas del río.</li> <li>- Existe mucha construcción de caminos y se pierden áreas verdes.</li> </ul>
ENTREVISTA N°2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sería interesante que se puedan utilizar colores llamativos.</li> <li>- La idea de los miradores es muy llamativa para los turistas.</li> <li>- Implementación de juegos innovadores.</li> </ul>
ENTREVISTA N°3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es interesante que exista una zona enfocada solo a juegos extremos.</li> <li>- Sería importante preservar la naturaleza.</li> <li>- Mantener caminos naturales al margen del río.</li> </ul>
ENTREVISTA N°4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las curvas del diseño se relacionan con el entorno.</li> <li>- Las áreas enfocadas al comercio son de gran ayuda para la economía del cantón.</li> <li>- Pueden implementar áreas de parqueo.</li> </ul>
ENTREVISTA N°5		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sería importante la implementación de mobiliario a lo largo del proyecto.</li> <li>- Mejor la iluminación en toda el área.</li> <li>- Para las áreas de picnic sería necesario mantener más área verde.</li> </ul>
ENTREVISTA N°6		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los caminos elevados son una idea innovadora para atraer turistas.</li> <li>- Los recorridos para llegar a los miradores son muy extensos.</li> <li>- Implementar ciclovías dentro del proyecto y no solo al margen.</li> </ul>

Tabla 3.17: Entrevistas del prototipo. Fuente y Elaboración: Propia.

## 4.1. Objeto arquitectónico

### 4.1.1. Programación arquitectónica

En todas las tablas de la programación arquitectónica se detalla la información de la zona, subzona, espacios, área (m<sup>2</sup>), mobiliario, sujeto, instalaciones, espacio arquitectónico e iluminación. Con esta información se trata de ser lo más específico para que el anteproyecto funcione de la mejor manera en cuanto a la funcionalidad.

**Zona:** En este apartado se especifica la zona de manera general.

**Subzona:** Se detallan todas las subzonas que se derivan de la zona general.

**Espacios:** Se trata de definir los espacios de manera detallada con su cantidad y subespacios en alguno de los casos.

**Área (m<sup>2</sup>):** Se colocan todas las áreas detalladas de los espacios, circulaciones y áreas totales de las subzonas, todo esto en metros cuadrados (m<sup>2</sup>) su unidad de medida.

**Mobiliario:** Se trata de describir el tipo de mobiliario que se va a utilizar en el espacio, además, se especifica la cantidad y si es fijo o móvil.

**Sujeto:** En esta sección se detalla la cantidad de tres tipos de sujetos, casual (CA), consecuente (CO) y eventual (EV).

**Instalaciones:** Se detalla qué tipo de instalaciones se va a utilizar en cada uno de los espacios. Agua (A), eléctricas (E), sanitarias (S), gas (G), contra incendios (CI) y complementarias (CM).

**Espacio arquitectónico:** En este componente se describe el lado mínimo y la altura de piso a cielorraso (P-CR) de los espacios a diseñar todo esto en metros (m) su unidad de medida.

**Iluminación:** Se especifica el tipo de iluminación a utilizar en cada uno de los espacios, ya sea iluminación natural (N) o artificial (A).

Los espacios están detallados según el levantamiento de información obtenido del

diagnóstico integral y la búsqueda de la necesidad (DT). Para eso se ha decidido agrupar todas las necesidades en 7 zonas (Comercial, turística, estacionamientos, recreación, interacción social, seguridad y recorridos). En las cuales se especifican sus subzonas y subespacios que componen cada una de ellas, con la finalidad de proponer espacialidades que satisfagan las necesidades de los usuarios.

En cuanto a las normativas se detallan las arquitectónicas, contra incendios y de accesibilidad universal de cada zona. (Anexo 1 y tabla 4.1.)

ZONAS	NORM. ARQ.	NORM. CONTRA INC.	NORM. DE ACCES. UNIV.
<b>Comercial</b>	-N.A01	- N.C.I08	- N.AU12
	- N.A18	- N.C.I09	- N.AU02
	- N.A03	- N.C.I11	- N.AU05
	- N.A25	- N.C.I10	- N.AU06
	- N.A31	- N.C.I03	- N.AU07
	- N.A26	- N.C.I06	- N.AU22
	- N.A02	- N.C.I12	- N.AU25
	- N.A27	- N.C.I04	- N.AU29
			- N.AU30
			- N.AU25
			- N.AU23
			- N.AU05
			- N.AU01
		- N.AU09	
<b>Turística</b>	-N.A01	-N.C.I01	-N.AU19
	- N.A02	- N.C.I02	- N.AU31
	- N.A06	-N.C.I03	
	- NA08	-N.C.I04	
		-N.C.I05	
		-N.C.I06	
		-N.C.I07	
		-N.C.I08	
		-N.C.I09	
		-N.C.I10	
		-N.C.I11	
		-N.C.I12	

ZONAS	NORM. ARQ.	NORM. CONTRA INC.	NORM. DE ACCES. UNIV.
<b>Estacionamientos</b>	-N.A13	-N.C.I01	-N.AU07
	-N.A16	- N.C.I03	- N.AU29
	-N.A21	-N.C.I04	- N.AU30
		-N.C.I05	
		-N.C.I06	
		-N.C.I07	
		-N.C.I08	
		-N.C.I09	
		-N.C.I10	
		-N.C.I11	
		-N.C.I12	
	<b>Recreación</b>	-N.A01	-N.C.I01
- N.A02		- N.C.I02	- N.AU11
- N.A07		-N.C.I06	- N.AU04
		- N.C.I12	- N.AU20
			- N.AU19
<b>Interacción Social</b>	-N.A01	- N.C.I01	-N.AU19
	- N.A02	- N.C.I03	- N.AU31
	- N.A06	-N.C.I04	
	- NA08	-N.C.I05	
		-N.C.I07	
		-N.C.I08	
		-N.C.I09	
		-N.C.I10	
		-N.C.I11	
	-N.C.I12		
<b>Seguridad</b>	-N.A06	-N.C.I01	-N.AU01
	- N.A18	- N.C.I02	- N.AU11
	- N.A24	-N.C.I06	- N.AU04
		- N.C.I12	- N.AU20
		- N.AU19	
<b>Recorridos</b>	-N.A01	-N.C.I01	-N.AU01
	- N.A02	- N.C.I03	- N.AU03
	- N.A31	- N.C.I04	- N.AU10
	- N.A06		- N.AU02
	- N.A25		- N.AU27
		- N.AU23	

Tabla 4.1: Normativas a utilizar en el proyecto. Fuente y Elaboración: Propia.

Además, se describen algunas recomendaciones de cada zona, aquellas que hay que tomar en cuenta para el diseño de cada espacio:

**Zona comercial:** Contar con las medidas necesarias para permitir una fácil circulación tanto del personal como los clientes, contar con espacios de aseo personal y facilitar la inclusión de personas con discapacidad.

**Zona turística:** Es importante utilizar materiales adecuados que sean resistentes a la intemperie, y además generar espacios adecuados para soportar el alto flujo de las personas.

**Zona de estacionamientos:** La entrada principal estará disponible. En los casos en que esto requiera la construcción o instalación de una rampa, sería conveniente disponer de escaleras como alternativa a la subida. Consulta la disponibilidad de los pasamanos. La accesibilidad de las puertas debe evaluarse en términos de su tamaño, color, material y manija.

**Zona de recreación:** Mantener áreas con vegetación ya sea alta, mediana o baja. Para proporcionar una conexión con el medio ambiente, a su vez generar juegos naturales para una recreación responsable.

**Zona de interacción Social:** Generar espacios a alturas diferentes para generar aspectos dinámicos dentro de la plaza como tal. De igual manera todos los elementos de la plaza dura deben estar correctamente señalizados.

**Zona de seguridad:** Proporcionar correcto alumbrado público en todas las áreas, además agregar centros de vigilancia para mantener la seguridad de los usuarios.

**Zona de recorridos:** Para tener una mayor accesibilidad al proyecto urbano arquitectónico, deben implementarse camineras, rampas y ciclovías, que ayuden a fomentar el deporte y ejercicio de las personas y a su vez sea accesible para todo tipo de personas ya que se va a diseñar un proyecto lúdico.

PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA																													
PROYECTO URBANO-ARQUITECTÓNICO DE LAS MARGENES DEL RÍO FAUTE																													
ZONA: ESTACIONAMIENTO		ESPACIOS				ÁREA (m <sup>2</sup> )				SUJETO				ESPACIO ARQUITECTÓNICO		ILUMINACIÓN													
SUBZONA	CANT	ESPACIOS	CANT.	SUBESPACIO	CANT.	m <sup>2</sup> (m <sup>2</sup> )	m <sup>2</sup> (m <sup>2</sup> )	CIRCULACIÓN (m <sup>2</sup> )	TOTAL 1	TOTAL 2	TIPO	CANT.	FIJO	MÓVIL	CA.	CO.	EV.	A.	E.	S.	G.	Cl.	CM.	LADO MÍNIMO (m)	ALTURA P-GR (m)	N.	A.		
ZONA DE PARQUEO	3	Estacionamiento vehículos	100	Estacionamiento	1	28,00	28,00	18%	2800,00		Tipos de plástico	160	X		10	0	100	X	X	X	X	X	X	2,50		X	X	X	
									504,00		Baranda de apoyo	X							X	X	X	X	X	1,80		X	X	X	
									18%	720,00		Tipos de plástico	20	X		5	0	20	X	X	X	X	X	2,50		X	X	X	
									129,60		Baranda de apoyo	X							X	X	X	X	X	1,80		X	X	X	
									18%	180,00	3724,00	Tipos de plástico	20	X		5	0	10	X	X	X	X	X	1,70		X	X	X	
									32,40		Baranda de apoyo	X							X	X	X	X	X	1,80		X	X	X	
									20,00		Estantes	4	X						X	X	X	X	X	2,00		X	X	X	
									4,00		Almacenaje	2	X						1	X	X	X	X	2,00		X	X	X	
									4,32		Circulación h	1	X							X	X	X	X	1,20		X	X	X	
TOTAL:		3.724,00																											
PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA																													
PROYECTO URBANO-ARQUITECTÓNICO DE LAS MARGENES DEL RÍO FAUTE																													
ZONA: TURÍSTICA		ESPACIOS				ÁREA (m <sup>2</sup> )				SUJETO				ESPACIO ARQUITECTÓNICO		ILUMINACIÓN													
SUBZONA	CANT	ESPACIOS	CANT.	SUBESPACIO	CANT.	m <sup>2</sup> (m <sup>2</sup> )	m <sup>2</sup> (m <sup>2</sup> )	CIRCULACIÓN (m <sup>2</sup> )	TOTAL 1	TOTAL 2	TIPO	CANT.	FIJO	MÓVIL	CA.	CO.	EV.	A.	E.	S.	G.	Cl.	CM.	LADO MÍNIMO (m)	ALTURA P-GR (m)	N.	A.		
ZONA DE EXHIBICIÓN	2	Espacios de descanso tipo 1	1	Circulación h	1	400,00	400,00	22%	400,00		Bancas	6	X		20	5	400	X	X	X	X	X	X	2,70	CA	X	X	X	
									88,00		Jardinería	6	X	X					X	X	X	X	X	1,80	CA	X	X		
									22%	200,00		Baranda de apoyo	3	X	X				X	X	X	X	X	2,70	CA	X	X		
									44,00		Bancas	3	X	X		10	2	400	X	X	X	X	X	1,80	CA	X	X		
									22%	200,00		Jardinería	3	X	X				X	X	X	X	X	1,80	CA	X	X		
									4,00		Baranda de apoyo	X							X	X	X	X	X	1,80	CA	X	X		
									22%	600,00	1500,00		Exhibidor	10	X				X	X	X	X	X	5,00	3,50	CA	X	X	
									132,00		Jardinería	6	X	X		28	5	400	X	X	X	X	X	1,80	3,50	CA	X	X	
									22%	300,00		Baranda de apoyo	4	X					X	X	X	X	X	5,00	3,50	CA	X	X	
									66,00		Jardinería	6	X	X		10	1	400	X	X	X	X	X	1,80	CA	X	X		
ZONA DE LAGOS ARTIFICIALES	3	Espacios de descanso tipo 1	1	Circulación h	1	400,00	400,00	22%	400,00		Bancas	6	X	X		20	5	600	X	X	X	X	X	2,70	CA	X	X		
									88,00		Baranda de apoyo	6	X	X					X	X	X	X	2,70	CA	X	X			
									22%	200,00		Bancas	3	X	X				X	X	X	X	1,80	CA	X	X			
									44,00		Jardinería	3	X	X		10	2	600	X	X	X	X	1,80	CA	X	X			
									22%	1200,00	1860,00	Baranda de apoyo	6	X	X				X	X	X	X	5,00	3,50	CA	X	X		
									264,00		Bancas	6	X	X		28	5	600	X	X	X	X	X	1,80	3,50	CA	X	X	
									22%	60,00		Exhibidor	5	X				X	X	X	X	X	X	5,00	3,50	CA	X	X	
									13,20		Jardinería	6	X	X		10	1	600	X	X	X	X	X	1,80	CA	X	X		
									22%	400,00		Baranda de apoyo	6	X	X				X	X	X	X	X	2,70	CA	X	X		
									88,00		Jardinería	6	X	X		20	5	500	X	X	X	X	X	1,80	CA	X	X		
ZONA DE JUEGOS	3	Espacios de descanso tipo 1	1	Circulación h	1	200,00	200,00	22%	200,00		Baranda de apoyo	3	X	X				X	X	X	X	X	2,70	CA	X	X			
									44,00		Bancas	3	X	X		10	2	500	X	X	X	X	1,80	CA	X	X			
									22%	200,00		Jardinería	3	X	X				X	X	X	X	1,80	CA	X	X			
									44,00		Baranda de apoyo	X						X	X	X	X	X	1,80	CA	X	X			
									22%	800,00	1800,00	Juegos para adultos	4	X					X	X	X	X	5,00	6,00	CA	X	X		
									176,00		Juegos para niños	4	X						X	X	X	X	3,50	5,00	3,50	CA	X	X	
									22%	400,00		Juegos infantiles	4	X					X	X	X	X	X	1,80	3,50	CA	X	X	
									88,00		Jardinería	6	X	X		28	5	500	X	X	X	X	X	1,80	3,50	CA	X	X	
									22%	400,00		Baranda de apoyo	4	X					X	X	X	X	X	5,00	3,50	CA	X	X	
									88,00		Jardinería	6	X	X		10	1	500	X	X	X	X	X	1,80	CA	X	X		
ZONA DE MIRADOR	1	Salas de estancia	2	Salas de descanso	1	20,00	20,00	20%	40,00		Sofá	4	X					X	X	X	X	X	2,70	3,00	CA	X	X		
									9,00		Mesa de café	2	X					X	X	X	X	1,20	3,00	CA	X	X			
									20%	350,00	390,00	Baranda de apoyo	2	X				X	X	X	X	2,00	3,00	CA	X	X			
							70,00		Pasillo de visualización	2	X			20	5	5	X	X	X	X	X	1,80	5,00	CA	X	X			
TOTAL:		5.550,00																											

Tabla 4.2: Programación. Fuente y Elaboración: Propia.

ZONA COMERCIO	ESPAZOS		ÁREA (m2)		MOBILIARIO		SUJETO		INSTALACIONES		ESPACIO ARQUITECTÓNICO		ILUMINACIÓN														
	CANT.	ESPAZOS	CANT.	SUBESPACIO	CANT.	m2 (unid.)	m2	CIRCULACIÓN (m2)	TOTAL.1	TOTAL.2	TIPO	CANT.	FIJO	MÓVIL	CA	CO.	EV.	A.	E.	S.	G.	CL.	CM	LADOMINIO (m)	ALTEURA PER (m)	N.	A.
ZONAS DE RESTAURANTE Y CAFETERIA	2	Recibidor	1	Sala de espera	1	12,00	12,00	20%	24,00		Sofá	2	X	X	8	1		X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X
			1	Circulación h				4,80			Sofá	1	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X
			1	Caja		10,00	10,00				Baranda de apoyo	2	X	X				X	X	X	X	X	X	1,20	3,00	X	X
			1	Oficina		9,00	9,00	18%	21,90		Escritorio	1	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X
			1	1/2 Baño		2,90	2,90				Silla de oficina	1	X	X	0	4	2		X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X
			1	Circulación h				3,94			Archivero	3	X	X				X	X	X	X	X	X	1,20	3,00	X	X
			1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Lavamanos	1	X	X				X	X	X	X	X	X	1,20	3,00	X	X
			1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	1	X	X				X	X	X	X	X	X	1,20	3,00	X	X
			1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Encimera	1	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X
			1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Refrigerador	1	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X
			1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Fregadero	1	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X
			1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Cuartería baja	7	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X
			1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Cuartería alta	7	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Mesón de trabajo	2	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Lavavajilla	2	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Esquemas	2	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	2	X	X				X	X	X	X	X	X	1,50	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	2	X	X				X	X	X	X	X	X	1,50	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Sillas	24	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Mesas	6	X	X	10	4	20		X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	6	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Mesas	20	X	X	10	3	20		X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	5	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Sillas	20	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Mesas	5	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Sillas	20	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Sofá	5	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Mesas de café	6	X	X	10	6	20		X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Sillas	4	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	4	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Sillas	24	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Mesas	6	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	6	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Mesas	8	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Sofá	8	X	X	10	6	20		X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Mesas de café	5	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Sillas	4	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	2	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Lavamanos	2	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Inodoro	1	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	6	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Urinario	2	X	X	2	5	8		X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	2	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Esquemas	4	X	X	0	4	1		X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	4	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Sofá	2	X	X				X	X	X	X	X	X	2,70	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Mesa de café	1	X	X	8	2	1		X	X	X	X	X	2,70	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	2	X	X				X	X	X	X	X	X	1,20	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Escritorio	1	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Silla de oficina	2	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Escritorio	1	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Silla de oficina	2	X	X	0	5	3		X	X	X	X	X	2,00	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Lavamanos	1	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Inodoro	1	X	X				X	X	X	X	X	X	2,00	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	4	X	X	5	5	20		X	X	X	X	X	2,70	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Exhibidor	4	X	X				X	X	X	X	X	X	1,20	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	4	X	X				X	X	X	X	X	X	1,20	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Exhibidor	4	X	X				X	X	X	X	X	X	1,20	3,50	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	3	X	X	0	4	1		X	X	X	X	X	1,20	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Esquemas	3	X	X				X	X	X	X	X	X	1,20	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,00		Baranda de apoyo	3	X	X	0	4	1		X	X	X	X	X	1,20	3,00	X	X	
		1	Cocina		28,00	28,00	22%	48,																			

ZONA: RECREACIÓN	SUBZONA		CANT.		ESPACIOS		ESPACIOS		ÁREA (m2)		TOTAL 1		TOTAL 2		MOBILIARIO		SUJETO		INSTALACIONES		ESPACIO ARQUITECTÓNICO		ILUMINACIÓN																															
	ESPACIOS	CANT.	ESPACIOS	CANT.	ESPACIO	CANT.	ESPACIO	CANT.	m2	CIRCULACIÓN (m2)	TOTAL 1	CIRCULACIÓN (m2)	TOTAL 2	TIPO	FIJO	MÓVIL	CA.	CO.	EV.	A.	E.	S.	G.	CI.	CM.	LADOMINIO (m)	ALTURA P-GR (m)	N.	A.																									
ZONA DE MIRADOR	Salas de estancia	2	Salas de descanso	1	25,00	25,00	20%	50,00	400,00	4	x	40	20	400	x	x	x	x	x	x	x	x	2,70	3,00	x	x																												
																											Pasillo de visualización	1	Circulación h	1	175,00	350,00	20%	70,00	x	x	40	20	400	x	x	x	x	x	x	x	2,00	3,00	x	x				
																																																			Recreativos	1	Circulación h	1
Relajación	1	Descanso	1	400,00	400,00	22%	17,82	481,00	5	x	20	10	250	x	x	x	x	x	x	x	x	2,70	x	x																														
																									Ornamentales	1	Circulación h	1	25,00	25,00	22%	25,00	61,00	5	x	4	1	1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	4,00	x	x				
Colgantes	1	Circulación h	1	36,00	36,00	22%	36,00	7,92	5	x	4	1	1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1,80	x																											x			
																									ZONA DE SERVICIO	Baterías sanitarias	1	Aseo	6	1,10	6,60	18%	39,00	54,00	6	x	10	8	50	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1,20		3,50	x	x
Cuarto de servicio	1	Bodega	1	10,00	10,00	18%	15,00	4	x	x	0	4	1	x	x	x	x	x	x	x	x	2,00	3,50	x																											x			
Circulación h	1	Circulación h	1	32,40	32,40	20%	162,00	x	x	20	10	40	x	x	x	x	x	x	x	x	x	2,00	x	x																														
																									TOTAL	596,00	TOTAL	361,00	TOTAL	596,00	TOTAL	361,00	TOTAL	596,00	TOTAL	361,00	TOTAL	596,00	TOTAL	361,00	TOTAL	596,00	TOTAL	361,00	TOTAL	596,00	TOTAL	361,00	TOTAL	596,00	TOTAL	361,00	TOTAL	596,00

ZONA: SEGURIDAD	SUBZONA		CANT.		ESPACIOS		ESPACIOS		ÁREA (m2)		TOTAL 1		TOTAL 2		MOBILIARIO		SUJETO		INSTALACIONES		ESPACIO ARQUITECTÓNICO		ILUMINACIÓN																									
	ESPACIOS	CANT.	ESPACIOS	CANT.	ESPACIO	CANT.	ESPACIO	CANT.	m2	CIRCULACIÓN (m2)	TOTAL 1	CIRCULACIÓN (m2)	TOTAL 2	TIPO	FIJO	MÓVIL	CA.	CO.	EV.	A.	E.	S.	G.	CI.	CM.	LADOMINIO (m)	ALTURA P-GR (m)	N.	A.																			
ZONA DE VIGILANCIA	Guardiana	1	Oficina	1	7,00	7,00	18%	9,00	171,00	1	x	0	1	1	Escritorio	1	x	x	x	x	x	x	2,00	2,70	x	x																						
																											1/2 Baño	1	Circulación h	1	2,00	2,00	1,62	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Bodega	1	Circulación h	1	2,50	2,50	1,88	8,00	1	x	x	0	4	0	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x																								
																									Boton de pánico	1	Almacenaje	1	8,00	8,00	1,44	28,00	10	x	x	0	4	0	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Puntos de encuentro	2	Circulación h	1	7,00	28,00	5,04	28,00	4	x	x	1	2	3	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x																								
																									Circulación h	1	Circulación h	1	81,00	162,00	32,40	162,00	x	x	20	10	40	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL	361,00	TOTAL																								

Tabla 4.4: Programación. Fuente y Elaboración: Propia.

ZONA: SOCIAL	ESPACIOS		ESPACIOS		ESPACIOS		ÁREA (m2)		TOTAL 1		TOTAL 2		MOBILIARIO		SUJETO		INSTALACIONES		ESPACIO ARQUITECTÓNICO		ILUMINACIÓN													
	SUBZONA	CANT.	ESPACIOS	CANT.	SUBESPACIO	CANT.	m2 (umid.)	m2	CIRCULACIÓN (m2)	TOTAL 1	TOTAL 2	TIPO	GANT.	FIJO	MÓVIL	CA.	CO.	EV.	A.	E.	S.	G.	CL.	CM.	LADOMÍNIO (m)	ALTURA P-CR (m)	N.	A.						
ZONA COLECTIVA	Bbq	10	Preparación de alimentos	1	4,00	4,00	12%	5,00	5,00	12%	4,00	Mesa de picnic	1	x	5	12	20	x	x	0,90	0,90	x	x	1,00	0,90	x	x							
																												Circulación h	1	9,00	9,00	0,60	11,90	Baranda de apoyo
	Cabañas	10	1/2 Baño	1	2,90	2,90	15%	11,90	Bancas	2	x	x	5	12	20	x	x	x	x	0,85	0,85	x	x	x	x	x	x							
																												Eventos	1	180,00	180,00	12%	280,00	Inodoro
	Plaza dura	5	Descanso	1	100,00	100,00	33,60	280,00	Jardinería	5	x	x	15	25	250	x	x	x	x	0,45	0,45	x	x	x	x	x	x							
																												Cancha polideportiva	4	Circulación h	1	648,00	648,00	18%
	Basquet	1	Circulación h	1	420,00	420,00	192,24	92,00	Baranda de apoyo	x	x	15	10	400	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x							
																												Circulación horizontal	1,00	Camineras	1	2,00	2,00	15%
	Áreas verdes	4	Recreación familiar	2	81,00	162,00	15%	1296,00	Juegos lúdicos	3	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x							
																												Mobiliario	4	Recreación social	2	81,00	162,00	194,40
Baterías sanitarias	1	Circulación h	1	2,00	4,00	18%	216,00	Baranda de apoyo	6	x	x	15	20	200	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x							
																												ZONA HÚMEIDA	1	Aseo	1	1,10	1,10	12%
Necesidades	4	Juegos	2	25,00	50,00	12%	4,40	Tradicionales	2	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x							
																												TOTAL		2.973,30		6.885,00		TOTAL

Tabla 4.5: Programación. Fuente y Elaboración: Propia.

### 4.1.2. Organigramas

#### Organigrama General de Accesos

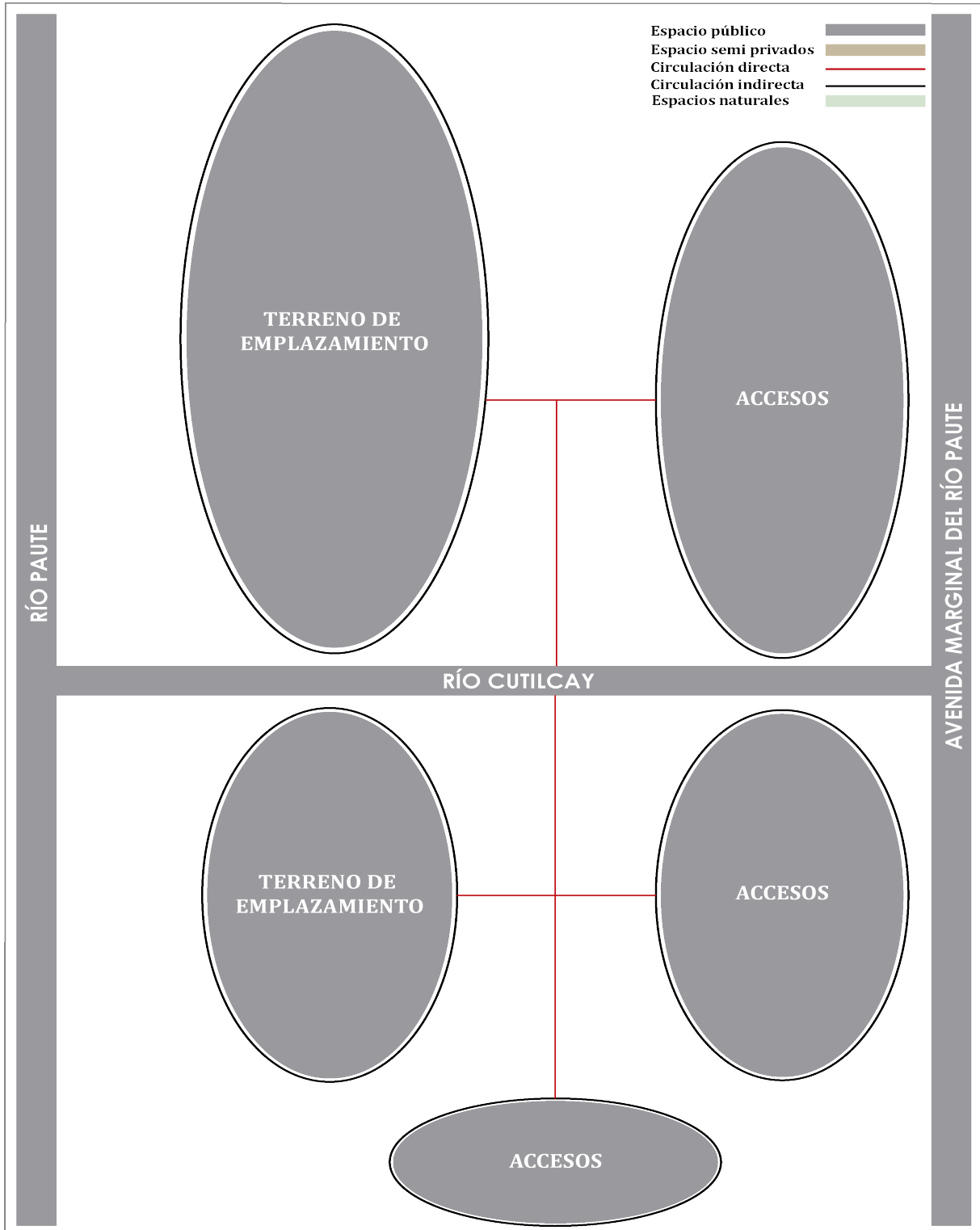


FIGURA 4.1: Organigrama de Accesos. Fuente y Elaboración: Propia.

**Organigrama General de Emplazamiento**

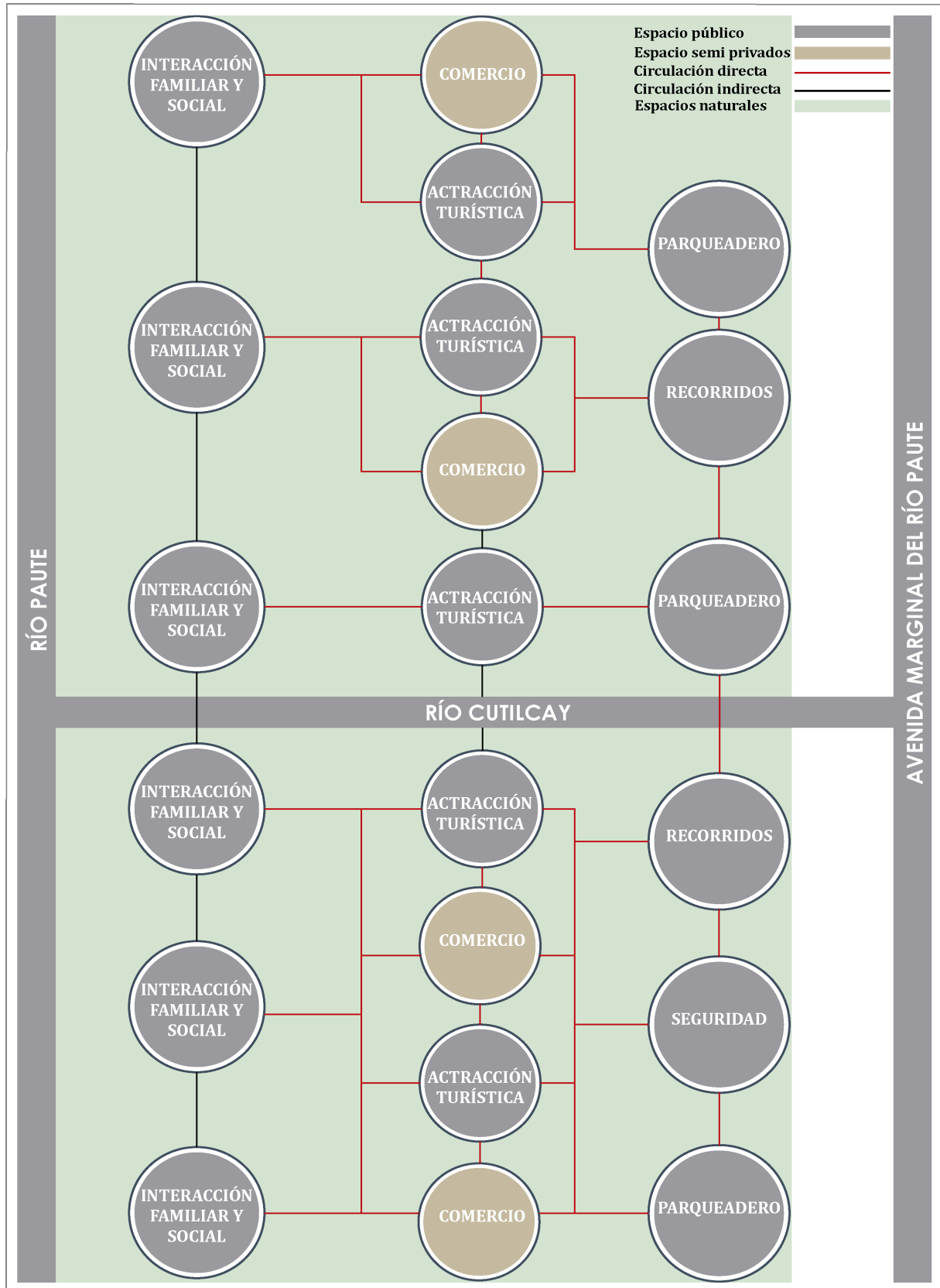


FIGURA 4.2: Organigrama de Emplazamiento. Fuente y Elaboración: Propia..

**Organigrama Específico de atracciones turísticas**

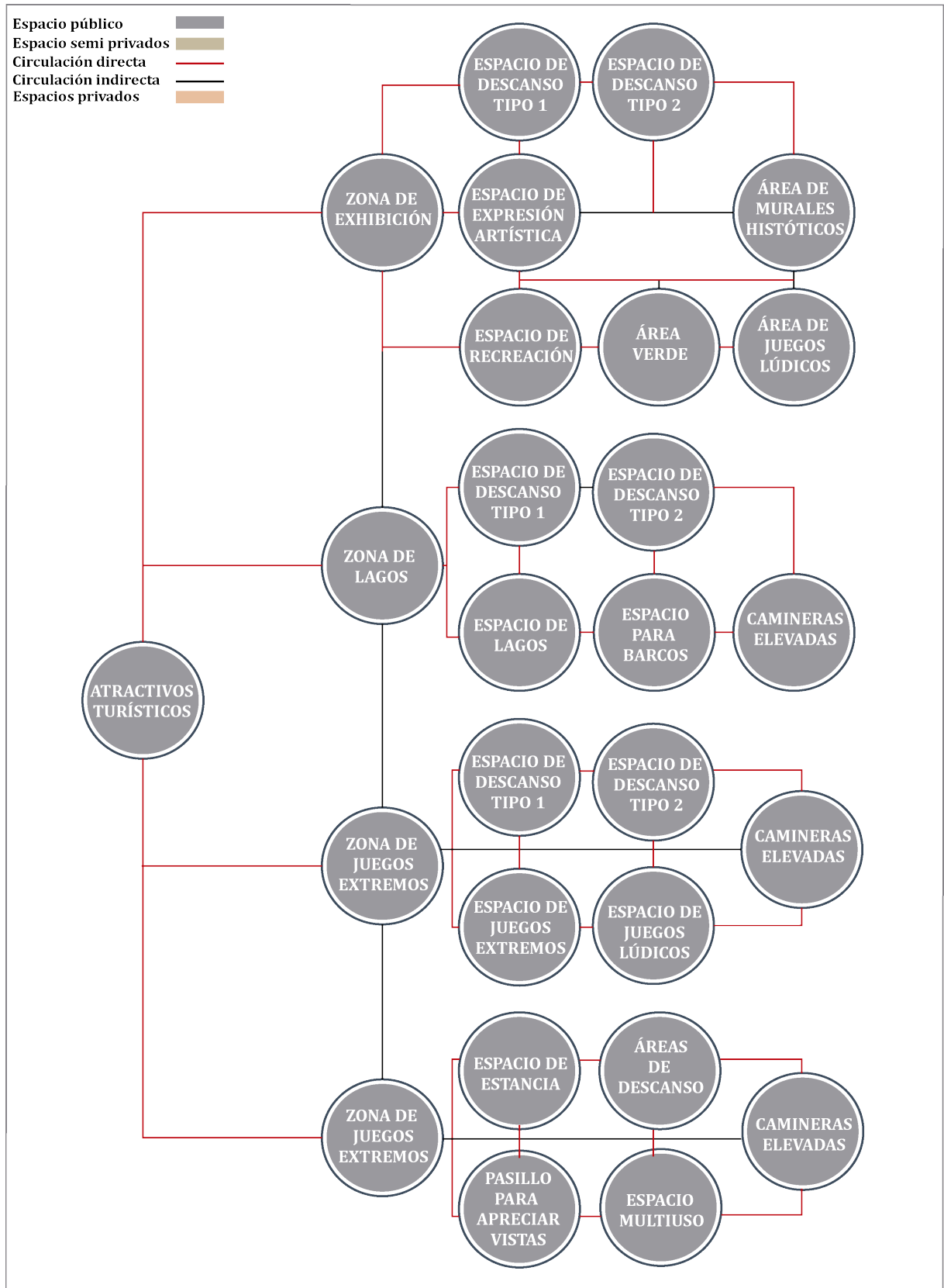


FIGURA 4.3: Organigrama específico. Fuente y Elaboración: Propia.

### Organigrama Específico de Comercio

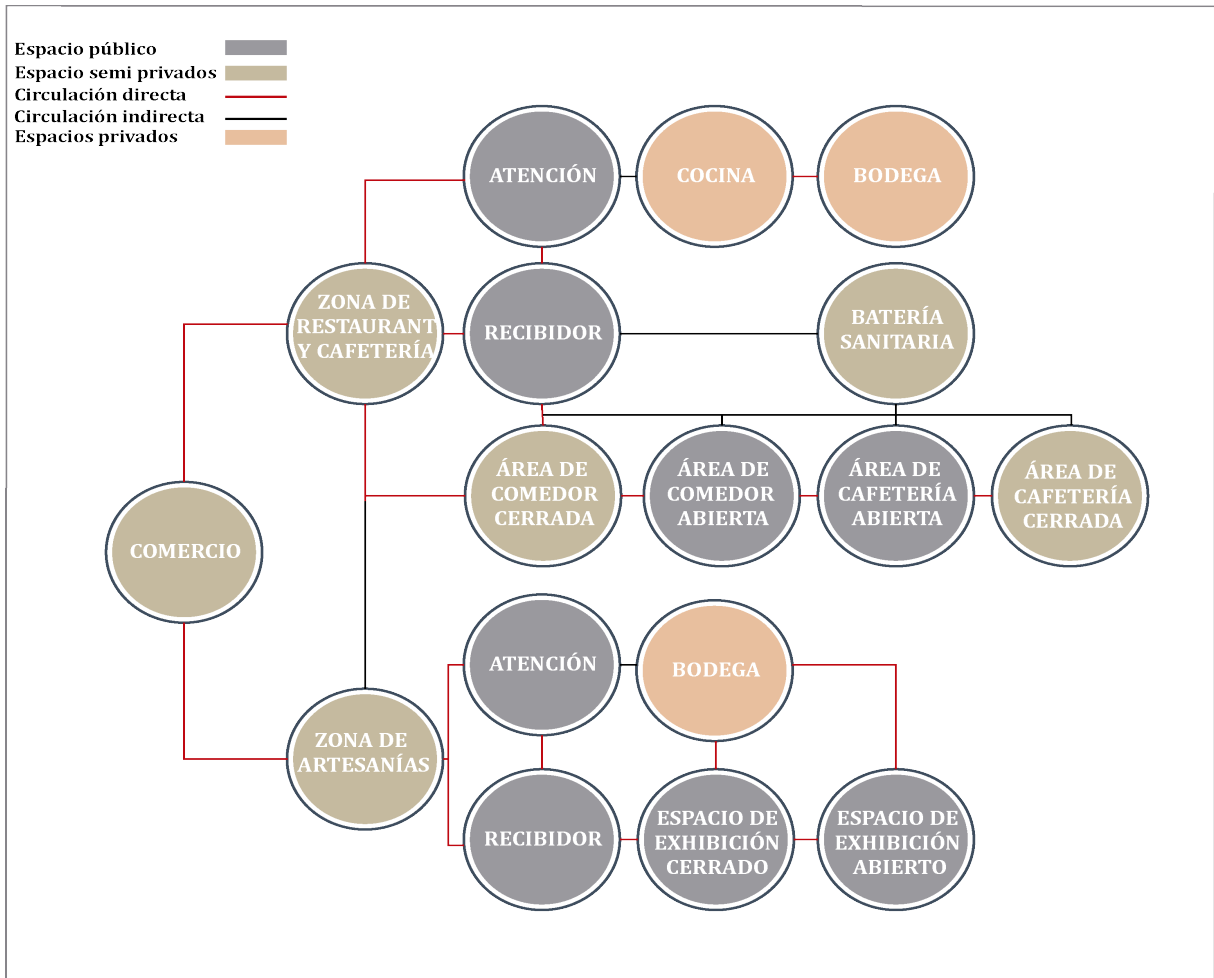


FIGURA 4.4: Organigrama específico. Fuente y Elaboración: Propia.

### Organigrama Específico de Estacionamientos

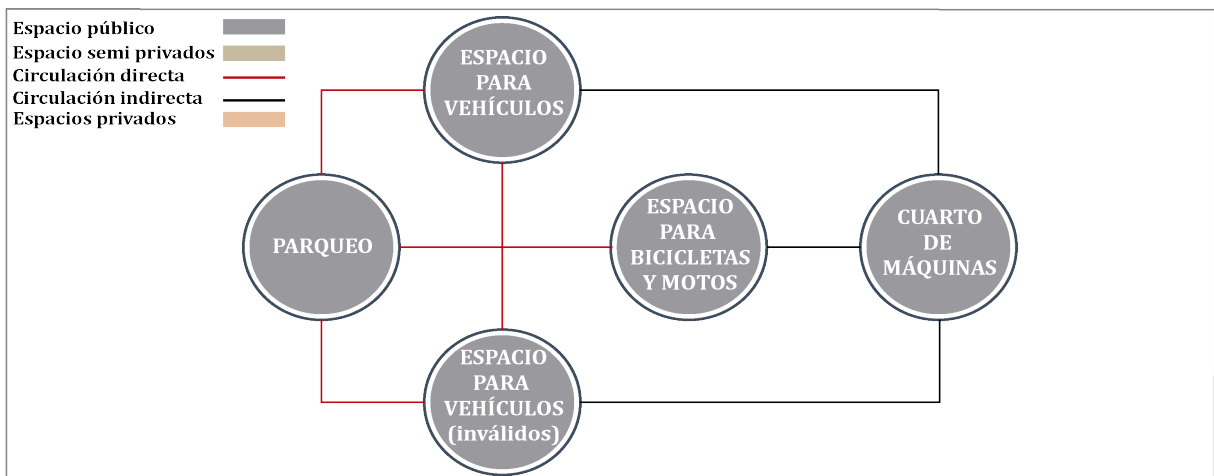


FIGURA 4.5: Organigrama específico. Fuente y Elaboración: Propia.

**Organigrama Específico de seguridad y recorridos**

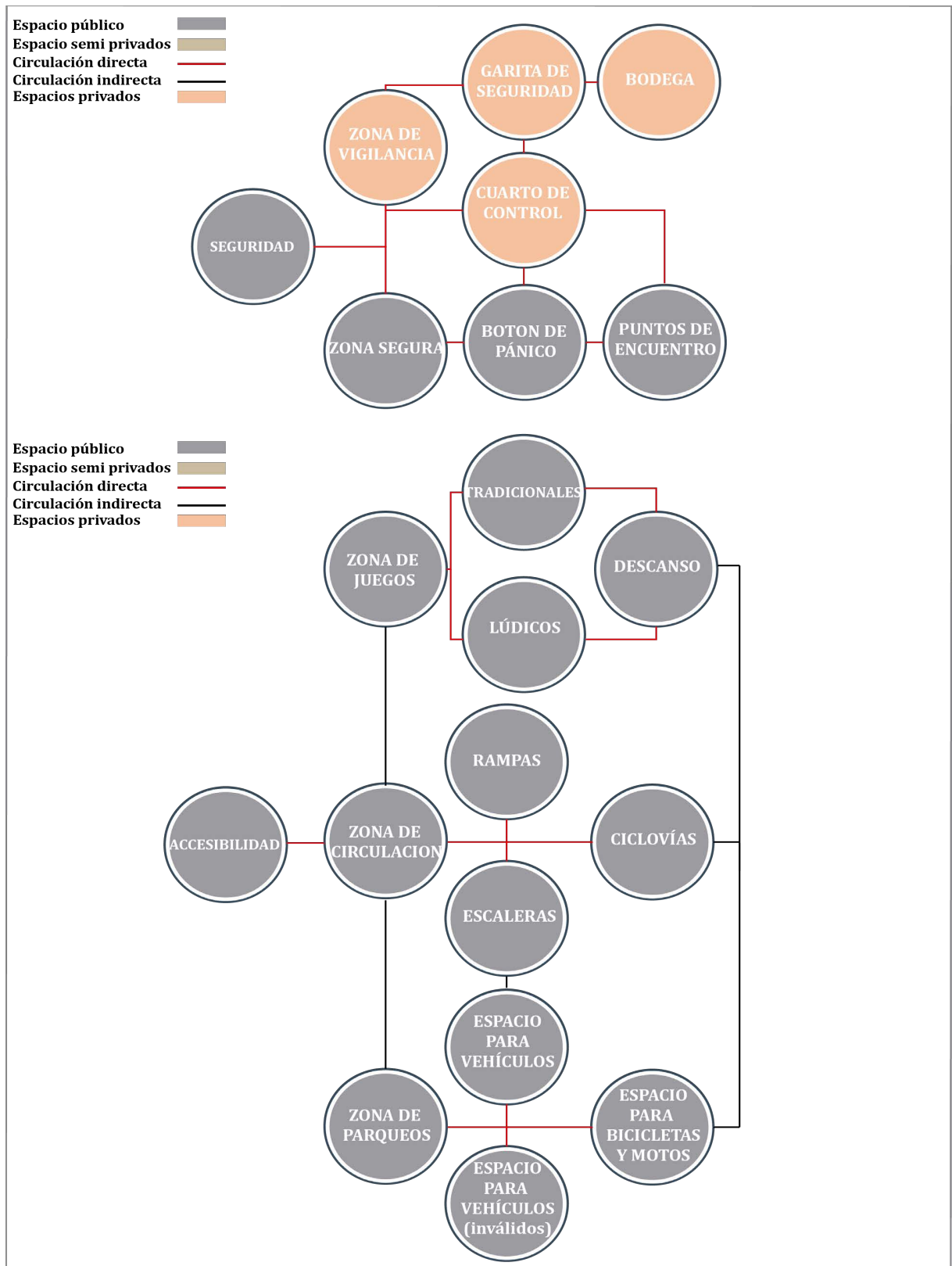


FIGURA 4.6: Organigrama específico. Fuente y Elaboración: Propia.

**Organigrama Específico de interacción social y espacios naturales**

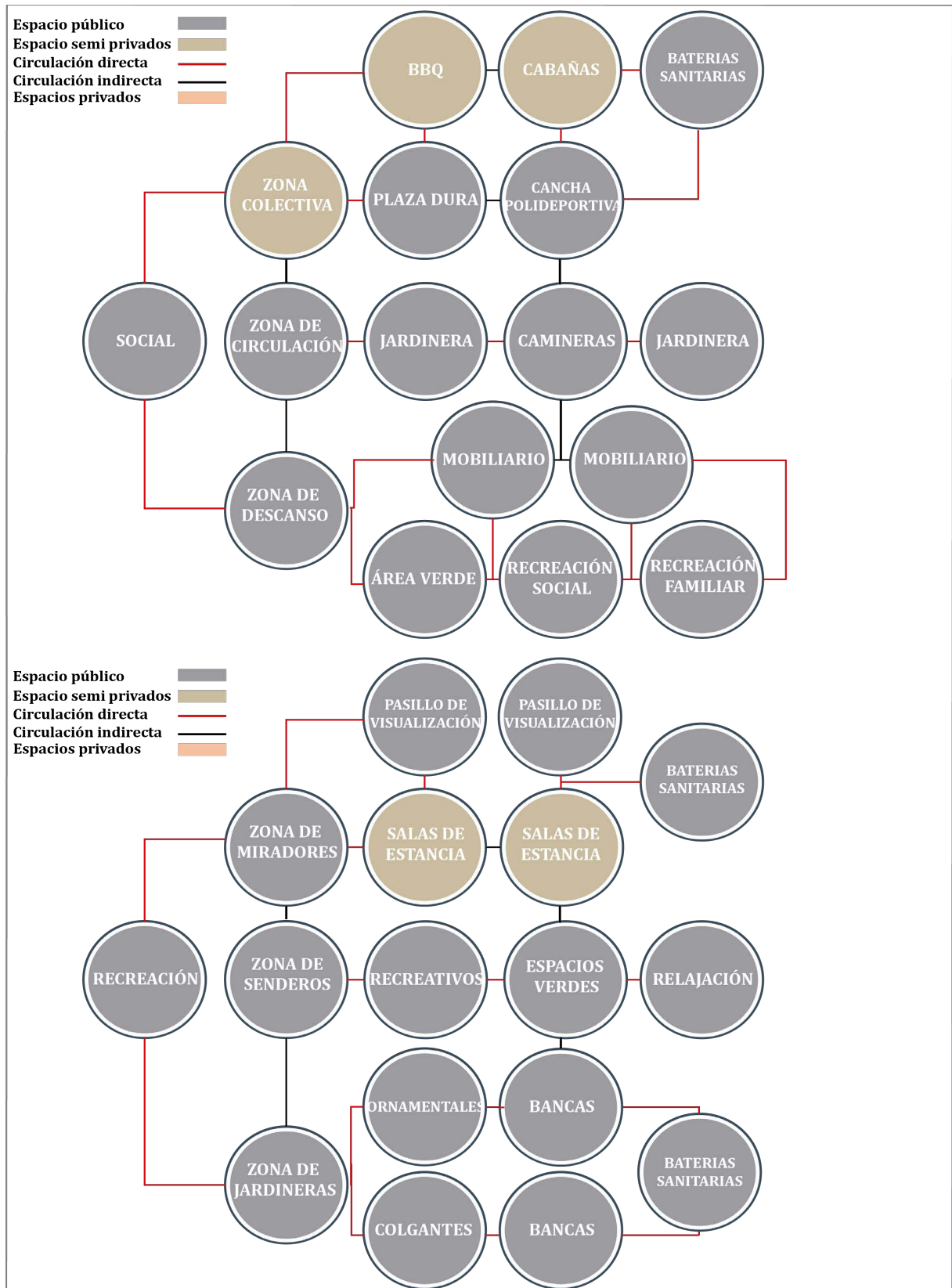


FIGURA 4.7: Organigrama específico. Fuente y Elaboración: Propia.

### 4.1.3. Zonificación

#### Zonificación General de emplazamiento

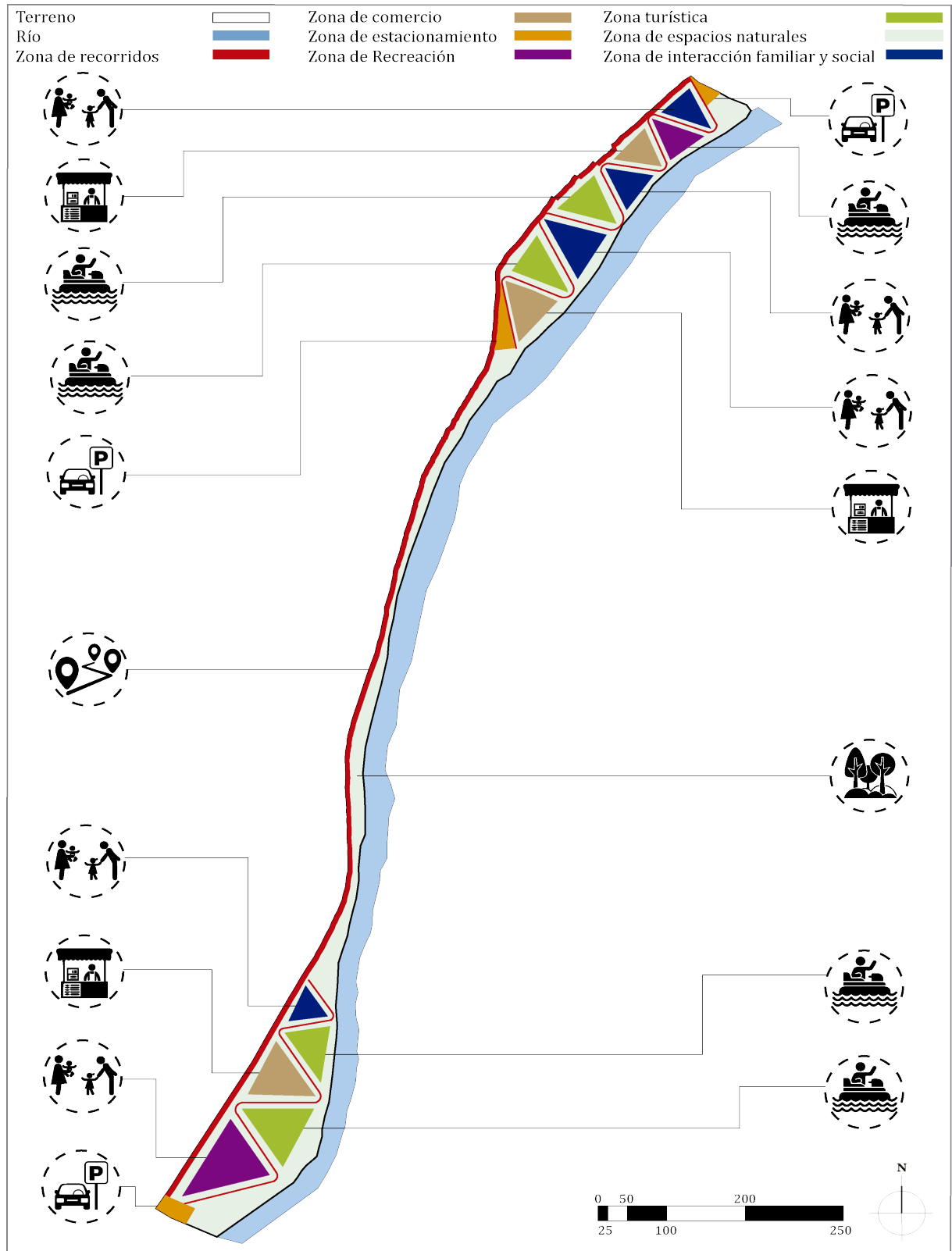


FIGURA 4.8: Zonificación general. Fuente y Elaboración: Propia.

Zonificaciones específicas

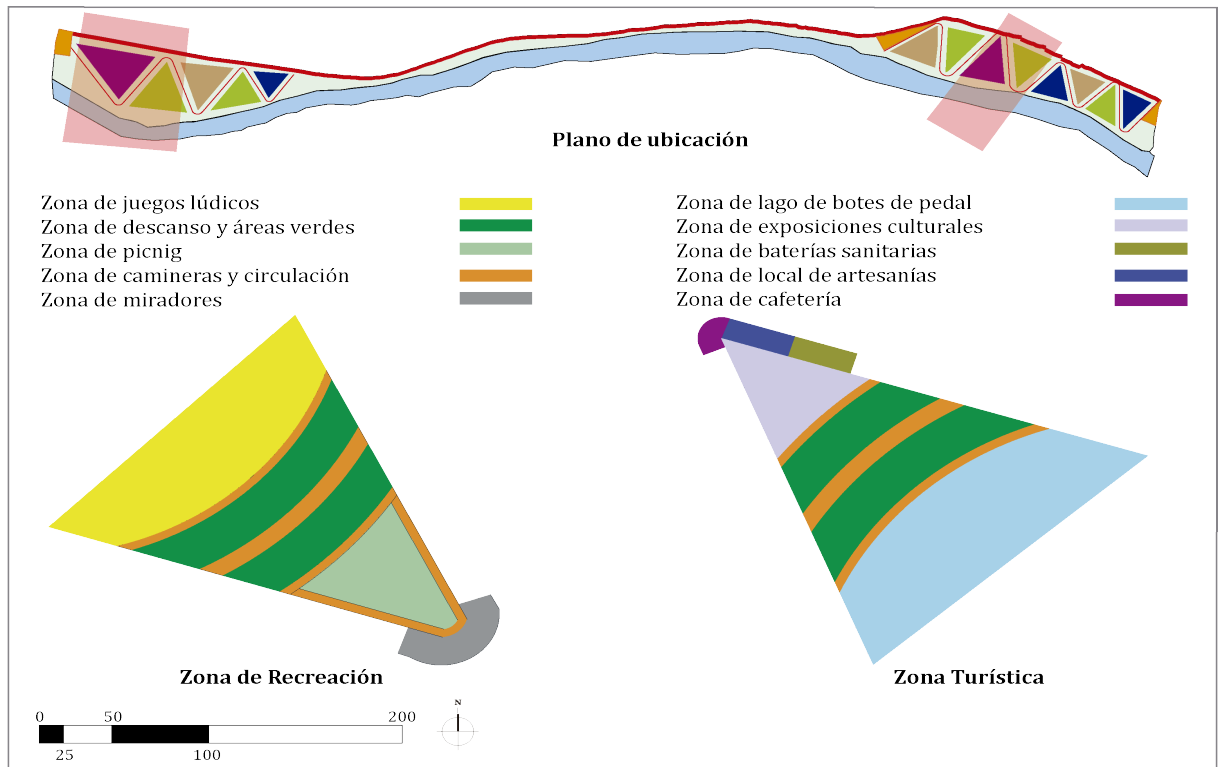


FIGURA 4.9: Zonificación específica. Fuente y Elaboración: Propia.

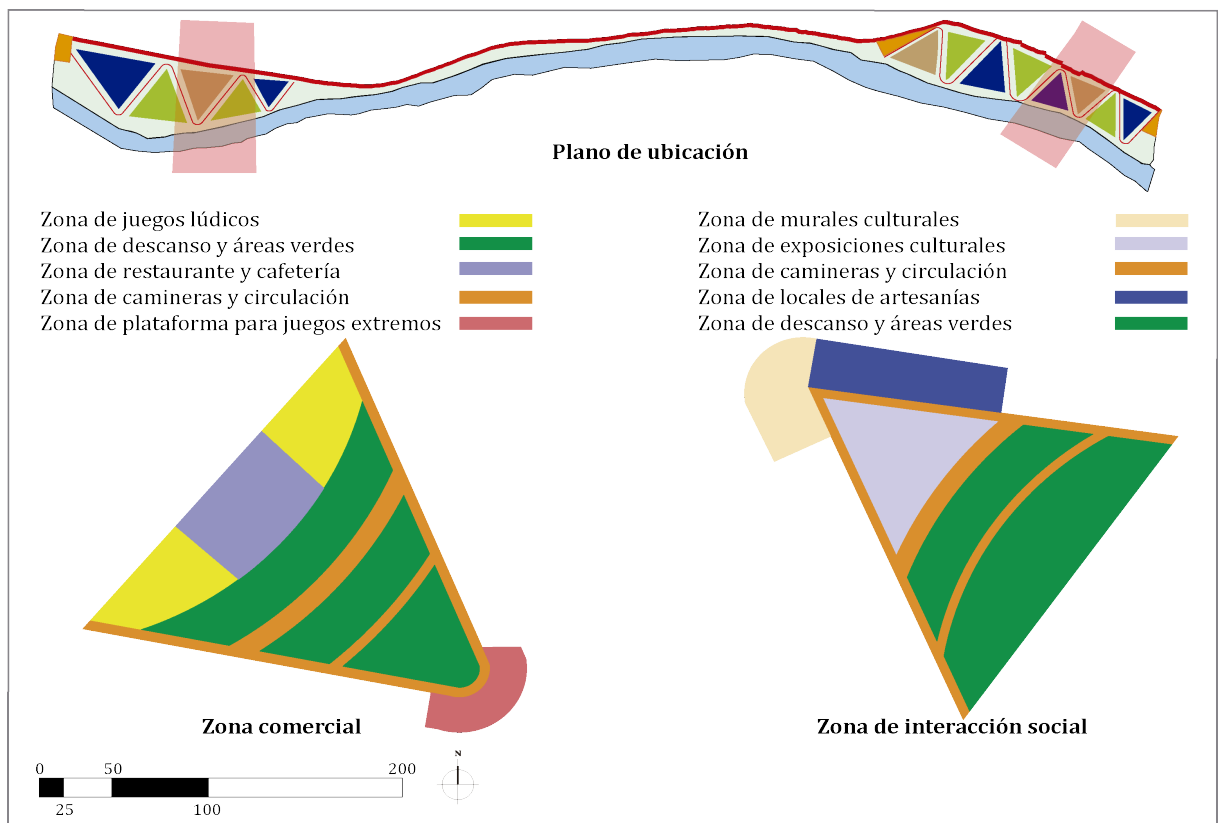


FIGURA 4.10: Zonificación específica. Fuente y Elaboración: Propia.

#### 4.1.4. Aplicación de conceptos y teorías

##### Formales

En cuanto al aspecto formal del proyecto, se trata de hacer operaciones de diseño basados en el estilo lúdico, tratando de que la forma se adapte y exprese este estilo en su máximo esplendor. Además, se toma en cuenta las opiniones de los usuarios, a los cuales les interesa que los espacios naturales estén presentes en todo el diseño arquitectónico.

Para comenzar con el diseño del proyecto, se propuso una malla en la cual se puedan ir adaptando los diferentes espacios y tener una guía en la cual los elementos tengan patrones, y facilité realizar cualquier operación de diseño.

La malla de diseño cuenta con dos fases, en la primera se trata de definir un módulo. Este módulo se diseña tratando de que conforme líneas curvas y rectas, ya que en el estilo lúdico se utiliza el dinamismo como un elemento identificador, es por eso que se crea una forma geométrica orgánica. (ver imagen 130)

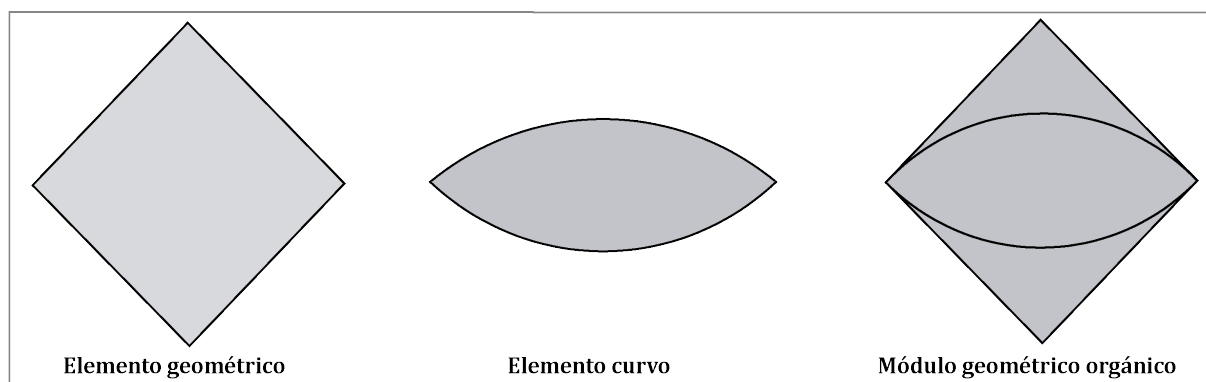


FIGURA 4.11: Formas bases de diseño de malla. Fuente y Elaboración: Propia.

El elemento geométrico consta de un rombo con dimensiones de 7 metros en todos sus lados, esto para tener una noción del espacio e organizarlo cada 7 metros. El elemento curvo consta de dos curvas que no llegan a formar un óvalo para darle una forma orgánica. Finalmente, se forma el módulo con la unión de estas dos formas tratando de que el elemento curvo en el centro sea tangente con las líneas del rombo. (ver imagen 4.11.)

La segunda fase para la construcción de la malla, consta de la repetición del módulo geométrico orgánico, tratando de que sus caras se peguen entre sí, se repite varias veces hasta tener una malla que cubra todo el área de terreno en el cuál se va a implantar el proyecto, con el fin de poder diseñar de acuerdo a esta. (ver imagen 4.12.)

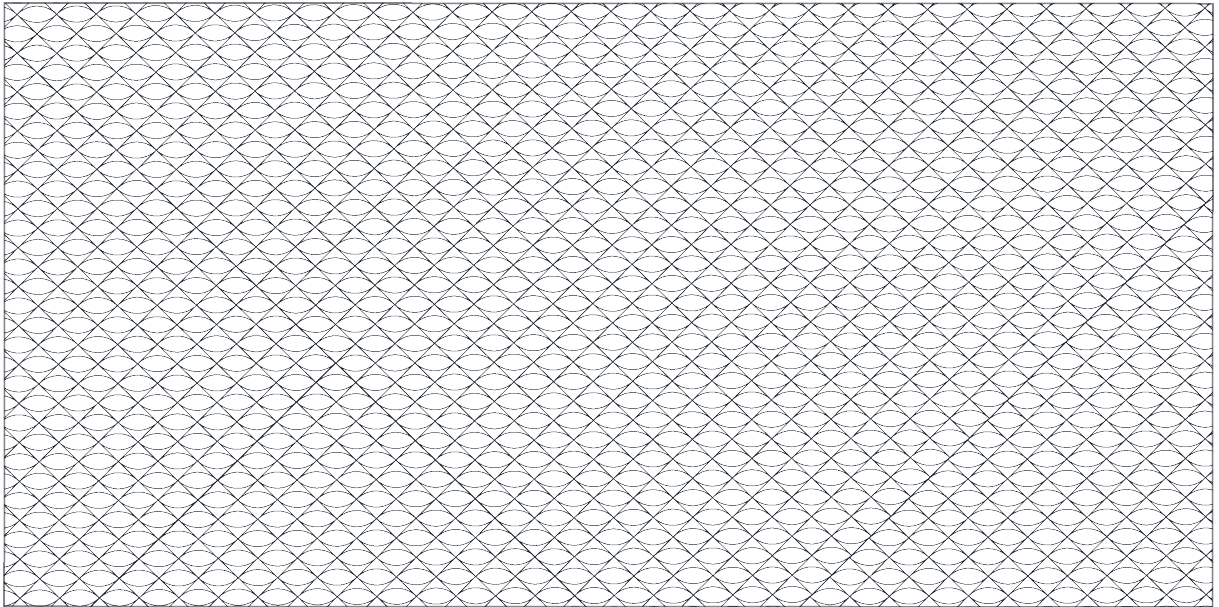


FIGURA 4.12: Malla de diseño. Fuente y Elaboración: Propia.

Para la aplicación de la malla en el terreno de emplazamiento, se tomó en cuenta toda el área en la que se puede construir, ya que por ser una margen de río, la Unidad de Manejo de la Cuenca del Río Paute (UMACPA) calificó como un área de riesgo la margen ubicada dentro de la zona urbana de Paute, esto debido a las fuertes erosiones de sus riberas y a una dinámica cantidad de sedimentos de arrastre, por lo que establecieron 30 metros de margen de protección de río en el cual se permite una construcción de 90cm de alto. Es así que la malla de diseño se coloca dejando los 30 metros de margen de protección como se aprecia en la imagen 4.13.

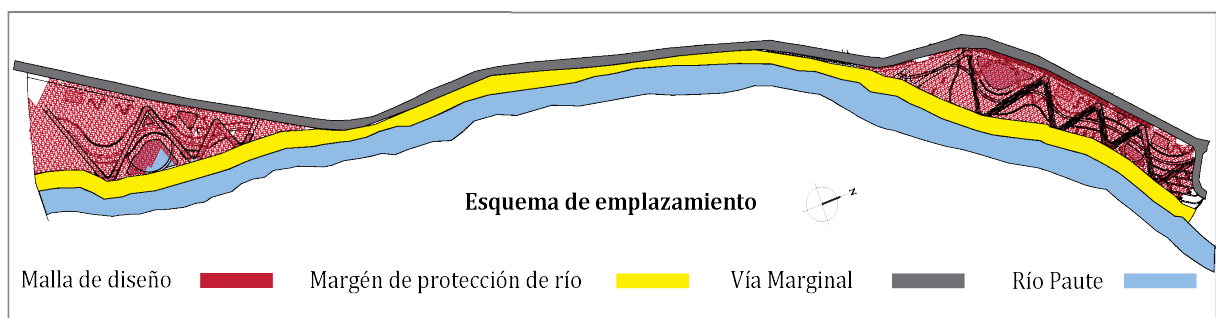


FIGURA 4.13: Aplicación de malla en el área de intervención . Fuente y Elaboración: Propia.

Con la aplicación de la malla, nos ayuda a diagramar el espacio y a darles ciertos usos a cada subespacio que va apareciendo, se decide seguir las líneas diagonales y una curva que unan estas líneas de manera que todo el espacio se fragmente en áreas pequeñas, y a su vez esta línea geométrica curva se desplace 8 metros para que forme una sola caminera y áreas elevadas que conectan todo el espacio. Con esta forma conseguimos un diseño dinámico que es lo que se busca para lograr un estilo lúdico. Ver imagen 4.14.

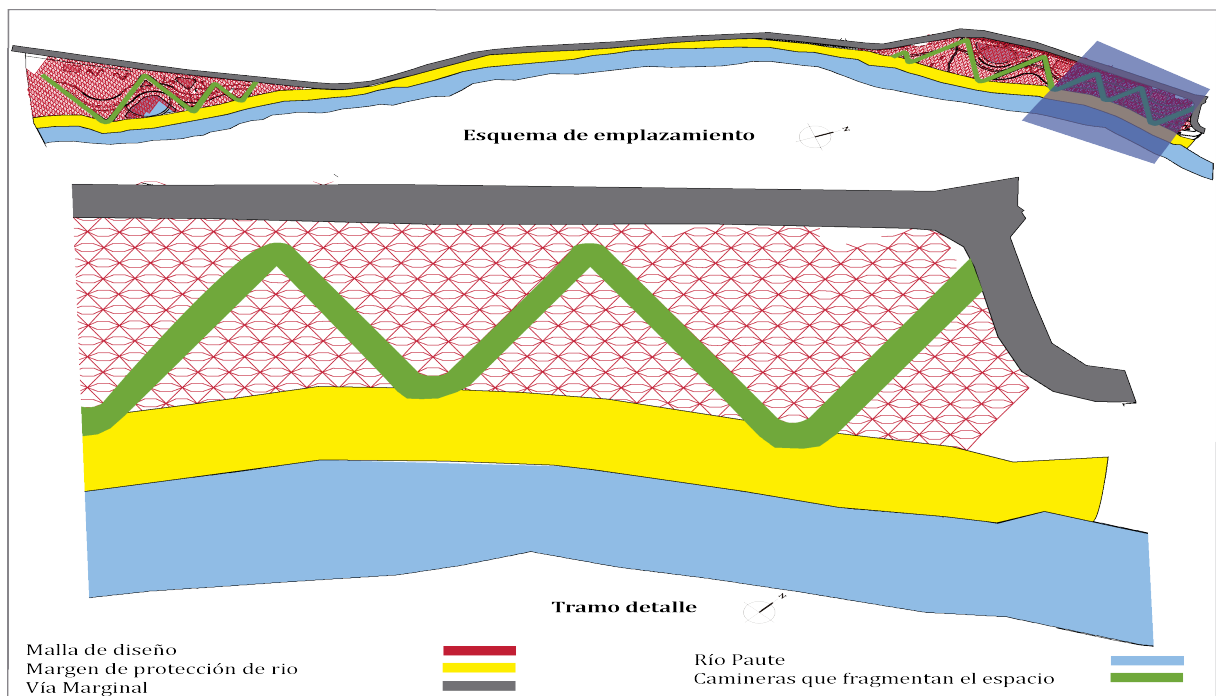


FIGURA 4.14: Fragmentación de espacios según la malla de diseño. Fuente y Elaboración: Propia.

Una vez dividido el espacio en zonas delimitadas, se introduce una línea curva que nace de todas las mitades de las líneas diagonales, siendo estas curvas tangentes para que no sean muy prolongadas, esta se convierte en una caminera curva de 4 metros de ancho, haciendo que el diseño se complementa uniéndose entre sí y así delimitar espacios más específicos. Ver imagen 4.15.

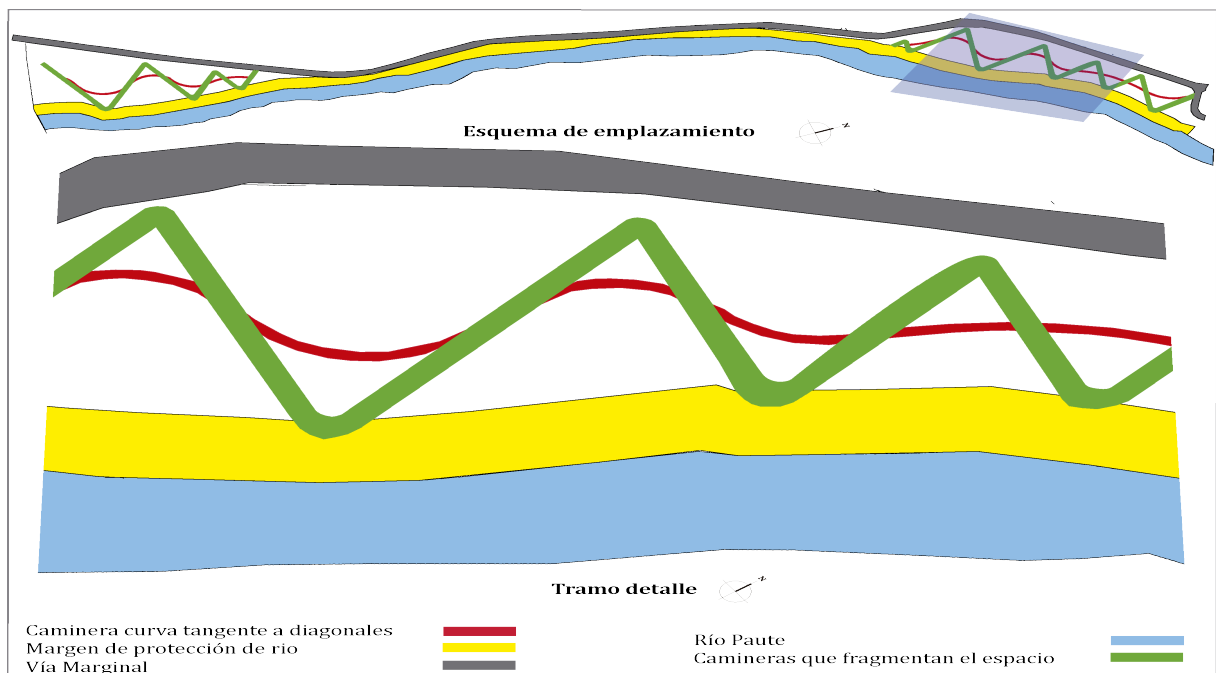


FIGURA 4.15: Proceso de diseño. Fuente y Elaboración: Propia.

Finalmente, en cada espacio se integran camineras más pequeñas que de igual manera siguen la misma forma que la principal que conecta todos los espacios, estas son de 2

metros y se colocan con una separación de 10 metros en aquellas áreas más extensas, pero estas solo recorren en una misma zona.

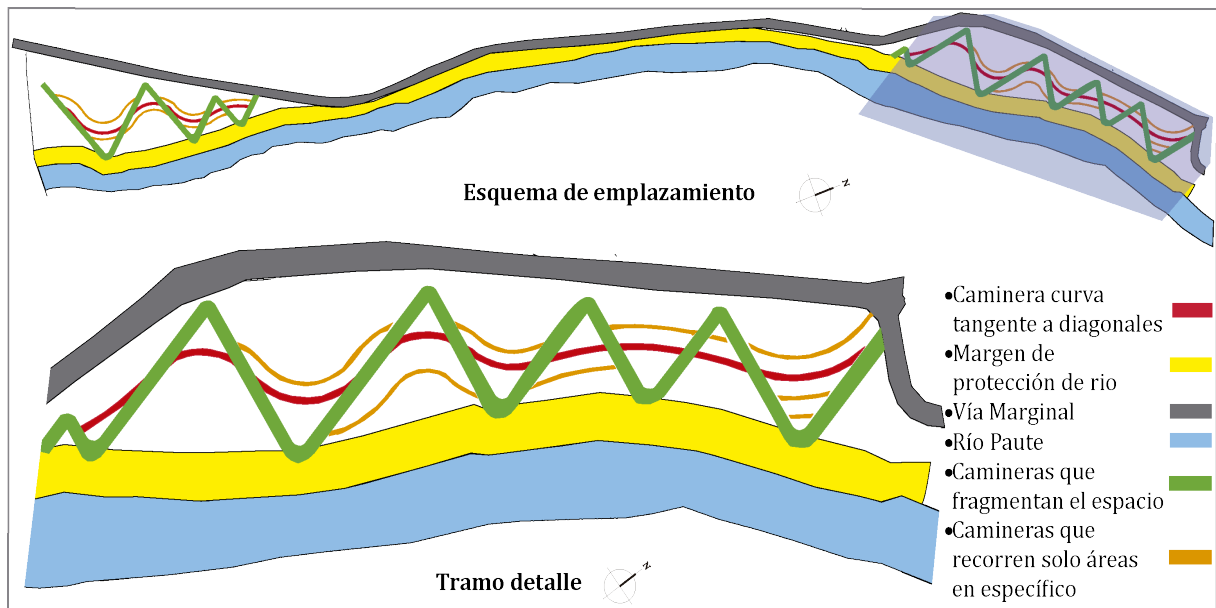


FIGURA 4.16: Proceso de diseño. Fuente y Elaboración: Propia.

Todas las camineras principales que siguen la forma de la malla de diseño, en sus puntas son rampas elevadas que se convierten en miradores, tanto al sentido de la vía como al sentido del río. Es así que debajo de los miradores con sentido a la vía se ubican locales comerciales, ya sea de venta de artesanías, restaurantes, cafeterías o salas culturales. Ver imágenes 136 y 137



FIGURA 4.17: Vista hacia la parte urbana. Fuente y Elaboración: Propia.



FIGURA 4.18: Vista hacia el río Paute. Fuente y Elaboración: Propia.

En conclusión, la forma propuesta cumple con los parámetros lúdicos, ya que está compuesto por formas dinámicas, variaciones de alturas, cambios de planos inesperados y además contiene libertad osadía, es decir predominan los ambientes amplios sin obstáculos, volados inquietantes y una conexión con el entorno natural.

Todos estos lineamientos de diseño antes mencionados se encuentran presentes en toda la forma del proyecto, lo cual causa sensación de actividad, placer visual, percepción de albedrío y soltura espacial, asimismo, contiene estructuras y una retícula compositiva que genera versatilidad y movimiento en cada espacio que este contiene.

## Funcionales

En cuanto al aspecto funcional del proyecto, se aplicó la normativa arquitectónica, contra incendios y de accesibilidad universal, para que la medidas y pendientes sean las adecuadas para que el proyecto sea funcional y accesible para todo tipo de personas.

Se trata de diseñar cuatro tipos de camineras, las principales con un ancho de 8 metros, una que recorre toda la extensión del proyecto, y las otras solamente las zonas de miradores, las secundarias que tienen un ancho de 4 metros que unen a los miradores y por último unas terciarias de un ancho de 2 metros que se desarrollan en cada zona para sus recorridos. Ver imagen 4.19.

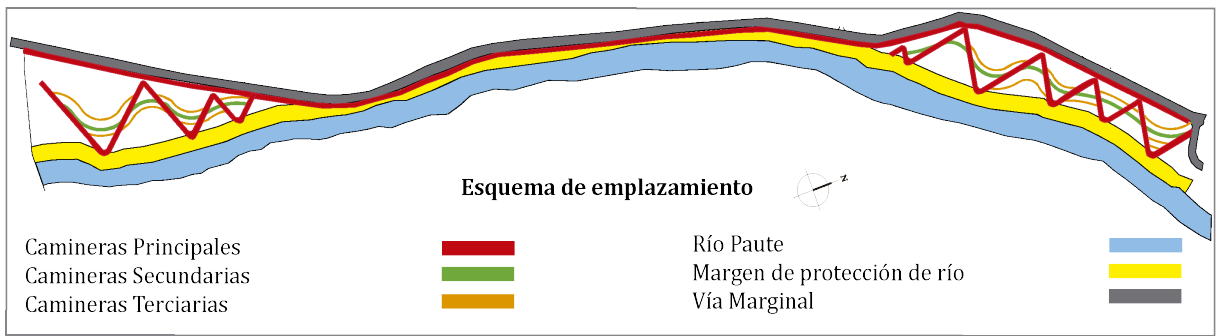


FIGURA 4.19: Camineras creadas. Fuente y Elaboración: Propia.

Todo el proyecto está conectado por sus camineras principales, a su vez estas están divididas para senderos peatonales, ciclovías o scooters y áreas de descanso o jardineras. Las secundarias de igual manera son de uso peatonal o ciclovías y las terciarias solamente como uso peatonal. Ver imagen 4.20., 4.21. y 4.22.

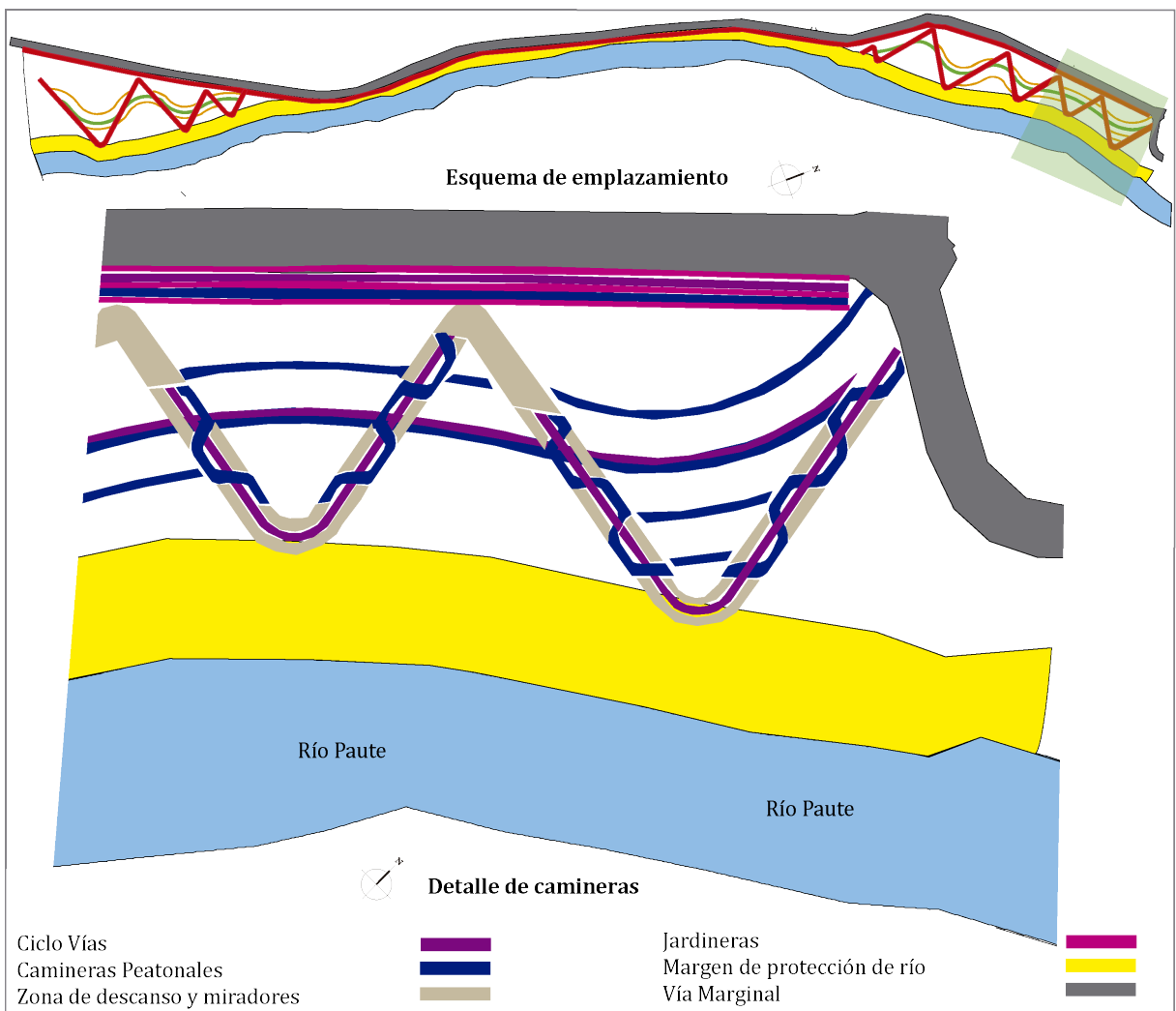


FIGURA 4.20: Detalle de camineras. Fuente y Elaboración: Propia.



FIGURA 4.21: Vista tridimensional de camineras. Fuente y Elaboración: Propia.



FIGURA 4.22: Vista tridimensional de camineras. Fuente y Elaboración: Propia.

En conclusión, el proyecto trata de conectarse entre sí mediante las camineras que unen las distintas áreas y zonas del mismo, haciendo que sea funcional y accesible para todas las personas. Todas las circulaciones están clasificadas de una manera macro hasta una micro ya que las principales se dividen en distintos usos. Asimismo, las áreas de juegos se conectan con las distintas zonas comerciales y a su vez con la vía principal, haciendo que sea de fácil acceso en toda la margen del río.

## Estructurales

La forma de la parte estructural del proyecto tenía que seguir el mismo lineamiento de un estilo lúdico, por lo que se optó por utilizar formas morfológicas de la naturaleza ya sea con líneas curvas y rectas. Estas estructuras son las que sujetan los volados de los distintos miradores.

La estructura está hecha de vigas IP que tienen una medida de 120cm x 240cm y a su vez estas están recubiertas de plantas de fibrocemento de 10 mm, este recubrimiento ayuda a que siga una forma uniforme sin ningún tipo de desfase, sus parantes son tubos rectangulares de acero inoxidable con una medida de 100cm x 50cm x 3cm.

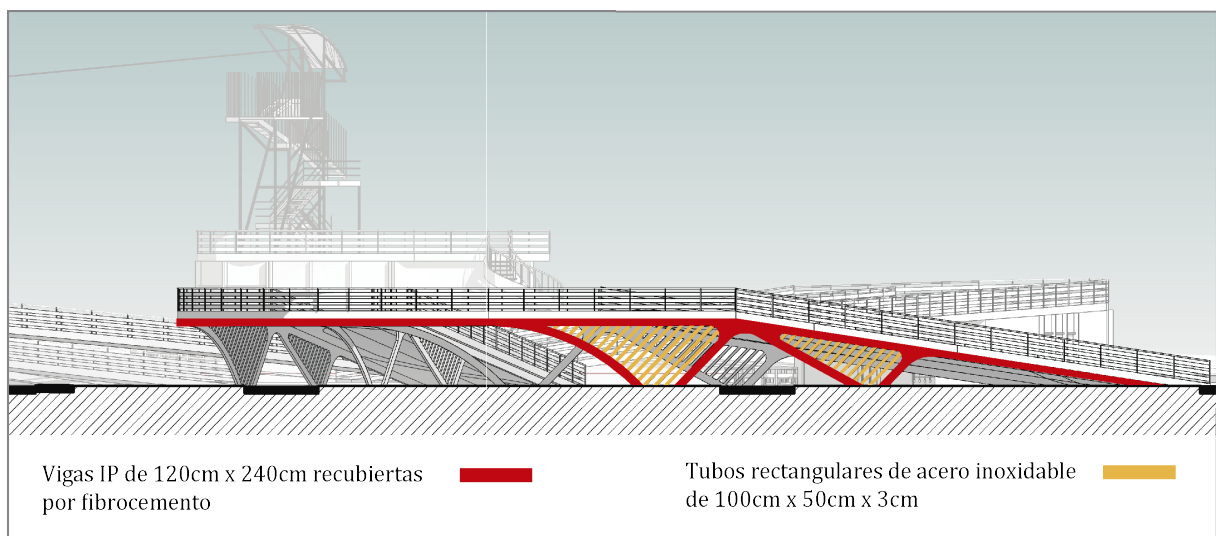


FIGURA 4.23: Forma estructural del proyecto. Fuente y Elaboración: Propia.



FIGURA 4.24: Vista de la estructura del proyecto. Fuente y Elaboración: Propia.

En conclusión, la estructura sigue la forma de todo el proyecto con la finalidad que esta no llegue a alterar visualmente o haga un contraste notable con los demás elementos, se trata de integrar todo como un solo elemento es por eso, que se dan ciertos recubrimientos en la estructura y no dejarla vista con su material de fábrica.

## Lúdicos

En este apartado se selecciona los colores y texturas que se utilizan en todo el proyecto, es así que para la división de las camineras principales se ocupa los colores simbólicos del cantón Paute, aparte de su significado, también como un elemento cultural de la zona, ya que lo lúdico no solo representa el entretenimiento, sino también la cultura de una población en especial.




COLORES SIMBÓLICOS DEL SIGNIFICADO Y UTILIZACIÓN CANTÓN PAUTE		
Amarillo		Estimula la actividad tanto física como intelectual, genera socialización y energía. Se utiliza para espacios en movimiento, en este caso para camineras.
Verde		Es un color de descanso y relajación causa un efecto natural de exploración y curiosidad. Se utiliza para las zonas de descanso.
Rojo		Da vitalidad y energía es un estimulante para la acción y el apetito. Se utiliza para las zonas de juegos y ciclovías.

Tabla 4.6: Colores empleados en el proyecto. Fuente y Elaboración: Propia.

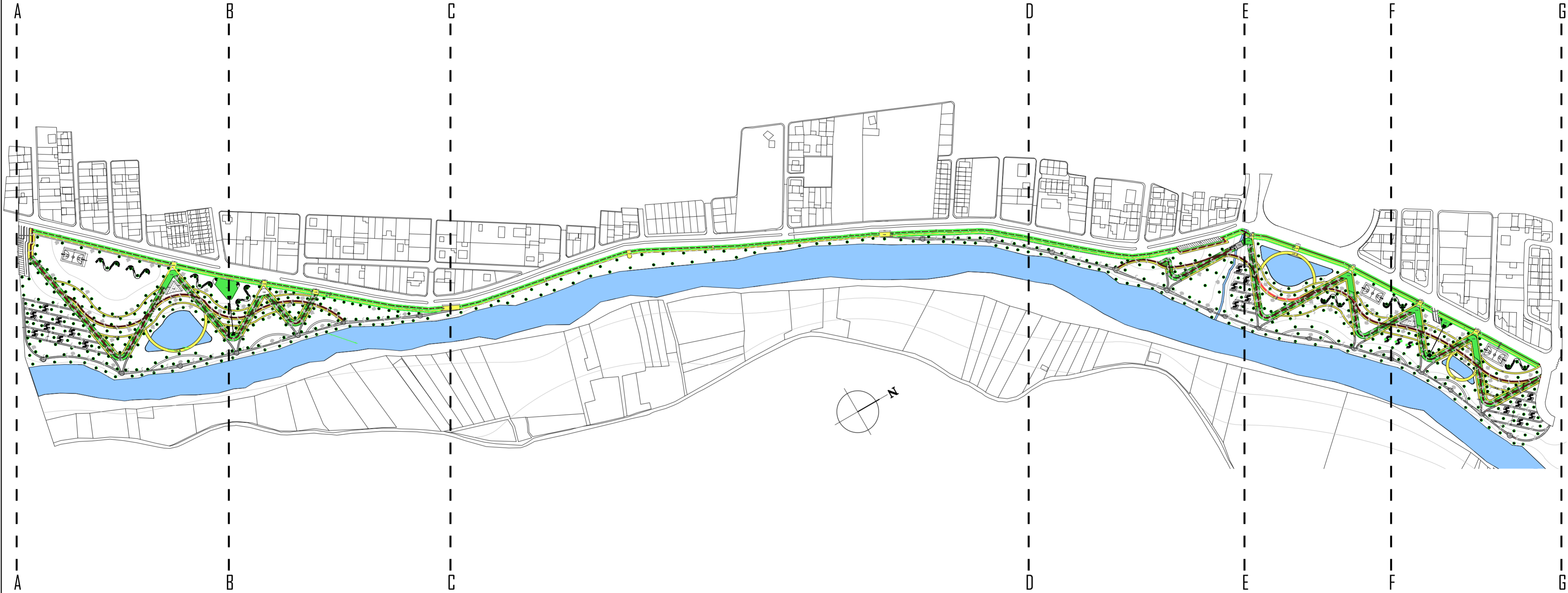


FIGURA 4.25: Vista de la implementación de colores. Fuente y Elaboración: Propia.

## 4.2. Anteproyecto arquitectónico

EMPLAZAMIENTO GENERAL

ESC: 1.4000



SECCIÓN A-B

SECCIÓN B-C

SECCIÓN C-D

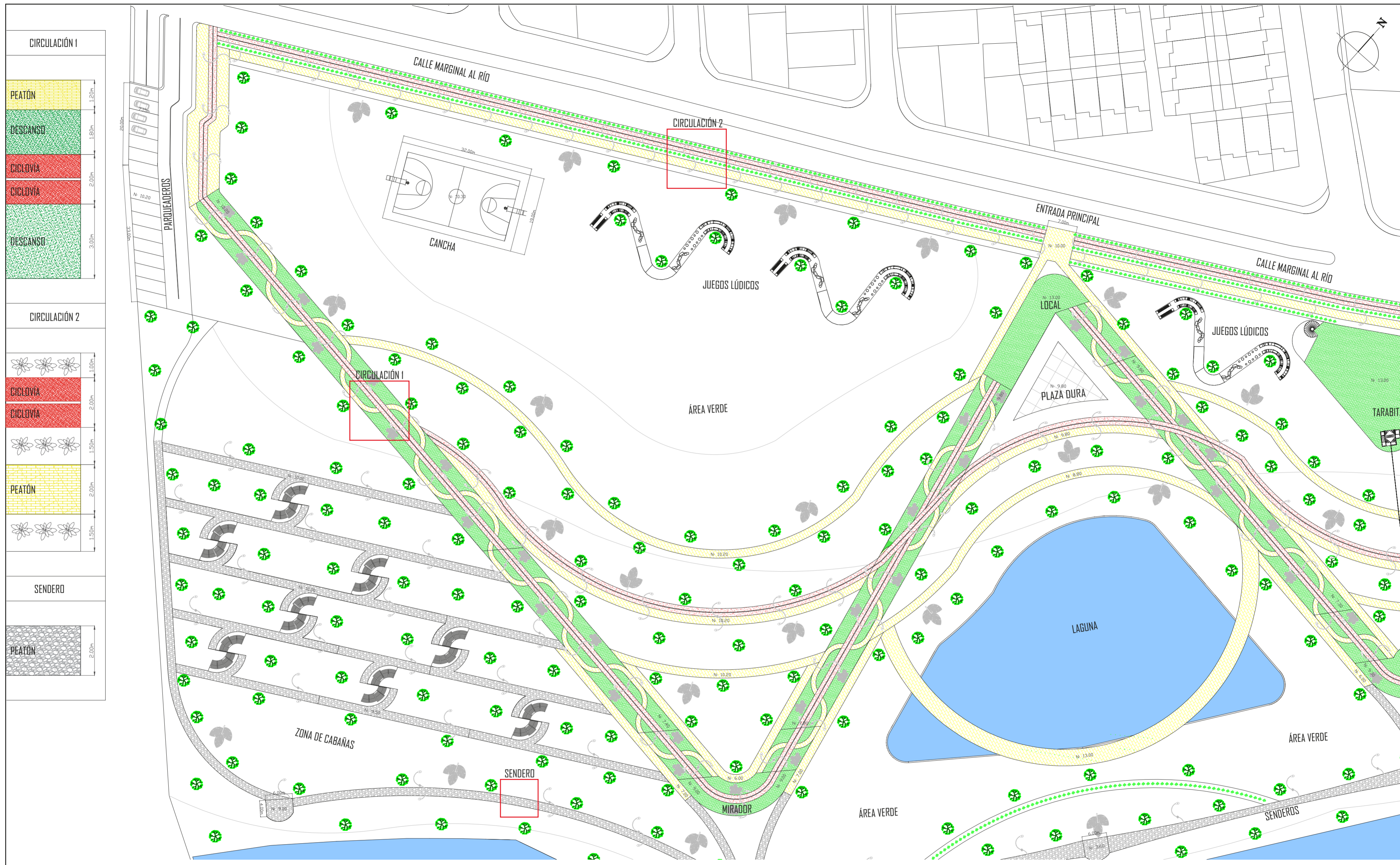
SECCIÓN D-E

SECCIÓN E-F

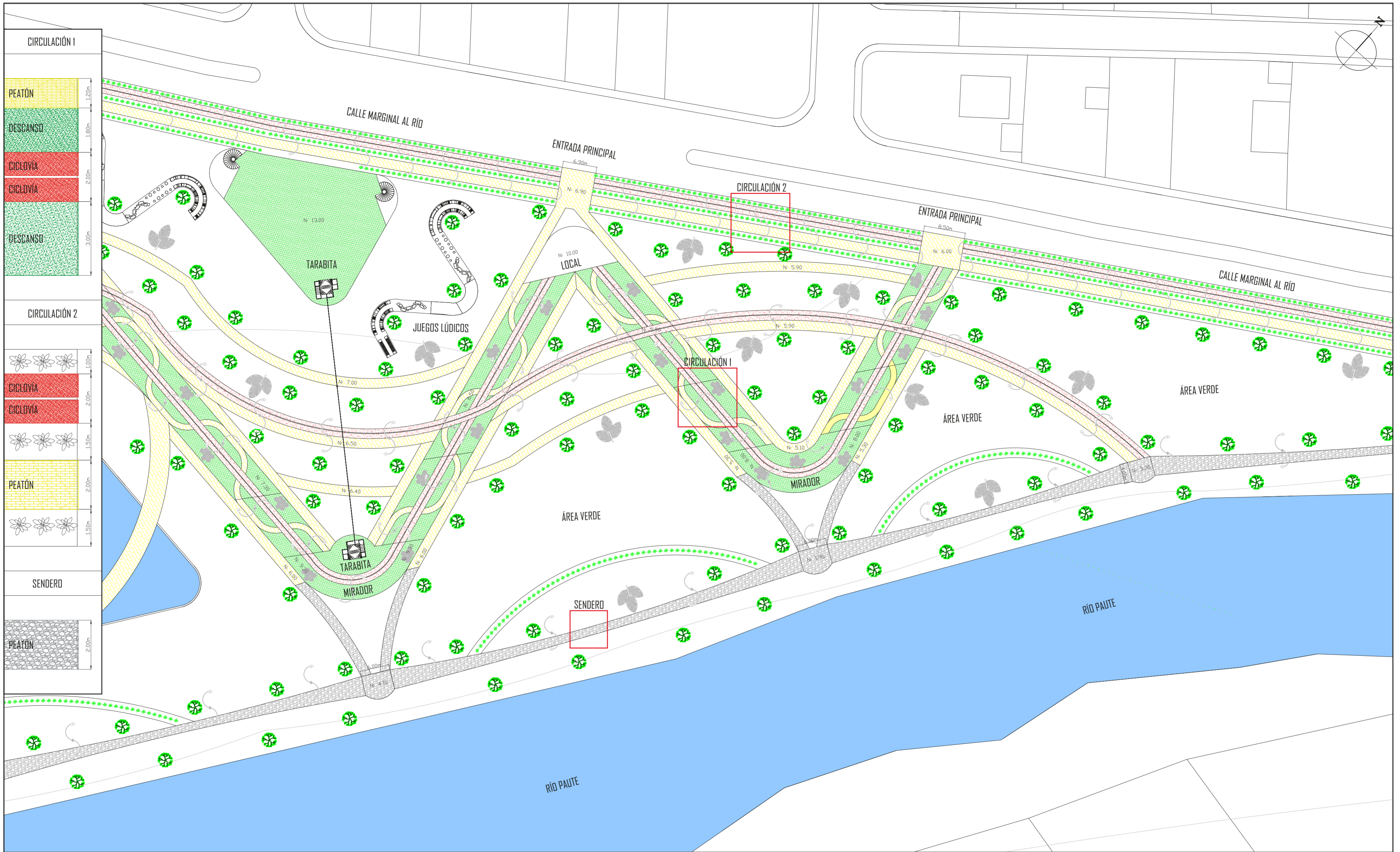
SECCIÓN F-G

LADRILLO AMARILLO	ASFALTO ROJO	EPDM VERDE	ADOQUÍN GRISP	ISO FLOTANTE	PLACAS DE HORMIGÓN	CERÁMICA	AGUA	VEGETACIÓN BAJA	VEGETACIÓN ALTA

ESCALA:	UCACUE	TESIS
CONTENIDO: Emplazamiento general	DIS:	P.G. P.H
	DIB:	P.G. P.H
	REV:	ARQ. D.O
PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA		
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA		JULIO 2022
		LÁMINA 1/1



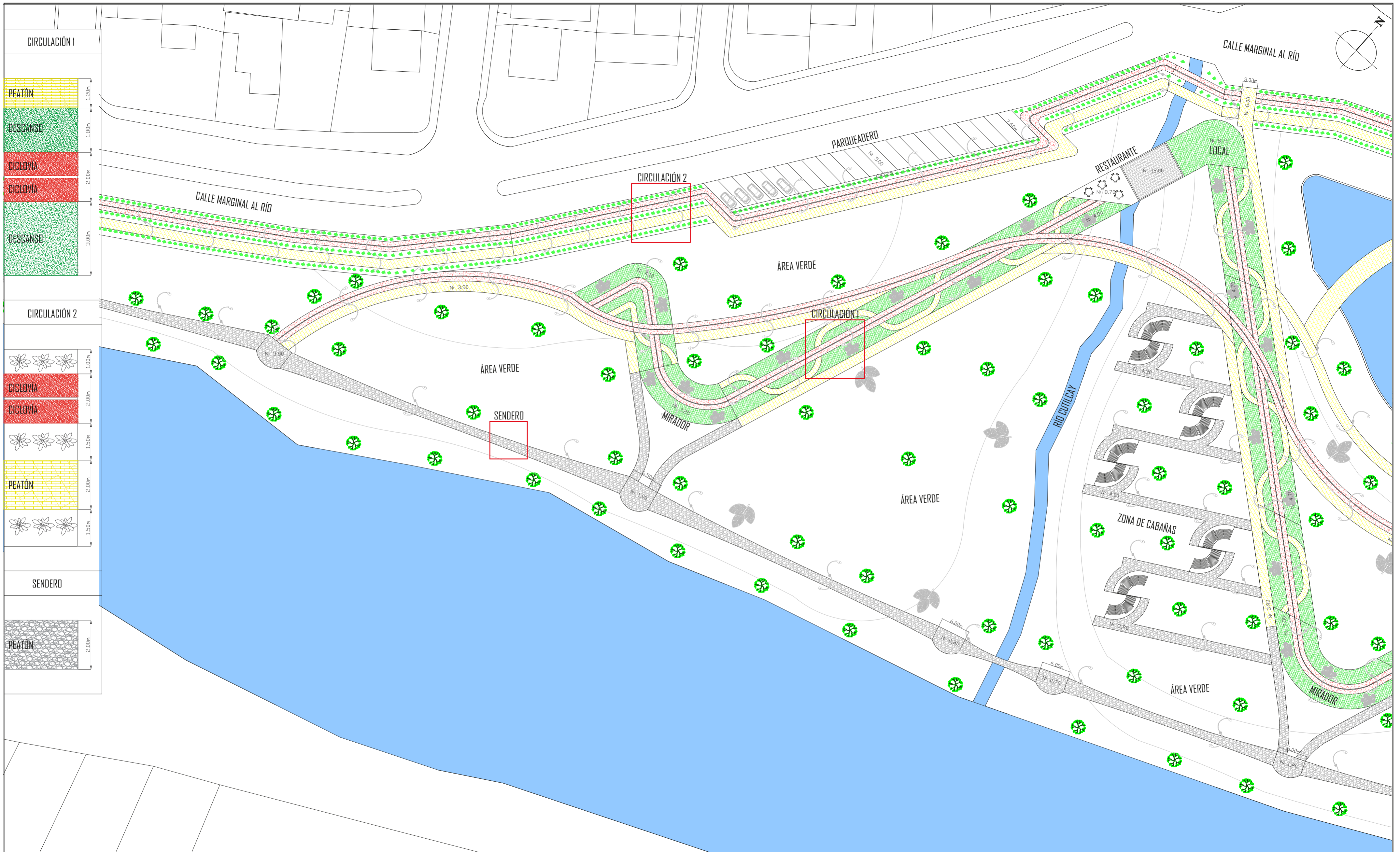
LADRILLO AMARILLO	ASFALTO ROJO	EPDM VERDE	ADOQUÍN GRIS	PISO FLOTANTE	PLACAS DE HORMIGÓN	CERÁMICA	AGUA	VEGETACIÓN BAJA	VEGETACIÓN ALTA	ESCALA: 1:600	UCACUE	TESIS
										CONTENIDO: ZONA A-B	DIS: P.G. P.H.	P.G. P.H.
										REV: ARQ. D.D.	PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
										REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA		JULIO 2022
												LÁMINA 1/1



CIRCULOCIÓN 1	
PEATÓN	1.20m
DESCANSO	1.80m
CICLOVIA	2.00m
CICLOVIA	2.00m
DESCANSO	3.00m
CIRCULOCIÓN 2	
CICLOVIA	1.00m
CICLOVIA	2.00m
PEATÓN	1.50m
PEATÓN	2.00m
PEATÓN	1.50m
SENDERO	
PEATÓN	2.00m

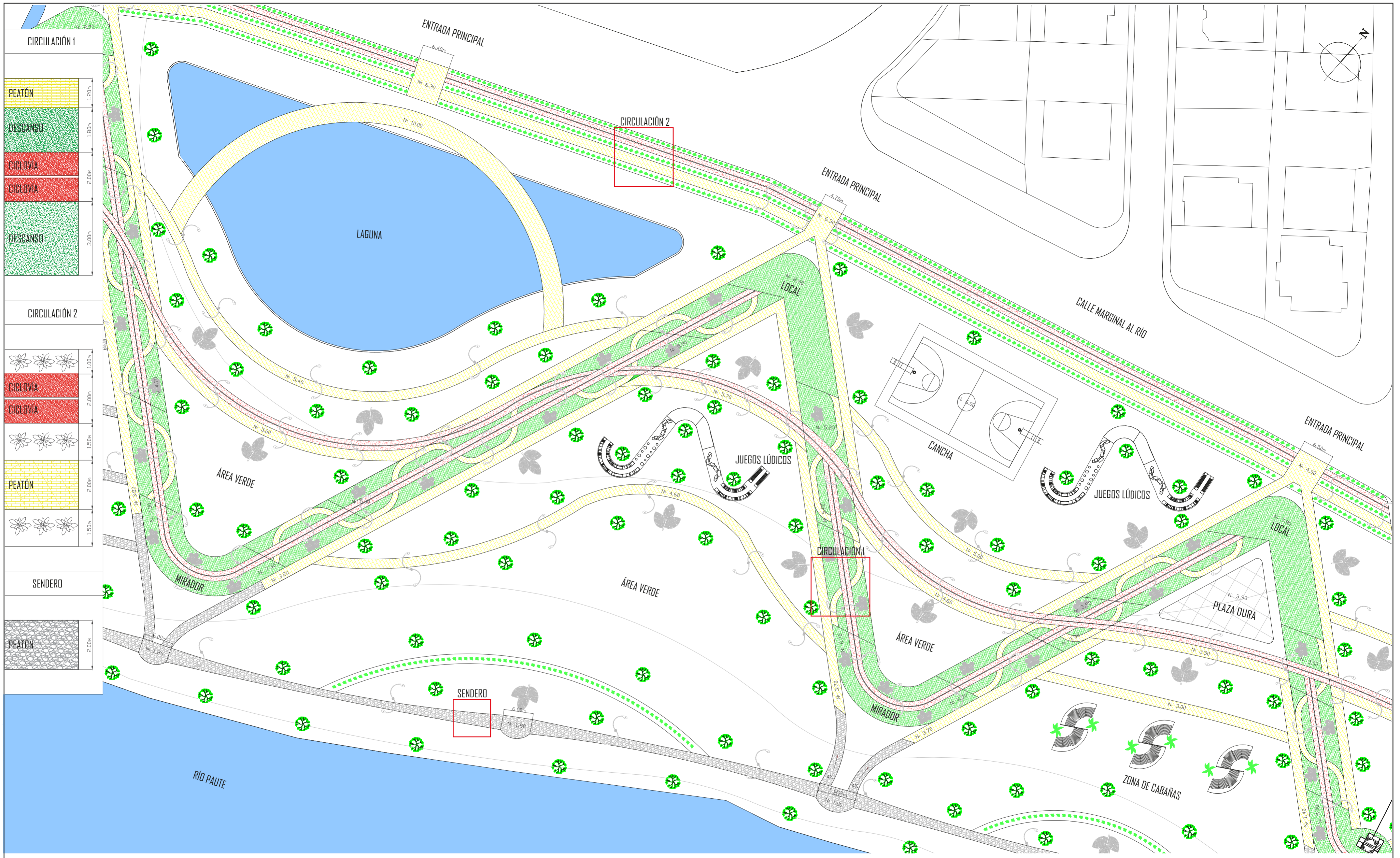
LADRILLO AMARILLO	ASFALTO ROJO	EPDM VERDE	ADOQUÍN GRIS	PISO FLOTANTE	PLACAS DE HORMIGÓN	CERÁMICA	AGUA	VEGETACIÓN BAJA	VEGETACIÓN ALTA

ESCALA:	1:500	UCACUE	TESIS
CONTENIDO: ZONA B-C	DIS:		P.G : P.H
	DIB:		P.G : P.H
	REV:		ARQ. D.D
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA			JULIO 2022
			LÁMINA 1/1



LADRILLO AMARILLO	ASFALTO ROJO	EPDM VERDE	ADQUÍN GRIS	PISO FLOTANTE	PLACAS DE HORMIGÓN	CERÁMICA	AGUA	VEGETACIÓN BAJA	VEGETACIÓN ALTA

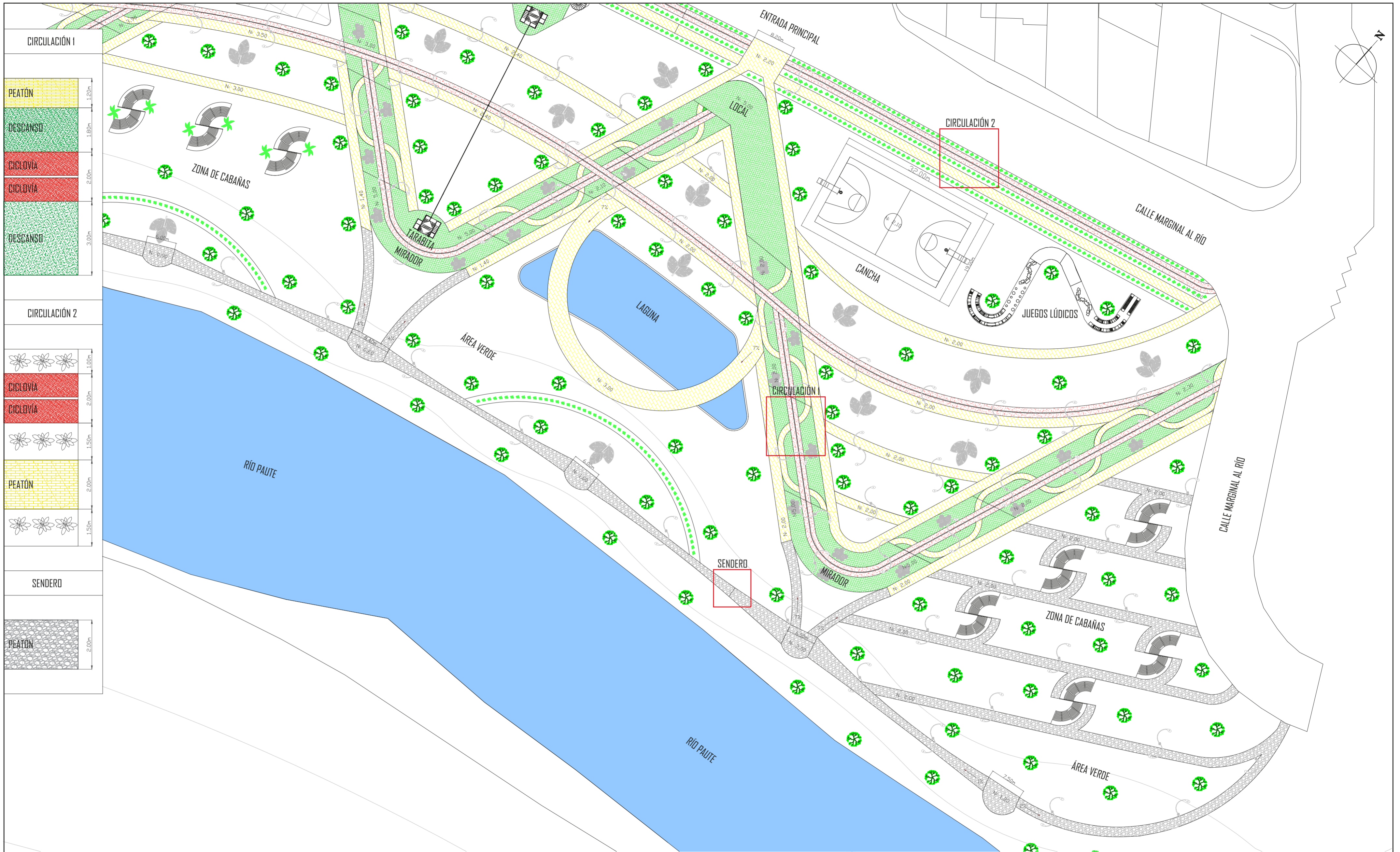
ESCALA:	1:500	UCACUE	TESIS
CONTENIDO:	ZONA D-E	DIS:	P.G. P.H.
		DIB:	P.G. P.H.
		REV:	ARD. D.D.
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PUTA MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA		JULIO	2022
		LÁMINA	1/1



CIRCULACIÓN 1	
PEATÓN	1,20m
DESCANSO	1,80m
CICLOVIA	2,00m
CICLOVIA	2,00m
DESCANSO	3,00m
CIRCULACIÓN 2	
CICLOVIA	1,00m
CICLOVIA	2,00m
CICLOVIA	1,50m
PEATÓN	2,00m
PEATÓN	1,50m
SENDERO	
PEATÓN	2,00m

LADRILLO AMARILLO	ASFALTO ROJO	EPDM VERDE	ADOQUÍN GRIS	PISO FLOTANTE	PLACAS DE HORMIGÓN	CERÁMICA	AGUA	VEGETACIÓN BAJA	VEGETACIÓN ALTA

ESCALA:	1:500	UCACUE	TESIS
CONTENIDO:	ZONA E-F	DIS:	P.G. P.H
		DIB:	P.G. P.H
		REV:	ARD. D.O
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA		JULIO	2022
		LÁMINA	1/1



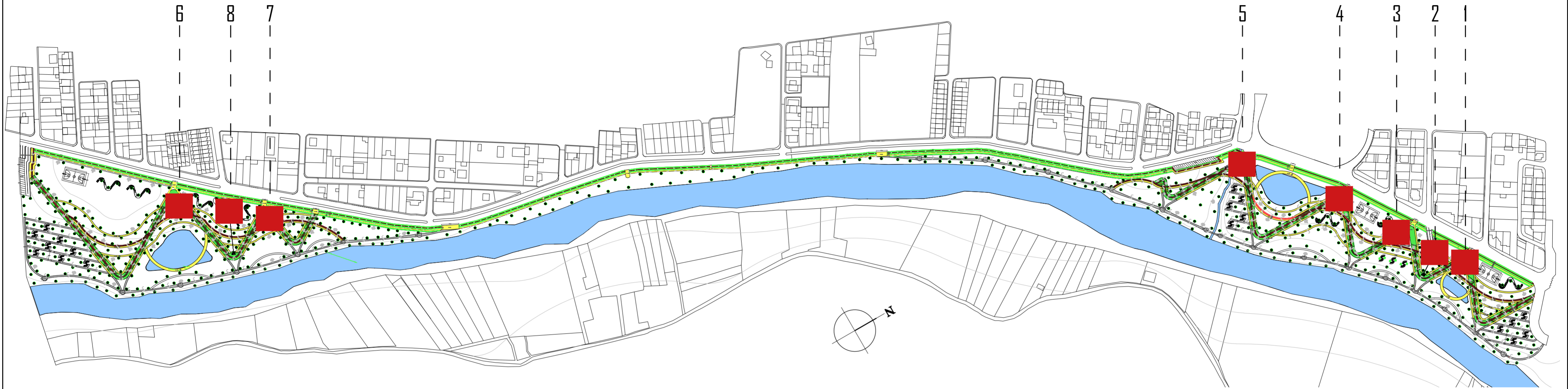
CIRCULACIÓN 1	
PEATÓN	1,20m
DESCANSO	1,80m
CICLOVÍA	2,00m
CICLOVÍA	2,00m
DESCANSO	3,00m
CIRCULACIÓN 2	
CICLOVÍA	1,00m
CICLOVÍA	2,00m
PEATÓN	1,50m
PEATÓN	2,00m
PEATÓN	1,50m
SENDERO	
PEATÓN	2,00m

LADRILLO AMARILLO	ASFALTO ROJO	EPDM VERDE	ADOQUÍN GRIS	PISO FLOTANTE	PLACAS DE HORMIGÓN	CERÁMICA	AGUA	VEGETACIÓN BAJA	VEGETACIÓN ALTA

ESCALA:	1:xxxxxx	UCACUE	TESIS
CONTENIDO: ZONA F-G	DIB:	PATRICIO GARNICA	P.G : P.H
	REV:	PABLO HUIRACCOCHA	P.G : P.H
			ARD. D.D
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA			JULIO 2022
			LÁMINA 1/1

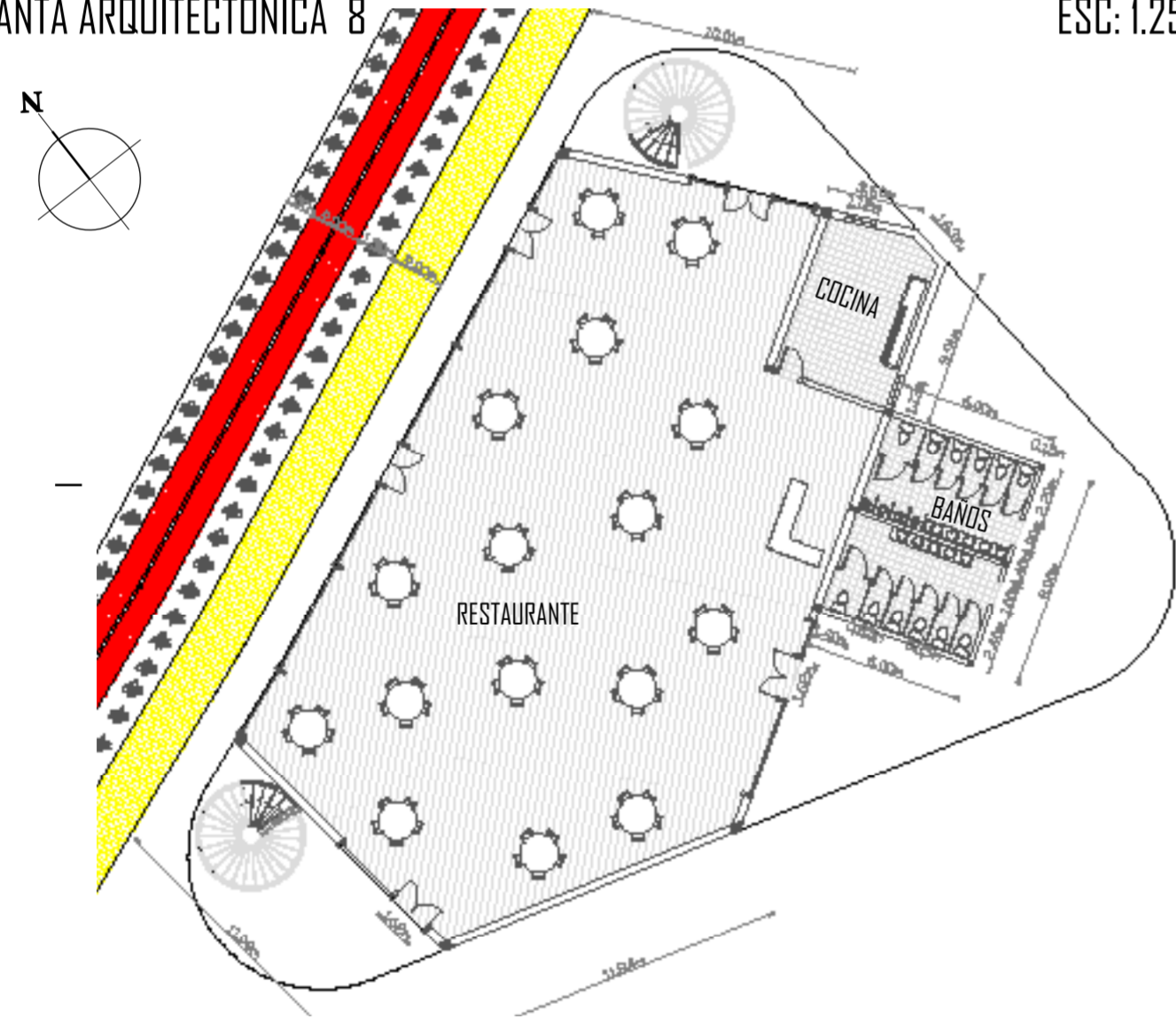
EMPLAZAMIENTO GENERAL

ESC: 1.4000

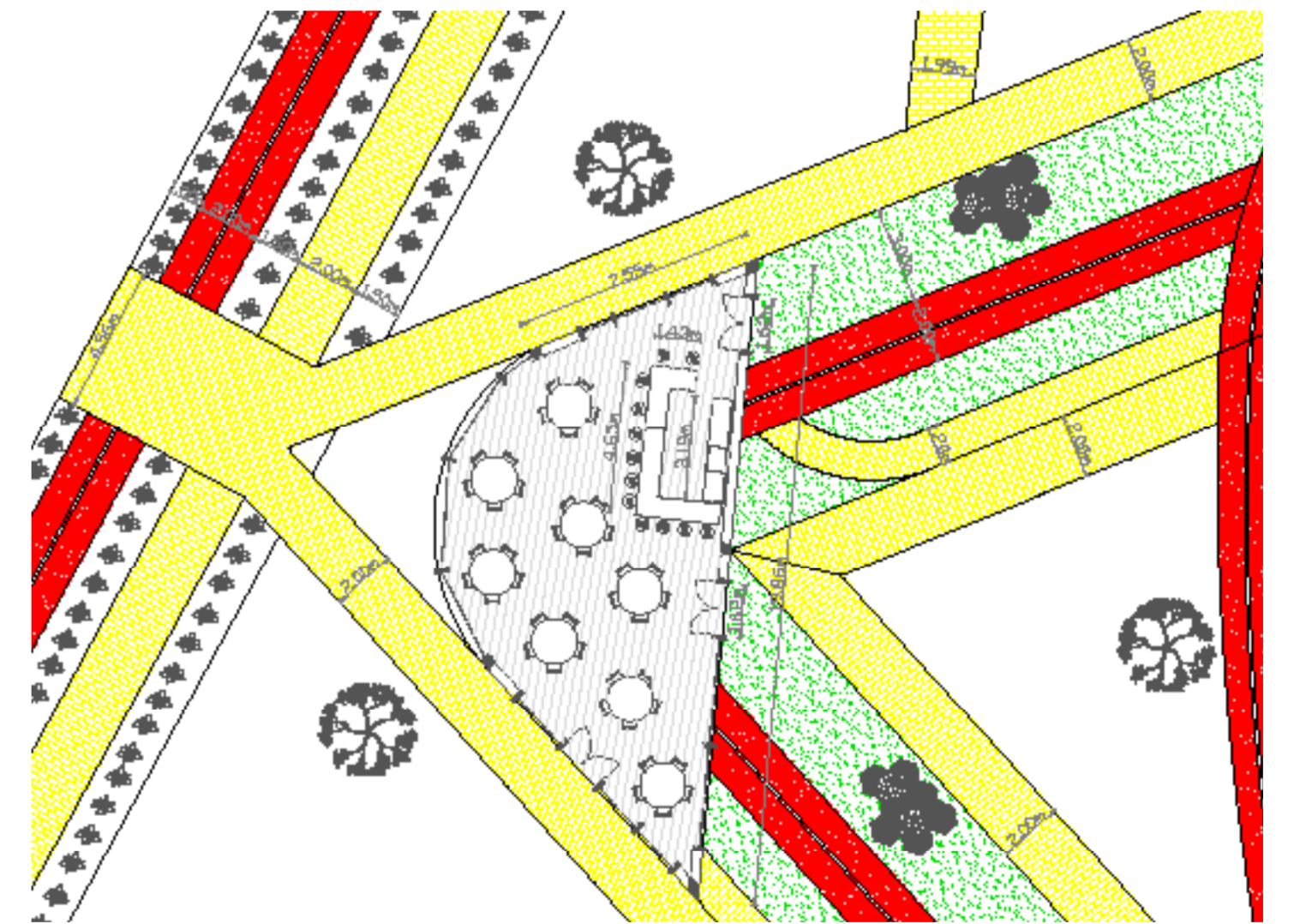


PLANTA ARQUITECTÓNICA 8

ESC: 1.250

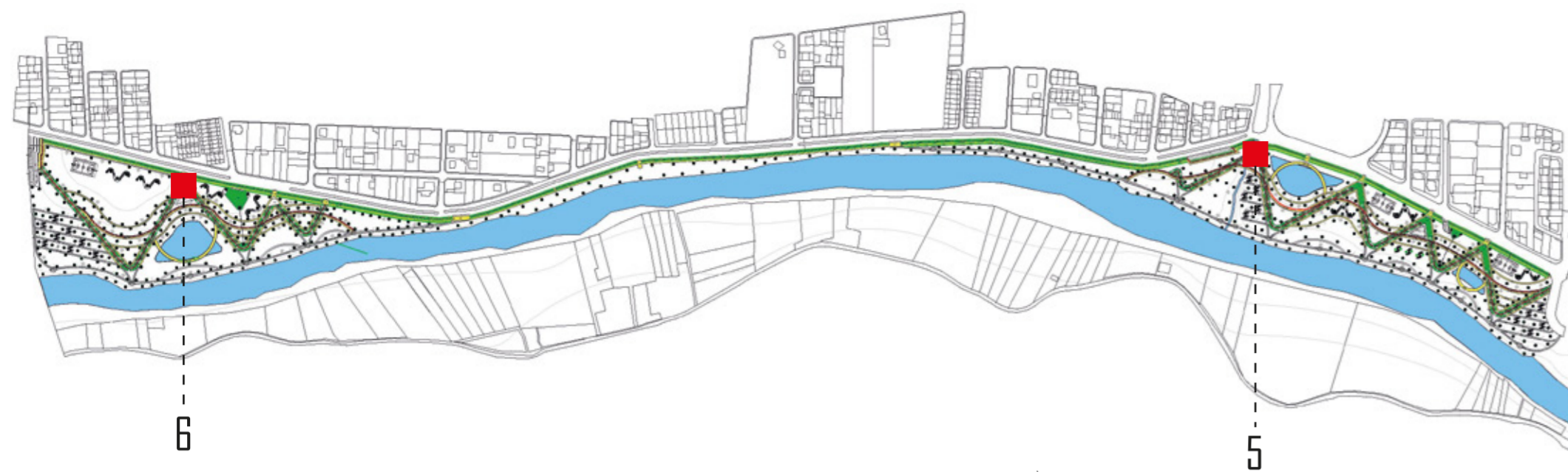


PLANTA ARQUITECTÓNICA 7

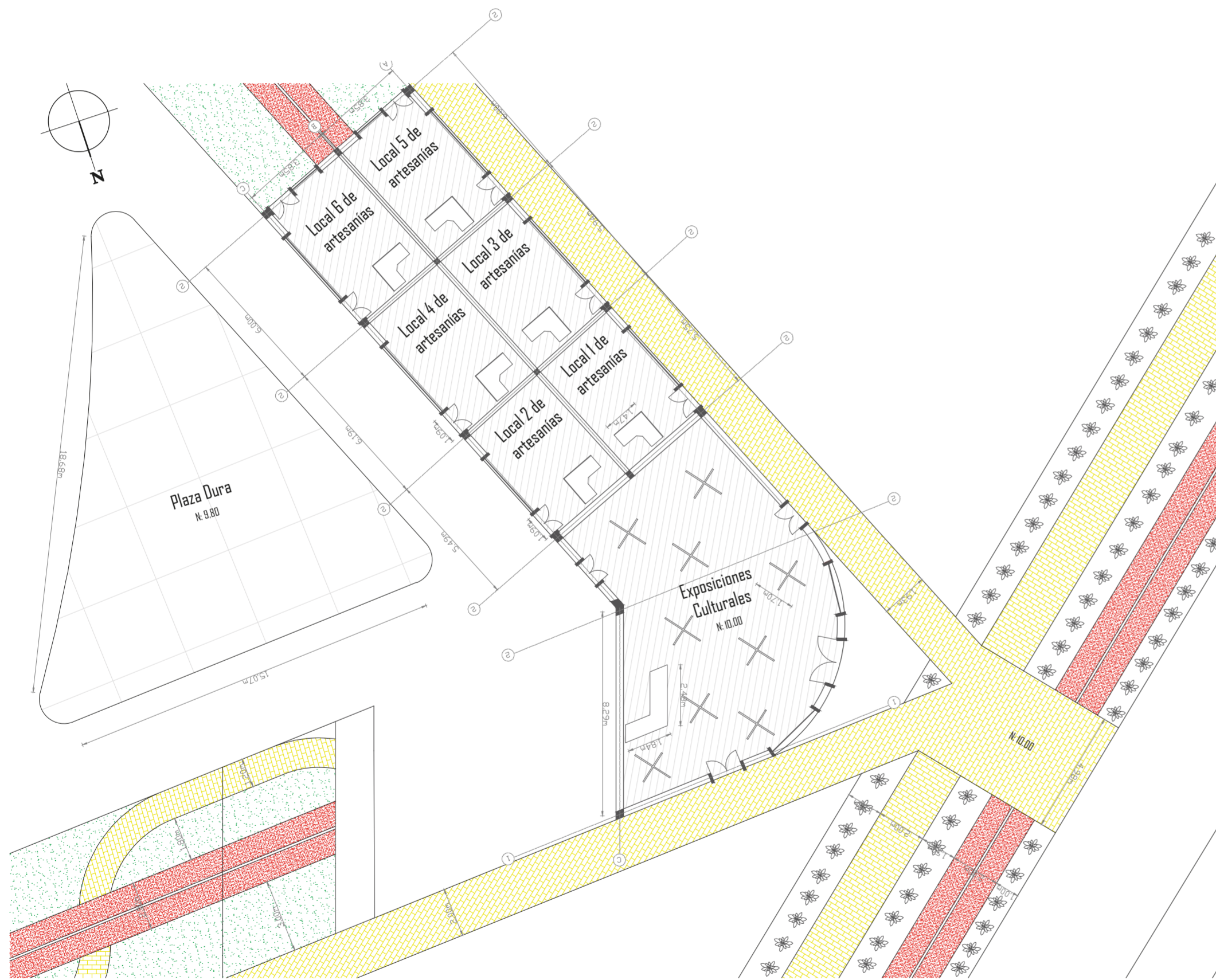


LADRILLO AMARILLO	ASFALTO ROJO	EPDM VERDE	ADOQUÍN GRISP	ISO FLOTANTE	PLACAS DE HORMIGÓN	CERÁMICA	AGUA	VEGETACIÓN BAJA	VEGETACIÓN ALTA

ESCALA:	UCACUE	TESIS
CONTENIDO: Emplazamiento general Planta arquitectónica 8 Planta arquitectónica 7	DIS:	P.G: P.H
	DIB:	P.G: P.H
	REV:	ARQ. D.O
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA
		JULIO 2022 LÁMINA 1/1

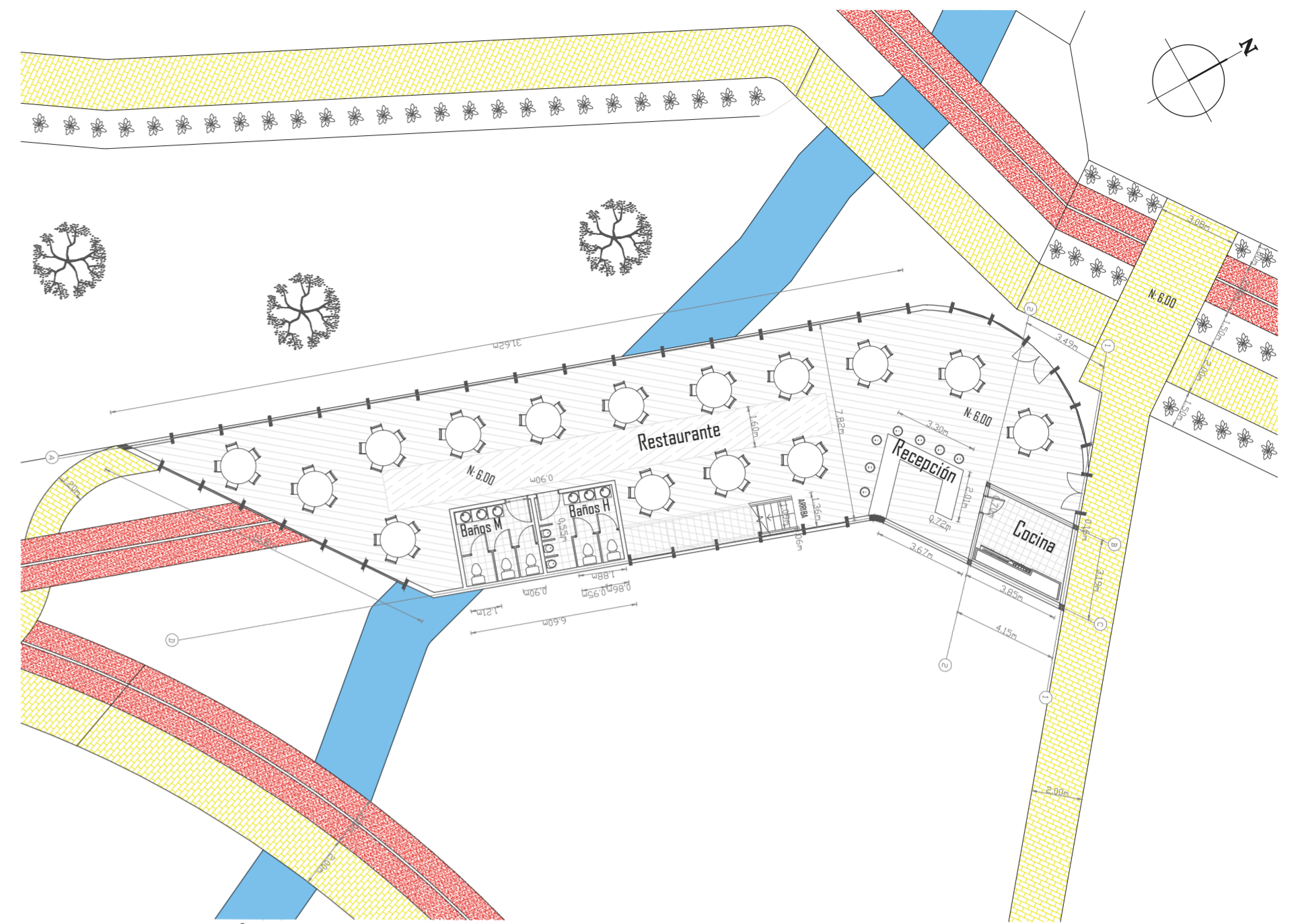


PLANO DE UBICACIÓN



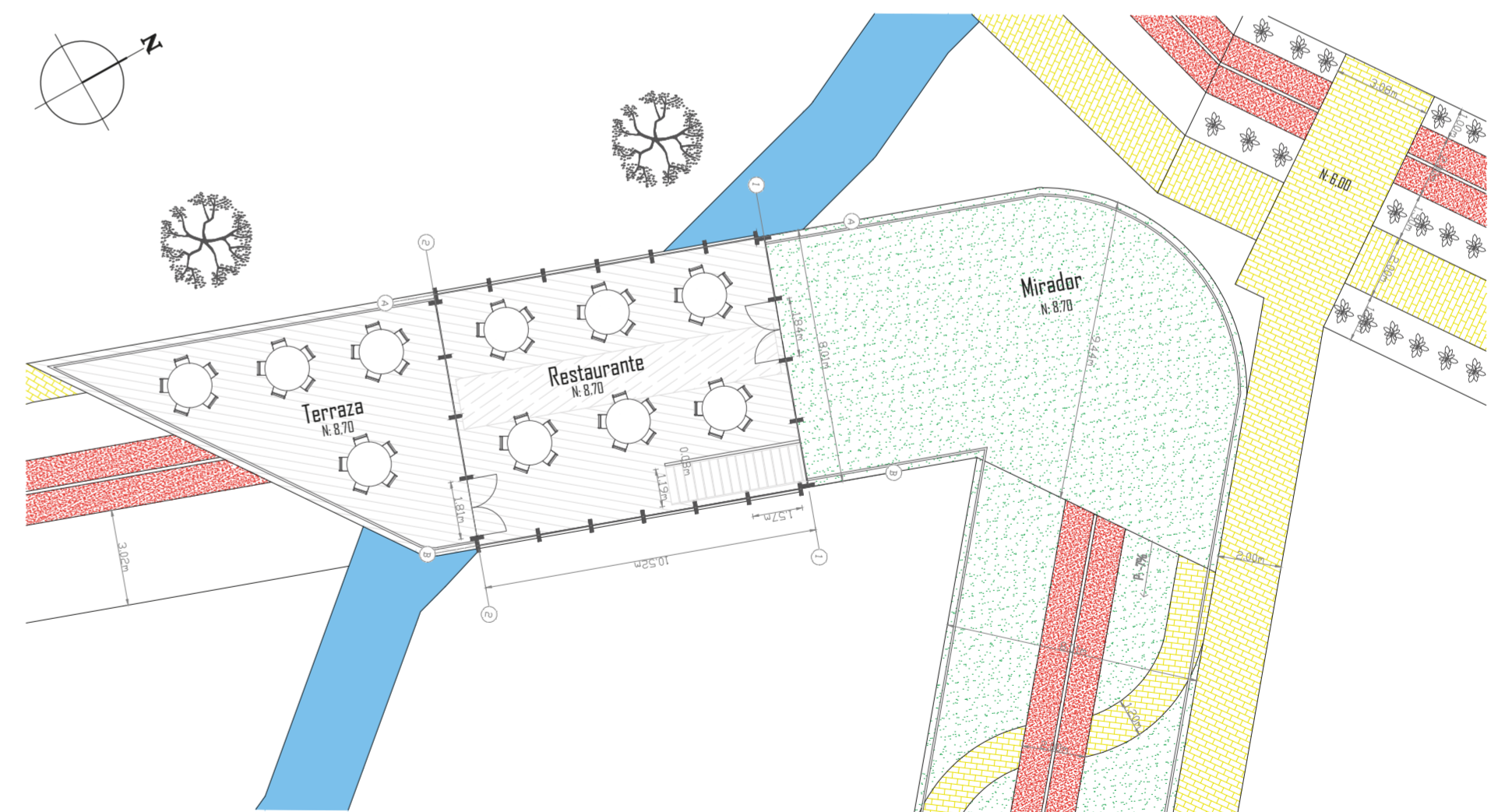
PLANTA ARQUITECTÓNICA 6

ESC: 1:150



PLANTA ARQUITECTÓNICA 5

ESC: 1:200



PLANTA ARQUITECTÓNICA 5 SEGUNDO NIVEL

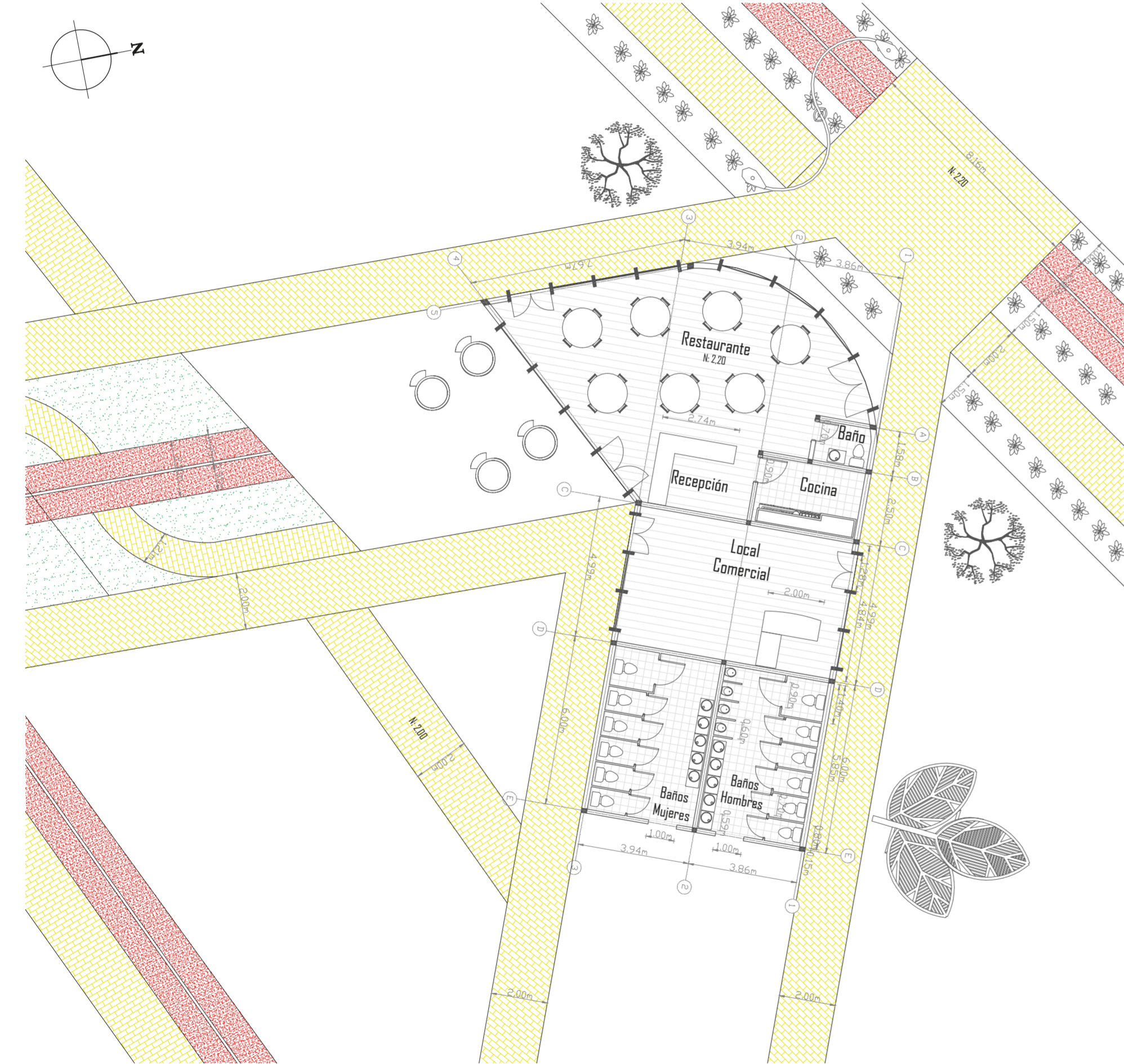
ESC: 1:200

LADRILLO AMARILLO	ASFALTO ROJO	EPDM VERDE	ADQUÍN GRIS	PISO FLOTANTE	PLACAS DE HORMIGÓN	CERÁMICA	AGUA	VEGETACIÓN BAJA	VEGETACIÓN ALTA

ESCALA:	1:200	UCACUE	TESIS
CONTENIDO:	PLANTA ARQUITECTÓNICA 5	DIS:	P.G : P.H
	PLANTA ARQUITECTÓNICA 5 SEGUNDO NIVEL	DIB:	P.G : P.H
	PLANTA ARQUITECTÓNICA 6	REV:	ARD. D.O
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
		JULIO	2022
		LÁMINA	1/1

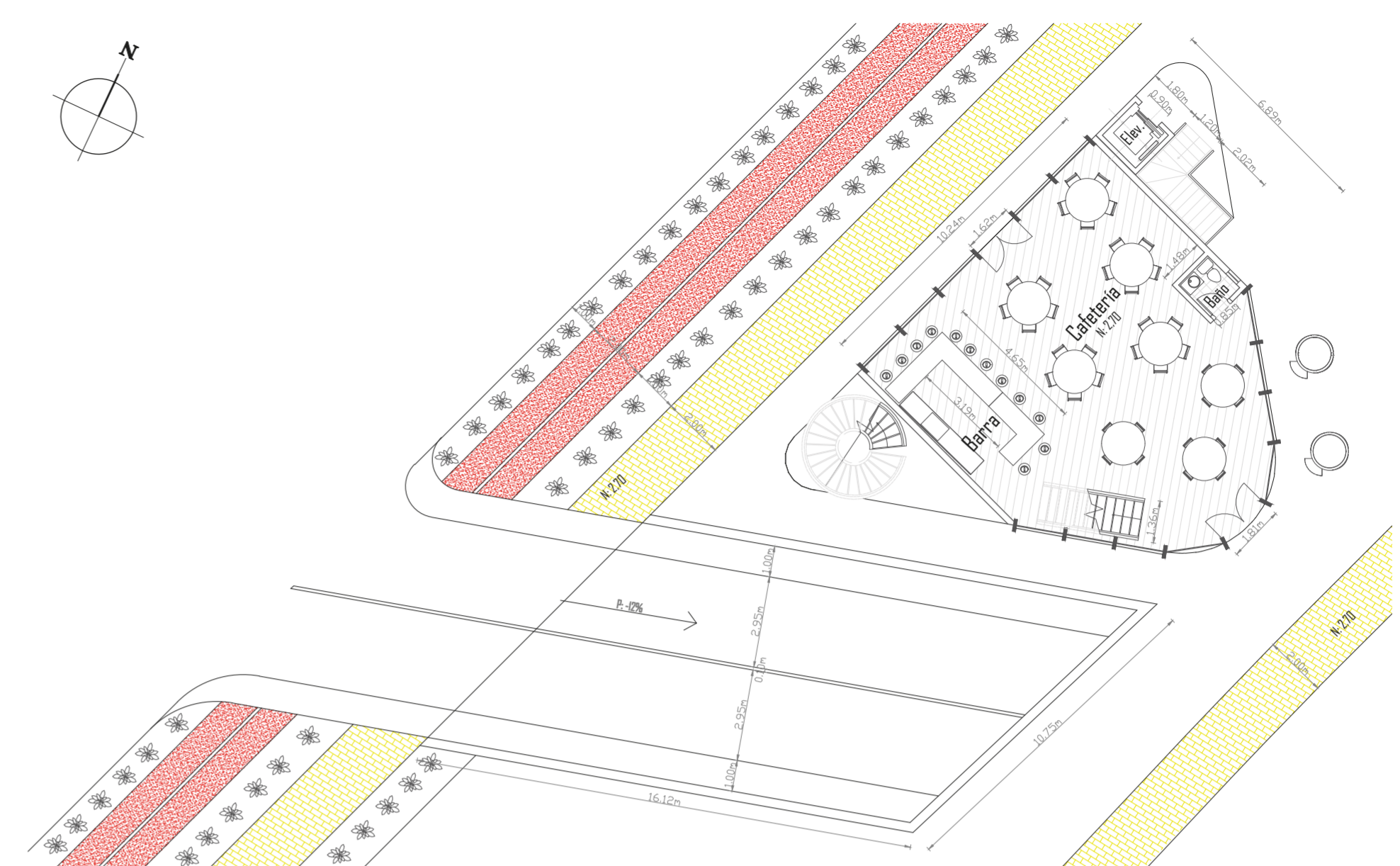


PLANO DE UBICACIÓN



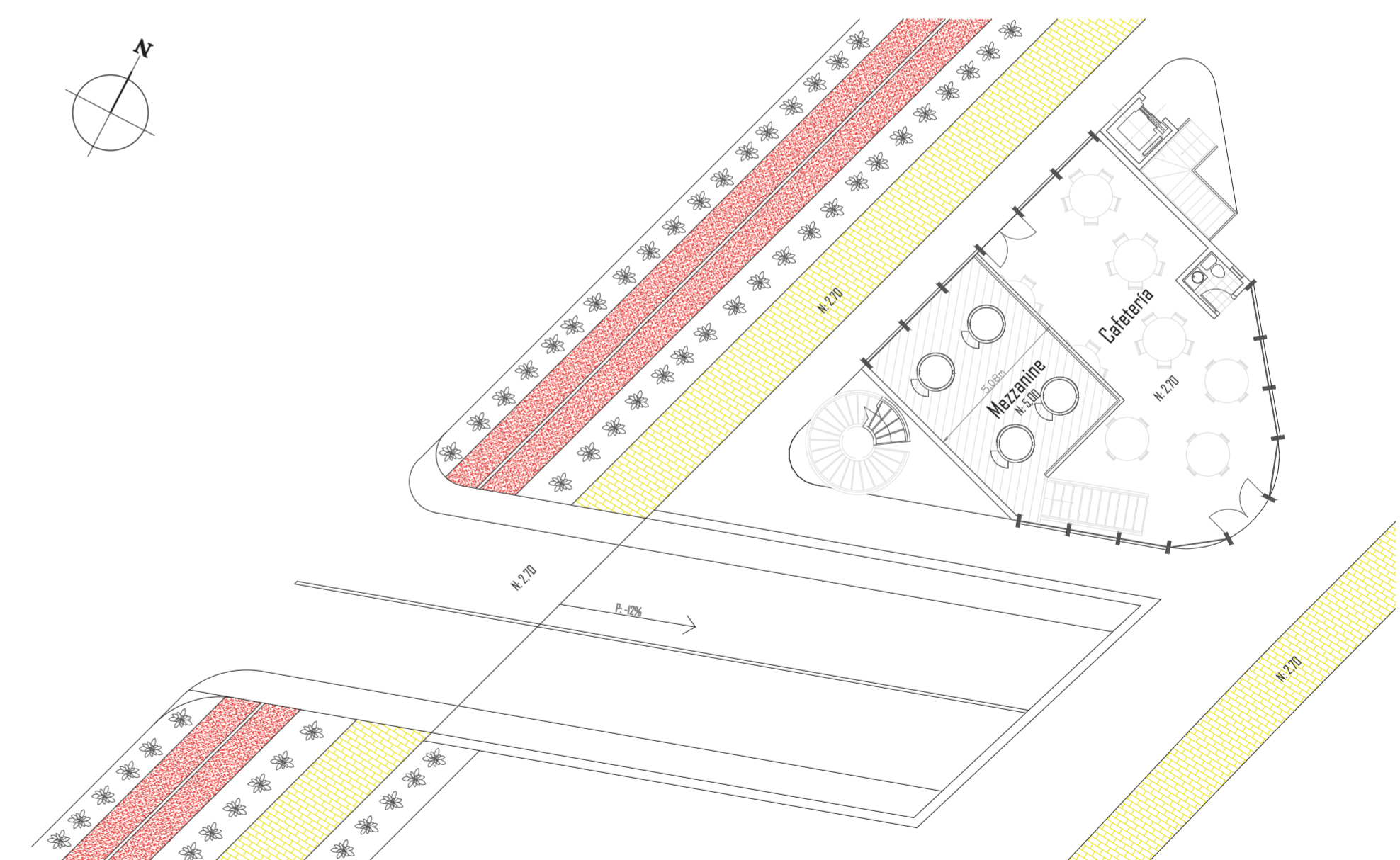
PLANTA ARQUITECTÓNICA 1

ESC: 1:150



PLANTA ARQUITECTÓNICA 2

ESC: 1:200

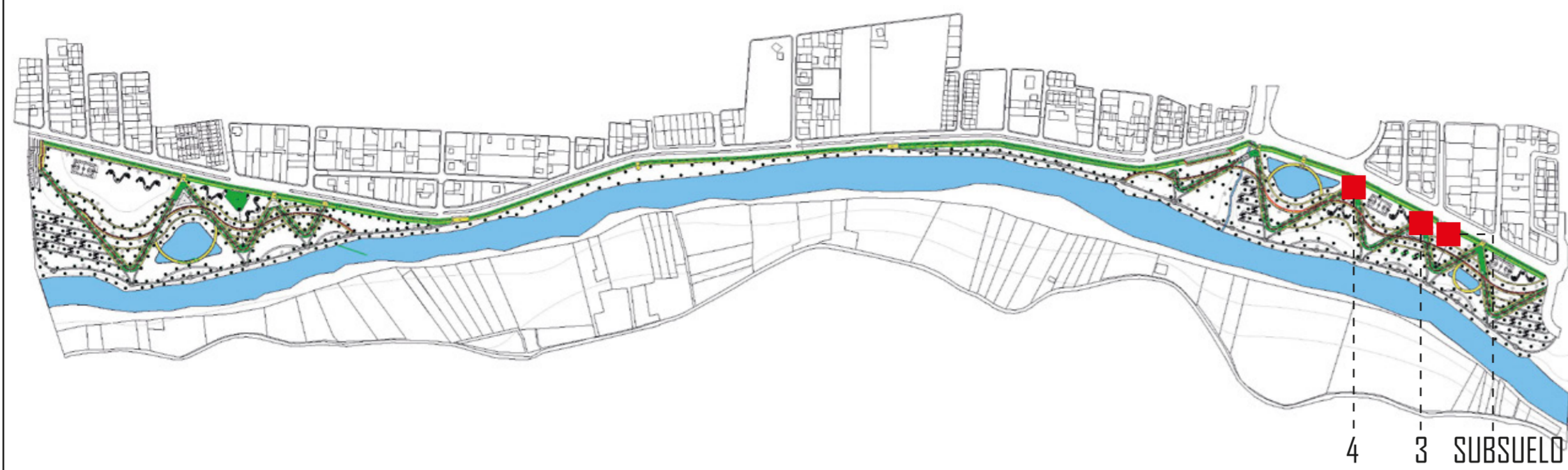


PLANTA ARQUITECTÓNICA 2 MEZZANINE

ESC: 1:200

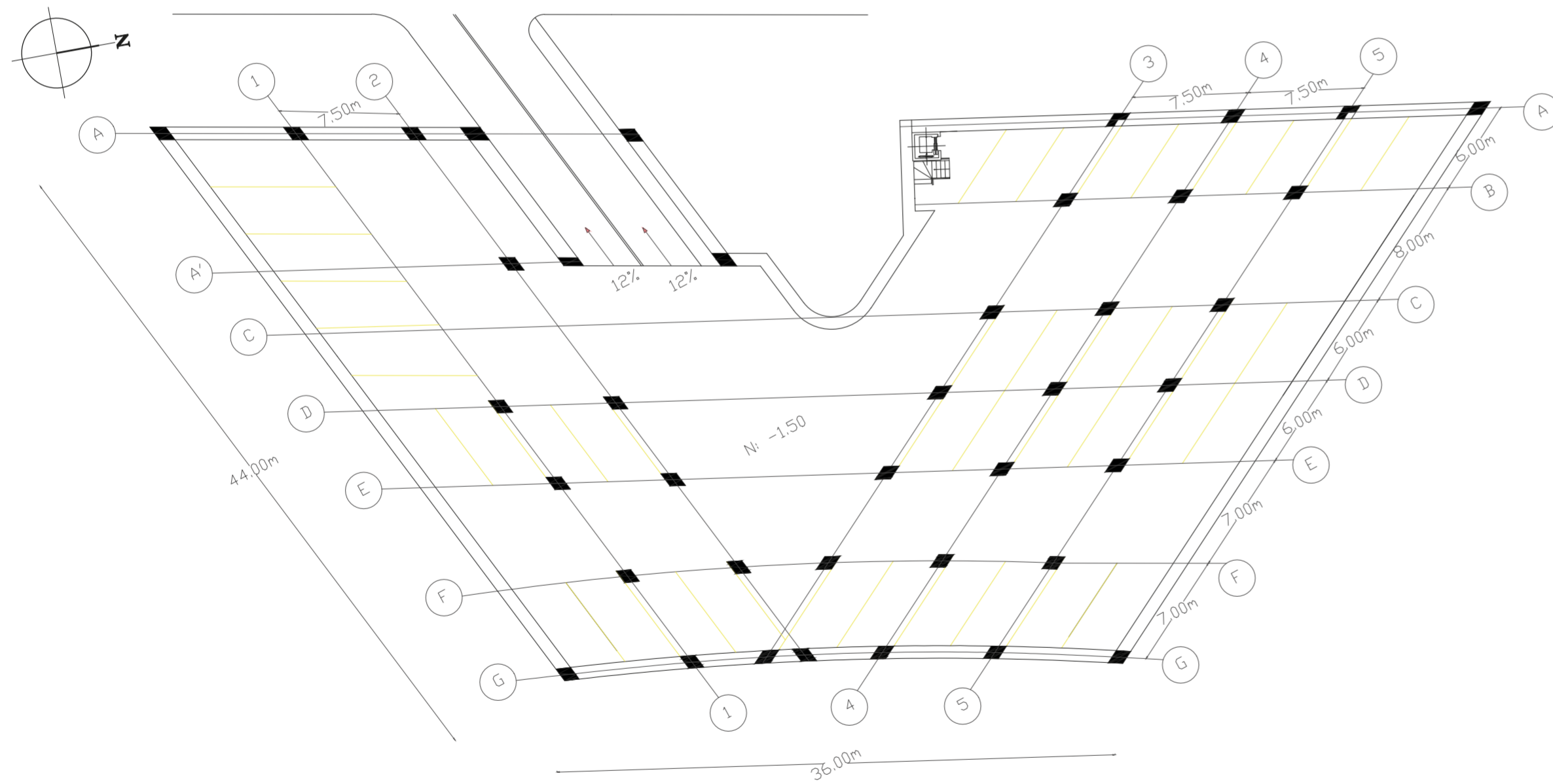
LADRILLO AMARILLO	ASFALTO ROJO	EPDM VERDE	ADOQUÍN GRIS	PISO FLOTANTE	PLACAS DE HORMIGÓN	CERÁMICA	AGUA	VEGETACIÓN BAJA	VEGETACIÓN ALTA

ESCALA:	1:200	UCACUE	TESIS
CONTENIDO:	PLANTA ARQUITECTÓNICA 1	DIS:	P.G. P.H
	PLANTA ARQUITECTÓNICA 2	DIB:	P.G. P.H
	PLANTA ARQUITECTÓNICA 2 MEZZANINE	REV:	ARD. O.D
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACOCCHA	
		JULIO	2022
		LÁMINA	1/1



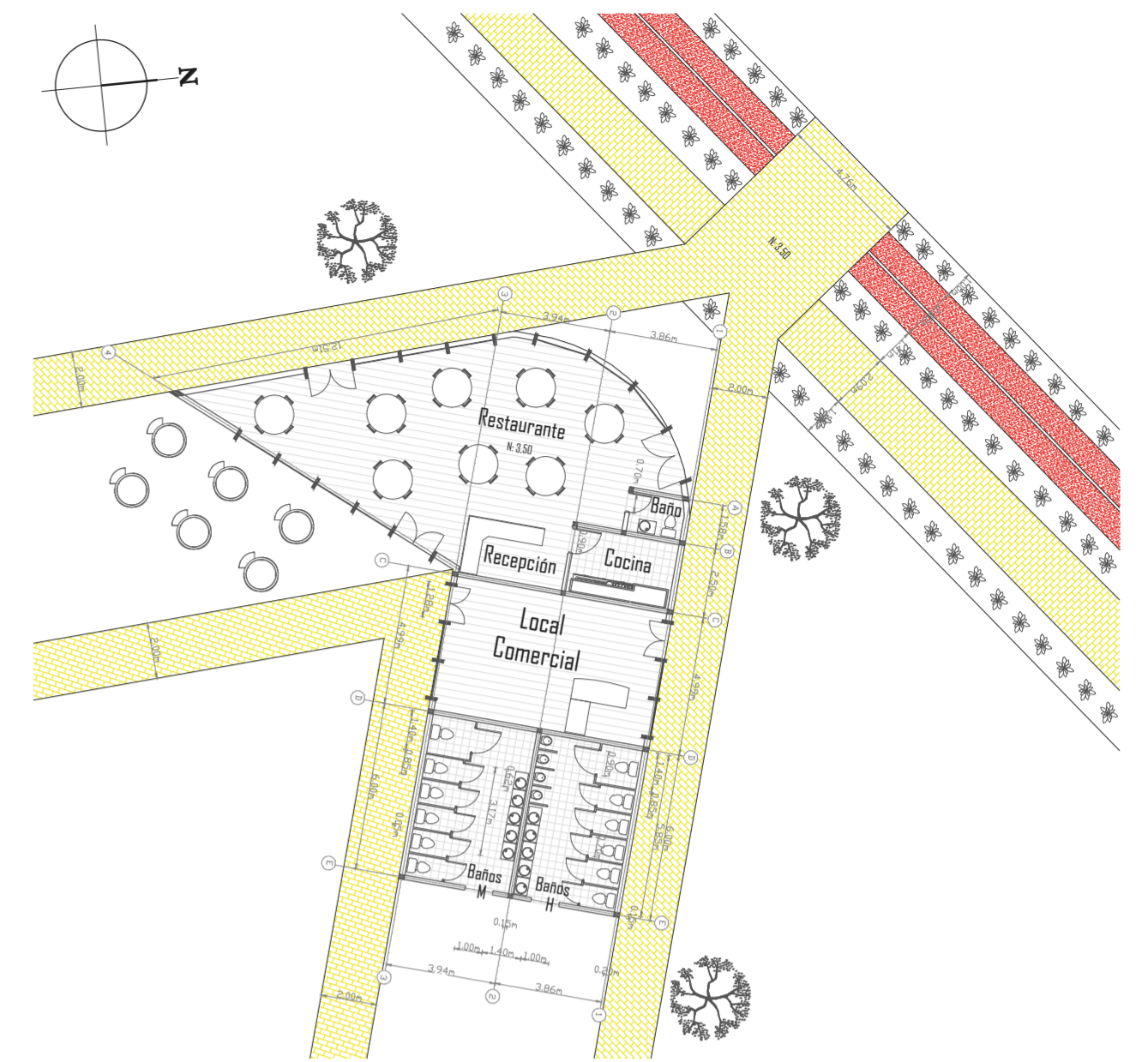
PLANO DE UBICACIÓN

4 3 SUBSUELO



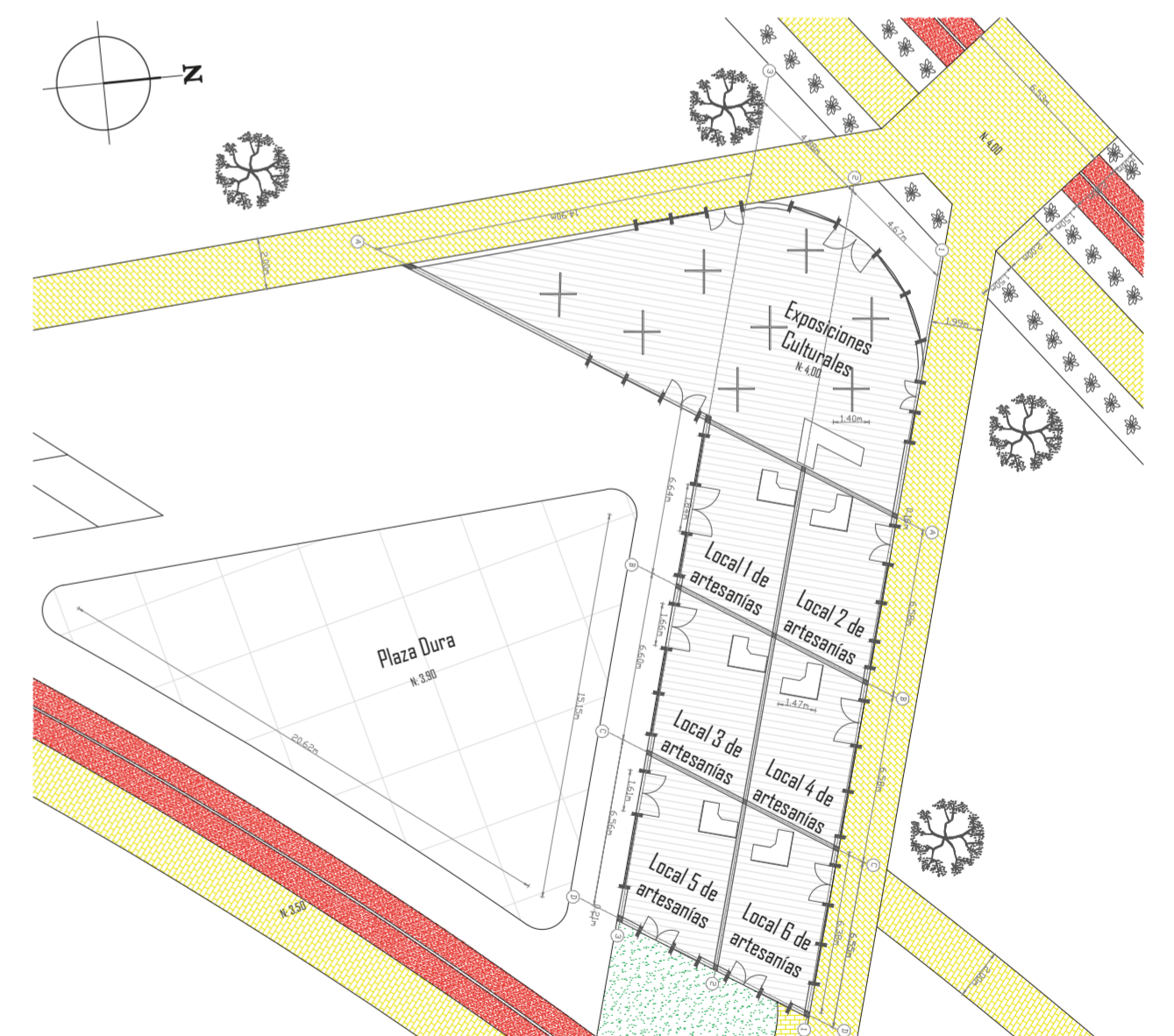
PLANTA ARQUITECTÓNICA DE SUBSUELO

ESC: 1:300



PLANTA ARQUITECTÓNICA 4

ESC: 1:300

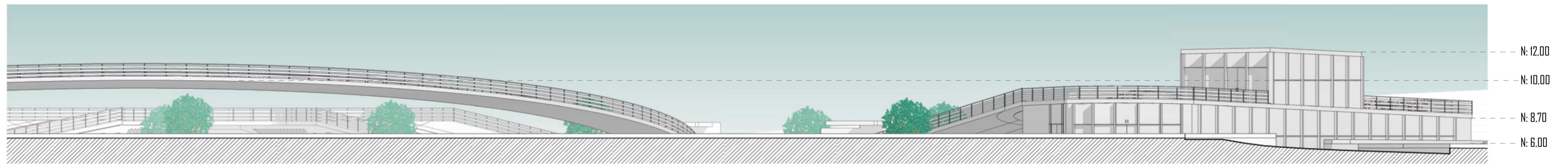


PLANTA ARQUITECTÓNICA 3

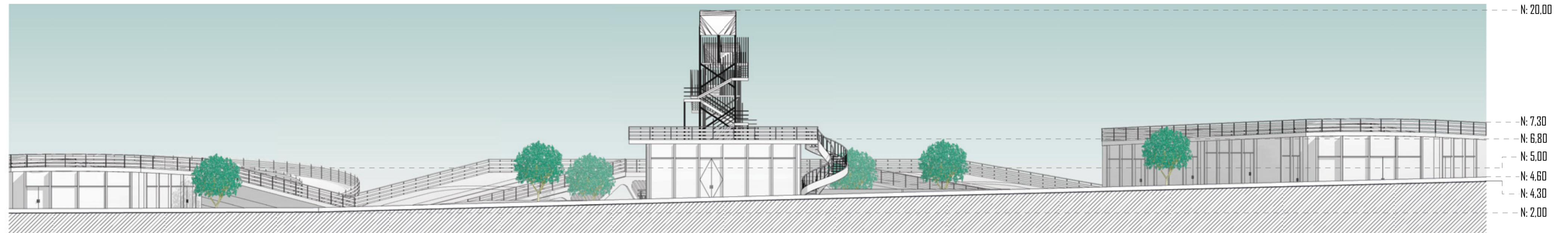
ESC: 1:300



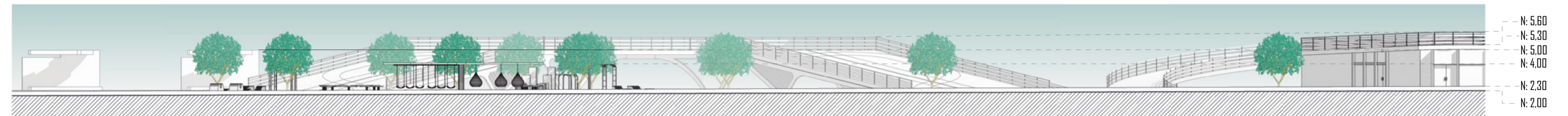
ESCALA:	1:200	UCACUE	TESIS
CONTENIDO:	PLANTA ARQUITECTÓNICA DE SUBSUELO	DIS:	P.G. P.H
	PLANTA ARQUITECTÓNICA 3	DIB:	P.G. P.H
	PLANTA ARQUITECTÓNICA 4	REV:	ARQ. D.D
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA			JULIO 2022
			LÁMINA 1/1



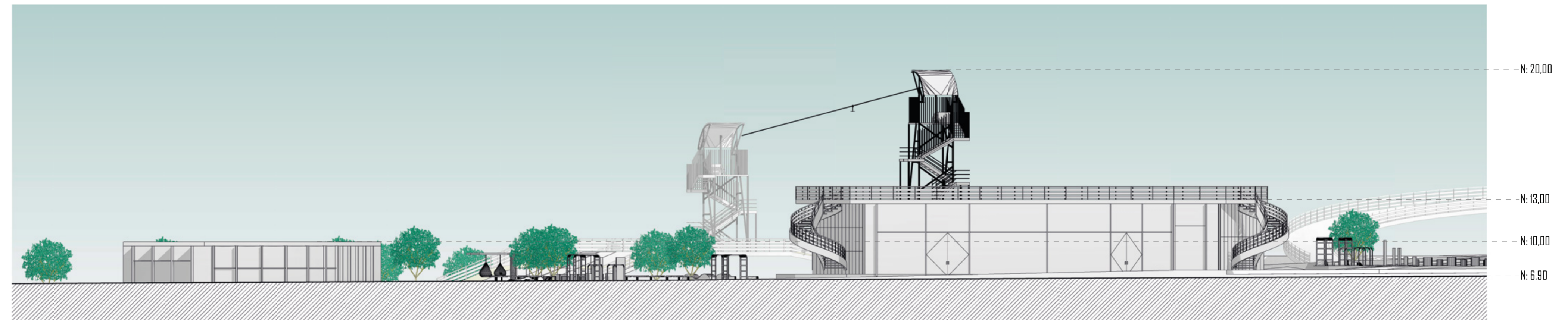
ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO E-F



ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO E-F

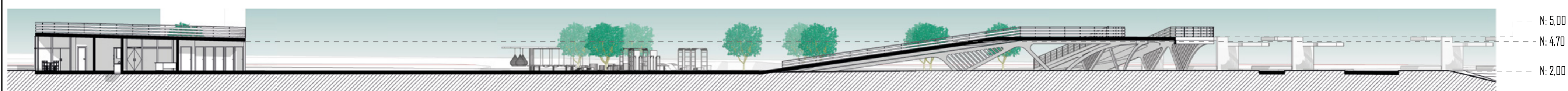


ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO F-G

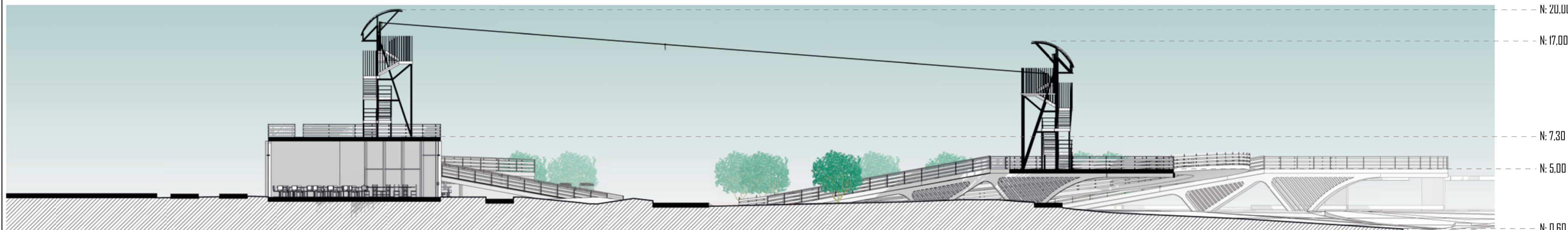


ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO B-C

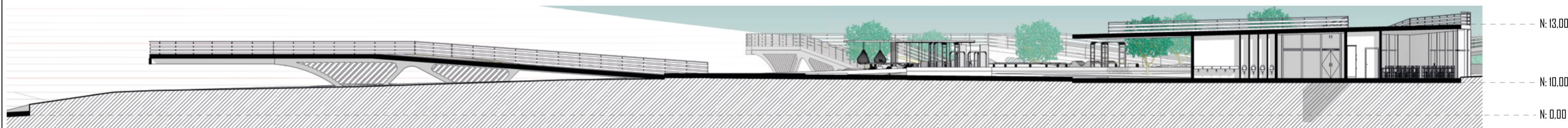
ESCALA:	1:xxxxxx	UCACUE	TESIS
CONTENIDO:	ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO E-F ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO E-F ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO F-G ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO B-C	DIS:	P.G : P.H
		DIB:	P.G : P.H
		REV:	ARQ. D.D
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA		JULIO	2022
		LÁMINA	1/1



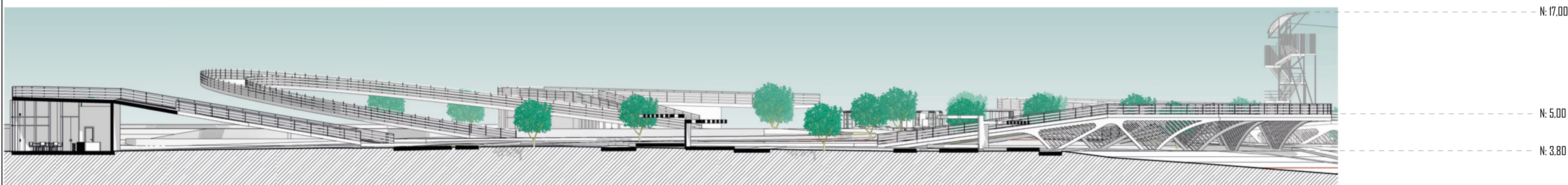
SECCIÓN A-A



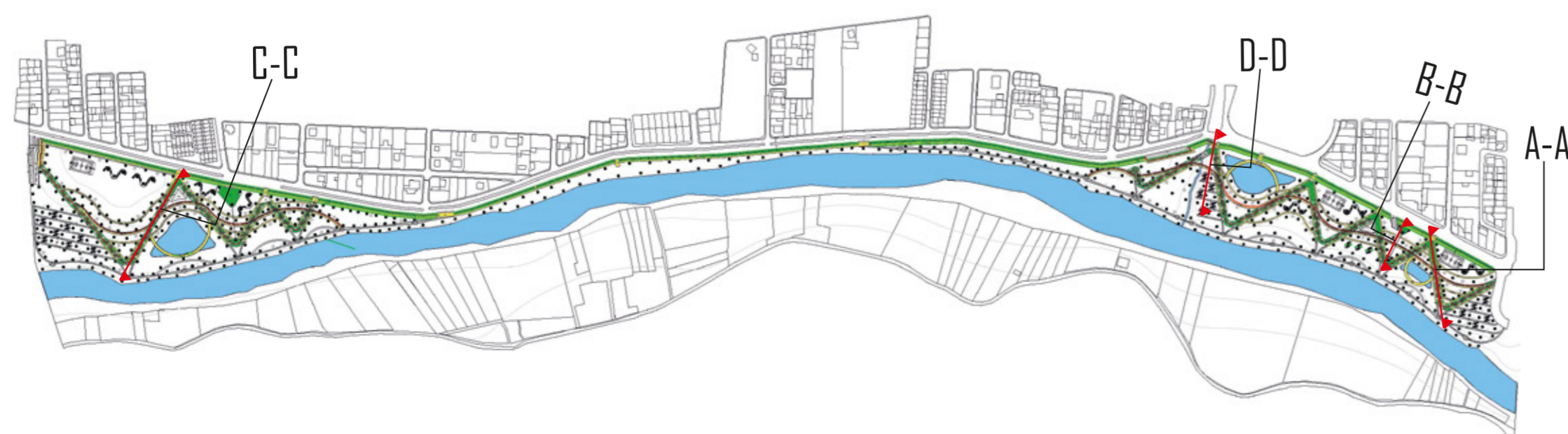
SECCIÓN B-B



SECCIÓN C-C

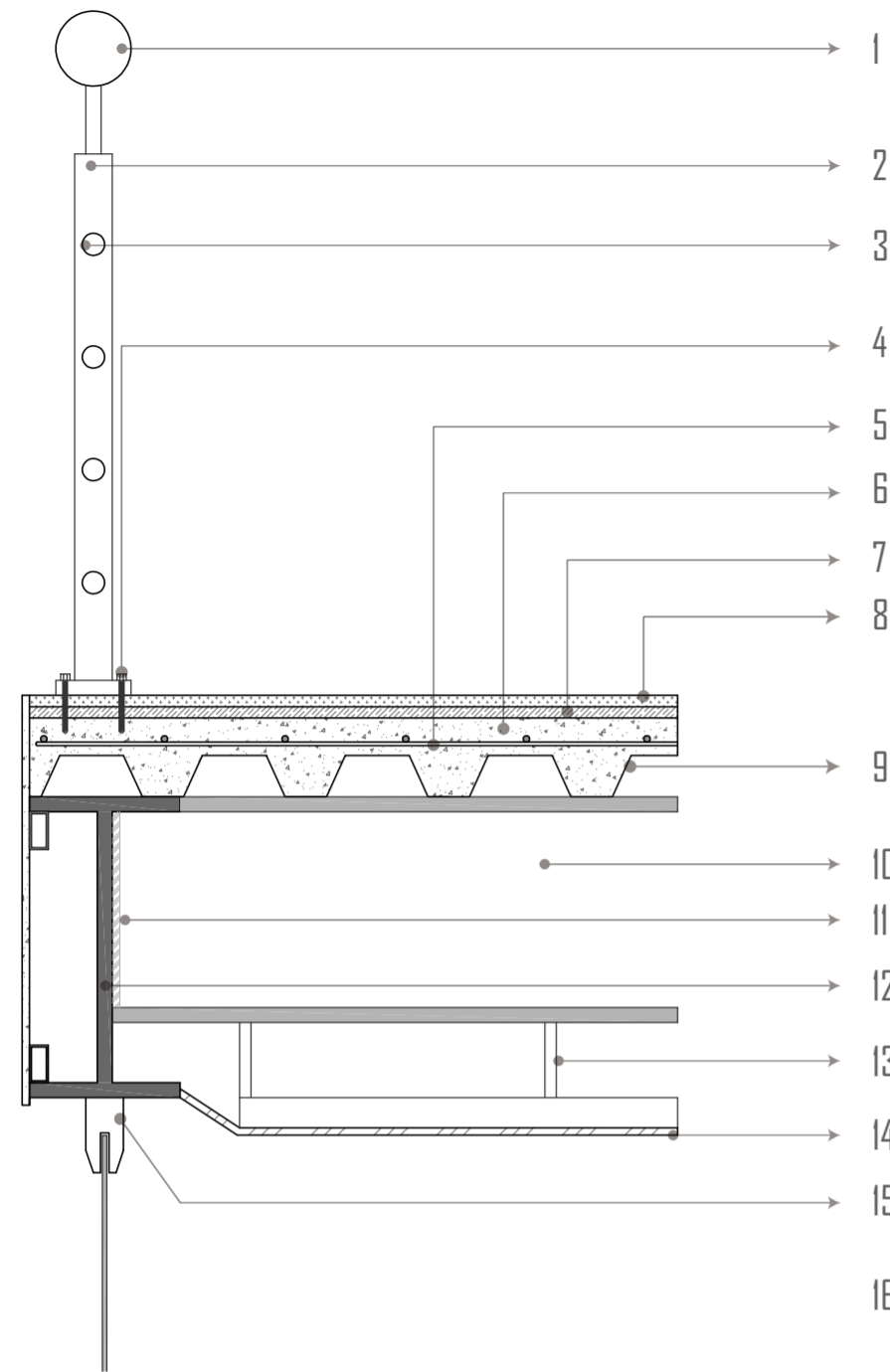


SECCIÓN D-D



ESCALA:	1:xxxxxx	UCACUE	TESIS
CONTENIDO: ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO E-F ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO E-F ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO F-G ELEVACIÓN FRONTAL TRAMO B-C		DIS:	P.G : P.H
		DIB:	P.G : P.H
		REV:	ARQ. D.D
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA		JULIO	2022
		LÁMINA	1/1

### DETALLES CONSTRUCTIVO LOCALES

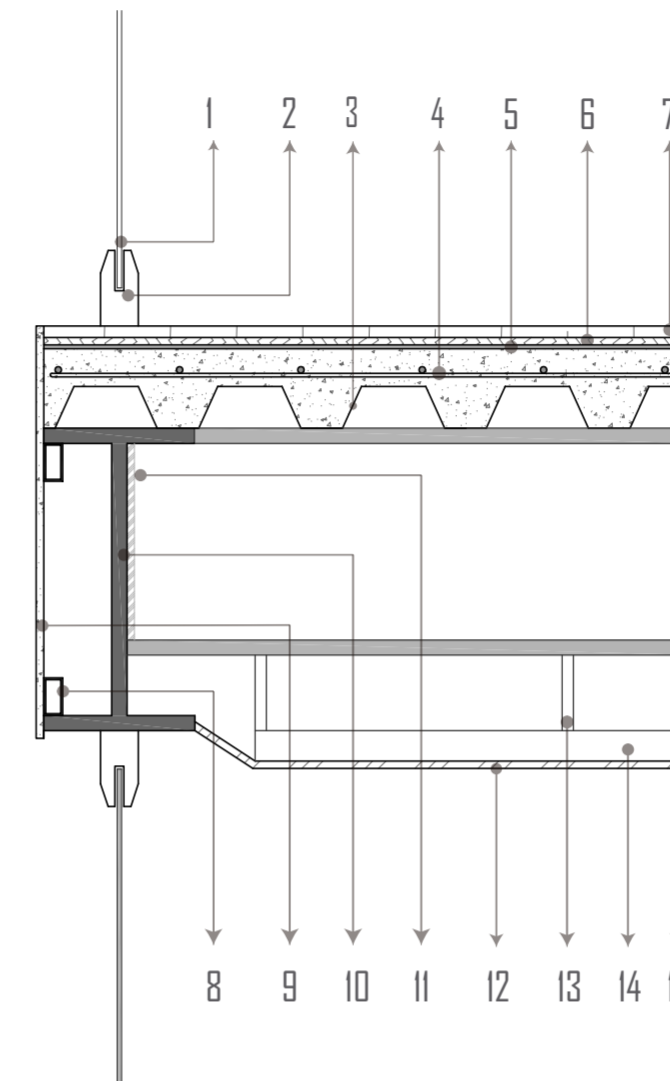


ESC: 1:10

#### LEYENDA

- 1- Pasamanos de acero inoxidable de 3".
- 2- Baranda vertical de acero inoxidable de 3".
- 3- Baranda horizontal de acero inoxidable de 1".
- 4- Perno de anclaje de  $\Phi 10$ .
- 5- Malla electrosoldada rg84.
- 6- Losa de hormigon de 240kg/cm<sup>2</sup>.
- 7- Caucho reciclado, capa de amortiguación de 0.15cm.
- 8- Piso EPM pigmentado de 0.15cm.
- 9- Placa colaborante.
- 10- Viga IP 18x9cm.
- 11- Soldadura de cordón vertical E7018.
- 12- Viga IP 24x12cm.
- 13- Soporte de armazon estructural.
- 14- Cielo raso, fibor cemento para interiores.
- 15- Perfilera de aluminio.
- 16- Vidrio templado de 12mm.

### DETALLES CONSTRUCTIVO ENTREPISO

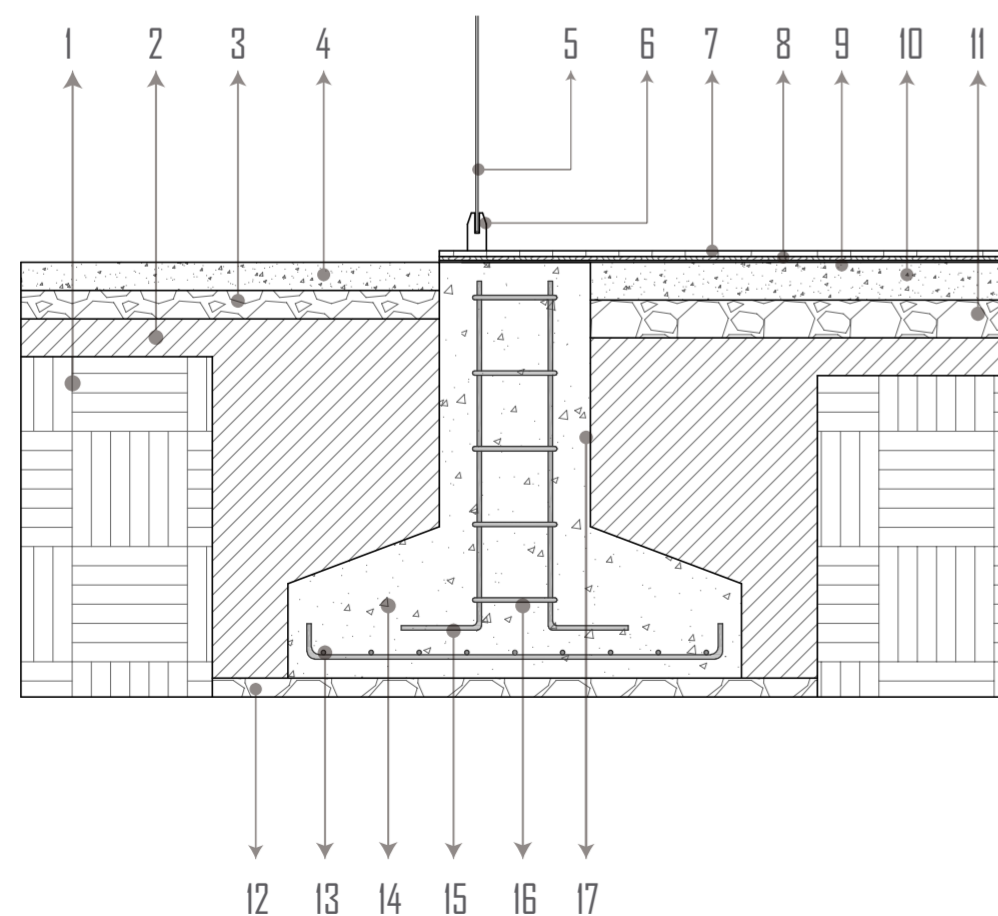


ESC: 1:10

#### LEYENDA

- 1- Vidrio templado de 12mm.
- 2- Perfilera de aluminio.
- 3- Placa colaborante.
- 4- Malla electrosoldada rg84.
- 5- Resanteo de hormigon 1cm.
- 6- Pegante para porcelanto.
- 7- Porcelanato de 40x40cm.
- 8- Tubo metálico rectangular de 1x2".
- 9- Fibrocemento para exteriores.
- 10- Viga IP 24x12cm.
- 11- Soldadura de cordón vertical E7018.
- 12- Cielo raso, fibor cemento para interiores.
- 13- Soporte de armazon estructural.
- 14- Omegas de aluminio para cielo raso.
- 15- Losa de hormigon de 240kg/cm<sup>2</sup>.

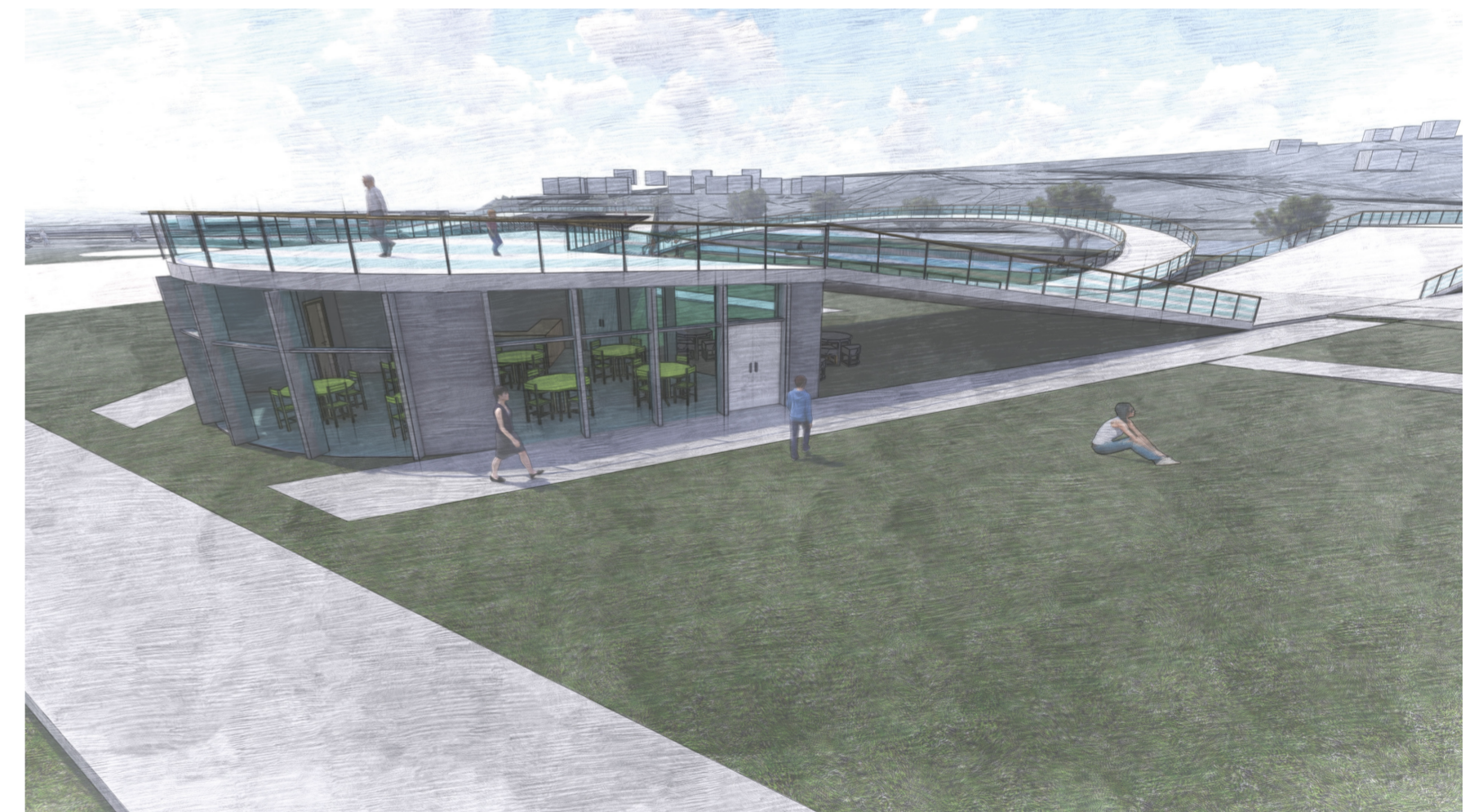
### DETALLES CONSTRUCTIVO CIMENTACIÓN, ÁREAS INTERNAS



ESC: 1:20

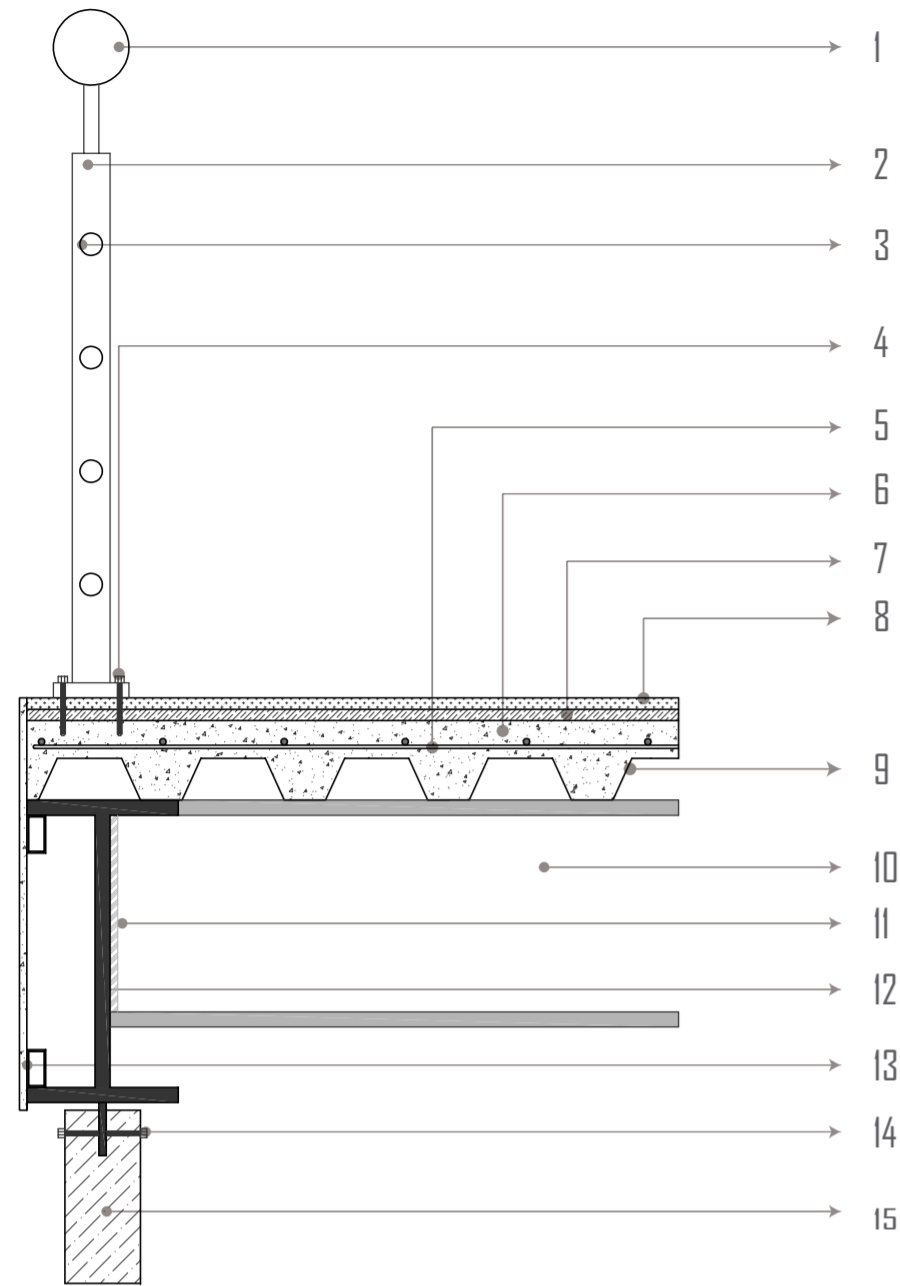
#### LEYENDA

- 1- Tierra suelta.
- 2- Tierra compactada.
- 3- Replanteo de piedra 10cm.
- 4- Losa de hormigon de 240kg/cm<sup>2</sup>.
- 5- Vidrio templado de 0,15cm.
- 6- Montantes de aluminio.
- 7- Porcelanato de 40x40cm.
- 8- Adhesivo 1cm.
- 9- Resanteo con hormigón 1cm.
- 10- Losa de hormigon de 240kg/cm<sup>2</sup>.
- 11- Replanteo de piedra 15cm.
- 12- Hormigon de limpieza 5cm.
- 13- Armado estructural, varilla corrugada de  $\Phi 12$ .
- 14- Zapata aislada 20x20cm, hormigón de 240kg/cm<sup>2</sup>.
- 15- Armado estructural de columna de  $\Phi 12$ .
- 16- Estribos de  $\Phi 8$ .
- 17- Columna de 40x40cm.



ESCALA:	Variable	UCACUE	TESIS
CONTENIDO: SECCIONES DE ÁREAS INTERNAS (LOCALES)	DIS:	P.G : P.H	
	DIB:	P.G : P.H	
	REV:	ARQ. D.D	
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA			JULIO 2022
			LÁMINA 1/1

### DETALLES CONSTRUCTIVO MIRADOR



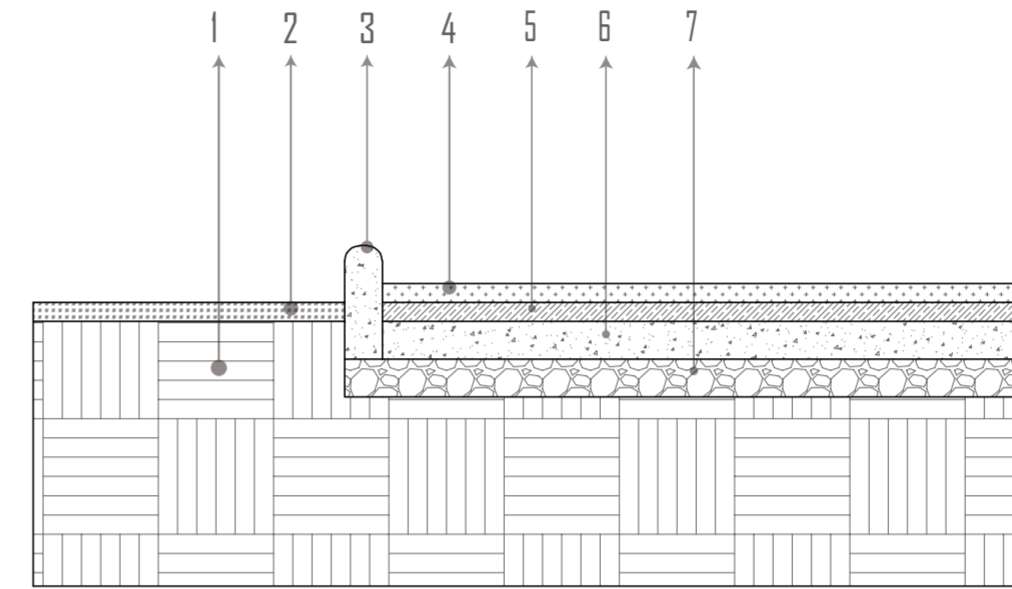
ESC: 1:10

#### LEYENDA

- 1- Pasamanos de acero inoxidable de 3".
- 2- Baranda vertical de acero inoxidable de 3".
- 3- Baranda horizontal de acero inoxidable de 1".
- 4- Perno de anclaje de  $\Phi 10$ .
- 5- Malla electrosoldada rg84.
- 6- Losa de hormigon de 240kg/cm<sup>2</sup>.
- 7- Caucho reciclado, capa de amortiguación de 0.15cm.
- 8- Piso EPM pigmentado de 0.15cm.
- 9- Placa colaborante.
- 10- Viga IP 18x9cm.
- 11- Soldadura de cordón vertical E7018.
- 12- Viga IP 24x12cm.
- 13- Fibrocemento para exteriores.
- 14- Perno de acero inoxidable de 4".
- 15- Tubo metálico rectangular de 6x3"

### DETALLES CONSTRUCTIVO PISO

ESC: 1:20



#### LEYENDA

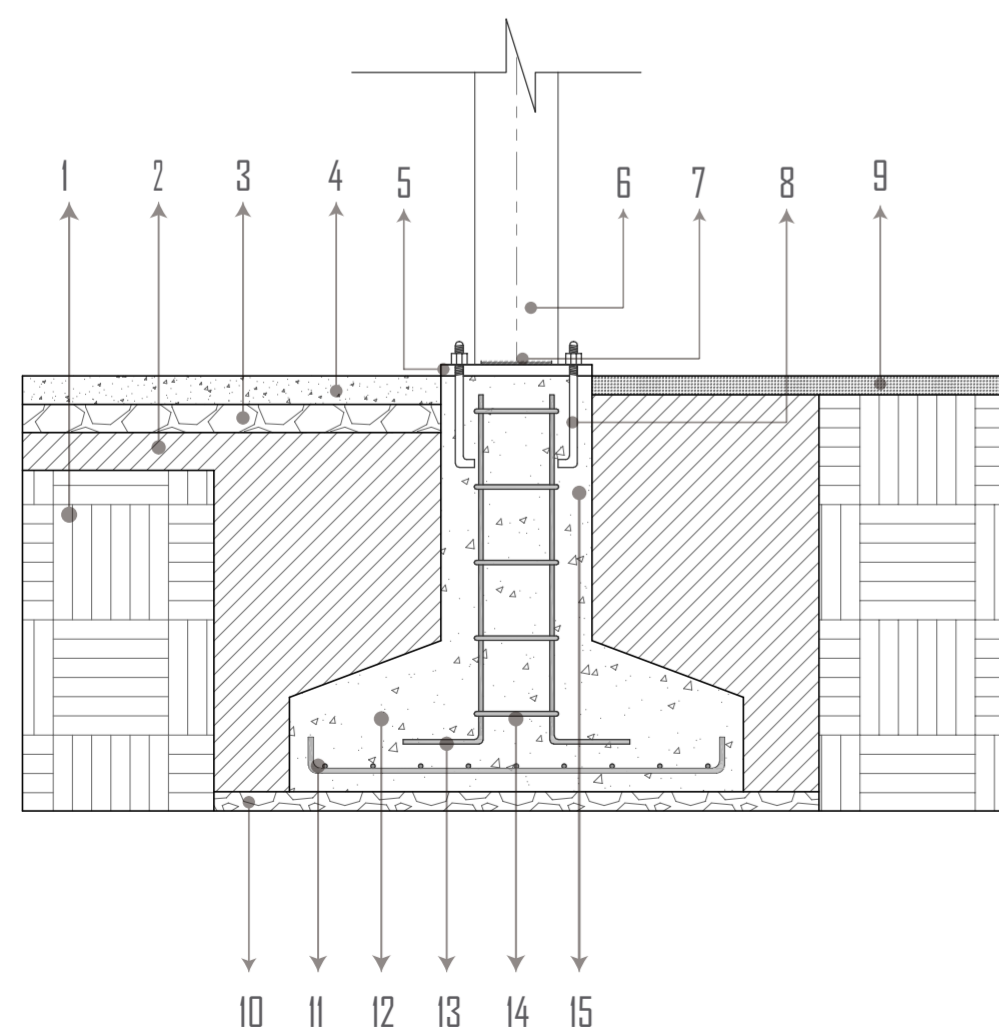
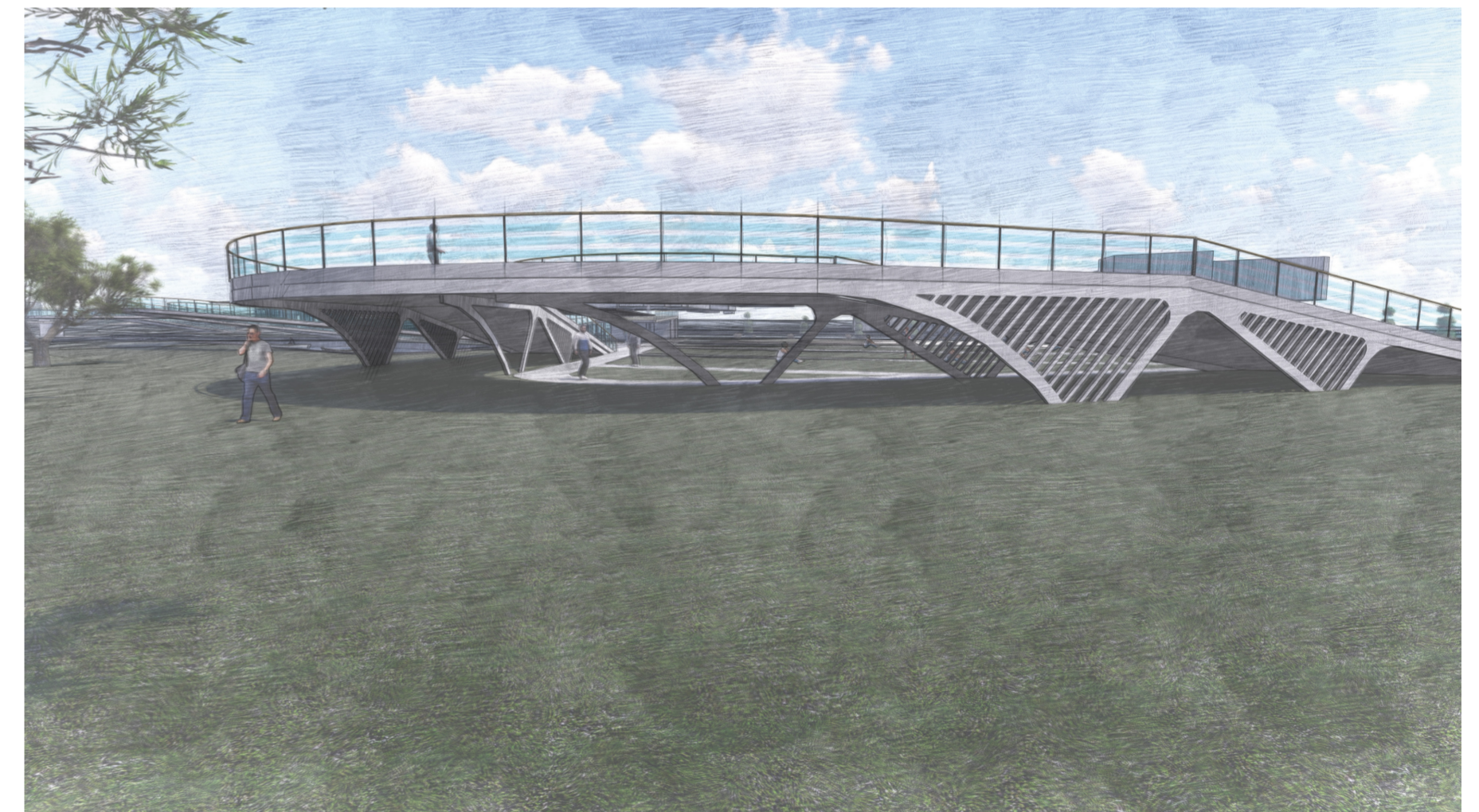
- 1- Tierra suelta.
- 2- Capa vegetal.
- 3- Bordillo de hormigòn de 30x10cm.
- 4- Piso EPM pigmentado de 0.15cm.
- 5- Caucho reciclado, capa de amortiguación de 0.15cm.
- 6- Losa de hormigon de 240kg/cm<sup>2</sup>.
- 7- Replantiillo de piedra 15cm.

### DETALLES CONSTRUCTIVO CIMENTACIÓN, MIRADORES

ESC: 1:20

#### LEYENDA

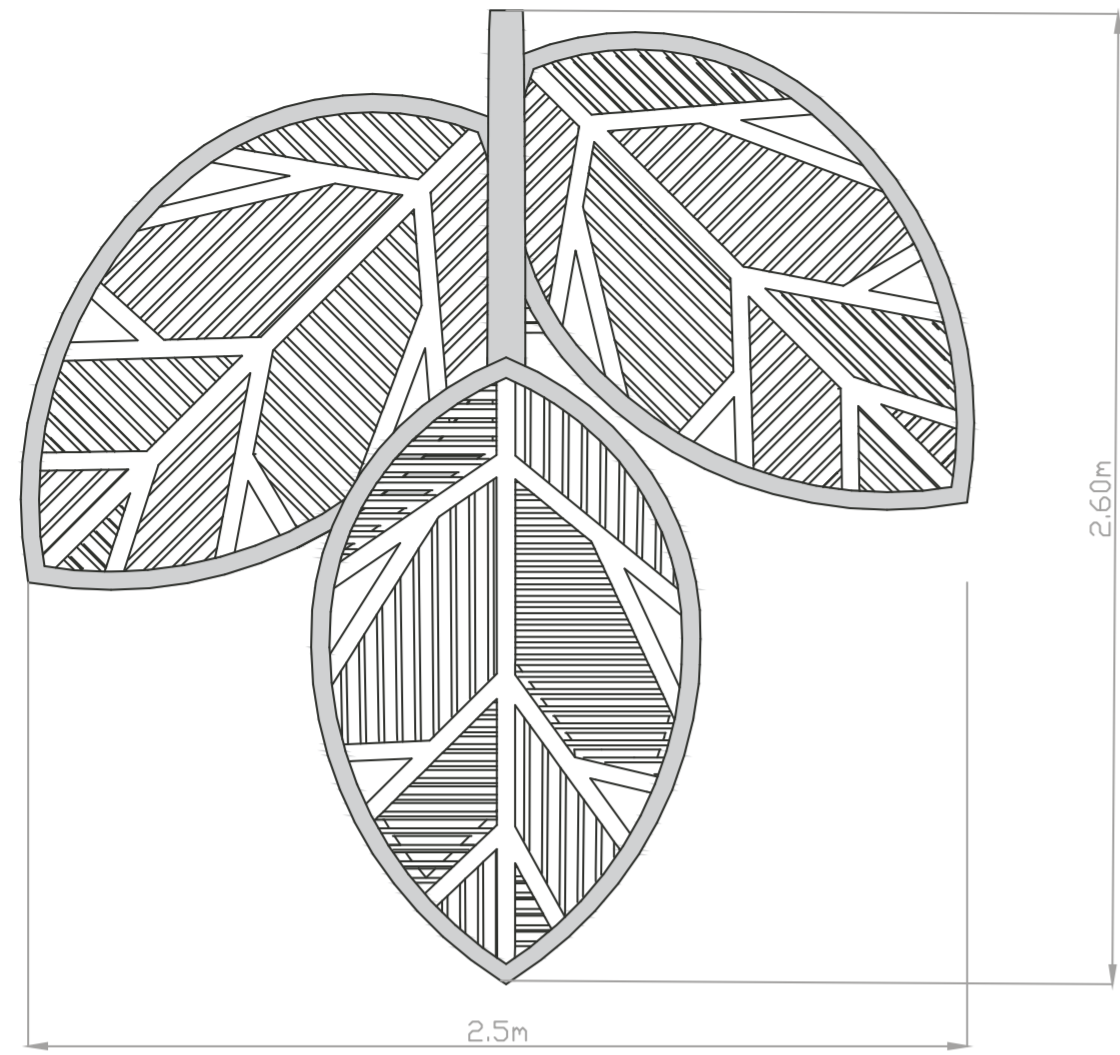
- 1- Tierra suelta.
- 2- Tierra compactada.
- 3- Replantiillo de piedra 10cm.
- 4- Losa de hormigon de 240kg/cm<sup>2</sup>.
- 5- Placa de anclaje 40x40x0,3cm.
- 6- Columna HEB 24x12cm.
- 7- Soldadura de cordón horizontal E7018.
- 8- Perno de anclaje  $\Phi 12$ .
- 9- Capa vegetal.
- 10- Hormigon de limpieza 5cm.
- 11- Armado estructural, varilla corrugada de  $\Phi 12$ .
- 12- Zapata aislada 120x120cm, hormigón de 240kg/cm<sup>2</sup>.
- 13- Armado estructural de columna de  $\Phi 12$ .
- 14- Estribos de  $\Phi 8$ .
- 15- Columna de 40x40cm.



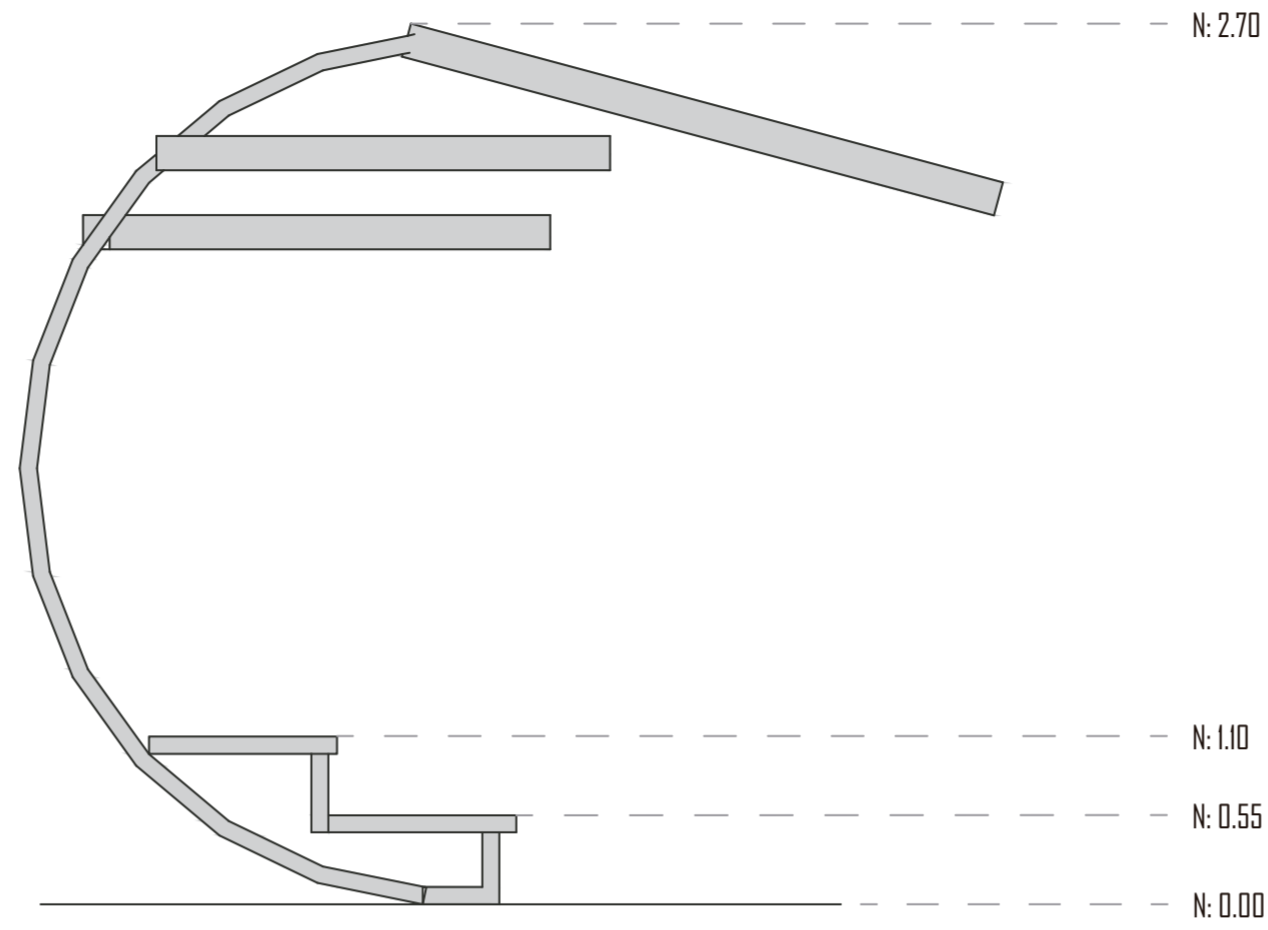
ESCALA:	VARIABLE	UCACUE	TESIS
CONTENIDO: SECCIONES DE ÁREAS EXTERNAS (MIRADORES)	DIS:		P.G : P.H
	DIB:		P.G : P.H
	REV:		ARQ. D.D
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA			JULIO 2022 LÁMINA 1/1

MOBILIARIO URBANO - PÉRGOLA

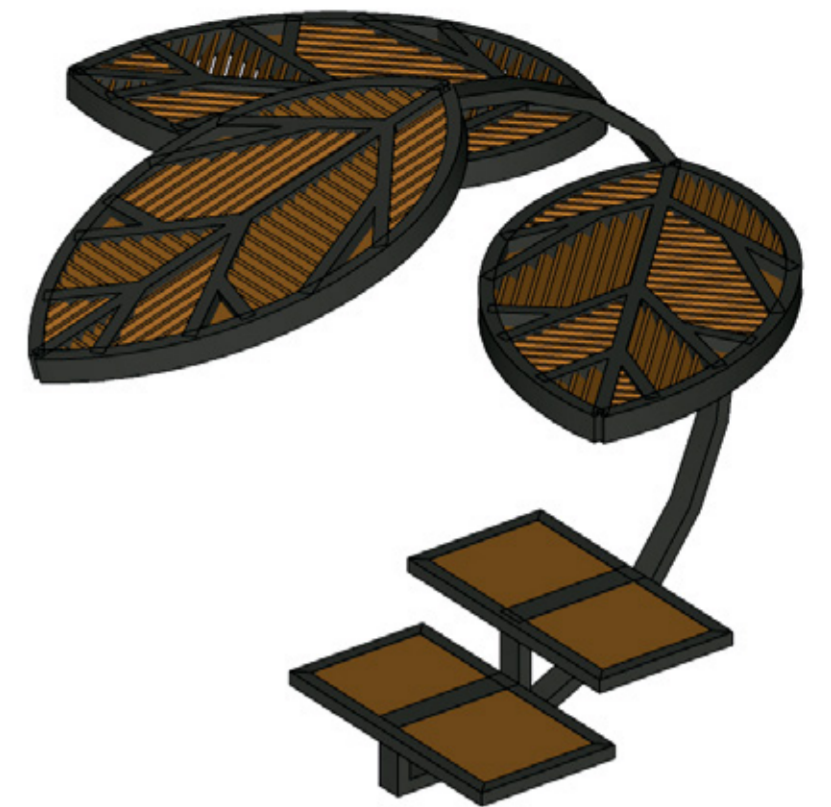
ESC: 1:20



ELEVACIÓN

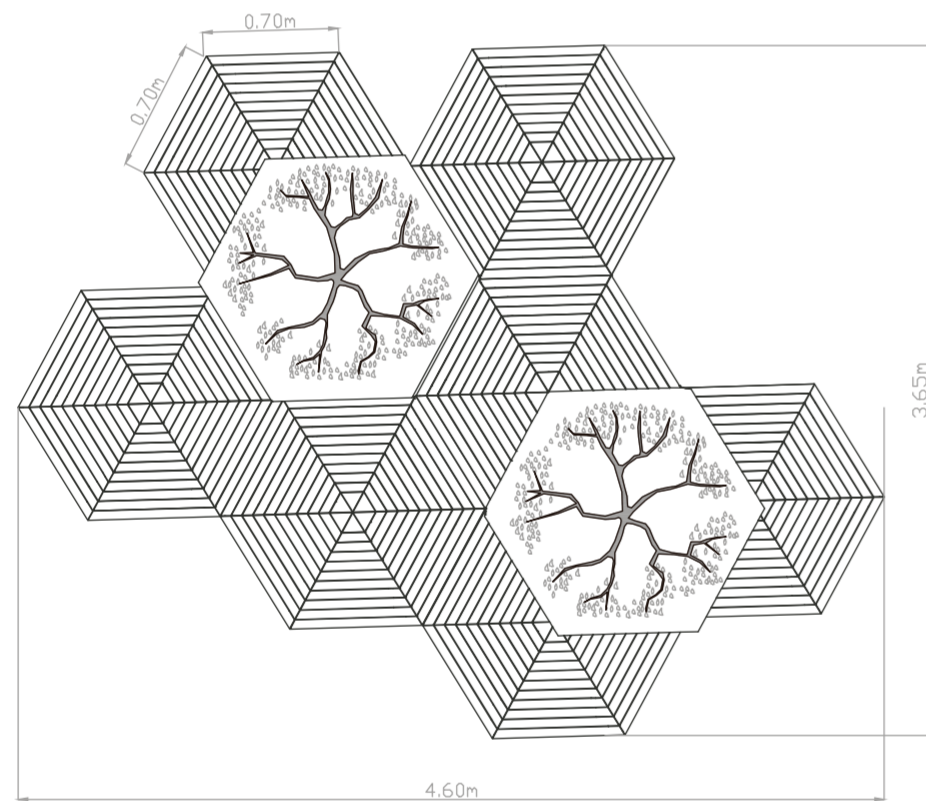


AXONOMETRÍA

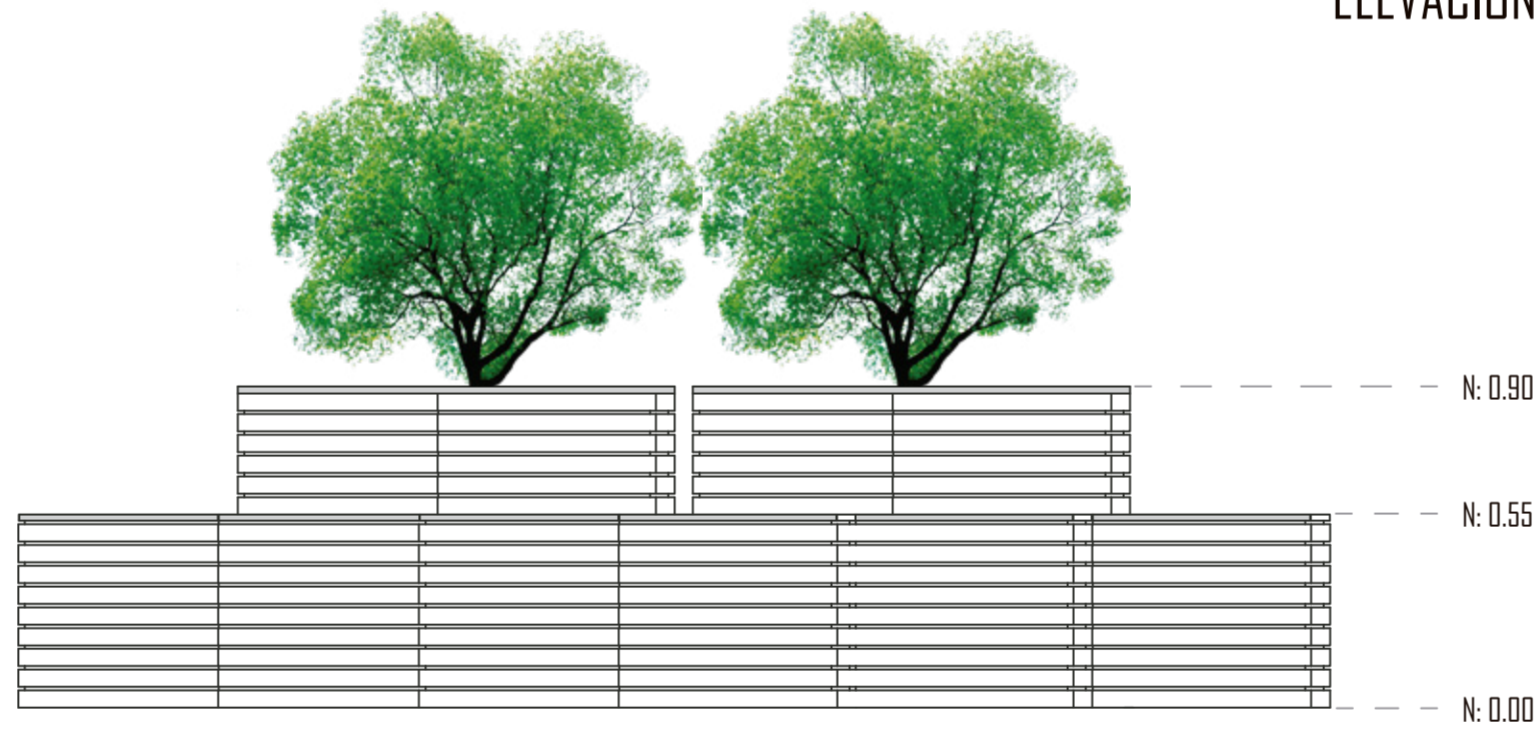


MOBILIARIO URBANO - BANCA

ESC: 1:40



ELEVACIÓN

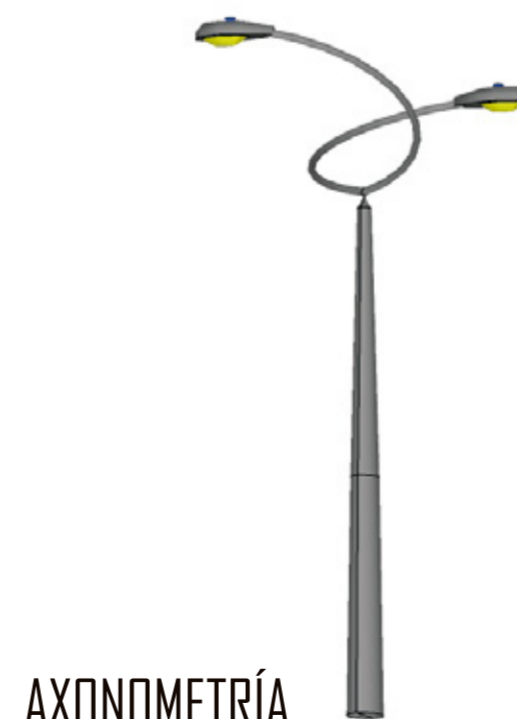
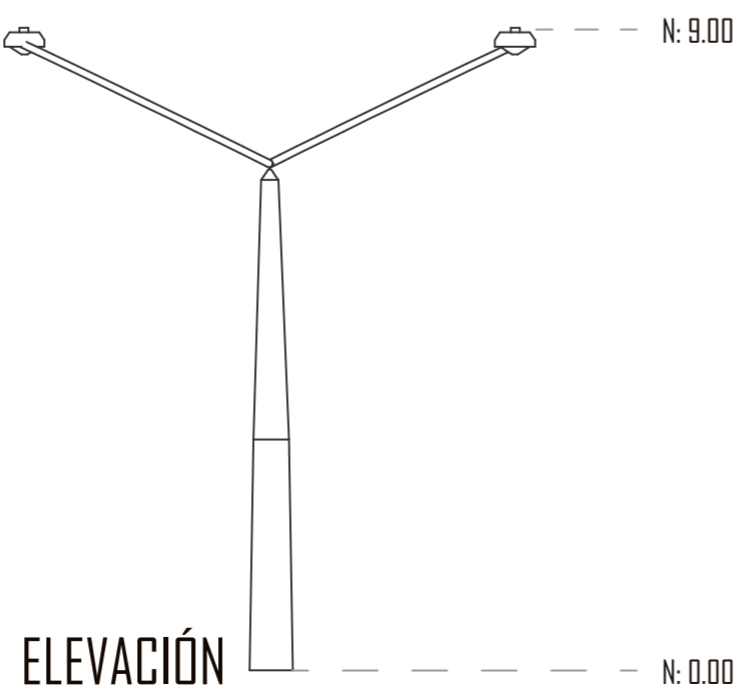
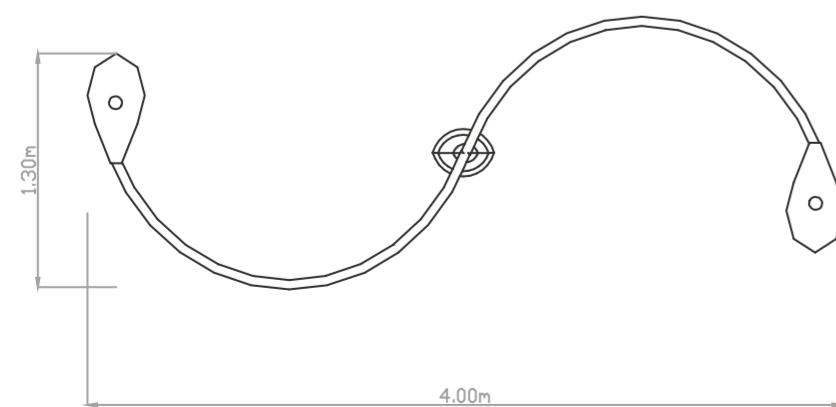


AXONOMETRÍA



MOBILIARIO URBANO - LUMINARIA

ESC: 1:100



ESCALA:	VARIABLE	UCACUE	TESIS
CONTENIDO: MOBILIARIO URBANO	DIS:		P.G : P.H
	DIB:		P.G : P.H
	REV:		ARQ. D.D
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA			JULIO 2022 LÁMINA 1/1

VISTA AÉREA DEL ANTEPROYECTO



VISTA DESDE LA VÍA PRINCIPAL DE ACCESO



VISTA DESDE LA ALTURA DEL OJO HUMANO



VISTA DESDE LA ALTURA DEL OJO HUMANO



ESCALA:	1:xxxxxx	UCACUE	TESIS
CONTENIDO:	Fotomontaje 1	DIS:	P.G : P.H
	Fotomontaje 2	DIB:	P.G : P.H
	Fotomontaje 3	REV:	ARD. D.D
Fotomontaje 4	PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA		
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA			JULIO 2022
			LÁMINA 1/1

VISTA DESDE LA VÍA PRINCIPAL DE ACCESO



VISTA DEL MIRADOR CON ORIENTACIÓN HACIA EL RÍO



VISTA AÉREA DEL ANTEPROYECTO



VISTA HACIA EL RESTAURANTE



ESCALA:	1:xxxxxx	UCACUE	TESIS
CONTENIDO: Render 1 Render 2 Render 3 Render 4		DIS:	P.G : P.H
		DIB:	P.G : P.H
		REV:	ARD. D.D
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA			JULIO 2022 LÁMINA 1/1

VISTA AÉREA DEL ANTEPROYECTO



VISTA DESDE LA ALTURA DEL OJO HUMANO



VISTA DESDE LA ALTURA DEL OJO HUMANO



VISTA DESDE LA SUBIDA AL MIRADOR



ESCALA:	1:xxxxxx	UCACUE	TESIS
CONTENIDO: Fotomontaje 1 Fotomontaje 2 Fotomontaje 3 Fotomontaje 4		DIS:	P.G : P.H
		DIB:	P.G : P.H
		REV:	ARD. D.O
		PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA	
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA		JULIO LÁMINA	2022 1/1

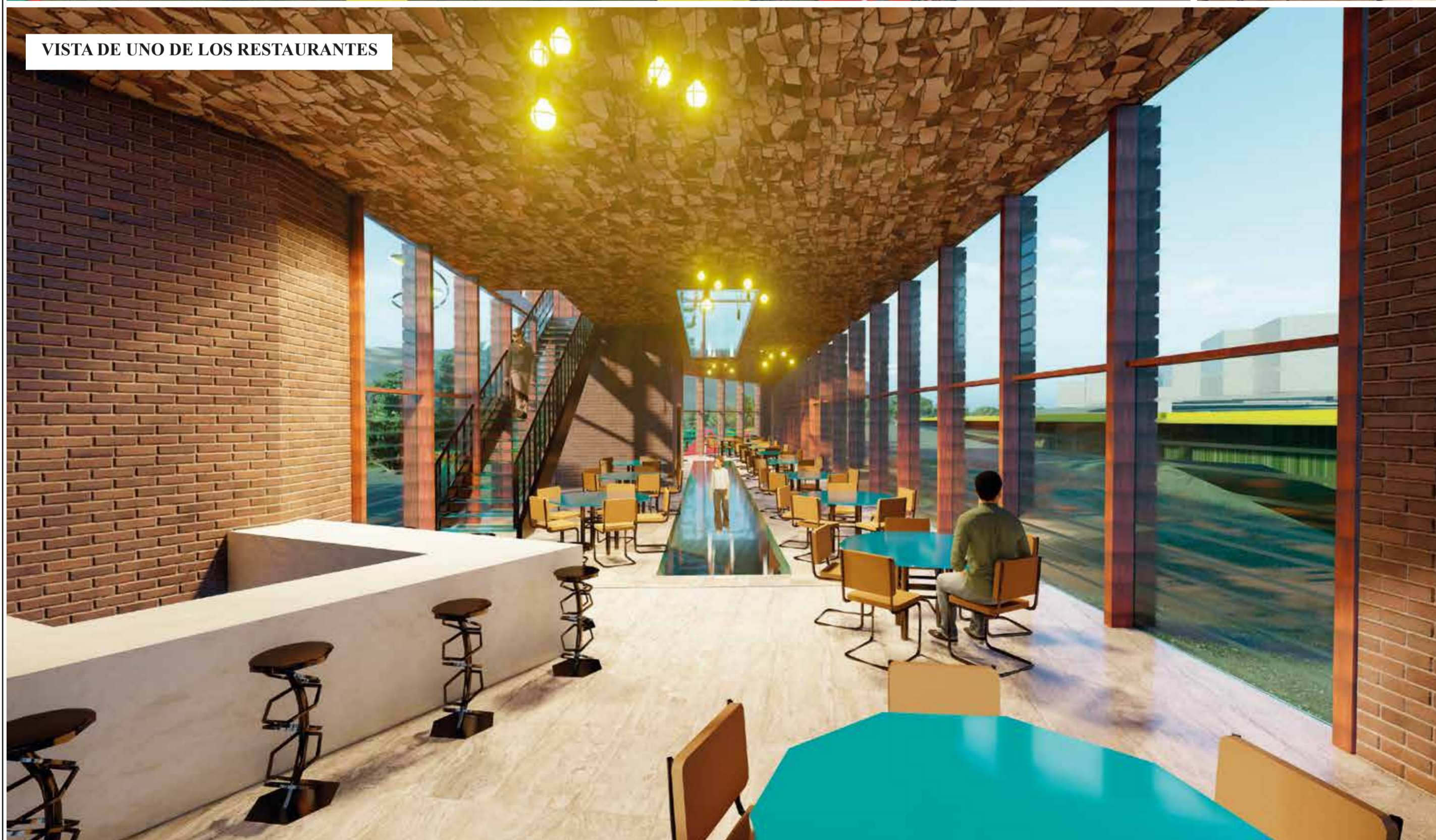
VISTA AÉREA DEL ANTEPROYECTO



VISTA DE UNA DE LAS CAFETERÍAS



VISTA DE UNO DE LOS RESTAURANTES



VISTA DE LOS LAGOS



ESCALA:	1:xxxxxx	UCACUE	TESIS
CONTENIDO:	Render 1	DIS:	P.G : P.H
	Render 2	DIB:	P.G : P.H
	Render 3	REV:	ARD. D.D
Render 4	PATRICIO GARNICA PABLO HUIRACCOCHA		
REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA			JULIO 2022
			LÁMINA 1/1

### 4.3. Presupuesto Referencial

Se propone un presupuesto referencial para la construcción del anteproyecto puesto para la regeneración urbana de las márgenes del río Paute, para esto se analiza las fases, materialidad y la mano de obra necesaria para su ejecución. La estimación obtenida es un aproximado al monto necesario para la ejecución del mismo, debido a que el costo del acero dentro del mercado siempre varía cada cierto tiempo más que cualquier otro material.

PRESUPUESTO REFERENCIAL PARA EL ANTEPROYECTO REGENERACIÓN URBANA DE LAS MÁRGENES DEL RÍO PAUTE MEDIANTE UN CIRCUITO TURÍSTICO DE ARQUITECTURA LÚDICA					
FECHA: Julio del 2022					
UBICACIÓN:Paute-Ecuador					
ELABORACIÓN: Garnica Patricio_ Huiracocha Pablo					
ITEM	DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
CONSTRUCCIÓN DEL PARQUE AL MÁRGEN DEL RÍO					
CONTRAPARTES					
1. Rubro- Metales		Incluye (vigas, columnas, mobiliario)			
2. Rubro- Mano de obra		Incluye en todos los rubros			
3. Rubro- Transporte		Incluye en todos los rubros			
OBRAS PREELIMINARES					
1	Limpieza y desbroce del terreno	m2	40.000,00	0,89	35600,00
2	Demolición de obras existentes	m2	2.500,00	1,80	4500,00
3	Movimiento de tierras	m2	30.000,00	2,1	63000,00
4	Instalaciones provisionales	m	250,00	1,9	475,00
5	Replanteo y nivelación	m2	40.000,00	1,46	58400,00
EXCAVACIÓN Y RELLENO					
6	Excavación retroexcavadora, material sin clasificar, 0-3m	m3	1.200,00	2,18	2616,00
7	Excavación manual de material sin clasificar, profundidad ente 0-3 m	m3	800,00	12,12	9696,00
8	Cargado de material a máquina	m3	2.400,00	2,24	5376,00
9	Cargado de material a mano	m3	900,00	5,77	5193,00
10	Desalojo de materiales hasta 6 km (incluye pago a escombreras)	m3	1.025,00	2,00	2050,00
11	Relleno compactado con material de mejoramiento	m3	600,00	22,20	13320,00
12	Relleno compactado con material del sitio	m3	750,00	11,40	8550,00
CONSTRUCCIÓN DE EDIFICACIONES					
13	Relleno y compactado (losa de limpieza)	m3	120,00	24,80	2976,00
14	Suelo apisonado de grava	m3	120,00	48,11	5773,20
15	Relleno de concreto para zapatas	m3	6.600,00	111,07	733062,00
16	Columnas de hormigon 40x40cm	m3	9.500,00	20,35	193325,00
17	Vigas metálicas IP 24x12cm	u	34.560,00	20,35	703296,00
18	Ventanas de aluminio y vidrio	m2	8.750,00	15,20	133000,00
19	Muros de vidrio templado	m	560,00	11,00	6160,00
20	Puertas de aluminio y vidrio	m2	5.000,00	13,25	66250,00
21	Puertas metálicas	m2	680,00	5,72	3889,60
22	Estructura de cubierta transitable	m2	240,00	20,35	4884,00
23	Colocacion de luminarias y cableado para locales y recorridos ext.	u	15.000,00	12,94	194100,00
24	Colocación de servicios santiarios (lavabo, inodoros)	u	120,00	13,15	1578,00

TRABAJOS FINALES					
25	Colocacion de depositos de basura	u	280,00	8,75	2450,00
26	Construcción de jardineras flotantes	m2	875,00	22,28	19495,00
27	Instalación de iluminaria	u	1200,00	16,91	20292,00
28	Construcción de estructuras metálicas	m2	2450,00	62,42	152929,00
29	Construcción de áreas de descanso	m2	1290,00	35,50	45795,00
30	Impermeabilización de lagunas	m2	850,00	32,67	27769,50
31	Delimitación de áreas transitables y jardineras	m2	14500,00	18,21	264045,00
32	Colocación de cesped natural	m2	35000,00	15,50	542500,00
33	Construcción de cabañas	m2	612,00	360,5	220626,00
34	Pergola de madera y bancas urbanas	m2	1310,00	168,65	220931,50
35	Construcción de muros (Grafitis)	m2	180,00	181,93	32747,40
36	Instalación de bordillos para parqueaderos	m2	900,00	18,00	16200,00
37	Construcción de camineras y ciclovías	m2	1350,00	29,85	40297,50
38	Construcción de parqueadero subterráneo	m2	2400,00	460,81	1105944,00
39	Siembra de flora	m2	2300,00	4,67	10741,00
40	Construcción de senderos naturales	m2	630,00	80,00	50400,00
ACABADOS					
41	Porcelanato para locales comerciales	m2	765,00	8,53	6525,45
42	Cerámica para pisos y paredes en baños	m2	345,00	6,80	2346,00
43	Tratamiento de madera expuesta	m2	540,00	15,00	8100,00
44	Colocacion de piso EPDM	m2	12850,00	8,85	113722,50
45	Colocación de pasamanos de aluminio	m	8740,00	6,28	54887,20
46	Pintura interiores y exteriores	m2	4860,00	4,85	23571,00
<b>SUBTOTAL</b>					5239384,85
<b>IVA 12%</b>					628726,18
<b>TOTAL</b>					5868111,03

Tabla 4.7: Presupuesto Referencial. Fuente y Elaboración: Propia.

## Conclusiones

Al realizar este trabajo de titulación, se concluye que, la regeneración urbana es de suma importancia para resolver los problemas urbanos y lograr una mejora que perdure a través del tiempo, ya sea en distintos ámbitos económicos, sociales, físicos y ambientales. Es decir, que no solo incluyan aspectos urbanísticos y arquitectónicos, sino que se trabaje en cambiar la manera de vivir de las personas creando estrategias de actividades en espacios públicos.

Asimismo, la integración de espacios públicos dentro de la urbe es prioritario, ya que se utilizan como conectores internos en la misma, siendo lugares protagonistas para actividades físicas, ocio y recreación, para el cumplimiento de estos espacios es necesario la implementación de normativas de accesibilidad, sociales y culturales, ya que al ser un sitio público debe mantenerse accesible para todas las personas y de carácter gratuito.

También, se concluye que la combinación entre los espacios públicos y la arquitectura lúdica es un gran recurso para fomentar la cultura y el aprendizaje dentro de un diseño urbano-arquitectónico, esto mediante el uso de estrategias visuales como el contraste entre la cromática y elementos arquitectónicos dinámicos, orgánicos y atípicos. Creando un nuevo significado de un espacio intangible, simbólico lleno de saberes, donde diferentes ciudadanos expresan sus sentimientos y definen en él la esencia de la ciudadanía. Además, las márgenes del río son espacios públicos con gran potencial turístico, ya que recorren grandes extensiones a lo largo de zonas urbanas, es por eso que la implementación de atractivos turísticos en estos lugares crea un protagonismo en las ciudades, ayudando al desarrollo socioeconómico de las mismas.

Del análisis de casos análogos se concluye que cada espacio cumple en satisfacer necesidades ya sean sociales como constructivas. Es decir, que cada proyecto lleva atrás un estudio previo que hace que el resultado de cada uno de ellos sea distinto, independientemente en el contexto en el que estos se emplacen.

El cantón Paute al ser un valle natural y con poca intervención urbana dentro de la zona se concluye que es un espacio importante para el turismo ecuatoriano, además en su estado actual se evidencia la falta de estrategias enfocadas en su desarrollo. Con la metodología de Design Thinking se puede llegar a conocer las necesidades de una manera real, ya que esta integra a los usuarios de una manera directa al proyecto. Por ello el anteproyecto propuesto cumple con las necesidades de los habitantes el respetar las zonas verdes y generar áreas de recreación lúdica.

## Recomendaciones

Las márgenes del río Paute posee un significativo valor urbano, cultural y social para el Cantón, es por eso que se establecen las siguientes recomendaciones:

- Incentivar la combinación del espacio público con la arquitectura lúdica, ya que este genera áreas de aprendizaje enfocadas en actividades físicas y de recreación accesibles para personas de todas las edades.

- Se recomienda el uso de metodologías enfocadas en el análisis de problemas y necesidades, en el que se integre de manera primordial a los residentes urbanos y extranjeros para obtener un resultado real.

- Generar atractivos turísticos que ayuden al desarrollo económico del Cantón, y así también este lugar se mantenga en una constante actividad y evite problemas de mantenimiento y abandono.

- Desarrollar una normativa arquitectónica que fomente el uso, gestión y protección de las márgenes del río con el objetivo de darles un constante mantenimiento, y a su vez generar políticas de conservación al momento de construir en estas áreas.

- Buscar soluciones de diseño basados en la implementación de espacios de recreación lúdicos, es decir, tanto en estrategias formales, funcionales y estructurales que ayuden a contrastar el mismo.

## Referencias

- 100architects. (2021). Proyecto arquitectónico: Pegasus trail (sendero pegaso).
- Abad, J. (2006). Escenografías para el juego simbólico. *Revista Iberoamericana de Educación*, 71, 37-62.
- Acebedo, L. F., Rodriguez, F., y Ruales, J. R. (2006). Del espacio público al espacio lúdico. *Revista de Arquitectura El Cable*(5), 26-a.
- Alcedo, Y., y Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76.
- Arcos Ettlin, C. C. (2015). *Arquitectura+ juego:(los años pop 1956-1967)* (Tesis Doctoral no publicada). Arquitectura.
- AspectStudios. (2018). Plaza yagan, paisajes públicos.
- Auge, M. (2009). Los no lugares. espacios del anonimato. una antropología de la sobremodernidad. *Gedisa*.
- Benedict, M., y McMahon, E. (2002). Green infrastructure. *Planning Commissioners*(37), 36.
- Bortoluzzi, C. (2012). Madrid rio. west 8, burgos and garrido, porras la casta, rubio alvarez sala.
- Burgos, y Garrido. (2013). Parque del río manzanares, madrid. *Revista Digital*.
- Casado, P. (2015). Los gobiernos locales tienden a desarrollar estrategias.
- Castillo, E., Martínez, F., y Vázquez, E. (2015). El turismo en ecuador, nuevas tendencias en el turismo sostenible y contribución al crecimiento económico. *Revista Galega de Economía*, 24(69.88).
- Cesari, M. (1976). El espacio colectivo de la ciudad. construcción y disolución del sistema público en la arquitectura de la ciudad moderna.
- CGLU. (2015). Uclg - united cities and local governments.
- Chahrour, M. (2021). Chongqing: Der urbane spielplatz für jung und alt • polis magazin. *Polis Magazin*.

- 
- De la Rosa Erosa, E. (2012). *Introducción a la teoría de la arquitectura*. Red Tercer Milenio.
- Delgado Ruiz, M. (1999). Ciudad líquida, ciudad interrumpida. la urbs contra la polis. *Colección Estética Expandida, Editorial Universidad de Antioquia. Facultad de Ciencias Humanas y Económicas de la Universidad Nacional de Colombia–sede Medellín*.
- DesignThinking. (2017). ¿qué es? su historia, creador, fases. design thinking.
- DiariodeMadrid. (2021). Madrid río y el parque lineal manzanares por fin unidos.
- Díez Santo, D., y cols. (2011). La planificación estratégica en espacios turísticos de interior: Claves para el diseño y formulación de estrategias competitivas.
- Eljaiek, D. R. O. (2008). Los espacios urbanos recreativos como herramienta de productividad. *Revista Escuela de Administración de Negocios*(63), 107–126.
- EquipoFoxize. (2015). Design thinking: Definición, origen y fases. *Foxize*.
- Escribano, M. (2021). Inundar calles de color y fantasía: los arquitectos que están revolucionando las ciudades. *Revista Viajar*.
- Española, P. (2010). *Reunión informal de ministros de desarrollo urbano: declaración*. Toledo.
- Ezquiaga. (2019). Madrid río, proyectos urbanos.
- Gallardo-Frías, L. (2014). Siete puntos de análisis en el proceso proyectual el contexto urbano en el proyecto arquitectónico. *Bitácora Urbano Territorial*, 24(2), 4–10.
- Gamboa, P. (2003). El sentido urbano del espacio público. *Bitácora Urbano Territorial*, 7(1), 13–18.
- Gehl, J. (2014). *Ciudades para la gente* (Vol. 1). Infinito Buenos Aires.
- Gimenez, G. (1999). Territorio, cultura e identidades la región socio-cultural. , *V*(9), 25-57.
- Hernández, N. C. (2018). El río y su territorio. espacio de libertad: un concepto de gestión. *Terra. Nueva Etapa*, 34(56).
- Holmes, D. (2018). Yagan square - a welcoming active cultural and civic destination for perth. *World Landscape Architecture*.
- INAMHI. (2020). Datos meteorológicos e hidrológicos.
- INEC. (2010). Fascículo provincial azuay. resultados del censo 2010, ecuador , 8.
- Inskeep, E. (1991). Planificación turística nacional y regional. *OMT, Madrid*.
- Iraegui, E. (2015). Conceptos de rehabilitación urbana. el caso del per del casco viejo de bilbao. , 31.

- 
- Jacobs, J. (2020). *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Capitán Swing Libros.
- Korstanje, M. E. (2006). Identidad y cultura: un aporte para comprender la conquista de américa. *Iberia. Revista de la Antigüedad*, 9, 191–212.
- Loor, W. D. C., Cedeño, J. C. M., y Vélez, D. E. A. (2016). Arquitectura y urbanismo: elementos esenciales a considerar para el logro de un urbanismo sustentable. *Dominio de las Ciencias*, 2(4), 534–545.
- Lozano Vélez, C. A., y cols. (2020). La lúdica como estrategia para fortalecer la identidad cultural indígena, en los aprendices del sena regional vaupés.
- Lyons. (2014). agan square. australian public architecture and urban design specialists.
- Martínez, E. M., Moure, M. V., y García, D. M. (2014). Estrategias de revitalización para el modelo turístico de sol y playa: La manga del mar menor, murcia. En *Territoris del turisme: l'imaginari turístic i la construcció del paisatge contemporani: actes* (p. 437).
- MEA. (2005). Ecosystems and human well-being: Current state and trends.
- Molina, O. (2019). El diseño emocional y la neuro - arquitectura, gu'ia de diseño perceptual para espacios de aprendizaje.
- Monkobodzky, S. (2014). *Las prácticas lúdicas en un parque público* (Tesis Doctoral no publicada). Universidad Nacional de La Plata.
- Moscoso, M. (2016). El color en los espacios educativos.
- municipiodepaute. (2020a). Actualización del plan de desarrollo y ordenamiento territorial del cantón paute. , 446.
- municipiodepaute. (2020b). Su historia, paute turístico. municipio de paute.
- Navarro, D. (2015). Recursos turísticos y atractivos turísticos: conceptualización, clasificación y valoración. *Cuadernos de turismo*(35), 335–357.
- NTE. (2017). Accesibilidad de las personas al medio físico: Elementos urbanos.
- Orduna, F. J. (2000). Turismo, patrimonio natural y medio ambiente. *Revista de desarrollo rural y cooperativismo agrario*(4), 95–130.
- Otazu, M. A. (2008). Usos y significados del espacio público. *ACE: Arquitectura, Ciudad y Entorno*.
- Panosso Netto, A., y Lohmann, G. (2012). Teoría de turismo: Conceptos, modelos y sistemas.
- Prefecturadelazuay. (2015). Plan de desarrollo y ordenamiento territorial del azuay actualizado. , 310.
- Prestipino, D. (2021). Identity crisis: Yagan square mess typifies perth's concrete jungles.

- 
- Roberts, P. (2000). The evolution, definition and purpose of urban regeneration. *Urban regeneration: A handbook*, 1, 9–36.
- Rodríguez, J. M. F. (2014). La importancia y la apropiación de los espacios públicos en las ciudades. *PAAKAT: Revista de Tecnología y sociedad*(7).
- Salazar, J. (2015). Estudio de la accesibilidad del parque urbano madrid río en el tramo comprendido entre el puente de la princesa y el puente de toledo. *Revista Científica sobre Accesibilidad Universal*, 107-162.
- Sánchez, C. (2014). Módulo de la escuela como proyecto lúdico.
- Segarra, G., Roldán, C., y cols. (2021). Sistema verde urbano de loja como base estructurante de la ciudad. *estoa*, 14.
- Torres, J. (2017). La ludica, como nucleos espaciales en la arquitectura social.
- Universidaddeingenieria. (2020). 5 etapas del proceso de design thinking.
- Vázquez, A. (2022). Madrid río bordes.
- Vera, J., López, F., Manchena, M., y Anton, S. (1997). Análisis territorial del turismo.
- Williamson, E. (2019). Genuinely inclusive: Yagan square. *ArchitectureAU*.
- Writer. (2021). 100architects designs equestrian sports-inspired urban playground for all ages in chongqing city. *Desing*.



NORMATIVA A UTILIZAR				
ZONAS Y ESPACIOS	NORMATIVA Y ORDENANZA			RECOMENDACIONES
	NORMATIVA ARQUITECTÓNICA	NORMATIVA CONTRA INCENDIOS	NORMA DE ACCESIBILIDAD UNIVERSAL	
ÁREAS DE INTERACCIÓN FAMILIAR Y SOCIAL	N.A01 - N.A02 - N.A06 - NA08	N,C,I01-N,C,I02-N,C,I03-N,C,I04-N,C,I05-N,C,I06-N,C,I07-N,C,I08-N,C,I09-N,C,I10-N,C,I11-N,C,I12	NAC19-NAC31	Generar espacios a alturas diferentes para generar aspectos dinámicos dentro de la plaza como tal. De igual manera todos los elementos de la plaza dura deben estar correctamente señalados.
ESPACIOS NATURALES	N.A01 - N.A02 - N.A07	N,C,I01- N,C,I02-N,C,I06 - N,C,I12	N.AC01 - N.AC11 - N.AC04 - N.AC20 - N.AC19	Mantener áreas con vegetación ya sea alta, mediana o baja. Para proporcionar un ambiente de relajación.
ACCESIBILIDAD	N.A01 - N.A02 - N.A31 - N.A06 - N.A25	N.C.I01 - N.C.I03 - N.C.I04	N.AC01 - N.AC03 - N.AC10 - N.AC02 - N.AC27 - N.AC23	Para tener una mayor accesibilidad al proyecto urbano arquitectónico, deben implementarse camineras, rampas y ciclovías.
SEGURIDAD	N.A06 - N.A18 - N.A24 -	N,C,I01- N,C,I02-N,C,I06 - N,C,I12	N.AC01 - N.AC11 - N.AC04 - N.AC20 - N.AC19	Proporcionar correcto alumbrado público en todas las áreas, además agregar botones de pánico por seguridad.
ÁREAS PARA COMERCIO	N,A01 - N,A18 - N,A03 - N,A25 - N,A31 - N,A26 - N,A02 - N,A27	N,C,I08 - N,C,I09 - N,C,I11 - N,C,I10 - N,C,I03 - N,C,I06 - N,C,I12 - N,C,I04	N,AC12 - N,AC02 - N,AC05 - N,AC06 - N,AC07 - N,AC22 - N,AC25 - N,AC29 - N,AC30 - N,AC25 - N,AC23 - N,AC05 - N,AC01 - N,AC09	Contar con las medidas necesarias para permitir una fácil circulación tanto del personal como los clientes, contar con espacios de aseo personal y facilitar la inclusión de personas con discapacidad.
ATRATIVOS TURÍSTICOS	N.A01 - N.A02 - N.A06 - NA08	N,C,I01-N,C,I02-N,C,I03-N,C,I04-N,C,I05-N,C,I06-N,C,I07-N,C,I08-N,C,I09-N,C,I10-N,C,I11-N,C,I12	NAC19-NAC31	Es importante utilizar materiales adecuados que sean resistentes al intemperie, y además generar espacios adecuados para soportar el alto flujo de las personas.
ESTACIONAMIENTOS	N,A13-N,A16-N,A21	N,C,I01-N,C,I02-N,C,I03-N,C,I04-N,C,I05-N,C,I06-N,C,I07-N,C,I08-N,C,I09-N,C,I10-N,C,I11-N,C,I12	N,AC07-N,AC29-N,AC30	La entrada principal será accesible. En caso de que para conseguirlo sea necesaria la construcción o instalación de una rampa, es conveniente que existan escalones como medio alternativo de subida. Comprobar la accesibilidad de los pasamanos. Se deberá evaluar la accesibilidad de las puertas de entrada en cuanto a sus dimensiones, colores, materiales y tiradores.

**NORMATIVA ARQUITECTÓNICA**

N,A01	Ventilación natural de espacuos habitables debe ser igual o mayor al 15% del área del piso local	NORMA 1
N,A02	En los espacios no habitables no se considera indispensable ventilación natural, se obliga el empleo de iluminación y ventilación artificial	
N,A03	Espacio mínimo entre la proyección de piezas sanitarias consecutivas = 10cm / entre piezas sanitarias y pared lateral = 15cm / entre piezas sanitarias y pared frontal = 65cm	
N,A04	La ducha debe tener un área mínima de 0,64 m2, con un lado mínimo de 80 cm	
N,A05	Escaleras de seguridad deben contar con una antecámara, cuya abertura hacia el interior de la antecámara, y deberá estar a 5m de otra abertura de acceso en general (área mínima de antecámara =1,80 m1)	
N,A06	Los pasamanos o barandas de apoyo deberán ser colocados a 85 cm del piso	
N,A07	La altura los ojos del espectador y el piso es de 1,10 m (sentado), y 1,50 m (de pie)	
N,A08	Lotes con un retiro a partir de los 5 m, puede construirse un un voladizo o balcon mayor a 1,50 m	
N,A09	Toda edificación mayor a 4 pisos de altura, deberá plantear un vestíbulo de acceso con un mínimo de 6 m2	
N,A10	Las porterías o guardianías, tendran acceso a un baño con un área mínima de 1,20 m2	
N,A11	Debe existir un puesto de estacionamiento por cada unidad de vivienda	
N,A12	En un local comercial por los primeros 400 m2 de superficie se empleara como mínimo (1 inodoro, 1 urinario, 1 lavamanos HOMBRES) y (1 inodoro, 1 inodoroMUJERES)	
N,A13	Un puesto de estacionamiento por cada 40 m2 de un local comercial que tenga mas de 200 m2 de superficie	
N,A14	Los estacionamientos tendrán anchos mínimos dependiendo de: abieto para los dos lados = 2,30, m Con pared a un lado = 2,55, m Con pared a ambos lados = 2,80 m	
N,A15	Deberán existir topes de 15 cm de alto a una distancia de 1,20 m de muros de antepecho o en genral dentro de los estacionamientos	
N,A16	Puede ecitir ventilación natural o artificial dentro de un estacionamiento, en caso de ser natural los banos deberán pertenecer al 10% del área total del piso	
N,A17	Los locales destinados a teatros, cinemas, o similares, que sean de tercera categoría, deben construirse desde planta baja como obligación	
N,A18	Todas las escaleras de uso público deben llebar barandas de apoyo	
N,A19	La distancia entre butacas mpinima entre respaldos será de 85 cm	
N,A20	La distancia mínima entre la ultima butaca cercana al escenario y el escenario será de 7m	
N,A21	Una plaza de estacionamiento por cada 15 ascientos de usos de espacios para espectáculos	
N,A22	Un hotel tendrá como mínimo 30 habitaciones	
N,A23	1 plaza de estacionamiento como mínimo, cada 100 unidades de parqueo	
N,A24	En cada habitación accesible se debe disponer de al menos un espacio de maniobra para posibilitar el giro y cambio de dirección conforme al tipo de actividad o requerimiento, así se debe poder inscribir un círculo con un diámetro de 1 500 mm para el giro de una silla de ruedas, que debe estar libre de obstáculos hasta una altura de 670 mm incluyendo al mobiliario del dormitorio y barrido de las puertas.	NORMA 2
N,A25	Los Inodoros se recomienda instalarlos a una altura máxima de 50 cm, liberando al menos un acceso lateral de 80 cm de distancia, los lavamanos se deben ubicar a una altura de 80 cm, las duchas es recomendable incluir duchas al mismo nivel del piso del baño, con un área mínima de 90 x 120 cm, asiento abatible, y una pendiente de 2%.	
N,A26	Se debe tener cuidado al distribuir los espacios de trabajo, promoviendo un movimiento fluido entre la cocina, el lavaplatos, y el refrigerador. Se recomienda liberar el espacio bajo la mesa de trabajo, ubicada a 80 cm de altura, para permitir el acercamiento de un usuario en silla de ruedas, si es el caso.	
N,A27	En mesas cuadradas cada comensal necesita unos 65 cm pero en mesas redondas puede ser un poco menos, también las sillas son el segundo elemento fundamental del comedor y se necesitará añadir unos 10 cm por comensal.	
N,A28	Mientras cumplan las dimensiones mínimas anteriormente señaladas, las salas de estar son espacios flexibles que nos entregan una mayor libertad de diseño a favor de la calidad de vida. Las texturas y los colores, sumados a las condiciones térmicas, acústicas y de iluminación, pueden marcar una diferencia en la manera en que las personas habitan y perciben los espacios donde pasan la mayor parte del tiempo, ayudándolos incluso a sanar a través de estímulos sensoriales.	
N,A29	Los Inodoros se recomienda instalarlos a una altura máxima de 50 cm, liberando al menos un acceso lateral de 80 cm de distancia, los lavamanos se deben ubicar a una altura de 80 cm, las duchas es recomendable incluir duchas al mismo nivel del piso del baño, con un área mínima de 90 x 120 cm, asiento abatible, y una pendiente de 2%.	
N,A30	El área de lavado y secado de ropa es uno de los servicios de equipamiento y por eso, toda edificación debe disponer de espacios destinados a estas actividades, que pueden juntarse en un solo lugar cubierto o descubierto, cuya superficie útil, según la normativa, no debe ser menor a 3 metros cuadrados.	
N,A31	Las oficinas y los estudios deberían tener una altura de 2,5 metros como mínimo, además se tendría que disponer de 2 metros cuadrados de superficie libre y de 10 metros cúbicos no ocupados.	
N,A32	Todos los hoteles dispondrán de vestíbulo con las instalaciones adecuadas a su capacidad de alojamiento para la prestación del servicio de recepción y conserjería, la superficie de los vestíbulos estará en relación con la capacidad receptiva de los hoteles, debiendo ser suficiente en todo caso para que no se produzcan aglomeraciones que dificulten el acceso a las distintas dependencias e instalaciones.	

NORMATIVA DE ACCESIBILIDAD		
N,AC01	Ancho mínimo de pasillo para el público en edificios de altura será de 1,20 m, y en viviendas unifamiliares será de 0,90 m. La altura mínima de pasillos será de 2,20 m	NORMA 1
N,AC02	Ancho mínimo de escaleras en viviendas será de 0,90 m, mientras que en edificaciones de gran flujo el ancho mínimo sera de 1,20 (huella mínima de 28 cm y contrahuella mínima de 18 cm) Gradadas de emergencia tendrán una huella mínima de 30cm con una contrahuella de 17cm	
N,AC03	La puerta de acceso a la antecámara de escaleras de emergencia será de 1,20 m	
N,AC04	Las rampas mínimas para peatones tendra una sección mínima de 1,20 m con una pendiente máxima del 10%	
N,AC05	Ancho mínimo para salidas de emergencia igual a 1,20 m (se considera como relación 1,20 m de longitud de abertura cada 200 personas)	
N,AC06	Ancho de puertas de emergencia para locales habitables pequeños sera de 0,90 m	
N,AC07	Acceso a locales de uso publico tendra una sección mínima de 1,80 m	
N,AC08	En edificaciones de vivienda deberá existir asensores que permitan el traslado de 25 personas como máximo	
N,AC09	Los pasillos hacia los que se abre las puertas del ascensor deberá tener como mínimo una sección de 1,50 m, incrementandose 10 cm a la sección cada 2 pasajeros de incremento	
N,AC10	Puertas de acceso a vivienda o departamento debe tener 85 cm como mínimo de sección, acceso a dormitorios, salas y comedores 80 cm, acceso, acceso a cocinas o áreas de servicio 85 cm, y acceso a baños 70 cm (la altura mpinima de puertas será de 2m)	
N,AC11	Rampas para vehículos debera tener una pendiente máxima de 15%, con un ancho mínimo de e m en recta y 3,50 para el radio de curvatura	
N,AC12	En oficinas y locales de enceñanza se usa una puerta con un ancho de 0,90 m para puertas con 1 sola hoja, y de 1,20 para puertas de 2 hojas	
N,AC13	Los centros de reunión de tercera categoróa tendran un aforo de 150 a 500 personas que comuniquen a circulaciones de 5m de sección	
N,AC14	Escaleras de acceso independiente a espacios de teatros de tercera categoría deberán tener una sección minima de 1,50	
N,AC15	El acceso de vehículos ajenos a la visita o uso de las instalaciones del edificio, deberán tener otro acceso exclusivo	
N,AC16	Sección de circulación entre butacas de teatro será como mpinimo de 40 cm	
N,AC17	El ancho mínimo de pasillos longitudinales con butacas a ambos lados será de 1,20 m, y con butacas a un solo lado de 0,90 m	
N,AC18	El escenario tendrá una salida independiente al del público general	
N,AC19	La circulacion integrada en áreas de uso publico y parques con jardines será de 1,80 m	
N,AC20	Deberá existir un mínimo de 85 cm de distancia entre bolardos o elementos similares para el acceso directo de una silla de ruedas	
N,AC21	Las áreas de aproximación a la cama en sus dos costados deben mantener una franja con un ancho mínimo libre de 900 mm para circulación y al pie de la cama debe mantenerse una franja de 1 100 mm de ancho libre para circulación.	
N,AC22	Sus dimensiones y vanos deben permitir el acceso y movimiento de una silla de ruedas, se recomienda un diámetro mínimo de 150 cm, al menos, hasta los 70 cm de altura y una puerta de corredera o abatible que abra hacia afuera	
N,AC23	Es recomendable que dejar un espacio mínimo de unos 60 cm entre el fregadero y la placa vitrocerámica, por temas de higiene y sobre todo de seguridad.	
N,AC24	Entre la mesa de comedor y el mueble o pared más próximos se debe respetar una distancia de, al menos, 90 cm, aunque lo ideal es que haya 120 cm para que la circulación en torno a la mesa sea más fluida cuando hay gente sentada.	
N,AC25	Lo recomendable en todos los diseños es dejar un espacio de mínimo 1 m para circulación, puede ser menos o mas dependiendo del espacio, esta opción dependiendo del tipo de mobiliario y distribución abarcaría aproximadamente entre 10 y 15 m2.	
N,AC26	Generalmente esta habitación se sitúa junto a la cocina y es un área olvidada porque aunque es una parte comunal no es un área para visitas, la medida estándar para circulación esta entre los 70 a 90 cm.	
N,AC27	El espacio transitable debe estar entre los 65 y los 68 cm para trabajos con ordenador, en cuanto al tablero de la mesa, las dimensiones ideales se sitúan alrededor de los 160cm x 180 cm, también es importante calcular el espacio libre para las piernas que no debería ser inferior a los 70 cm de altura y anchura.	
N,AC28	Todo conducto considerado como un medrio de ingreso, estará provista de iluminación de emergencia, señalización y puertas corta fuegos (NFPA 80), con un RF-60 mínimo y estará en función de la altura del edificio y el periodo de evacuación.	
N,AC29	Las puertas que están ubicadas en las vías de evacuación, se deben abrir en el sentido de la salidad al exterior. Las cerraduras no requerirán de uso de llaves desde el interior para poder salir, para lo cual se instalarán barras de antipánico, si son puertas automáticas deben tener posibilidad de apertura manual o desactivación mecánica.	
N,AC30	Esta prohibida la implementación de cualquier dispositivo de cierre que impida el ingreso o egreso de personas.	
N,AC31	Toda edificación dispondrá de al menos una fachada accesible al ingreso de los vehículos de emergencia, a una distancia máxima de 8 metros libres de obstáculos con respecto a la edificación.	

NORMATIVA CONTRA INCENDIOS		
N,C,I01	Gradadas de emergencia tendrán una huella mínima de 30cm con una contrahuella de 17cm	NORMA 1
N,C,I02	Deberá existir una salida de emergencia en cada nivel, en superficies mayores a 1,000 m2, y edificios de uso público con una capacidad mayor a 50 personas	
N,C,I03	Todos los materiales empleados en rutas de evacuación deberán tener una resistencia que varía entre 1 a 2 horas contra el fuego	
N,C,I04	Se deberá incorporar rosiadores en aquellos espacios necesarios como sistemas contra incendio	
N,C,I05	Las puertas de emergencia, tendrán hojas abatibles hacia el exterior sin obstruir circulación	
N,C,I06	Las áreas de circulación comunal, pasillos y gradadas deben construirse con materiales retardantes al fuego o tratados con procesos ignifugos con un RF-120 mínimo, en cualquier estructura, paredes, techos, pisos y recubrimientos.	NORMA 2
N,C,I07	La distancia máxima a recorrer desde el conducto de gradadas hasta la puerta de salida al exterior, en planta de acceso a la edificación será de 25 m, para facilitar la libre evacuación de personas en caso de incidentes,	
N,C,I08	La iluminación de emergencia es aquella que debe permitir, en caso de corte de energía eléctrica, la evacuación segura y fácil del público hacia el exterior. Solamente podrá ser alimentado por fuentes propias de energía, sean o no exclusivas para dicho alumbrado, pero no por fuentes de suministro exterior, cuando la fuente propia de energía esté constituida por baterías de acumuladores o por aparatos autónomos automáticos se podrá utilizar un suministro exterior para proceder a su carga.	
N,C,I09	Si el edificio tiene más de 4 plantas de construcción, debe construirse de materiales resistentes al fuego para que preste la mayor seguridad a los usuarios y de esta forma asegure su funcionamiento durante todo el periodo de evacuación, las escaleras de madera, de caracol, ascensores y escaleras a mano, no se considerarán vías de evacua	
N,C,I10	Todo recorrido de un medio de evacuación desde cualquier habitación hacia el exterior, no debe atravesar otra habitación o departamento que no esté bajo el control inmediato del ocupante de la primera habitación, ni a través de otro espacio que pueda estar cerrado.	
N,C,I11	La estructura del edificio debe tener una resistencia necesaria contra un incendio, de esta forma limitando la propagación del mismo y reduciendo al mínimo el riesgo del personal y estructural.	
N,C,I12	Todo medio de egreso por recorrer debe ser claramente visible e identificado de tal manera de tal manera que todos los ocupantes puedan ver de manera fisica y mental el escape, y dirigirse rapidamente hacia la salida.	



ZONA: COMERCIO		ESPACIOS				ÁREA (m2)				MOBILIARIO				SUJETO			INSTALACIONES					ESPACIO ARQUITECTÓNICO		ILUMINACIÓN																	
SUBZONA	CANT	ESPACIOS	CANT.	SUBESPACIO	CANT.	m2 (unid.)	m2	CIRCULACIÓN (m2)	TOTAL 1	TOTAL 2	TIPO	CANT.	FIJO	MÓVIL	CA	CO	EV	A	E	S	G	CI	CM	LADOMÍNIMO (m)	ALTURA P-CR (m)	N	A														
ZONAS DE RESTAURANTE Y CAFETERÍA	6	Recibidor	2	Sala de espera	1	12,00	12,00	20%	24,00	500,50	Sofá	2		X	8	1	1	X				X	X	2,00	3,00	X	X														
				Mesa de café	1		X																																		
				Soillon	2		X																																		
						Circulación h	1				4,80		Baranda de apoyo		X									X		1,20	3,00	X	X												
				Atención	1	Caja	1	10,00	10,00		18%	21,90	Escritorio	1		X	0	4	2	X				X	X	2,00	3,00		X												
						Oficina	1	9,00	9,00																																
						1/2 Baño	1	2,90	2,90												X									X		1,20	3,00		X						
						Circulación h	1								3,94					Inodoro	1	X								X		1,20	3,00	X	X						
																				Baranda de apoyo		X								X		1,20	3,00	X	X						
				Cocina	1	Cocina	1	28,00	28,00		22%	48,00	Encimera	1	X		0	6	2	X	X			X	X	2,00	3,00		X												
													Rrefrigerador	1		X																									
													Fregadero	1	X																										
													Cajonería baja	7	X																										
													Cajonería alta	7	X																										
														Mesón de trabajo	2	X																									
														Lavavajilla	2		X																								
														Estantes	2		X							X		1,20	3,00		X												
														Estantes	2		X							X		1,20	3,00		X												
														Baranda de apoyo		X								X		1,50	3,00		X												
				Área de comedor cerrada	1	Comedor	1	70,00	70,00		19%	70,00	Sillas	24		X	10	4	20	X				X	X	2,70	3,00	X	X												
						Circulación h	1									Mesas				6		X							X		3,00										
				Área de comedor abierta	1	Comedor	1	50,00	50,00		19%	50,00	Baranda de apoyo		X		10	3	20	X				X	X	2,70	CA	X	X												
						Circulación h	1									Sillas				20		X							X		2,70										
				Área de cafetería cerrada	1	Comedor	1	50,00	50,00		19%	110,00	Mesas	5		X	10	6	20	X				X	X	2,70	3,00	X	X												
		Salas sociales	2			30,00	60,00							Sofá	6					X							X	X	2,70	3,00	X	X									
		Circulación h	1							20,90				Mesa de café	4					X							X	X	2,70	3,00	X	X									
														Sillon	4					X							X		1,20	3,00	X	X									
		Área de cafetería abierta	1	Comedor	1	70,00	70,00	19%	150,00	Baranda de apoyo		X		10	6	20	X				X	X	2,70	CA	X	X															
				Salas sociales	2	40,00	80,00										Sillas	24		X							X		2,70		X	X									
				Circulación h	1							28,50					Mesas	6		X							X		2,70												
																	Sofá	8		X							X	X	2,70			X	X								
		Baterías sanitarias	1	Aseo	2	1,10	2,20	18%	16,60	Baranda de apoyo		X		2	5	8	X	X			X	X	1,20	3,00		X															
				Necesidades	8	1,80	14,40										Inodoro	6	X							X	X	1,20	3,00		X										
				Circulación h	1							2,99					Urinario	2	X							X		1,20	3,00		X										
		Bodega	2	Almacenaje	1	5,00	5,00	18%	10,00	Baranda de apoyo		X		0	4	1	X				X	X	1,20	3,00		X															
				Circulación h	1						1,80														X		1,20	3,00		X											
ZONAS DE VENTA DE ARTESANÍAS	13	Recibidor	1	Sala de espera	1	12,00	12,00	20%	12,00	Sofá	2		X	8	2	1	X				X	X	2,70	3,50	X	X															
				Circulación h	1																						X		1,20	3,50	X	X									
				Atención	1	Caja	1	10,00	10,00	18%	21,90	Escritorio	1		X	0	5	3	X				X	X	2,00	3,50		X													
						Oficina	1	9,00	9,00																				X		2,00	3,50		X							
						1/2 Baño	1	2,90	2,90											X									X		2,00	3,50		X							
						Circulación h	1							3,94					Inodoro	1	X								X		1,20	3,50	X	X							
																			Baranda de apoyo		X								X		1,20	3,50	X	X							
				Espacios de exhibicion cerrada	1	Exhibidor	2	120,00	240,00	20%	240,00	Exhibidor	4		X	5	5	20	X				X	X	2,70	3,50	X	X													
						Circulación h	1						48,00		Baranda de apoyo					X							X		1,20	3,50	X	X									
				Espacios de exhibicion abierta	1	Exhibidor	2	120,00	240,00	20%	240,00	Exhibidor	4		X	5	5	20	X				X	X	2,70	3,50		X													
						Circulación h	1						48,00		Baranda de apoyo					X							X		1,20	3,50		X									
				Bodega tipo 1	1	Almacenaje	1	8,00	8,00	20%	8,00	Estantes	3		X	0	4	1	X				X	X	1,20	3,00	X	X													
						Circulación h	1						1,60		Baranda de apoyo					X							X		1,20	3,00	X	X									
				Bodega tipo 2	1	Almacenaje	1	8,00	8,00	20%	8,00	Estantes	3		X	0	4	1	X				X	X	1,20	3,00		X													
		Circulación h	1							1,60			Baranda de apoyo		X										X		1,20	3,00		X											
<b>TOTAL</b>										<b>1.030,40</b>																															

ZONA: RECREACIÓN		ESPACIOS				ÁREA (m2)					MOBILIARIO				SUJETO			INSTALACIONES						ESPACIO ARQUITECTÓNICO		ILUMINACIÓN											
SUBZONA	CANT	ESPACIOS	CANT.	SUBESPACIO	CANT.	m2 (unid.)	m2	CIRCULACIÓN (m2)	TOTAL 1	TOTAL 2	TIPO	CANT.	FIJO	MÓVIL	CA.	CO.	EV.	A,	E,	S,	G,	CI,	CM	LADOMÍNIMO (m)	ALTURA P-CR (m)	N,	A,										
ZONA DE MIRADOR	1	Salas de estancia	2	Salas de descanso	1	25,00	25,00	20%	50,00	400,00	Sofá	4		x	40	20	400		x				x	2,70	3,00	x	x										
				Circulaación	1			10,00			Mesa de café	2		x				Baranda de apoyo		x																	
		Pasillo de visualización	1	Espacio multiuso	2	175,00	350,00	20%	350,00		Mesón multi uso	2	x				40	20	400		x						2,00	3,00	x	x							
				Circulación h	1			70,00			Baranda de apoyo		x																								
ZONA DE SENDEROS	1	Recreativos	1		1	81,00	81,00	22%	81,00	481,00	Bancas	5	x		30	15	300											x	x								
				Circulación h	1			17,82			Baranda de apoyo		x																								
		Relajación	1	Descanso	1	400,00	400,00	22%	400,00		Bancas	5	x				20	10	250		x																
				Circulación h	1			88,00			Jardinera	5	x																								
ZONA DE JARDINERAS	1	Ornamentales	1		1	25,00	25,00	22%	25,00	61,00	Bancas	5	x		4	1	1											x	x								
				Circulación h	1			5,50			Jardinera	5	x																								
		Colgantes	1		1	36,00	36,00	22%	36,00		Baranda de apoyo		x				4	1	1																		
				Circulación h	1			7,92			Bancas	5	x																								
ZONA DE SERVICIO	1	Baterías sanitarias	1	Aseo	6	1,10	6,60	18%	39,00	54,00	Lavamanos	6	x		10	8	50																				
				Necesidades	18	1,80	32,40				Inodoro	12	x																								
				Circulación h	1							Urinario	6	x																							
		Cuarto de servicio	1	Bodega	1	10,00	10,00	18%	15,00		Baranda de apoyo		x				0	4	1																		
				Almacenaje	1	5,00	5,00				Estantes	4		x																							
				Circulación h	1							Estantes	4		x																						
<b>TOTAL</b>										<b>596,00</b>																											

ZONA: SEGURIDAD		ESPACIOS				ÁREA (m2)					MOBILIARIO				SUJETO			INSTALACIONES						ESPACIO ARQUITECTÓNICO		ILUMINACIÓN															
SUBZONA	CANT	ESPACIOS	CANT.	SUBESPACIO	CANT.	m2 (unid.)	m2	CIRCULACIÓN (m2)	TOTAL 1	TOTAL 2	TIPO	CANT.	FIJO	MÓVIL	CA.	CO.	EV.	A,	E,	S,	G,	CI,	CM	LADOMÍNIMO (m)	ALTURA P-CR (m)	N,	A,														
ZONA DE VIGILANCIA	2	Guardianía	1	Oficina	1	7,00	7,00	18%	9,00	171,00	Escritorio	1		x	0	1	1																								
				Silla de oficina	1		x																																		
				Archivero	1		x																																		
				1/2 Baño	1	2,00	2,00				Lavamano	1	x																												
		Circulación h	1			1,62	Inodoro	1	x																																
	Cuarto de control	1	Área de equipos	1	10,00	10,00	15%	12,50	Baranda de apoyo			x					0	6	1																						
					2,50	2,50			Mesa de trabajo		2		x																												
					Circulación h	1						1,88	Silla de oficina	2		x																									
					Almacenaje	1			8,00		8,00	18%	8,00	Estantes	8					x																					
					Circulación h	1						1,44	Lavamano	1	x																										
Bodega	1	Almacenaje	1	8,00	8,00	18%	8,00	Inodoro	1	x																															
				Circulación h	1			1,44	Baranda de apoyo		x																														
ZONA SEGURA	2	Boton de pánico	1	Boton	4	7,00	28,00	18%	28,00	28,00	Boton	4			1	2	3																								
				Circulacion h	1			5,04			Baranda de apoyo		x																												
		Puntos de encuentro	1	Bancas	2	81,00	162,00	20%	162,00								20	10	40																						
				Circulacion h	1			32,40			Baranda de apoyo		x																												
<b>TOTAL</b>										<b>361,00</b>																															

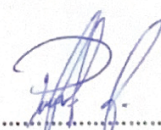


## AUTORIZACION DE PUBLICACION EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Nosotros, **Garnica Garnica Edgar Patricio** y **Huiracocha Reino Pablo Santiago** portadores de las cédulas de ciudadanía N. ° 0105206700 y 0106423999. En calidad de autores y titulares de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“Regeneración urbana de las márgenes del río Paute, mediante un circuito turístico de arquitectura lúdica”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconocemos a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos, Así mismo; autorizamos a la Universidad para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, **14 de octubre de 2022**

F:   
Garnica Garnica Edgar Patricio  
0105206700

F:   
Huiracocha Reino Pablo Santiago  
0106423999