




ÍNDICE

| | |
|----------------|----|
| CONCEPTOS - | 3 |
| DIAGRAMAS - | 9 |
| PROGRAMA - | 23 |
| PLANTAS - | 31 |
| CERRAMIENTOS - | 53 |
| VISTAS - | 63 |



CONCEPTOS

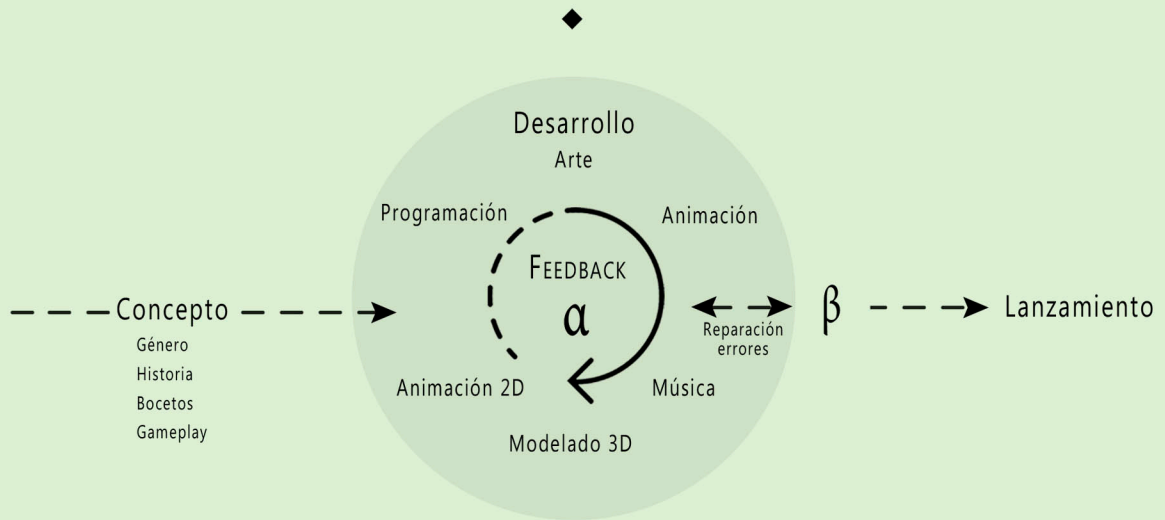


EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS DA LUGAR A UNA SERIE DE NUEVOS EVENTOS Y ACTIVIDADES,
EL OBJETIVO DE ESTE PROYECTO ES UNIFICARLOS EN UN MISMO LUGAR ESPECIALIZADO, APROVECHANDO LAS
NUEVAS POSIBILIDADES QUE OFRECEN.

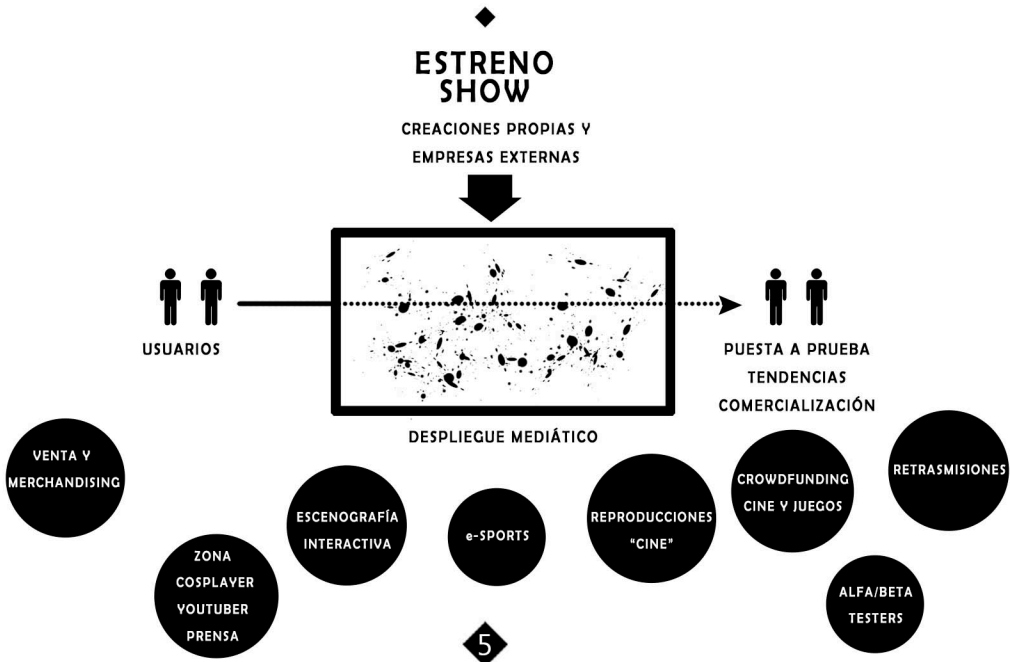
SE BUSCA POTENCIAR EL CARACTER SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS Y
DAR A CONOCER NUEVOS JUEGOS EN DESARROLLO.



CICLO DE VIDA DE UN VIDEOJUEGO



BUSQUEDA DE LA EXPERIENCIA VIRTUAL COMPARTIDA

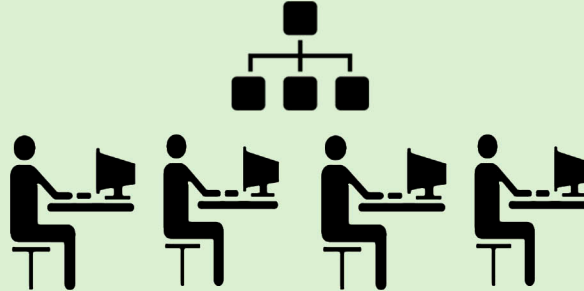


LAN PARTY



UNA LAN PARTY ES UN EVENTO QUE REÚNE A UN GRUPO DE PERSONAS CON SUS ORDENADORES PARA JUGAR, COMPARTIR E INTERCAMBIAR INFORMACIÓN, ADEMÁS DE SU CARACTER COMO REUNIÓN SOCIAL.

EL NOMBRE PROVIENE DE LA FORMA COMO SE INTERCONECTAN LOS ORDENADORES MEDIANTE UNA RED DE ÁREA LOCAL (LAN), LO QUE PERMITE INTERCAMBIAR DATOS A ALTAS VELOCIDADES.



ESPORTS




ESPORTS ES EL NOMBRE USADO PARA DESIGNAR LAS COMPETICIONES DE VIDEOJUEGOS, LAS CUALES SE HAN CONVERTIDO EN DEPORTES ESTRATÉGICOS DE GRAN POPULARIDAD.

LOS JUGADORES PROFESIONALES COMPITEN ENTRE ELLOS EN VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL, LUCHA, FIRST-PERSON SHOOTER Y MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA.

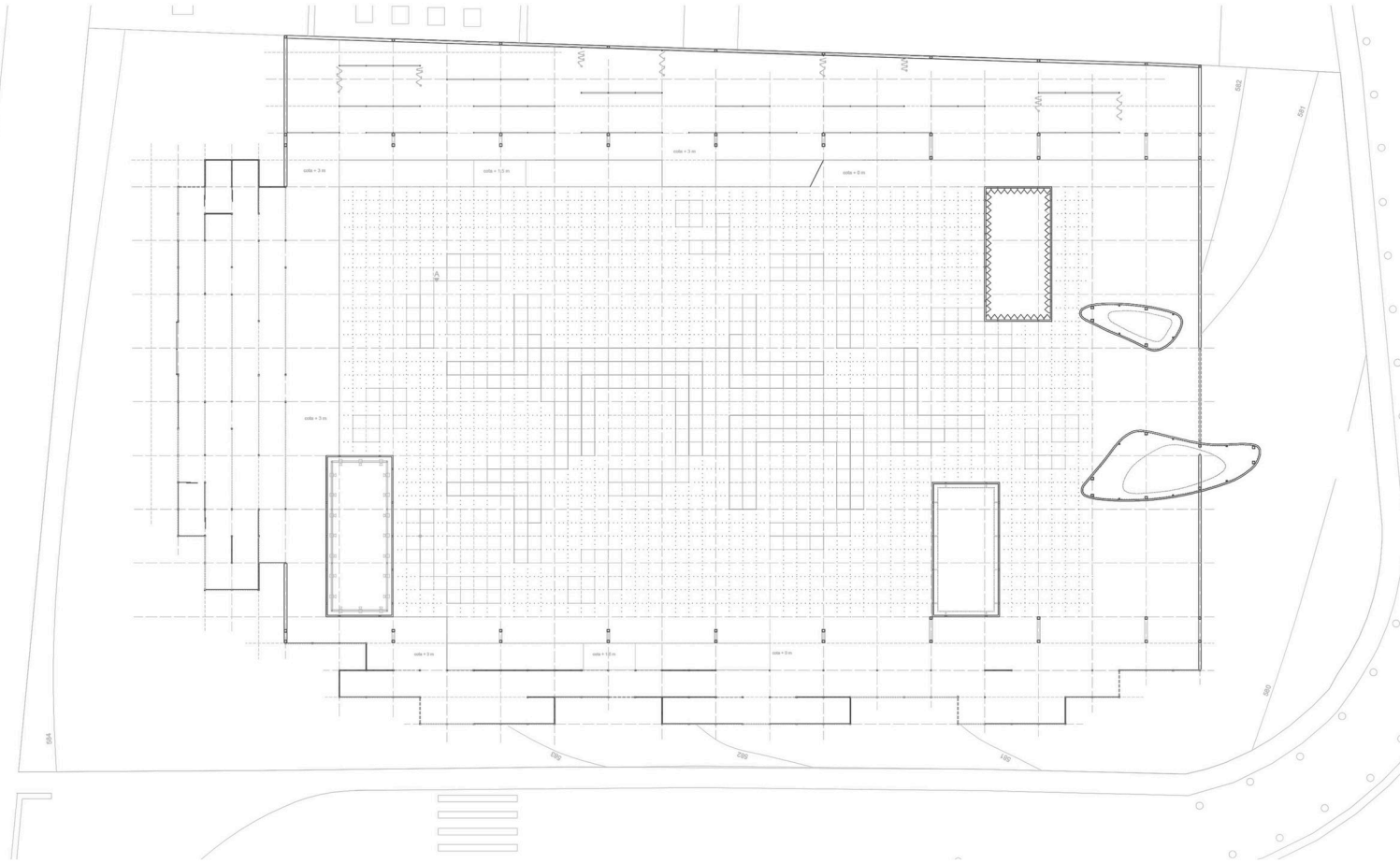
TORNEOS MUNDIALES SON REALIZADOS ANUALMENTE Y SE RETRANSMITEN EN ESTADIOS, AL FINALIZAR RECOMPENSAN A SUS INTEGRANTES CON PREMIOS Y GRANDES CANTIDADES DE DINERO.



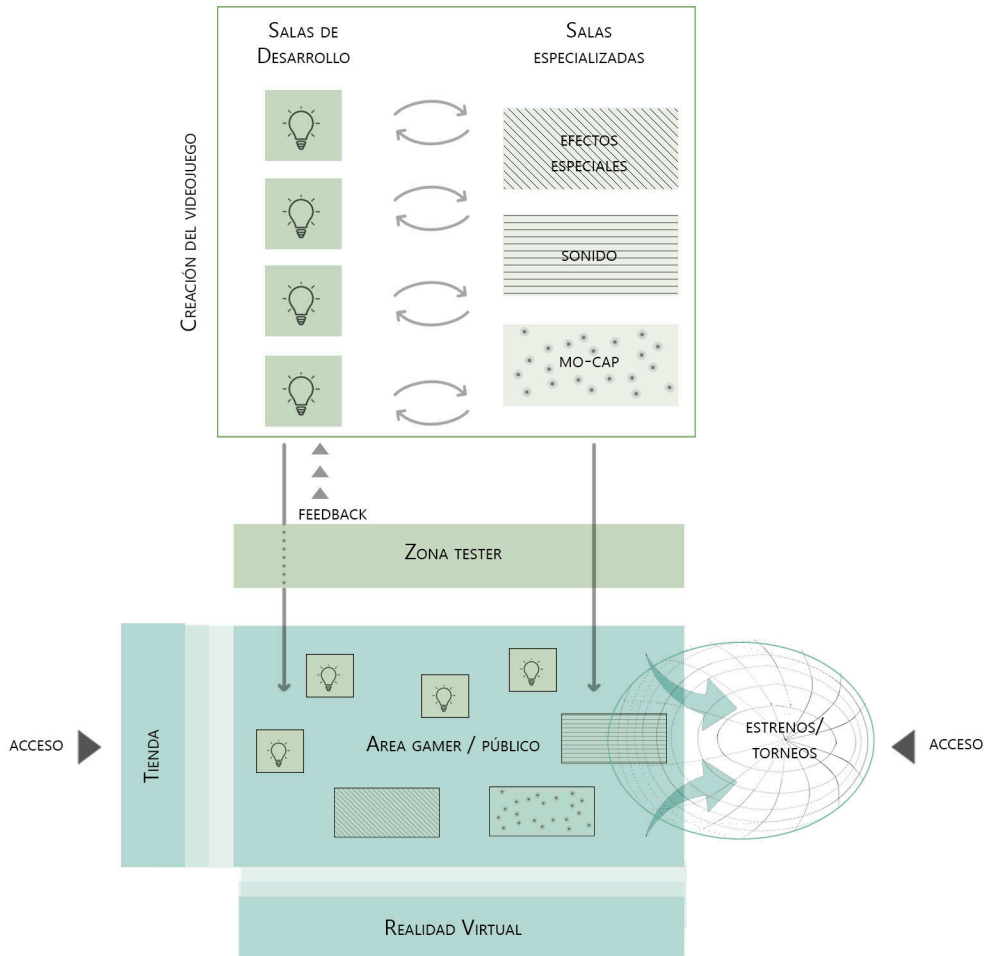


DIAGRAMAS

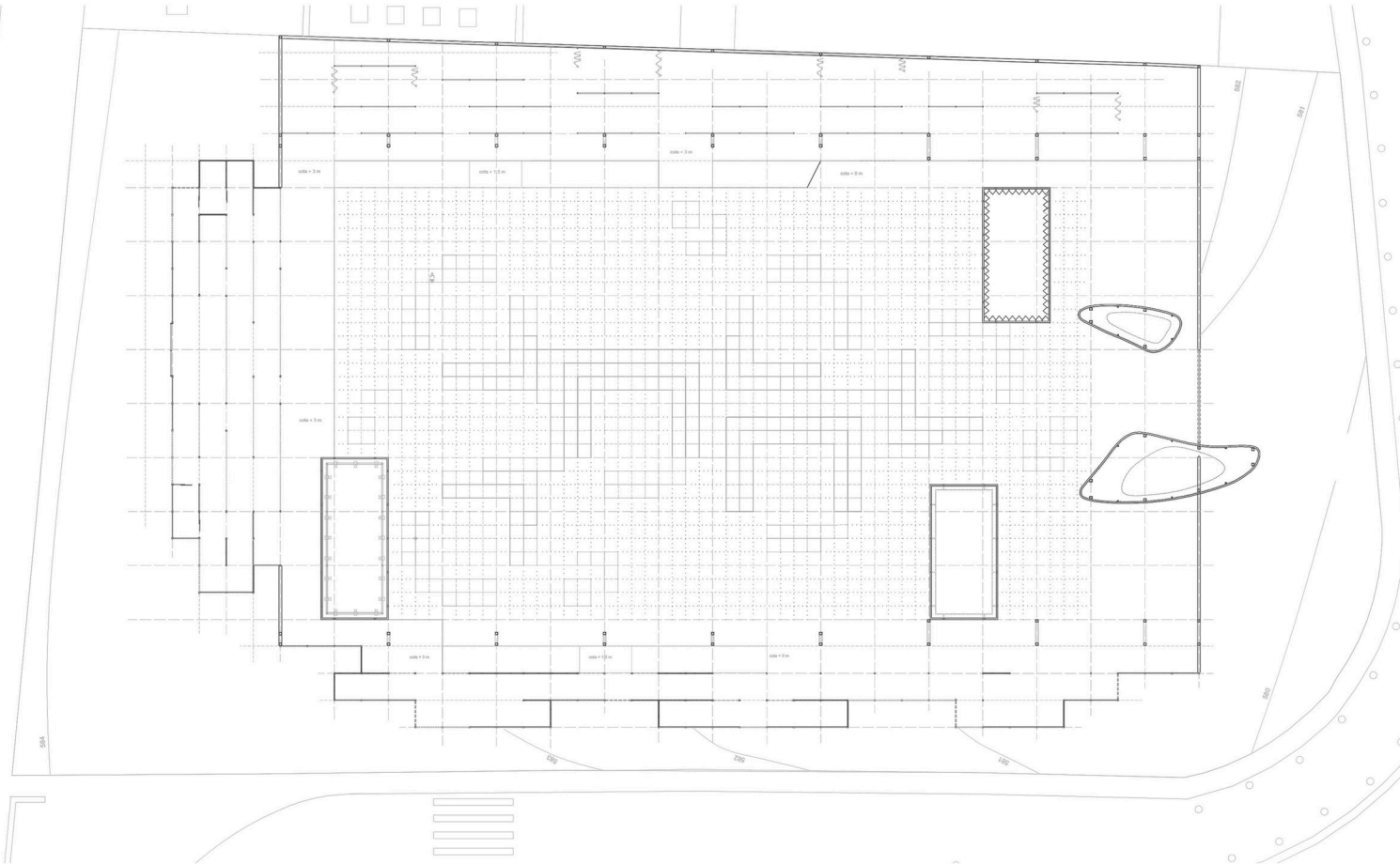
◆ DISTRIBUCIÓN GENERAL DE PROGRAMA EN PLANTA BAJA



◆ DIAGRAMA DE PROGRAMA



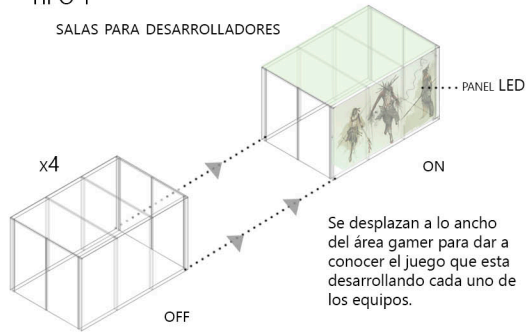
◆ FUNCIONAMIENTO DE LAS SALAS PARA DESARROLLADORES



◆ TIPOLOGÍAS DE CAJAS
ELEMENTOS DISPERSOS EN EL ÁREA GAMER CON DISTINTAS FUNCIONES

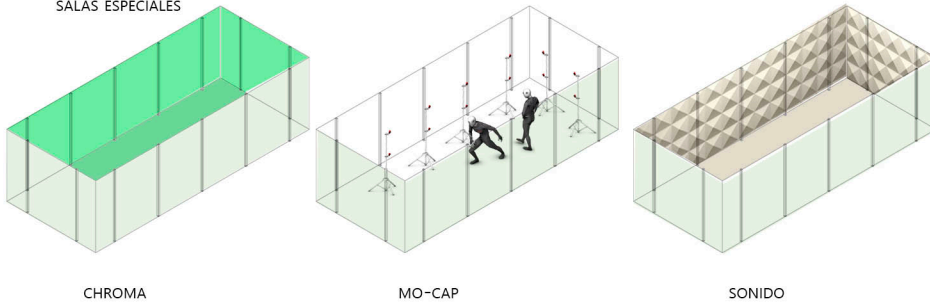
TIPO 1

SALAS PARA DESARROLLADORES

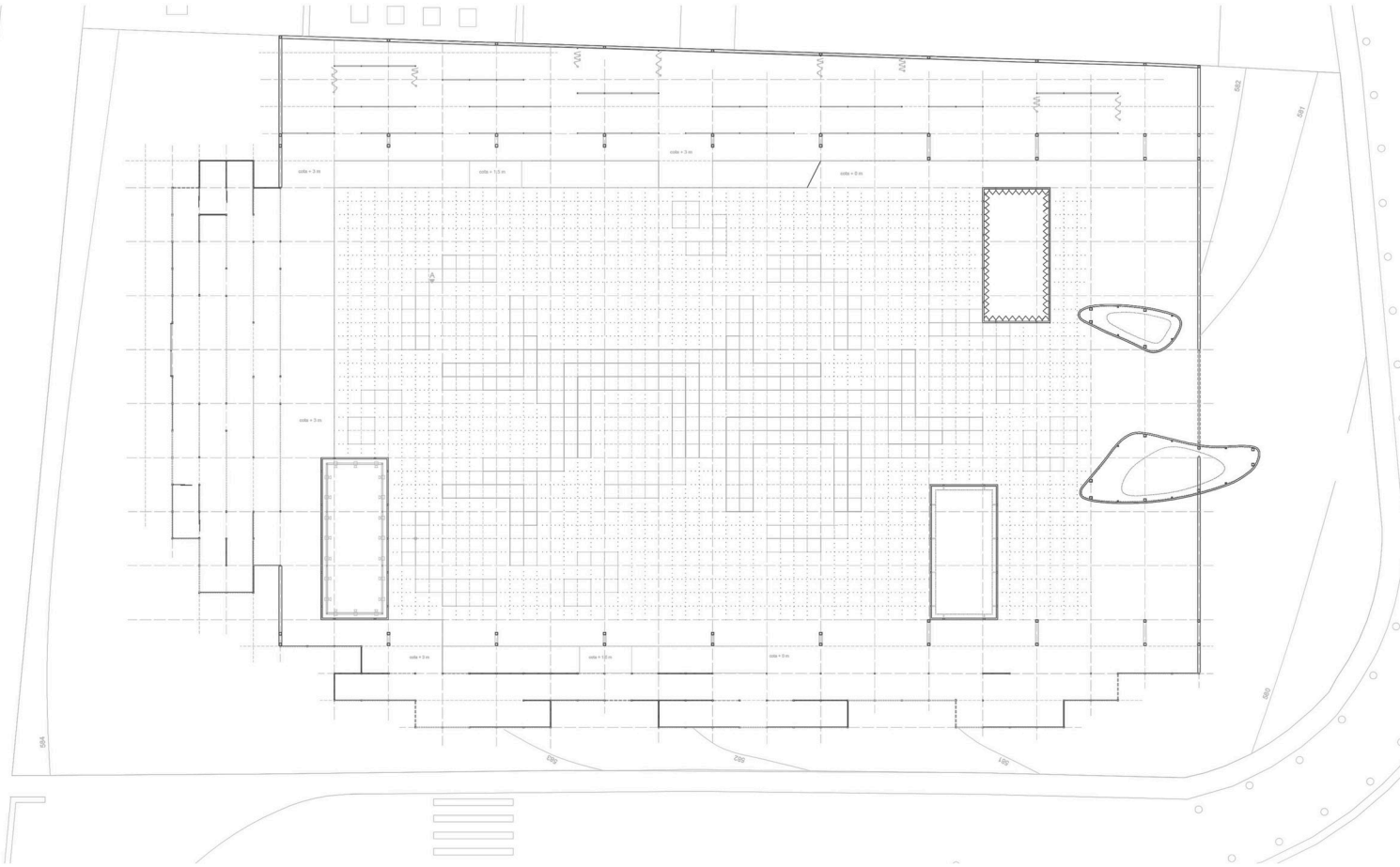


TIPO 2

SALAS ESPECIALES

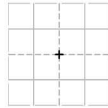


◆ COLOCACIÓN DE LOS ENCHUFES - DENSIDAD DE OCUPACIÓN

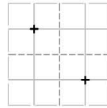


◆ POSICIONES DE MOBILIARIO SEGÚN EL NÚMERO DE ENCHUFES

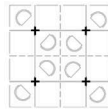
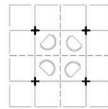
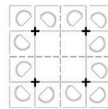
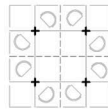
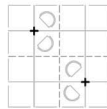
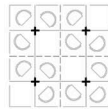
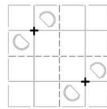
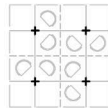
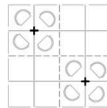
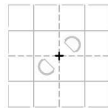
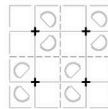
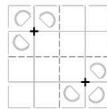
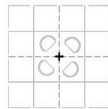
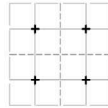
(1)



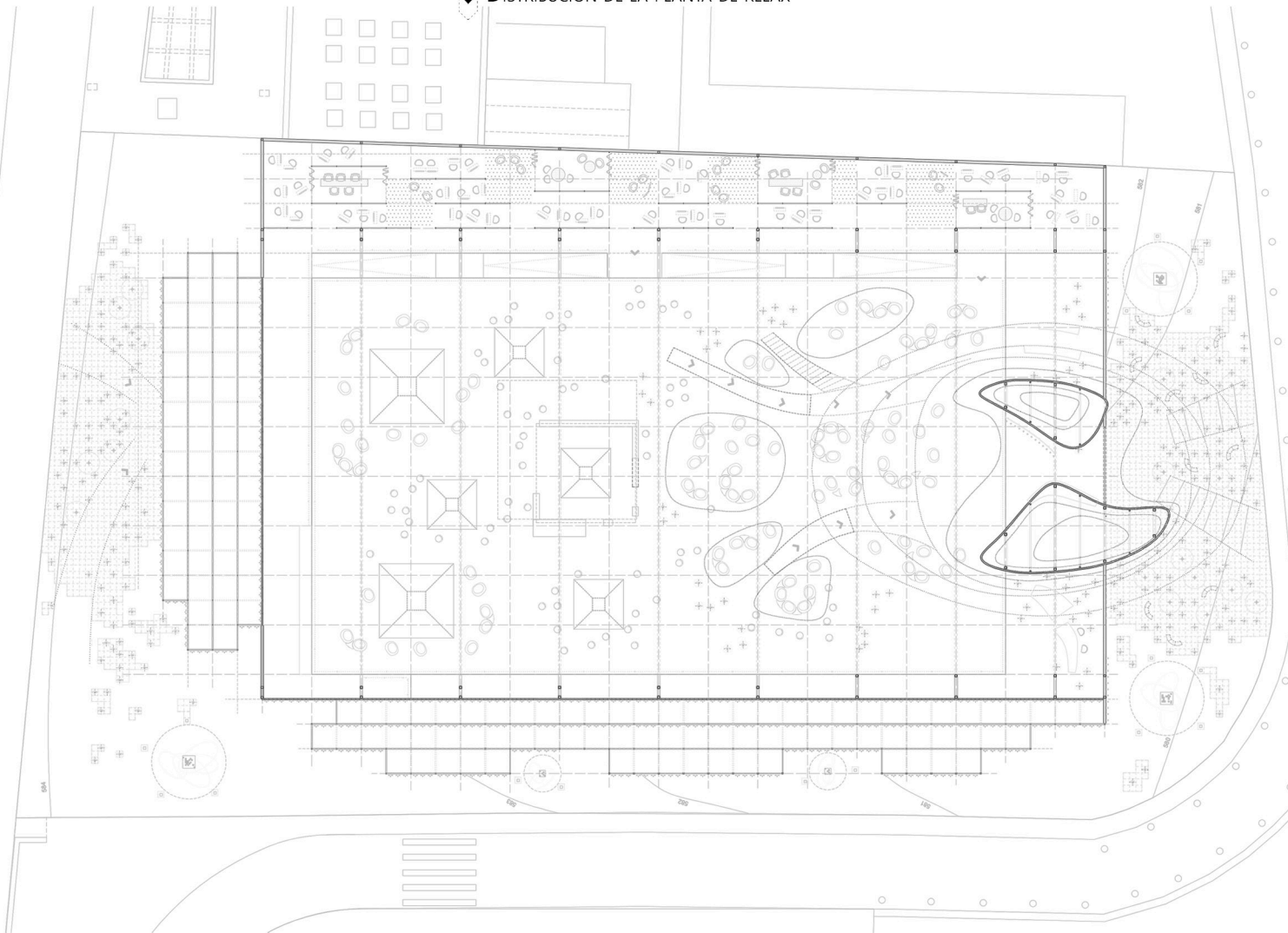
(2)



(4)



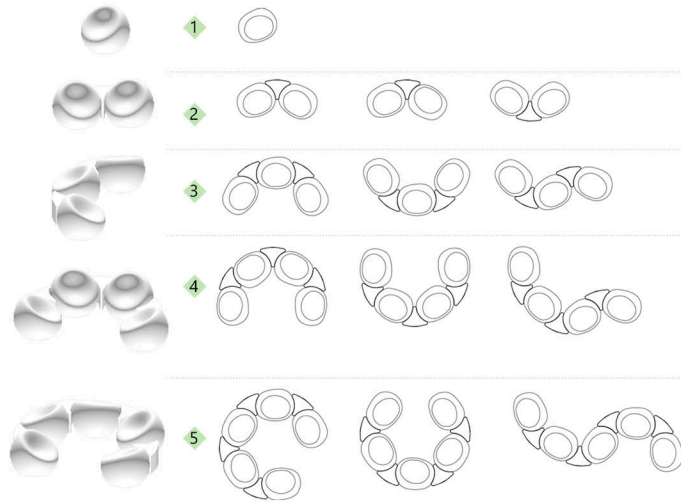
◆ DISTRIBUCIÓN DE LA PLANTA DE RELAX





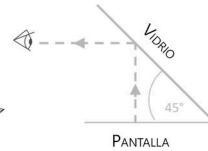
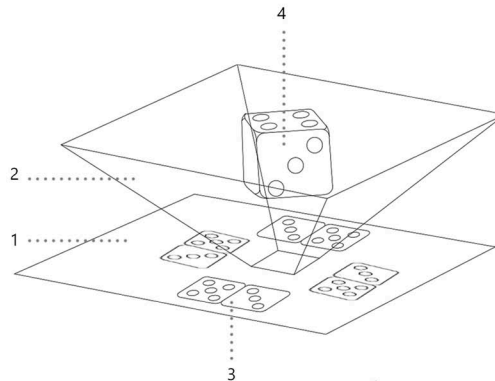
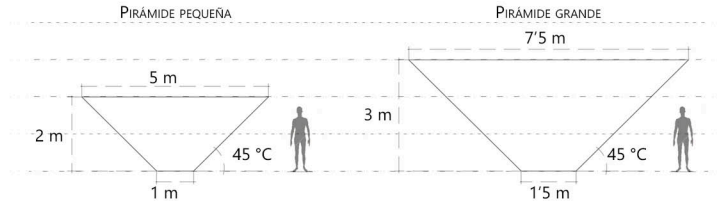
MOBILIARIO

ELEMENTOS COMBINABLES SEGÚN EL NÚMERO DE PERSONAS



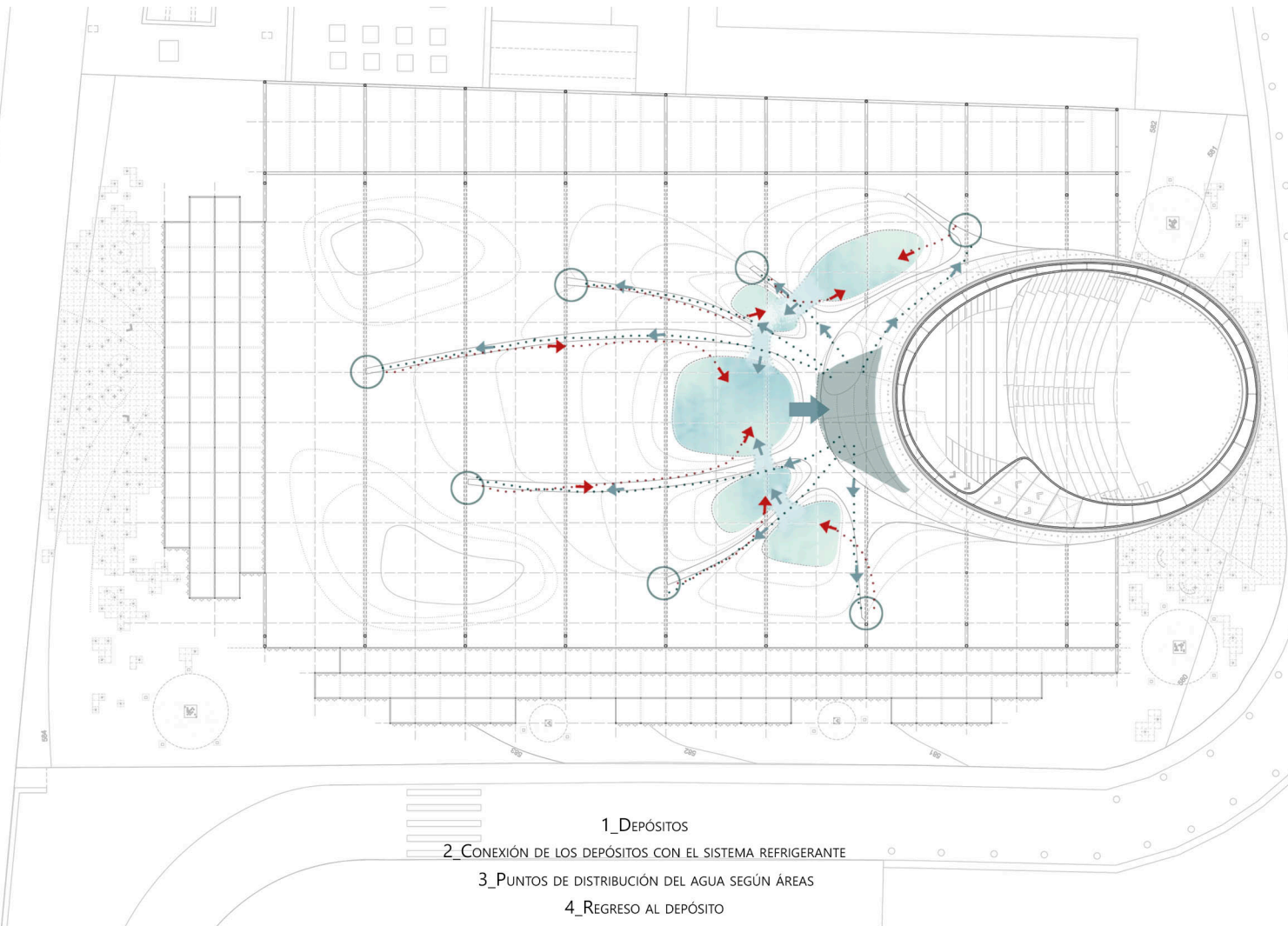
PIRÁMIDES DE HOLOGRAMAS

ELEMENTOS DE VIDRIO CON LANTALLAS DE PROYECCIÓN EN EL SUELO



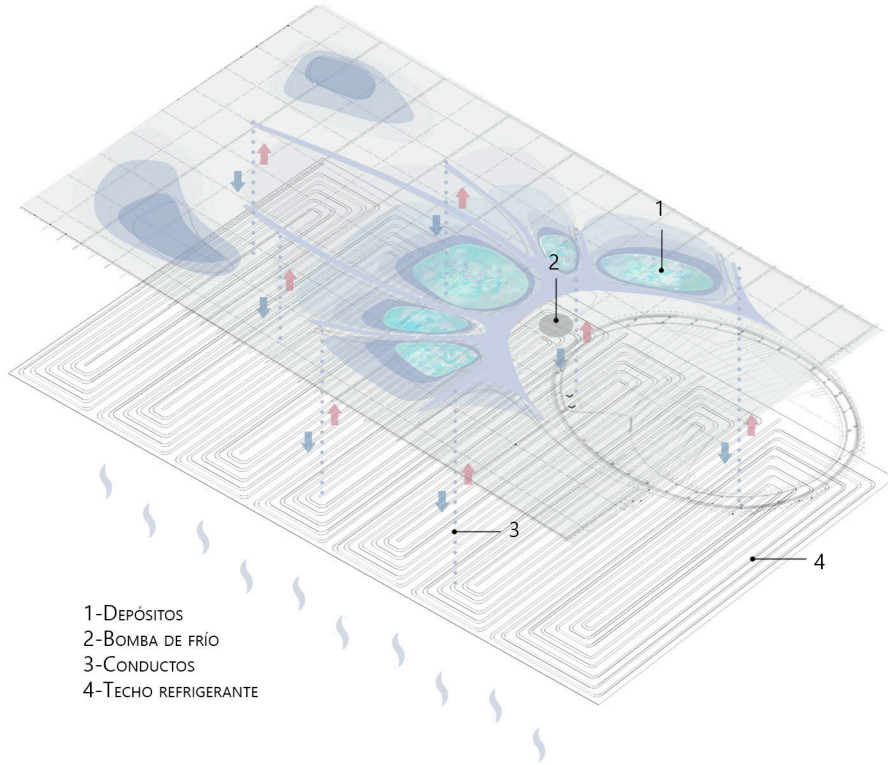
- 1-PANTALLA DE LED
- 2-VIDRIO DE PROYECCIÓN
- 3-IMAGEN DESCOMPUESTA
- 4- HOLOGRAMA GENERADO EN EL INTERIOR

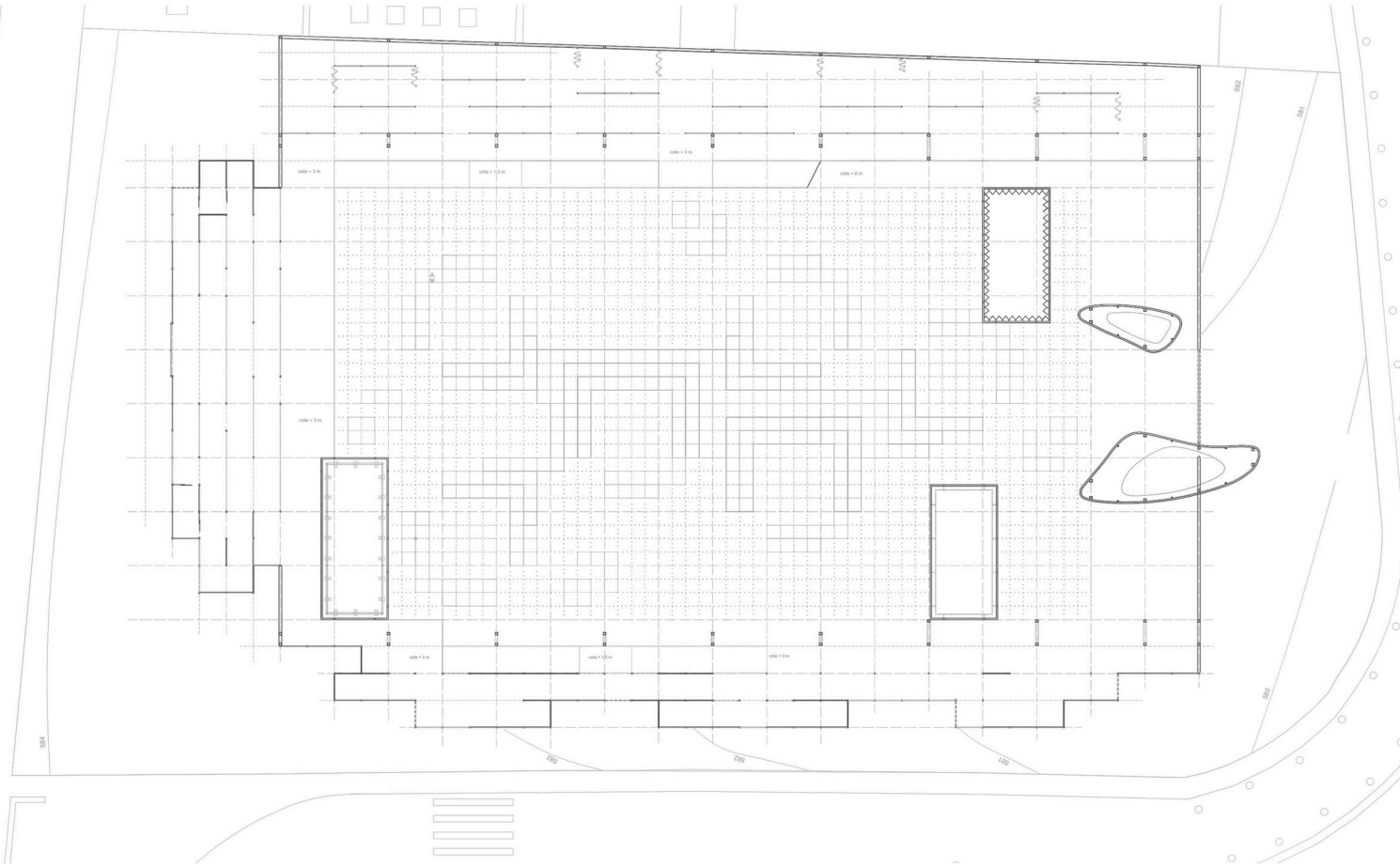
◆ SISTEMA DE DEPÓSITOS Y DISTRIBUCION DEL AGUA



◆ SISTEMA DE REFRIGERACIÓN

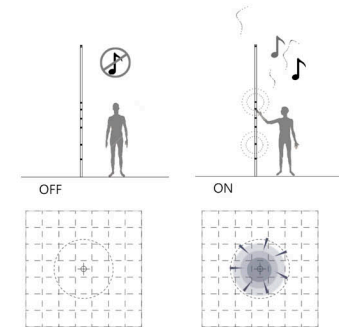
TECHO REFRIGERANTE COLGADO DEL FORJADO DE LA PRIMERA PLANTA PARA CLIMATIZAR EL ÁREA GAMER.



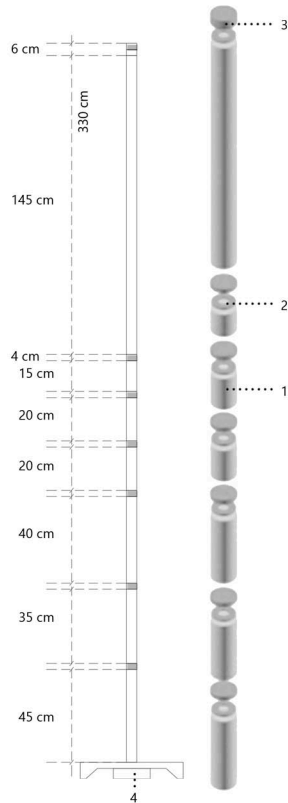
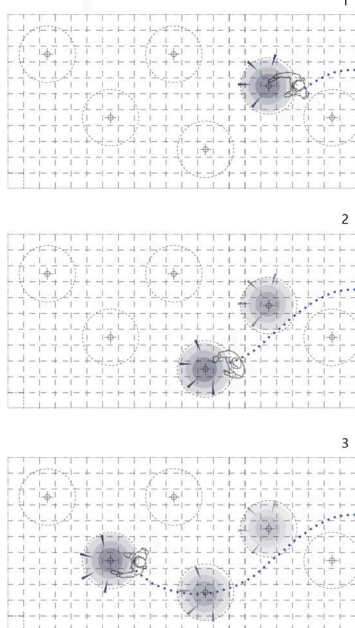


ELEMENTOS EXTERIORES

TERMINALES SONORAS ELEMENTOS INTERACTIVOS EN EL EXTERIOR

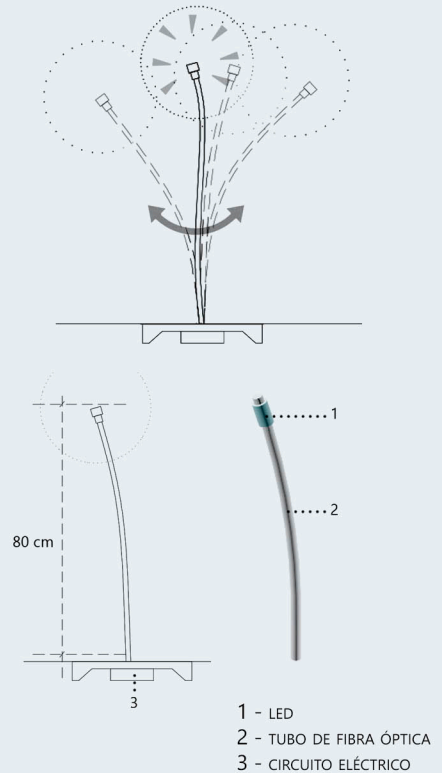


SECUENCIA DE ACTIVACIÓN




- 1 - TUBO SENSOR
- 2 - ALTAVOZ
- 3 - LED
- 4 - CIRCUITO ELÉCTRICO

JUNCOS DE LUZ ELEMENTOS FLEXIBLES ILUMINADOS PARA EXTERIOR



- 1 - LED
- 2 - TUBO DE FIBRA ÓPTICA
- 3 - CIRCUITO ELÉCTRICO

Referencia
Proyectos: White noise white light y Low Rez Hi Fi
Diseño: MY Studio/Howeler+Yoon Architecture



PROGRAMA



LA PLANTA BAJA FUNCIONA COMO UNA BASE
SOBRE LA QUE SE DISPONEN DISTINTOS PROGRAMAS
CON INTENCIÓN DE QUE SE MEZCLEN EN BENEFICIO UNOS DE OTROS.

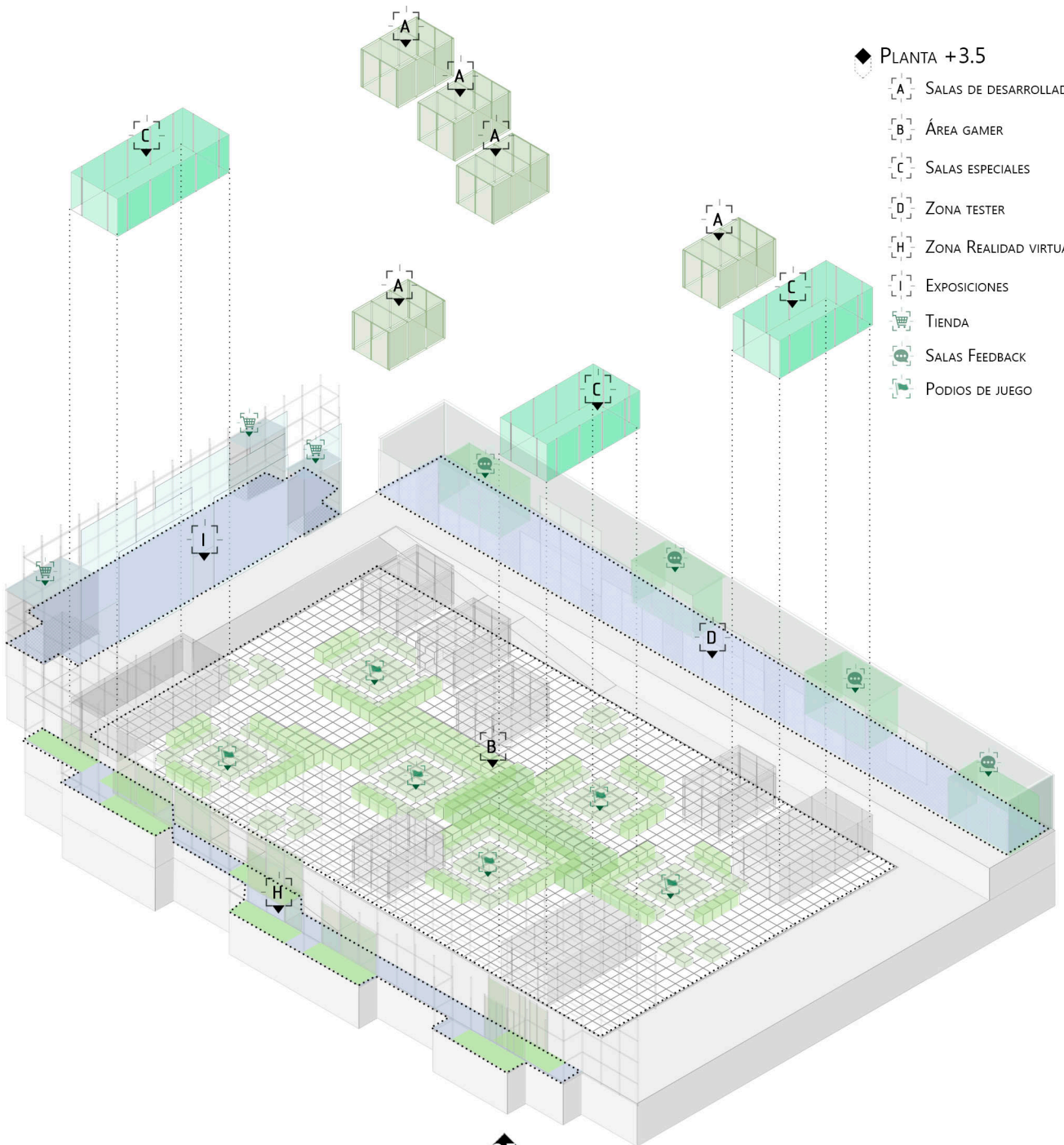
LOS EQUIPOS DE DESARROLLO DE NUEVOS JUEGOS SE SITUAN EN CUBÍCULOS D
ENTRO DEL ÁREA GAMER MEZCLANDOSE CON EL PÚBLICO QUE LLEGA,
DE ESTA MANERA RECIBEN EL FEEDBACK DE LOS VISITANTES
Y SE FACILITA LA DIFUSIÓN DE LOS NUEVOS VIDEOJUEGOS.

LAS SALAS ESPECIALES (SONIDO, CHROMA Y MOCAP)
ESTAN AL SERVICIO DE LAS EMPRESAS DE DESARROLLADORES
FOMENTANDO LA EXPERIMENTACIÓN.



◆ PLANTA +3.5

- ☐ SALAS DE DESARROLLADORES
- ☐ ÁREA GAMER
- ☐ SALAS ESPECIALES
- ☐ ZONA TESTER
- ☐ ZONA REALIDAD VIRTUAL
- ☐ EXPOSICIONES
- 🛒 TIENDA
- 🗣️ SALAS FEEDBACK
- 🎮 PODIOS DE JUEGO





LA PLANTA DE ARRIBA TIENE UNA FUNCIÓN CONTRAPUESTA A LA PLANTA BAJA,
TENIENDO UN PAPEL DE DESCONEXIÓN
TANTO PARA JUGADORES COMO PARA DESARROLLADORES.

EL ESPACIO SE DISTRIBUYE MEDIANTE UNAS PIRÁMIDES DE VIDRIO QUE GENERAN HOLOGRAMAS
EN TORNO A LOS CUALES SE SITUA EL MOBILIARIO.

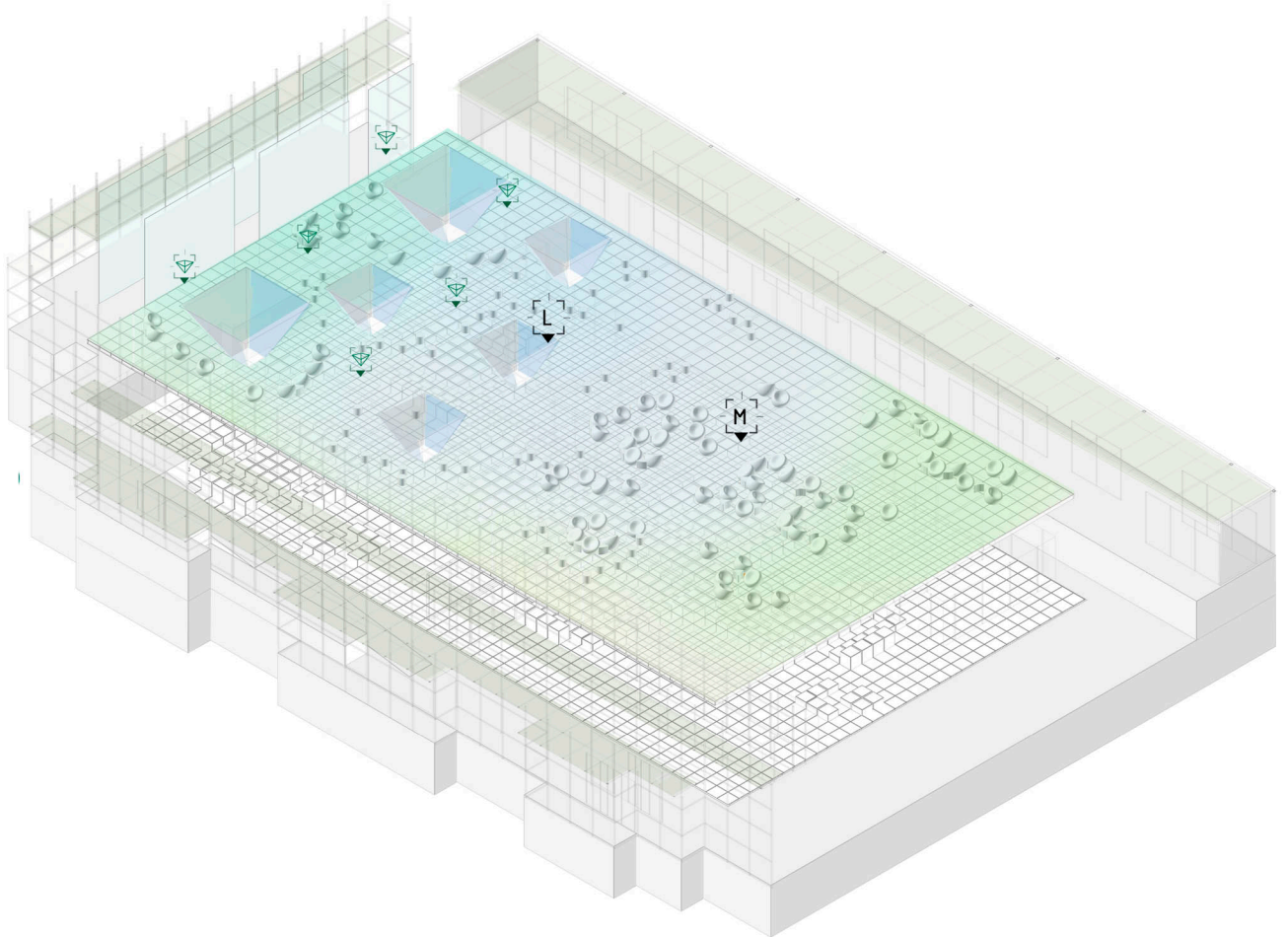


◆ PLANTA +10

┌└ ÁREA RELAX - CAFERÍA

┌M└ ZONA DE RETRASMISIONES

└┐ PIRÁMIDES DE HOLOGRAMAS





LA PLANTA DE CUBIERTAS FORMA UNA TOPOGRAFÍA DONDE SE SITUAN LOS DEPÓSITOS QUE ABASTECEN LA REFRIGERACIÓN DEL EDIFICIO.

LOS JUGADORES Y DEMÁS USUARIOS PUEDEN ACCEDER A ESTA PLANTA PARA UNA DESCONEXIÓN TOTAL DEL AMBIENTE TECNOLÓGICO DEL INTERIOR.

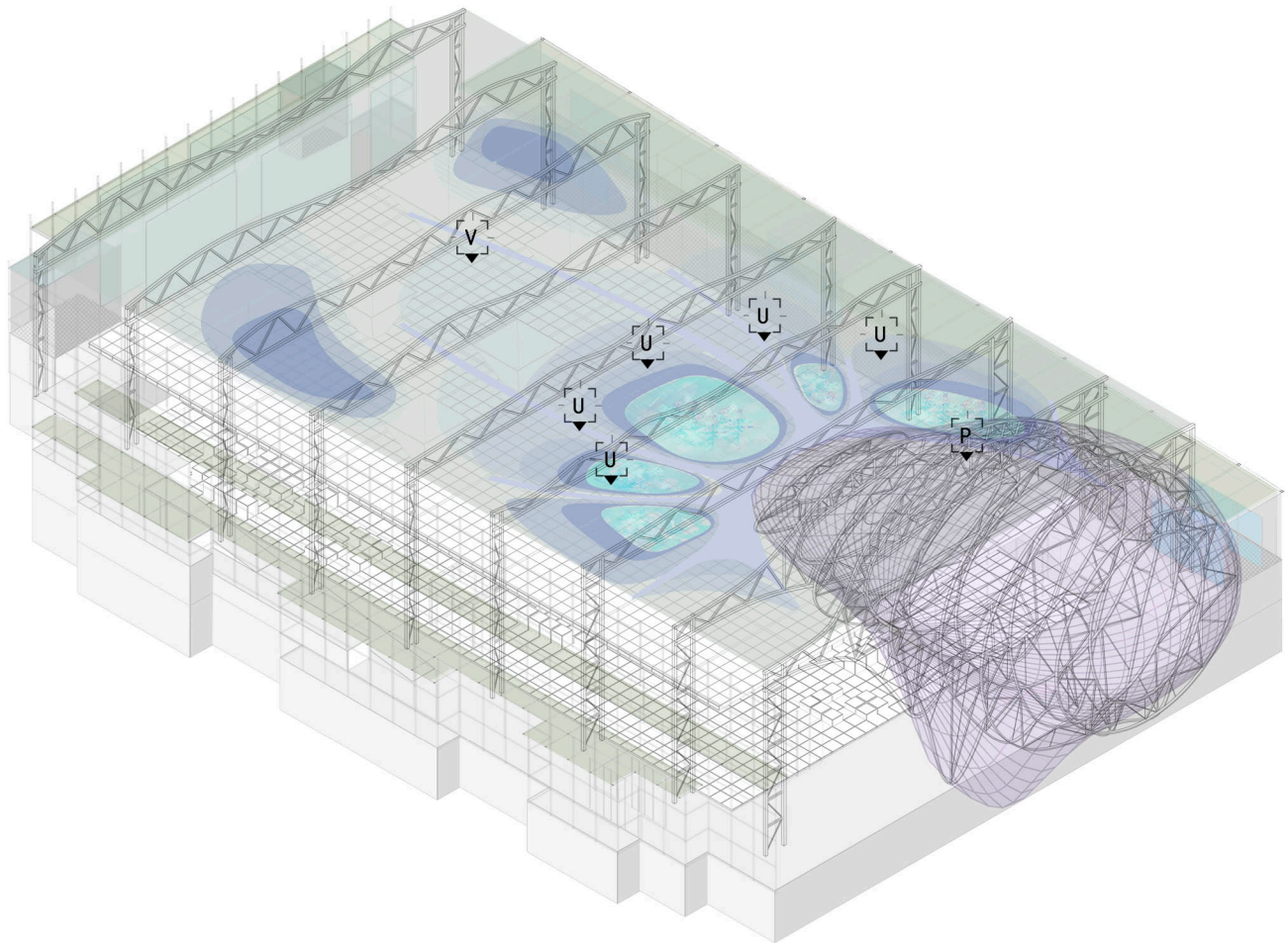



◆ PLANTA +15

[P] CÚPULA DE EXHIBICIONES

[V] ZONA AL AIRE LIBRE

[E] DEPÓSITOS





DESARROLLO POR PLANTAS

SITUACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA COMUNIDAD DE MADRID

CENTROS DE ESTUDIOS



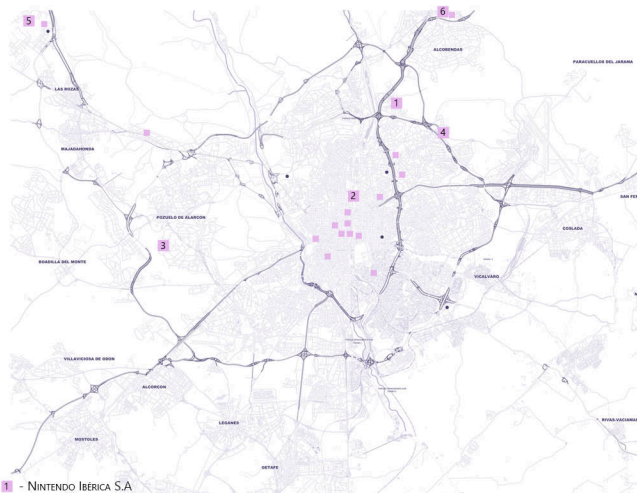
- 1 - GAMES UPM, UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID.
- 2 - CICE ESCUELA PROFESIONAL DE NUEVAS TECNOLOGÍAS.
- 3 - ESNE, ESCUELA UNIVERSITARIA DE DISEÑO.
- 4 - UCM, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.
- 5 - U-TAD, UNIVERSIDAD DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL.
- 6 - MATADERO MADRID, LANZADERA PLAYSTATION

TIENDAS DE VIDEOJUEGOS



- - GAME
- - CEX
- - OTROS

EMPRESAS



- 1 - NINTENDO IBERICA S.A
- 2 - SONY HOME ENTERTAINMENT
- 3 - MICROSOFT IBERICA
- 4 - ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
- 5 - UBISOFT
- 6 - ACTIVISION BLIZZARD SPAIN S.L.

EVENTOS



- 1 - GAMERGY (IFEMA)
- MADRID GAMING EXPERIENCE (IFEMA)
- 2 - MADRID GAME JAM (MEDIALAB-PRADO)
- 3 - GAMEJAMÓN (U-TAD)
- 4 - GAME JAM GAMESUPM

MONCLOA

CASA DE CAMPO

MADRID RÍO Y ENTORNOS DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PALACIO REAL

LOCALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

GRUPO CÁMERA

CENTRO DE VIDEOJUEGOS
GRUPO CÁMERA Y JAVIERES

Río Manzanares

PUERTA DEL ÁNGEL

IMPERIAL

SAN ISIDRO

Río Manzanares

MADRID MADRID
(LANZARÍA PLANTACION)

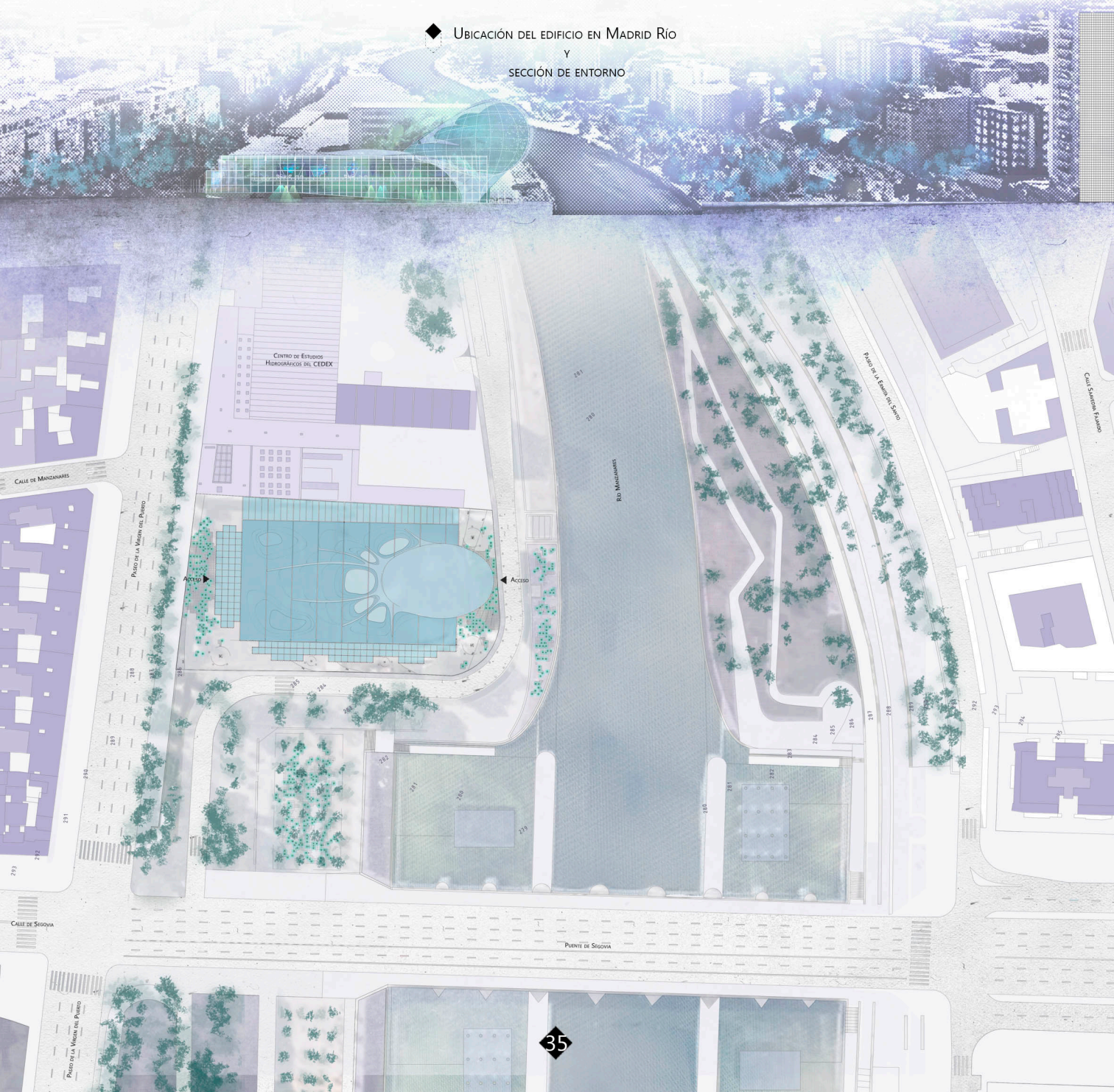


LA SITUACIÓN DEL EDIFICIO DA LA FACHADA NORTE AL PUENTE DE SEGOVIA
SIENDO ESA FACHADA LA COMPUESTA POR VIDRIO ADAPTADO
PARA LA PROYECCIÓN DE HOLOGRAMAS 2D
POR LA NOCHE O EN DIAS DE POCA LUZ.

EL EDIFICIO TIENE DOS ENTRADAS LA ESTE ES LA QUE ACCEDA A LA TIENDA Y ÁREAS DE TRABAJO
MIENTRAS QUE LA OESTE ES LA UTILIZADA PARA EVENTOS Y JUGADORES
YA QUE ACCEDA DIRECTAMENTE AL ÁREA GAMER.



UBICACIÓN DEL EDIFICIO EN MADRID RÍO
Y
SECCIÓN DE ENTORNO





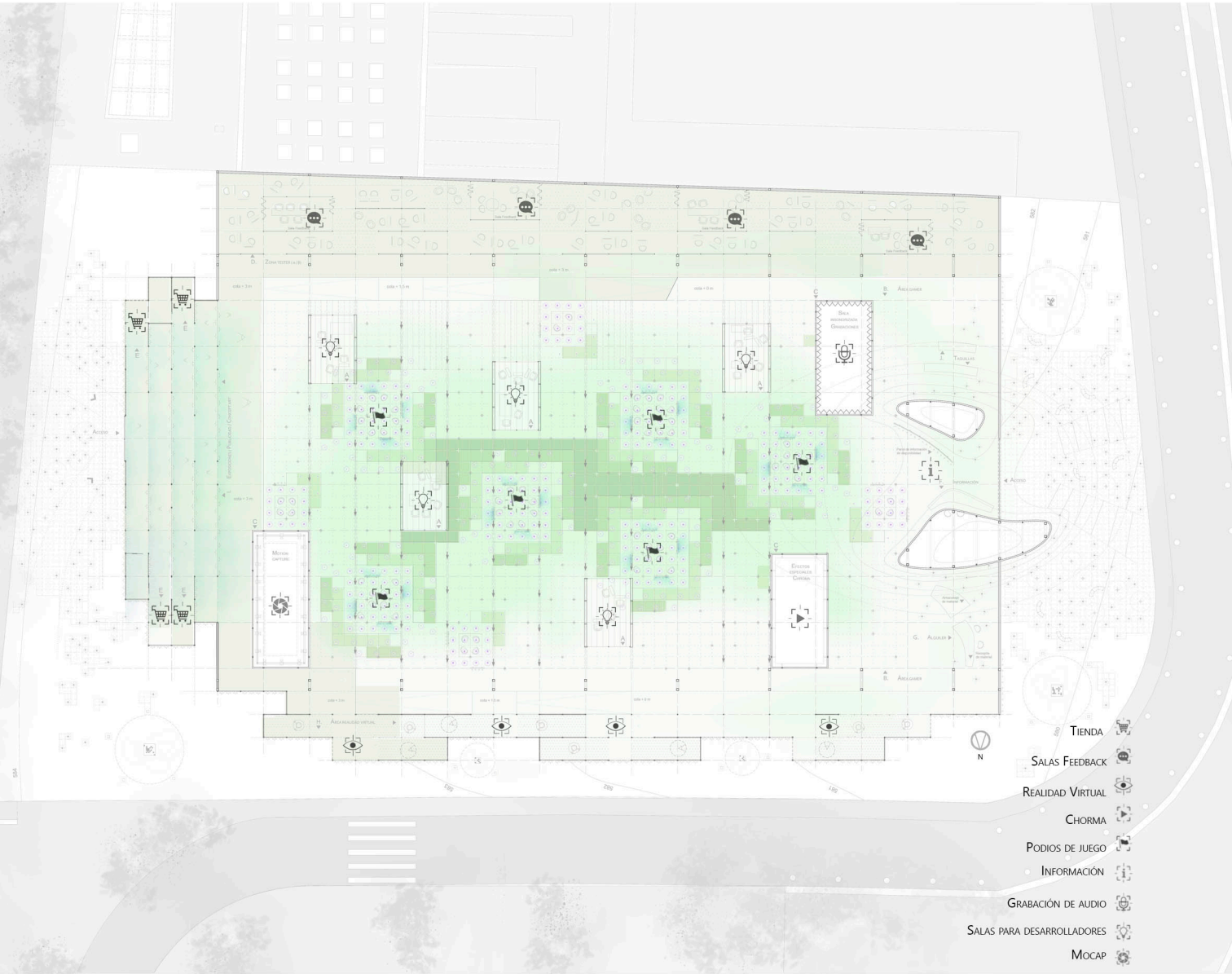
LA PLANTA TIENE EN SU ÁREA CENTRAL LA ZONA DE MÁS MOVIMIENTO,
EL ESPACIO GAMER Y PARA DESARROLLADORES.

EN LOS LATERALES SE SITUAN, LA ZONA DE REALIDAD VIRTUAL AL NORTE,
EL ÁREA PARA TESTER AL SUR Y AL ESTE LA TIENDA.

LA TIENDA ESTÁ FORMADA POR UNA SERIE DE VIDRIOS PROYECTABLES A MODO DE PAREDES QUE EN SU
VISION CONJUNTA PRODUCEN EL EFECTO PARALLAX,
ES ENTOS VIDRIOS SE PUEDEN PROYECTAR
LAS IMAGENES DE LOS NUEVOS VIDEOJUEGOS DEL MERCADO.



◆ PLANTA +3.5
PLANTA BAJA



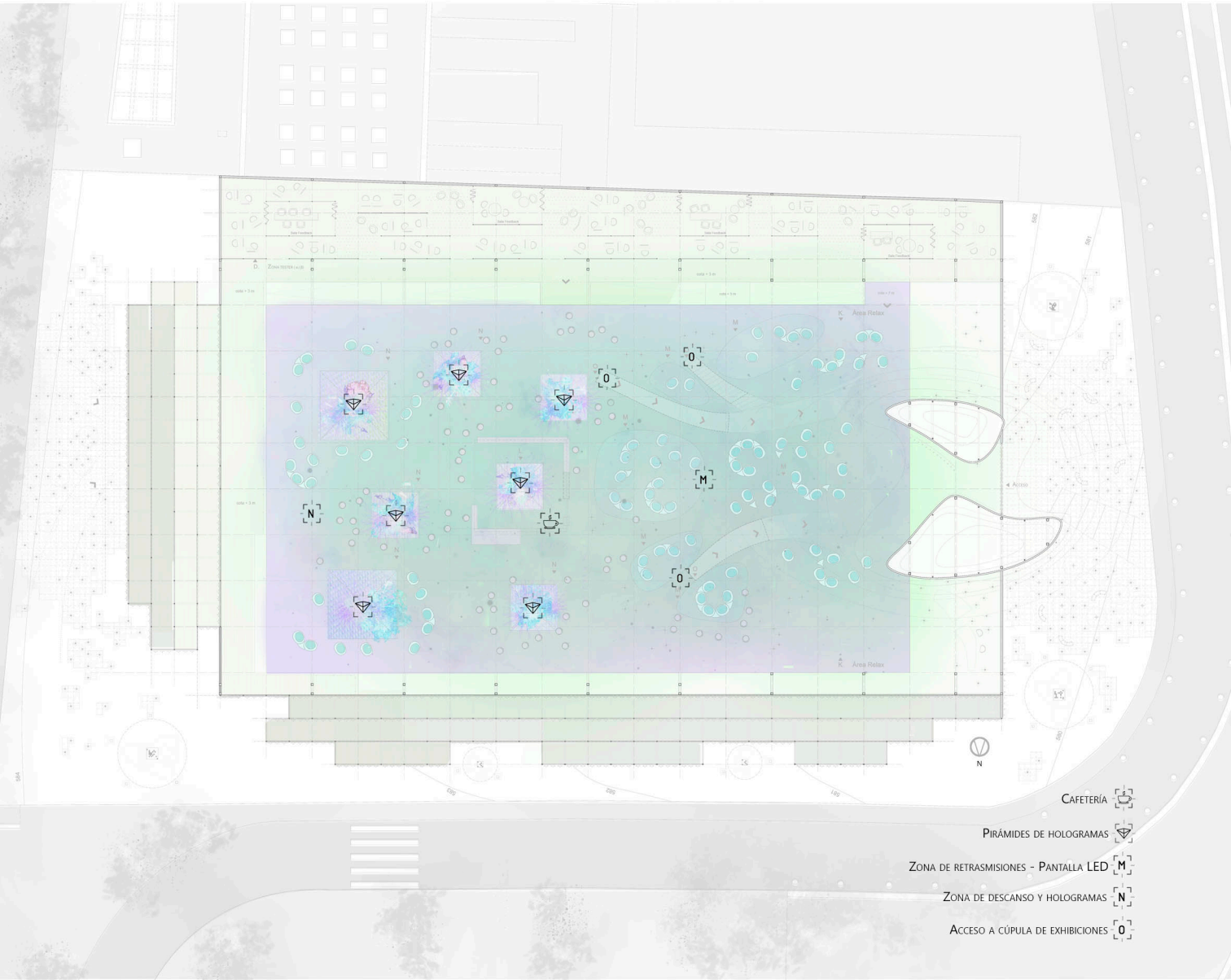


EN LA PLANTA DE RELAX SE ENCUENTRA LA CAFETERÍA Y EL ACCESO A LA SALA DE EXHIBICIONES POR MEDIO DE UNAS RAMPAS.

EN LA PARTE MÁS CERCANA AL AUDITORIO SE REALIZAN RETRASMISIONES DE TORNEOS Y EVENTOS APROVECHANDO LA ENVOLVENTE PROYECTABLE QUE LO RODEA.



◆ PLANTA +10
RELAX



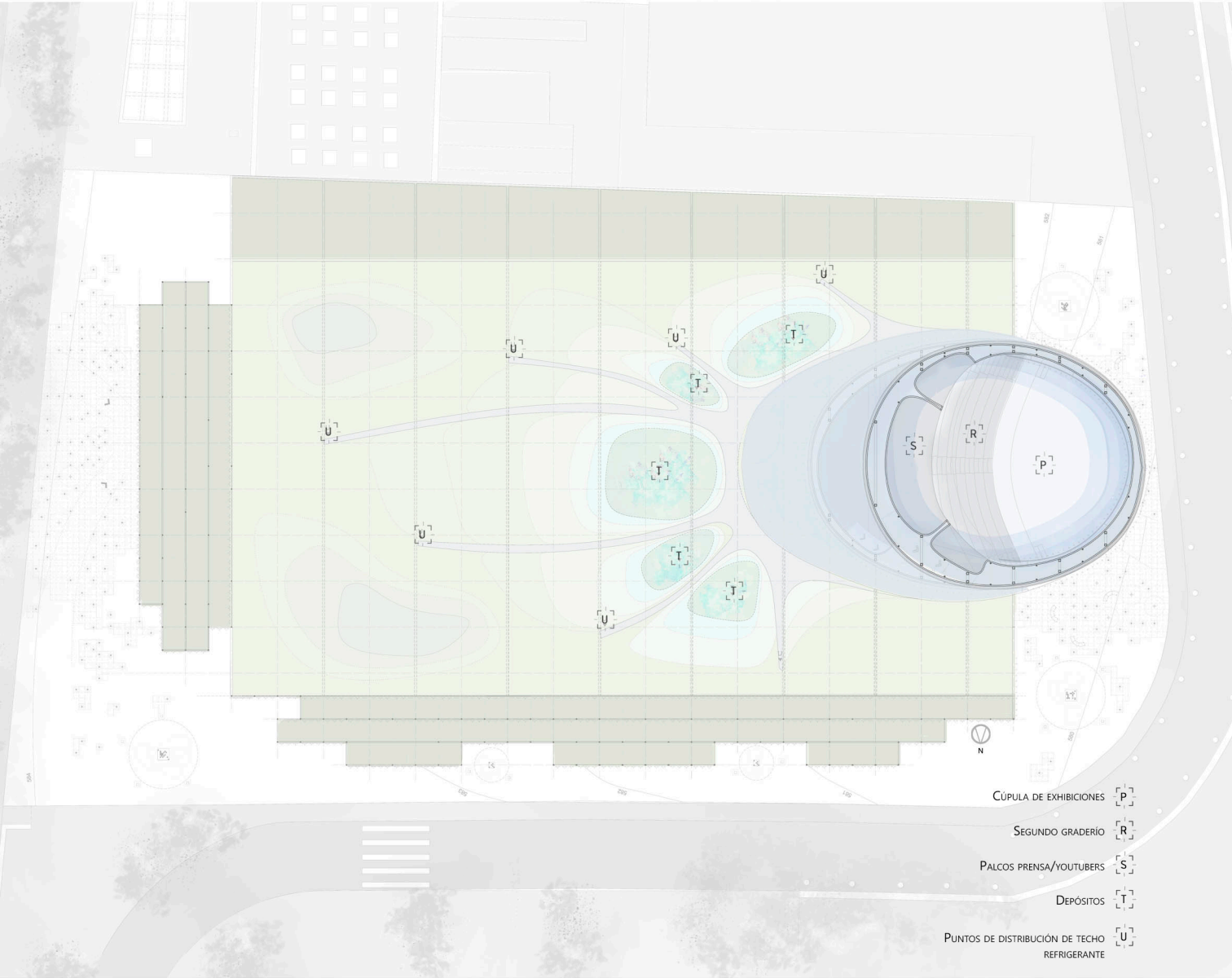


LA SALA DE EXHIBICIONES TIENE UNA TIPOLOGÍA ENTRE AUDITORIO Y CINE-PLANETARIO, YA QUE LOS EVENTOS QUE VA A ACOGER REQUIEREN DE UN PEQUEÑO ESCENARIO Y UNA GRAN SUPERFICIE DE PANTALLA ENVOLVENTE, QUE ES DONDE SE DESARROLLA LA MAYOR PARTE DE LA ACCIÓN.

PUEDE ACOGER DESDE ESTRENOS DE VIDEOJUEGOS Y CONFERENCIAS HASTA TORNEOS Y RETRANSMISIONES.



◆ PLANTA +15
CUBIERTAS



CÚPULA DE EXHIBICIONES [P]

SEGUNDO GRADERIO [R]

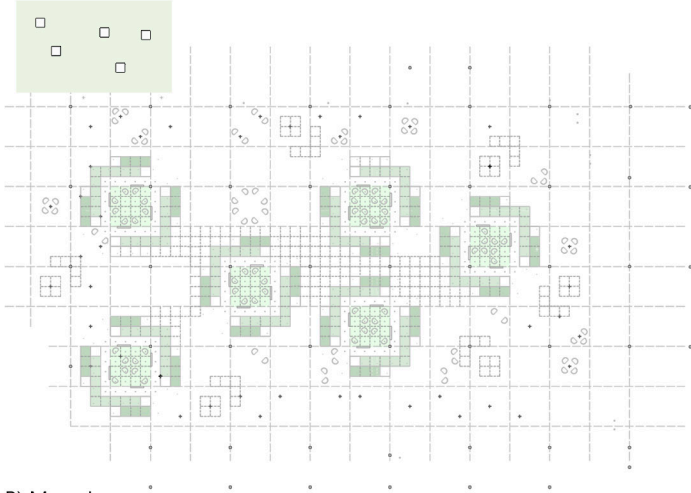
PALCOS PRENSA/YOUTUBERS [S]

DEPÓSITOS [T]

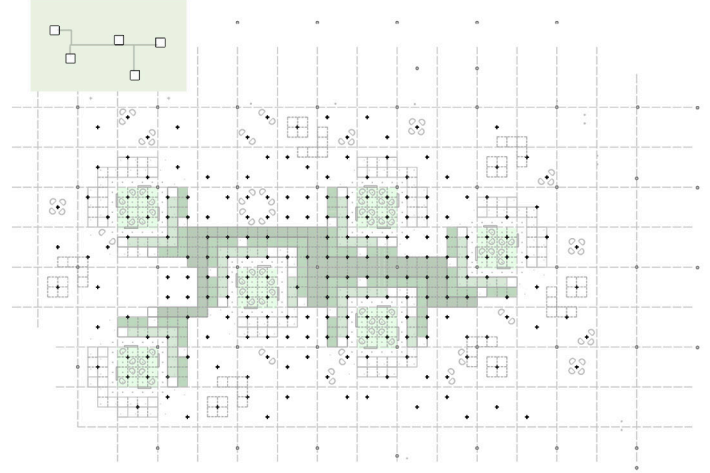
PUNTOS DE DISTRIBUCIÓN DE TECHO REFRIGERANTE [U]

CONFIGURACIONES DE ÁREA DE JUEGO

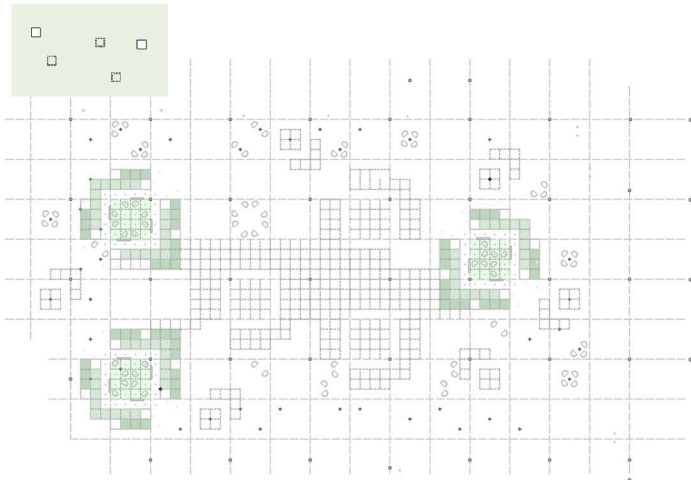
A) MODO ISLA COMPLETO



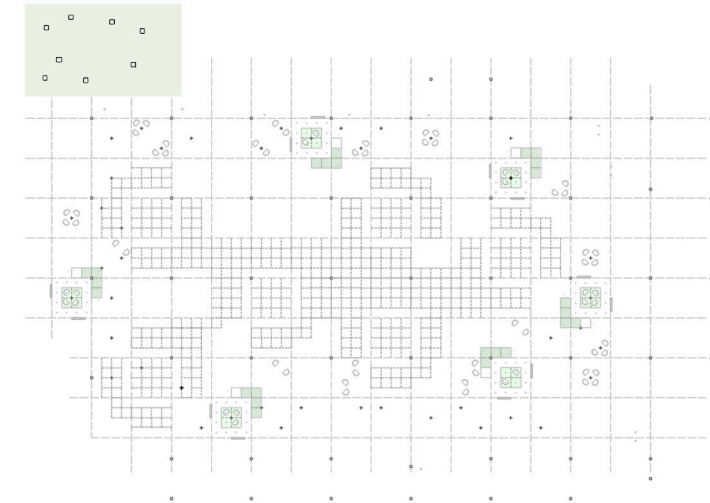
C) MODO GRADERÍO INTERCONECTADO



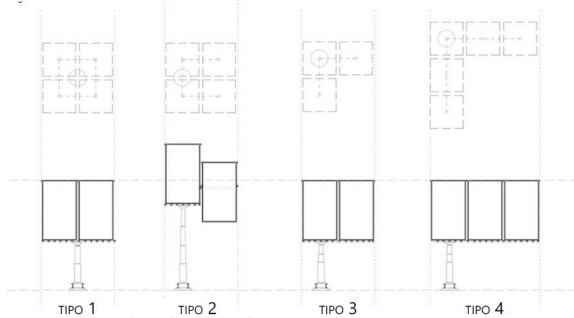
B) MODO ISLA PARCIAL



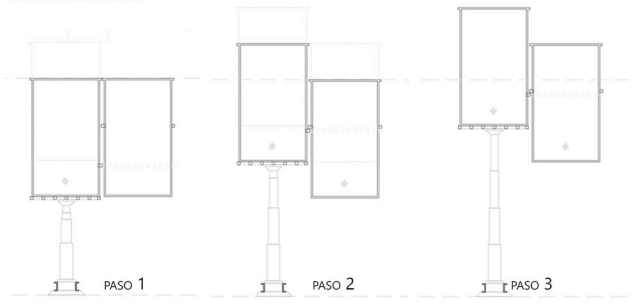
D) MODO ISLAS PEQUEÑAS



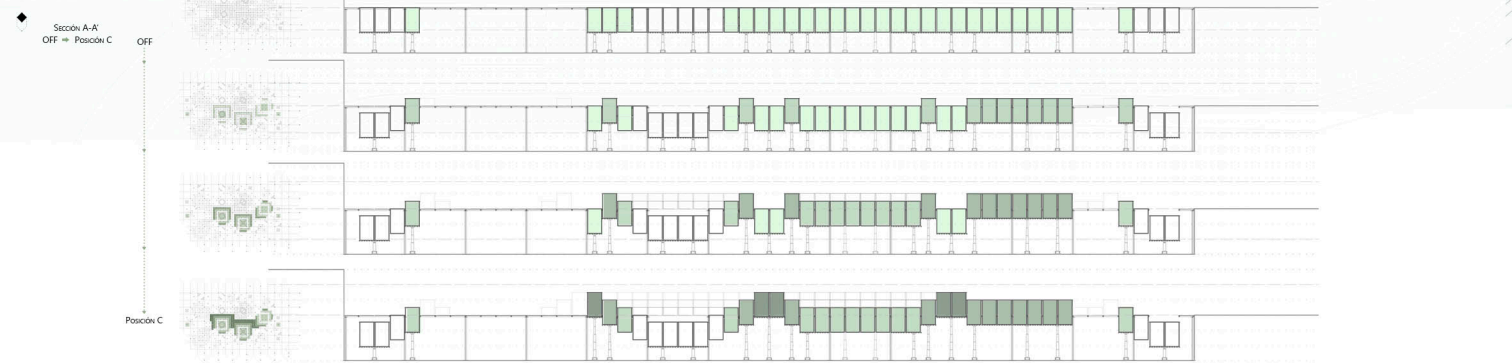
SISTEMA DE GRADAS CUBOS DE 1x1x1.5 METROS CON SISTEMA DE PISTÓN HIDRAULICO.



SISTEMA DE ELEVACIÓN



SISTEMA DE SUELO MÓVIL FORMANDO GRADERÍOS





EN SECCIÓN SE APRECIAN LAS TRES BANAS DE PROGRAMA, EL DE PLANTA BAJA FOCO DE ACTIVIDAD, LA PLANTA PRIMERA DE RELAX Y LA CUBIERTA QUE ACABA FORMANDO EL AUDITORIO.

EN ALZADO SE PUEDE VER LA ESTRUCTURA DE MURO CORTINA QUE CUBRE LA FACHADA NORTE CON PROYECCIONES



◆ SECCIÓN LONGITUDINAL



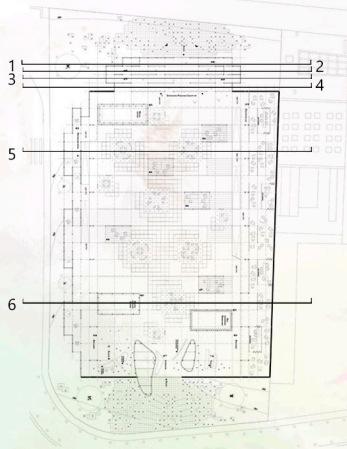


EN LOS SUCESIVOS CORTES TRANSVERSALES SE PUEDEN VER LAS DISTINTAS CAPAS DEL PARALLAX QUE CONFORMAN LA IMAGEN DE FONDO DONDE SE SITUA LA TIENDA.

MÁS ADELANTE SE MUESTRA EL ÁREA GAMER Y EL MECANISMO DE SUELO REGULABLE EN GRADAS.



◆ SECCIÓN TRANSVERSAL



+20

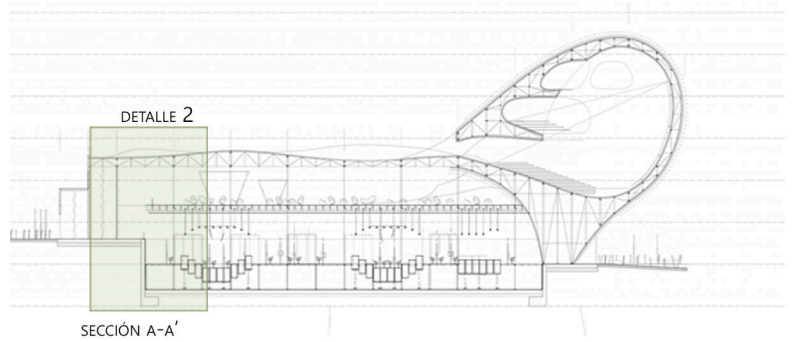
+15

+10

+5

+0

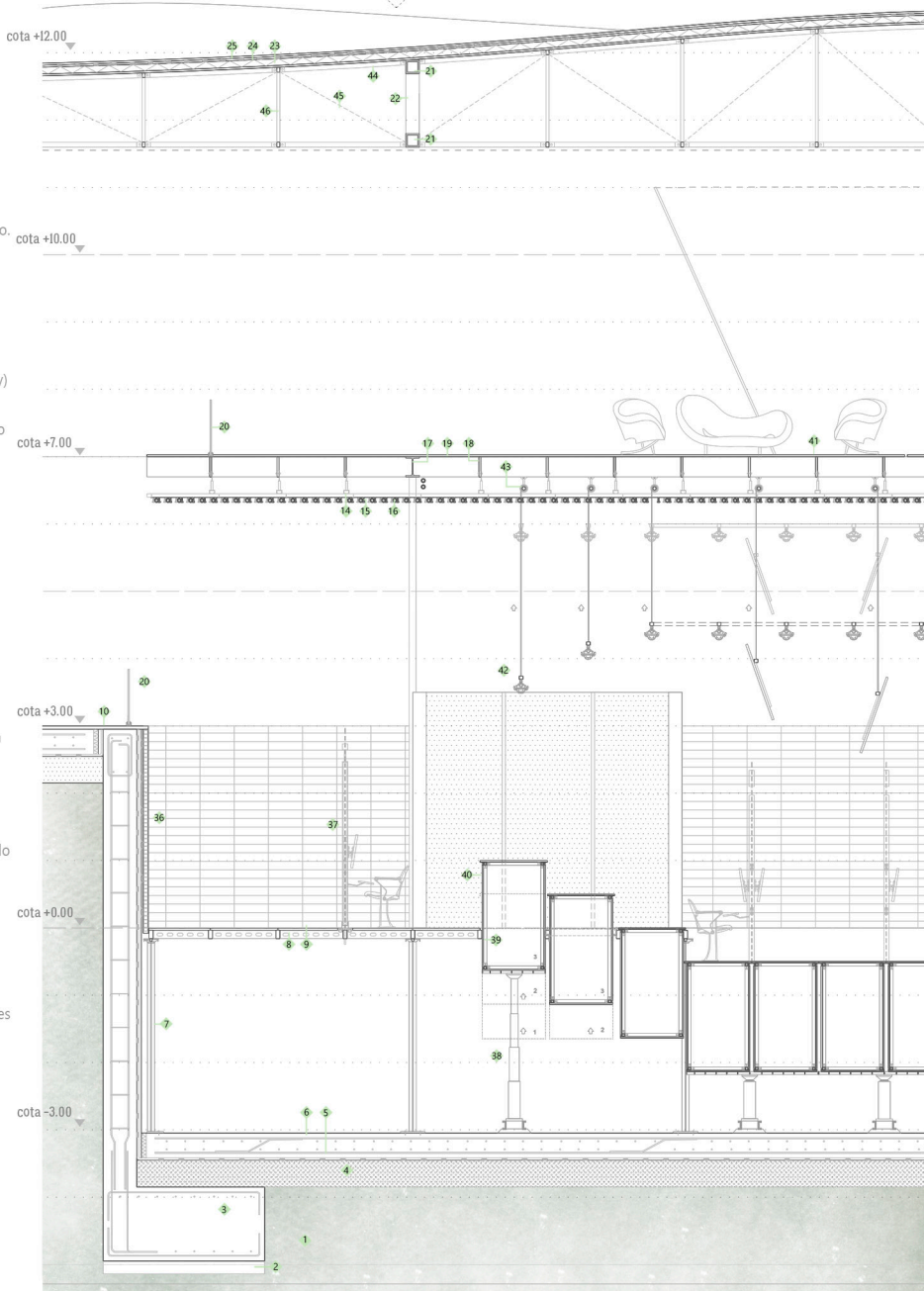




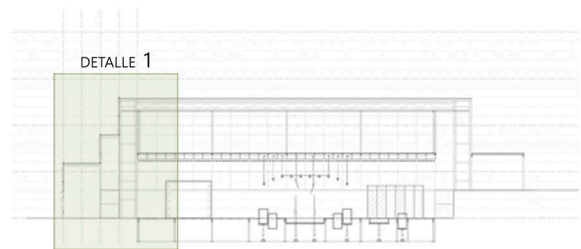
LEYENDA

- 1 Terreno compactado.
- 2 Hormigón de limpieza.
- 3 Muro de contención de hormigón armado.
- 4 Capa de grava 30cm.
- 5 Lámina impermeabilizante.
- 6 Losa armada 30cm.
- 7 Montantes de sujeción suelo técnico.
- 8 Perfiles C 12cm perforados para el paso del cableado, conforman un entramado de apoyo para el suelo técnico.
- 9 Vidrio 1m x 1m, espesor: 2cm.
- 10 Pavimento continuo de resina (Epoxy) degradado de color de alto brillo.
- 11 Perfil de acero cuadrado conformado por dos UPE 200.
- 12 Perfil de acero rectangular 20cm x 12cm.
- 13 Arriostramiento de perfil de acero cuadrado 7cm x 7cm.
- 14 Falso techo pladur.
- 15 Huevera para techo refrigerante.
- 16 Conductos transparentes para techo refrigerante, con doble conducto interior para tira LED.
- 17 Perfil de acero IPE 300.
- 18 Perfil de acero lámina metálica 30cm x 3cm.
- 19 Vidrio traslúcido color.
- 20 Barandilla de vidrio 1.5m x 0.8m.
- 21 Perfil de acero cuadrado conformado por dos UPE 200.
- 22 Perfil de acero cuadrado 12cm x 12cm.
- 23 Panel sandwich 15cm espesor.
- 24 Lámina impermeabilizante.
- 25 Acabado exterior de piezas encajables metálicas TECU.
- 26 Estructura de cerramiento:
 - Montante vertical perfil de acero cuadrado 8cm x 8cm. (h: 6m/9m/12m)
 - Montante horizontal perfil de acero rectangular 8cm x 5cm.

DETALLE 2



- 27 Lámina de polietileno traslúcida/opaca.
Formatos: 2m x 2m
2m x 1m
- 28 Vidrio traslúcido reflectante para proyección de imagen (hologramas).
Formatos: 2m x 2m
2m x 1m
- 29 Falso techo de placas Hexaben, panel compuesto de núcleo hueco de células únicas con capas externas de acabado PETG transparente.
- 30 Perfil de acero IPE 160.
- 31 Acabado cubierta chapa metálica.
- 32 Tela chroma colgada.
- 33 Perfil de acero cuadrado 10cm x 10cm.
- 34 Montantes.
- 35 Acabado lámina de polietileno traslúcida/opaca.
- 36 Placa de policarbonato de color.
- 37 Soporte para pantallas, mesa-teclado y toma de corriente.
- 38 Pistón regulador de altura de las gradas.
- 39 Estructura que conforma el cubo, perfiles metálicos cuadrados 5cm x 5cm.
- 40 Acabado exterior del cubo, placas de vidrio traslúcido 4x (1m x 1.5m) 2x (1m x 1m).
- 41 Pantalla de LED.
- 42 Luminaria.
- 43 Polea reguladora de la altura de la luminaria.
- 44 Perfil metálico cuadrado curvado 5cm x 5cm.
- 45 Perfil metálico cuadrado 5cm x 5cm.
- 46 Arriostramiento perfil metálico cuadrado 3cm x 3cm.



LEYENDA

- 1 Terreno compactado.
- 2 Hormigón de limpieza.
- 3 Muro de contención de hormigón armado.
- 4 Capa de grava 30cm.
- 5 Lámina impermeabilizante.
- 6 Losa armada 30cm.
- 7 Montantes de sujeción suelo técnico.
- 8 Perfiles C 12cm perforados para el paso del cableado, conforman un entramado de apoyo para el suelo técnico.
- 9 Vidrio 1m x 1m, espesor: 2cm.
- 10 Pavimento continuo de resina (Epoxy) degradado de color de alto brillo.
- 11 Perfil de acero cuadrado conformado por dos UPE 200.
- 12 Perfil de acero rectangular 20cm x 12cm.
- 13 Arriostramiento de perfil de acero cuadrado 7cm x 7cm.
- 14 Falso techo pladur.
- 15 Huevera para techo refrigerante.
- 16 Conductos transparentes para techo refrigerante, con doble conducto interior para tira LED.
- 17 Perfil de acero IPE 300.
- 18 Perfil de acero lámina metálica 30cm x 3cm.
- 19 Vidrio traslúcido color.
- 20 Barandilla de vidrio 1.5m x 0.8m.
- 21 Perfil de acero cuadrado conformado por dos UPE 200.
- 22 Perfil de acero cuadrado 12cm x 12cm.
- 23 Panel sandwich 15cm espesor.
- 24 Lámina impermeabilizante.
- 25 Acabado exterior de piezas encajables metálicas TECU.
- 26 Estructura de cerramiento:
 - Montante vertical perfil de acero cuadrado 8cm x 8cm. (h: 6m/9m/12m)
 - Montante horizontal perfil de acero rectangular 8cm x 5cm.

DETALLE 1



- 27 Lámina de polietileno traslúcida/opaca. Formatos: 2m x 2m 2m x 1m
- 28 Vidrio traslúcido reflectante para proyección de imagen (hologramas). Formatos: 2m x 2m 2m x 1m
- 29 Falso techo de placas Hexaben, panel compuesto de núcleo hueco de células únicas con capas externas de acabado PETG transparente.
- 30 Perfil de acero IPE 160.
- 31 Acabado cubierta chapa metálica.
- 32 Tela chroma colgada.
- 33 Perfil de acero cuadrado 10cm x 10cm.
- 34 Montantes.
- 35 Acabado lámina de polietileno traslúcida/opaco.
- 36 Placa de policarbonato de color.
- 37 Soporte para pantallas, mesa-teclado y toma de corriente.
- 38 Pistón regulador de altura de las gradas.
- 39 Estructura que conforma el cubo, perfiles metálicos cuadrados 5cm x 5cm.
- 40 Acabado exterior del cubo, placas de vidrio traslucido 4x (1m x 1.5m) 2x (1m x 1m).
- 41 Pantalla de LED.
- 42 Luminaria.
- 43 Polea reguladora de la altura de la luminaria.
- 44 Perfil metálico cuadrado curvado 5cm x 5cm.
- 45 Perfil metálico cuadrado 5cm x 5cm.
- 46 Arriostramiento perfil metálico cuadrado 3cm x 3cm.



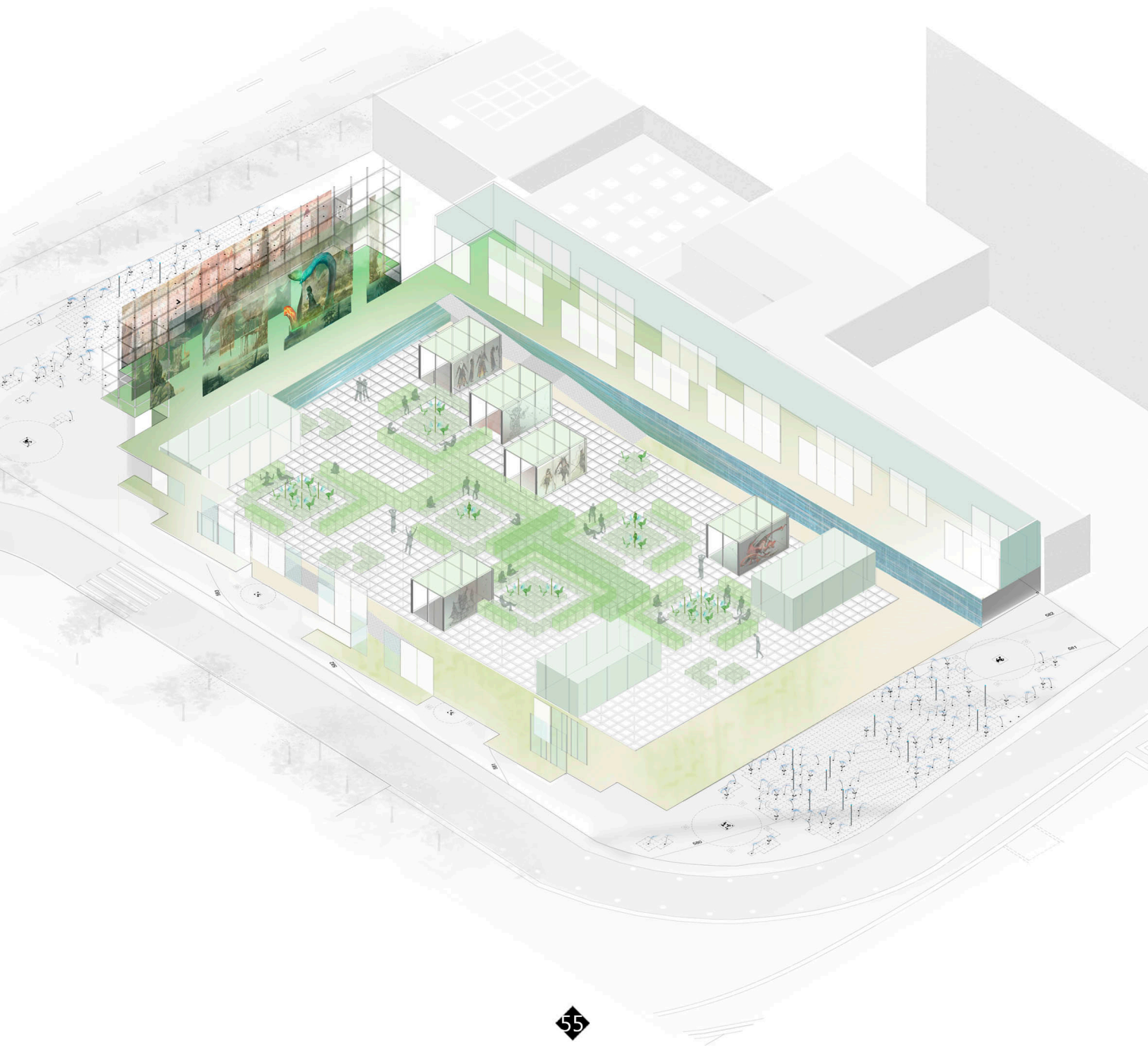
CERRAMIENTOS

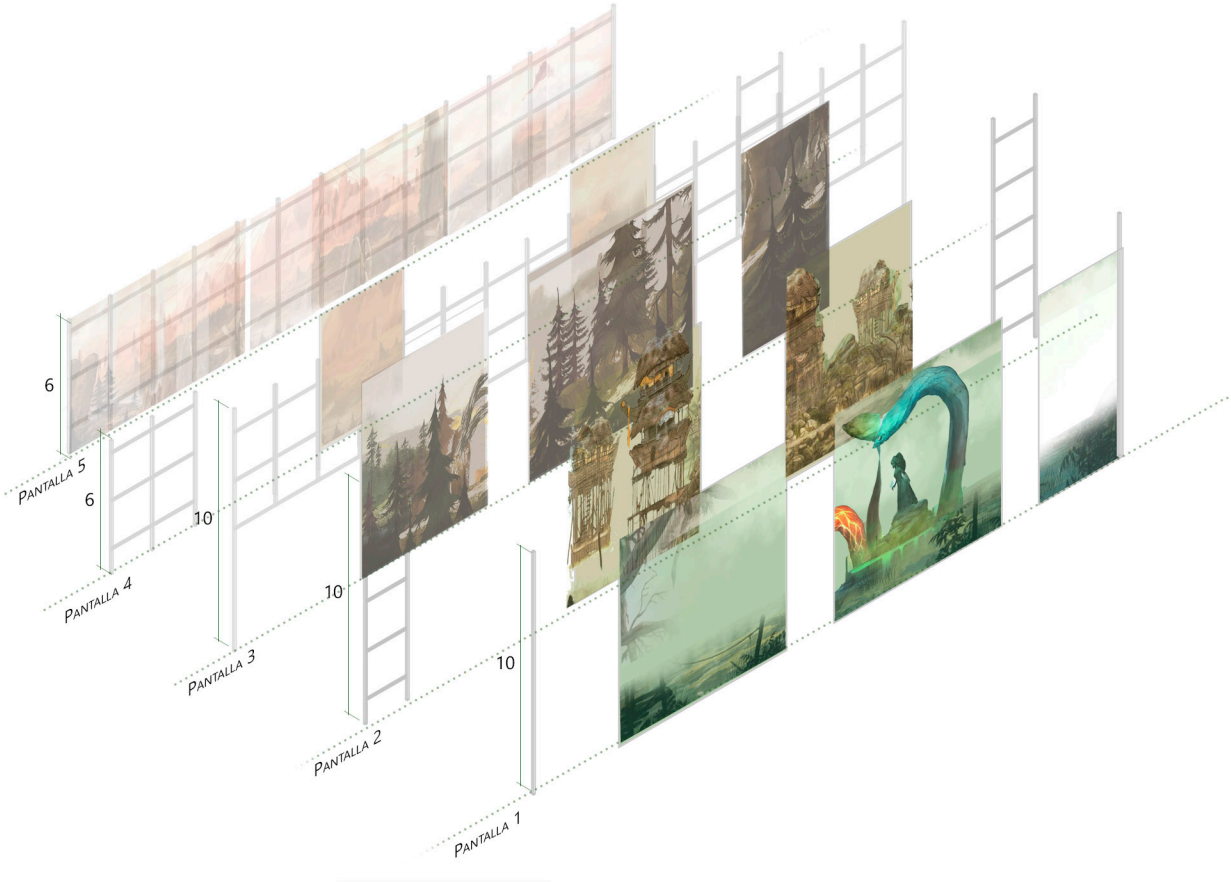
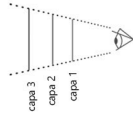


LA ESTRUCTURA PRINCIPAL DEL EDIFICIO ESTA FORMADA POR CERCHAS
QUE ACABAN CONFORMANDO EL AUDITORIO.

EN EL EXTERIOR SE BUSCA UN PAISAJE DE JUEGOS DE LUCES Y SONIDO MEDIANTE UNOS JUNCOS
FLEXIBLES ILUMINAODS Y UNOS TERMINALES DE SONIDO CON ALTAVOZ OCULTO, ADEMAS DE UBICAR
UNOS PUNTOS DE REALIDAD AUMENTADA.

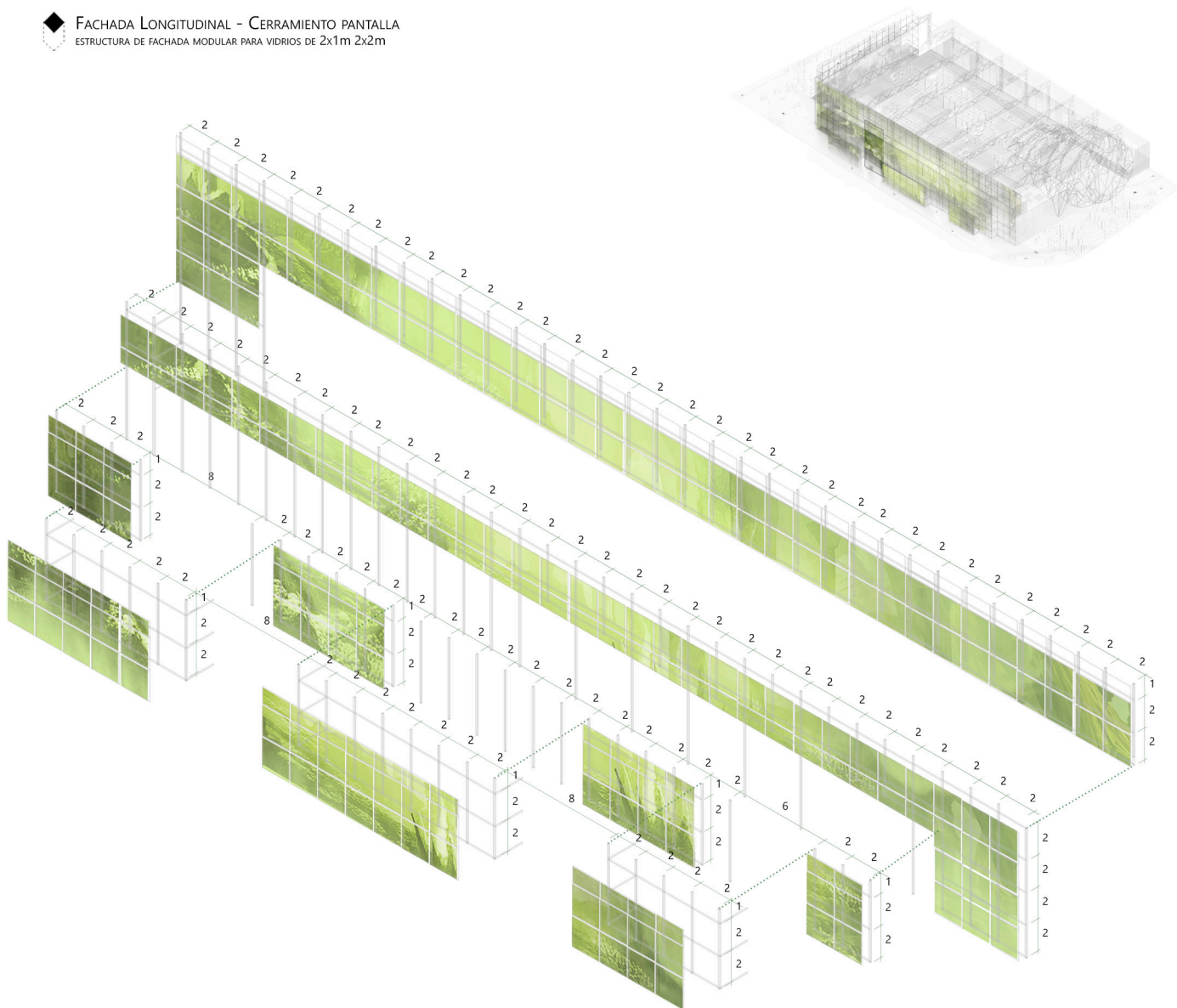






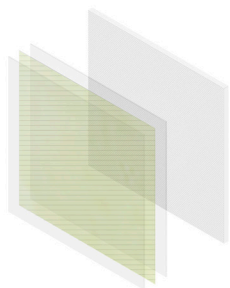


FACHADA LONGITUDINAL - CERRAMIENTO PANTALLA
ESTRUCTURA DE FACHADA MODULAR PARA VIDRIOS DE 2x1m 2x2m

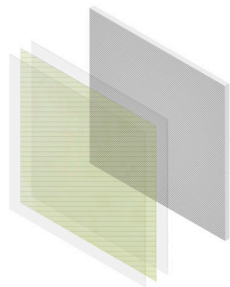


- 1 Montante vertical perfil de acero cuadrado 8cm x 8cm. (h: 6m)
- 2 Montante vertical perfil de acero cuadrado 8cm x 8cm. (h: 9m)
- 3 Montante horizontal perfil de acero rectangular 8cm x 5cm.
- 4 Perfil de acero IPE 160.
- 5 Subestructura oculta de apoyo del vidrio.
- 6 Vidrio traslúcido reflectante para proyección de imagen (hologramas). Formato: 2m x 2m
- 7 Vidrio traslúcido reflectante para proyección de imagen (hologramas). Formato: 2m x 1m
- 8 Anclaje de sujeción del vidrio

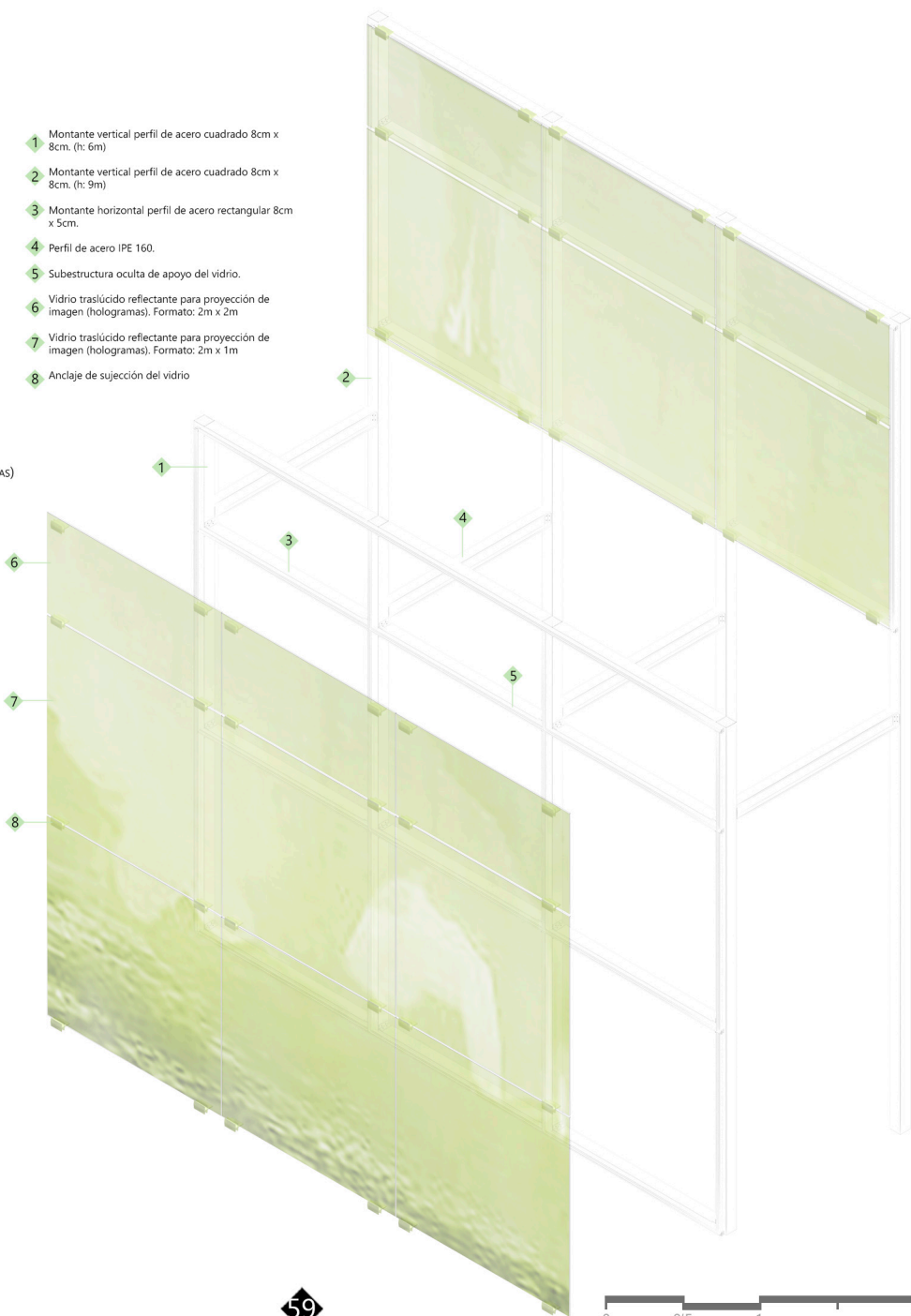
COMPOSICIÓN DEL PANEL PROYECTABLE (HOLOGRAMAS)

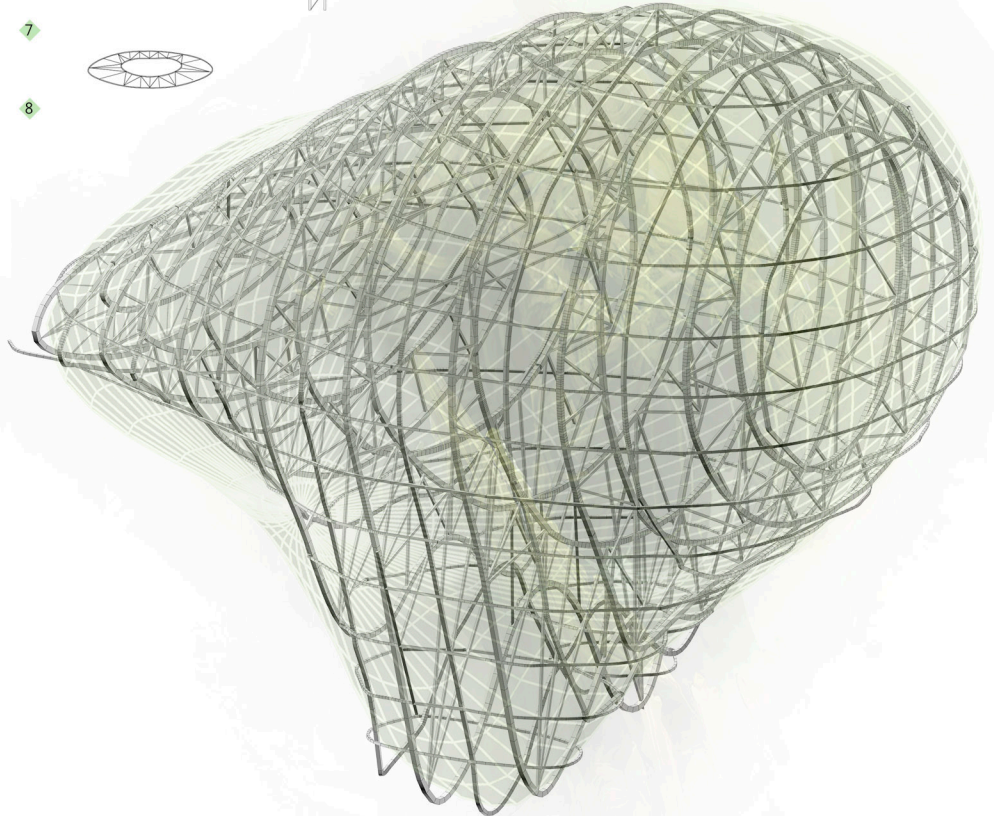
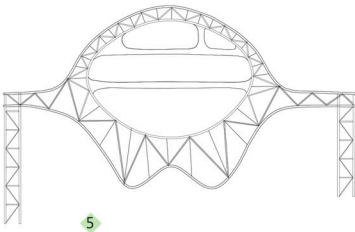
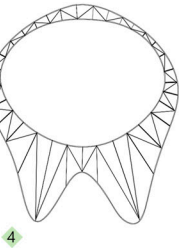
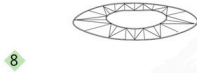
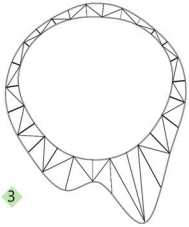
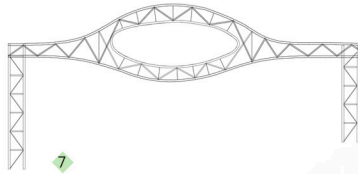
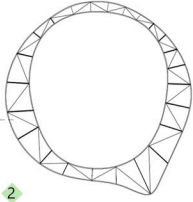
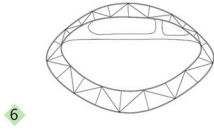
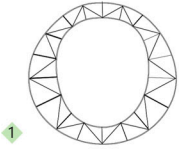
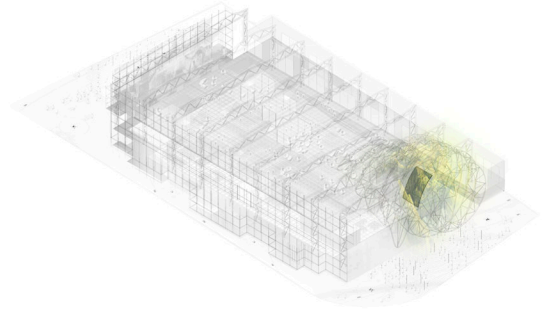


TIPO 1
PANEL TRANSPARENTE
VIDRIO PROYECTABLE + VIDRIO SENCILLO



TIPO 2
PANEL OPACO
VIDRIO PROYECTABLE + PLACA DE POLIETILENO OPACA

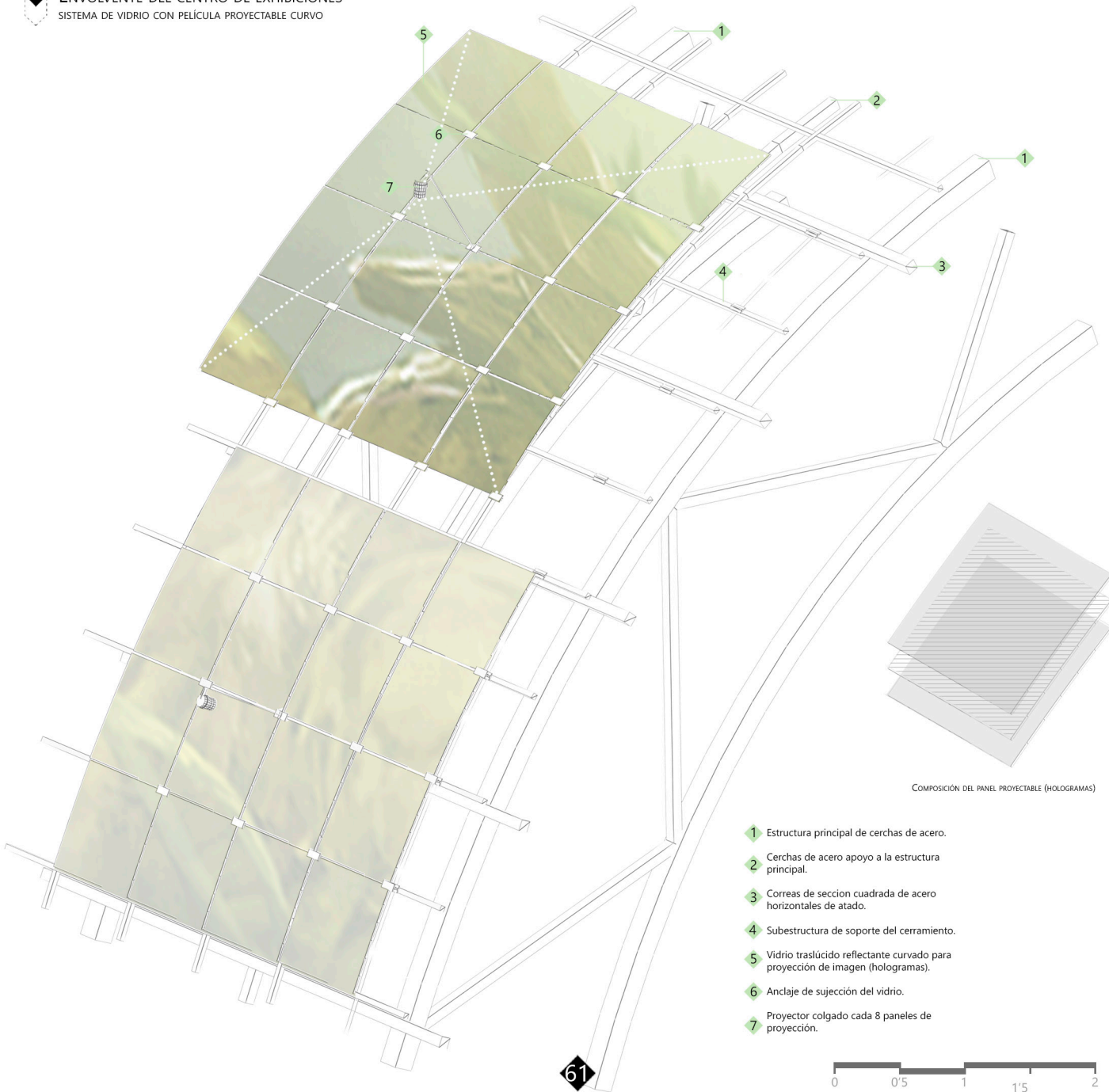






ENVOLVENTE DEL CENTRO DE EXHIBICIONES

SISTEMA DE VIDRIO CON PELÍCULA PROYECTABLE CURVO



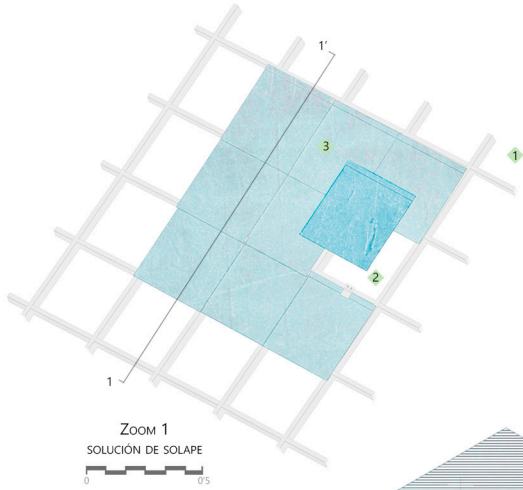
COMPOSICIÓN DEL PANEL PROYECTABLE (HOLOGRAMAS)

- 1 Estructura principal de cerchas de acero.
- 2 Cerchas de acero apoyo a la estructura principal.
- 3 Correas de sección cuadrada de acero horizontales de atado.
- 4 Subestructura de soporte del cerramiento.
- 5 Vidrio traslúcido reflectante curvado para proyección de imagen (hologramas).
- 6 Anclaje de sujeción del vidrio.
- 7 Proyector colgado cada 8 paneles de proyección.



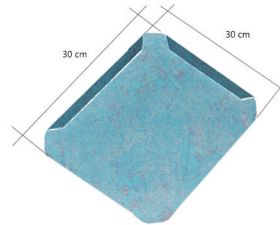
ESTRUCTURA DE CUBIERTA

MATERIAL ACABADO DE CUBIERTA, A MODO DE ESCAMAS DE METAL SOBRE RASTRELES



Zoom 1
SOLUCIÓN DE SOLAPE

0 0.5

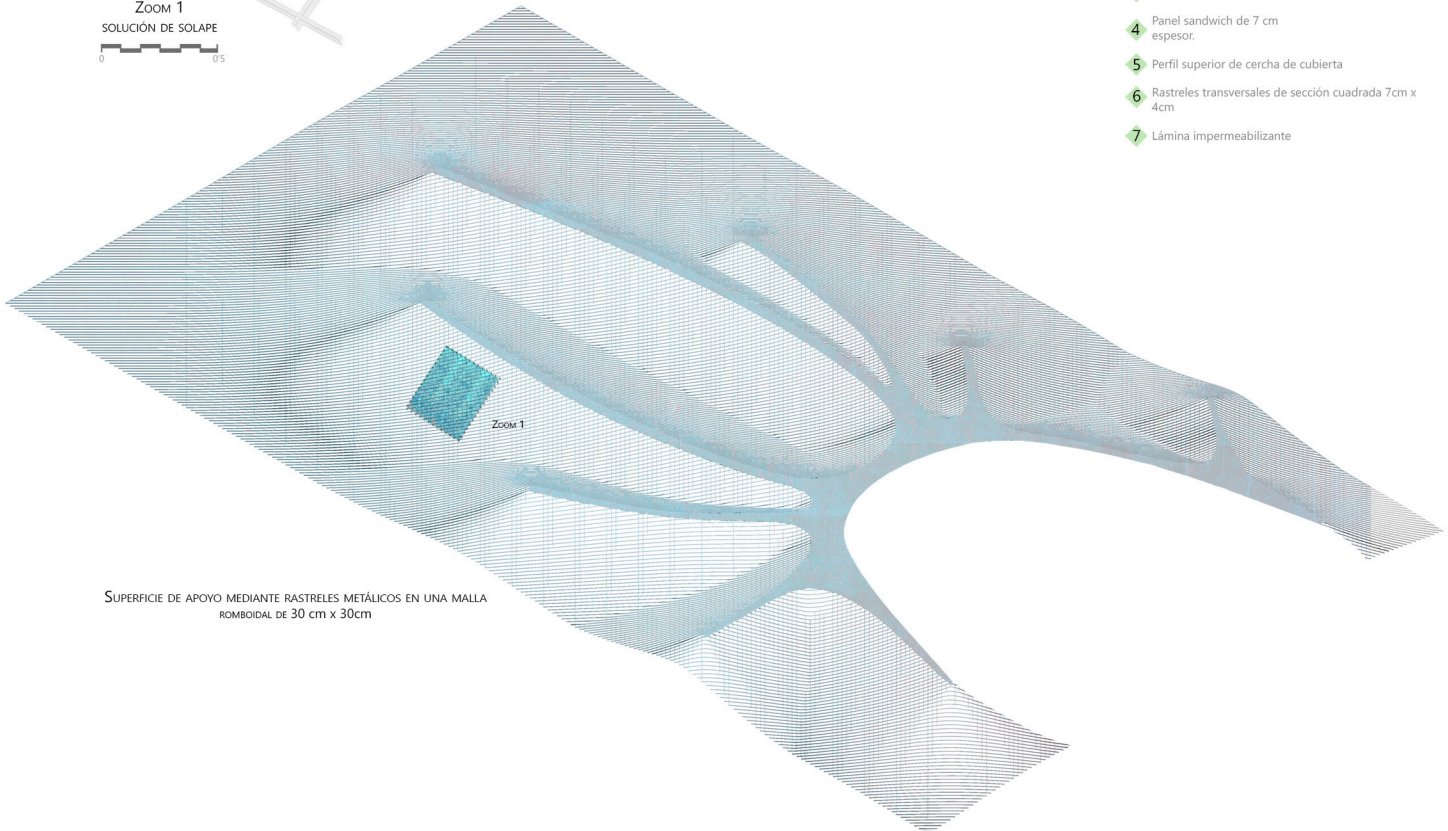


PIEZA MODELO

SECCIÓN 1-1' MONTAJE DE LAS CHAPAS-ESCAMAS SOBRE RASTRELES



- 1 Cuadrícula de rastreles de acero en U 3cm x 5 cm.
- 2 Pletina de anclaje entre placas.
- 3 Placa metálica azulada superpuesta a modo de escama.
- 4 Panel sandwich de 7 cm espesor.
- 5 Perfil superior de cercha de cubierta
- 6 Rastreles transversales de sección cuadrada 7cm x 4cm
- 7 Lámina impermeabilizante

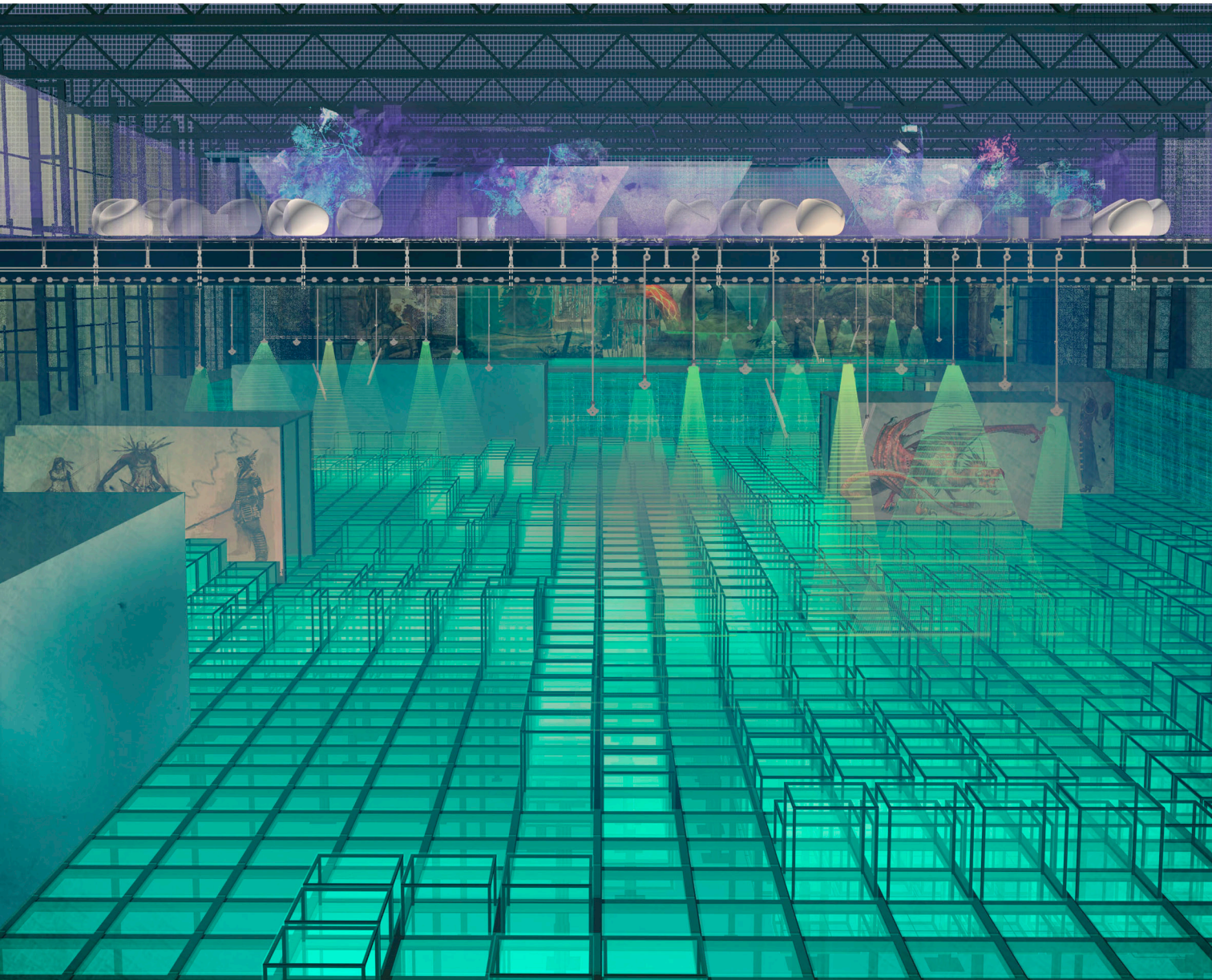


SUPERFICIE DE APOYO MEDIANTE RASTRELES METÁLICOS EN UNA MALLA
ROMBOIDAL DE 30 cm x 30cm

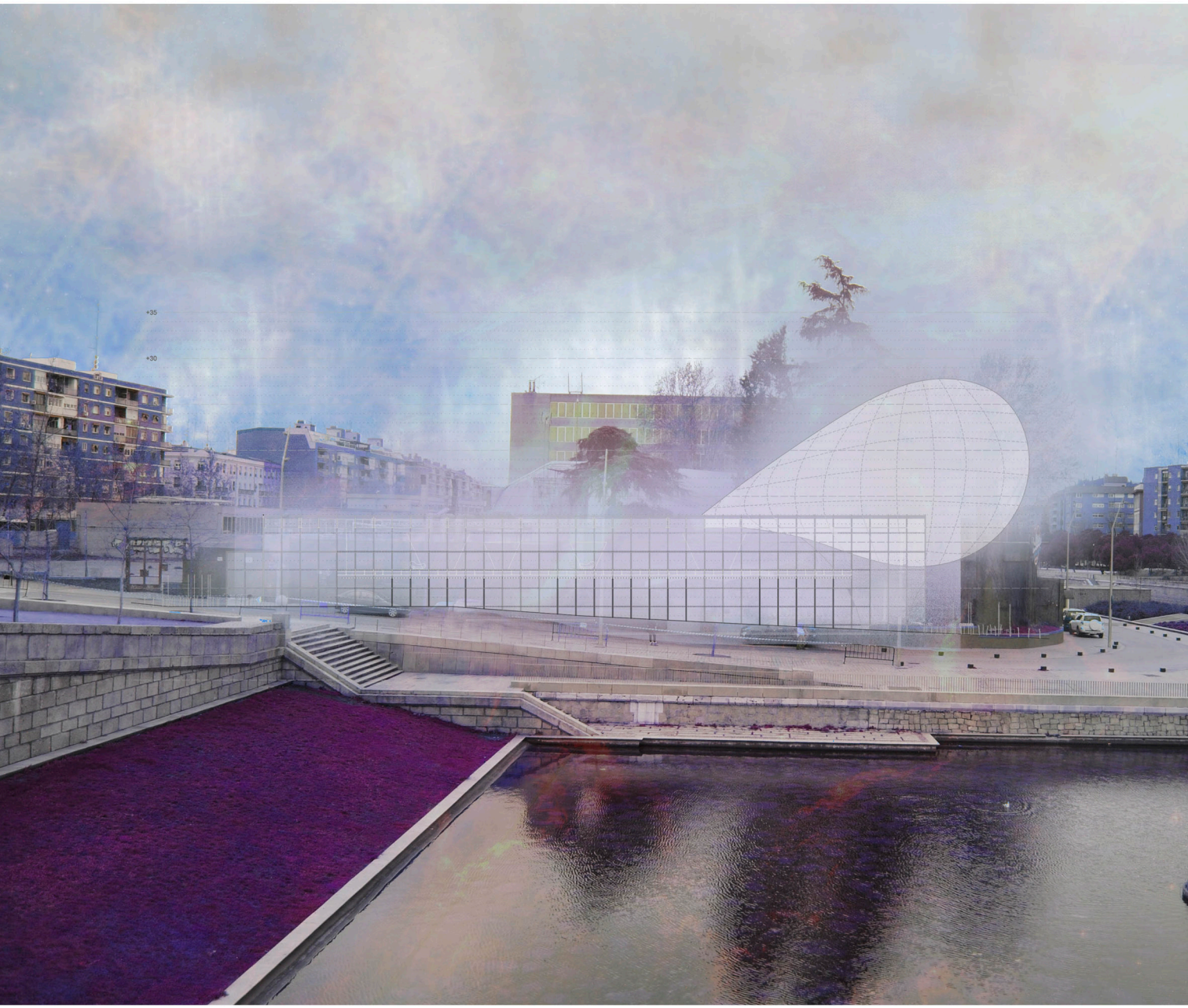


VISTAS

◆
INTERIOR
ÁREA GAMER Y ZONA DE RELAX
◆



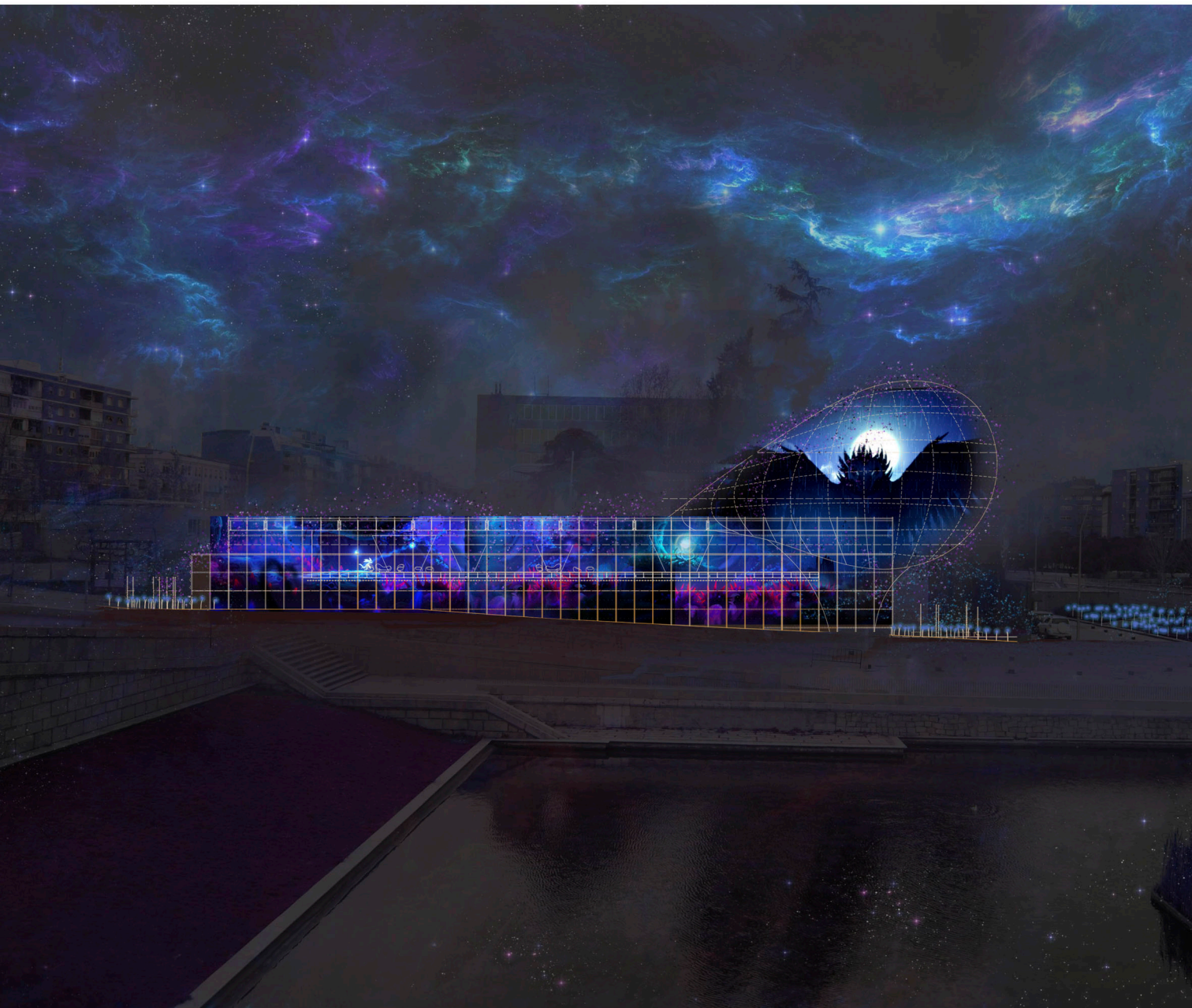
◆
EXTERIOR DIURNO CON FACHADA APAGADA
VISTA DESDE EL PUENTE DE SEGOVIA
◆



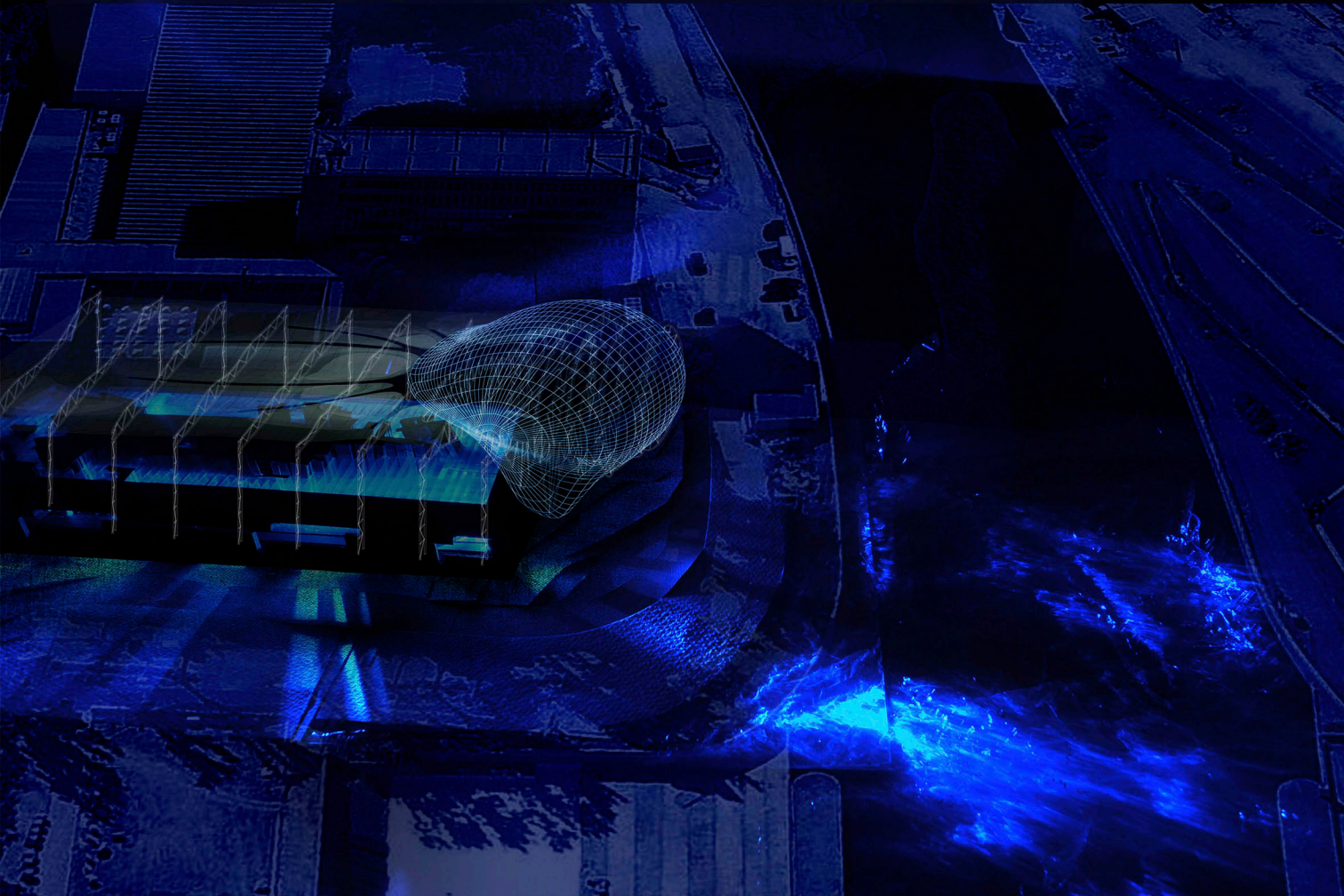
◆
EXTERIOR DIURNO CON Poca LUZ SOLAR Y FACHADA ENCENDIDA
VISTA DESDE EL PUENTE DE SEGOVIA
◆



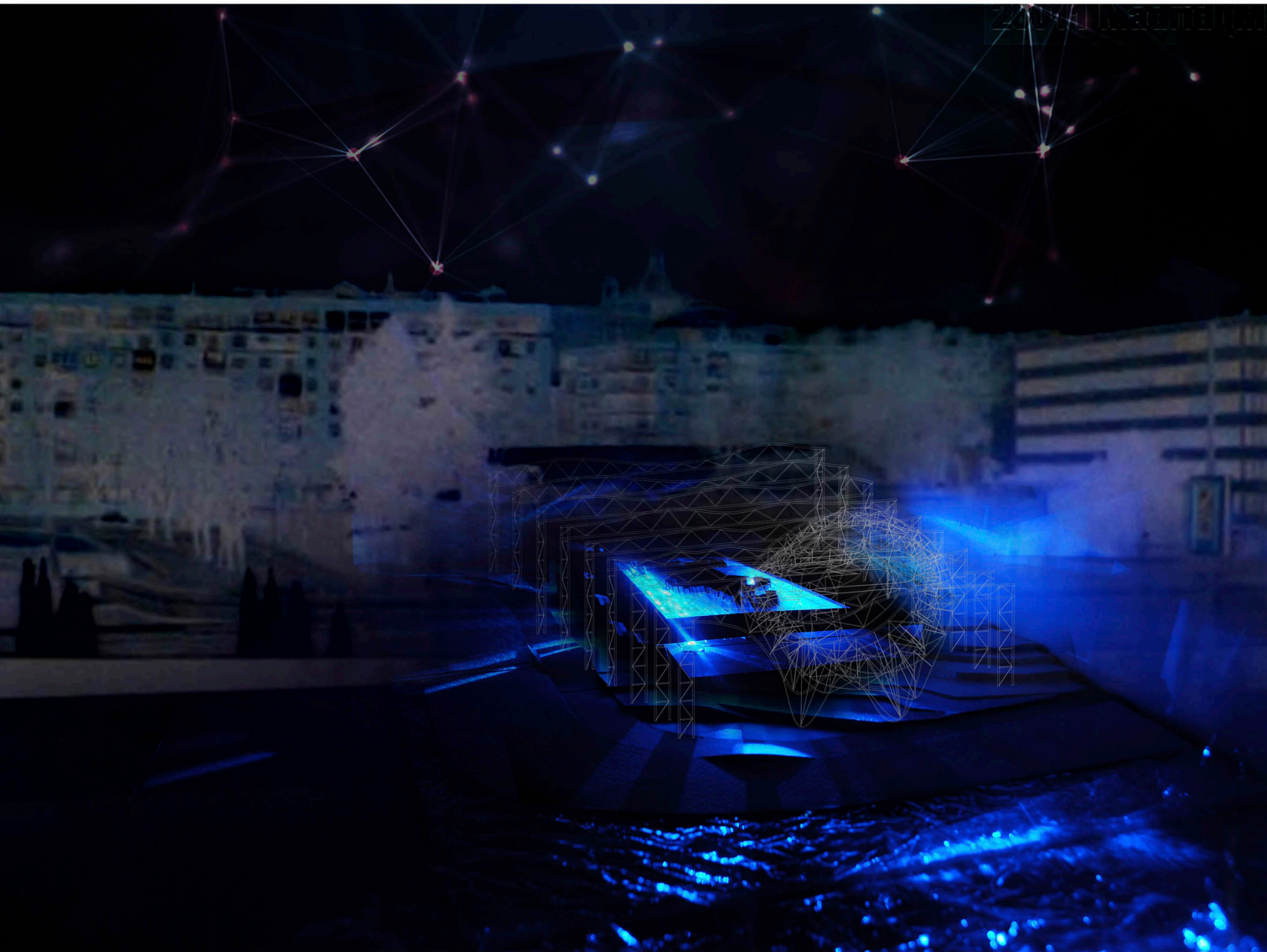
◆
EXTERIOR NOCTURNO CON FACHADA ENCENDIDA
VISTA DESDE EL PUENTE DE SEGOVIA
◆



◆
EXTERIOR NOCTURNO
VISTA ÁEREA DESDE EL PUENTE DE SEGOVIA
◆



◆
EXTERIOR NOCTURNO
VISTA DESDE MADRID RÍO
◆



◆
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

◆
AUDITORIO EN CARTAGENA - SELGASCANO
HOLOGRAPHIC PROJECTION FILM - GLIMM DISPLAY
PIXEL SPACE - ALARCÓN+ASOCIADOS
PROYECTO PARA EL NUEVO TEATRO LIRICO DI CAGLIARI - MAURIZIO SACRIPANTI
WHITE NOISE WHITE LIGHT Y LOW REZ HI FI - MY STUDIO/HOWÉLER+YOON ARCHITECTURE

