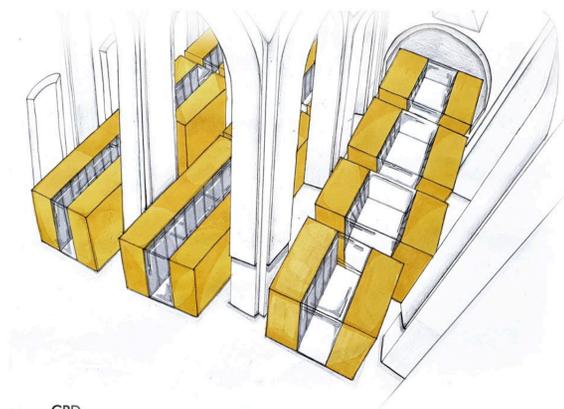


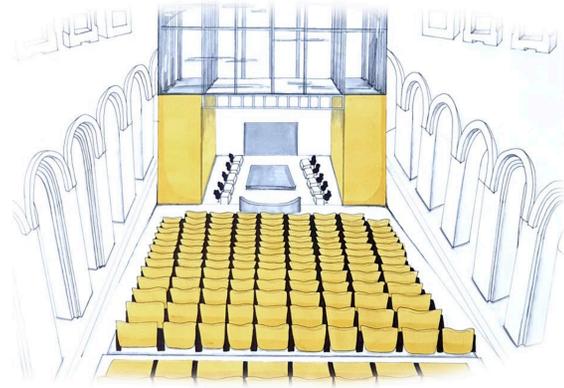
- Juego individual -



- Juegos recreativos -



- CPD -

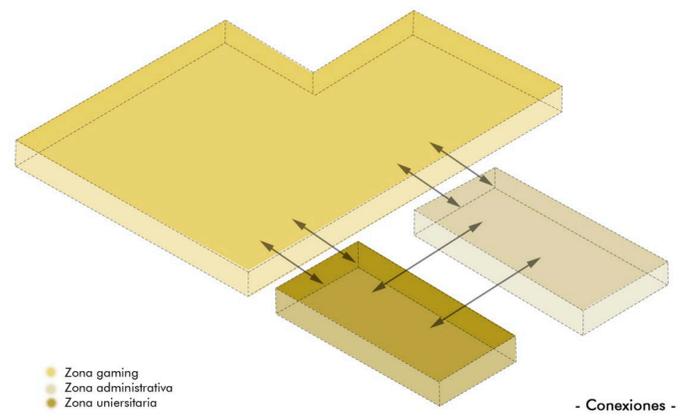


- Estadio -

- Bocetos -
Escala 1/600

Disponemos de 3 zonas principales dentro de nuestro edificio:

- Zona universitaria: los estudiantes serán formados en el diseño y desarrollo de videojuegos.
- Zona administrativa: diseño y desarrollo de videojuegos llevados a cabo tanto por personas externas como por los propios estudiantes como prácticas o un futuro trabajo.
- Zona gaming: lugar de juego en diferentes niveles, individual, colectivo, competitivo, infantil o adulto. Además de sus diferentes tipos, juegos de mesa, consolas portátiles u ordenadores. Será la zona a desarrollar.

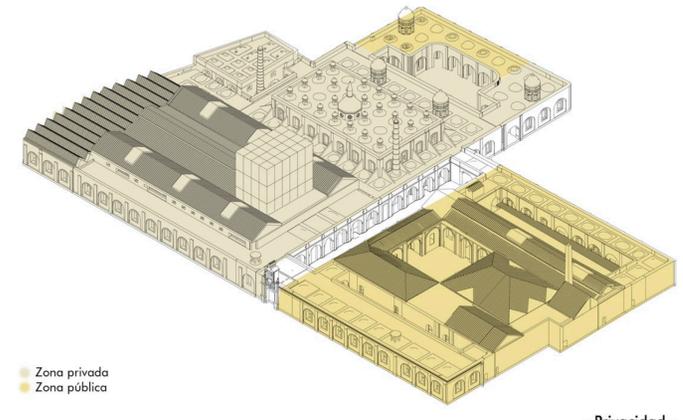


- Conexiones -

El programa está pensado para que haya una conexión entre las tres funciones que alberga el edificio, de manera que exista una continuidad entre ellas. Así pues se intuye de forma programática la cadena cerrada que existe internamente.

Entre la zona universitaria y la administrativa, existe un salón de actos y un patio que puede ser utilizado por ambos bandos y además ser un nexo de unión entre estos.

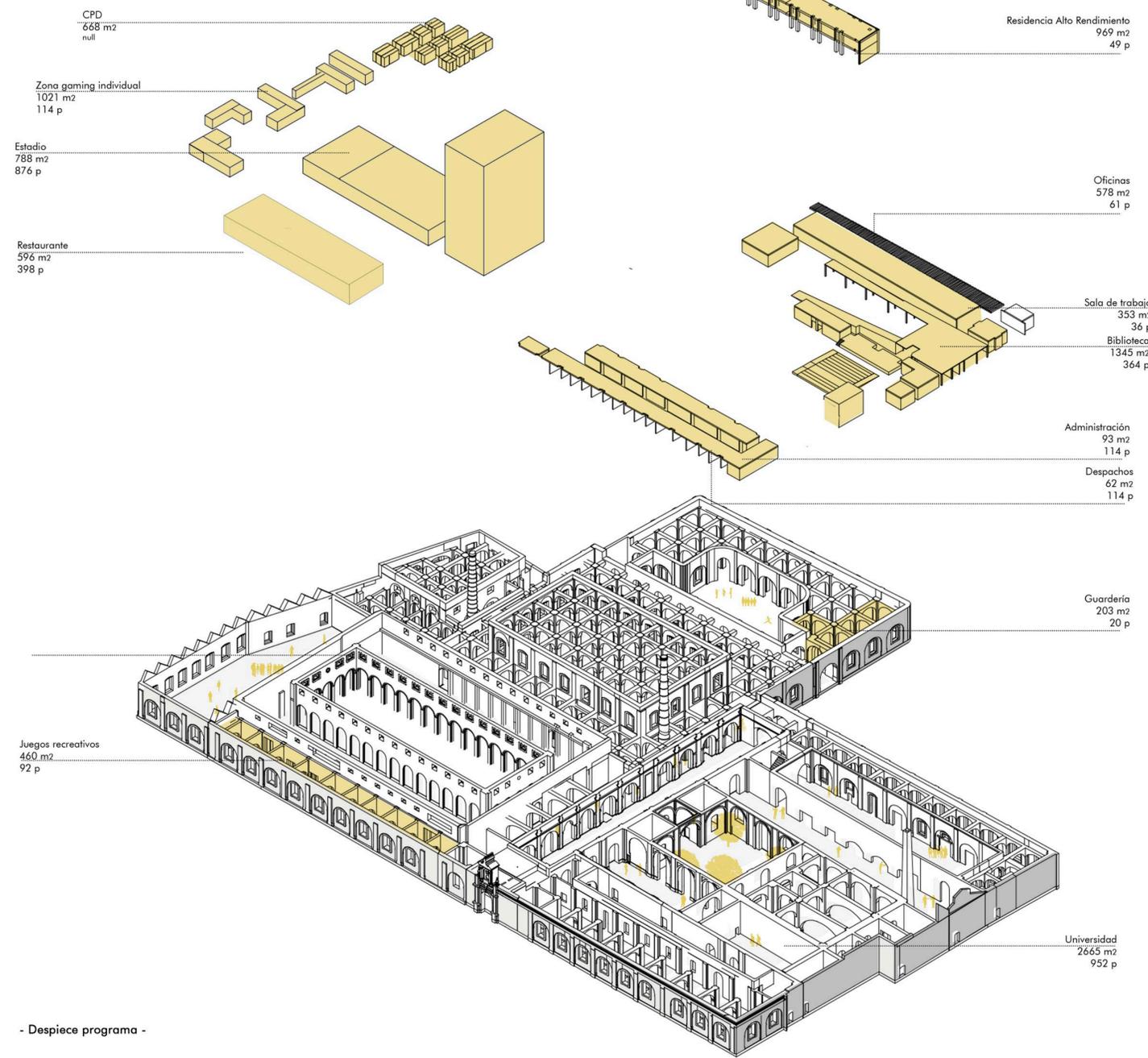
Por otro lado, la zona gaming está separada por una calle que sirve de bisagra con la zona productiva.



- Privacidad -

Mediante la calle central, que además de ser el puente entre las dos zonas del barrio, nos divide la zona privada y la pública, podemos acceder a cualquiera de las funciones especificadas. Esta separación se debe a que la zona privada tendrá unos horarios diferentes y menos extendidos de los posibles en la zona pública.

La zona residencial tendrá una entrada independiente al resto del edificio



- Despiece programa -