



# ARQUITECTURA I















Taller de integración proyectual  
Splash redefine la plaza

No es un mero consumidor de recursos, sino una infraestructura que enseña a sobrevivir, convivir y prosperar en le secano Mendocino

U1

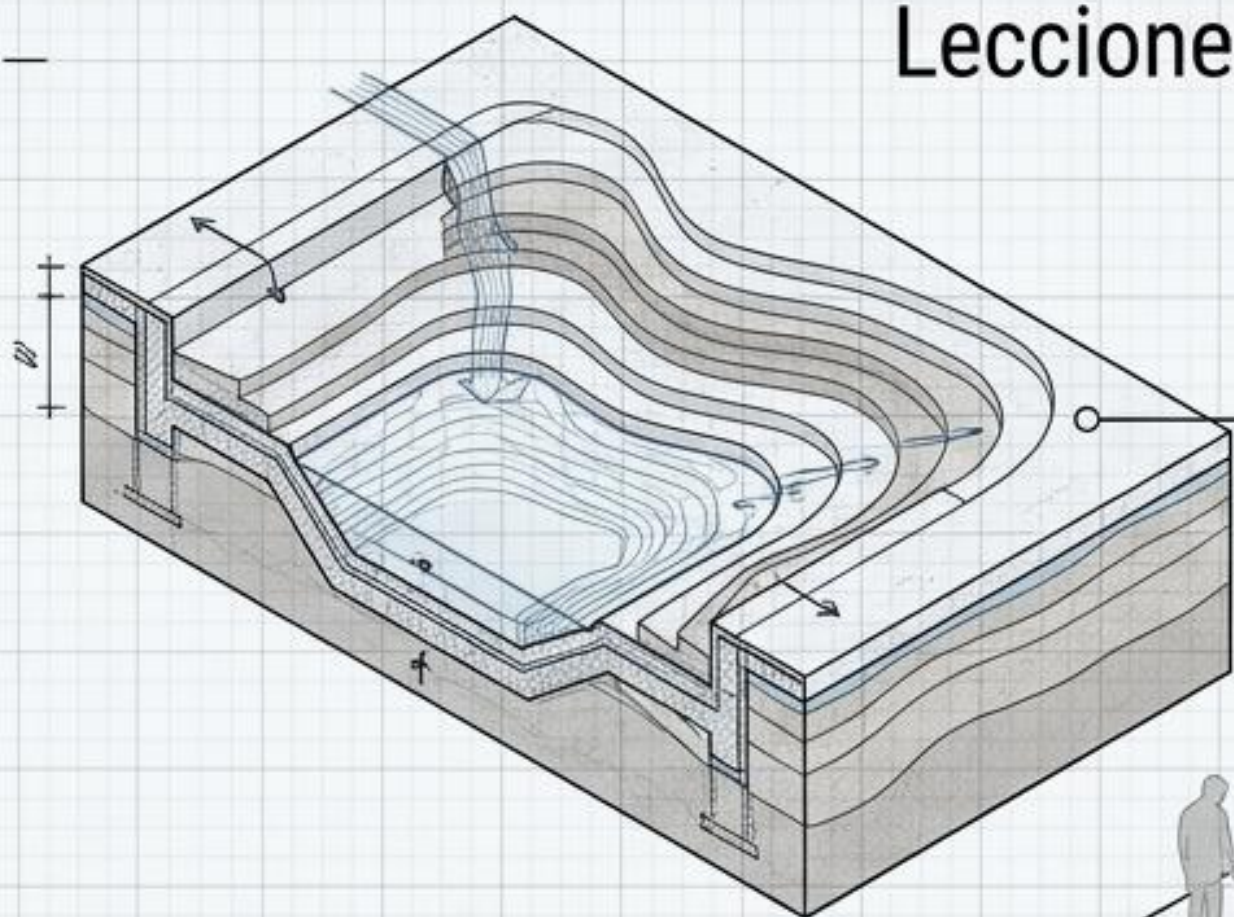
# CICLO DE SUSTENTABILIDAD

# Matriz de Referentes Globales

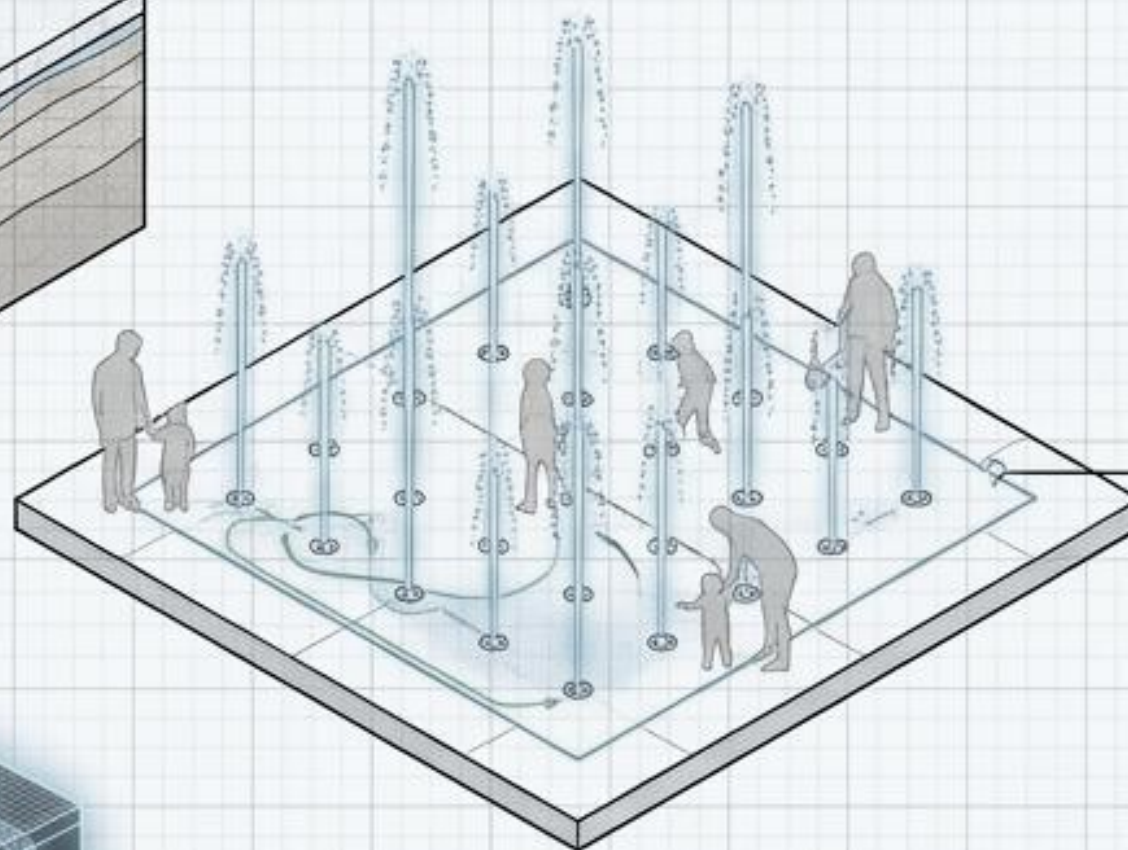
			<p>WATER PLAYGROUND RSINTYCHY POLAND</p>
<p>Integración Urbana</p>			
<p>Tipología Hídrica</p>			
<p>Interacción Social</p>			
<p>Eficiencia del Recurso</p>			

Tainan Spring (Taiwán) - Recuperación de infraestructura urbana hundida.  
 Diana Memorial Fountain (Londres) - Circuito cerrado de flujo continuo y topografía.  
 Water Playground (Polonia) - El juego acuático como protagonista absoluto.

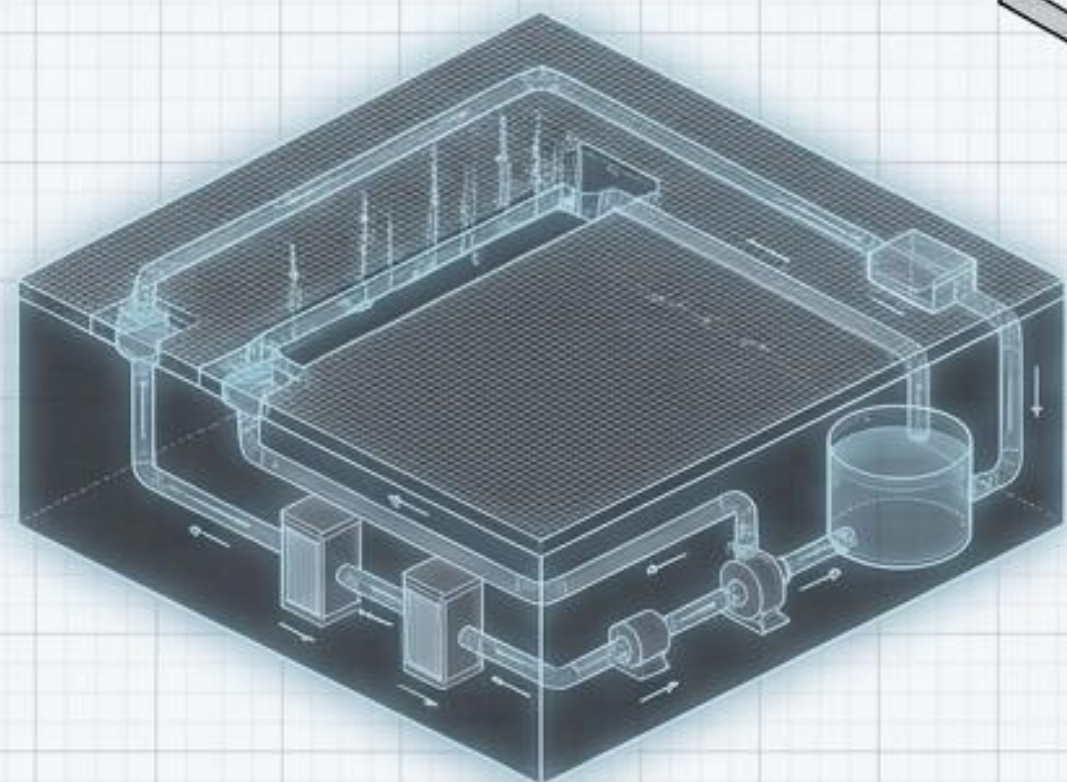
# Lecciones Projectuales para Splash



Forma y Topografía: Alteración de niveles para contener el recurso hídrico visual y físicamente, creando microclimas hundidos.



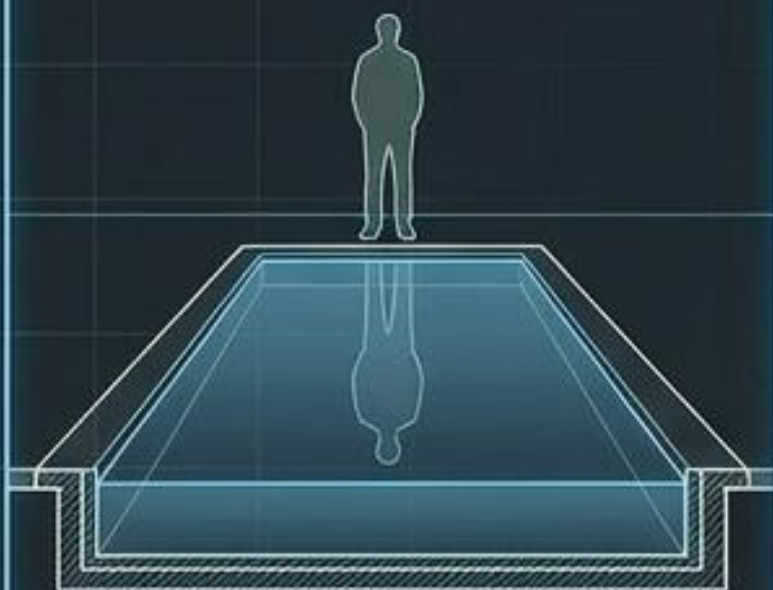
Interactividad: El agua planteada no como contemplación pasiva, sino como experiencia táctil que transmite un mensaje a los pequeños usuarios.



Integración de Ciclos: Sistemas donde el diseño guía el recorrido del agua, haciéndolo visible y pedagógico antes de su recirculación.

# Taxonomía del Recurso Hídrico

## Espejos de Agua



## Espejos de Agua

Poca profundidad, alto valor reflectivo y paisajístico. Uso pasivo.

## Fuentes Interactivas (Chorros)



## Fuentes Interactivas (Chorros)

Sistemas de piso a presión variable. Alto dinamismo y juego social.

## Sistemas de Neblina



## Sistemas de Neblina

Emisores de microgotas para enfriamiento evaporativo sin saturación superficial.

## Canales de Escorrentía



## Canales de Escorrentía

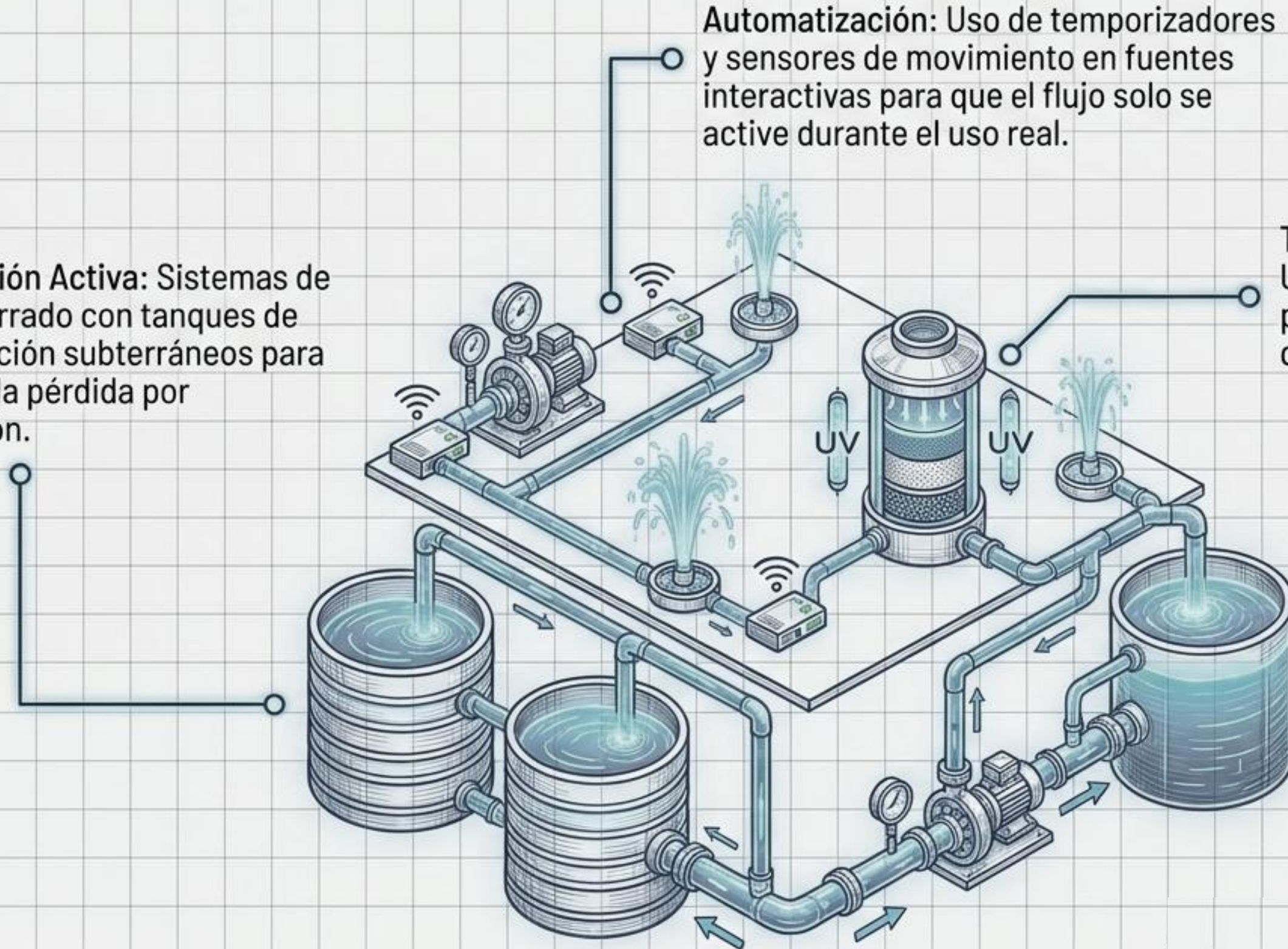
Recorridos lineales que guían visualmente el flujo hídrico por la plaza.

# Estrategias de Bajo Consumo Operativo

Automatización: Uso de temporizadores y sensores de movimiento en fuentes interactivas para que el flujo solo se active durante el uso real.

Tratamiento: Filtrado mecánico y UV integrado para mantener la potabilidad del recurso en áreas de contacto directo con usuarios.

Recirculación Activa: Sistemas de circuito cerrado con tanques de compensación subterráneos para minimizar la pérdida por evaporación.




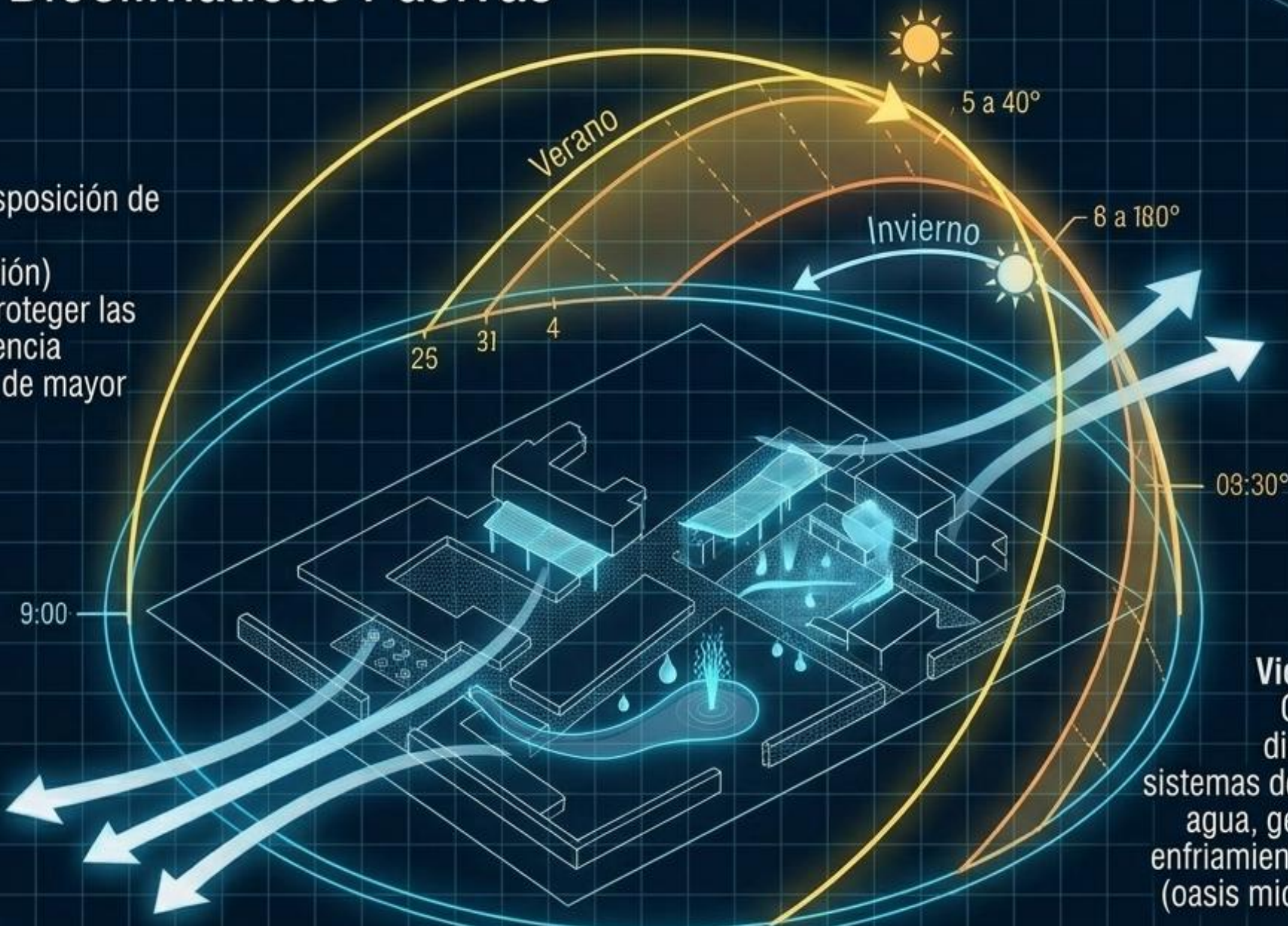
# Diagramas de Flujos y Relaciones Espaciales


- **Zona Seca:** Áreas de descanso, sombra y tránsito perimetral. Absorbe el flujo de la comunidad universitaria.
- **Zona Húmeda:** Nodos de interacción acuática centralizados para contención del microclima.
- **Circulación:** Recorridos transversales que invitan al usuario a atravesar la plaza, fomentando la transición paulatina de lo seco a lo húmedo.



# Estrategias Bioclimáticas Pasivas

 **Asoleamiento:** Disposición de áreas de sombra (pérgolas/vegetación) orientadas para proteger las zonas de permanencia durante las horas de mayor radiación estival.



 **Vientos Predominantes:** Captura de brisas para dirigirlas a través de los sistemas de neblina y espejos de agua, generando un efecto de enfriamiento evaporativo natural (oasis microclimático) hacia las zonas de descanso.

# Ciclo de Sustentabilidad Hídrica

**Paso 1: Captación.**  
Superficies diseñadas para dirigir el agua de lluvia hacia jardines de lluvia.



Jardín de Lluvia

**Paso 2: Filtrado Biológico.**  
Uso de sustratos y raíces para depuración natural (simulación de humedal).



La Máquina Viva

**Paso 4: Riego y Reúso.**  
Alimentación de áreas verdes y recuperación para limpieza urbana.



**Paso 3: Almacenamiento.**  
Cisternas subterráneas de retención.

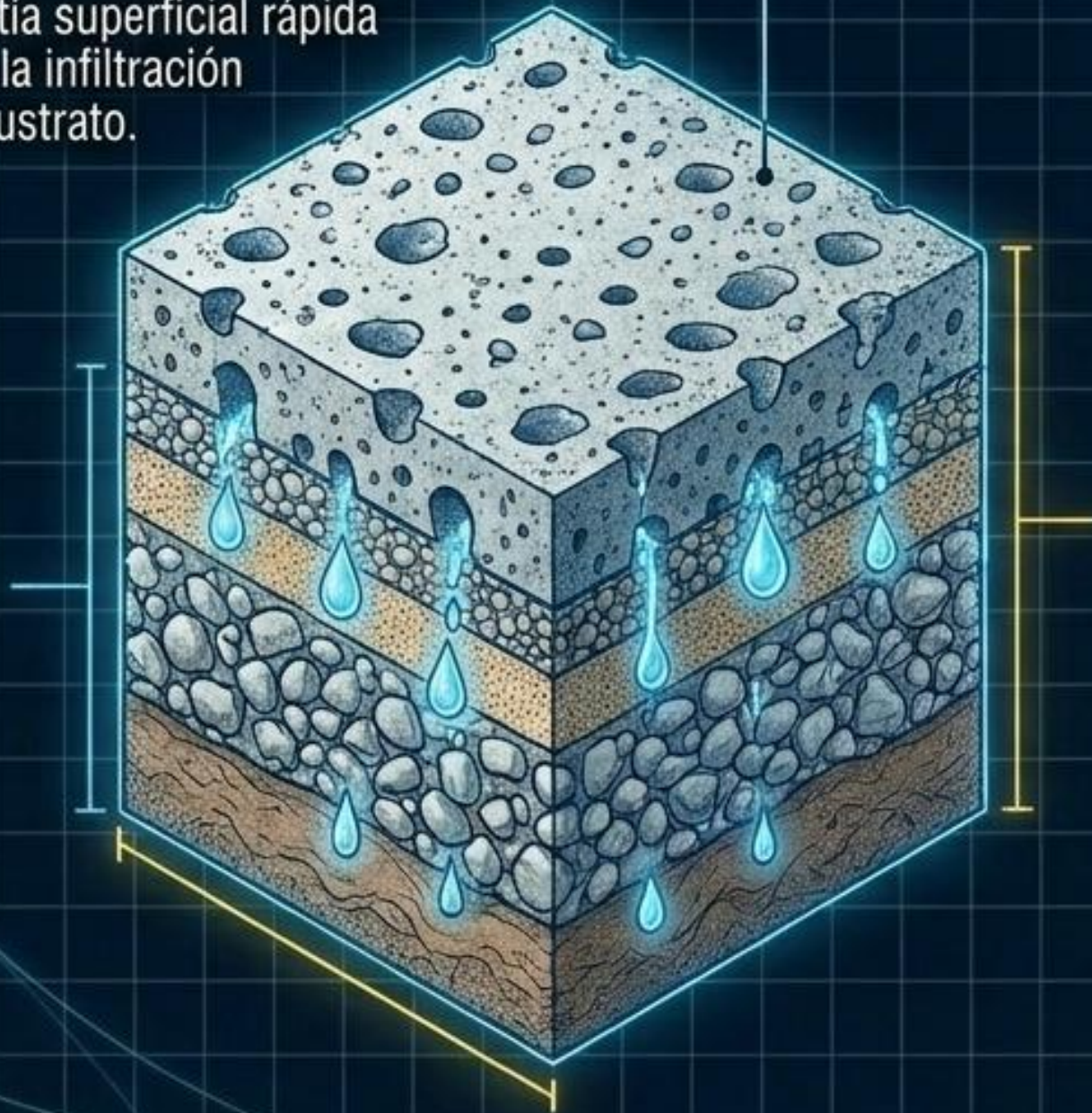


# Materialidad Permeable y Flora Filtradora

## Materialidad

### Superficies Permeables:

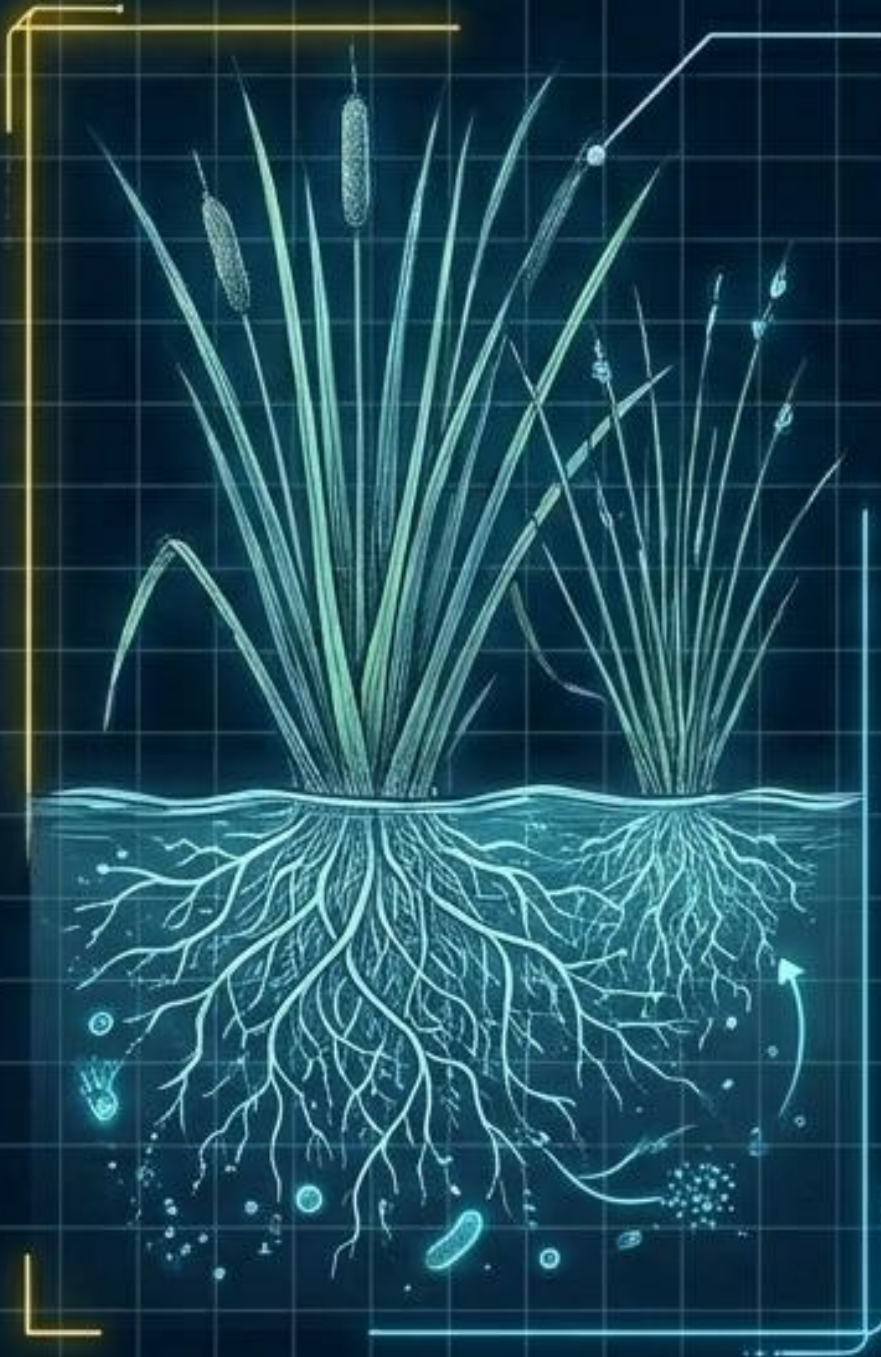
Pavimentos drenantes que evitan la escorrentía superficial rápida y permiten la infiltración directa al sustrato.



## Botánica

### Plantas Acuáticas (Hidrófitas):

Incorporación de especies adaptadas de la región como la Totora y el Junco. Sus tejidos radiculares absorben nutrientes y elementos químicos, actuando como el motor principal del filtrado natural del parque.



# Síntesis de Premisas de Diseño



# MAS QUE UNA PLAZA DE AGUA, UN ECOSISTEMA VIVO

Splash redefine la plaza

No es un mero consumidor de recursos, sino una infraestructura que enseña a sobrevivir, convivir y prosperar en le secano Mendocino



**SALDAÑO HORACIO**  
**SEGOVIA SILVIA**  
**BRIUGLIA ROSANA**  
**GONZALEZ IZCO BERNARDO**