

Estudante:
Millena Gabryela Serbêto Courte
Orientador:
Ana Amélia de Paula Moura

Game Station

Centro de Jogos Eletrônicos

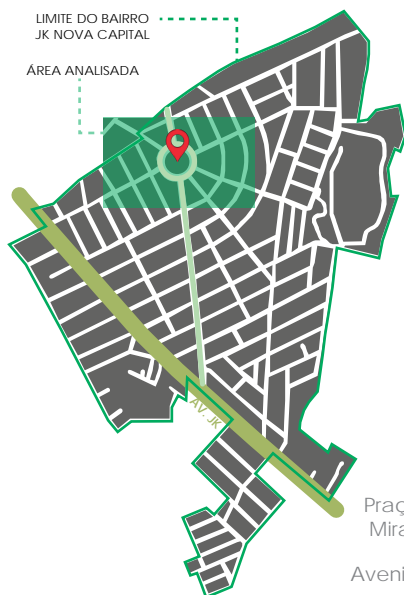
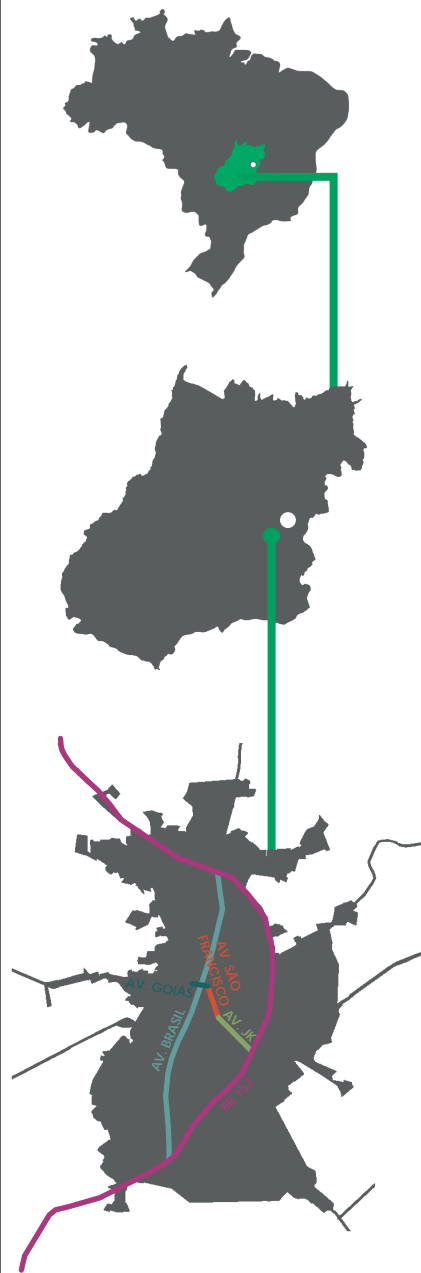
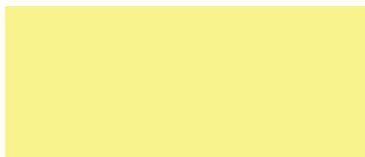
NOVO JOGO

Antes considerados apenas uma fonte de entretenimento, atualmente os jogos eletrônicos são fenômenos culturais e possuem um mercado e comunidade bastante reconhecidos mundialmente.

Presentes na vida de diversas pessoas, esses jogos vêm desempenhando papéis muito importantes na sociedade e na economia. Além de representar o desenvolvimento tecnológico mundial, eles são utilizados como forma de diversão, de aprendizagem e inclusão.

O objetivo do projeto é estimular a inserção, não apenas da cidade de Anápolis, mas de todo o estado de Goiás nesse amplo mercado que tende a crescer. Visa também fortalecer a comunidade já existente na região, e incentivar novas pessoas a explorarem esse vasto universo. A proposta pretende ser um espaço não apenas para jogadores, mas também ser um ambiente de criação, produção e fonte de conhecimento.

Um Centro de Jogos Eletrônicos consiste em um espaço adequado para que as diversas etapas que englobam a produção de um jogo, possam acontecer. Esse local será palco para capacitar indivíduos que poderão exercer a prática de projetar jogos eletrônicos, em seus mais diversos formatos e para as mais variadas plataformas, com foco no jogo digital (video game). O Fliperama, é uma proposta de ambiente integrado a Centro de Jogos Eletrônicos cujo intuito é, além de divulgar os projetos feitos nos cursos, abrigar diversos tipos de plataformas e jogos diferentes para uso da população. Além da criação da Arena de E-sports, um local flexível onde os jogadores e a audiência possam encontrar uma infraestrutura adequada e uma configuração ideal, para assistirem e torcerem durante os torneios.



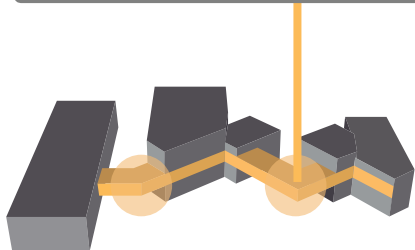
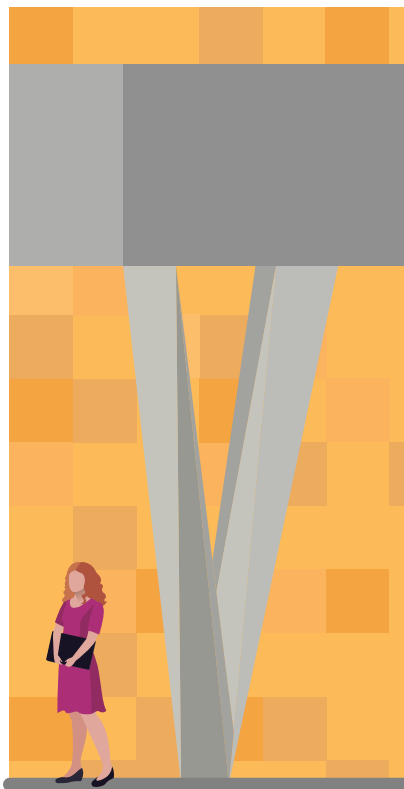
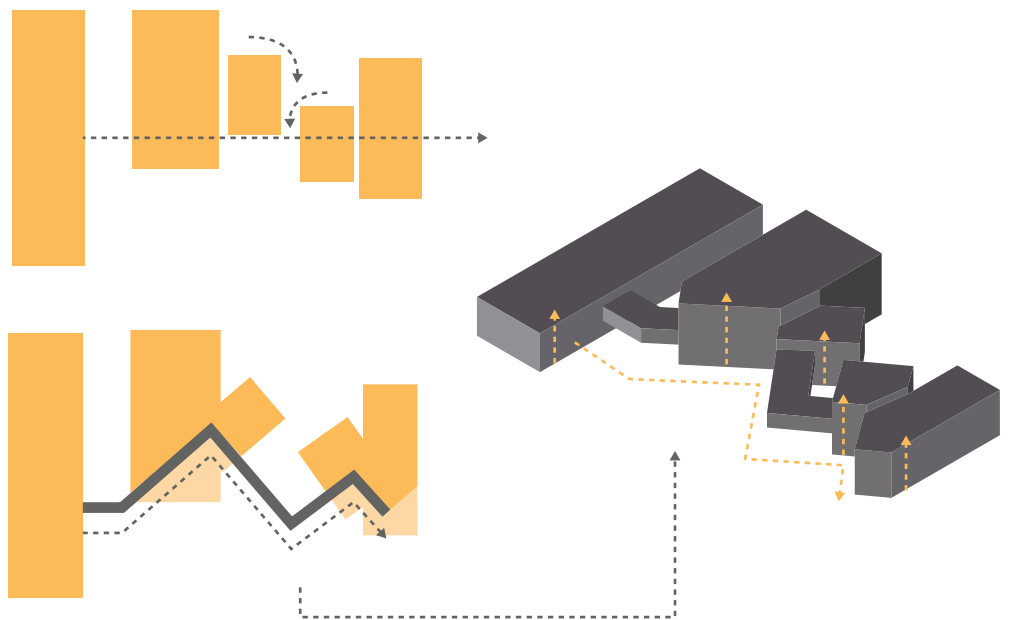
O local escolhido para abrigar o Centro de Desenvolvimento de Jogos Digitais é a Praça Augusto Cesar Miranda de Alencar, no bairro JK Nova Capital.

A praça abriga o 35º Observatório Astronômico do Brasil e o Planetário Digital 3D, o primeiro em todo o Centro-Oeste a operar com tecnologia digital. Além de funcionar como observatório e um ambiente de encontro, o lugar também é aberto para escolas e universidades de Anápolis, tornando-se um local de aplicação didática.

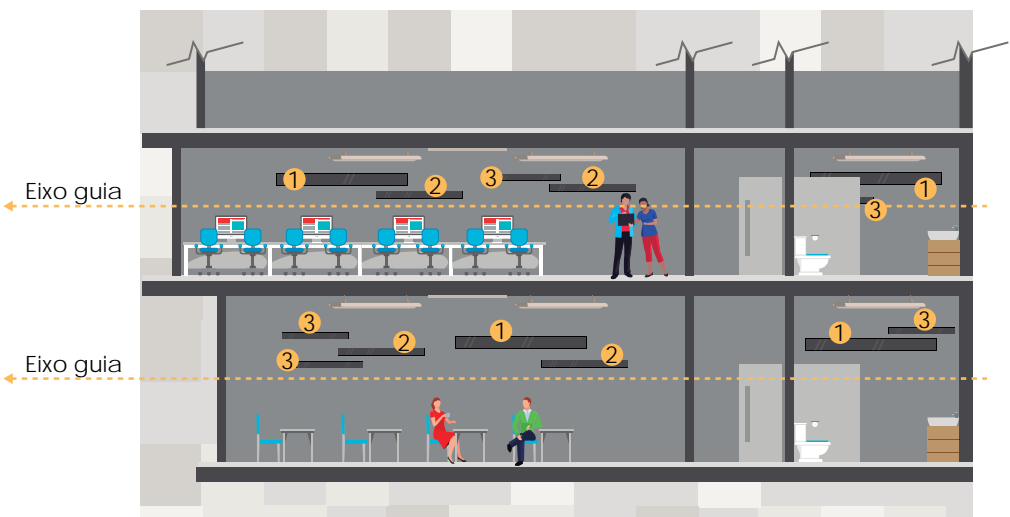


Alguns jogos trabalham com subdivisões chamadas “níveis” (estágio, fase ou level), onde encontram-se articulações espaciais, cuja função é organizar os percursos que aumentam a jornada do jogador. Apesar de muitas vezes os níveis serem completamente diferentes, cada estágio quase sempre possui elementos ou objetivos associados.

A proposta formal do edifício surge da ideia de pensar cada item do programa como um “nível”, ou seja, os volumes serão variados e irregulares de forma que crie uma dinâmica espacial (blocos), mas fique claro que todos esses ambientes são parte de um conjunto (passarela).



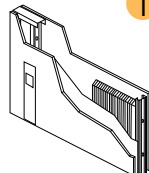
Pilares em “V” de estrutura metálica revestidos de alumínio, resultando em faces designais.



Para as aberturas utiliza-se o vidro para espaços gerais (salas de aula, banheiros, etc.) e o concreto translúcido marca as circulações verticais (escadas) e toda a extensão da passarela suspensa.



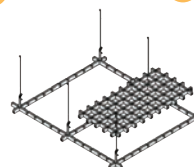
DRY WALL 1



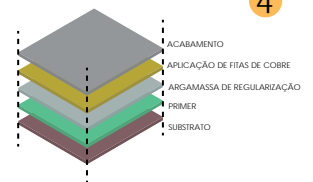
AR CONDICIONADO CENTRAL 2

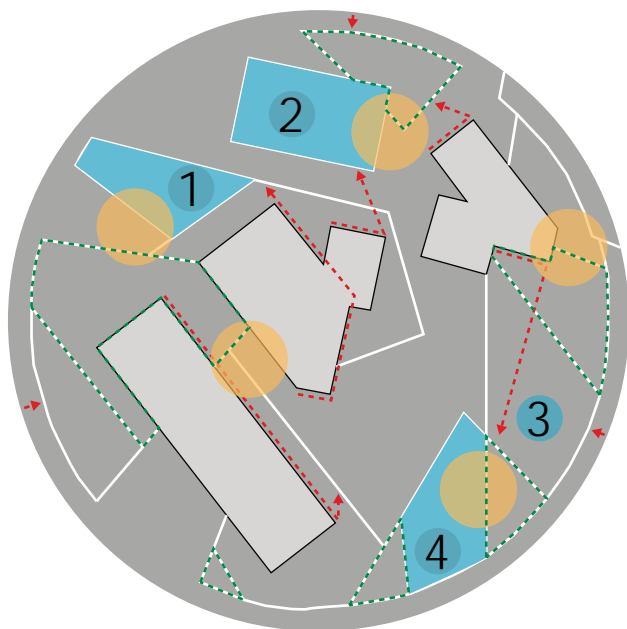


FORRO COLMÉIA 3



PISO CONDUTIVO 4



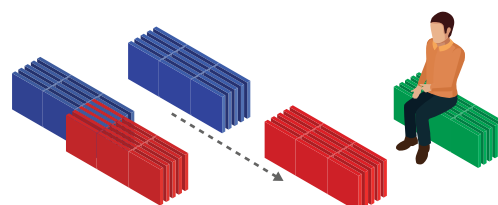
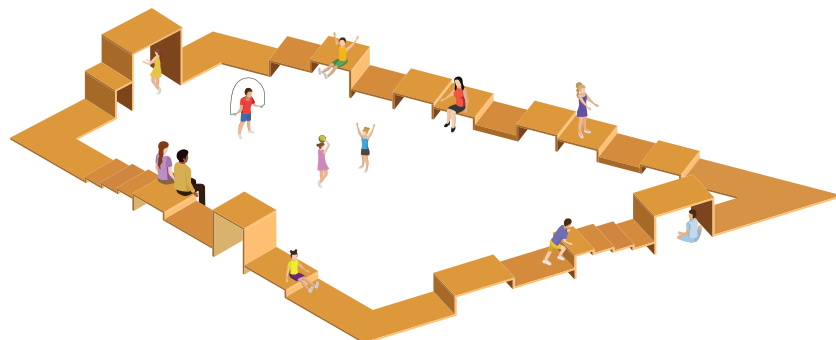
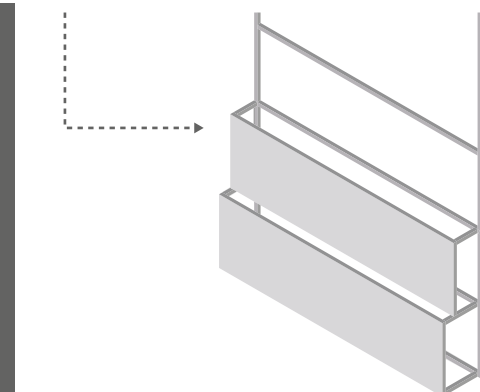
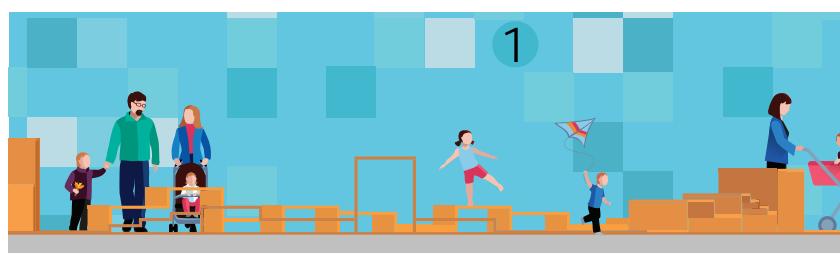
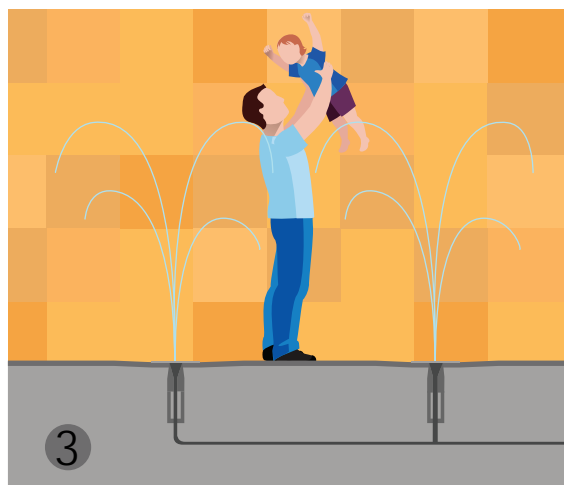
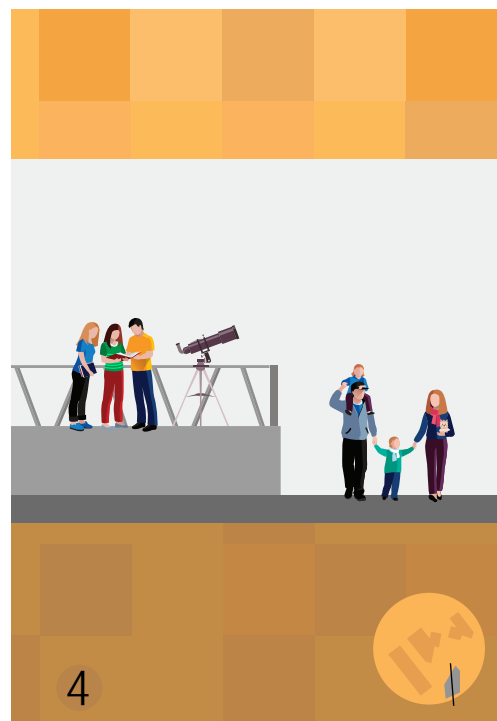


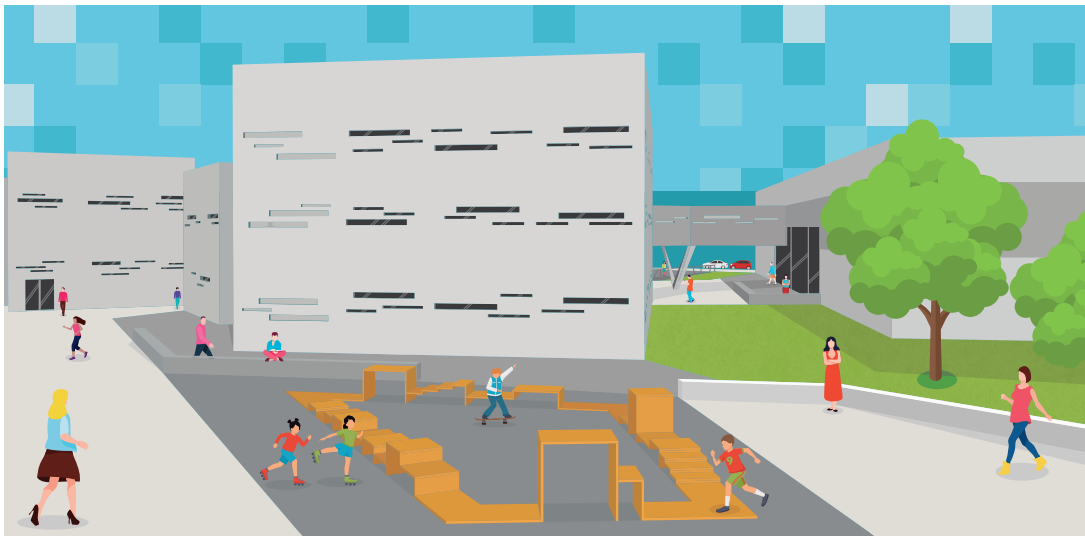
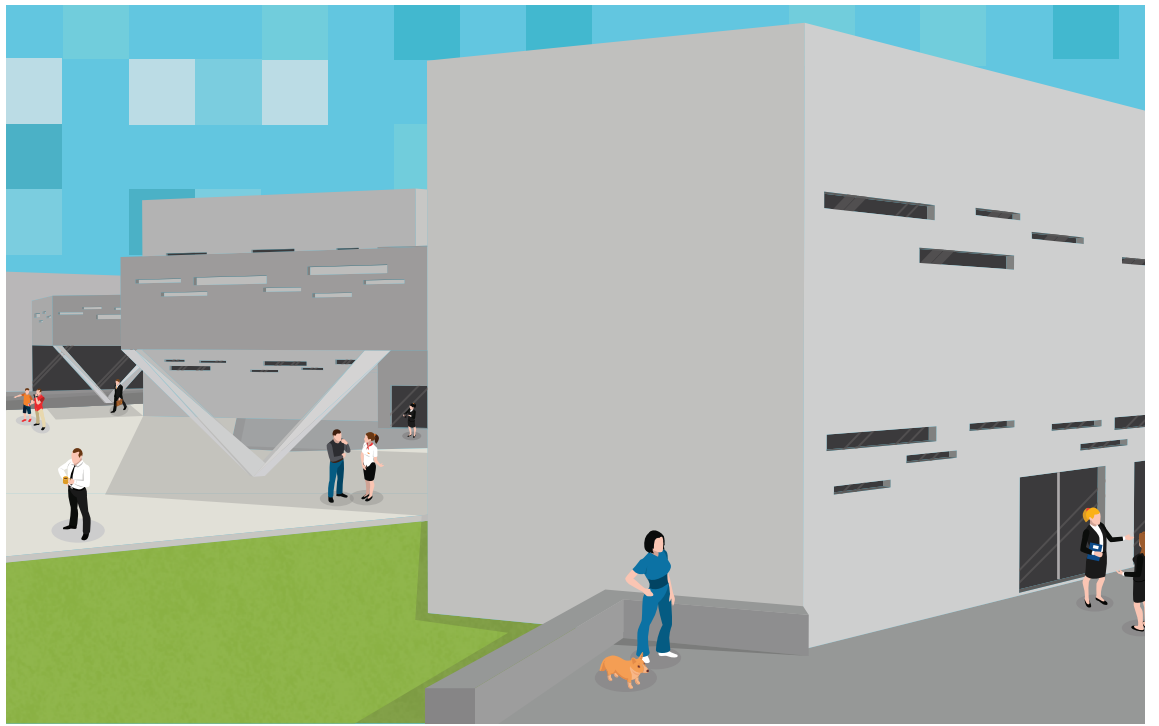
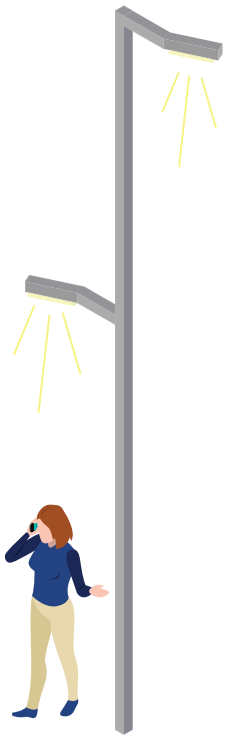
Linhas guias
para traçado

Áreas para
instalação de
bebedouros e
lixeiras

Espaços
destinados
à vegetação

Espaços
destinados
ao programa







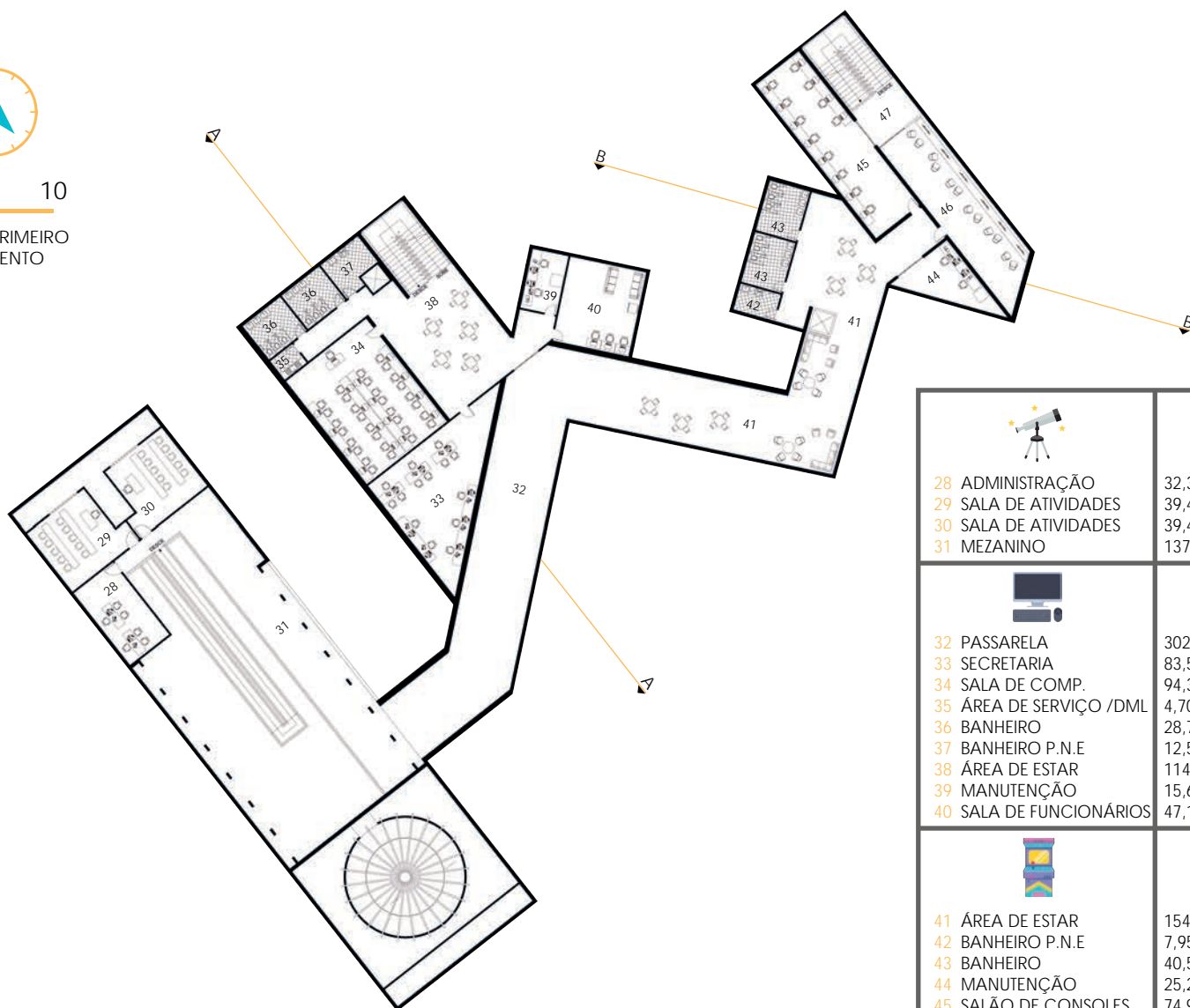
 <p>1 EXPOSIÇÃO 2 RECEPÇÃO 3 PLANETÁRIO 4 SECRETARIA 5 DML 6 DIREÇÃO 7 CÔPA 8 ALMOXARIFADO 9 BANHEIRO 10 ÁREA DE SERVIÇO</p>	<p>293,31 m² 8,30 m² 179,28 m² 25,24 m² 12,81 m² 18,10 m² 6,53 m² 13,71 m² 78,92 m² 8,70 m²</p>	 <p>11 RECEPÇÃO 12 SALA DE DESENHO 13 SALA DE AULA 14 ÁREA DE ESTAR 15 SALA DE AULA 16 ÁREA DE SERVIÇO /DML 17 BANHEIRO 18 BANHEIRO P.N.E</p>	<p>94,52 m² 132,99 m² 94,47 m² 101,41 m² 85,87 m² 4,70 m² 28,72 m² 12,52 m²</p>	 <p>19 ÁREA DE ESTAR 20 RECEPÇÃO 21 SALÃO DE FLIPERAMA 22 BANHEIRO 23 BANHEIRO P.N.E 24 BILHETERIA 25 HALL</p>	<p>106,82 m² 23,30 m² 54,83 m² 37,01 m² 7,53 m² 30,16 m² 18,54 m²</p>	 <p>26 PLAYGROUND 27 QUADRA DE ESPORTES</p>	<p>295,52 m² 432,00 m²</p>
---	---	--	---	--	--	--	--






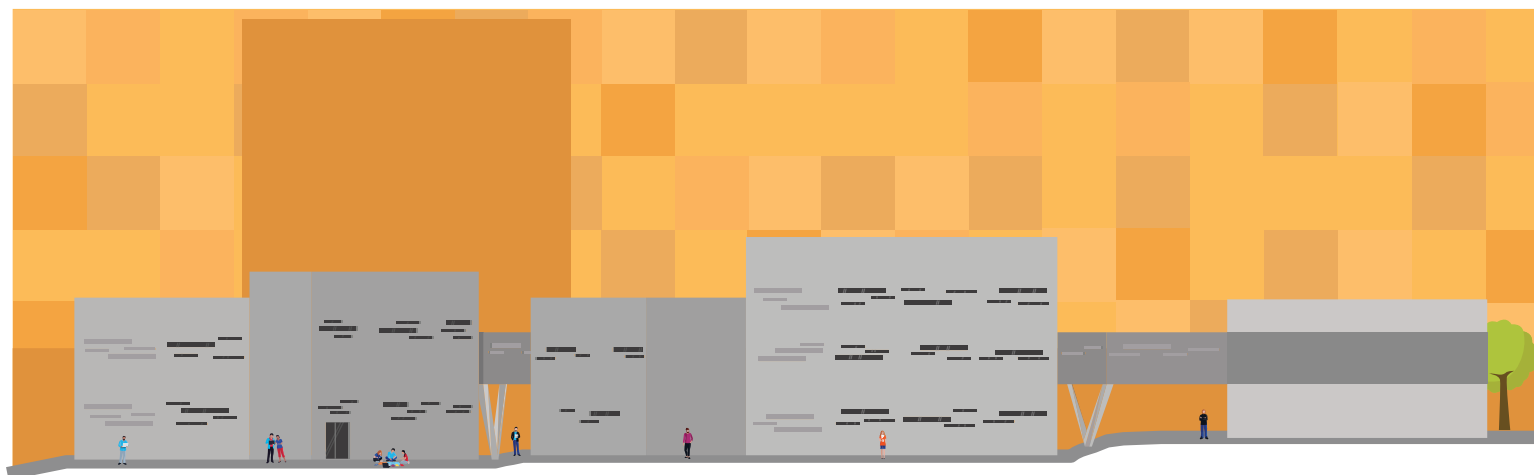


1 10

PLANTA PRIMEIRO
PAVIMENTO



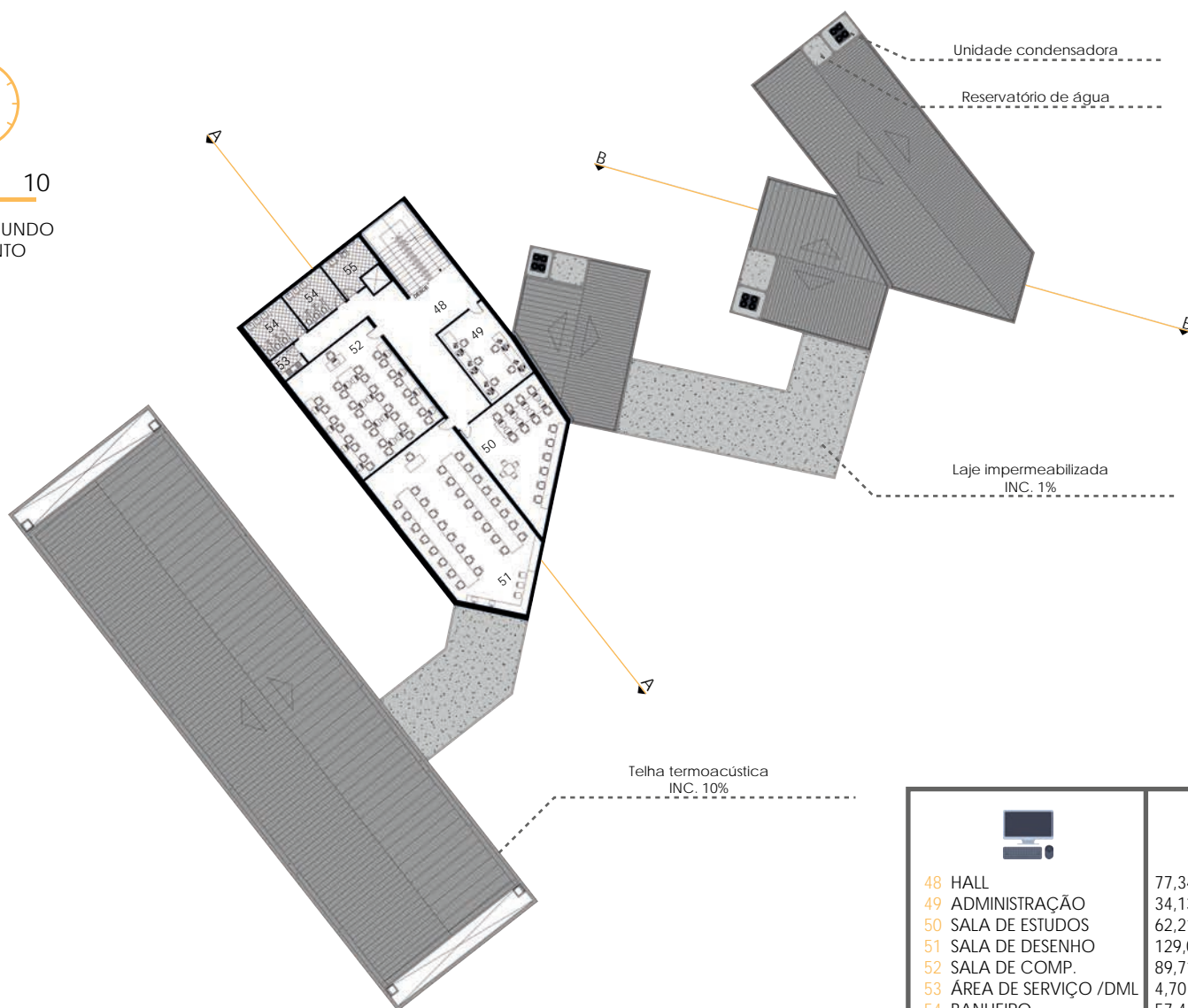
	
28 ADMINISTRAÇÃO	32,30 m²
29 SALA DE ATIVIDADES	39,46 m²
30 SALA DE ATIVIDADES	39,46 m²
31 MEZANINO	137,64 m²
	
32 PASSARELA	302,17 m²
33 SECRETARIA	83,59 m²
34 SALA DE COMP.	94,34 m²
35 ÁREA DE SERVIÇO /DML	4,70 m²
36 BANHEIRO	28,72 m²
37 BANHEIRO P.N.E	12,52 m²
38 ÁREA DE ESTAR	114,30 m²
39 MANUTENÇÃO	15,65 m²
40 SALA DE FUNCIONÁRIOS	47,15 m²
	
41 ÁREA DE ESTAR	154,93 m²
42 BANHEIRO P.N.E	7,95 m²
43 BANHEIRO	40,54 m²
44 MANUTENÇÃO	25,23 m²
45 SALÃO DE CONSOLES	74,95 m²
46 SALÃO DE COMP.	75,56 m²
47 HALL	17,32 m²





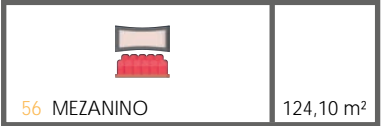
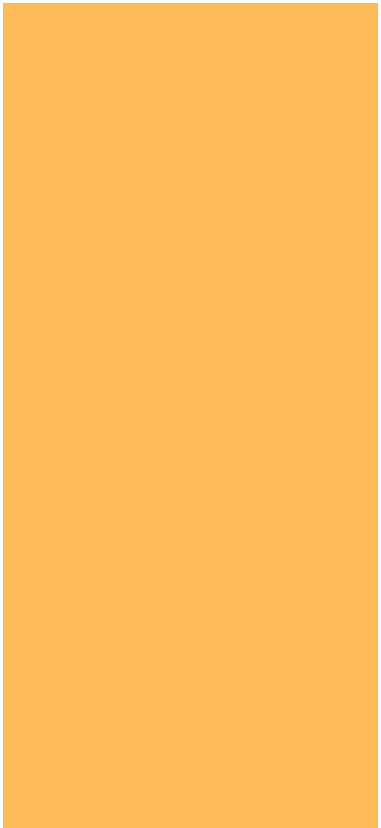
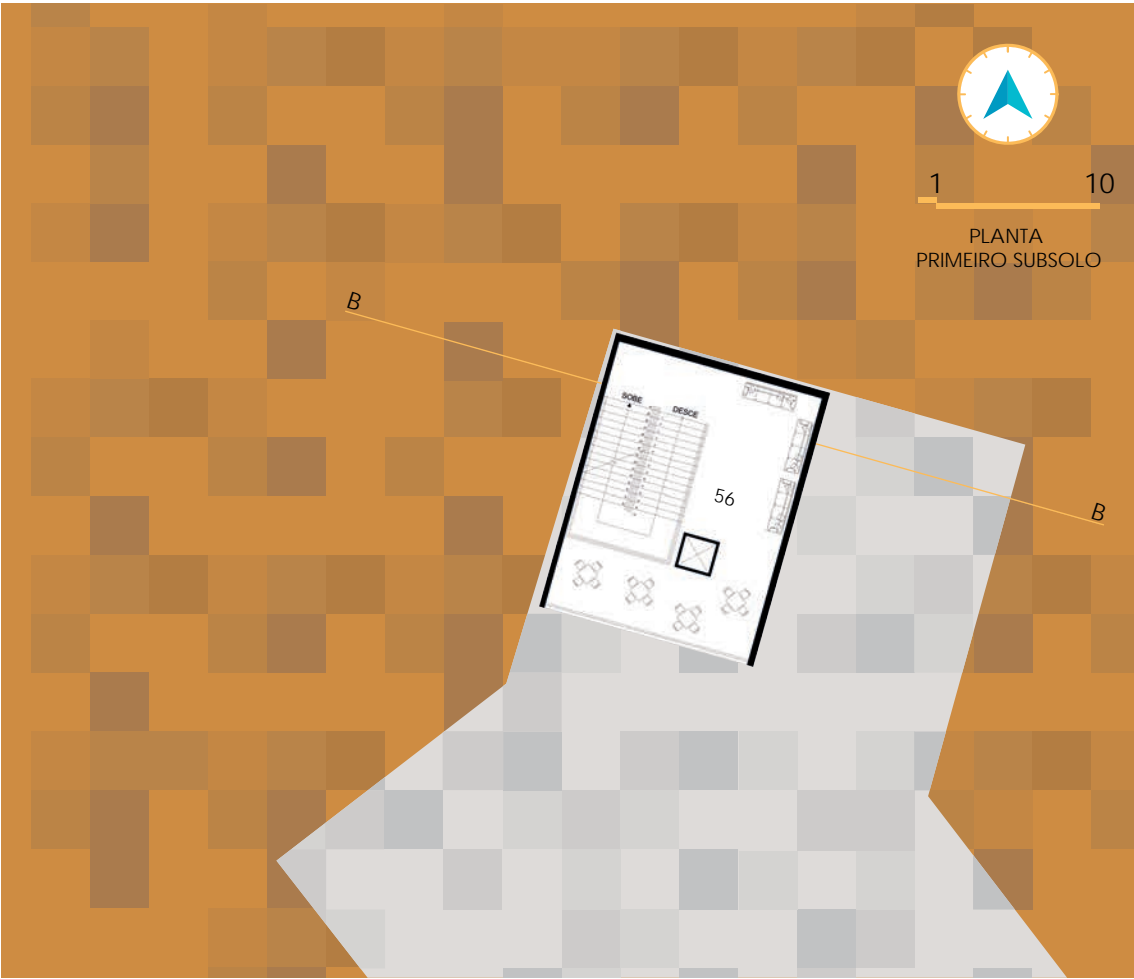
1 10

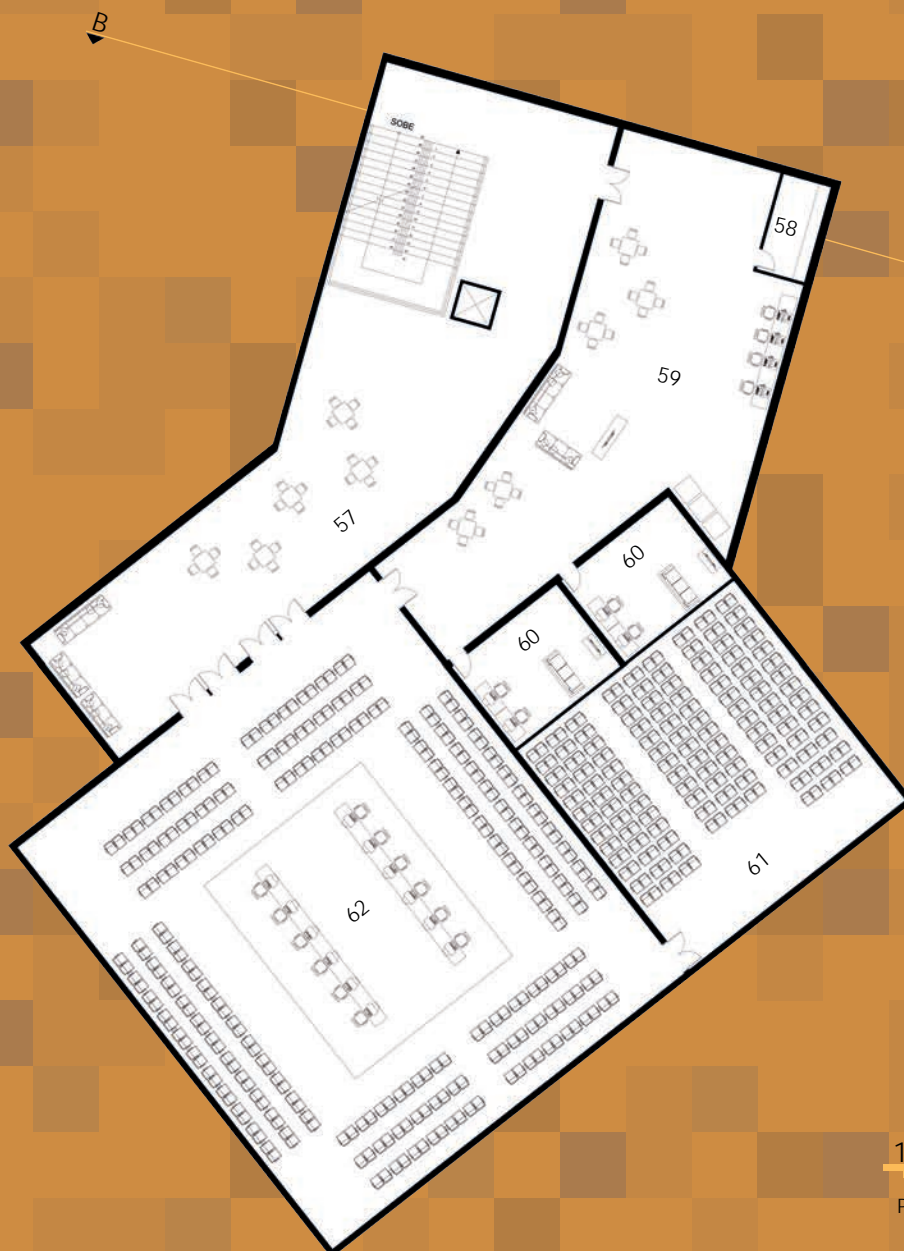
PLANTA SEGUNDO
PAVIMENTO



48 HALL	77,34 m²
49 ADMINISTRAÇÃO	34,13 m²
50 SALA DE ESTUDOS	62,21 m²
51 SALA DE DESENHO	129,08 m²
52 SALA DE COMP.	89,71 m²
53 ÁREA DE SERVIÇO /DML	4,70 m²
54 BANHEIRO	57,44 m²
55 BANHEIRO P.N.E	12,52 m²







1 10

PLANTA SEGUNDO
SUBSOLO



57	HALL	298,95 m ²
58	DML	11,76 m ²
59	ÁREA TÉCNICA	238,95 m ²
60	CAMARIM	68,46 m ²
61	DEPÓSITO	184,20 m ²
62	ARENA	550,00 m ²

