

# 2 Etapa

## Espacios Vivos

Quienes visitan el parque pueden interactuar entre ellos y con el espacio, mediante diversas atracciones

## Directorios

Indican zonas y recorridos al usuario



## Muros lúdicos



- Juegos que ejercitan la memoria y la motricidad.
- Conexión con la App a partir de QR.
- Informativos.

## Recorrido Historia



- Muros atravesables, que narran la historia del Asilo, a través de la ilustración.
- Conexión con la App a partir de QR.

## Modelo de transformación



Emprendimiento e innovación cultural

Cultura de auto cuidado, compromiso socio-político. Seguimiento y control social de los eventos y actividades desarrolladas en el proyecto.



Empoderamiento de líderes y transformación social

Cultura de "no contaminación", creación de red de educación ambiental, reutilización de corcho para proyecto de mobiliario urbano, recuperación de áreas verdes de Matta Sur.



Disminución y reutilización de materiales

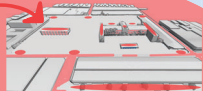


# 3 Etapa

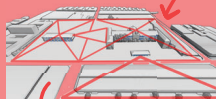
## Edificio Complementario

Concreción de la propuesta arquitectónica y programática del sector, enfocando en el mejoramiento del espacio público y la reapertura del ex asilo con nuevas actividades, para generar nuevas dinámicas sociales y económicas.

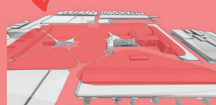
## Memoria Gráfica



Conexión entre accesos al parque y puntos importantes del patrimonio



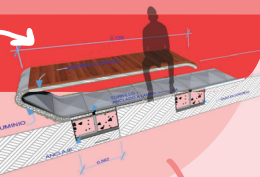
Se regularizan las diagonales, para componer el espacio



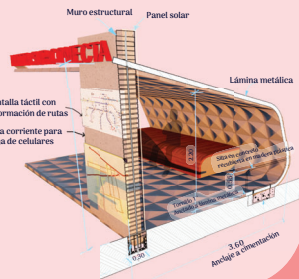
Las esquinas de los triángulos se curvan, generando formas más amables con el usuario; que permiten aprovechar mejor el espacio

## Mobiliario

Se involucra a la comunidad en la construcción del mobiliario urbano, utilizando materiales reciclados recolectados de los residuos del mismo parque.



## Mobiliario Paradero



## Museo del Vino

Nuevo equipamiento destinado a un Museo del vino, reconociendo a este producto como parte de la identidad nacional, por ser Chile uno de los mayores productores y exportadores vitivinícolas del mundo.

## Vista externa



## Usos del Museo

- 1 Proyecciones
- 2 Cuarto de aseo
- 3 Degustación y venta
- 4 Tarima
- 5 Hall de la historia
- 6 Administración
- 7 Baños
- 8 Escaleras
- 9 Terraza
- 10 Vacío
- 11 Vacío
- 12 Clases de vino
- 13 Proceso de elaboración



## Corte longitudinal



## Inclusión Social

### 1 Planear



### 2 Diseñar

### 3 Construir

Se involucra a la comunidad en la toma de decisiones acerca del diseño del espacio y en la construcción del parque y del mobiliario urbano.



### 4 Administrar

La comunidad organizada en asociaciones o cooperativas, es la encargada de administrar el mantenimiento del parque, los espacios para arriendo y las actividades que allí se realizan.



### 5 Transformar

A través de la aplicación, las personas que visitan el parque y los diferentes equipamientos, pueden dejar un registro de su experiencia allí.

A partir de esos mensajes, se puede medir la aceptación de los diferentes espacios y realizar modificaciones, que mejor se adapten a las necesidades y preferencias de la comunidad.



### 6 Autonomía

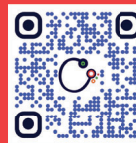
El objetivo final de este proceso es que la comunidad, se ocupe de manera autónoma del mantenimiento, mejoramiento, la administración y del parque y los equipamientos, a partir de los recursos que obtendrá de este.

## App

¡Vive la experiencia Matta Sur!

¡Escanea el QR con tu celular!

¡Todos somos Matta Sur!



¡Conéctate ahora!

