

ESPAÇOS ABERTOS:

PERCURSOS: Como proposta para os espaços abertos, são idealizados três tipos de percursos:

- **VIAGEM NO TEMPO:** Caminho mais objetivo e por esse motivo, retilíneo. Eles conduzem o pedestre aos locais mais utilizados no dia-a-dia (como os acessos à universidade e às principais vias).
- **BURACO DE MINHOCA:** Mais sinuoso, que conecta todos os equipamentos urbanos presentes no espaço do Parque.
- **ORBITAL:** Mais sensorial, são caminhos alternativos de passeio, estreitos e com diferentes tipos de piso que fazem referência à trajetória de um determinado astro (percurso lunar, percurso marciano).

EQUIPAMENTOS URBANOS: Localizados, prioritariamente nas sinuosidades do percurso buraco de minhoca, onde buscou-se fazer o contorno em um JARDIM ALAGÁVEL formando assim um ponto que se assemelha a um ECLIPSE.

01 - PISTA DE SKATE ALAGÁVEL: Uma pista do tipo bowl, de curvas sinuosas que conversam com a geometria do projeto. Nela tira-se partido de sua profundidade para a retenção de água em períodos de chuvas intensas, contribuindo na contenção de enxergas na região.

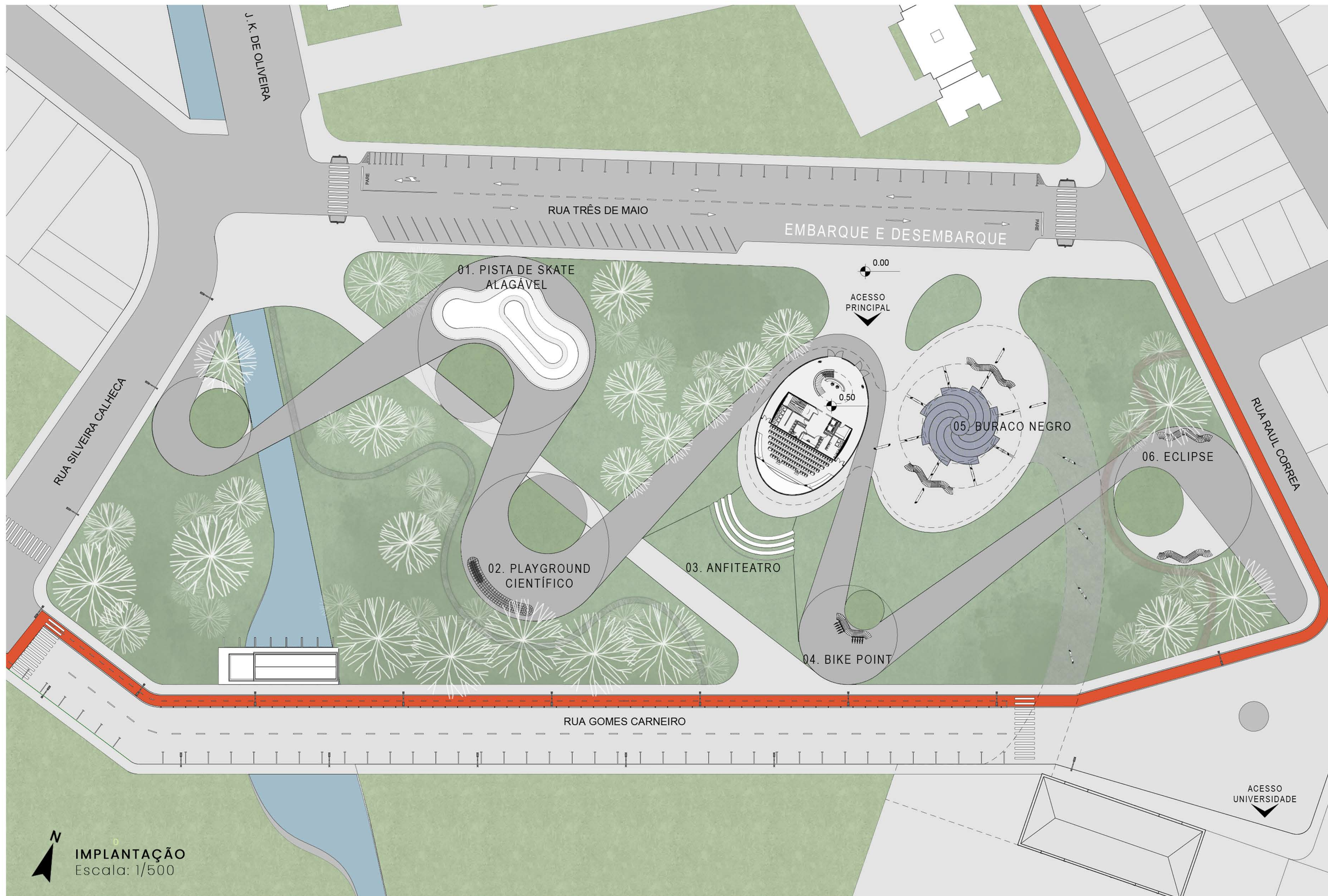
02 - PLAYGROUND CIENTÍFICO: Com a presença de estruturas lúdicas não convencionais, com a finalidade de tirar os usuários (crianças e adultos) de sua zona de conforto.

03 - ANFITEATRO: Arquibancadas semi-elípticas que convergem para a face sudeste do edifício. O local foi escolhido com a intenção de abrigar um público maior em apresentações que podem acontecer, tanto interna quanto externamente do auditório.

04 - BIKE POINT: Localizado próximo da ciclofaixa em um ponto intermediário entre o acesso da universidade e o planetário. Propõe-se que haja uma parceria com empresas de compartilhamento de mobilidade urbana.

05 - BURACO NEGRO: Uma fonte em espiral, localizada logo abaixo da esfera que abriga o planetário. Formada por 8 rampas (intercaladas entre piso e fonte) que convergem para um patamar central localizado 2m abaixo da esfera. Neste ponto, o usuário poderá percorrer as rampas de piso estrelado e ao chegar no patamar central tocar o pólo inferior da esfera.

06 - ECLIPSE: Espaço de estar como ponto de encontro, equipado com bancos pensado principalmente para os estudantes da universidade. A escolha do local está baseada na proximidade do acesso ao Campus e também pela proximidade de bares e lancherias. Propõe-se que este local possa receber feiras e foodtrucks em dias específicos enquanto à noite possa ser ponto de encontro para os estudantes antes e depois das aulas.



01. PISTA DE SKATE TIPO BOWL
Equipamento de integração com a comunidade mais jovem. As curvas e sinuosidades conferem um ar futurista que conversa com a volumetria do Planetário.



02. PLAYGROUND CIENTÍFICO
Brinquedos não convencionais que exploram os sentidos e a curiosidade dos usuários, crianças jovens e adultos.



03. ANFITEATRO
Arquibancadas semi-elípticas que convergem para a face sudeste do edifício. Proposta para grandes eventos mas servindo de ponto de encontro no dia-a-dia.



05. BURACO NEGRO
Convida o usuário a uma dinâmica mais sensorial. Caminho estrelado de formato helicoidal converge para o centro logo abaixo do auditório principal onde é possível tocá-lo.