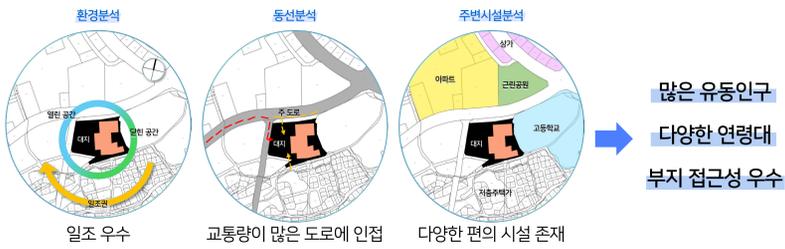


# On&Off 모이고, 흠여지다

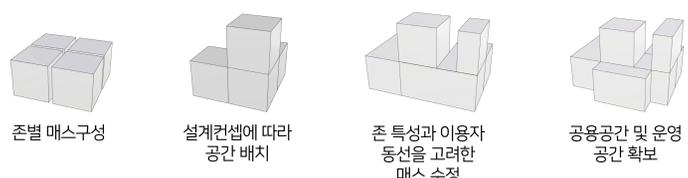
이형석 김준우 노찬영 박시연 한옥희

## 설계계획

### 대지분석

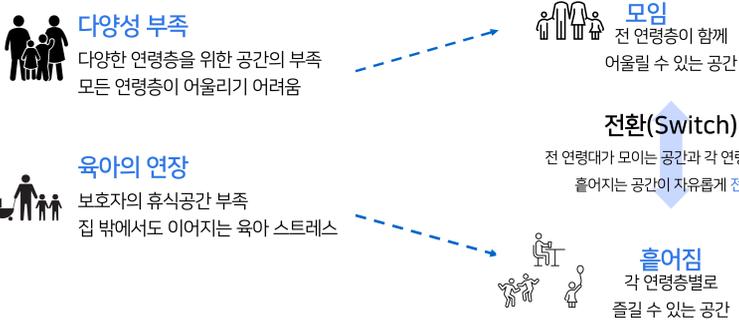


### 매스스터디

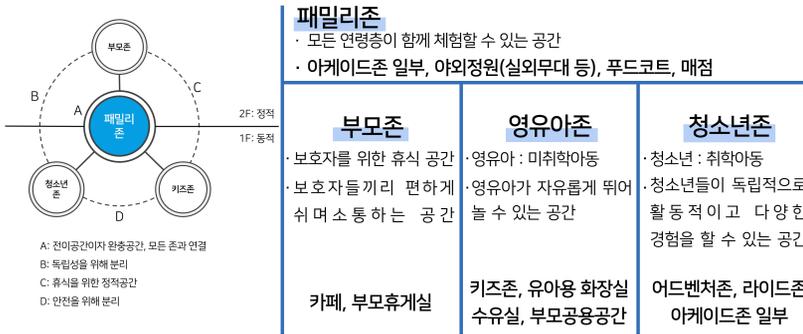


### 설계목표

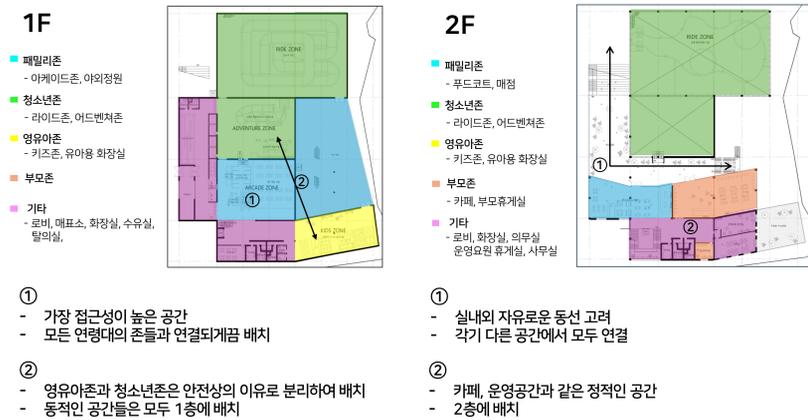
**전환(Switch)** 설계 건물에서 연령대별 요구에 맞게 설계된 공간, 전 연령이 어울릴 수 있는 공간으로.



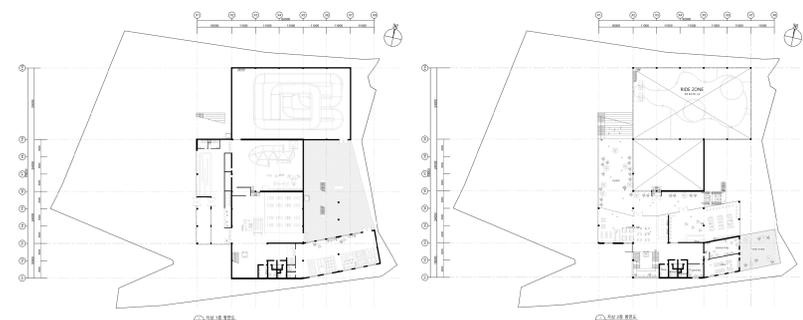
### 조닝



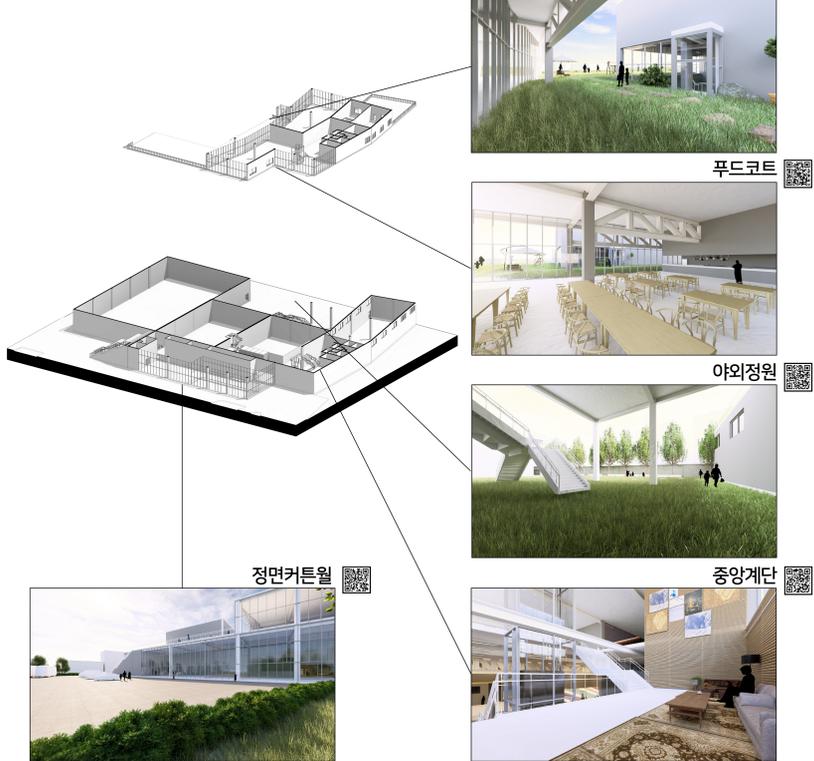
### 층별계획



### 평면도



### 아이소메트릭



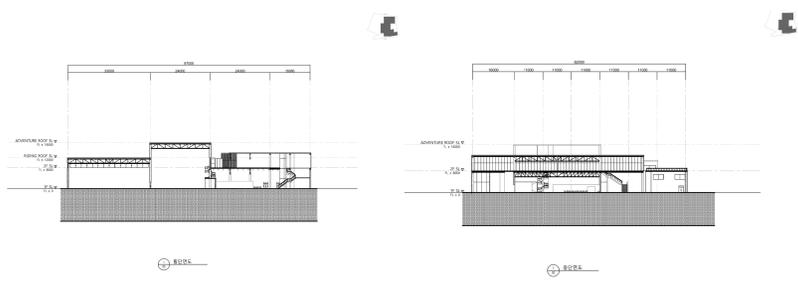
### 중점공간소개

아케이드존(패밀리존): 전환이 이루어지는 공간



- 이용자들이 출입구, 청소년존, 키즈존, 부모존으로 흠여졌다가 다시 모이는 "전환의 중심"
- 가족들이 모두 즐길 수 있는 스크린 기반 스포츠형 콘텐츠 시설, FPS 게임시설, 아케이드 계열 콘텐츠 슈팅 게임 시설을 비롯한 다양한 체험시설 존재
- 2층에 카페 및 푸드코트, 옥상 산책로가 존재해 하중이 클 것이며, 대공간이고 층고가 높지만 체험 시설이기에 기둥을 최소한으로 배치

### 단면도



### 입면도

