

Admis la susținere
Șef departament DIP
Conf. univ. Podborschi Valeriu

“ _____ ” _____ 2024

Design-concept

„Spațiu de joacă pentru adolescenți”

Proiect de licență

Student:	Voitiuc Nicoleta, DI-201
Coordonator:	Stamati Mihai, I. univ.
Consultant:	Vaculenco Maxim, dr., conf. univ.
Consultant:	Madan Elena I. univ.
Consultant:	Bulgac Olesea, I.univ.

Chișinău, 2024

Rezumat

Autor: *Voitiuc Nicoleta*

Titlul proiectului de licență: *Design- concept „ Spațiu de joacă pentru adolescenți”*

Cuvinte-cheie: *zone de relaxare, spații publice, , ergonomic , divertisment.*

Lucrare structurată în *5 capitole*

În cadrul acestui proiect, am investigat și abordat cu atenție dificultățile cu care se confruntă copiii cu vârste mai mari de 12 ani în utilizarea terenurilor de joacă existente în diverse locuri, precum curțile blocurilor, parcurile sau centrele comerciale. Am constatat că în multe situații, structurile de joacă disponibile sunt destinate copiilor mai mici și nu sunt adecvate din punct de vedere ergonomic pentru cei mai mari sau pentru cei care au avansat în dezvoltare mai rapid.

Mulți copii mai mari suferă din lipsa oportunităților de joacă adecvate vârstei lor, ceea ce poate duce la absența activităților recreative și interacțiunilor sociale sănătoase.

Designul-concept *Design- concept „ Spațiu de joacă pentru adolescenți”* este o inițiativă menită să abordeze problemele și neajunsurile cu care se confruntă copiii cu vârste cuprinse între 12-16 ani în timpul activităților recreative în spațiile publice. Proiectul are ca scop transformarea acestor spații pentru a satisface cerințele și a oferi o experiență plăcută adolescenților.

Terenurile de joacă propuse vor include elemente specifice precum zone de skateboard și BMX, trasee de parkour și jocuri de societate în aer liber. De asemenea, se propune amenajarea unei casuțe în copac ca zonă de relaxare și socializare, oferind spații special amenajate cu mobilier confortabil, umbră naturală, lectură sau relaxare.

Teza de licență este structurată în cinci capitole, în care am analizat istoria terenurilor de joacă, problematica terenurilor de joacă actuale și lipsa locurilor de agrement dedicate în special tinerilor cu vârste cuprinse între 12 și 16 ani. Cercetând numeroase modele analog, am definit plusurile și minusurile proiectelor existente. Analizând factorii economici și sociali, studiind ergonomia adolescenților, precum și preferințele lor, am realizat designul conceptual pentru un teren de joacă destinat adolescenților, în care ei să se poată bucura de timpul liber în aer liber și să practice jocuri active și hobby-uri.

Summary

Author: *Voitiuc Nicoleta*

License title: *Design-concept "Playground for teenagers"*

Keywords: *adolescents, playground, recreation, design, socialization*

Work structured in *5 chapters*

As part of this project, we have carefully investigated and addressed the difficulties that children over 12 years old face in using playgrounds in various places such as block yards, parks or shopping centres. We found that in many situations, the play structures available are designed for younger children and are not ergonomically suitable for older children or those who have advanced in development more quickly.

Many older children suffer from a lack of age-appropriate play opportunities, which can lead to a lack of recreational activities and healthy social interactions.

The Design-concept 'Playground for teenagers' is an initiative to address the problems and shortcomings faced by children aged 12-16 during recreational activities in public spaces. The project aims to transform these spaces to meet the needs and provide an enjoyable experience for teenagers.

The proposed playgrounds will include specific elements such as skateboard and BMX areas, parkour trails and outdoor board games. It is also proposed to set up a tree house as a relaxation and social area, offering specially designed spaces with comfortable furniture, natural shade, reading or relaxing.

The thesis is structured in five chapters, in which we have analysed the history of playgrounds, the issues.

CUPRINS

1. ISTORIA ȘI CLASIFICAREA SPAȚIILOR DE AGREMENT	- 15 -
1.1. Istoria spațiilor de agrement.....	16
1.2. Clasificarea spațiilor de agrement.....	17
2. ANALIZA ȘI SISTEMATIZAREA INFORMAȚIEI CU PRIVIRE LA SPAȚIILE DE AGREMENT	25
2.1. Materiale și tehnologii în spațiile de agrement	26
2.2. Modele analogice	27
2.3. Concluzii	33
3. ERGONOMIA ECHIPAMENTELOR ȘI SPAȚIILOR DE AGREMENT	34
3.1. Antropometria în proiectarea locurilor de joacă	35
3.2. Normative privind adaptarea spațiilor pentru copii cu vârsta de 12-16 ani	36
3.4. Amenajarea și echiparea zonelor de joacă pentru copii	44
4. ANALIZA ECONOMICĂ PENTRU SPAȚIILE DE AGREMENT	46
4.1. Descrierea proiectului	47
4.2. Elaborearea evenimentelor și lucrărilor de proiectare a design-conceptului	48
4.3. Analiza SWOT	49
4.4. Organizarea procesului de proiectare	50
4.5. Organizarea procesului de proiectare și determinare a resurselor necesare	51
4.6. Calcularea prețului și indicatorilor tehnico-economici.....	52
4.7. Concluzie.....	56
5. DESCRIEREA ȘI ARGUMENTARE PROIECTULUI PROPUȘ.....	57
5.1. Spații de agrement pentru adolescenți.....	58
5.2. Echipament și instalații	59
5.3. Concluzie.....	66
BIBLIOGRAFIE:	67
Lista figurilor:	69
Lista tabelor	70

INTRODUCERE

Planificarea unui spațiu de agrement dedicat adolescenților este o tematică relevantă și importantă pentru teza de licență. Această abordare oferă oportunități de a explora aspecte diverse, de la psihologia adolescenței și nevoile specifice ale acestei categorii de vârstă, la principiile de design urban și arhitectural adaptate spațiilor de agrement.

Este esențial să se înțeleagă nevoile și interesele adolescenților din punct de vedere social, emoțional și fizic. Acest lucru poate fi realizat prin cercetări de piață, sondaje, interviuri cu adolescenți și observarea comportamentului lor în diverse spații de agrement. Spațiul de agrement ar trebui să ofere o varietate de activități atractive pentru adolescenți, luând în considerare preferințele lor pentru sport, muzică, artă, socializare etc.

Lucrarea se remarcă prin *gradul ridicat de nouitate* datorită abordării integrate a nevoilor adolescenților și identificarea și analiza detaliată a nevoilor sociale, emoționale și fizice ale adolescenților în contextul utilizării spațiilor de agrement este un aspect inovator, rar întâlnit în cercetările anterioare. Adaptarea principiilor de siguranță, accesibilitate și estetică special pentru spațiile de agrement ale adolescenților reprezintă o contribuție semnificativă și originală în domeniul planificării urbane.

Primul capitol se concentrează pe istoria spațiilor de agrement, oferind o perspectivă detaliată asupra evoluției terenurilor de joacă și a skateparkurilor. Acesta explorează originile și dezvoltarea acestor spații, evidențiind modul în care au evoluat de-a lungul timpului pentru a răspunde nevoilor comunității.

În al doilea capitol, discut despre proiectele analogice și tehnologiile utilizate în amenajarea spațiilor de agrement. Aici analizez diferite exemple de proiecte existente, explicând metodele și tehnologiile implementate pentru a crea spații funcționale și atractive pentru utilizatori.

Pe parcursul tezei, am cercetat ergonomia și actele normative relevante în proiectarea unui spațiu de joacă. Aceste aspecte sunt detaliate în *capitolul trei*, unde analizez principiile ergonomice care asigură confortul și siguranța utilizatorilor, precum și reglementările legale care guvernează construcția și utilizarea acestor spații.

Capitolul patru este dedicat analizei economice a proiectelor de spații de agrement. Aici, prezint o evaluare a costurilor implicate și a beneficiilor economice, precum și o analiză SWOT care identifică punctele forte și slabe, oportunitățile și amenințările asociate acestor proiecte.

În final, *capitolul cinci* se concentrează pe conceptul propriu de design. În acest capitol, prezint propria mea viziune și propunere de design pentru un spațiu de joacă, integrând cunoștințele și cercetările realizate pe parcursul tezei. Explic în detaliu conceptele și ideile care au stat la baza designului, precum și modul în care acestea răspund nevoilor utilizatorilor și cerințelor normative.

BIBLIOGRAFIE:

1. *Adevărul din spatele terenurilor de joacă. Cum trebuie proiectate și gândite spațiile dedicate copiilor* <https://unimedia.info/ro/advertoriale/f06914400105b8a6/adevarul-din-spatele-terenurilor-de-joaca-cum-trebuie-proiectate-si-gandite-spatiile-dedicate-copii-lor.html> accesat la 12.02.2024
2. *Principles of Nature in the Design of Playgrounds*, International Journal of Architecture, Engineering and Construction Vol 3, No 3, September 2014, 210-223 <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=145c3d6174c211e3cc2e37c137c80c4a9db1d614> accesat la 12.02.2024
3. *Child In Ancient Rome* <https://hotcore.info/babki/child-in-ancient-rome.htm> accesat la 12.02.2024
4. *История возникновения И развития детских площадок как объекта городской среды* <http://csjournal.ru/jour/index.php/rscs/article/view/42/9> accesat la 13.02.2024
5. *Sydney playgrounds in the 20th century.* <https://news.cityofsydney.nsw.gov.au/photos/in-pictures-sydney-playgrounds-in-the-20th-century> accesat 13.02.2024
6. <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-v-proektirovanii-detskih-igrovyh-ploschadok/viewer> accesat la 13.02.2024
7. *Playground Design and Equipment* https://www.creativesystems.com/PDFs/industryresources/Playground%20Design%20and%20Equipment%20_%20Whole%20Building%20Design%20Guide.pdf accesat 14.02.2024
8. *Jocurile copilăriei noastre în Moldova sovietică 17,iulie, 2021* <https://noi.md/md/societate/jocurile-copilariei-noastre-in-moldova-sovietica> accesat la 14.02.2024
9. *Эволюция детских площадок: где гуляли дети два века назад и где — сейчас* <https://dzen.ru/a/ZGJGMl4IjXaBF8tF> accesat la 14.02.2024
10. *47 dangerous old playgrounds that our great-grandparents somehow survived, 22iulie ,2021* <https://clickamericana.com/topics/family-parenting/life-for-kids/dangerous-old-playgrounds-our-great-grandparents-somehow-survived> accesat 15.02.2024
11. *Playing Outdoors: The Importance of the City as a Playground for Skateboarding and Parkour* https://s3.amazonaws.com/bankstreet_web/media/filer_public/filer_public/2013/11/07/playing-outdoors.pdf accesat la 16.02.2024
12. *Julia Reserve Youth Park* <https://jmddesign.com.au/projects/julia-reserve-youth-park/> accesat 16.02.2024

13. Coded Scape By 100 Architects <https://moool.com/en/coded-scape-by-100-architects.html> accesat 16.02.2024
14. A Guide to Architectural Playground Designs <https://www.miracle-recreation.com/blog/a-guide-to-architectural-playground-designs/?lang=can> accesat 16.02.2024
15. Оборудование и покрытия детских игровых площадок. Безопасность конструкции и методы испытаний. Общие требования. GOST P 52169-2012, Federația Rusă https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahU-KEwiZ9dDUzNWEAxUr3gIHHTRbCG8QFnoECBgQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.mos.ru%2Foati%2Fdocuments%2Fgosudarstvennyi-kontrol-v-oblasti-blagoustroistva%2Fview%2F39043220%2F&usg=AOvVaw1hW0hS_xxiZY0c8_vZdqBF&opi=89978449 accesat 17.02.2024
16. *Ce este ergonomia?* <http://www.ergonomos.ro/ce-este-ergonomia> accesat la 16.02.2024
17. The measure of man and woman. Human factors in design. - Alvin Tilley, Henry Dreyfuss Associates Editura: Wiley., 1993
18. Ergonomia și Estetica Industrială – Elena Madan, Valeriu Podborschi, Editura: U.T.M. Chișinău, 2011
19. HOTĂRÂREA Nr. 1211 din 04-11-2016 privind aprobarea regulamentului sanitar pentru instituțiile de învățământ timpuriu https://www.legis.md/cautare/getResults?doc_id=96090&lang=ro accesat 28.02.2024
20. HOTĂRÂRE Nr. 334 din 23-04-2009 cu privire la aprobarea Regulamentului de funcționare a taberelor de odihnă și întremare a sănătății copiilor și adolescenților https://www.legis.md/cautare/getResults?doc_id=85005&lang=ro accesat 28.02.2024
21. Manualul Arhitectului, de Ernst Neufert, continuat de Peter și Cornelius Neufert ediția 37-a , editura ALUTUS, 2006