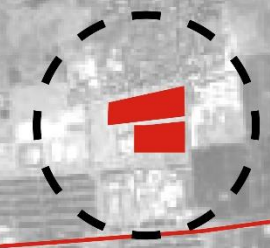


乐趣
运动

小辛庄公共绿地景观设计方案
LANDSCAPE DESIGN
Scheme of Xiaoxinzhuan Public Green Space

LOCATION
区域与区位

Beiqing Road
北清路

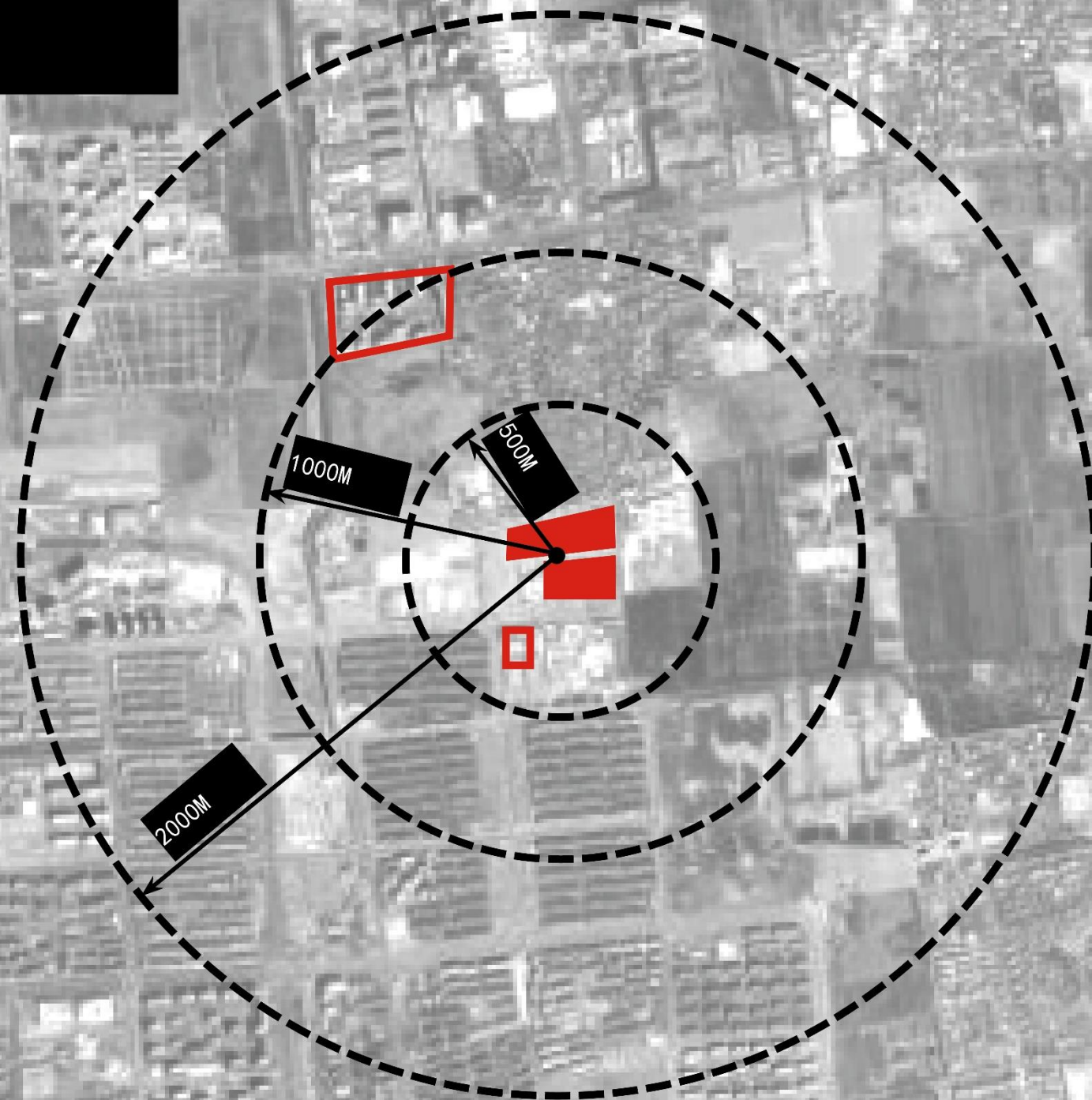


Beijing-Tibet Expressway
京藏高速

Beijing-Xinjiang Expressway
京新高速



LOCATION
区域与区位



项目周边 2000M 范围内以居住区为主。并且缺少游乐型公共空间。
The residential area is mainly within the scope of 2000M around the project. And there is a lack of play-type public space.

CONTEXT
项目范围

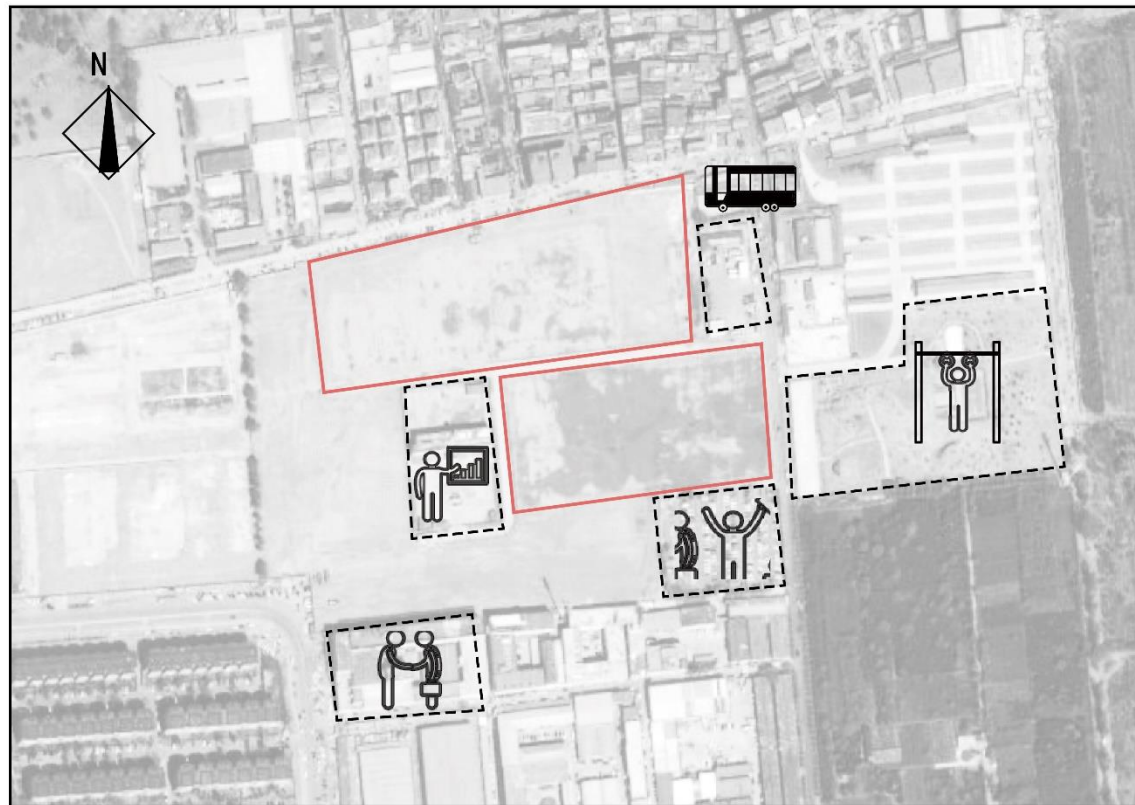


Location: Beijing • Xiao Xin Zhuang
Area: 52,489 square meters
Status: Green Space

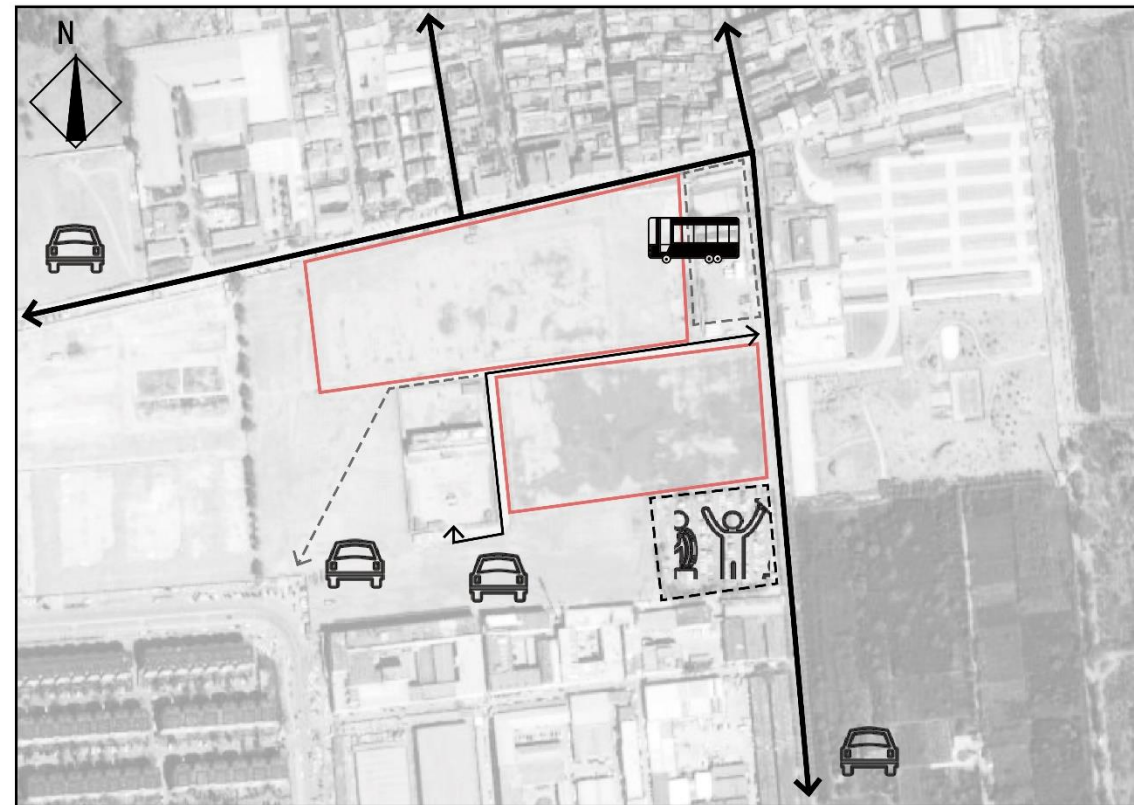
项目位置：北京 • 小辛庄
项目面积：52489 平方米
项目现状：绿地

C O N T E X T
周边环境分析

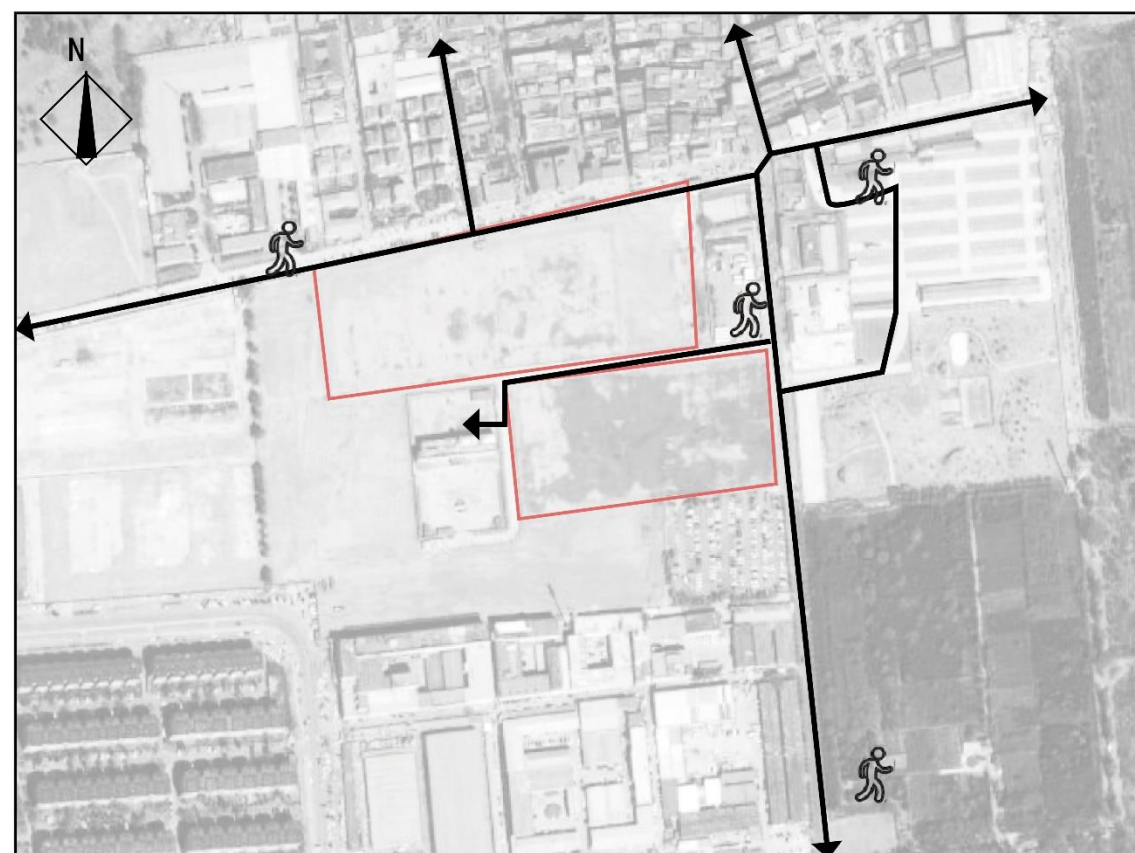
- 市政道路: 2 条
- Municipal road: 2
- 内部路: 1 条
- Internal road: 1
- 公交站: 1 个
- Bus stop: 1
- 停车场: 1 个
- Parking lot: 1
- 健身公园: 1 个
- Fitness Park: 1
- 办公区: 1 个
- Office area: 1



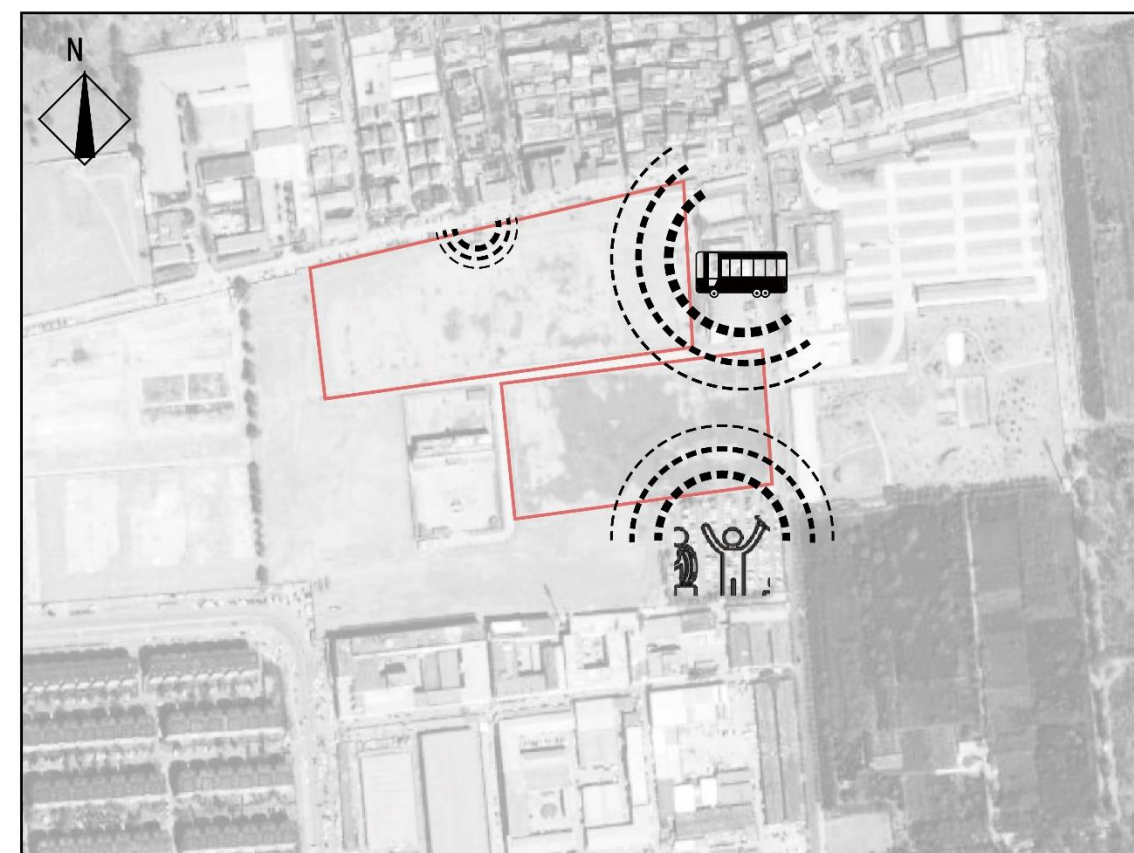
• 周边设施 Facility distribution



• 周边交通流线 Surrounding Traffic



• 人行流线



• 噪音环境

SITE EXISTING 场地现状

优势：1、现状 2 棵景观树造型优美；2、花卉草坪景观初步形成。

劣势：

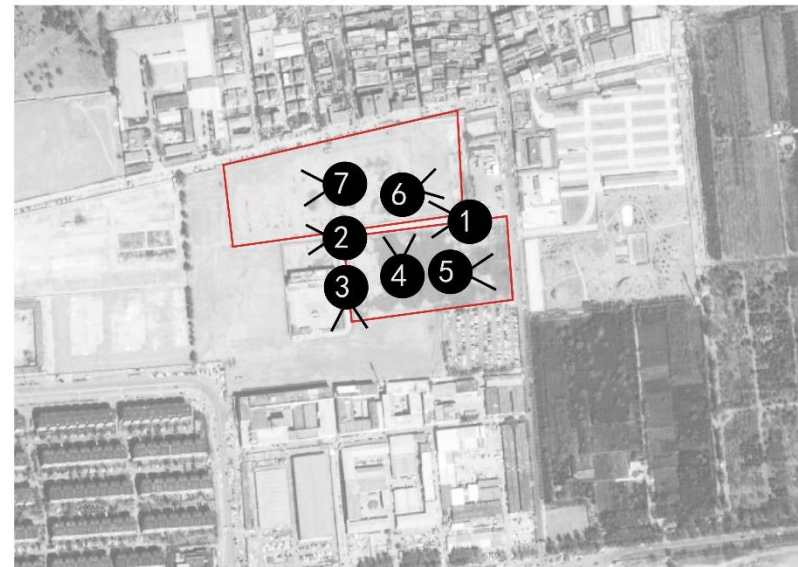
1、内部道路无遮荫；2、私设道路损害绿地；3、已有行道树生长势孱弱；4、基础设施建筑立面待装饰；5、无任何可休闲空间。

Advantages:

- Two trees are beautifully shaped;
- The flower lawn landscape is initially formed;

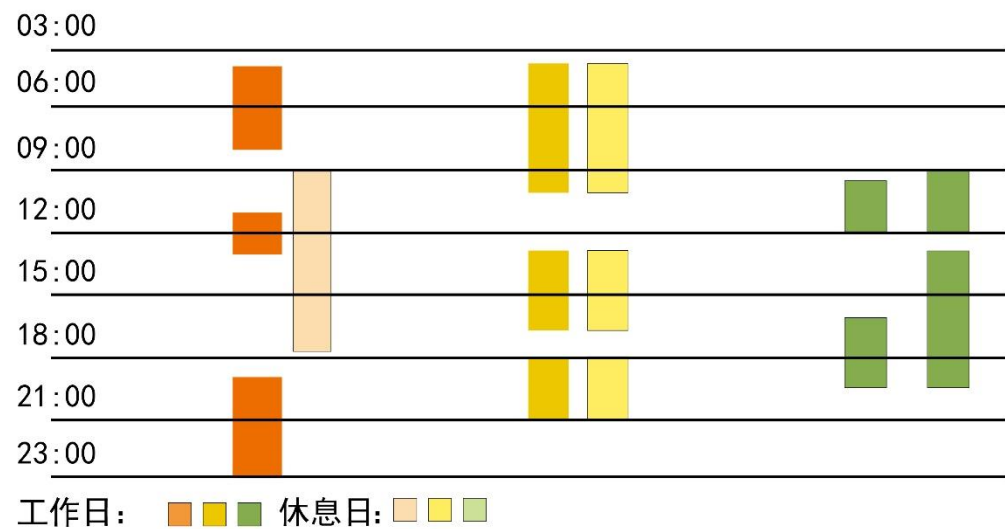
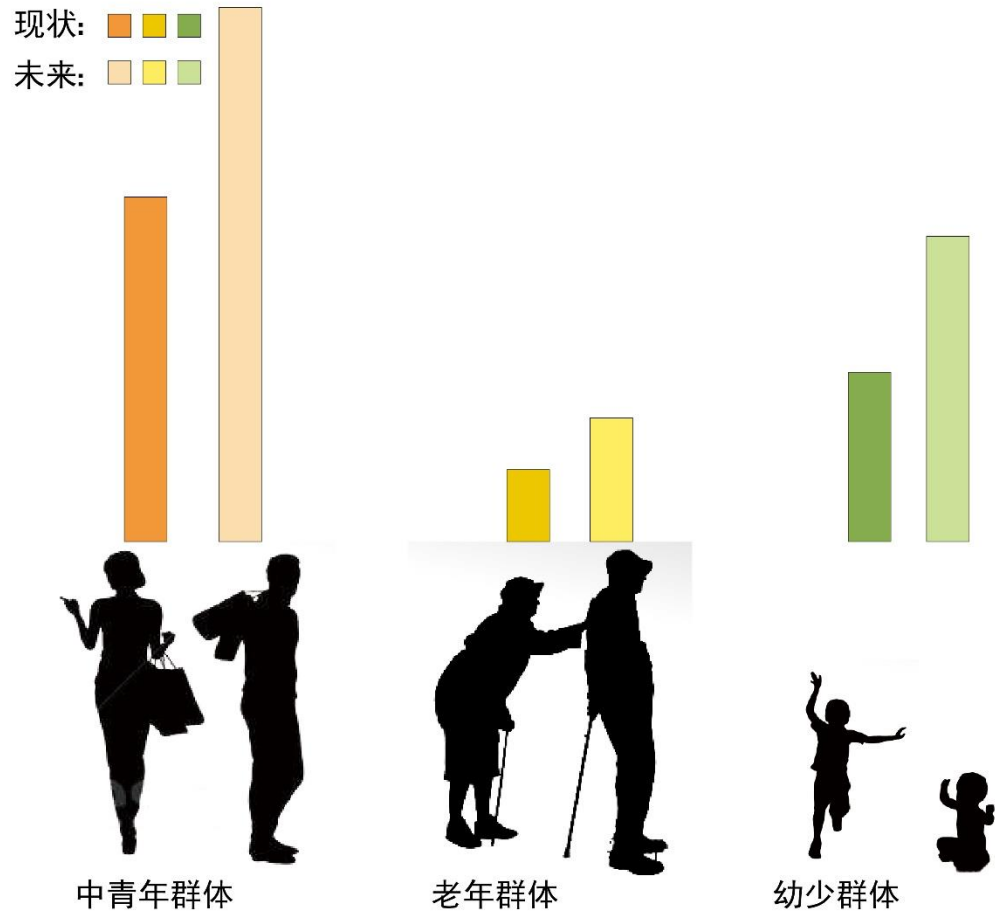
Disadvantages:

- The internal road is unshaded;
- The private road damages the green space;
- The existing street tree grows weakly;
- The infrastructure building facade is to be decorated;



DESIGN STRATEGY 设计策略

策略一：应对区域活动人群特点，增补城市服务功能。
Strategy 1: Respond to the characteristics of the regional activity population and supplement the urban service function.



策略二：绿地使用与周边用地相配合，实现更舒适的室外体验。
Strategy 2: The green space is used in conjunction with the surrounding land to achieve a more comfortable outdoor experience.



策略三：最大化开放场地界面，形成市民的空间，创造更多与自然相结合的生活方式。
Strategy 3: Maximize the open venue interface, form a space for citizens, and create more lifestyles that are integrated with nature.



VISION
愿景

SPORTS
SOCIETY

运动社交

SPIRITUAL
LANDMARK

精神地标

INTERACTIVE
PARK

互动乐园

+

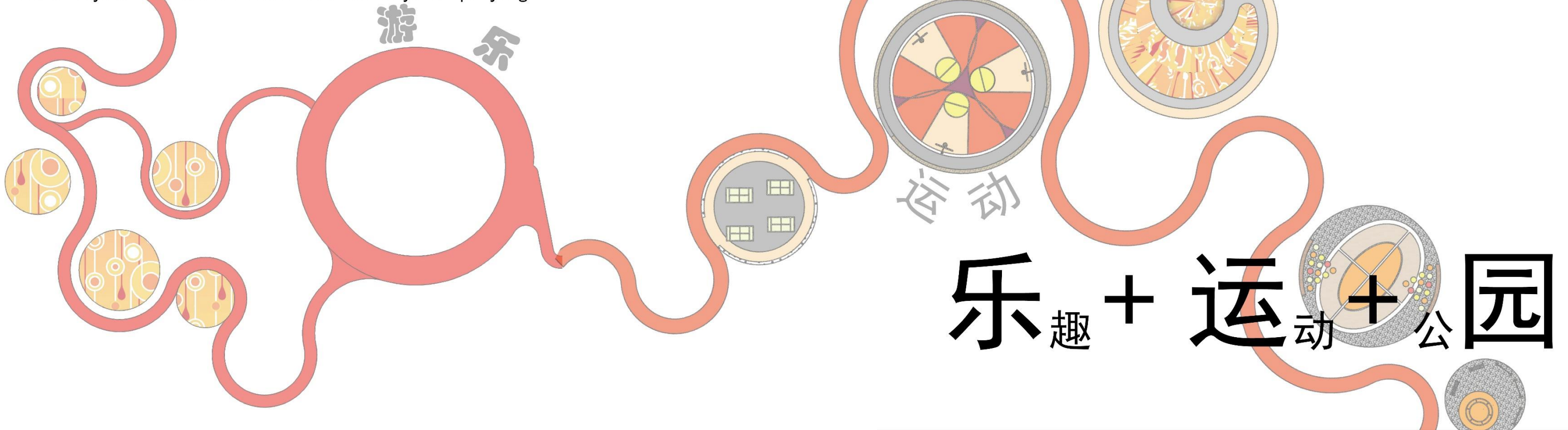
+

龙锦社区作为回龙观地区的主要社区，具有居住人口集中，活动场地零星分散的特点。社区内缺少具有凝聚力的空间。为此，设计者在本项目设计之初，提出的设计目标就不仅仅是建造一个社区公园，更重要的是要形成一个社区的精神地标场所。一个创造社区居民共同记忆的特殊空间。要利用项目的优势，建造一个龙锦社区特有的趣味空间。利用人、时间、生活、共同的作用，打造一个真正能融入龙锦居民生活的城市生活空间。

本项目的设计，意在激起社区居民休闲，游乐的兴趣。以群体智慧取代单一的引导行为型场地设计。将**游乐园**与**运动园**以及**休闲公园**结合为一体。将游戏场地与运动场地，运动设施与游戏设计结合设计。以不同的使用方式引发场地不同功能的方式，打造因时而变、因人而异的乐趣空间。每一个游人来到这里都可以根据自己的喜好与需求进行不同的游乐与休闲。羽毛球场地也可以是室外扭扭游戏场。投篮练习场也可以来一场六人三队对抗赛。没有限定的游乐方式，每个人都可以发明自己新鲜的游乐方法。

As the main community of Huilongguan area, Longjin Community has the characteristics of concentrated population and scattered venues. There is a lack of cohesive space within the community. To this end, the designer's design goal at the beginning of the project is not only to build a community park, but more importantly, to form a community spiritual landmark. A special space that creates a common memory for the community. To take advantage of the project, build a unique fun space in the Longjin community. Use people, time, life, and common role to create a city living space that can truly integrate into the life of Longjin residents.

The design of this project is intended to arouse the interest of leisure and amusement in the community. Replacing a single guided behavioral site design with group intelligence. The amusement park is integrated with the sports park and leisure park. Combine the playing field with the sports venue, sports facilities and game design. Different ways of using different ways to trigger different functions of the venue, creating a fun space that changes from time to time and from person to person. Every visitor can come here to play different leisure and leisure according to their own preferences and needs. The badminton court can also be an outdoor twisting playground. The shooting range can also be played by a six-man three-team match. There is no limit to the way you play, and everyone can invent their own new ways of playing.



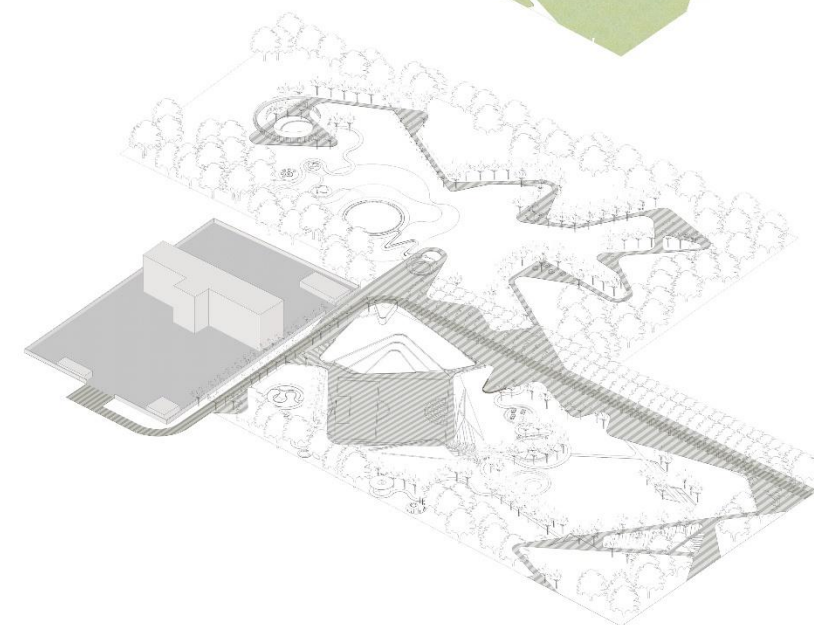
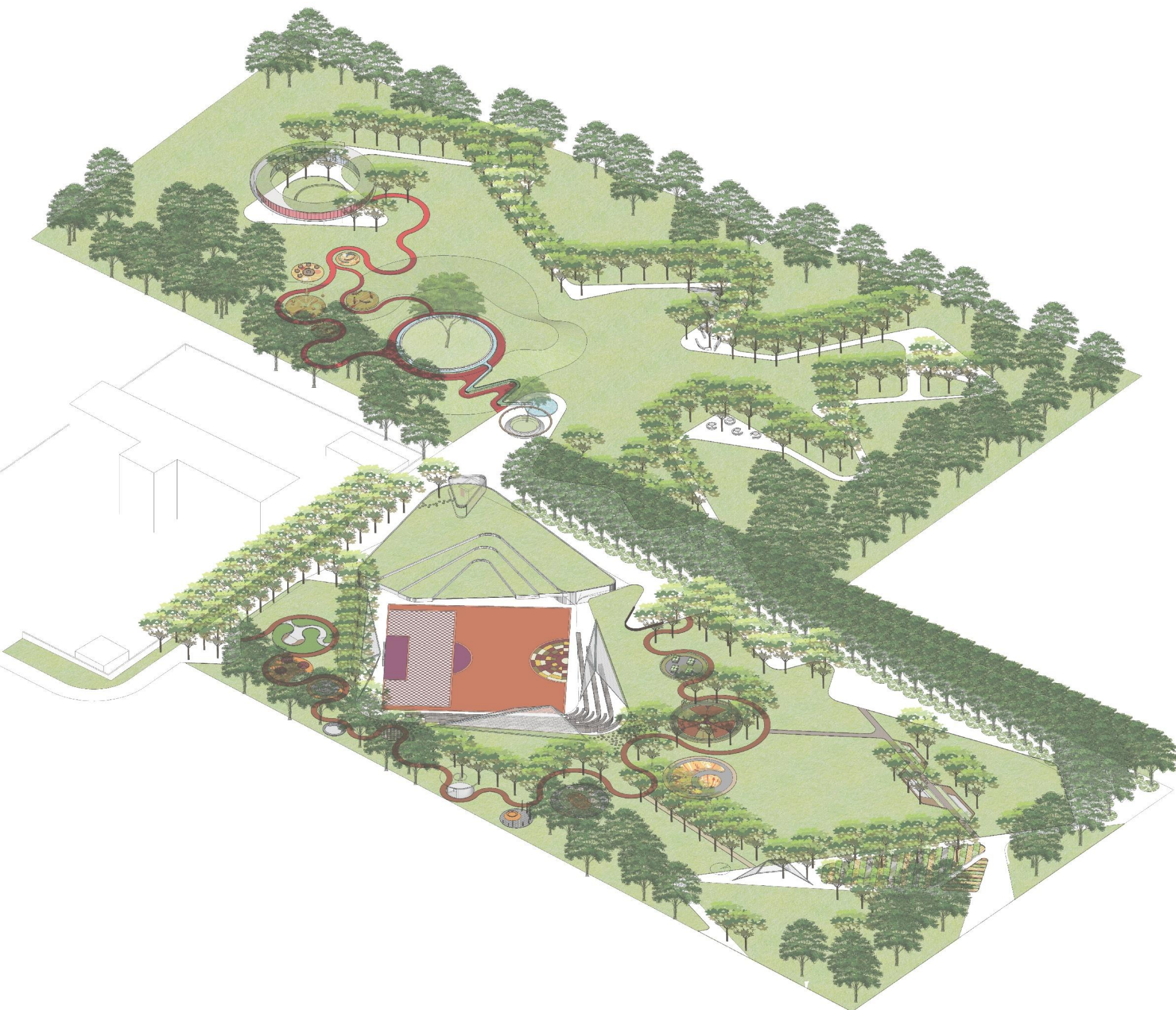


- 1、花田广场（主入口）
- 2、林荫广场（侧入口）
- 3、密林广场（侧入口）
- 4、折纸广场
- 5、瑜伽花园
- 6、极限运动场
- 7、篮球练习场
- 8、乒乓球运动场
- 9、羽毛球运动场
- 10、器械运动场
- 11、生态卫生间
- 12、格子花园
- 13、冥想花园
- 14、健身场地
- 15、趣味乒乓乐园
- 16、休息花园
- 17、台地花园
- 18、水房凉亭
- 19、内部车道
- 20、戏水广场
- 21、星光乐园
- 22、棋牌园地
- 23、鸟鸣花园
- 24、舞蹈广场
- 25、静武花园
- 26、硬糖乐园
- 27、梦幻乐园
- 28、花铃广场

LANDSCAPE ANALYSIS

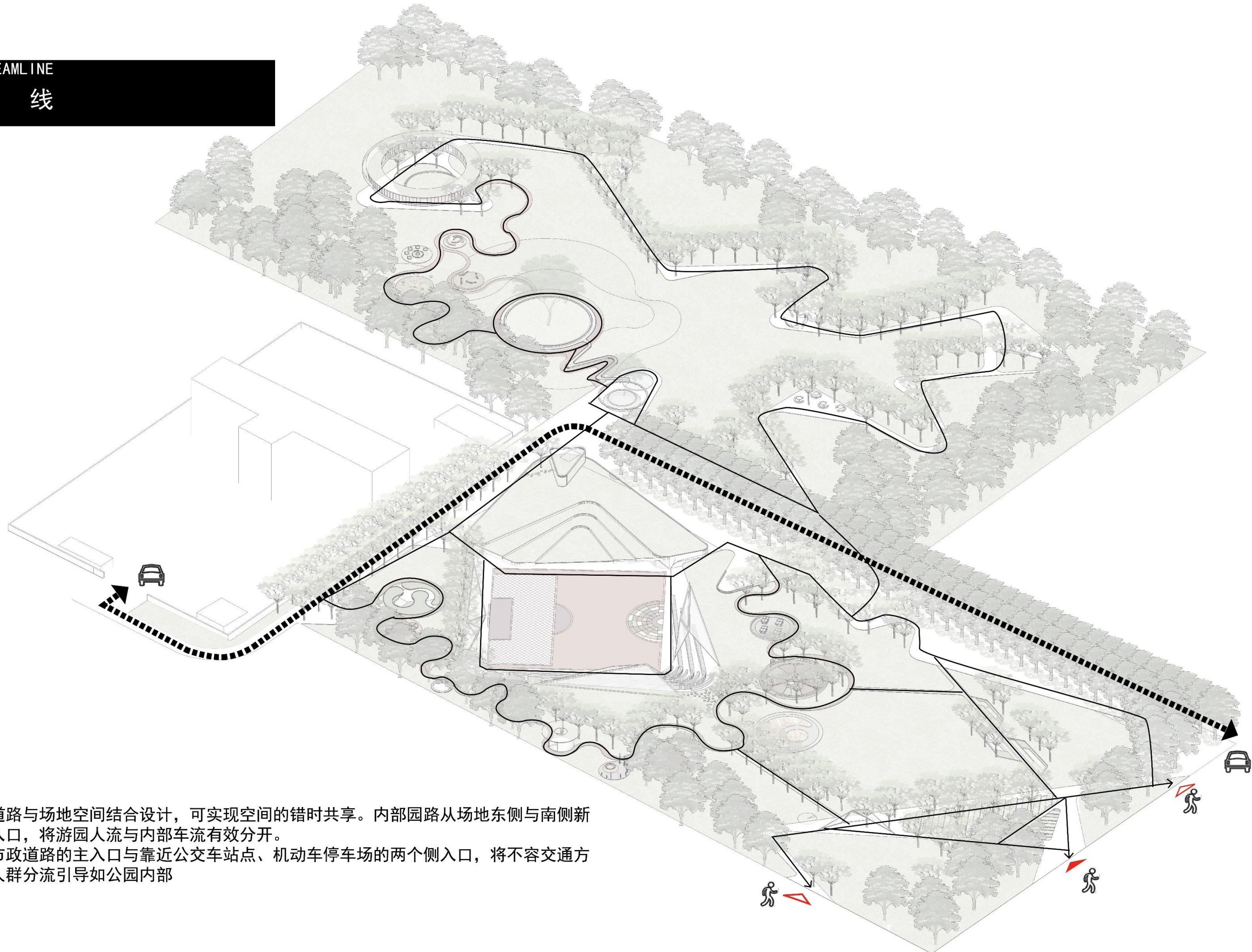
景观解析

依据现状特有优势，地块内侧主要依据现有地形设计，尽可能的保留现状花卉草坪。南北两侧的地块均采用环形场地分布方式，以保证整个公园空间都可以同时共享中心区域的花卉草坪景观。以实现现有景观价值最大化。



LANDSCAPE STREAMLINE

景观流线



内部道路与场地空间结合设计，可实现空间的错时共享。内部园路从场地东侧与南侧新开出入口，将游园人流与内部车流有效分开。
临近市政道路的主入口与靠近公交车站点、机动车停车场的两个侧入口，将不同交通方式的人群分流引导如公园内部

LANDSCAPE STREAMLINE

景观流线

• 内部车道效果

通过与场地融合的铺装方式将内部车道与市政道路割裂开。降低社会车辆错误驶入的可能性。



LANDSCAPE STREAMLINE

景观流线

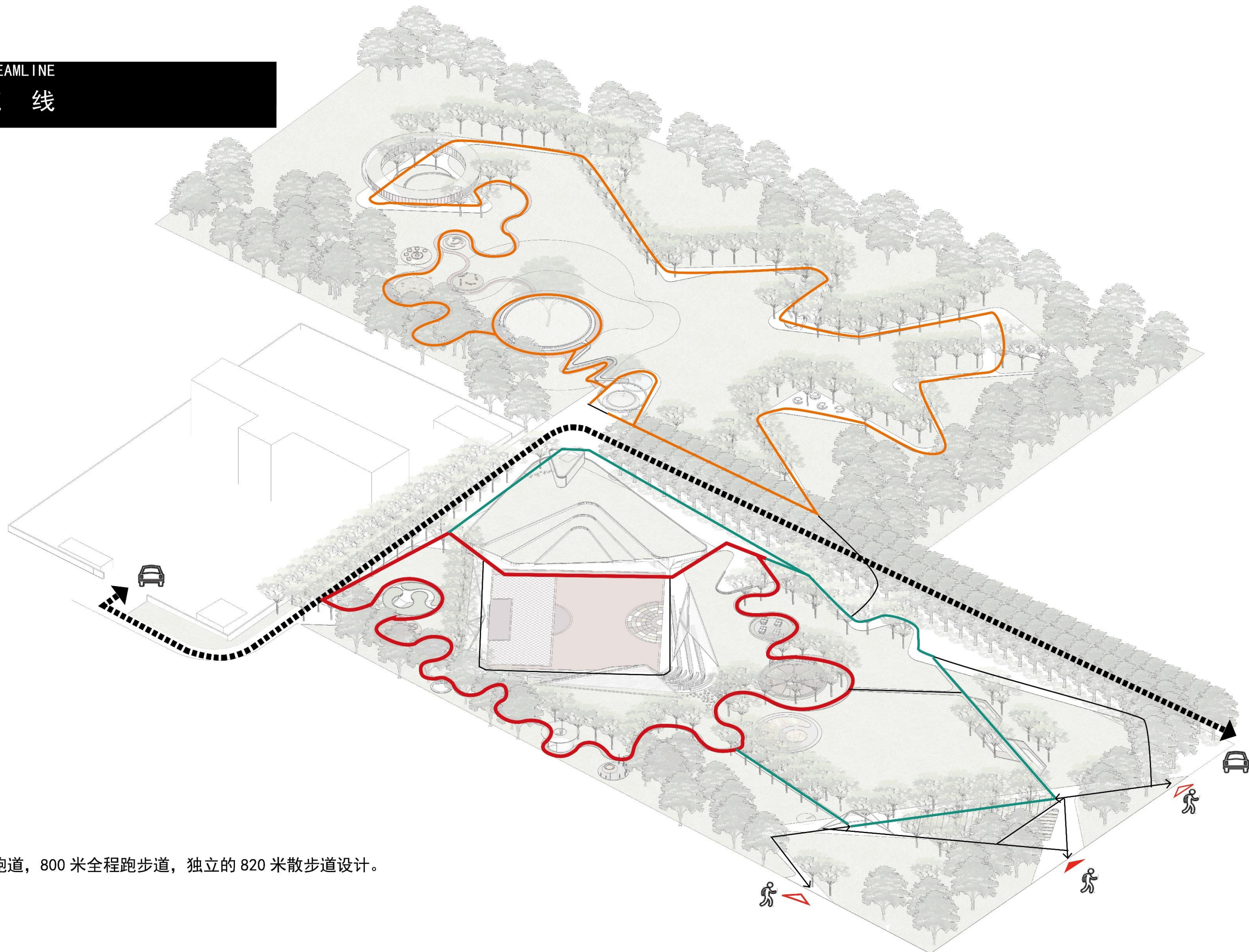
• 园路效果

人车并行的现状，被更惬意的园路取代。



LANDSCAPE STREAMLINE

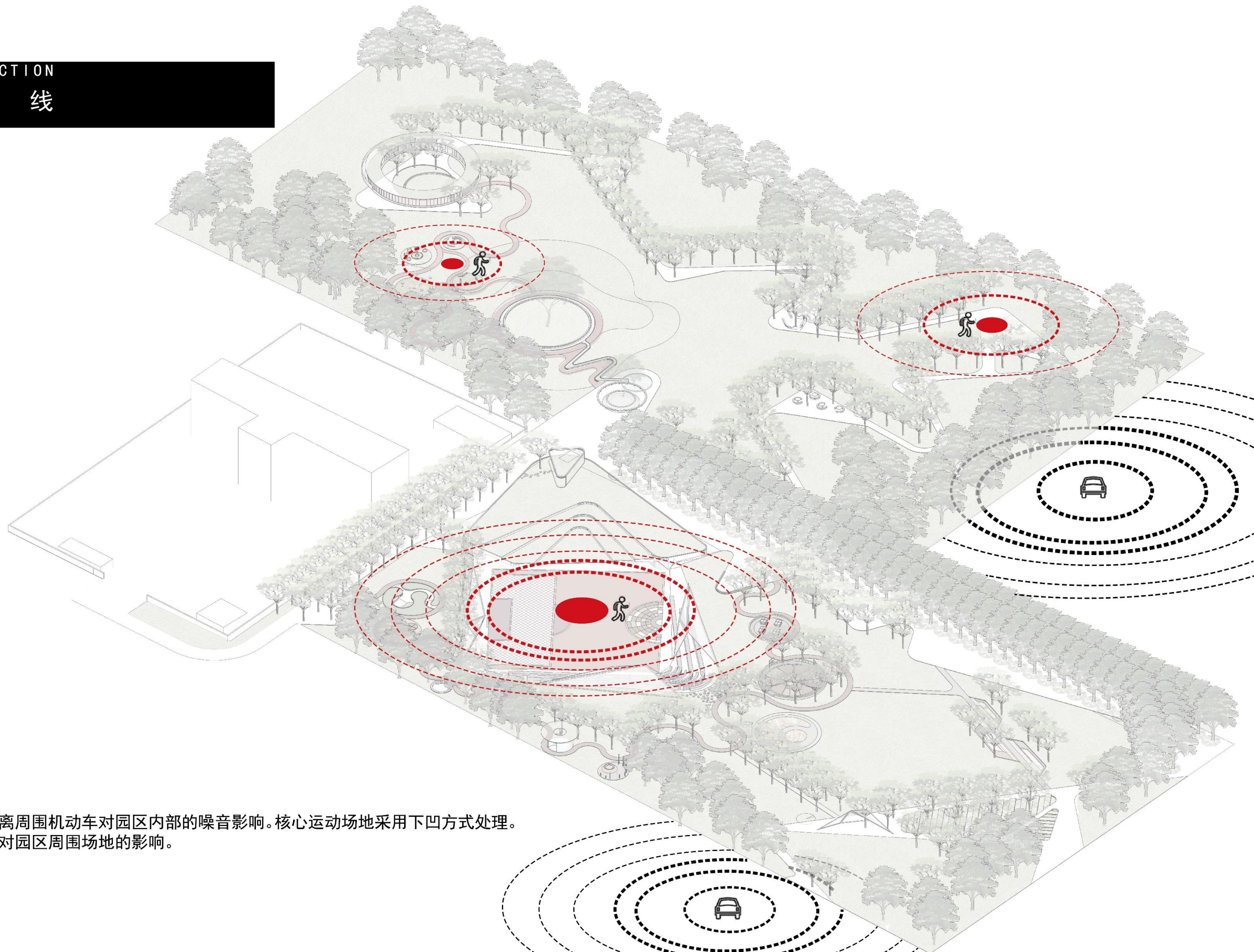
景观流线



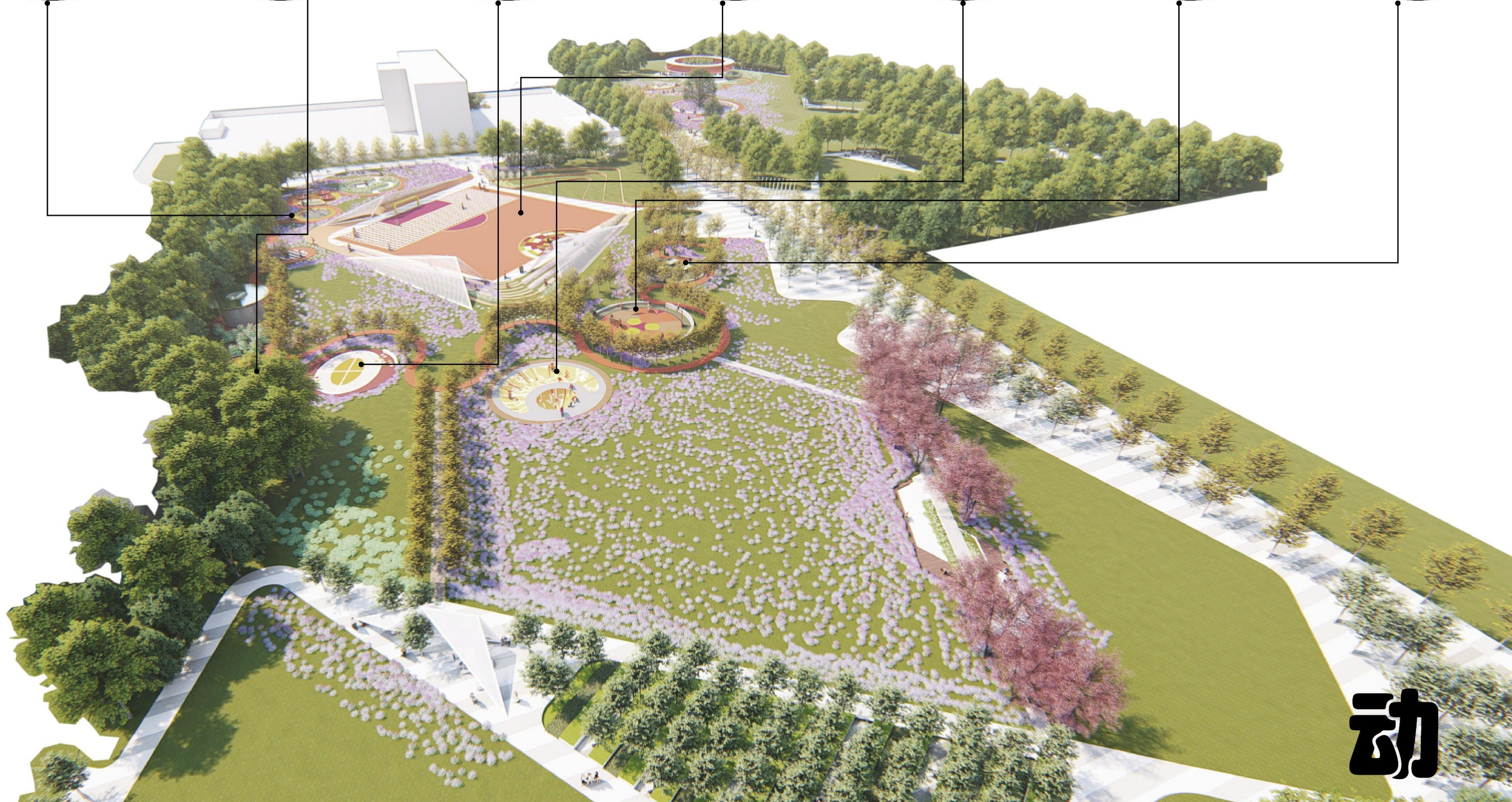
550 米核心跑道，800 米全程跑步道，独立的 820 米散步道设计。

NOISE REDUCTION

景观流线

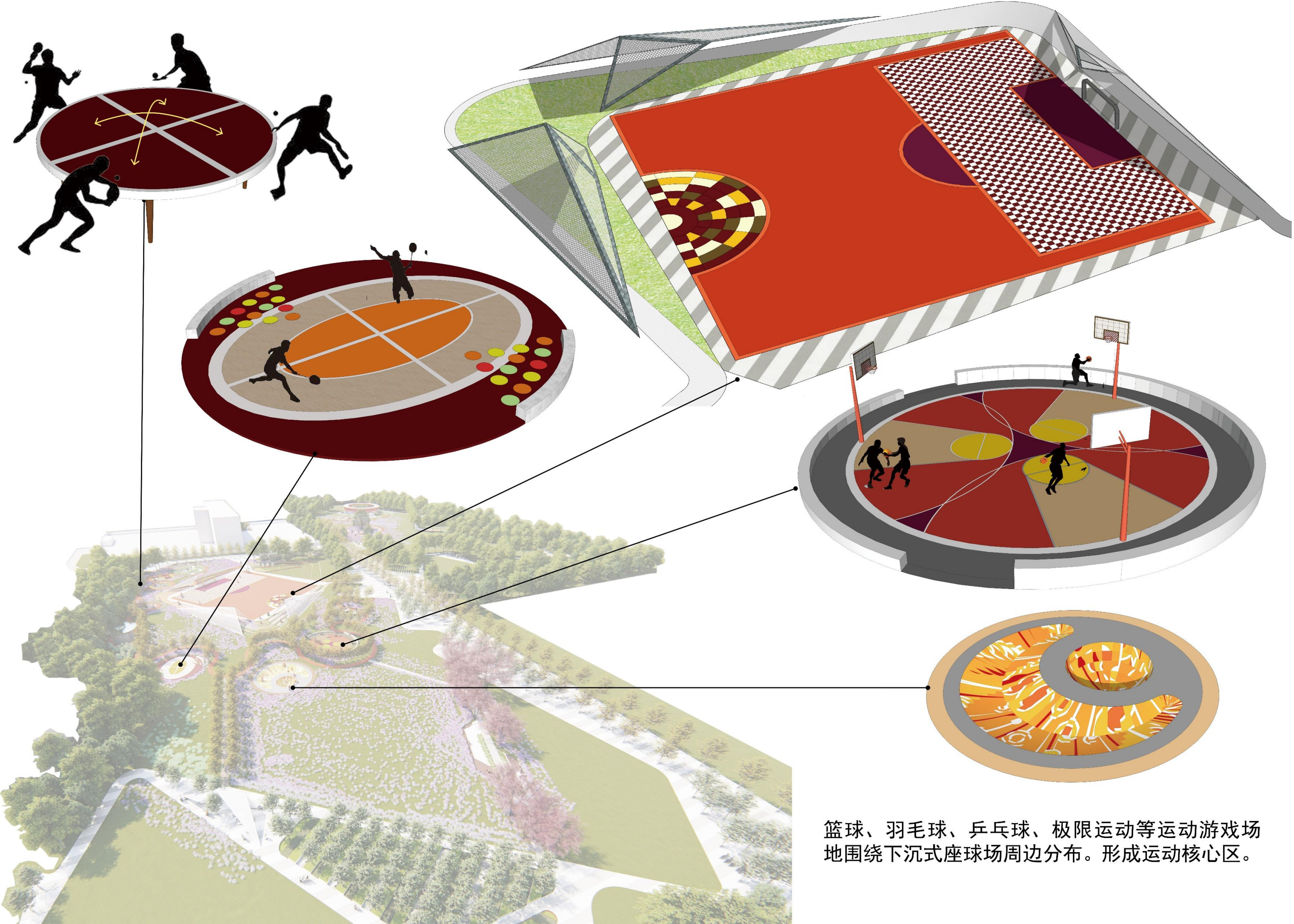


采用树林方式隔离周围机动车对园区内部的噪音影响。核心运动场地采用下凹方式处理。以减弱人声噪音对园区周围场地的影响。



动

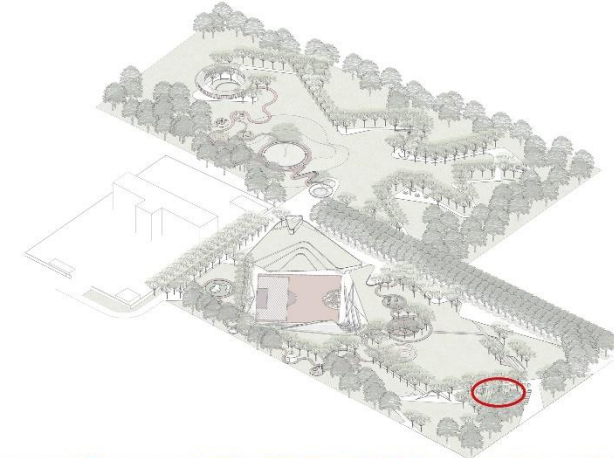
以中青年户外运动场地为主，适合运动爱好团体以及以家庭为单位的运动、游乐人群，进行室外运动型游乐活动。



篮球、羽毛球、乒乓球、极限运动等运动游戏场地围绕下沉式座球场周边分布。形成运动核心区。

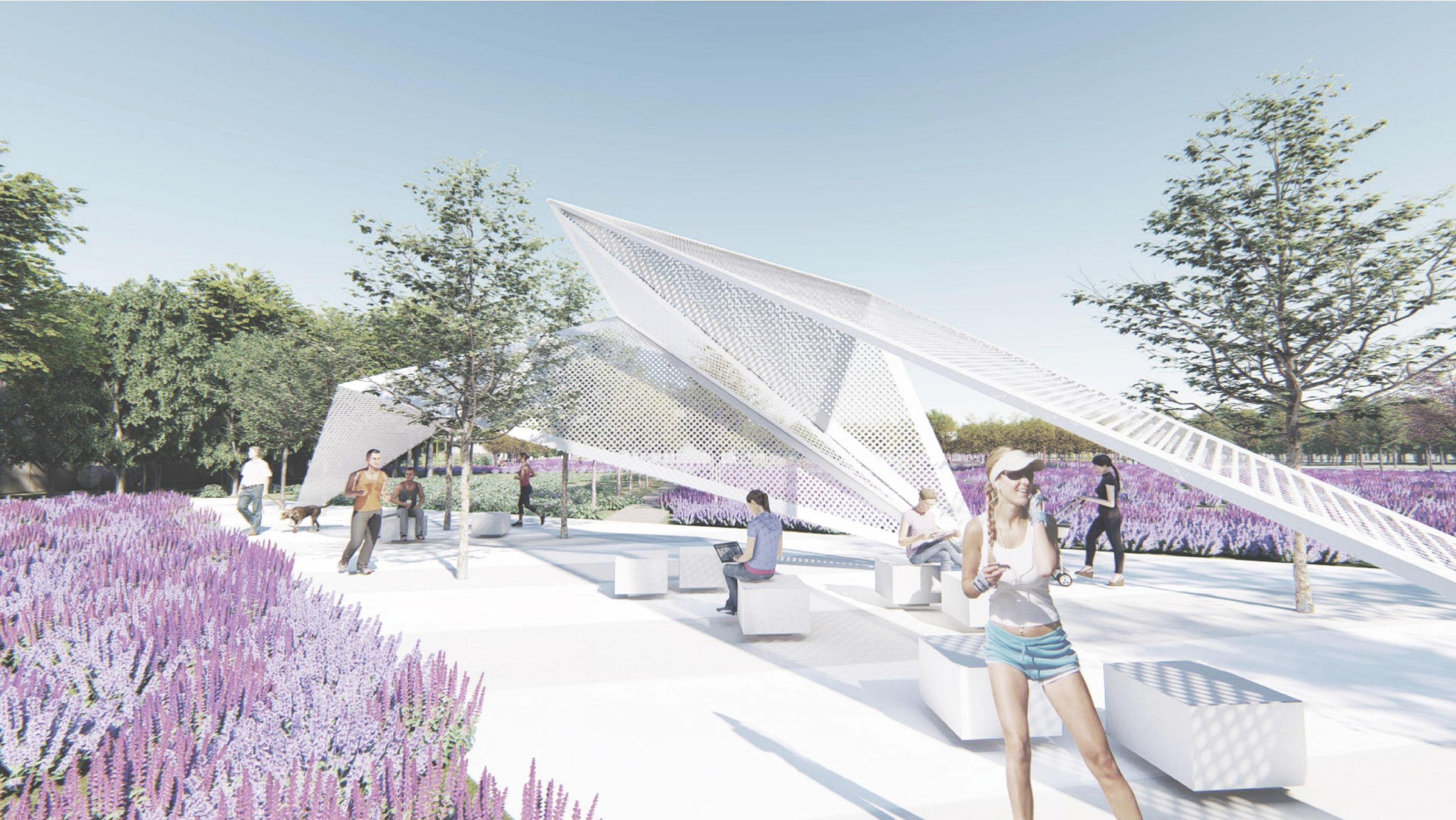
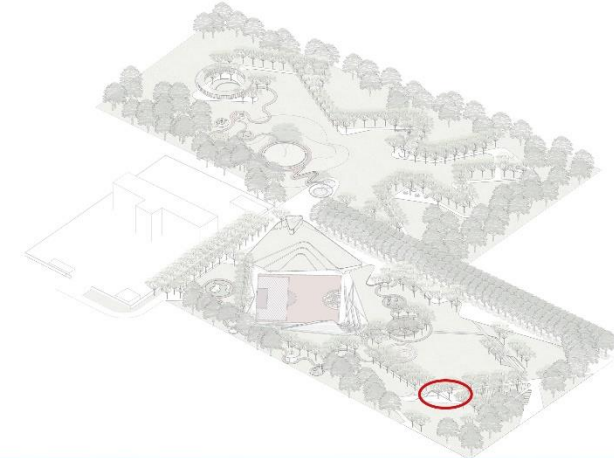
LANDSCAPE NODE

景观节点



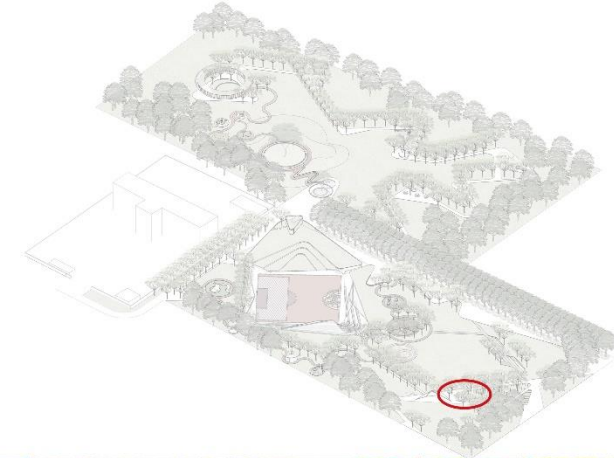
LANDSCAPE NODE

景观节点



LANDSCAPE NODE

景观节点



LANDSCAPE NODE

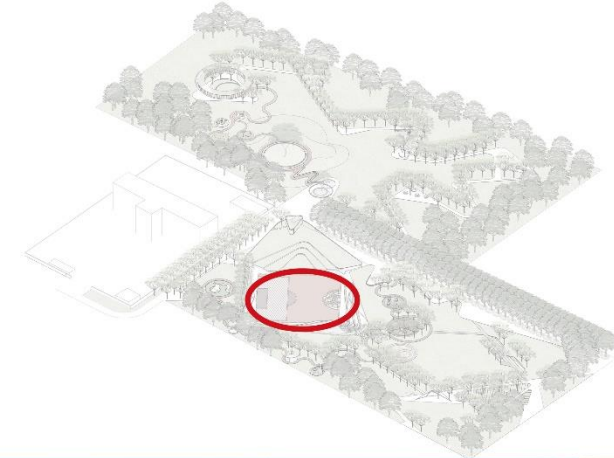
景观节点

为实现全社区聚集互动休闲运动。在南侧地块内设计有下沉式的半足球场。做为社区内的足球爱好者运动场地的同时，也是社区小型的户外剧场空间。折纸形态的场地护网，在球赛期间不仅保护周边场地人群的安全，并在东、北两侧形成独特的景观遮阳篷。



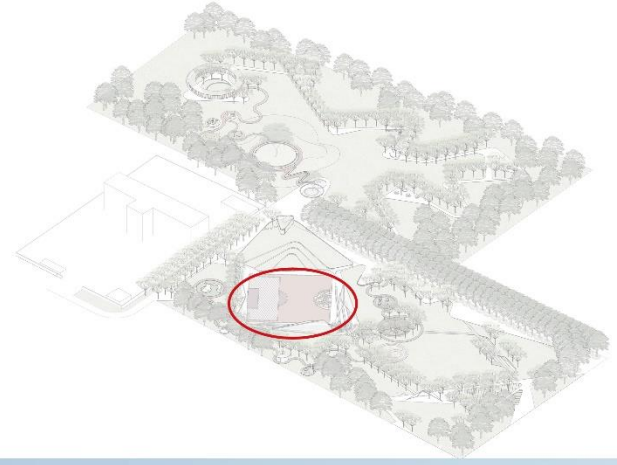
LANDSCAPE NODE

景观节点



LANDSCAPE NODE

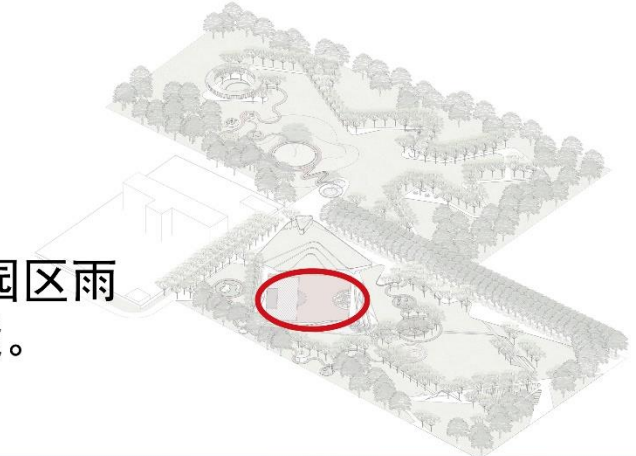
景观节点



LANDSCAPE NODE

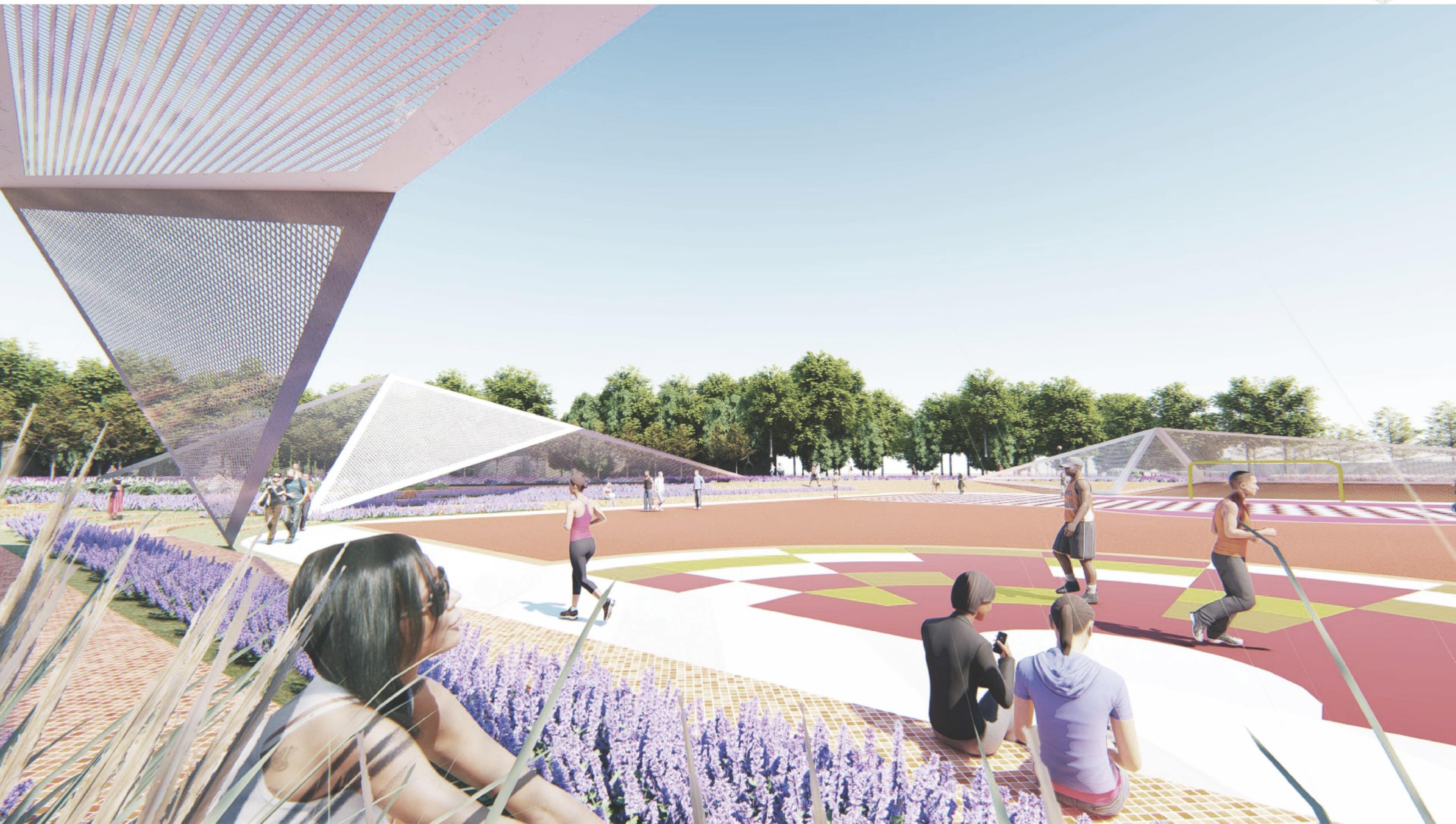
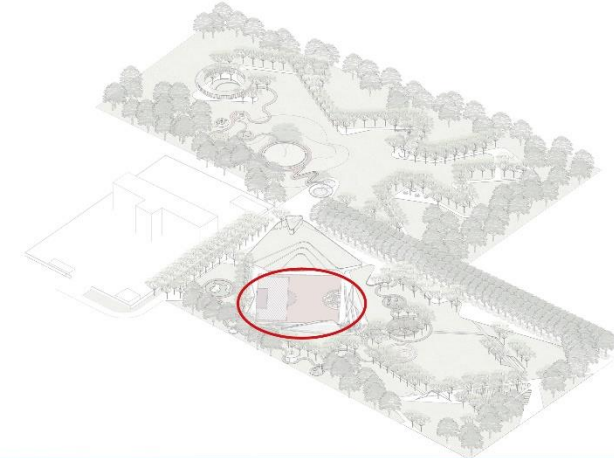
景观节点

下沉的场地设计可以汇聚园内的雨水，即使在暴雨时期也可以保持园区雨水“0”外排。从而继续实现与现状全绿地效果相同的雨水消解、利用功能。



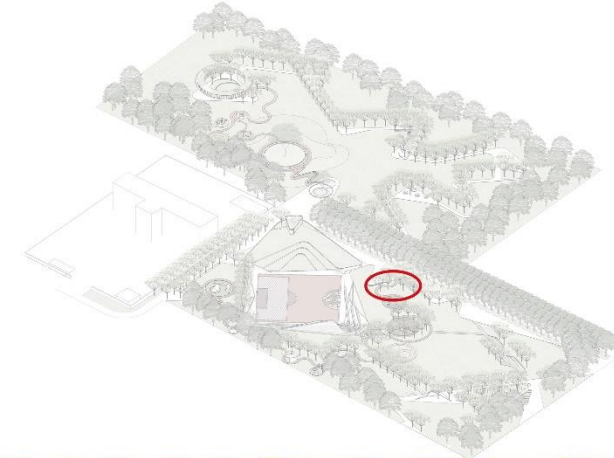
LANDSCAPE NODE

景观节点



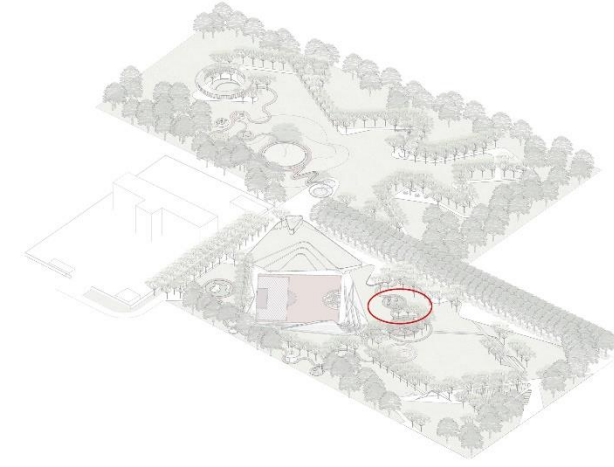
LANDSCAPE NODE

景观节点

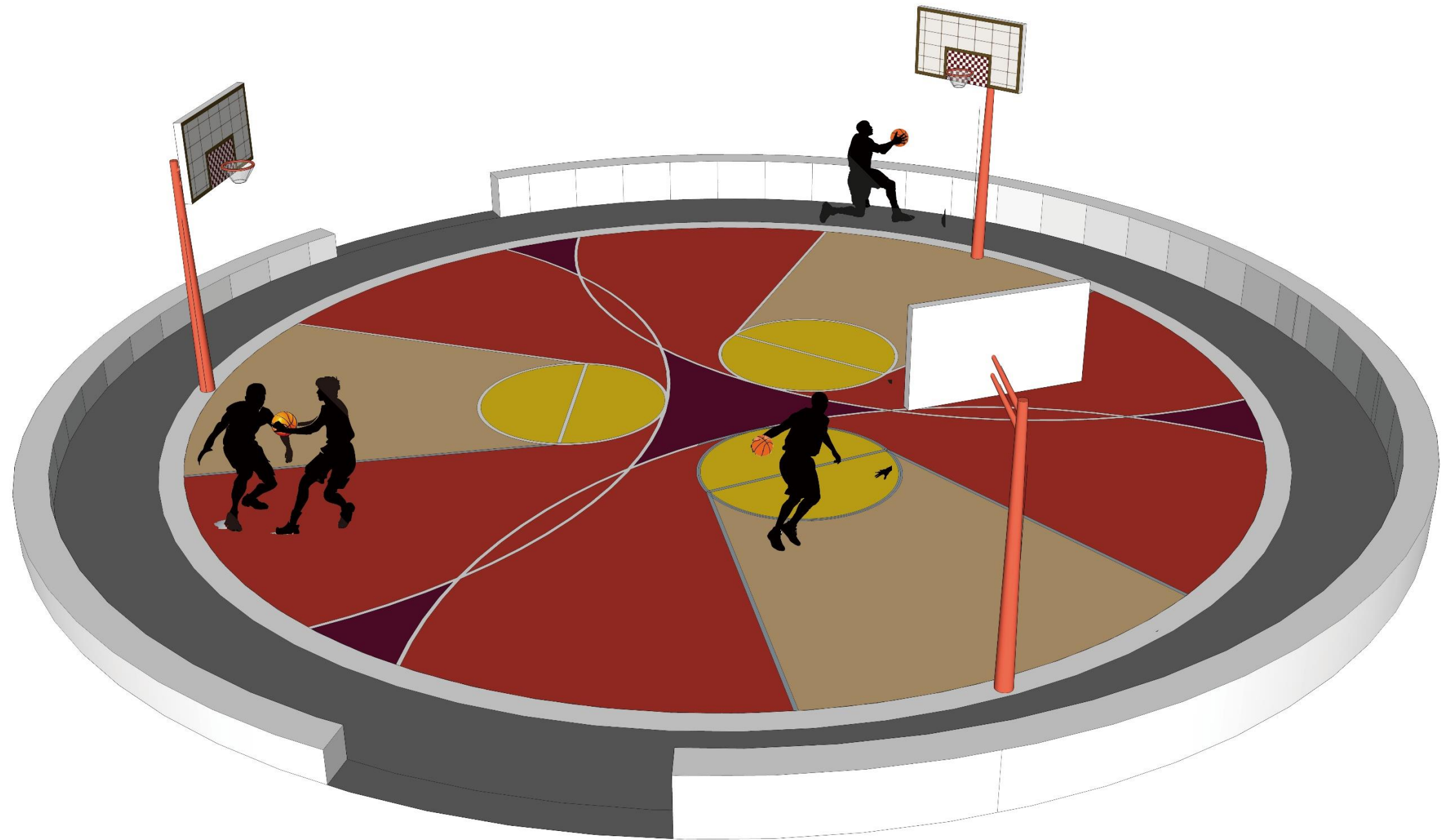


LANDSCAPE NODE

景观节点

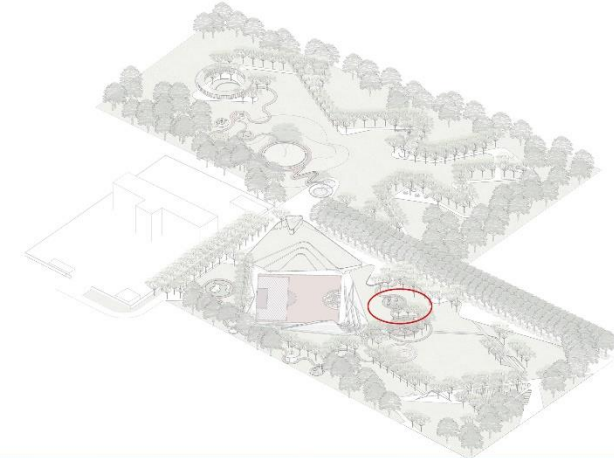


新型运动场地：相同的运动可以有不同的玩法。三位一体的圆形球场，可以进行常规的投篮练习。也可以进行少数人篮球对抗赛。如六人三队赛等。



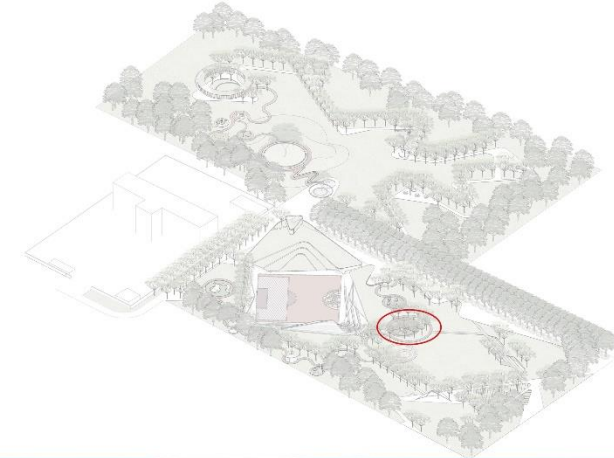
LANDSCAPE NODE

景观节点



LANDSCAPE NODE

景观节点

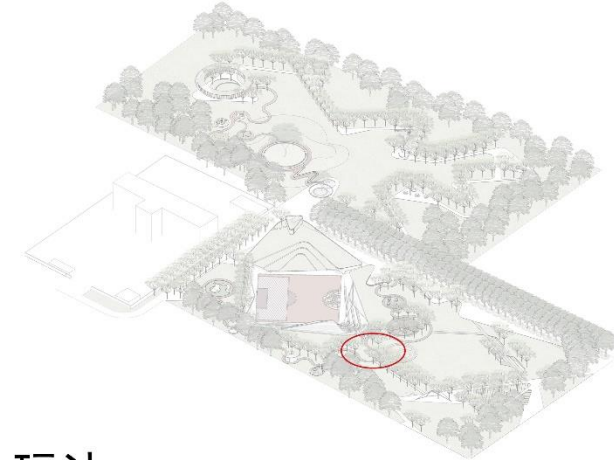


LANDSCAPE NODE

景观节点

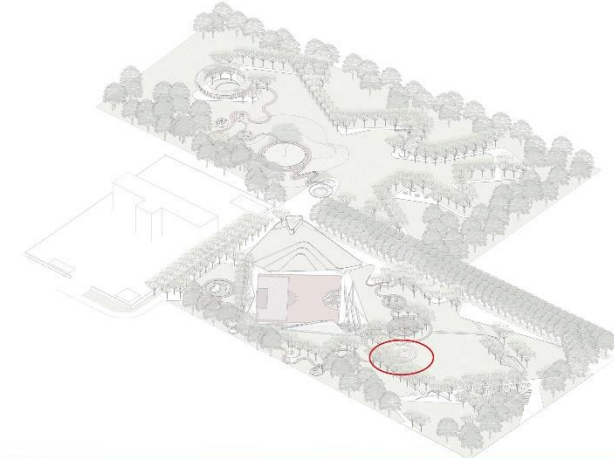


新型运动场地：相同的运动可以有不同的玩法。
椭圆形的羽毛球场，可以进行踢毽对抗赛，室外扭扭乐等小群体活动。



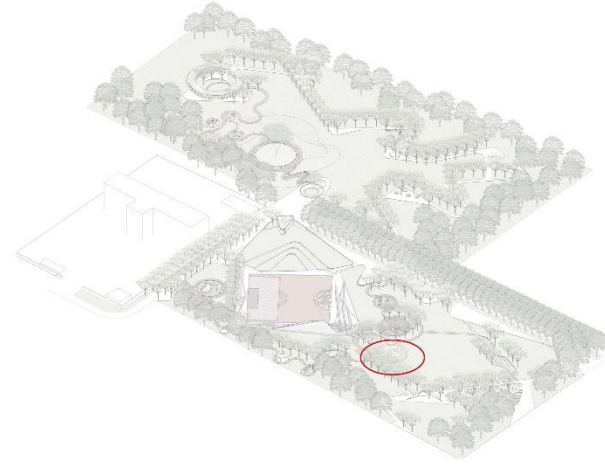
LANDSCAPE NODE

景观节点



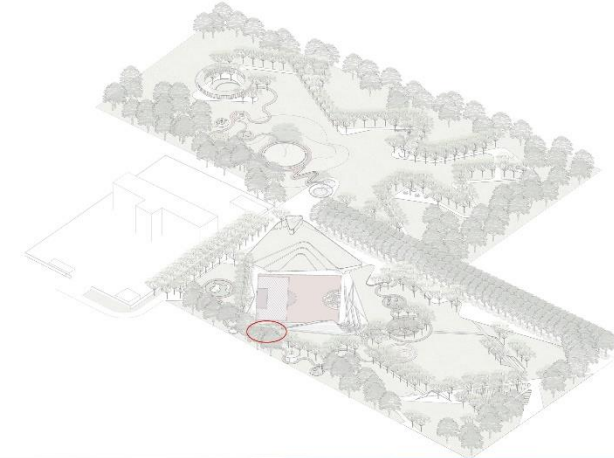
LANDSCAPE NODE

景观节点

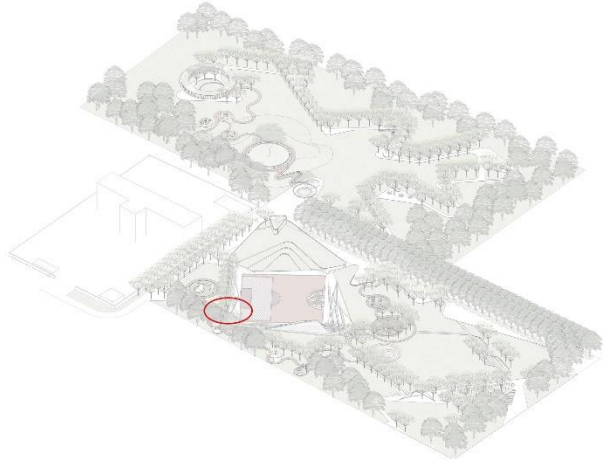


LANDSCAPE NODE

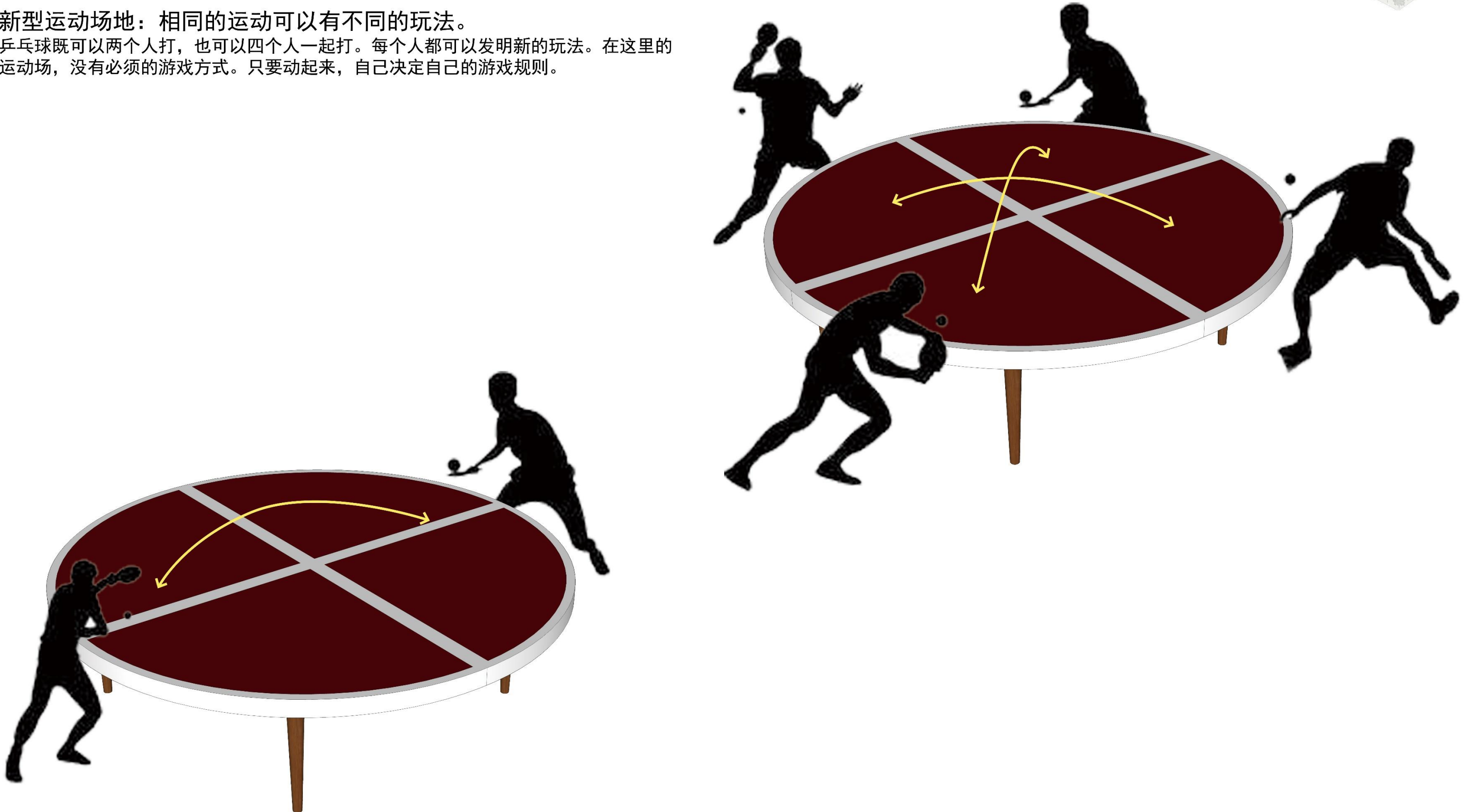
景观节点



LANDSCAPE NODE
景观节点

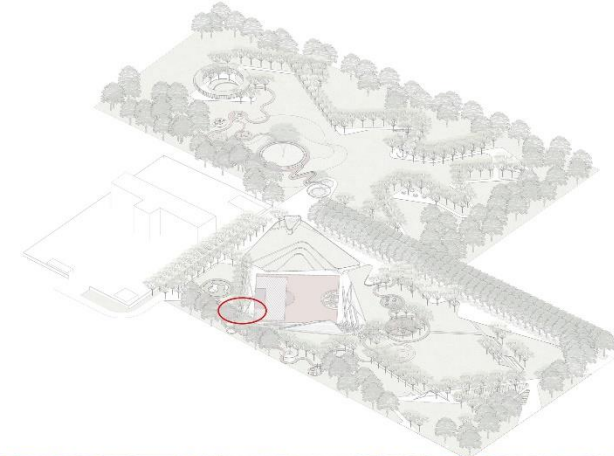


新型运动场地：相同的运动可以有不同的玩法。
乒乓球既可以两个人打，也可以四个人一起打。每个人都可以发明新的玩法。在这里的运动场，没有必须的游戏方式。只要动起来，自己决定自己的游戏规则。

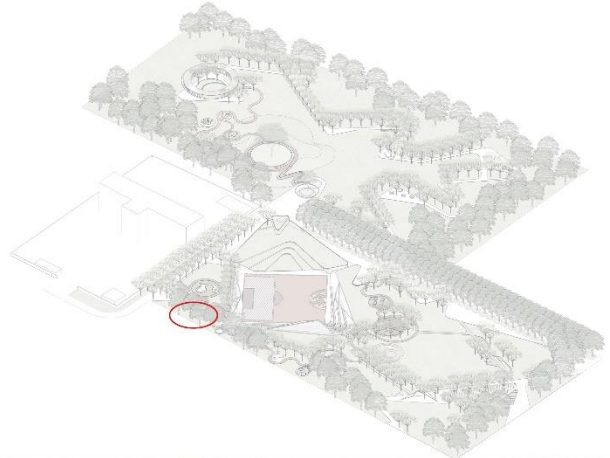


LANDSCAPE NODE

景观节点

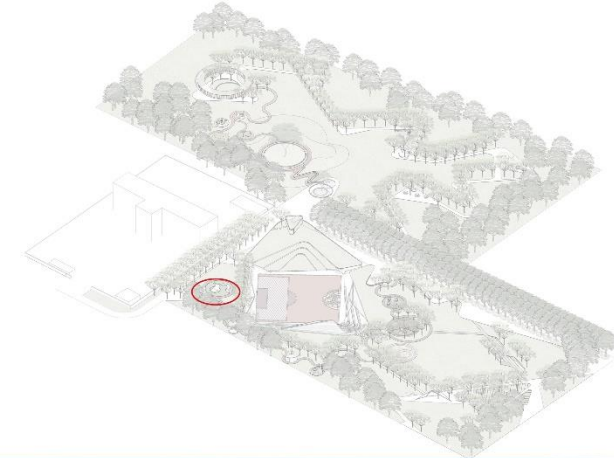


LANDSCAPE NODE
景观节点



LANDSCAPE NODE

景观节点



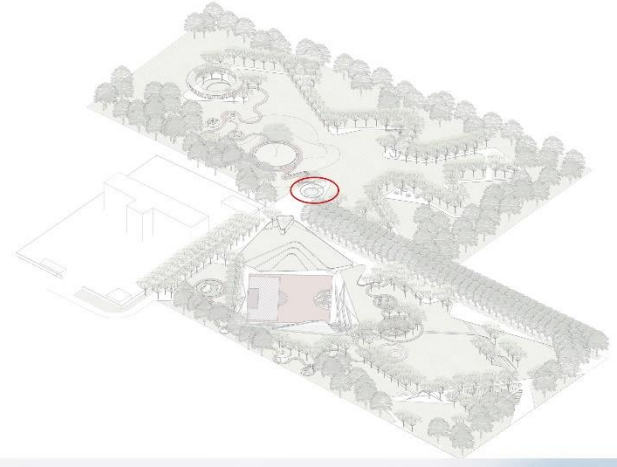


乐

儿童游乐与老年活动为主的休闲园区，不仅为儿童提供了多种游乐设施，也为不同休闲爱好的老年群体提供了丰富的活动场地。启发孩子的想象力是儿童游乐区的设计目标，引导孩子们从不同的角度看世界，糖果红的游乐环廊打造了一个梦幻的光彩世界。

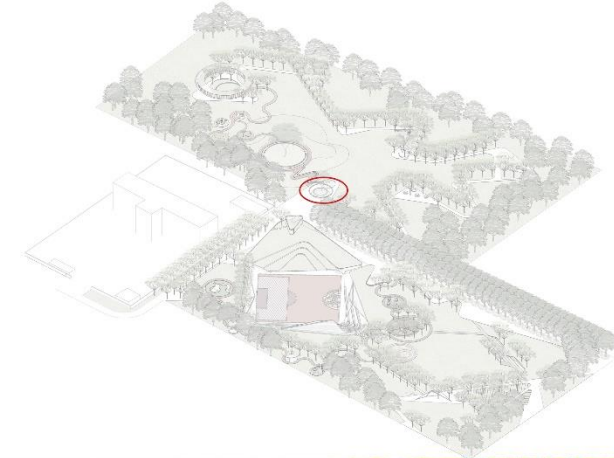
LANDSCAPE NODE

景观节点



LANDSCAPE NODE

景观节点



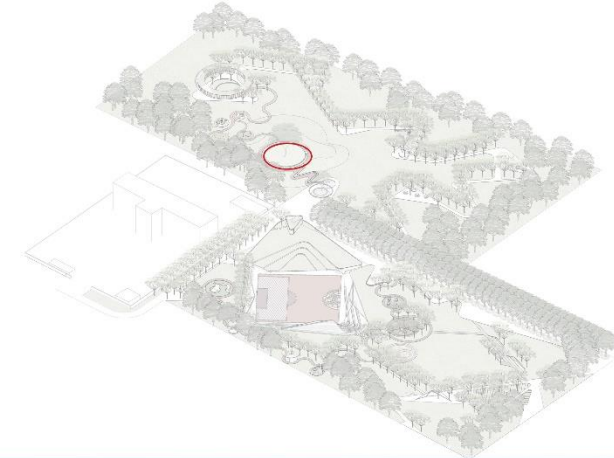
LANDSCAPE NODE

景观节点



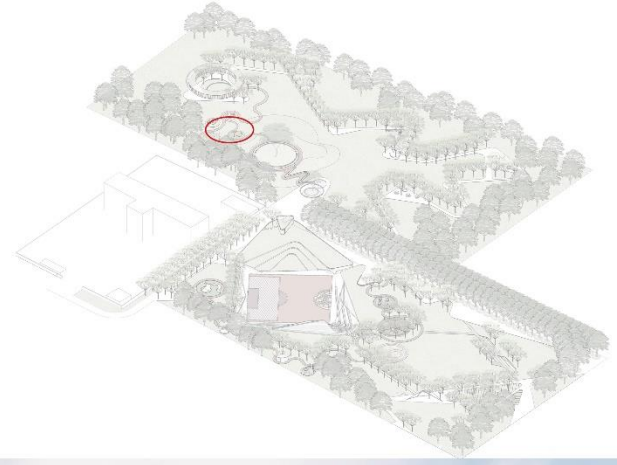
LANDSCAPE NODE

景观节点



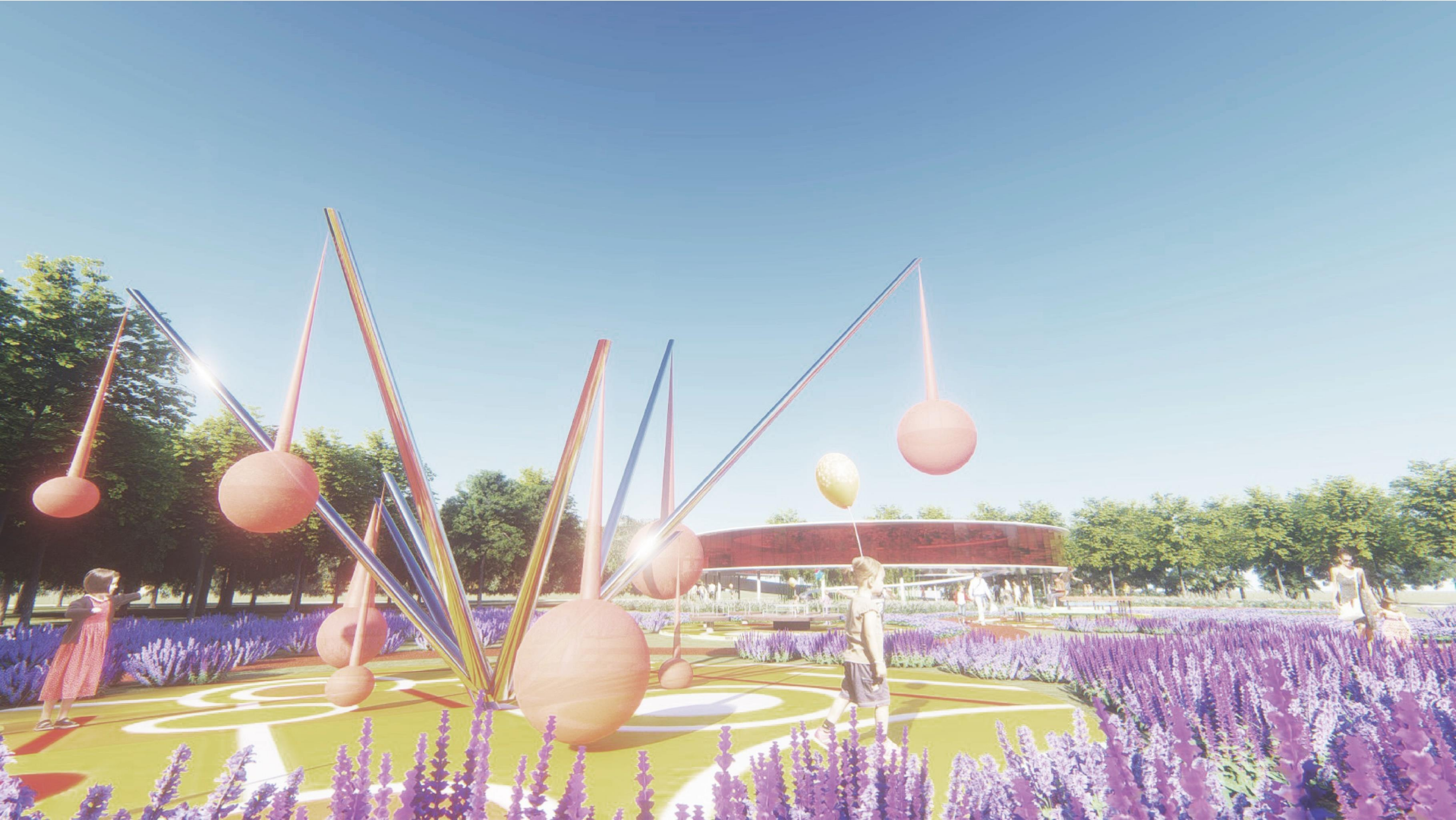
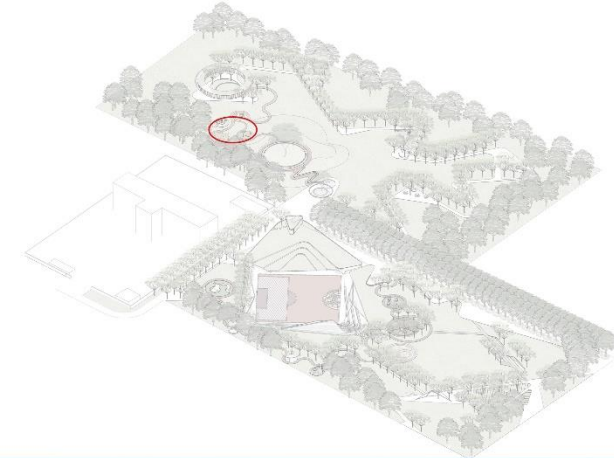
LANDSCAPE NODE

景观节点



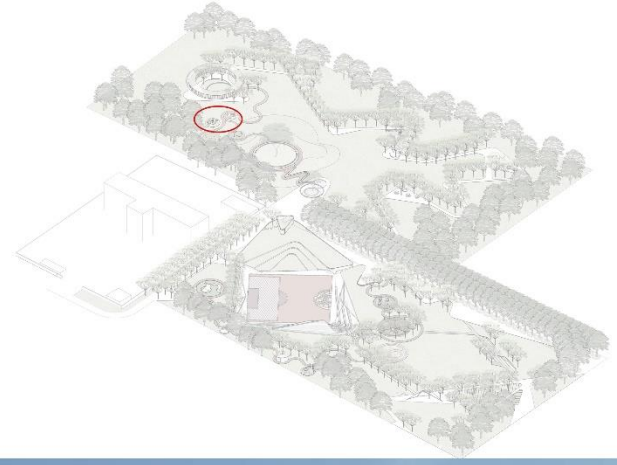
LANDSCAPE NODE

景观节点



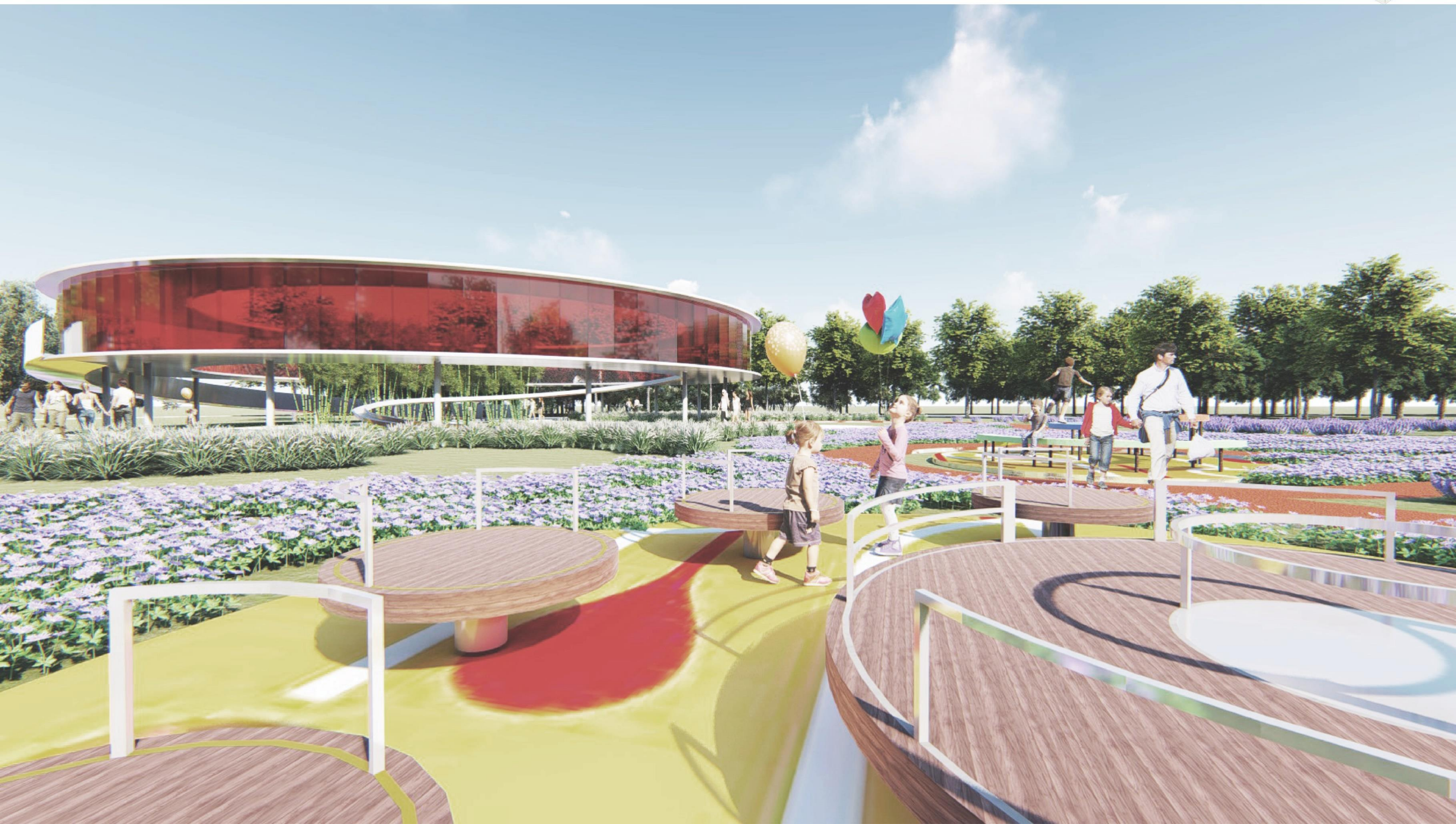
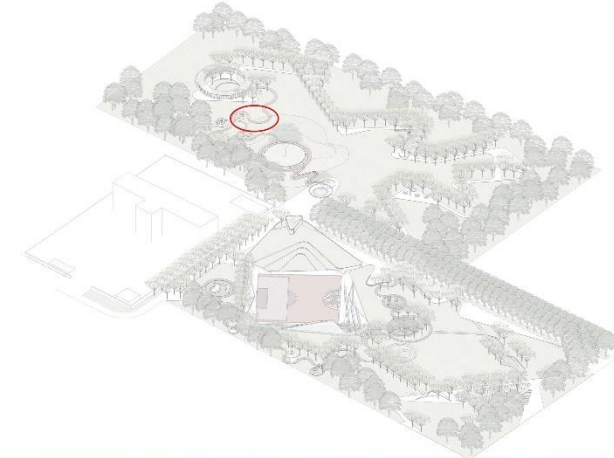
LANDSCAPE NODE

景观节点



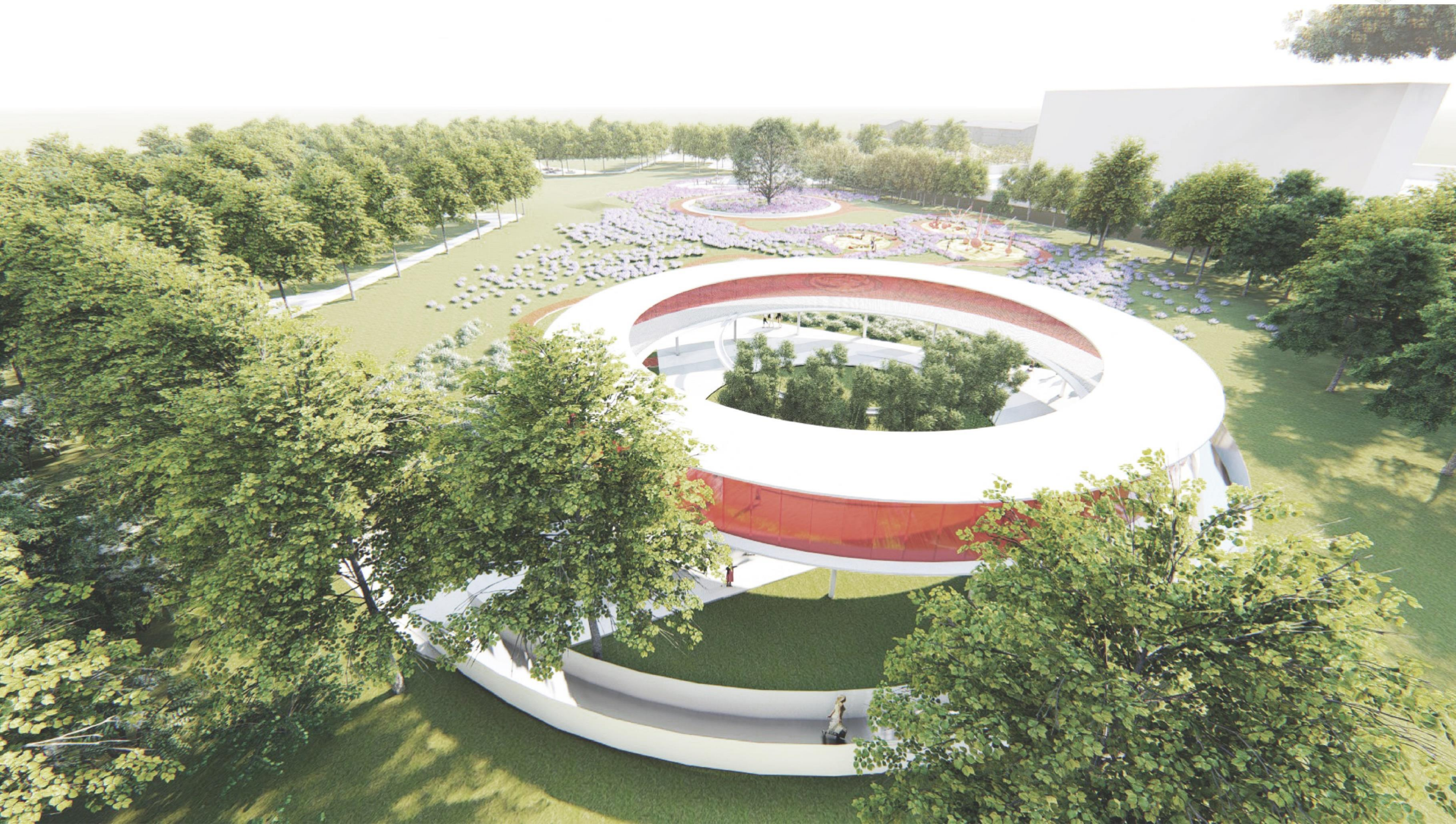
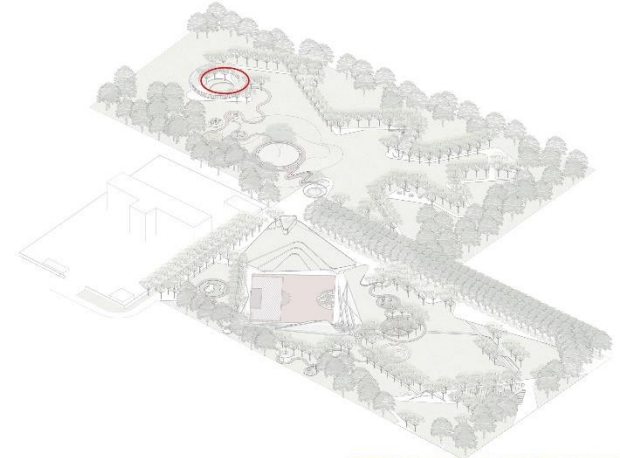
LANDSCAPE NODE

景观节点



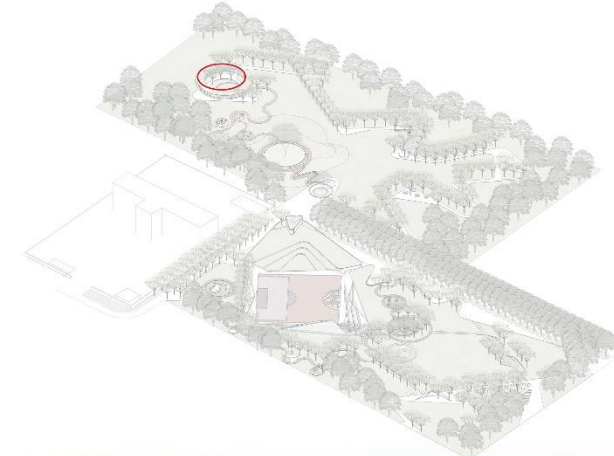
LANDSCAPE NODE

景观节点



LANDSCAPE NODE

景观节点



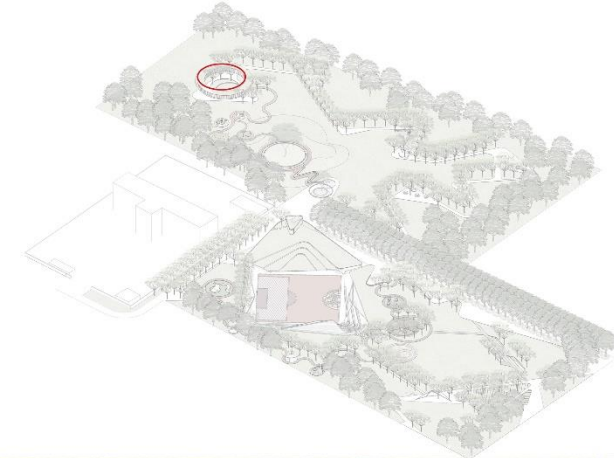
LANDSCAPE NODE

景观节点



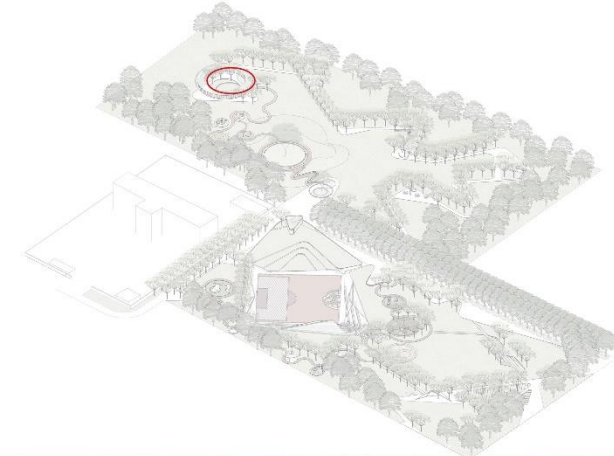
LANDSCAPE NODE

景观节点



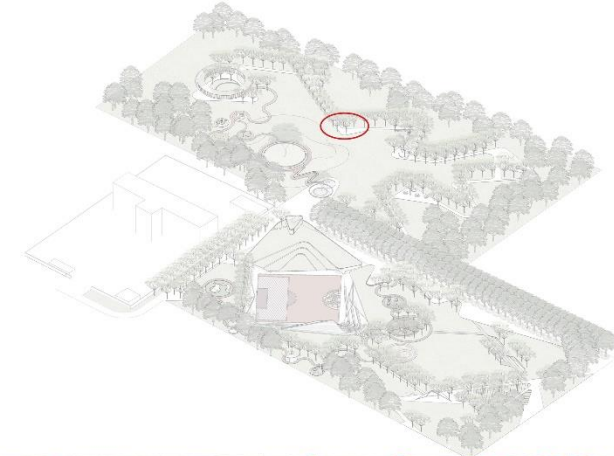
LANDSCAPE NODE

景观节点



LANDSCAPE NODE

景观节点



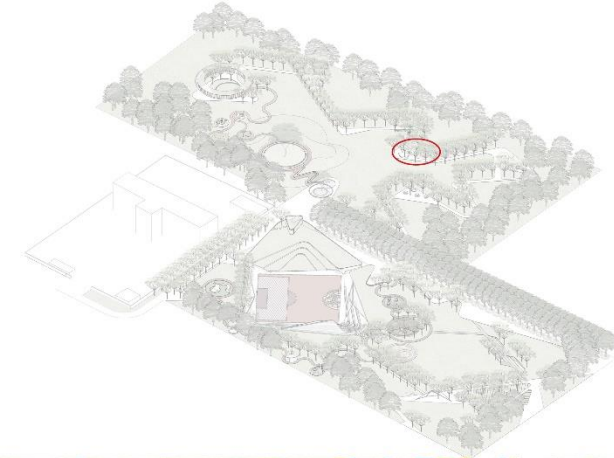
LANDSCAPE NODE

景观节点



LANDSCAPE NODE

景观节点



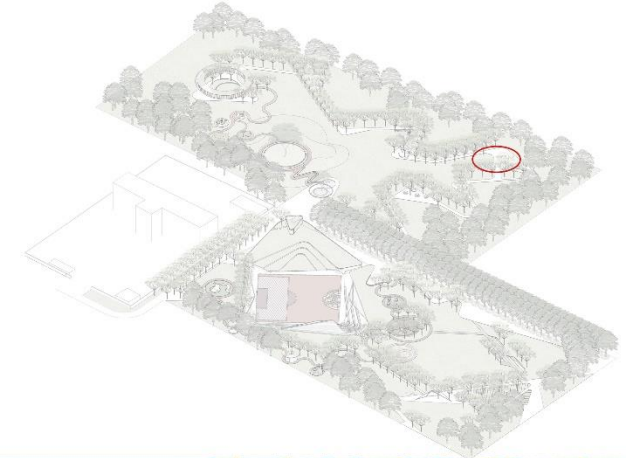
LANDSCAPE NODE

景观节点



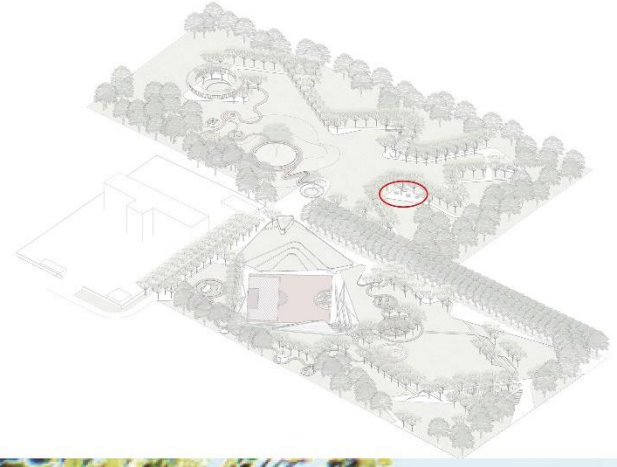
LANDSCAPE NODE

景观节点



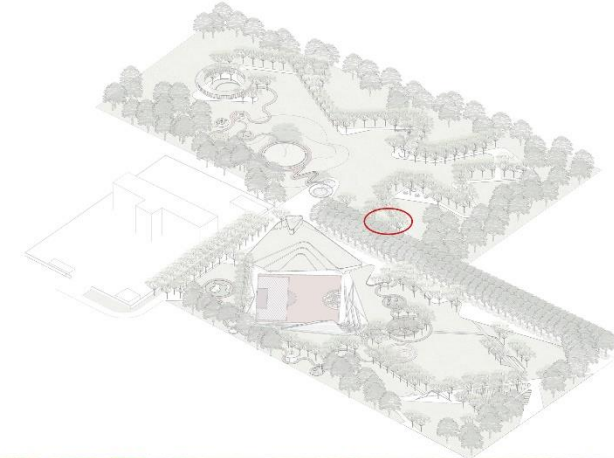
LANDSCAPE NODE

景观节点



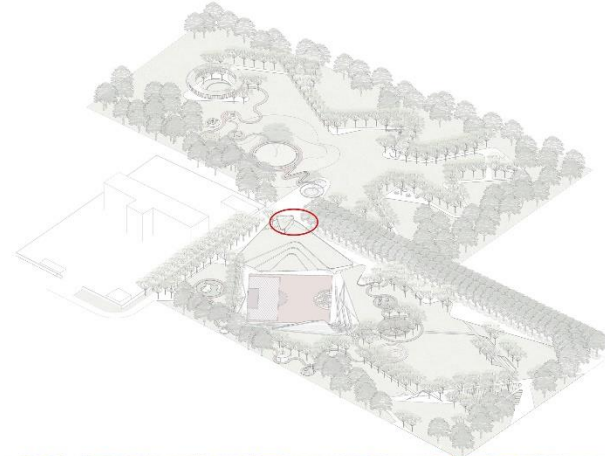
LANDSCAPE NODE

景观节点



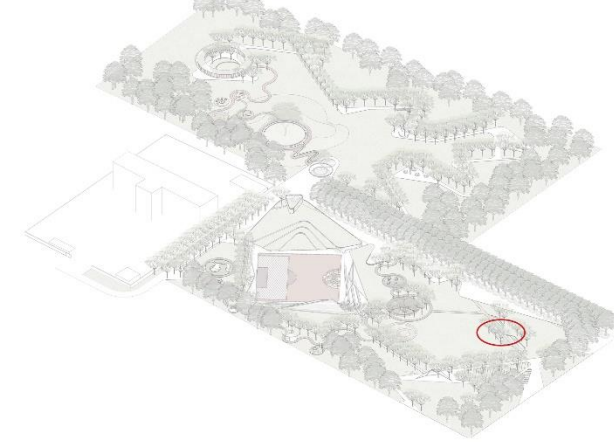
LANDSCAPE NODE

景观节点



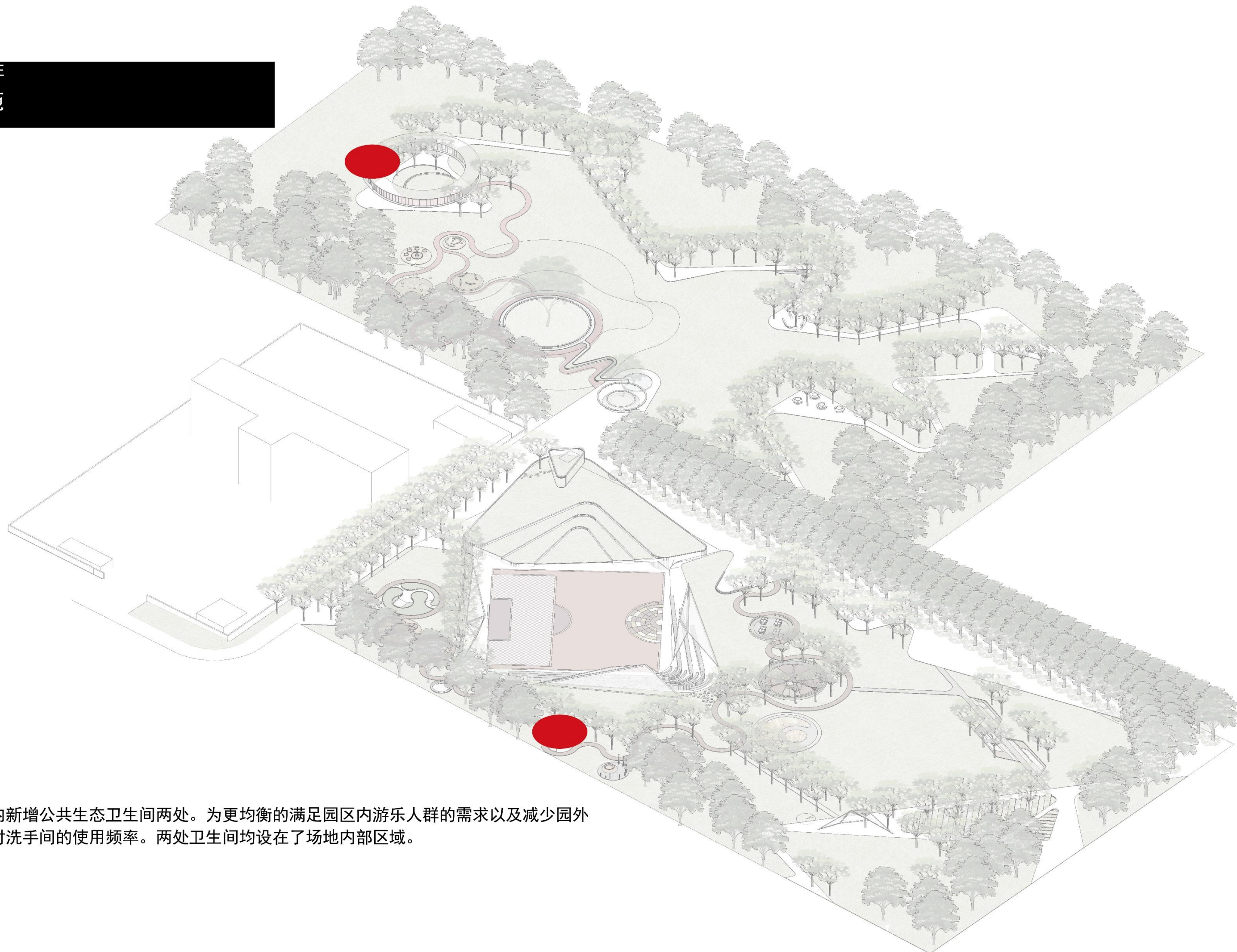
LANDSCAPE NODE

景观节点



INFRASTRUCTURE

基础设施

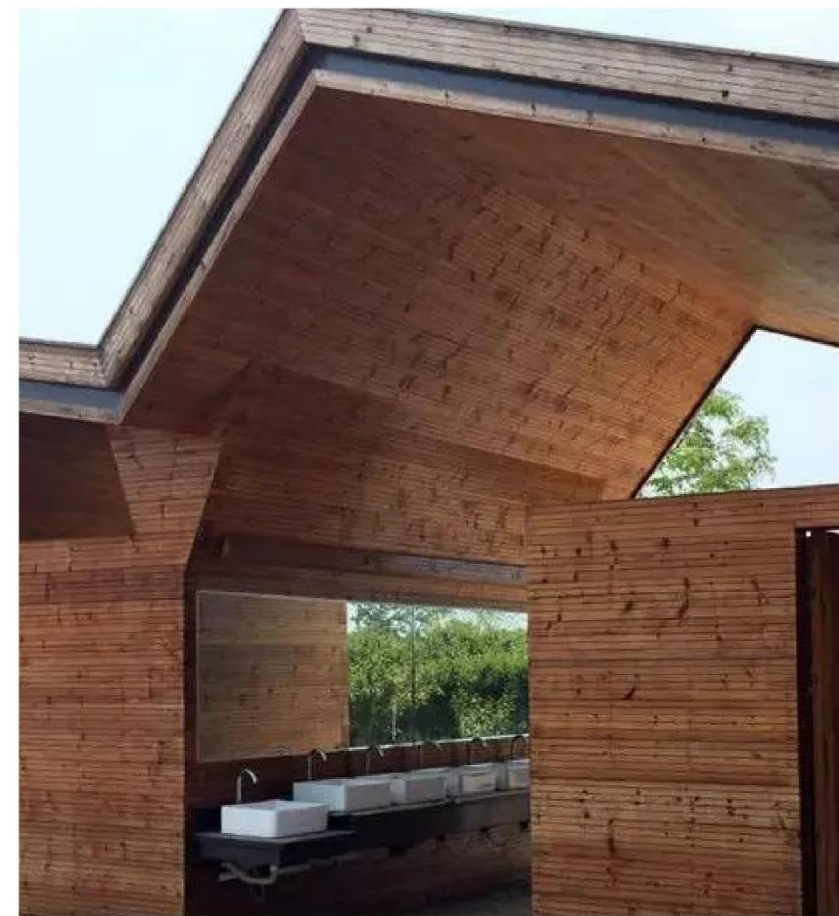


园区内新增公共生态卫生间两处。为更均衡的满足园区内游乐人群的需求以及减少园外人流对洗手间的使用频率。两处卫生间均设在了场地内部区域。

INFRASTRUCTURE

基础设施

• 生态厕所选型



INFRASTRUCTURE

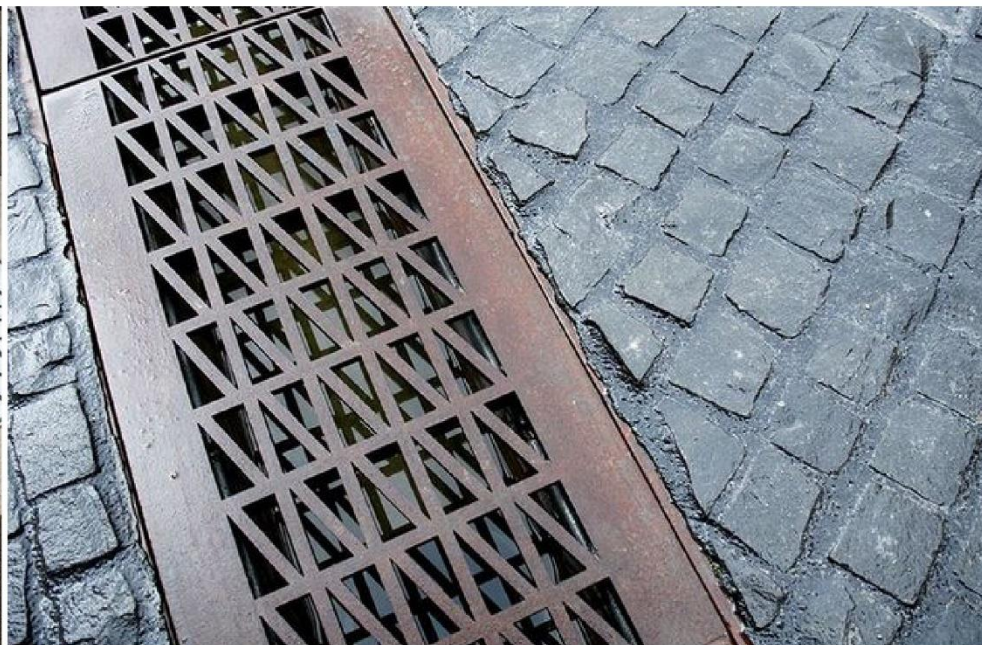
基础设施

• 景观小品选型

• 太阳能灯具



• 景观构件



• 垃圾桶



• 自行车架



INCESTMENT ESTIMATE
项目估算

景观项目设计费用 :156.7 万元。
(根据工程估算总价的 5% 收取)

景观设计估算

Item 序号	Description 建设子项	Unit price(Yuan) 单价(元)	Scope 规模	Unit 单位	Total Est Cost 小计(万元)	Proportion 占地比例	Area 占地面积 (m²)	Remark 备注
	landscap construction 景观工程	289	52489		1516.54			
ONE 一	1. Hill Piling 1. 场地堆填	15	2650	m³	3.98		3,275	场地内需进行堆填方面积约为面积的6%
	2. Surface Treatment 2. 地形整理及基层处理	25	5354	m²	13.39		2,516,000	整体地形处理面积不大于80%
	3. Planting 3. 景观种植;	500	19843	m²	992.15		2,020,000	
	4. Park ways 4. 园路	420	1030	m²	43.26		130,000	一般路面采用透水铺装,天然石子铺设,保持场地生态效应
	5. Plaza Pavement 5. 广场铺装;	450	10306	m²	463.77		290,000	包含部分区域的软性铺装,木质铺装及非透水性铺装
	Water construction 水系工程	6682	63		42.10			
TWO 二	1. waterscape 1. 水景	320	63	m³	2.02		17805	
	2. Water circulation system 2. 循环、净化系统	150000		m²	15.00		619375	
	Architecture 配套建筑工程	3500	2887		1010.45			
THREE 三	1. Service buildings 1. 服务性公建;	3500	2887	m²	1010.45		62725	管理及厕所(一层)
	Ancillary facilities 景观配套工程	2	3151300		565.05			
FOUR 四	1. Park Lightings 1. 夜景照明系统;	150	11336	m²	170.04		2,516,000	
	2. Security monitoring 2. 安保监控及弱电系统;	25	52489	m²	131.22		2,516,000	
	3. Park furniture 3. 城市家具;	1800	524	Single 件	94.32			公园容积计算根据规范:C=A/Am=52489/30/m² 家具数量按规范最高的30%计算,每件以三个座位数计算
	4. Signages 4. 标识;	2000	15	Single 件	3.00			
	5. Sanitation facilities 5. 环卫设施;	600	150	Single 件	9.00			
	6. Municipal facilities and pipelines 6. 市政设施及综合管线	30	52489	m²	157.47		2,516,000	
FIVE 五	Total costes for all 一类费 (总体建造费用)	597	52489		3134.14			包含全专项内容,景观工程,水环境,景观配套,建筑配套
SIX 六	Total Cost for Landscape 二类费 (景观及配套,不包建筑)	405	52489		2123.69			造价包含景观专项,水环境专项及景观配套
	其他							

T H A N K S

感谢聆听

