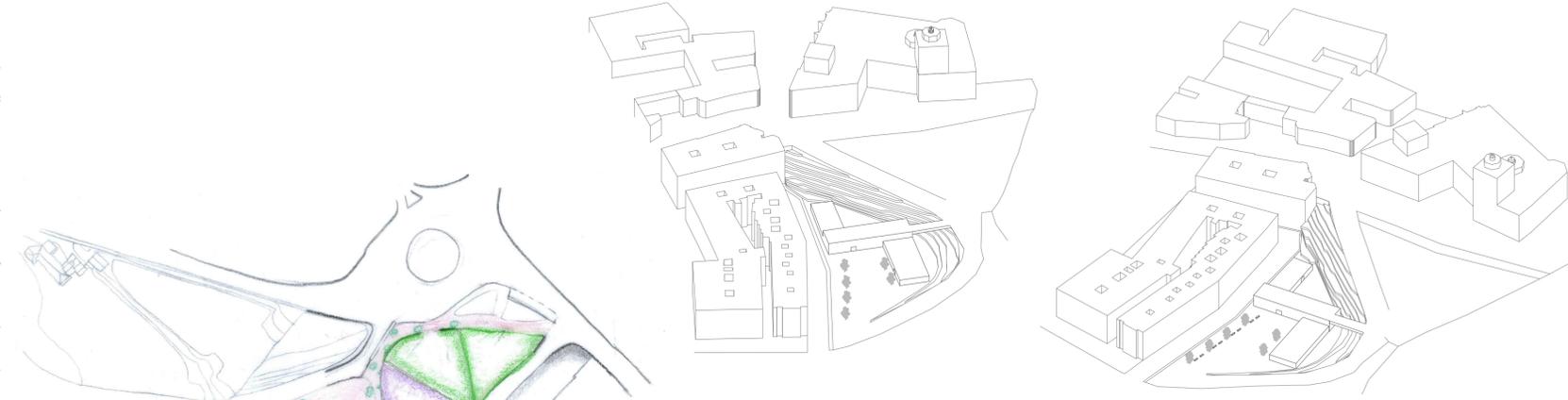
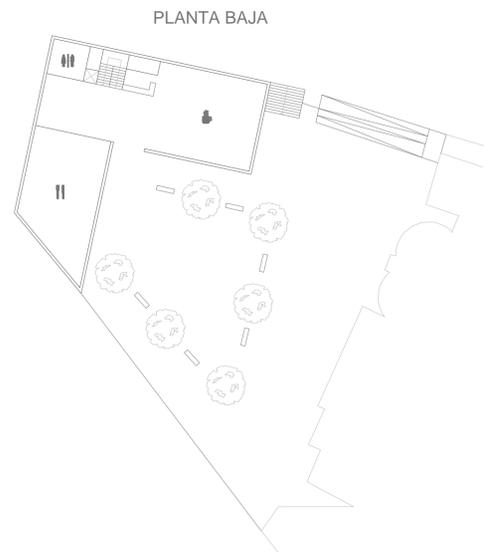


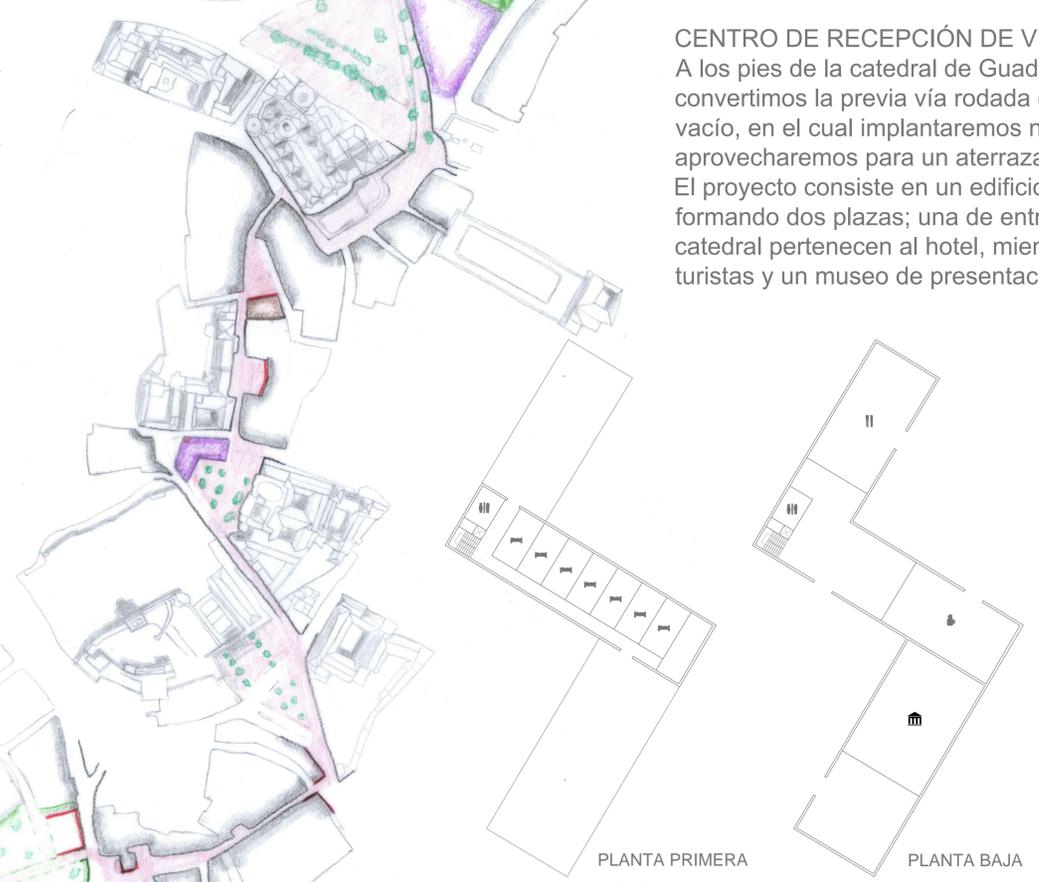
**HOTEL/COHOUSING ALCAZABA**

Al final de la calle Concepción, la cual planteamos como un eje peatonal revitalizante de la ciudad, planteamos este edificio el cual respeta la organización de las edificaciones previas para no romper con el trazado característico del casco histórico, este edificio se organiza en forma de L para ayudar a la comprensión del recorrido que queremos destacar, creando una nueva plaza. El edificio consta de tres plantas; en la planta baja se encuentran los servicios comunes, en la primera las habitaciones destinadas a hotel y en la última las habitaciones más privadas para larga estancia junto con una sala de estar.



**CENTRO DE RECEPCIÓN DE VISITANTES/MUSEO/HOTEL**

A los pies de la catedral de Guadix, tras plantear una reorganización del tráfico rodado, convertimos la previa vía rodada en espacio peatonal, junto a ésta se encuentra un gran vacío, en el cual implantaremos nuestro proyecto, respetando siempre la topografía que aprovecharemos para un aterrazamiento con vegetación. El proyecto consiste en un edificio compuesto por tres crujías interseccionadas que van formando dos plazas; una de entrada y otra más privada. Las alas más próximas a la catedral pertenecen al hotel, mientras que el otro ala se destina a la recepción de turistas y un museo de presentación del pueblo.



**PARQUE CUEVAS**

En la zona de intersección entre el barrio de las cuevas y el casco antiguo, nos encontramos este vacío en el cual proyectamos un parque que da permeabilidad a la zona, dando conexión directa entre las calles que lo rodean. Para plantear el acceso principal mantenemos la tapia de la calle Carrera de las Cruces aprovechando el hueco existente. Se organiza creando un camino principal de suelo blando que incluye a los lados los distintos servicios que complementan el espacio, en un lado distintos puestos a modo de mercado y al otro lado zona de picnic y un bar, también a la entrada incluimos una zona de huertos urbanos colaborativos.

