## QUARTIER OLYMPIQUE

## CONNEXION

La connexion est un objectif important pour favoriser l'interaction de toutes les sphères présentes d'un quartier

2 Ouverture

L'ouverture d'un quartier sur son contexte est une stratégie primordiale pour amener plus de gens à participer à la vie qui s'y passe

3 сентвитте

La création d'une centralité dans un quartier est un incontournable, afin d'y instaurer un coeur plus important

Nos PRINCIPES DE DESIGN

Assurer la connectivité entre le cadre bâti et les espaces extérieurs présents dans le Quartier Olympique

Unifier le paysage pour rendre chaques fonctions intégrées au Quartier Olympique

Augmenter l'appropriation générale du quartier

## LES LIEUX D'OPPORTUNITÉ



CONNEXION DE L'Entree sur Viau sur les autres FONCTIONS DU QUARTIER

## NOS CRITÊRES DE DESIGN

Favoriser l'accès et les espaces piétonniers par une animation des surfaces

Enlever toutes divisions physiques entre le cadre bâti et les espaces extérieurs

Créer des connexions entre chaques espaces et fonctions du quartier


NOS PRINCIPES DE DESIGN

Accentuer la perméabilité du Quartier Olympique sur son contexte

Capter l'attention et l'intérêt des usagers potentiels

Favoriser la visibilité et l'accessibilité du quartier

LES LIEUX D'OPPORTUNITÉ


Créer une canopée à l'aide d'érable en fosse POUR ATtirer et rendre plus confortable
L'entrée sur Pierre-de-Coubertin

## NOS CRITÈRES DE DESIGN

Animer les pourtours du quartier

Créer des entrées agréables et invitantes

Éliminer les barrières visuelles aux endroits stratégiques


Créer une entrée sur Viau en dégageant un ESPACE D'ACCUEIL ET EN Y IMPLANTANT UNE ACTIVITÉ ET UN POINT D'INTÉRÊT

NOS PRINCIPES DE DESIGN

Générer une multifonctionnalité des espaces extérieurs

Favoriser la rétention de la population dans le quartier

NOS CRITÈRES DE DESIGN

Créer des centres d'intérêts

Distribuer ces points d'intérêts à différents endroits pour une appropriation générale du quartier


CREAATION D'UN ESPACE MULTIFONCTIONNEL CENTRAL POUR FAYORISER LA REETENTION DE LA POPULATION

