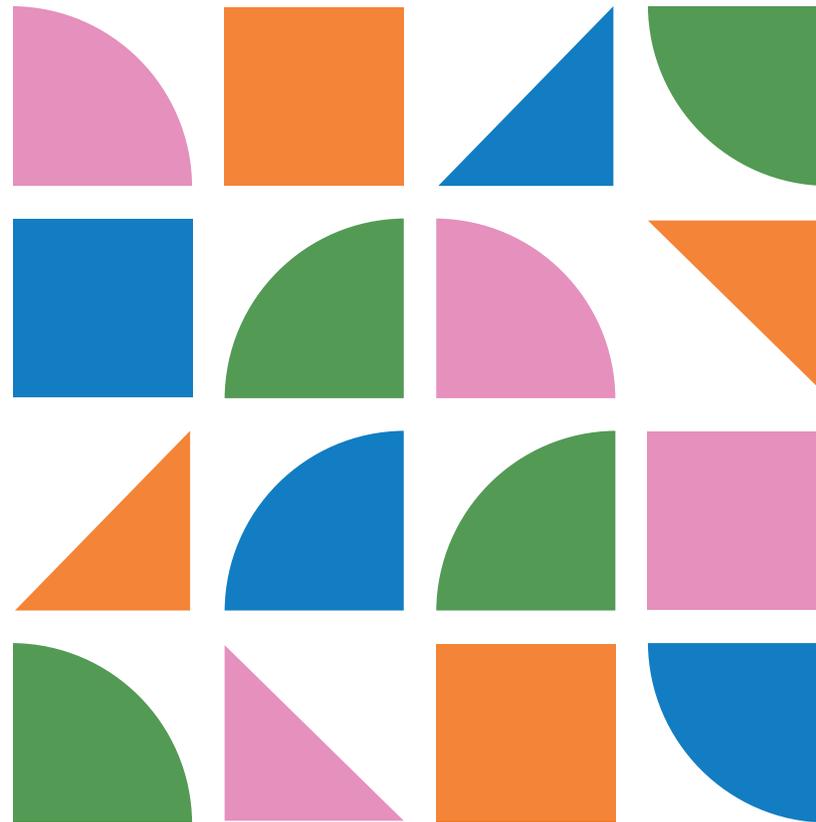


Parque Verode

Proyecto de revitalización de un espacio urbano y estrategia social para la convivencia



Trabajo de Fin de Grado

Memoria del proyecto

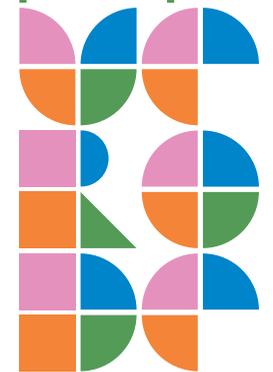
Tutor académico
Javier Cabrera Correa

Alumna
Paula Jubera Hernández

Grado en Diseño
Curso académico 2020-2021

Universidad de La Laguna

parque



Parque Verode. Proyecto de

Alumna

Paula Jubera Hernández

Tutor académico

Javier Cabrera Correa

Trabajo de Fin de Grado
Grado en Diseño
Facultad de Bellas Artes
Universidad de La Laguna

Curso académico 2020-2021
Septiembre 2021

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de los textos o imágenes de este documento sin la autorización previa y por escrito de los autores.

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a mi tutor, Javier Cabrera, por haber confiado en la idea que mueve este proyecto desde el principio, así como por todas las aportaciones y correcciones que me han acompañado y enriquecido por el camino.

También, quiero agradecer a mi familia y a mi pareja su paciencia durante todo el proceso, y la seguridad y los ánimos que me han trasladado en todo momento.

Finalmente, gracias a Adrián, por haberme servido de inspiración y de motivación para realizar este proyecto.

Resumen

El diseño tiene la misión de transformar la realidad para ofrecer a la sociedad soluciones que satisfagan sus necesidades. Esta capacidad le confiere a la disciplina la carga moral de proporcionar soluciones responsables comprometidas con el progreso y el bienestar de la sociedad. En el contexto de una sociedad cada vez más consciente de su diversidad, crear entornos, productos o servicios para todos se vuelve un reto motivador.

En este sentido, los entornos de uso colectivo evidencian las buenas y malas prácticas en el diseño de cara a la consecución de un clima social inclusivo en el que se consideren las necesidades de todas las personas teniendo en cuenta la diversidad de capacidades.

Este proyecto plantea el rediseño de los contenidos de un parque urbano teniendo en cuenta las premisas anteriores, para revitalizar el espacio y ofrecer a sus usuarios un entorno y unas actividades que promuevan el disfrute y la participación activa. Asimismo, se pretende aplicar las herramientas del diseño a este entorno público creando una identidad visual propia con una campaña promocional del parque y sus eventos.

Palabras Clave

Diseño, inclusión, parque urbano, sistema de orientación, accesibilidad, promoción, identidad corporativa, convivencia, proactivo.

Abstract

Design has the mission of transforming reality to offer society solutions that meet its needs. This capacity gives the discipline the moral burden of providing responsible solutions committed to the progress and well-being of society. In the context of a society increasingly aware of its diversity, creating environments, products or services for everyone becomes a motivating challenge.

In this sense, the environments of collective use show good and bad practices in design in order to achieve an inclusive social climate in which the needs of all people are considered, taking into account the diversity of capacities.

This project proposes the redesign of the contents of an urban park taking into account the previous premises, to revitalize the space and offer its users an environment and activities that promote enjoyment and active participation. Likewise, it is intended to apply design tools to this public environment by creating its own visual identity with a promotional campaign for the park and its events.

Key words

Design, inclusion, urban park, wayfinding system, accessibility, campaign, visual identity, social harmony, proactive.

Índice

METODOLOGÍA	9	4. Análisis del escenario de actuación		3. Paneles informativos	
OBJETIVOS	10	4.1 Parques urbanos	49	3.1 Materiales y dimensiones	107
INTRODUCCIÓN	11	4.2 Parque de La Constitución	49	3.2 Contenidos gráficos	108
A. FASE DE INVESTIGACIÓN	13	B. FASE DE IDEACIÓN	55	4. Sistema de señalización	
1. Marco teórico		1. Ideación y planificación		4.1 Familia de pictogramas	113
1.1 Análisis de la diversidad social	15	1.1 Briefing	57	4.2 Centro focal	114
1.2 El papel del diseño en la consecución de la accesibilidad universal	17	1.2 Cronograma	58	4.3 Tótems direccionales	117
1.3 Diseño y participación activa	21	C. FASE DE DESARROLLO	61	4.4 Conductores de ruta	118
1.4 Conclusión de la investigación bibliográfica	25	1. Contenidos del parque		5. Material promocional	
2. Análisis de antecedentes		1.1 Juego de refugio	65	5.1 Analógico	121
2.1 Parques inclusivos	27	1.2 Juego de orientación	69	5.2 Digital	126
2.2 Diseño gráfico en espacios públicos	34	1.3 Juego de comunicación	73	6. Material informativo	
2.3 Diseño interactivo	36	1.4 Juego de equilibrio	77	6.1 Folleto del parque	129
2.4 Conclusiones del análisis	39	1.5 Xilófono vertical	81	6.2 Página web	132
3. Salidas de campo		1.6 Rompecabezas	85	7. Gráfica de actividades	
3.1 Visita a SINPROMI	43	1.7 Rompecabezas giratorio	88	7.1 Exposición	135
3.2 Asistencia a Jornadas de Accesibilidad	44	1.8 Estilo gráfico	90	7.2 Estilo gráfico	137
3.3 Asistencia a Jornadas de la ACVD	44	1.9 Zona de exposición	94	CONCLUSIÓN	143
3.4 Visita al Parque El Laurel	45	2. Identidad Visual Corporativa		BIBLIOGRAFÍA	145
3.5 Reunión con Roberto Bazán	47	2.1 Naming	97	ANEXOS	151
		2.2 El Verode	99	MANUAL DE IDENTIDAD	163
		2.3 Primeras propuestas	101		
		2.4 Propuesta final	102		
		2.5 Paleta cromática	105		
		2.6 Animación del logotipo	105		

Metodología

Para el correcto desarrollo de este proyecto, se ha hecho uso de una metodología planificada dividida en varias fases. La organización que aporta esta metodología, se vuelve clave para construir una base sólida sobre la que comenzar a construir el proyecto.

Fase de planteamiento

El proyecto comienza con la propuesta de una temática sobre la que basar los contenidos. Este primer paso se centra en acotar un tema y seleccionar los objetivos generales que se pretenden alcanzar, a los cuales se le añadirán especificaciones tras una profundización en el tema que tendrá lugar durante la fase de investigación.

Fase de investigación

La primera etapa consiste en la revisión bibliográfica y el estudio de la temática principal del proyecto. Se trata, no sólo de recabar información técnica de interés, sino de analizar el estado del arte con referencias reales y actuales. Esta fase de investigación permite detectar las necesidades y delimitar las oportunidades de intervención que estas ofrecen.

Fase de ideación y planificación

Una vez se ha profundizado en el tema en cuestión y se han obtenido conocimientos más especializados sobre el mismo, se procede a concretar las posibilidades de actuación que se le presentan a la disciplina del diseño. De este modo, se elabora un briefing que aporta las indicaciones para abordar dicha intervención de forma efectiva. Se aprovecha esta fase también para organizar las actuaciones dentro de un cronograma que permita cumplir con los objetivos marcados en tiempo y forma.

Fase de desarrollo

En esta última fase del proyecto se da comienzo al diseño y desarrollo de los productos que se han proyectado en la fase precedente. Es por lo tanto en esta etapa donde se concretan las particularidades del parque, se proponen nuevos contenidos, y se crea una identidad visual que lo identifique y promocióne.

Objetivos generales

- Utilizar el diseño como principal herramienta para replantear los contenidos de un parque urbano desde las perspectivas del diseño para todos.
- Aplicar las técnicas, estrategias y herramientas que ofrece el diseño para la promoción y difusión de un entorno urbano.

Objetivos específicos

- Replantear los contenidos de un parque urbano desde una perspectiva inclusiva y proactiva.
- Diseñar una Identidad Visual Corporativa para el parque que le aporte una imagen propia.
- Diseñar los elementos informativos y un sistemas de señalización dentro del parque.
- Crear contenido promocional para difundir el parque y servir de estrategia social de sensibilización.
- Desarrollar los contenidos para una actividad comunitaria dentro del parque.

Introducción

Cualquier entorno urbano debe aspirar a ofrecer las mayores cotas de accesibilidad posibles para todos sus ciudadanos. Son múltiples los aspectos que determinan que se progrese en la consecución de ese objetivo de una manera integral, por lo que la accesibilidad universal se vuelve una cuestión heterogénea que precisa diferentes maneras de abordarla.

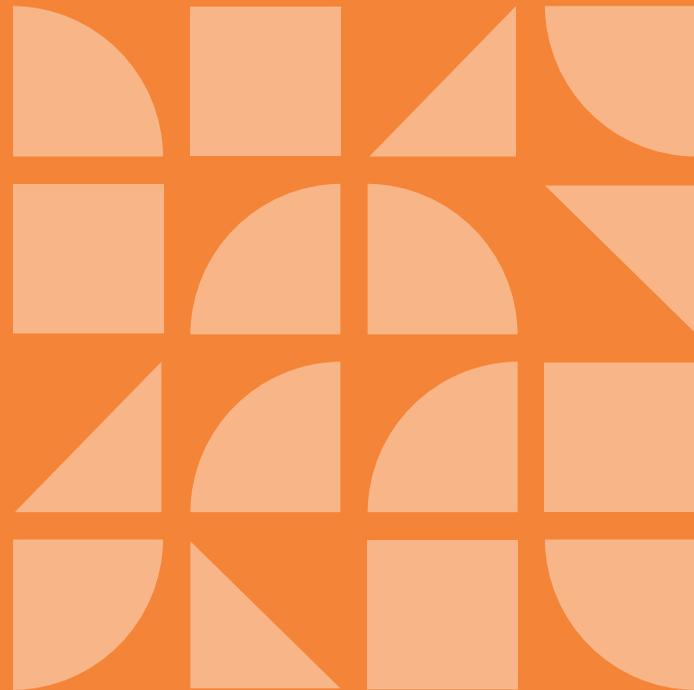
El diseño de elementos públicos que puedan ser comprendidos y disfrutados por todos resulta un requisito fundamental para lograr un clima social inclusivo. La generalización del desarrollo de este tipo de iniciativas favorecerá una evolución positiva en la forma de pensar colectiva y además se presenta como una oportunidad de revitalizar espacios, incrementando sus posibilidades de uso y enriqueciéndolos con la participación activa de los ciudadanos.

Desde esta perspectiva, la disciplina del diseño tiene la responsabilidad de desempeñar un papel protagonista ante el gran reto de promover una convivencia plural y sin barreras.

Este proyecto, dirigido específicamente a los parques públicos, ha permitido detectar sus carencias en términos de inclusión y participación social y mostrar la gran utilidad del diseño en este escenario, identificándolo como herramienta principal al ser este un elemento dialéctico entre las personas y el entorno, capaz de colocar en el centro de interés la experiencia activa.

“Como creadores de modelos, prototipos y propuestas, los diseñadores ocupan un espacio dialéctico entre el mundo como actualmente es y el mundo que podría ser”

Victor Papanek



A. Fase de investigación

1

Marco Teórico

La fase de investigación comienza profundizando en aquellos conceptos más trascendentales para este proyecto. Para ello se ha elaborado un marco teórico que reúne en diferentes apartados los conocimientos que se han adquirido a través de una revisión bibliográfica que resultan fundamentales para construir los cimientos sobre los que se basa este proyecto.

A

1.1 Análisis de la diversidad social

Personas discapacitadas o entornos discapacitantes

La disyuntiva que plantea esta cuestión propone implícitamente avanzar más allá de definiciones rígidas centradas exclusivamente en las deficiencias del individuo, como las que ofrecía la Organización Mundial de la Salud (OMS) al definir el término “discapacidad” como una pérdida o limitación de la capacidad para realizar cualquier actividad en la forma o límites considerados normales en el ser humano.¹

En este sentido, la Organización de las Naciones Unidas (ONU), propone una definición más dinámica y acertada porque pone de relieve la importancia de las condiciones externas en que se desenvuelven todos los individuos al indicar que:

la discapacidad es un concepto que evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras debidas a la actitud y al entorno, que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad en igualdad de condiciones con las demás.²

En esta descripción se pretende transmitir

la idea de que son los entornos los que realmente limitan las capacidades de las personas, de modo que el grado de discapacidad viene determinado por la accesibilidad que presentan los espacios más que por las capacidades funcionales de las personas en sí.

Un término más amplio: La diversidad funcional

Partiendo de la idea de que la discapacidad no es una característica de las personas sino de los entornos, en este proyecto se propone abandonar dicho término para utilizar otro más ajustado a la realidad, y que a la vez sea capaz de englobar a más personas: la diversidad funcional.

El término diversidad funcional surge por iniciativa de Javier Romañach en el Foro de Vida Independiente en 2005, y pretende acabar con la extendida semántica peyorativa que se emplea para referirse al colectivo de personas con capacidades diferentes. De este modo, la diversidad funcional se colocaría a la misma altura que cualquier otro tipo de diversidad con la que convivimos como la diversidad cultural, sexual o generacional.

¹ Definición ofrecida por la OMS en la CIDDM de 1980. Texto de referencia extraído de la edición del libro "Clasificación Internacional de Deficiencias, Discapacidad y Minusvalía" (1977) editado por el IMSERSO.

² Definición propuesta por la ONU en la en la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad aprobada en 2006 y en vigor desde 2008.

Según la Real Academia Española (RAE), la diversidad es una “gran cantidad de varias cosas distintas”. Por otro lado, describe funcional como aquello “perteneciente o relativo a las funciones biológicas o psíquicas”. Por lo tanto, la diversidad funcional hace referencia a la variedad de capacidades que tienen las personas.

Compaginando ambas ideas, podemos extraer que las capacidades de las personas son tan diversas como susceptibles de verse afectadas por los entornos. Todas las personas vivimos con unas circunstancias propias, temporales o no, que nos pueden incapacitar para abordar determinadas acciones en determinados momentos o lugares. Por lo que todas las personas contamos con grados de discapacidad o limitaciones funcionales que varían a lo largo de nuestra vida.

Asimismo, cabe destacar que para compensar determinadas deficiencias, las personas desarrollan por encima de lo normal la agudeza de otras capacidades. Por lo que de ninguna manera se podría considerar a ninguna persona como “discapacitada”, pues, por ejemplo, las habilidades sensoriales auditivas de una persona considerada “discapaz” por ser ciega en muchas ocasiones son muy superiores a la

agudeza auditiva de un vidente que no cuente con ninguna limitación sensitiva. Resulta de gran importancia reconocer y potenciar este sobredesarrollo de determinadas capacidades para poder participar socialmente con plenitud y autonomía.

Tipos de diversidad

Vemos con esta definición como todas las personas poseemos diferentes capacidades que en algunos casos pueden verse limitadas o disminuidas.

Esta diversidad funcional afecta a la percepción del medio y a la participación social, muchas veces de forma negativa. Se trata de un hecho que debe ser abordado desde el diseño, por tener esta disciplina la misión de conectar a las personas con los entornos.

Según las funciones que se ven afectadas en cada contexto personal, podemos diferenciar principalmente dos tipos de diversidad: la diversidad física y la diversidad intelectual.

Dentro de la diversidad física se diferencian los diferentes grados de capacidad motora, visual o auditiva. Por su parte la diversidad intelectual comprende las cualidades del intelecto, psíquicas o cognitivas que pueden condicionar

la comprensión, el aprendizaje o la comunicación de las personas. Para conocer estas especificaciones, se vuelve necesario comprender la complejidad de cada uno de estos grupos sociales y cómo, desde la disciplina del diseño gráfico, se pueden generar propuestas que favorecen su autonomía y consecuentemente mejoren su calidad de vida.

1.2 El papel del diseño en la consecución de la accesibilidad universal

Qué es la accesibilidad universal

Según la vigente ley del Estado Español de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, la accesibilidad universal está definida y reconocida como:

la condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible.³

Los entornos de uso colectivo ponen continuamente de manifiesto los efectos de una correcta o incorrecta accesibilidad a los mismos. Garantizar la accesibilidad universal de estos espacios y sus contenidos pasa por considerar a todas las personas teniendo en cuenta la diversidad de capacidades desde la fase de diseño y redacción de proyecto.

De este modo, asegurar la accesibilidad universal de un espacio supone no requerir la realización de adaptaciones adicionales, se trata de diseñar accesible desde el principio.

Alcanzar accesibilidad a través del diseño: Diseño Universal

Podemos ver por lo tanto, como la accesibilidad viene de la mano del diseño, pues, tal y como Víctor Papanek, uno de los diseñadores que más firmemente defendió el diseño centrado en las personas durante la segunda mitad del s.XX, defiende en su libro “Diseñar para el mundo real” (1977) podemos concluir que: “Si hemos visto que el diseñador tiene bastante poder (al afectar a todas las herramientas del hombre y su medio ambiente) (...) hemos visto también que ese poder obliga también a aceptar grandes responsabilidades

³ Artículo 2 de la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación, y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

⁴ V. Papanek, 1977, p.83.

sociales y morales”.⁴ Una afirmación que nos invita a relacionar directamente el diseño con la experiencia de las personas de cara a entornos, servicios u objetos.

Este libro, y en particular su escritor, forma parte de la historia del diseño por ser capaz de realizar una crítica adelantada a su tiempo sobre el papel del diseñador y cómo éste tiene la responsabilidad de proporcionar soluciones responsables con la sociedad. Y es que, tal y como él declara, en el contexto de una sociedad cada vez más diversa, crear productos o servicios para todos se vuelve un reto con grandes oportunidades para la disciplina.⁵

Es frente a este reto que surge a finales del siglo XX la vertiente teórica del Diseño Universal o Diseño para Todos. Este concepto fue propuesto por el arquitecto Ronald Mace después de que, a lo largo de la historia, se hubieran propuesto diferentes aproximaciones a la accesibilidad que resultaban insuficientes para satisfacer las necesidades de la sociedad.

Si analizamos la evolución de la disciplina, podemos identificar que la primera aproximación se produce con la difusión del concepto “Diseño sin barreras”. Este surge en los años 50 en un intento de eliminar los obstáculos

arquitectónicos que limitaban las capacidades de las personas para acercarlas así a la comunidad.

Más adelante, en los años 70, parte de Europa y de EEUU comenzaron a enfocar sus esfuerzos en proporcionar soluciones específicas que resultaran inclusivas bajo la terminología de “Diseño Accesible”. Con ello, por primera vez al diseño se le reconocía como una condición más para lograr el cumplimiento de los derechos civiles de las personas.

No obstante, este concepto de diseño accesible quedaba limitado al sector arquitectónico proporcionando resultados insuficientes. Es en este momento, cuando el arquitecto Michael Bednar sugiere que mejorar la capacidad funcional de las personas pasa por eliminar cualquier tipo de barrera que se encuentran en el entorno, proporcionando un concepto más amplio de la accesibilidad y otorgando al diseño un papel protagonista.

Esta idea deja por primera vez en evidencia que es la propia sociedad la que limita las capacidades de las personas, y es la comunidad la que las aísla de la vida social. Estos límites que se conocen bajo el término de “barreras” pueden ser tanto institucionales como físicas,

⁵ V. Papanek, 1977.

⁶ Ronald L. Mace (1941-1998). Arquitecto, diseñador y profesor. Propuso y difundió el concepto Diseño Universal o Diseño para Todos y participó en la elaboración de la Ley de Americanos con Discapacidad (ADA) de 1990.

cognitivas o culturales, y comprenden aquellos obstáculos visibles o no que impiden o dificultan la participación plena y en igualdad de condiciones de todas las personas. No obstante, estas barreras podrían evitarse si proyectistas y diseñadores establecieran, desde el inicio de su intervención, el objetivo de satisfacer de una manera integral todo tipo de necesidades.

Es aquí donde surge el concepto de “Diseño Universal” acuñado por el arquitecto Ronald Mace.⁶ Esta disciplina no se centra en un resultado sino que consiste en toda una forma de diseñar que pretende dar lugar a productos que sean útiles para el mayor número de personas y abarque el mayor rango de habilidades y situaciones posibles.

Este concepto implica que ninguna necesidad debe ser tratada de forma independiente, pues el objetivo del diseño universal no es generar diseños concretos para determinadas situaciones sino hacer un único diseño que sea incluyente y accesible para la mayoría de la población teniendo en cuenta su heterogeneidad.

Mace participó en la propuesta de los siete principios que un diseño debe cumplir para que se le considere universalmente accesible.⁷

Estos principios siguen sirviendo a día de hoy como guía de actuación en intervenciones de diseño accesible. Por ese motivo, en este proyecto han tenido un papel fundamental durante la fase de ideación y conceptualización:

1. Uso equiparable.

Que los productos no pongan en desventaja respecto a su uso ni permitan estigmatizar a las personas.

2. Flexibilidad de uso.

Que el diseño se adapte a las habilidades y preferencias individuales.

3. Simple e intuitivo.

Que el uso del producto sea fácil de entender sin requerir conocimientos, experiencia o habilidades específicas por parte del usuario.

4. Información perceptible.

Que comunique eficazmente la información que resulta necesaria para el usuario independientemente de las condiciones ambientales y sus habilidades sensoriales.

5. Tolerancia al error.

Que el diseño minimice los riesgos y las consecuencias adversas resultado de acciones no intencionadas.

⁷ Estos principios fueron recopilados por: Bettye Rose Connell, Mike Jones, Ronald Mace, Jim Mueller, Abir Mullick, Elaine Ostroff, Jon Sanford, Ed Steinfeld, Molly Story, Greg Vanderheiden.

⁸ Versión 2.0, del 1 de abril de 1997, del Centro para el Diseño Universal, traducida al español.

6. Bajo esfuerzo físico.

Que el uso del producto pueda hacerse de manera eficaz y cómoda sin generar fatiga en el usuario.

7. Tamaño y espacio para el acceso y uso.

Que el diseño cuente con un tamaño apropiado para facilitar su manipulación, alcance y uso independientemente del tamaño del cuerpo, la postura o la movilidad del usuario.⁹

Tener en cuenta todos estos aspectos mejora notablemente las condiciones de usabilidad de los productos, entornos y sistemas por parte de todos los usuarios. Pues, como hemos visto anteriormente, existe una gran cantidad de situaciones en las que cualquier persona puede verse en condiciones que incapaciten alguna de sus habilidades.

Puede ser el caso de lugar oscuro en el que todos agradecemos las medidas de apoyo que se le proporciona a una persona con un déficit de visión. Lo mismo ocurre frecuentemente en relación con la cognición, la audición, la movilidad, y un largo etcétera de condiciones.

Diseño accesible en entornos urbanos: Normas DALCO

En lo que respecta a entornos naturales como un parque, son varios los aspectos a tener en cuenta desde la propia fase de diseño para poder asegurar que se trata de un espacio inclusivo y accesible. Con el objetivo de facilitar el análisis de la accesibilidad universal de estos espacios, se ha decidido utilizar los criterios DALCO.⁹

Esta iniciativa trata de agrupar aquellos requisitos que aseguran la correcta Deambulación, Aprehensión, Localización y COmunicación de las personas al llevar a cabo acciones en dicho entorno.

Deambulación: Hace referencia a la movilidad de las personas ya sea a través de sus propios medios o mediante ayudas técnicas. El principal componente de la movilidad en un entorno es el propio acceso a él, algo que afecta al resto de elementos como los paseos, los desniveles, la presencia de obstáculos, etcétera.

Aprehensión: Se trata de la habilidad de agarrar o alcanzar. Este término no sólo engloba el alcance manual, sino que también hace referencia al correcto alcance visual o auditivo. El

⁹ Correspondiente a la Norma UNE 170001-1 de Accesibilidad Universal.

alcance manual comprende situaciones como la pulsación de interruptores o la manipulación de mecanismos. El alcance visual, se refiere a los sistemas de señalización e información, su ubicación y el tamaño de los textos o los colores, entre otros aspectos. Finalmente, respecto al alcance auditivo hace referencia a señales de alarma, avisos de megafonía, o situaciones de comunicación como puntos de atención al público.

Localización: Este término comprende el hecho de que el usuario pueda conocer en cada momento su ubicación en relación con el entorno en el que se encuentra o saber dónde encontrar información al respecto. Engloba por lo tanto aspectos como la señalización de los espacios y los sistemas de orientación o way-finding, así como a la navegación dentro de dispositivos en relación con sus botones.

Comunicación: Se refiere a la capacidad de intercambiar información. Garantizar la accesibilidad de esta emisión y recepción de información supondría que esta se ofreciera por distintos canales: oral, visual, auditivo o escrito. Ámbitos como el diseño de la información, la señalética, la cartelería o las interfaces forman parte de este conjunto.

1.3 Diseño en entornos urbanos y participación activa

Diseño en los entornos urbanos

El diseño tiene la capacidad de llegar a establecer el modo de relacionarnos con el mundo, por lo que su presencia resulta primordial en los espacios de uso colectivo. Es por ello que en este ámbito de los entornos urbanos, el diseño se muestra como una disciplina polifacética que permite múltiples aproximaciones.

Si nos centramos en aquellos orientados al ocio o la recreación de las personas como son los parques urbanos, podemos partir de la idea de que estos lugares generalmente tienen como objetivo proporcionar experiencias de bienestar y promover el disfrute colectivo.

En ellos, la disciplina del diseño se encuentra en constante interacción con los usuarios y tiene la responsabilidad de proporcionar recursos, sistemas o tecnologías que puedan utilizarse en dicho contexto de la forma más amplia y versátil para generar experiencias satisfactorias a sus visitantes.

¹⁰ V. Margolin, 2005, p.60.

En este sentido, Victor Margolin en su libro “Las políticas de lo artificial” (2005) habla de este vínculo que debe establecerse entre los diseños y la experiencia de los usuarios haciendo mención de una manera crítica a las reflexiones del diseñador Dieter Rams: “Si bien Rams reconoció la importancia de tener en cuenta al usuario en el diseño de un producto, no fue lo suficientemente lejos, pues no se interrogó acerca de cómo el producto pasa a formar parte de la experiencia del usuario”.¹⁰

Siguiendo con las ideas que plantea Margolín, podríamos atribuirle a esta rama del diseño destinada a ordenar y facilitar las experiencias en los entornos públicos, el reto de hacer que las personas se sientan atraídas e interactúen con el propio diseño. Partiendo de estas premisas y ante el contexto de un parque público urbano, diferenciamos varios elementos de diseño que convergen en dicho espacio más allá de los componentes urbanísticos o arquitectónicos:

a) Sistemas de señalización y orientación

Se basa en todo sistema de información que pretenda reducir la incertidumbre de los usuarios con respecto a su ubicación en el espacio y la localización de los diversos elementos así como la mejor manera de acceder a ellos.

b) Elementos informativos

Se trata de todo recurso que contribuye a regular el uso y a contextualizar espacial y temporalmente el entorno visitado. Son aquellos elementos comunicativos habilitados para transmitir información acerca de normas, características del lugar u otro tipo de aviso que pueda resultar de interés para el usuario sobre el espacio en el que se encuentra.

c) Elementos didácticos

En este punto queda contenido todo elemento comunicativo dedicado a la divulgación de conocimiento y a transmitir información sobre aspectos lúdicos del espacio o que puedan despertar interés.

d) Elementos interactivos

Por elementos interactivos comprendemos aquellos que permitan su manipulación, uso o acceso directo por parte de los usuarios y como resultado se obtenga una reacción. Es decir, son elementos que proporcionan a las personas una experiencia activa, primero por requerir la intervención física o sensorial de las mismas y segundo por ser capaces de provocar reacciones en ellas.

Experiencias activas

Si partimos de la hipótesis de que cualquier persona que accede a un parque lo hace en su tiempo de ocio y por elección propia, podríamos suponer que existe una mayor predisposición hacia la recepción de nueva información. Encontramos, por lo tanto, una oportunidad de proporcionarle una experiencia activa que haría que el hecho de acudir a un parque implicara en sí mismo una vivencia capaz de promover el aprendizaje y calara más profundamente en los visitantes.

De esta manera, lograr establecer una satisfactoria relación entre el entorno y las experiencias activas aplicando convenientemente la disciplina del diseño, permitirá disponer de un espacio de diálogo idóneo entre el entorno y las personas.

En este sentido, emplear recursos interactivos o colaborativos se presenta como una potente oportunidad para la generación de aprendizaje significativo. De esta manera los entornos urbanos pueden pasar a convertirse en espacios para la reflexión, una estrategia social capaz de sensibilizar o informar al público acerca de temas de relevancia general. Lo que a su vez supondría una oportunidad para revitalizar los

entornos urbanos, al fomentar la participación activa y colectiva en su interior.

Tipos de experiencia activa en entornos naturales

El usuario puede interactuar con el espacio generando un ambiente dialogante entre ambos. Según la naturaleza del tipo de experiencia activa, podemos distinguir diferentes formas en las que éstas se podrían implementar en un espacio urbano:

a) Experiencias lúdicas

Un aspecto que debe ser transversal en todo lo que se refiere a la experiencia activa de las personas es la vertiente lúdica. El juego lleva intrínseco el descubrimiento y permite adquirir conocimiento a la vez que desarrollar la curiosidad y la imaginación. A través del juego se logra construir ideas de forma inconsciente, empleando para ello nuestras experiencias más conscientes como son las que provienen de nuestro propio cuerpo o de nuestras emociones.

Proporcionar experiencias activas desde un enfoque lúdico se podría relacionar erróneamente únicamente con la etapa infantil. Sin

embargo, la práctica del juego puede llegar a ser un instrumento de convivencia plural. La experiencia del juego es dinámica y espontánea, es expresiva y cooperativa, y puede funcionar como nexo de convivencia.

b) Dispositivos tecnológicos

Se contemplan en este apartado todas aquellas aplicaciones, herramientas o sistemas digitales susceptibles de ser utilizados por los visitantes con autonomía para acceder a los contenidos que se muestran de forma alternativa. Son ejemplos de ello los dispositivos para la reproducción de contenido multimedia o aquellas aplicaciones móviles que interactúen con el entorno, entre otros.

c) Recursos didácticos

Hacen referencia a todo material disponible en el entorno que pretende aportar información específica o proponer experiencias y retos de carácter lúdico. Este material puede ser interactivo a través de sistemas, digitales o no, en los que hallar la información sólo es posible como consecuencia de una acción por parte del usuario.

d) Elementos sensoriales

Son recursos que proporcionan una experiencia sensitiva. De nuevo se trata de recursos con

un carácter didáctico pero cuya interacción con los usuarios viene dada a través de los sentidos. Esta clase de recursos permite potenciar las capacidades de las personas, servir de apoyo para compensar limitaciones, o enriquecer las vivencias al recibir mayor cantidad de información.

e) Exposiciones interactivas

Son aquellos contenidos capaces de modificar el papel del visitante pasando de ser un mero receptor pasivo de la información a adquirir un papel activo frente a ella. De modo que los elementos requieren algún tipo de acción por su parte para generar una respuesta. Este tipo de recursos incrementa el interés y mejora sustancialmente la experiencia de los usuarios.

1.4 Conclusión de la investigación

Si reflexionamos acerca de los puntos tratados en esta investigación y establecemos relaciones entre ellos, podemos llegar a la conclusión de que las personas y la accesibilidad son focos fundamentales a los que atender sirviéndonos principalmente de la disciplina del diseño. Poniendo en el punto de mira estos dos aspectos, seremos capaces de generar un clima social en el que todas las personas tengan cabida y puedan participar de forma activa.

De este modo, el diseño se posiciona como toda una herramienta capaz de modificar la forma en la que interactúan, no sólo las personas con los entornos, sino también entre sí mismas como comunidad. Es por ello que el diseño cumple con la responsabilidad de dotar a los espacios comunes de servicios e infraestructuras que resulten adecuados para vivir con autonomía y convivir como sociedad.

Como consecuencia de esto, surge el reto de, aplicando los principios del diseño universal y prestando atención a las diferentes condiciones físicas o cognitivas que puede presentar una persona, llegar a diseñar nuevos espacios

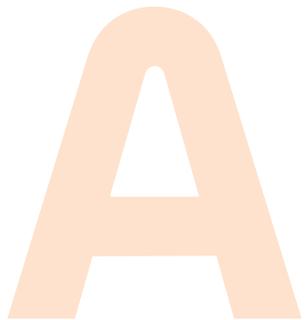
o servicios socialmente responsables. Emplear el diseño universal como instrumento desde la base proyectual de estos elementos ayuda considerablemente a crear un clima social más accesible, y con ello integrador y educador.

Es a partir de esta idea de donde surge la principal motivación de este proyecto, ya que con él se busca aplicar la disciplina del diseño universal al caso concreto de un espacio público urbano como una estrategia social, capaz de dotar a estos espacios de uso público de contenidos que inciden de forma significativa en la conciencia y los modos organizativos de nuestra sociedad.

2 Análisis de casos previos

La investigación continúa con una búsqueda de casos previos que relacionen el diseño con espacios de uso público, más específicamente, en espacios de disfrute colectivo, como son los parques urbanos. Podremos identificar así las principales problemáticas y oportunidades que se presentan actualmente, y recopilar algunas soluciones actualmente implementadas que inspiran a la innovación.

Este análisis de antecedentes ha consistido en la revisión del estado del arte en cuanto a los diferentes aspectos que intervienen en la experiencia de los usuarios en los parques urbanos. Las investigaciones se han dividido en aquellos elementos de los que se pretende beneficiar este proyecto.



2.1 Parques inclusivos

Se ha llevado a cabo el análisis de varios parques denominados como “accesibles” que ha servido para evaluar y comparar sus contenidos en términos de accesibilidad y diseño. Dado que nos faltan referencias en el ámbito local (tan sólo uno de los parques analizados se encuentra en Tenerife), se ha realizado una búsqueda a nivel nacional e internacional.

Para esta memoria se ha realizado una recopilación de los 3 que mostraban características más interesantes, ya que sirven como una muestra reducida de lo que se ha hallado en la investigación general.

Asimismo, para poder analizar en profundidad los casos reales de parques inclusivos se ha realizado para cada uno de ellos un gráfico de forma pentagonal gracias al cual se crea un elemento visual que facilita la comparación entre los mismos y ayuda a extraer conclusiones.

Para la realización de esta gráfica se ha empleado como referencia las normas DALCO a las que se les ha sumado una nueva categoría, “Juego”, donde se analizó la diversidad y las características de los elementos de carácter lúdico que hay en cada parque. De esta forma, cada uno de estos conceptos conforma uno de

los 5 triángulos que rellenan el área del pentágono y representa un color, de manera que se puede observar rápida y fácilmente los puntos débiles más reiterativos, y detectar oportunidades de actuación.

Parque Inclusivo El Laurel, Tenerife

Este parque es el único de los parques analizados que se pudo visitar para analizar en persona. Se ubica en la ciudad de Puerto de la Cruz, en Tenerife, España.

Demabulación: Uno de los puntos fuertes de este parque se relaciona con la deambulaci3n. La planta del parque se ha desarrollado adaptándose a la pendiente natural que presenta el terreno aprovechando esta situaci3n para conformar diferentes ambientes dentro del parque. Adem3s, el pavimento presenta pinturas de diferentes formas, colores y se3alizacion podot3ctil para distinguir las zonas del parque c3modamente y facilitar la comprensi3n del espacio. Por otro lado, las zonas de tr3nsito son lo suficientemente anchas para que puedan pasar sin dificultad personas con carritos de beb3s o con instrumentos de asistencia t3cnica como muletas o sillas de ruedas, tal y como se puede ver en la Figura 01.

Respecto a las caracter3sticas del suelo, cuenta con una ligera inclinaci3n, sin que esta llegue a dificultar el tr3nsito. Adem3s, el parque cuenta en su acceso principal con varios estacionamientos reservados para personas con diversidad funcional.

Aprehensi3n: El parque cuenta con varios elementos que se dedican a informar a los usuarios acerca de diferentes asuntos. En cada uno de ellos la informaci3n se transmite tanto en texto de caracteres c3mo en texto de braille, y las fotograf3as se representan en alto relieve para reforzar la transmisi3n de la informaci3n. (Figura 02)

Localizaci3n: En su entrada cuenta con un plano que emplea las caracter3sticas definidas en el apartado de aprehensi3n y que ayuda a las personas a tener una referencia del espacio y conocer los contenidos antes de entrar al propio parque. Adem3s sirve como punto de referencia para la orientaci3n. As3 mismo, el propio pavimento sirve como elemento comunicativo y orientativo ya que cuenta con formas dibujadas que ayuda a establecer un di3logo entre el espacio y las personas. Por ejemplo, en el caso de una familia que acude al parque con su hijo o hija, le pueden indicar “pap3 y mam3 te esperan en los c3rculos blancos”.

Comunicaci3n: Uno de los elementos que refuerzan la correcta transmisi3n de informaci3n es el gran plano de situaci3n que se encuentra a la entrada del parque. Se trata de un plano a escala en el que se pueden visualizar

los contenidos y la distribución de los espacios dentro del parque. En él se emplean diferentes sistemas de comunicación como los pictogramas, el braille o el alto relieve, entre otros. Además, dentro de las propias zonas de juego se pueden encontrar pictogramas que explican el funcionamiento de los aparatos. Por su parte, por las zonas de paseo se encuentran tótems informativos sobre las especies que se pueden encontrar en el recinto. (Figura 02) A pesar de que la comunicación dentro del parque se puede considerar muy adecuada, el parque carece de un sitio web donde consultar toda esta información previamente o conocer la actualidad.

Juego: El parque se compone de diferentes zonas de juego que permiten diversas aproximaciones dependiendo de las necesidades o intereses de cada persona. De este modo, cuenta con elementos más tradicionales como toboganes y asientos con muelles de balanceo, pero también proporciona zonas de refugio o juegos de percepción entre otros. (Figura 01) En definitiva, el parque cuenta con una gran variedad de juegos que potencian diferentes capacidades de forma que cualquier persona puede encontrar alguno de su interés.



Figura 01. Fotografía de una de las zonas de juego del Parque El Laurel. De autoría propia.



Figura 02. Fotografía de muestra en detalle de un tótem informativo del Parque El Laurel. Fotografía facilitada por Roberto Bazán, arquitecto del parque.

Parque de la Iglesia, Madrid

Demabulación: El espacio emplea un suelo de material de caucho blando que facilita la circulación de las personas tanto a pie, como reptando o mediante asistencia. Además, la amplia separación entre los elementos de juego hace que el tránsito entre los mismos se vuelva accesible para sillas de ruedas o carritos de bebés. Asimismo, se encuentra rodeado por una valla con cuatro entradas de suficiente ancho para resultar accesibles para cualquier persona.

Aprehensión: El suelo se sirve de un diseño colorido para indicar las zonas de juego que ayudan a comprender la distribución de los elementos como un apoyo visual. Según la información obtenida a través de Internet, el parque no cuenta con elementos gráficos que informen sobre las características o los contenidos.

Localización: El parque se sirve del propio pavimento para diferenciar las zonas de juego entre sí mediante una referencia visual. Aparentemente, no cuenta con ninguna otra herramienta de orientación o señalización.

Comunicación: En el análisis que se ha realizado

del parque, no se han identificado elementos informativos, ni se ha encontrado una página web propia desde la que obtener información sobre sus contenidos o características.

Juego: El parque cuenta con varios elementos de juego. Sin embargo, no todos ellos son accesibles para todas las personas. Los elementos que presentan unas características más accesibles son rampas, columpios compartidos, o juegos giratorios y de muelles de catálogo.

Parque del Avión, Madrid

Deambulación: El parque se encuentra delimitado por una valla, y cuenta con cuatro entradas adaptadas para que resulte cómodo el acceso con sillas de ruedas o carritos de bebés. Además, la deambulación se ve favorecida por un pavimento de caucho sin obstáculos ni desniveles y cuenta con amplios espacios para facilitar el tránsito de los usuarios e incluso permiten ir acompañados.

Aprehensión: Este parque presta especial atención a la transmisión de información de manera que pueda ser comprendida por un amplio número de personas. Para ello cuenta con paneles informativos ubicados en cada

una de las entradas del parque, que utilizan el alto relieve, los pictogramas y el braille para transmitir la información de diferentes formas. Además, los colores escogidos para estos elementos garantizan un correcto contraste que facilita la lectura.

Localización: El recinto cuenta con mobiliario de señalización que facilitan la orientación dentro del mismo. Además, se sirve del propio pavimento para, a través de dibujos y formas, diferenciar algunas zonas de juego e indicar las posibilidades de circulación. Finalmente, en cada una de las 4 puertas de acceso se puede encontrar un panel con un plano de situación que ayuda a orientarse.

Comunicación: El parque proporciona diferentes puntos de información, y paneles que hablan no sólo de los contenidos del parque sino de datos relevantes sobre su contexto. Además, el propio ambiente del parque muestra una gran coherencia entre sus elementos que favorecen la transmisión de la información. No se ha encontrado una página web donde obtener información actualizada del parque y sus contenidos.

Juego: Este parque ofrece varias posibilidades de juego. Sin dejar de lado el mobiliario más



Figura 03. Fotografía de vista general del Parque de la Iglesia. Fuente: Página web Parques Infantiles Inclusivos www.parquesinfantilesinclusivos.es



Figura 04. Fotografía de una de las zonas de juego del Parque del Avión. Fuente: Página web Parques Infantiles Inclusivos www.parquesinfantilesinclusivos.es

tradicional como columpios, juegos de muelles o toboganes, el parque ofrece amplias zonas temáticas y didácticas, paneles lúdicos, y otros elementos que promueven el juego sensorial.

Conclusiones del análisis

A continuación podemos observar la comparación de las gráficas pentagonales. Cabe destacar que las gráficas son de elaboración propia y se han desarrollado en base a una opinión personal y una percepción subjetiva que se funda en la información recabada durante la investigación de este proyecto.

Se trata de una representación visual de una valoración individual acerca del estado de los parques, en la que se han tenido en cuenta los aspectos que se consideran más importantes en este proyecto en concreto y desde la perspectiva del diseño gráfico principalmente. La evaluación se realiza en función de lo aprendido durante asistencias a jornadas de accesibilidad y revisiones bibliográficas sobre el tema en cuestión.

Parque El Laurel

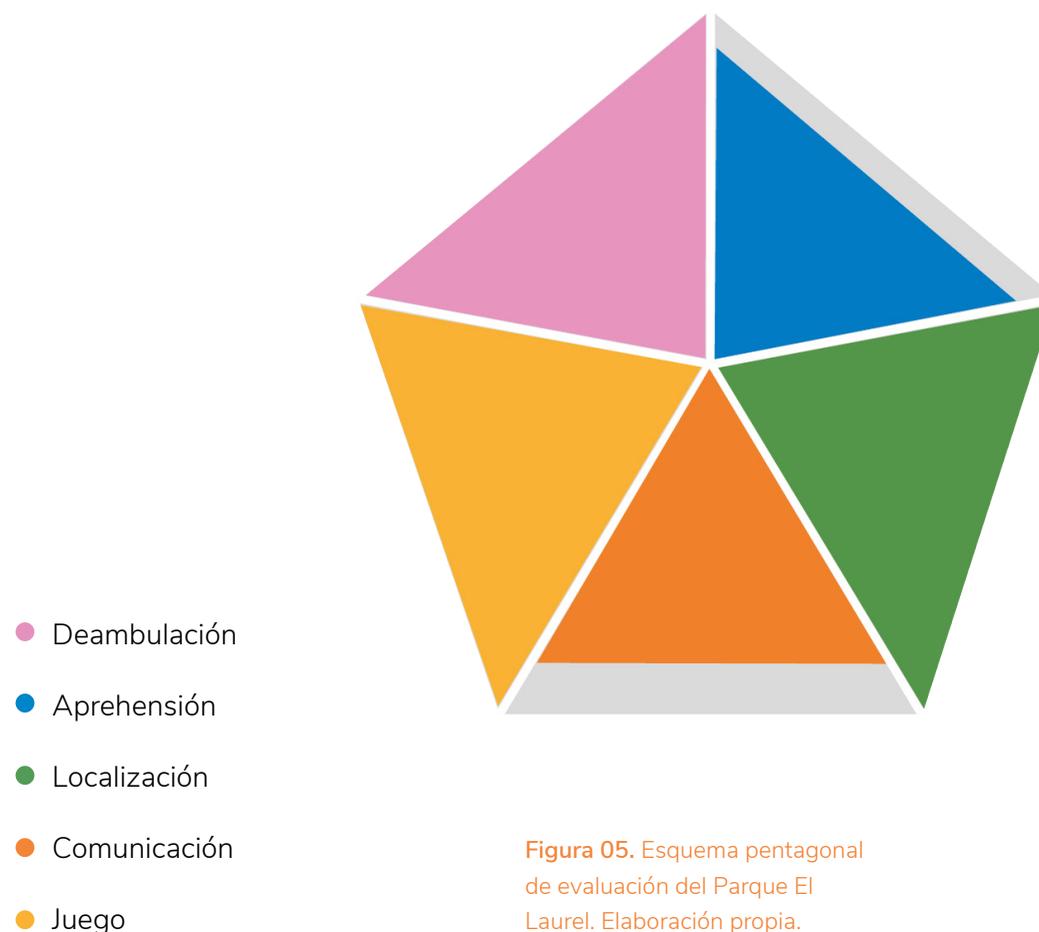


Figura 05. Esquema pentagonal de evaluaci3n del Parque El Laurel. Elaboraci3n propia.

Parque de la Iglesia

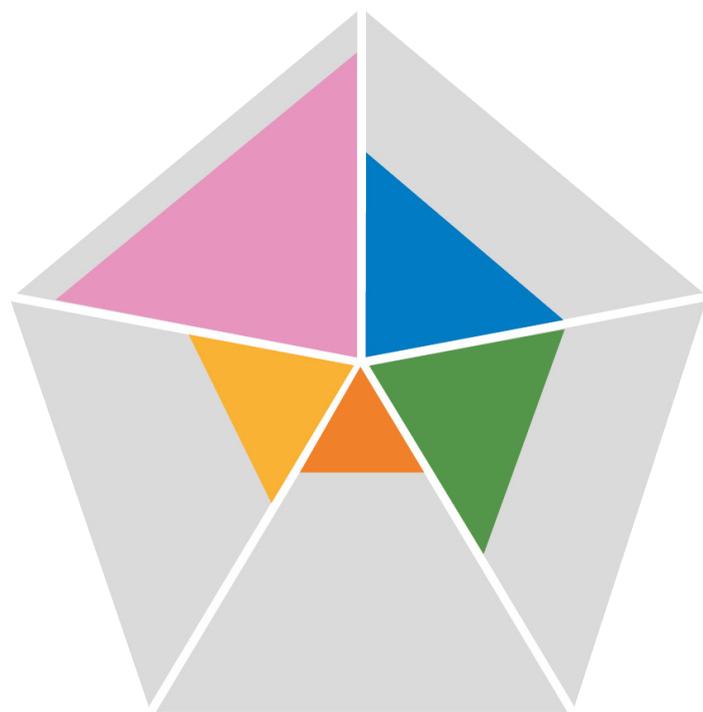


Figura 06. Esquema pentagonal de evaluación del Parque de la Iglesia. Elaboración propia.

Parque del Avión

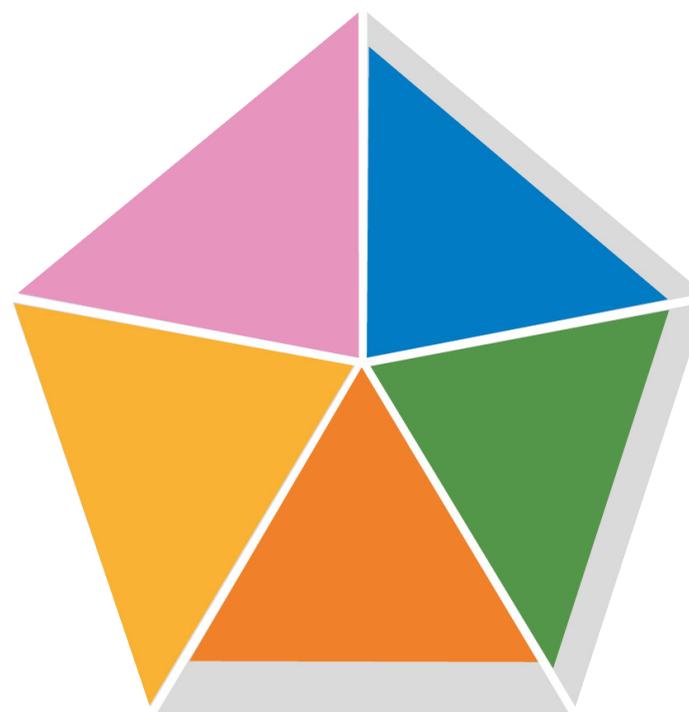


Figura 07. Esquema pentagonal de evaluación del Parque del Avión. Elaboración propia.

2.2 Diseño gráfico en espacios públicos

Sistema de señalización y ambiente del Hospital San Juan de Dios de Barcelona

El diseño de la planta de pediatría de este hospital de Barcelona diseñada por el arquitecto Rai Pinto junto con el estudio de diseño gráfico Arauna Studio, sumerge a los visitantes en una selva colorida. (Figuras 08 y 09) Emplea elementos conocidos por los niños como colores, animales y sus sonidos para organizar el espacio y proporcionar información acerca del mismo. De este modo la señalización no sólo crea un ambiente agradable para todos, sino que es susceptible de ser utilizado como instrumento de orientación para los niños de forma efectiva. Además, se sirve de estos elementos de diseño ambiental para dar información de interés sobre los animales, con lo que aporta además un componente que despierta la curiosidad y el interés.



Figura 08. Fotografía del diseño ambiental de la planta de pediatría del Hospital San Juan de Dios en Barcelona. Fuente: Página web del estudio Rai Pinto.



Figura 09. Fotografía de la señalización de la planta de pediatría del Hospital San Juan de Dios en Barcelona. Fuente: Página web del estudio Rai Pinto.

Plan de señalización Leer Madrid

Este sistema de señalización ha sido diseñado por los estudios de diseño Applied, Avanti y Folch. La iniciativa presenta una característica interesante relacionada con su estrategia. Con el objetivo de difundir la idea de la diversidad de condiciones de cada persona, diseñaron una forma de representar los factores por los que se puede ver comprometida la capacidad de orientación en la ciudad de cada individuo.

Se trata de un cubo de rubik que en lugar de colores, en cada una de sus caras tiene posibles situaciones en las que se puede encontrar una persona, dando lugar así a múltiples combinaciones que permiten hacer una idea de las situaciones a las que la señalización deberá dar respuesta. (Figura 10)

De este modo el proyecto se compromete también con la sensibilización ciudadana acerca de la diversidad de las personas de una manera indirecta pero eficaz.

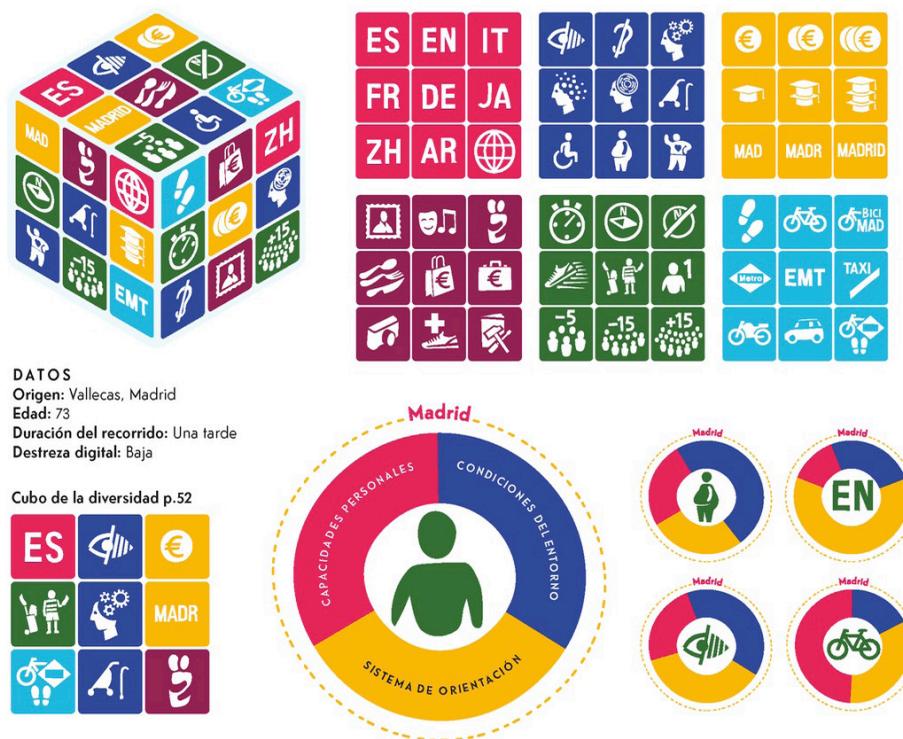


Figura 10. Fragmento de ilustración explicativa sobre el sistema de señalización de Leer Madrid. Fuente: Página web del estudio Applied

2.3 Diseño interactivo

Valles de Plitvice - Exposición didáctica en la naturaleza

Se trata de todo un museo al aire libre que lleva incorporado elementos informativos de carácter expositivo sobre la naturaleza. Además, estos paneles son interactivos, ya que la información la irá descubriendo el visitante a través de la manipulación de sus partes. (Figura 12) Además, se trata de un caso con una identidad visual muy personal que también cabe analizar. El diseño de la exposición viene de la mano de Dragana Lucija Ratković mientras que el diseño de la identidad visual es obra de Studio Cuculic.

Parque Luisenpark - Sensarium

Este parque localizado en Mannheim, Alemania, ofrece una gran variedad de contenidos en los que prioriza la participación de los visitantes y muestra un gran compromiso con la educación desde una perspectiva lúdica. El parque proporciona experiencias activas tanto de participación social a través de talleres o cursos, como a través de los propios contenidos del parque.



Figura 12. Fotografía de uno de los elementos expositivos interactivos de la exposición Plitvice Valleys, en Croacia. Fuente: Página de Behance del estudio Cuculic.

Mobiliario interactivo de Pic Bois

Se trata de un sistema de señalización e información que utiliza elementos interactivos que despiertan la curiosidad de niños y mayores para proporcionar información sobre el lugar a través de la estimulación de sus sentidos. (Figura 13) El estudio proporciona mobiliario didáctico para exponer en la naturaleza, en el que, a través de la interacción con el mismo, los usuarios pueden alcanzar nuevos conocimientos de interés sobre el lugar.

Vestíbulo del Hospital Infantil San Juan de Dios de Barcelona

Rai Pinto junto con Arauna studio, convierten este vestíbulo de hospital infantil en un espacio interactivo bajo la temática del cuerpo humano. (Figura 14) Pretenden proporcionar un espacio interactivo dedicado al descubrimiento y aprendizaje autónomo de los niños a través de elementos informativos que se convierten en auténticas atracciones para pequeños y mayores.



Figura 13. Fotografía de vista de detalle de uno de los productos de Pic-Bois. Fuente: Página web de Pic-Bois www.pic-bois.com



Figura 14. Fotografía de una de las zonas de juego del Parque del Avión. Fuente: Página web Parques Infantiles Inclusivos www.parquesinfantilesinclusivos.es

2.4 Conclusiones del análisis

Ofrecer un trato adecuado a la diversidad de las personas y proporcionar recursos efectivos en lo que se refiere a la facilitación de la comprensión y la accesibilidad de los espacios de ocio colectivo es todo un reto que se le plantea a la disciplina del diseño y que se debe abordar desde la concepción de elementos que promuevan la participación activa y propicien la autonomía en su uso.

Si el diseñador desde el inicio de su actividad tiene en cuenta las diversas necesidades de un público objetivo heterogéneo, una adecuada metodología técnica que responda a esas especificidades permitirá obtener como resultado espacios más accesibles, inclusivos e interactivos con la comunidad.

Desde la perspectiva del diseño, las principales conclusiones que podemos extraer de la investigación de casos de antecedentes se exponen a continuación.

1. En primer lugar, a pesar de que la accesibilidad se considera un criterio necesario para garantizar la participación plural de la sociedad, actualmente, podemos identificar un problema en este ámbito, pues la accesibilidad se ha convertido en un **aspecto reglamentarizado y poco versátil**.

De este modo, vemos habitualmente como espacios que simplemente cumplen con unos requisitos muy limitados, que normalmente sólo se centran en problemas de movilidad y que no cubren la diversidad de necesidades que existen, son calificados como entornos accesibles. La consecuencia en este sentido, es que el concepto “accesible” deja de ser suficiente para indicar que un lugar permita la participación plena de todas las personas.

2. Cuando un entorno se diseña pensando en la diversidad de las personas, el resultado también deberá mostrar necesariamente una **diversidad de soluciones técnicas y de contenidos**. De este modo, cuando la oferta del entorno es variada y atiende a diferentes situaciones funcionales, podemos decir que incluye a más personas. Resulta por lo tanto apropiado emplear además del término “accesible”,

el concepto “inclusivo” para denominar a aquellos espacios que ponen al alcance de los usuarios contenidos variados capaces de atender los intereses de todos.

3. Además de esto, detectamos de manera generalizada una **carencia de recursos comunicativos inclusivos**, pues a menudo, los entornos se limitan a proporcionar información en braille (y ni siquiera la mayoría de ellos) obviando las necesidades cognitivas de otras personas. Cuanta mayor cantidad de formatos se empleen para transmitir la información en los elementos comunicativos, mejor será la comprensión por parte del público, sea cual sea su condición sensorial o cognitiva.

De este modo, los sistemas de señalización, información o comunicación que se dispongan en un entorno deben ofrecer diferentes formas de ser comprendidos para asegurar la autonomía de las personas. Este hecho contaría además con un segundo interés que se relaciona con la siguiente conclusión extraída. La integración de tecnologías o dispositivos fomenta la participación activa en estos lugares pues facilita la experiencia y la enriquece. Además lo hace de forma divertida y atractiva, añadiendo una carga

motivacional al proponer el reto de aprender y construir conocimientos de forma autónoma.

4. A raíz de esto, destaca también la escasa atención que se le presta a crear **situaciones de interacción más directas entre entorno y visitante**. Los recursos más interactivos se limitan a las zonas de juegos infantiles, dejando de lado la oportunidad de proporcionar un acercamiento más real a los entornos y sus recursos. Una interacción directa crea un vínculo más fuerte entre la persona y el espacio que con su sola presencia.
5. Por otro lado, la **información** que se puede obtener acerca de los parques previamente a su visita es **muy escasa o nula en algunos casos**. Este hecho dejaría como consecuencia que muchas personas no conozcan si los contenidos que ofrece se adecúan a sus intereses, circunstancias o necesidades o ni siquiera lleguen a conocer el parque. Son pocos los parques y entornos de uso colectivo que promueven la participación plural de la sociedad. Si además estos no tienen la suficiente visibilidad, su función inclusiva pierde fuerza. Aquellas personas que requieren conocer los contenidos o

realizar una planificación antes de visitar el espacio necesitan una herramienta a la que acceder para obtener información fácilmente como por ejemplo una página web propia del sitio.

6. Por norma general, los parques urbanos con mobiliario de juego, **destinan sus contenidos únicamente a los niños**, sin tener en cuenta que familias, y personas de diversas edades pueden acceder y disfrutar del parque igualmente. Los elementos de juego se limitan a contenidos infantiles, limitando así la experiencia del resto de visitantes a los que se les asigna y predispone para tomar una actitud pasiva.
7. En este mismo sentido, en muchos casos, no se le presta atención al lenguaje del espacio y **se deja de lado la coherencia visual del entorno**. No se suele tratar el diseño del ambiente con la misma precisión que cuando se trata de un espacio cerrado, careciendo de solidez visual y elementos narrativos e identificativos.

Vemos así, como resulta fundamental eliminar todas las barreras que se puedan encontrar en los espacios públicos, y especialmente en aquellos destinados al ocio y disfrute colectivo.

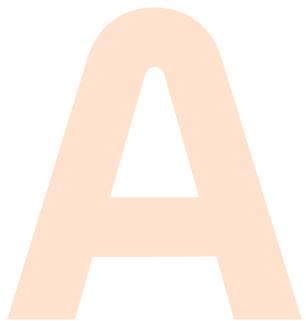
El diseño se encuentra frente al gran reto de proporcionar los recursos que van en esta dirección. No obstante, requerirá de la acción coordinada con otras disciplinas para incrementar la efectividad del análisis de necesidades y de la propuesta de soluciones a ejecutar como la ingeniería, el urbanismo o la arquitectura, entre otras. Se precisa por tanto un cambio en la concepción y desarrollo de proyectos de ejecución para generar soluciones innovadoras que realmente se adapten a las necesidades de una sociedad diversa.

Lograr la inclusión real sería el resultado de emplear una metodología abierta y articulada en la que convergieran todas estas especialidades y que ésta se encontrara en constante revisión y adaptación a la evolución de las condiciones.

El diseño, por su parte, tiene el doble papel de desarrollar la concepción intelectual de las soluciones hasta definir las formalmente para que sean materializadas técnicamente por otras especialidades, y de proporcionar los contenidos dirigidos a construir un lenguaje visual propio dentro del espacio, así como ejercer de puente dialéctico entre personas y espacios.

3 Salidas de campo

De forma complementaria a la investigación llevada a cabo para iniciar este proyecto, se realizaron diferentes salidas de campo que reforzaron la búsqueda, síntesis y posterior aplicación de la información más relevante para el correcto desarrollo del proyecto.



3.1 Visita a SINPROMI

SINPROMI (Sociedad Insular para la Promoción de las Personas con Discapacidad) es una empresa pública que depende del Cabildo de la isla de Tenerife y dedica sus esfuerzos a diseñar y desarrollar estrategias y acciones que promueven la plena inclusión y participación social y la accesibilidad. La empresa lleva en activo desde el año 1993 y tiene sede central en Santa Cruz de Tenerife.

La visita a SINPROMI se realizó durante la fase de planteamiento del proyecto. Esta salida de campo resultó fundamental para sentar las bases del mismo, ya que gracias a ella se llegaron a conocer los requerimientos que presentan los espacios para asegurar su inclusividad. Durante la visita se mantuvo una reunión con Dulce M. Torres Fragoso (responsable del área de accesibilidad) y Virginia González Rosquete quienes proporcionaron las claves a tener en cuenta para asegurar que un espacio promueve la convivencia en todos sus contenidos y aspectos.

Esta reunión tuvo lugar en el CIVAT (Centro de Información para la Vida Autónoma). Este centro consiste en un espacio donde se facilita información y apoyo en relación con las tecnologías tanto para profesionales como para usuarios y familias. Gracias a la visita a

este centro, se pudo, en primer lugar, llegar a conocer y observar herramientas, objetos y juguetes accesibles de diferentes tipos que respondían a diferentes objetivos y necesidades. Además, la visita sirvió para poder ver un ejemplo en uso de un sistema de señalización accesible, con una gráfica clara e intuitiva que facilitaba la comprensión del espacio.

Finalmente, durante la visita, se llegó a la conclusión, avalada por estas profesionales, de que realmente existe una necesidad de crear espacios inclusivos que promuevan una interacción social plural.

3.2 Asistencia a las Jornadas de Accesibilidad en Parques, Jardines, y Entornos Naturales

Poco tiempo después de la visita a SINPROMI, se participó telemáticamente en unas jornadas formativas sobre accesibilidad organizadas por la Universidad de León en las que en ponencias como la del profesor Jose Antonio Junca, se compartieron casos de buenas y malas prácticas en la accesibilidad en espacios naturales.

Así mismo, se dieron especificaciones técnicas e ideas fuerza acerca de las características que han de reunir los espacios, servicios y mobiliario de estos entornos. El curso ayudó a visibilizar datos reales sobre la diversidad funcional en España útiles para la fase de investigación, así como a comprender las necesidades y conocer ejemplos prácticos de cómo se pueden llegar a cubrir de forma integradora.

3.3 Asistencia a las Jornadas de Diseño para la Innovación Social y Diseño Social de la ACDV

El objetivo de estas jornadas era el de difundir el concepto de diseño social y diseño para la innovación social a través de la reflexión sobre su propia definición, los ámbitos de intervención, las posibilidades que presenta y mostrar diferentes casos a nivel nacional e internacional que lo ponen en práctica. La asistencia a estas jornadas se produjo durante la formalización de la idea principal del trabajo y tuvo una gran trascendencia ya que, descubrir los procesos de diseño social fue muy enriquecedor a la hora de plantear su metodología. Ponencias como la de Raquel Pelta y la exposición de casos reales por parte de diseñadores como Mireia Juan o Eider Aldape sirvieron para comprender la importancia de promover el papel del diseño en las transformaciones sociales.

Durante estas jornadas de dos días de duración, se dieron claves acerca de los procesos de co-creación, el diseño abierto y la participación activa de la sociedad. Ejemplos como la intervención pública de Makea tu vida con Playground portátil de Roquetes, o del Estudio Maraka con el proyecto colaborativo Kultur

sirvieron de inspiración tanto para la fase de investigación por llegar a conocer nuevas metodologías para identificar las necesidades de la ciudadanía como para la fase de desarrollo por mostrar la optimización de los recursos proactivos.

3.4 Visita al Parque El Laurel

Durante la investigación de antecedentes y casos similares, se llegó a conocer que uno de los pocos parques accesibles que existen actualmente en España, se encuentra en el Puerto de la Cruz. Tal y como se ha visto anteriormente en el análisis, este parque muestra numerosas características que lo hacen inclusivo, y los elementos que lo componen muestran una gran originalidad, ya que no se asemejan a los contenidos de los parques tradicionales. (Figura 16) Cabe destacar que la visita se realizó un fin de semana con el fin de encontrar un mayor número de usuarios en el parque y observar así el comportamiento de las personas que acuden a él. Uno de los aspectos distintivos es que cada uno de los elementos de juego no limitaba a una única forma correcta de uso, sino que permitía distintos tipos de juego, por lo tanto, cada niño o



Figura 15. Fotografía de muestra de los elementos visuales orientativos del Parque El Laurel diseñados por Jiménez y Bazán Arquitectos. Fotografía de autoría propia.

grupo de niños aportaba riqueza a cada espacio al crear sus propias normas de uso no pre-establecidas.

A esto hay que sumar que el tránsito de una zona de juego a otra resultaba en sí misma una atracción para los niños, ya que por el camino encontraban elementos que si bien podían servir para orientar, señalar o distinguir espacios, también eran buenos instrumentos para inventar un nuevo juego fruto de la creatividad. (Figura 15)

Finalmente, la experiencia de observar y analizar al público haciendo pleno uso del espacio, invitó a reflexionar acerca de las diferencias que este entorno presentaba en comparación con los parques más tradicionales, llegando a la conclusión de que, por norma general cuando el público objetivo es infantil, se tiende a crear productos, espacios o servicios con colores muy llamativos y formas muy evidentes. No obstante, la visita al Parque El Laurel pone en relieve que el juego infantil es lo suficientemente complejo, creativo e inteligente para poder surgir de las formas más minimalistas y de los colores más sobrios, evitando de esta manera, que los habituales colores estridentes puedan ser una barrera para algunos usuarios. (Figuras 16 y 17)



Figura 16. Fotografía de detalle de una de las zonas de juego del Parque El Laurel, diseñada por Jiménez y Bazán Arquitectos. Fotografía de autoría propia.



Figura 17. Fotografía de detalle de una de las zonas de juego del Parque El Laurel, diseñada por Jiménez y Bazán Arquitectos. Fotografía de autoría propia.

3.5 Reunión con Roberto Bazán (Jiménez y Bazán Arquitectos)

Una vez planteado el proyecto y gracias a la colaboración de SINPROMI, se concretó una reunión con Roberto Bazán, arquitecto del estudio Jiménez y Bazán Arquitectos, los profesionales que diseñaron el parque inclusivo El Laurel.

La reunión tuvo lugar de forma telemática, y en ella, se pudieron llegar a conocer las razones que motivaron la ejecución de dicho parque, los objetivos que pretenden cubrir cada uno de sus ambientes y componentes, así como las dificultades y limitaciones que se tuvieron que superar a lo largo de su diseño y posterior ejecución.

Además de hablar sobre el mobiliario, su distribución y los usos que ofrece el parque, Roberto mostró algunas características y ofreció recomendaciones específicas sobre los elementos gráficos que se encuentran en el parque, las cuales resultaron de gran importancia para la fase de desarrollo del proyecto. Esto son tamaños adecuados para la lectura táctil, materiales de fabricación, dimensiones, y sistemas alternativos de comunicación, entre otros.

Cabe destacar que durante la reunión, Roberto recalcó la importancia de incorporar profesionales del diseño en estos proyectos ya que la intervención única de arquitectos puede en ocasiones dejar de lado aspectos que son igual de importantes que el mobiliario y la distribución, como por ejemplo, la señalización y el lenguaje visual, y que sólo la disciplina del diseño es experta específicamente en proporcionar ese tipo de soluciones.

Finalmente, otra de las claves para este proyecto que se pudo extraer gracias a dicha reunión fue llegar a comprender que responder a las necesidades de un público diverso requiere ofrecer diversidad. Esto es, ofrecer una variedad de contenidos que permitan asumir diversas aproximaciones que puedan interesar e incluir a diferentes personas.

4 Análisis del escenario de intervención

Con el objetivo de determinar un escenario más específico para este proyecto, se ha tomado como referencia uno de los parques más conocidos de la ciudad de La Laguna, el parque de La Constitución.

A

4.1 Parques urbanos

Los parques urbanos forman una parte principal del espacio público y muchas veces son concebidos por la sociedad como una representación simbólica del bienestar. De hecho, se trata de espacios urbanos directamente relacionados con la recreación, el descanso, y el disfrute comunitario. Los parques, generalmente, son lugares de encuentro y de compartir vivencias.

Son varias las razones que motivan la creación de parques en entornos urbanos. Entre ellas destacan los motivos ambientales, su uso paisajístico y la promoción de actividades de ocio. En definitiva, mejoran la calidad de vida de las ciudades, produciendo efectos beneficiosos sobre la población en términos tanto físicos como psicológicos.

Por otro lado, los parques son capaces de generar vínculos afectivos y fomentar el sentimiento de comunidad y de pertenencia al lugar por parte de los individuos. Son un escenario idóneo para el descanso y la reflexión que promueve la convivencia social.

Además son espacios con grandes posibilidades en cuanto a la actividad comunicativa, por lo que el entorno en sí se presenta como una oportunidad para proporcionar contenido

cultural o recreativo de forma atractiva y adaptada a la heterogeneidad de la sociedad.

Siendo los ciudadanos los protagonistas de estas experiencias, sus percepciones y conductas serán reflejo de la calidad del parque como espacio de uso colectivo. Por lo tanto, la variedad de la oferta de actividades, un diseño originado desde el concepto de la diversidad y la búsqueda de la participación social resultarán aspectos vitales al valorar dicho escenario.

4.2 Parque de La Constitución

El Parque de La Constitución es un parque urbano inaugurado en 1978. Este parque se encuentra ubicado en la zona céntrica de San Cristóbal de La Laguna, ciudad declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1999. Este espacio es una de las zonas verdes más transitadas por vecinos y visitantes de la isla por su proximidad al casco histórico de la ciudad. Sus jardines y amplios paseos resultan un atractivo para pasear, descansar o llevar a los niños a jugar. Sobre su ubicación cabe destacar que conecta directamente con el Camino Largo, un amplio paseo de palmeras muy simbólico de la ciudad de La Laguna, y que en su

propio interior se encuentra el acceso al CEIP Camino Largo, lo que dota al parque cada día de vida y asegura el tránsito diario de personas.

Contenidos

Desde su inauguración se han sucedido diferentes reformas que conducen a su situación actual, en la que el parque cuenta con 6 accesos que comunican con 3 calles, varias zonas de jardines y césped por donde se puede pasear o descansar, un amplio recorrido de asfalto que permite el tránsito de sillas de ruedas o carritos de bebés con comodidad, dos zonas de juegos infantiles, una cafetería (actualmente inhabilitada) y un amplio estanque de agua con patos. (Figura 19) Asimismo, dentro del parque se pueden encontrar dos esculturas honoríficas, se trata de los bustos del poeta cubano José Martí, y del libertador venezolano Simón Bolívar, ambos de ascendencia canaria. (Figura 20)



Figura 18. Fotografía de vista amplia del Parque de La Constitución. Fotografía de autoría propia.



Figura 19. Fotografía de las zonas infantiles del Parque de la Constitución.. Fotografía de autoría propia.

Usuarios

Para esta fase, se empleó una metodología de observación gracias a la que se pudo realizar un análisis del uso actual que se hace del parque. De esta manera, a través de la observación de los usuarios, se pudieron extraer conclusiones sobre los comportamientos más habituales. Se realizó una primera observación durante el mes de octubre, y una segunda en el mes de julio, en las que se acudió al parque en plena tarde para analizar el tipo de persona que acude y el uso que se hace del espacio. Gracias a esta etapa se extrajeron, registraron y analizaron las siguientes observaciones:

El parque actualmente acoge a varios tipos de visitantes con muy diferentes motivos. Durante ambas salidas se pudieron observar personas practicando deporte, personas que utilizaban el parque como atajo para cambiar de calle, grupos de adolescentes que acuden para pasar la tarde, familias con niños pequeños, y varias personas paseando a sus mascotas. La principal conclusión que se puede sacar de ello es que el parque resulta atractivo para muchas personas y no sólo para los niños a pesar de que pueda tener una connotación infantil o de que prácticamente todo el mobiliario que ofrece está dedicado a los niños.



Figura 20. Fotografía de vista de la escultura honorífica a Simón Bolívar. Fotografía de autoría propia.

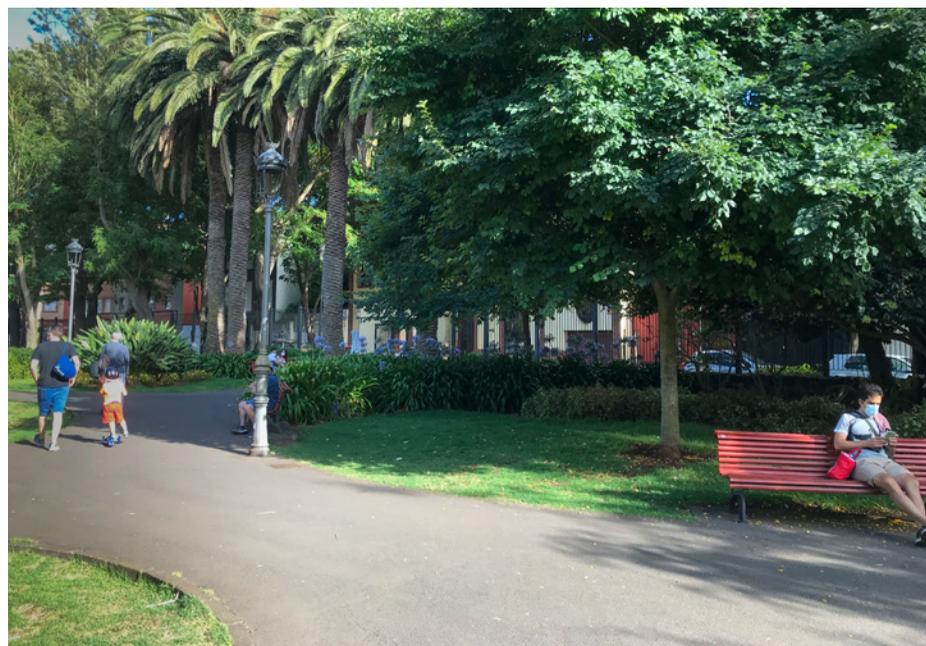


Figura 21. Fotografía de una de las zonas de reposo del Parque de La Constitución. Fotografía de autoría propia.

Accesibilidad

En términos de accesibilidad podemos concluir que el parque presenta unas condiciones de suelo, inclinación y ubicación favorables para ser disfrutado por un amplio número de personas. Sus amplias puertas, los espaciosos paseos para transitar, la disposición de bancos y las zonas de césped para sentarse o acostarse a descansar son algunas de las mayores cualidades del parque. Además, dos de sus entradas presentan características de accesibilidad para personas con limitaciones de movilidad, así como zonas de aparcamiento especiales.

Por su parte, las zonas de juego infantil consisten en estructuras de columpios y toboganes estandarizados, que aparentemente pretenden ser inclusivos pero que en la práctica imponen barreras a determinadas capacidades. Además estas zonas de juego se destinan a unas edades específicas, dejando de lado los intereses de usuarios de otros rangos de edad que también acuden al parque.

Finalmente, el parque no cuenta con un sistema de señalización propio ni con indicaciones que ayuden a las personas a orientarse. De hecho, en lo relativo a la señalética, tan sólo



Figura 22. Fotografía de vista de uno de los amplios paseos del Parque de La Constitución. Fotografía de autoría propia.

se encuentra un pequeño plano del espacio en un panel ubicado en uno de los accesos. Si bien es cierto que el parque no tiene un gran tamaño, resulta conveniente para garantizar la accesibilidad y la comprensión del espacio que este cuente con un sistema de apoyo para la orientación.

Papel del diseño gráfico en el parque

Actualmente en el parque se hace poco uso de recursos del diseño para generar contenido gráfico. Podemos encontrar un único panel con información acerca de la distribución y las normas de uso del recinto en uno de los accesos que no muestra un estilo gráfico definido ni presta atención a las jerarquías y la distribución de la información. (Figura 23) Tampoco cuenta con una identidad visual propia que lo haga fácilmente reconocible, ni se puede encontrar un sitio web propio donde acceder a información relevante del parque.



Figura 23. Fotografía de muestra del actual panel informativo del Parque de La Constitución. Fotografía de autoría propia.



B. Fase de ideación y planificación

1 Planificación del proyecto

Con el objetivo de planificar correctamente el desarrollo del proyecto, se elaboró un briefing que ayuda a identificar el contexto en el que éste se enmarca y los requisitos específicos que presenta. De esta manera, el briefing analiza y trata de concretar los siguientes aspectos

B

1.1 Briefing

Público objetivo

El proyecto se dirige de manera general a un público amplio y heterogéneo. No obstante, debido al entorno en el que se ubica y al contexto en el que se desarrolla (un parque urbano situado en la entrada de un colegio público), se debe prever una presencia predominante de familias. Este hecho pone de manifiesto la necesidad de atender a los requerimientos que plantea el amplio rango de edades al que se pretende llegar.

Con el fin de llegar a conocer mejor las necesidades y los hábitos de este público objetivo y tal y como se ha visto en el análisis del escenario de actuación, se llevó a cabo un trabajo de campo que se basó en la observación. Tras analizar la información recabada gracias a esta técnica de análisis, se pudo llegar a las conclusiones que fijaron las estrategias a seguir durante el proyecto y los objetivos a cumplir para satisfacer sus necesidades.

Contexto geográfico

El proyecto se contextualiza en uno de los parques más populares de la ciudad de La Laguna, en Tenerife. El cuadrilátero que conforma el

mismo limita con dos calles de tráfico reducido, con el paseo peatonal del Camino Largo, y con el Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP) que de él recibe su nombre. Un factor de gran relevancia que determina el flujo de personas que recibe diariamente, el rango de edad de las mismas, y los usos que se hacen del parque es la circunstancia de que el acceso al Colegio Camino Largo se hace directamente atravesándolo. Además, el binomio del Parque de la Constitución y el Camino Largo constituye una de las zonas verdes de agradable y frecuentado paseo de la ciudad, lo que le aporta un valor añadido e incrementa su atractivo.

El terreno en el que se encuentra el parque presenta unas características destacablemente accesibles por la ausencia de desniveles, la amplitud de sus paseos y los materiales del pavimento. Además, el parque cuenta con amplias zonas verdes y su contorno se encuentra totalmente vallado.

Requerimientos

El parque presenta una oferta de elementos lúdicos reducida, y su uso queda limitado a determinadas edades y capacidades físicas o cognitivas. Este parque se presenta como una

oportunidad para mostrar, a través del diseño, que es posible implementar elementos inclusivos funcionales y estéticos en zonas urbanas de uso público transformándolas en espacios inclusivos en los que cualquier persona pueda sentirse interesada por sus contenidos y participar en igualdad.

Propuesta

Teniendo en cuenta las conclusiones alcanzadas de la fase de investigación, el análisis del público objetivo, las características del lugar y los requerimientos que presenta, se toma la decisión de diseñar y desarrollar los siguientes contenidos:

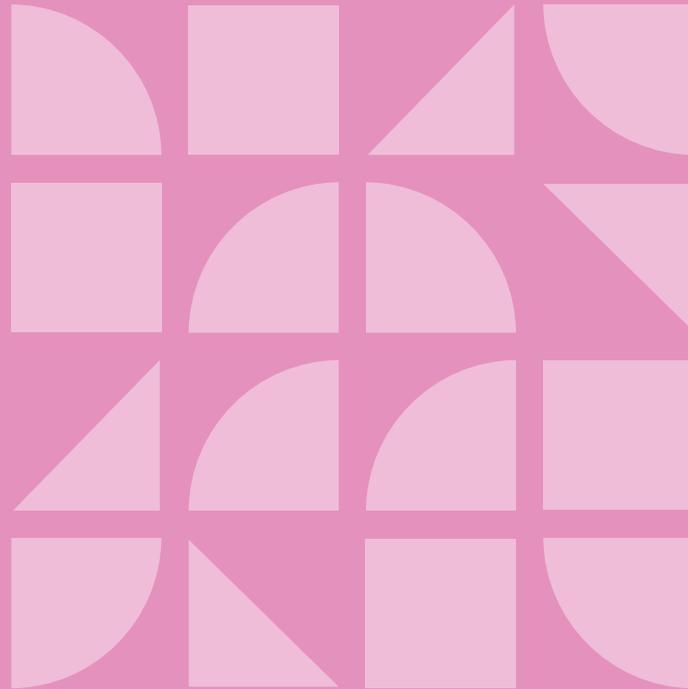
- Realizar una propuesta conceptual de diseño de nuevos contenidos para el parque susceptibles de ser usados por el mayor número de personas y que promuevan su participación activa.
- Acompañar dichos contenidos con recursos informativos accesibles, dotados de interactividad, que expliquen su uso, aporten nuevos conocimientos y refuercen los objetivos del parque.

- Distribuir estratégicamente estos elementos y diseñar un sistema de señalización que ofrezca autonomía a todos los visitantes atendiendo a sus diversas necesidades.
- Crear una zona de exposición dentro del parque y proponer una actividad de muestra junto con el diseño de sus recursos promocionales.
- Diseñar una página web accesible en la que se pueda obtener información actualizada del parque, conocer sus contenidos y actividades para programar una visita.
- Crear una identidad visual propia del parque, una muestra de la aplicación de dicha identidad y una campaña de difusión del mismo.

1.2 Cronograma

Previo al comienzo del desarrollo del proyecto, y una vez establecidos los principales puntos de intervención, se planteó un cronograma en el que se marcaron las distintas fases del trabajo con sus respectivas fechas objetivo de realización. Esta herramienta fue clave para cumplir objetivos con una metodología flexible.





C. Fase de desarrollo

1 **Contenidos del parque**

Para el desarrollo de este proyecto se ha planteado el rediseño integral del parque de La Constitución y con ello, el de todos sus elementos. Para ello, el primero de los pasos fue considerar la distribución de sus contenidos.



Contenidos del parque

El parque se divide en varias zonas de juego que se encuentran conectadas entre sí por un camino de asfalto. Teniendo en cuenta las características del suelo, las dimensiones del espacio y sus usos actuales, se diseñaron diferentes elementos lúdicos y ambientes que se adecúan a las dimensiones y condicionantes de cada una de estas zonas.

Cada zona se diseña con la intención de que pueda ser utilizada por la mayor cantidad de personas posible, comprendiendo su heterogeneidad y potenciando las capacidades en lugar de establecer barreras. De este modo, todos los elementos que conforman el parque ofrecen enfoques y usos de una gran diversidad, lo que hace que en un conjunto de personas, igualmente diverso, cada una pueda sentirse atraída o interesada por algún contenido.

En total, se han diseñado 7 zonas de juego que presentan diferentes características, las cuales se describen en sus correspondientes fichas técnicas. Gracias al contenido de estas fichas se puede conocer una vista de alzado y un esquema de la planta de las zonas, información específica acerca de las dimensiones, una muestra de los usos a través de una

composición de collage y su distribución dentro del parque.

Asimismo, en el Anexo I al final de este documento, se encuentran los bocetos realizados para diseñar estas zonas de juego, así como los procedimientos de la definición del funcionamiento de algunas de sus partes.

1.1 Juego de refugio

Funcionamiento y accesibilidad

Esta zona de juego pretende proporcionar un espacio donde cada persona pueda poner a prueba sus capacidades, proponerse nuevos retos, y enfrentarse a diferentes situaciones donde desarrollar la creatividad y la imaginación. Además, el espacio presenta determinadas características que promueven el juego cooperativo y la socialización.

El elemento lúdico que se ofrece en esta zona consiste en un conjunto de bloques en forma de prisma con base hexagonal apilados entre sí apoyados horizontalmente sobre sus caras laterales, conformando el aspecto de un panal de abejas. Cada uno de estos bloques cuenta con un volumen cilíndrico hueco en su interior que permite acceder a su interior desde ambos lados y donde se genera un espacio de refugio.

Estos espacios son fundamentales en las zonas de juego en las que frecuentemente se producen ambientes agitados y ruidosos. Pues, estos espacios se pueden convertir en todo un recurso para que aquellas personas que puedan sufrir estrés en estos contextos, puedan encontrar en

esta zona de juego, un lugar de descanso, de aislamiento y de refugio.

A uno de los lados de este conjunto se instalará una rampa que permite alcanzar la cima dividida en varios tramos compuestos sobre las caras rectangulares que conforman los prismas hexagonales. Esta rampa se encuentra preparada para ser escalada ya que presenta una ligera inclinación que permite deslizarse sobre ella sin dificultad, ofrece agarres de diferentes tamaños y formas que permiten trepar independientemente de las capacidades de aprehensión, y una cuerda para asistir si fuera necesario. Al otro lado de la estructura, se encuentra un amplio tobogán que permite ser usado por dos personas simultáneamente.

Ficha técnica

Las dimensiones del juego se han decidido que se adapten al tamaño habitual de los niños de entre 8 y 10 años. Para que se pueda acceder a su cima sin que exista un gran riesgo de caída, se establece que cada uno de los bloques prismáticos sea de 100 cm de alto, de tal forma que la máxima altura que alcance el conjunto sea de 200 cm.

Con esta altura, la zona de escalada y de tobogán propician que el juego permita asumir un reto divertido sin llegar a ser peligroso.

Por otro lado, debido a la forma hexagonal de la base de cada bloque, las piezas individualmente alcanzan, de ancho, los 120 cm entre vértices. De este modo, el conjunto formado por 5 bloques prismáticos y un pequeño sobrecancho para disponer el tobogán, ocupa 700 cm de largo, lo que permite que jueguen varios grupos de niños a la vez de forma cooperativa o independiente.

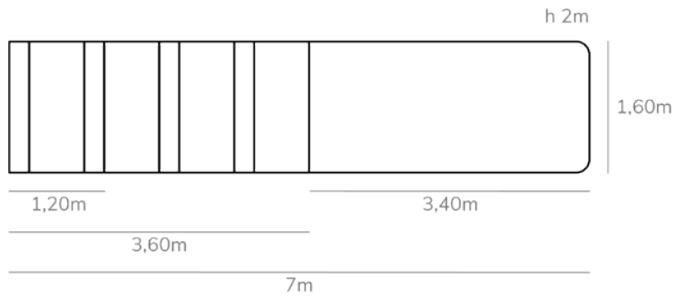
En cuanto a la altura de los prismas con la idea de que en las zonas de refugio pueda entrar con comodidad un niño acostado, pero que a su vez no se cree un espacio de dificultoso acceso por su profundidad, donde haya excesivo aislamiento, los bloques prismáticos se han diseñado con una altura máxima de 160 cm entre sus bases hexagonales, por lo que la plataforma tanto de la zona de escalada como del tobogán que se encuentran a cada uno de los lados de la estructura, tendrán también el mismo ancho.

Esta dimensión asegura que los juegos puedan ser disfrutados por varias personas a la vez moviéndose en paralelo, de forma que aquellas

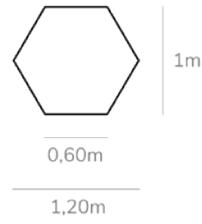
que requieran asistencia o compañía durante el juego, puedan contar con ella sin limitaciones impuestas por el espacio disponible en la propia zona de juego.

Finalmente, en lo que respecta a los materiales para su construcción, se recurriría a madera reciclada (Composite WPC) ya que es un material sostenible que consiste en la revalorización de plástico y madera, y que además presenta características idóneas para nuestro contexto como su resistencia adecuada para disponerse al aire libre, su fácil construcción y que permite el anclaje al suelo.

Vista de planta acotada



Detalle de módulo



Plano de situación



Escala 1:20

Juego de refugio

Ficha técnica



1.2 Juego de orientación

Funcionamiento y accesibilidad

En esta zona se plantea una actividad en la que se promueve que personas de diferentes edades puedan compartir el juego y divertirse, independientemente de su edad. Se trata de un laberinto de planta circular cuyas paredes se encuentran conformadas por tablas de madera de diferentes alturas colocadas de manera que existe una pequeña separación entre ellas.

La existencia de estas aberturas evita la presencia de muros continuos proporcionando mayor seguridad al espacio, ya que, de otra forma, se podrían crear espacios enclaustrantes en zonas sin salida y aisladas que de esta forma se evita que queden ocultas.

La separación entre las tablas no es la suficiente para que quepa una persona entre ellas, pero sí que permite que desde el exterior del laberinto se pueda ver a las personas que se encuentran participando del juego, mientras que a su vez, no reduce la dificultad del juego ya que desde el interior no se distinguen con claridad las salidas.

Los laberintos son juegos de disfrute colectivo, espacios donde es necesario aprovechar las capacidades individuales, pero donde se puede dar relevancia a la colaboración con otros y compartir de forma divertida conocimientos y habilidades para lograr el objetivo de alcanzar la salida.

El juego se plantea estableciendo la premisa de que todos nuestros sentidos sean útiles para encontrar la solución. De este modo, descubrir un recorrido que permita volver a salir del laberinto es un reto que podrá requerir llevar al máximo algunas de nuestras capacidades sensoriales. Por lo tanto, en este juego de orientación las diferencias entre los participantes se vuelven útiles y toman protagonismo como un recurso que ofrece ventajas y toda una oportunidad para desarrollar el juego de manera colaborativa.

Ficha técnica

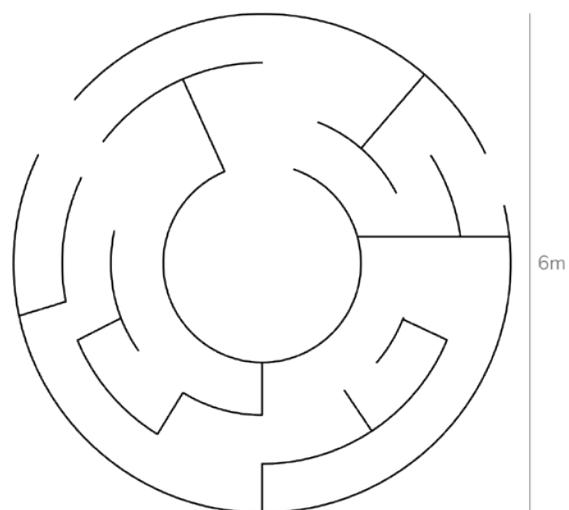
A este espacio se le han atribuido unas dimensiones que permiten que sea accesible para un amplio número de personas, de un amplio rango de edades.

Teniendo en cuenta las dimensiones del espacio donde se ubicaría, se propone que el laberinto cuente con 600 cm de diámetro. Además los caminos dentro del propio laberinto tendrán la suficiente amplitud para que puedan transitar varias personas a la vez.

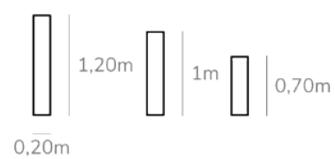
Por su parte, las tablas de madera que conforman las paredes que le dan forma, tendrán diferentes alturas intercaladas de 70, 100 y 120 cm, un grosor de 20 cm y una separación de 10 cm.

De nuevo, tal y como sucede en la zona de juego anterior para este laberinto se emplearía principalmente madera reciclada (Composite WPC).

Vista de planta acotada



Detalle de alturas



Plano de situación



1.3 Juego de comunicación

Funcionamiento y accesibilidad

El juego de comunicación consiste en dos conjuntos de 18 puntos de comunicación sonora formados por conos a modo de embudos de acero galvanizado conectados de dos en dos mediante tubos colocados por debajo del suelo. Estos tubos emergen verticalmente del suelo a diferentes alturas para asegurar que pueden jugar personas de diferente estatura y se distribuyen por dos zonas de césped que se encuentran enfrentadas en el centro del parque.

La conexión subterránea de los tubos permite una separación de hasta 50 m para que el sonido llegue de forma nítida de extremo a extremo. El hecho de que los tubos se encuentren distribuidos de forma aleatoria y mezclados unos con otros hace que las conexiones no sean evidentes y que averiguar de dónde llega el sonido y por dónde se emite la voz precise de una divertida investigación.

Como se ha explicado, en los extremos de cada tubo, se dispone un cono que crea un espacio aislado que cumple con el objetivo de bloquear el ruido exterior que pueda perjudicar la

comunicación. Estos conos cuentan en su interior con una malla metálica que asegura que no se puedan introducir objetos o piedras que puedan taponarlos impidiendo su funcionalidad.

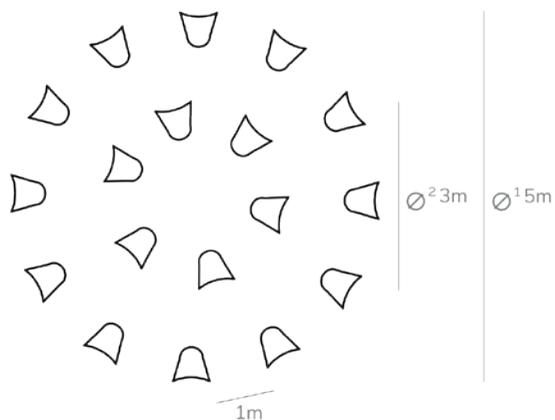
Esta zona de juego promueve la interacción social al permitir crear nuevas conexiones entre las personas, socializar y crear un ambiente colaborativo. Además, se pueden experimentar nuevos conocimientos acerca de cómo se transmite el sonido tanto de forma audible como a través de las vibraciones de los tubos, y fomentar la creatividad y los juegos imaginativos.

Ficha técnica

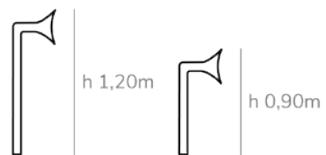
El juego se compone de una red de tubos de acero galvanizado de 3 pulgadas y media (9 cm aproximadamente) de diámetro. Ambos extremos de los tubos sobresalen del nivel del terreno perpendicularmente en 2 alturas diferentes de 80, 110 y 130 cm garantizando así que cualquier persona pueda acceder a ellos para hablar o escuchar.

La distancia entre cada una de las salidas de los tubos es de, al menos, 120 cm, una distancia que permite que cualquier persona pueda desplazarse entre ellos sin dificultad. Finalmente, la distancia entre los extremos de los tubos que se encuentran conectados es de, al menos, 8 metros con el fin de asegurar que las personas puedan interactuar sin que se interfieran los ruidos o voces del entorno de cada extremo.

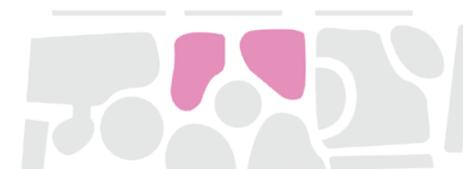
Vista de planta acotada



Detalle de alturas



Plano de situación



Escala 1:20

Juego de comunicación

Ficha técnica



1.4 Juego de equilibrio

Funcionamiento y accesibilidad

Esta zona del parque ofrece la posibilidad de ser empleada libremente de diferentes maneras, con objetivos lúdicos o de simple descanso. En ella se aprovecha la sombra de los árboles más frondosos del parque, y se ubica en un amplio espacio de césped.

Se compone de una serie de postes de madera colocados alrededor de dichos árboles de tal manera que se conforman dos circunferencias concéntricas. La distancia que separa ambas circunferencias es aproximadamente de 200 cm, de tal modo que permita que las personas puedan tumbarse. Entre estas circunferencias se cuelgan hamacas tejidas en crochet.

Gracias a ellas, la estructura, además de permitir un uso de reposo y descanso, ofrece la posibilidad de jugar desafiando la gravedad y experimentando sensaciones como la suspensión en el aire y el balanceo, proporcionando estímulos que pueden resultar agradables para muchas personas. Especialmente para aquellas que padecen trastornos como el autismo, la hiperactividad u otros.

La zona permite el juego desde el suelo, sobre las hamacas o de forma combinada. Se trata de un espacio de libre uso que promueve el disfrute, el juego imaginativo y potencia las capacidades individuales de cada usuario dado que permite que cada uno ponga sus propias normas y supere sus propios retos.

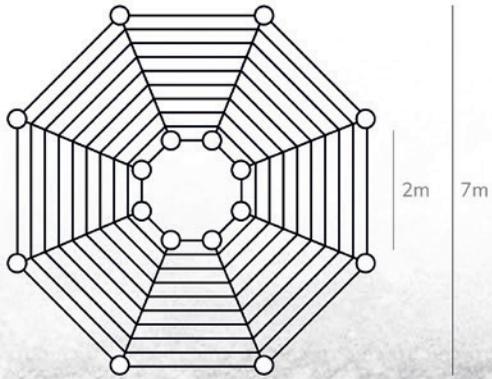
Además, se trata de un espacio idóneo para el reposo, cubierto de sombra, y con una estructura cómoda para sentarse o tumbarse. Este hecho resulta interesante ya que algunas personas pueden encontrar en él un lugar donde descansar del ruido y separarse del ajetreo que se puede generar en otras zonas de juego.

Ficha técnica

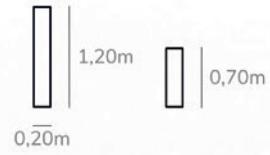
Los postes de madera reciclada (composite WPC) se instalarán hincados sobre el terreno. Tendrán una sección circular de 12 cm de diámetro, una altura de 120 cm y dispondrán de orificios a distintas alturas a través de los cuales se introducirá uno de los extremos de la hamaca para que quede sujeta.

El otro extremo de la hamaca se sujetará de la misma forma por los postes de madera que conforman el diámetro menor que rodea el tronco del árbol creando una ligera inclinación ya que la altura de estos será de 70 cm.

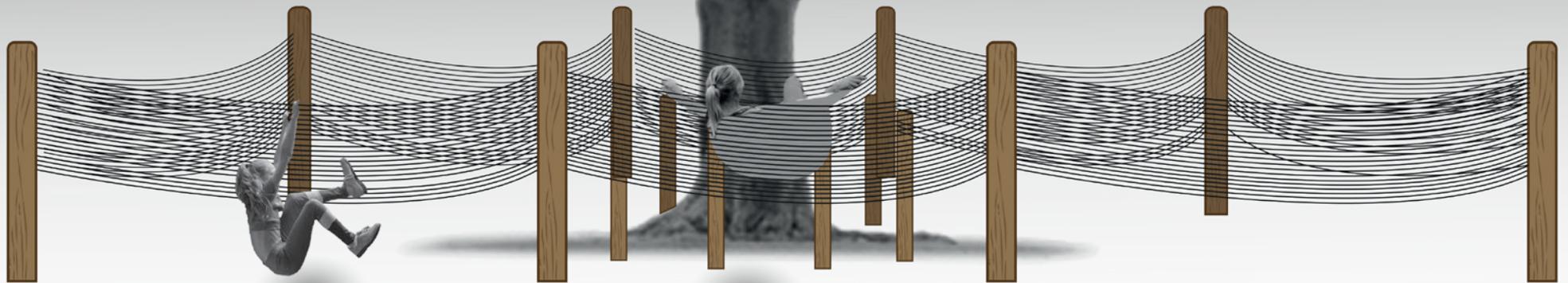
Vista de planta acotada



Detalle de alturas



Plano de situación



Escala 1:20

Juego de equilibrio

Ficha técnica



1.5 Xilófono vertical

Funcionamiento y accesibilidad

Se trata de un instrumento musical implementado al aire libre con suficiente tamaño para que pueda ser utilizado por varias personas a la vez. Consiste en una combinación de tubos de acero inoxidable de diferentes longitudes dispuestos verticalmente con la intención de que al ser golpeados vibren emitiendo diferentes notas musicales en función de su tamaño.

De este modo, los usuarios podrán experimentar y comprender el funcionamiento del sonido, tanto de los instrumentos como de la propia voz. Este juego permite desarrollar la coordinación, explorar nuevos ritmos, e incluso tratar de componer e interpretar melodías.

Esta zona del parque pretende proporcionar un acercamiento compartido y de forma lúdica a la música y la melodía. Sentir las vibraciones (sea acústica o físicamente) sonoras y el ritmo tiene efectos positivos en todas las personas tanto psicológica como emocional y físicamente.

El instrumento pretende hacer comprender la música como un concepto más amplio que el

simple sentido sonoro, ya que se puede experimentar de diferentes formas y no sólo mediante el sonido. De hecho, diversos estudios de neurociencia confirman que las personas con algún tipo de sordera han adaptado su percepción hasta llegar a emplear el córtex auditivo para sentir estímulos vibrantes a través del tacto o la vista, lo que conlleva comprender una forma diversa de percibir y sentir las melodías.¹³

En este caso, un instrumento de percusión de grandes dimensiones como el que conforma esta zona de juego puede favorecer la percepción de estímulos vibro-táctiles que enriquecen la experiencia de todas las personas.

Además, contar con una zona dedicada específicamente a la música, que ofrezca libertad de uso y donde pueden intervenir varios visitantes a la vez, puede fomentar la interacción y la cooperación.

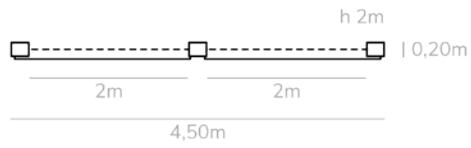
De forma adicional a su uso principal, este instrumento puede servir para algunas personas como elemento orientativo ya que escuchar el sonido desde la distancia puede ayudar a comprender mejor el espacio y orientarse

¹³ El estudio se desarrolla en la Universidad Autónoma de Madrid (UAM) y forma parte de la Red de Investigación sobre Liderazgo y Mejora de la Educación (RILME). Recurso obtenido del repositorio de la UAM.

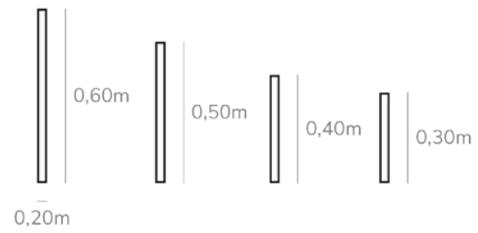
Ficha técnica

La zona de juego se compone de dos instrumentos idénticos. Cada uno de ellos cuenta con una estructura de madera anclada al suelo sobre la que se sujetan verticalmente 26 tubos de acero de 2 pulgadas de diámetro colocados de manera que la longitud de los tubos vaya creciendo y decreciendo progresivamente cada dos tubos de 5 en 5 cm, desde los 30 cm que tiene el más corto y los 60 cm del más largo, y con una separación de 3 cm entre ellos ocupando así un ancho total de aproximadamente 200 cm cada uno de los xilófonos.

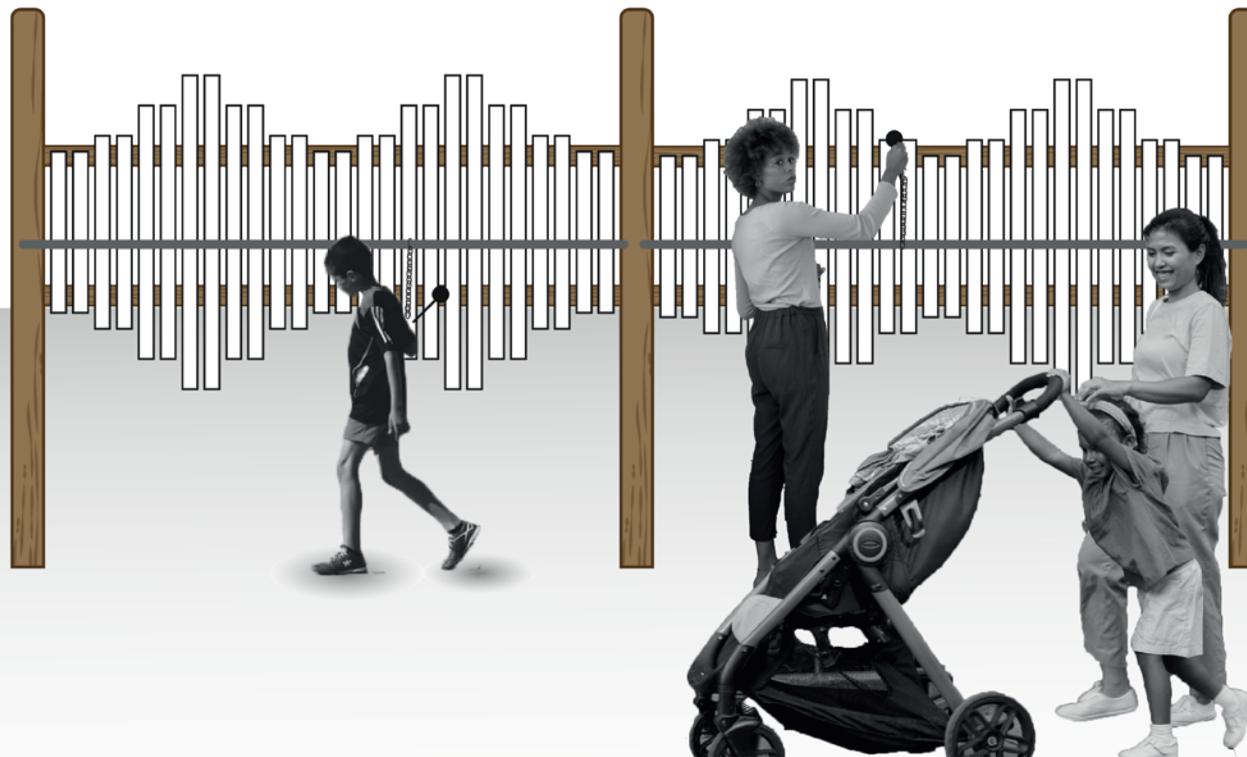
Vista de planta acotada



Detalle de piezas



Plano de situación



1.6 Rompecabezas

Funcionamiento y accesibilidad

El rompecabezas es la primera de las dos propuestas que conforman la zona del parque destinada a poner en práctica el juego cognitivo. Este elemento se inspira en los tradicionales puzzles de piezas deslizantes. Se trata de un pasatiempo entretenido cuyo objetivo es ordenar las piezas hasta crear una determinada imagen, pudiendo deslizarlas horizontal o verticalmente, pero nunca diagonalmente o pasando sobre otras piezas.

Con el objetivo de promover una mayor participación la zona de juego dispone de tres puzzles independientes, aunque sus contenidos gráficos se encuentran directamente relacionados.

Por otra parte, las formas que contiene cada una de las piezas cuentan con diferentes colores y texturas algo que proporciona a la actividad una mayor estimulación sensorial, y ayuda a que personas con una capacidad visual limitada puedan obtener información adicional a las propias formas que les permita completar el puzzle.

Se trata de un juego que busca la participación activa de todos los visitantes, y cuyo mensaje pueda ayudar a transmitir los principios sobre los que se construye el parque e invitar a la reflexión.

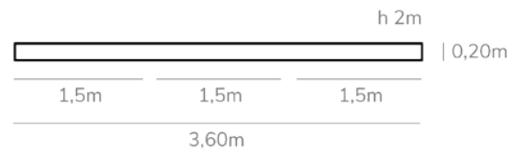
Ficha técnica

Con la intención de que las piezas se puedan desplazar con facilidad, se ha diseñado un sistema de guiado de las piezas mediante carriles que sólo permite el movimiento horizontal o vertical de las piezas dentro del plano que conforma el puzzle y que asegura de que las piezas no pueden colocarse en posiciones que interrumpen el desplazamiento de otras bloqueando el puzzle.

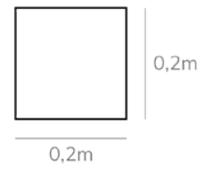
Cada uno de los puzzles tiene unas dimensiones de 80x80 cm y está compuesto por 16 piezas de 20x20 cm. En total junto con los marcos que lo contienen, el conjunto alcanza una altura máxima de 200 cm. Respecto a los materiales empleados, buscando que se mantenga la coherencia entre los componentes del parque, el rompecabezas se construye en madera reciclada (composite WPC).

Dado que se busca que el parque se distinga por su dinamismo, es preciso lograr que aquellos juegos que buscan promover una participación activa no sean repetitivos. Para ello se decidió que las ilustraciones se produjeran en vinilos adhesivos, de tal forma que se puedan reemplazar fácilmente por nuevas ilustraciones con cierta frecuencia.

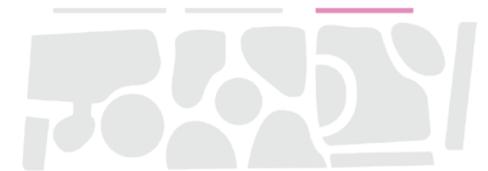
Vista de planta acotada



Detalle de piezas



Plano de situación



Escala 1:20

Rompecabezas de píxel

Ficha técnica



1.7 Cubos giratorios

Funcionamiento y accesibilidad

Esta zona de juego comparte los principios de la anterior. Se trata de un juego cognitivo que se basa en construir diferentes formas con un mayor o menor grado de abstracción a partir de formas geométricas.

En este caso, el puzzle se compone de cubos que giran sobre su eje vertical permitiendo posicionarlo en una de las 4 caras que son diferentes entre sí.

El juego consiste en girar las caras de los cubos libremente hasta seleccionar una, de modo que el resultado de girar varios de los cubos puede ser la creación de una composición única. Las diferentes caras presentan variadas figuras geométricas, colores y texturas para enriquecer la experiencia sensorial de los usuarios.

Este juego permite que cada persona juegue estableciendo sus propios objetivos y obtenga sus propios resultados, siendo todos ellos diferentes pero igualmente válidos. No obstante, para ofrecer una variante diferente del juego, más ordenada, se ha reservado una de las

caras de cada cubo para poder generar una composición preestablecida que representa el logotipo del parque.

Ficha técnica

Al igual que en el caso anterior, esta zona de juego se construye en madera, y las ilustraciones correspondientes a las caras de cada cubo se producen en vinilo adhesivo para que este también pueda renovarse o modificarse con el paso del tiempo.

Cada uno de los cubos tiene unas medidas de 10x10 cm en cada una de sus caras. La separación entre ellos es de 8 cm tanto en el eje vertical como el horizontal de modo que no chocan las piezas al girar.

Al igual que en el anterior rompecabezas, se encuentran recogidos por un marco que le otorga al conjunto una altura total de 200 cm.

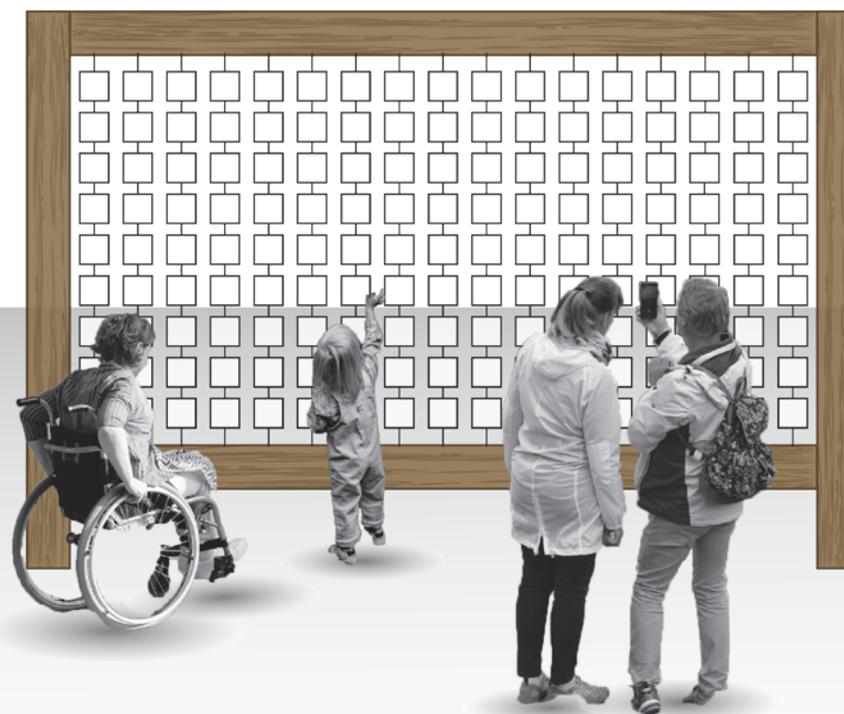
Vista de planta acotada



Detalle de piezas



Plano de situación



Escala 1:20

Juego de rotación

Ficha técnica



1.8 Estilo gráfico

Ilustraciones - Rompecabezas

El diseño de la ilustración que compone el puzzle se sirve de la paleta corporativa del parque a la que se le han añadido dos colores neutros (beige y negro) para favorecer el contraste de las formas y los textos.

Por su parte, las ilustraciones consisten en composiciones desarrolladas utilizando formas geométricas que, gracias a su combinación y color, generan una serie de alegorías de formas reconocibles como globos estáticos, flores, casas o nubes, entre otros.

A su vez, se ha querido añadir una referencia humana en cada uno de los puzzles que refuerce el mensaje que busca transmitir el conjunto. Para estas formas específicamente y a diferencia del resto de elementos que componen las ilustraciones, se le ha añadido un trazo negro en el borde.

Las composiciones se completan con un texto que emplea la tipografía corporativa Chillax en su peso bold. Para su comprensión es necesario completar los 3 puzzles ya que en cada uno

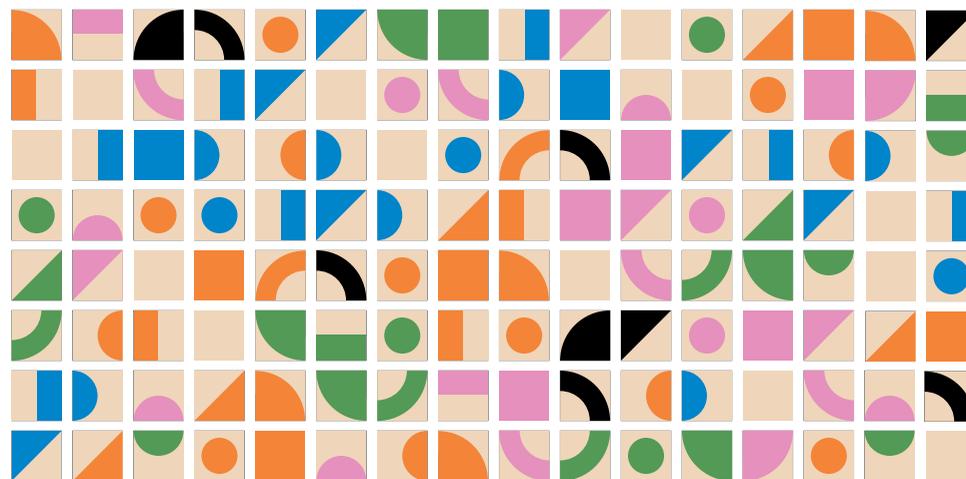
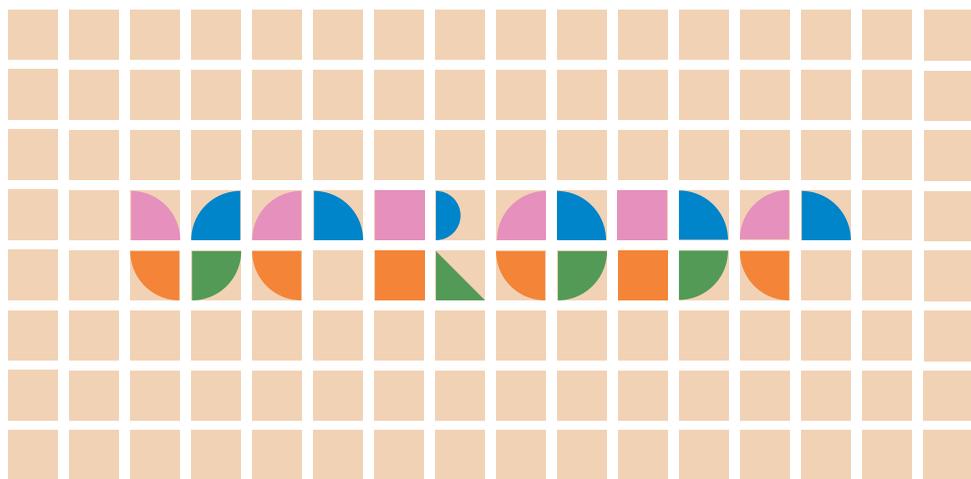
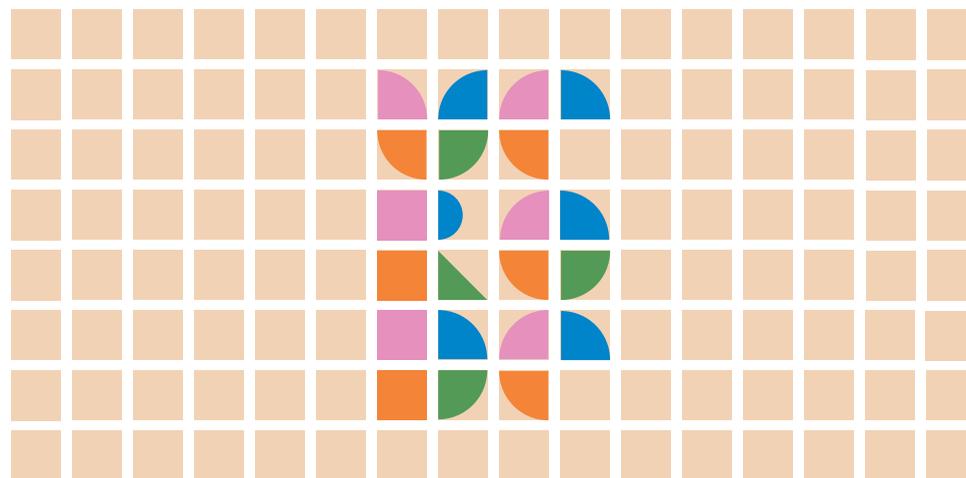
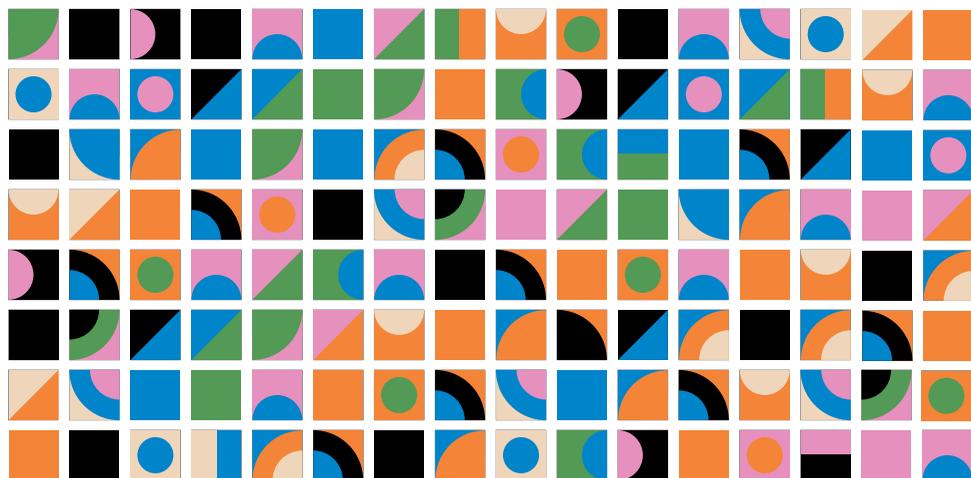
de ellos se descubre una palabra, de forma que el conjunto de los tres comunica un mensaje que pretende reflejar y transmitir los valores sobre los que se sustenta el proyecto del parque.

Por otro lado, con el objetivo de que el resultado no sea único y completamente cerrado, y a pesar de que se debe acertar al unir las piezas para que la composición cobre sentido, se ha decidido permitir que algunas piezas de la ilustración no precisen ser ubicados en una posición concreta. Se trata de una serie de ilustraciones cuadradas que ocupan una única pieza del puzzle y que se pueden intercambiar entre ellas en cualquier lugar siempre y cuando se respeten las uniones del resto. De este modo, no existe una única forma de resolver el puzzle, sino que cada persona puede obtener su propio resultado.



Ilustraciones - Cubos Giratorios

Para diseñar las caras de estos cubos se ha utilizado la paleta cromática corporativa y las formas geométricas con las que se construye la palabra “Verode” en el logo del parque. De este modo, la composición que se encuentra ya preestablecida consiste también en el uso de estas formas para dar lugar a la construcción del logo utilizando los propios cubos.



1.9 Zona de exposición

Más allá de las zonas de juego, se ha decidido dedicar una de las zonas del parque a crear un espacio de encuentro donde los visitantes puedan participar activamente para compartir nuevos conocimientos.

Se trata de una zona de exposiciones e interacción social, que pretende proporcionar un espacio físico en el que se puedan desarrollar diferentes actividades como talleres, charlas o muestras temporales, entre otros.

El principal objetivo de esta iniciativa es dotar al parque de un sentido adicional al del juego, que concuerda muy bien con la situación de bienestar y recreación que ofrece el propio espacio en sí. Se trata de aprovechar las oportunidades de convivencia que ofrece el parque, para convertirlo en sí mismo en toda una estrategia social capaz de revitalizar espacios, implicar de forma directa a la sociedad, insertar nuevos conocimientos en el pensamiento común, y dar nuevos usos a los espacios públicos.

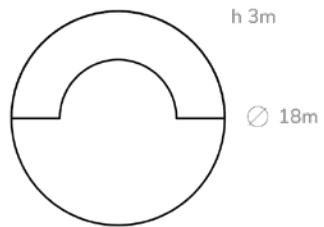
Esta zona de exposición permite convertir el parque en todo un ágora, un espacio donde las personas pueden interactuar e intercambiar

conocimientos, vivencias e intereses.

De este modo, se propone que el propio parque u otras instituciones y organizaciones, sean públicas o privadas, puedan contar con este espacio para organizar diferentes actividades que varían mensualmente, que resultan de interés general, y que pueden despertar la curiosidad de visitantes, sean o no expertos en la temática.

En el apartado C.7 de este documento, se puede observar un ejemplo de una exposición temporal que podría tener lugar en esta zona del parque, así como una muestra del estilo gráfico que se emplearía, y el material informativo y promocional que se generaría para su difusión.

Vista de planta acotada



Plano de situación



Escala 1:50

Zona de exposición

Ficha técnica



2 Identidad Visual Corporativa

Para el desarrollo de este proyecto se ha planteado el rediseño integral del parque de La Constitución y con ello, el de todos sus elementos. Para ello, el primero de los pasos fue considerar la distribución de sus contenidos.



2.1 Naming

Para aportar una identidad propia al parque y proceder a su difusión resulta fundamental, en primer lugar, dotarlo de un nombre que lo haga distinguirse en el que se reconozcan sus cualidades y se reflejen los conceptos y valores que pretende transmitir. A pesar de que se trata de una etapa que se comenzó a abordar desde la fase de ideación, la elección de un naming fue un proceso largo ya que se encontraron varias dificultades a la hora de tomar una decisión definitiva.

Se llevaron a cabo diferentes metodologías para encontrar la denominación adecuada para el parque. Desde un primer momento, se descartó la idea de utilizar palabras en idiomas que no fueran el castellano. Lo que se buscaba con esto era asegurar que el público local pudiera reconocer, comprender y hacer suyo el sentido de la palabra que identificaría al espacio en cuestión, es decir, acercar el nombre a la ciudadanía a través del idioma para crear un mayor sentimiento de pertenencia.

Por otro lado, se buscaba un nombre que no incidiera en transmitir una idea de exclusividad, de estar dedicado a un determinado grupo de personas, que resultara contradictorio con los objetivos de universalidad y diversidad del parque. Es decir, a pesar de que la principal

propiedad del parque es tener carácter inclusivo, hacer uso preferente o en exceso de este término puede dar lugar a que quede etiquetado como un espacio dedicado en exclusividad para un grupo determinado de personas y resulte difuminada la intención de que suponga un espacio para convivir en diversidad y de normalizar sus contenidos.

Una vez fijadas estas condiciones comenzó una investigación acerca del nombre de otros parques urbanos a nivel nacional e internacional. Este análisis ayudó a crear una idea general sobre el origen de los nombres, los elementos que lo componen, y las características que los hacen más identificables.

Algunas de las conclusiones extraídas fueron, en primer lugar, que suelen ser nombres compuestos, es decir formados por varias palabras (una principal acompañada de un artículo y/o un pronombre), y además que se suelen usar nombres de especies que predominan en los propios parques o de personajes célebres de la localidad en la que se encuentre.

Después de obtener estas referencias, se elaboró un mapa conceptual en el que se clasificaron aquellos conceptos que se encuentran más relacionados con las características, los

valores y los objetivos que se pueden identificar en el parque. Algunos de los términos más destacados fueron:

SENSORIAL	DIVERSO	COMPARTIR
PROACTIVO	COOPERACIÓN	DESCUBRIR
VARIEDAD	ALTERNATIVO	ENCUENTRO
CIUDAD	JUEGO	DIVERSIÓN

Una vez elaborada esta lluvia de ideas, se comenzaron a hacer pruebas de combinación de términos representativos. Algunas de las propuestas que se realizaron fueron:

SENSORIAL	ÁGORA	SENSÁGORA
COOPERACIÓN	ECO (VOZ)	CON ECO
VARIEDAD	ALTERNATIVO	DIBERSO
CIUDAD	SENTIDOS	CITYSENS

Algunas de las características que se buscaban en el nombre era que fuera corto, fácilmente pronunciable y sonoro. Sin embargo, las principales dificultades que se encontraron durante esta fase fue precisamente encontrar

un término que recogiera todas estas condiciones, por lo que se decidió tomar un cambio de dirección.

Se comenzó por lo tanto a plantear la opción de que el nombre se vinculara directamente con el contexto geográfico y la ubicación del parque, en lugar de con sus características y principios.

Por lo tanto, teniendo en cuenta que se trata del parque más céntrico de La Laguna, y que está directamente conectado con el casco histórico de la ciudad, se empezaron a tantear opciones de palabras que se identifican con la ciudad, o que son representativas de la misma. Algunas de las propuestas que se realizaron en esta ocasión fueron:

EL PATIO	CAMINO LARGO
TAJINASTE	AGUERE

Finalmente, estudiando las fotografías que se habían tomado en el parque, se pudo observar que uno de los elementos que más se asocia con la ciudad de La Laguna se encuentra presente en el propio parque: la planta del Verode.

2.2 El Verode

El Verode, de la familia *Crassulaceae* es una especie de planta suculenta endémica de las Islas Canarias que se caracteriza por su capacidad de supervivencia en diferentes condiciones climáticas.

Se compone de hojas carnosas capaces de acumular el agua y se puede encontrar en las siete islas, desde zonas rocosas y riscos, hasta en zonas rurales como es el caso de La Laguna.

Estas plantas crasas autóctonas, suelen crecer en grietas, salientes y pequeños resquicios que se crean en las rocas, pero también entre las tejas de las casas más tradicionales del casco la ciudad. El Verode, ha sobrevivido a las intervenciones e imposiciones humanas, dotando de vida los tejados de la ciudad, y creando un paisaje pictórico y muy representativo.

Históricamente la ciudad de La Laguna ha sido reconocida por estas plantas salvajes cuyo nombre científico, *Aeonium urbicum*, se asocia a lo que en otras islas o municipios se conoce como Bejeque, aunque la ciudad de La Laguna lo reconoce generalmente como Verode, y ha sido símbolo de la ciudad desde

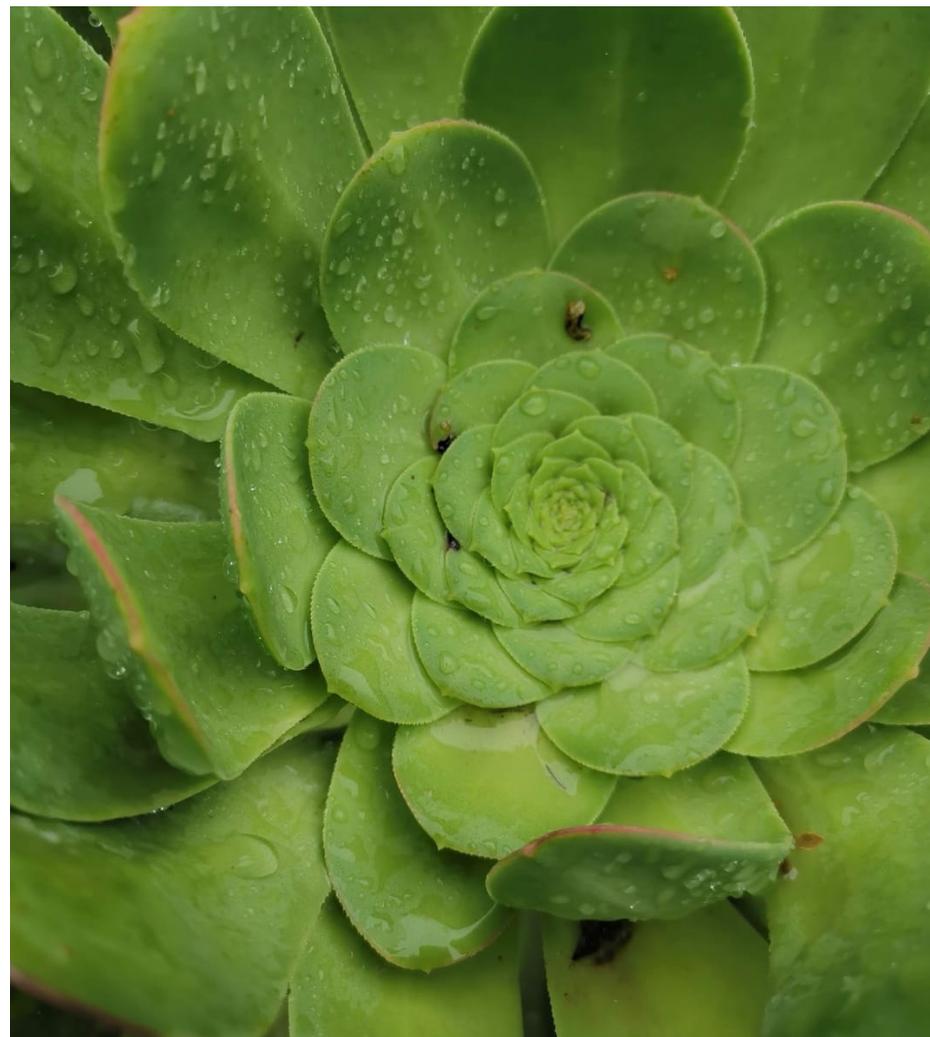


Figura 24. Fotografía de un verode en la ciudad de La Laguna. Fotografía de autoría propia.

su propia fundación. De hecho, son varios los historiadores, escritores o músicos que han elogiado este símbolo natural de la ciudad de diferentes maneras.

El poeta canario Pedro García Cabrera dedicó uno de sus poemas a la ciudad de La Laguna, dándole este mismo nombre. En él, el propio escritor se compara con un verode que observa desde las alturas de los tejados la ciudad tinerfeña: “Yo me he subido hasta aquí,/yo, verode, a los tejados,/para poner a la altura/de la ciudad todo el campo.” (1-4).

Asimismo, el biólogo y escritor Viera y Clavijo, en su "Catálogo de los géneros y especies de plantas singulares de las Islas Canarias" (1808) llamaba al Verode Oreja de Abad, y sobre ella escribía: “Esta planta se cría con preferencia en riscos, paredones y tejados húmedos, cuales son los de la ciudad de La Laguna, en donde le dan vulgarmente el nombre de verode de techo.”

Más recientemente, un grupo de músicos asentados en La Laguna, Rupatrupa, dedicaban una de sus canciones a La Laguna bajo el título “Árboles en el tejado” (2016) aludiendo así al tan característico verode.



Figura 25. Fotografía de un verode en la ciudad de La Laguna. Fotografía de autoría propia.

2.3 Primeras propuestas

Una vez definido el naming, se comienza a diseñar la identidad visual del parque. Este elemento resulta fundamental para garantizar una correcta comunicación e identificación del espacio. Además, la identidad es el principal medio por el que se conecta al espacio con las personas, por lo que debe ser su reflejo gráfico.

Tal y como se ha podido ver durante el proceso de elección del naming, algunos de los aspectos distintivos del Parque Verode son la diversidad, la participación, el juego y la diversión. Resultó por lo tanto relevante que la identidad pudiera reflejar estos valores y que su imagen fuera en consonancia con dichos atributos.

Esta fase de diseño de identidad comenzó con el análisis de la palabra “Verode”, de donde se extrajeron diferentes conclusiones de relevancia. Se trata de una palabra con letras pares, algo que ofrece muchas opciones a la hora de distribuir los caracteres. Y por otro lado, lleva intercaladas las vocales y las consonantes. Este “juego” de letras dio pie a generar numerosas pruebas de logotipo, construyendo bloques y columnas.

Por otro lado, a lo largo del desarrollo del proyecto se le ha dado protagonismo a las formas geométricas. Estas pueden representar la variedad, la diversidad y la coordinación, ya que aún siendo formas completamente diferentes entre sí pueden llegar a generar nuevas figuras.

Uniando estos conceptos, llegamos a las primeras propuestas de identidad. Estas propuestas iniciales consisten en logotipos cuyas letras se construyen a partir de formas geométricas. Las diferentes pruebas que se realizaron se pueden encontrar en el Anexo II.

No obstante, también se quisieron generar otras propuestas que hicieran uso de elementos más pictóricos, dando lugar a imagotipos e isotipos. A diferencia de las primeras, a la hora de desarrollar estas propuestas se le otorgó un mayor protagonismo a la propia imagen que representa el concepto del naming “Verode”. De este modo, el elemento gráfico identificativo de estas propuestas consistía en la geometrización de un verode. Para ello, se estudiaron fotografías tomadas desde diferentes ángulos de una planta de verode con el objetivo de encontrar la vista que permitiera vectorizar su forma sin dejar de lado las formas geométricas.

Las pruebas de esta propuesta de logotipo se pueden encontrar en el Anexo III.

Finalmente, tras analizar y comparar la mejor versión de ambas propuestas, se descartó la identidad del isotipo del verode, y se optó por la de la construcción geométrica. Esta decisión se vio alentada porque se consideró que con la tipografía modular se logran evocar conceptos como la diversidad y el juego, muy característicos del parque. A partir de ahí, se realizaron arreglos a la construcción de las letras hasta dar con la forma final.

2.4 Propuesta final

Para la propuesta definitiva, se decidió emplear una disposición vertical organizada en tres bloques superpuestos, compuestos por dos letras cada uno. Esta forma aporta legibilidad (ya que se logra que la palabra se divida justo por las sílabas que la conforman) y proporciona un aspecto de cohesión, simetría y orden al conjunto.¹⁴

Además, tanto las formas geométricas que conforman las letras como las propias letras entre sí comparten la misma distancia de

separación, lo que refuerza la forma geométrica y la sensación de bloque de la composición.

Una vez alcanzada la construcción definitiva de la palabra “verode” con la tipografía modular, se seleccionó una tipografía adecuada para la palabra “parque”, que proporcionara cohesión a la composición. Para ello se empleó la tipografía Chillax en su peso Semibold, una fuente sans serif de formas redondeadas con licencia Open Font.

Este texto refuerza la forma rectangular que genera la propia construcción del logo ya que ocupa el ancho de la composición, como si se tratara de un bloque más que se asienta sobre el primero. Además, la combinación de formas redondeadas y rectas que componen las letras de esta tipografía, aumentan la sensación de predominancia geométrica que se busca.

Finalmente, se buscó un texto descriptivo o tagline que pudiera acompañar al logo para reforzar el mensaje que pretende transmitir. Tras un análisis de los conceptos que más peso tuvieron a la hora de crear la imagen principal, se llegó a la conclusión de que la combinación de tres de ellos enriquece enormemente la identidad e informa a las personas acerca del

¹⁴ Toda la información acerca del logotipo, su construcción, versiones, aplicaciones y usos, se encuentra recogida en el Manual de Identidad Corporativa de la marca al final de este documento.

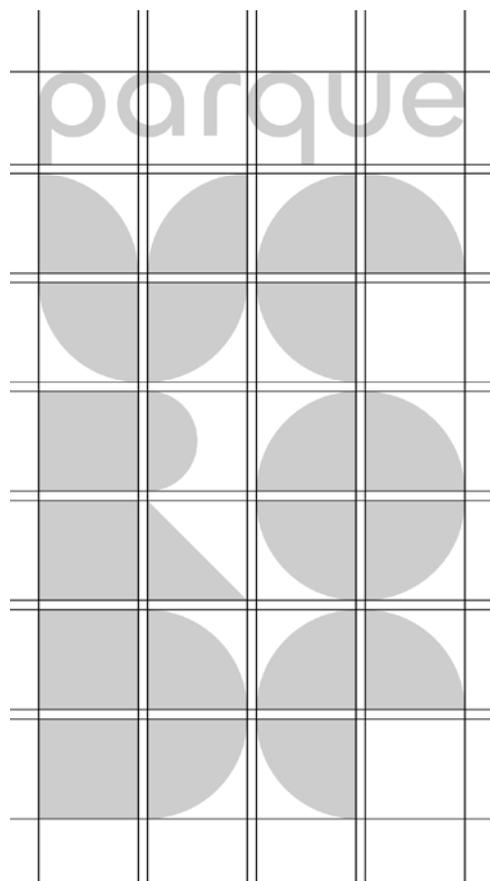


Figura 26. Esquema de muestra de la construcción del logotipo sobre rejilla.

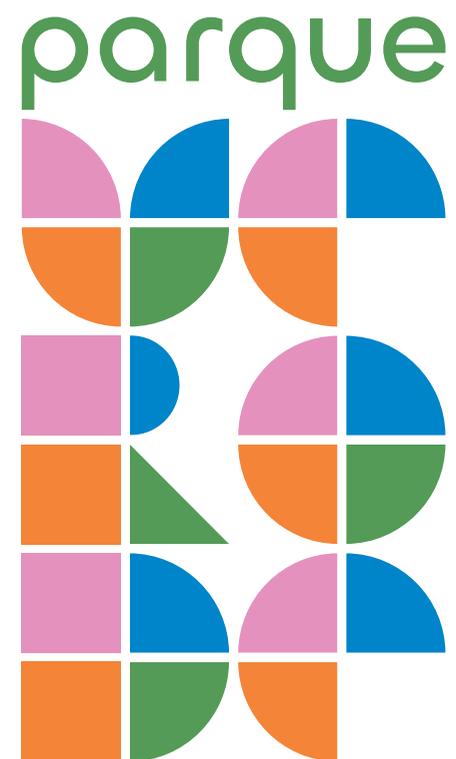


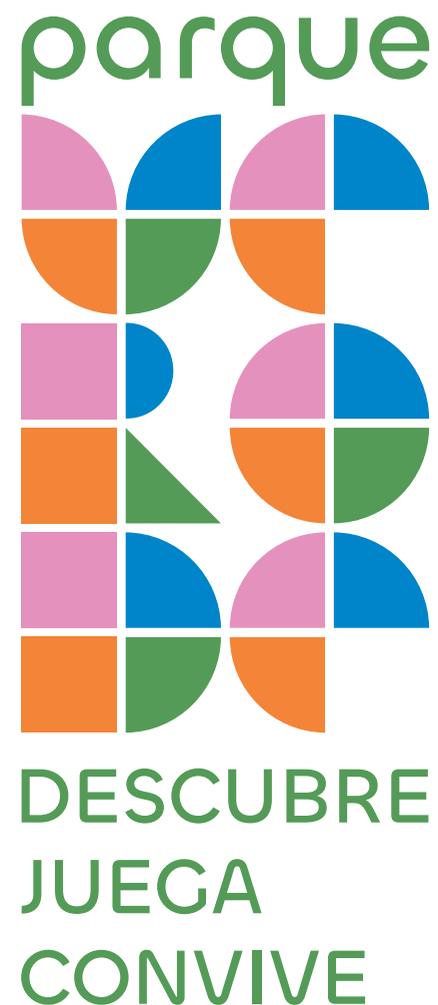
Figura 27 Propuesta final de logotipo.

tipo de espacio del que se trata. De este modo, se seleccionaron los términos “descubrir”, “jugar” y “convivir”.

A su vez, se buscó que el mensaje que acompañaría a la identidad fuera una llamada de atención y una llamada a la acción. Es por ello que, aprovechando que se trata de verbos, se decidió conjugarlos en tiempo imperativo de la segunda persona del singular: "descubre, juega, convive".

Esta característica le aporta una función adicional al descriptivo ya que pretende hacer cómplice al usuario haciéndole sentir que él o ella, independientemente de quién o cómo sea, también puede acudir y formar parte del parque.

Para este texto descriptivo se empleó la tipografía principal de la identidad Chillax en su peso Regular para crear suficiente coherencia con el logo, pero empleando un cuerpo de letra menor con los caracteres en mayúscula para que ocupe un papel secundario en lo que se refiere a las jerarquías de la composición.



2.5 Paleta cromática

La última de las cuestiones a tratar sobre la identidad consistió en la paleta cromática. Tras realizar diferentes pruebas con colores y matices las cuales se pueden conocer consultando el Anexo IV, se seleccionó una paleta de tonos vivos que combina dos colores fríos con dos colores cálidos. A través de ella se buscaba transmitir variedad, viveza y diversión. Una vez escogida la paleta se volvieron a realizar diferentes pruebas jugando con su distribución, hasta dar con la combinación definitiva.

Las características principales de esta identidad, tales como el color y la geometría se convierten en patrones que construyen todo un universo visual que rodea a la marca y, en general, el diseño ambiental del parque.

2.6 Animación del logotipo

Tras alcanzar la versión definitiva del logotipo se decidió realizar una animación del mismo.¹⁵ Este elemento visual resulta especialmente interesante para promocionar el parque digitalmente, a través, por ejemplo, de redes sociales.

RGB 232 | 148 | 191
CMYK 5 | 55 | 0 | 0
HEX E894BF

RGB 240 | 128 | 43
CMYK 0 | 60 | 90 | 0
HEX F0802B

RGB 0 | 123 | 196
CMYK 100 | 35 | 0 | 0
HEX 007BC4

RGB 84 | 150 | 74
CMYK 70 | 20 | 85 | 0
HEX 569A4C

¹⁵ La animación del logotipo se puede ver accediendo al siguiente link:
<https://bit.ly/3lgr0JU>

3 Paneles Informativos

Una vez definidas las zonas de juego, se diseñó una familia de paneles que cumplen con una función comunicativa dentro del parque.

Podemos diferenciar dos tipos de paneles, por un lado se ha diseñado un panel principal que se ubica en cada uno de los accesos al parque, y por otro lado, una serie de 7 paneles para cada una de las zonas de juego mencionadas en el apartado C.1. El objetivo funcional del primero de ellos tiene carácter fundamentalmente orientativo, por lo que la explicación de su contenido se desglosa en el apartado C.4 dedicado al sistema de señalización. Por su parte, los paneles dedicados a las zonas de juego cumplen con el objetivo de distinguir y localizar cada una de ellas con facilidad y explicar su funcionamiento.



3.1 Materiales y dimensiones

La propia estructura de los paneles cumple en sí misma con una función comunicativa. Están formadas por la combinación de tres láminas verticales de 5 cm de espesor intercaladas: dos exteriores formadas por placas de alucobond y una interna que dispone en sus bordes de un material luminoso de color. Es precisamente este elemento el que hace que el panel sea en sí mismo un instrumento de señalización ya que gracias a una tira de bombillas led, emite el color que identifica cada zona de juego dentro del sistema de señalización.

Este material luminoso no precisa ser conectado eléctricamente ya que cada panel cuenta con una placa solar en su parte superior que aprovecha los rayos solares para recargar las luces. De este modo, se consigue que el parque cuente con un elemento decorativo, orientativo, y sensorialmente estimulante que no precisa ejecutar canalizaciones enterradas ni una instalación eléctrica fija, por lo que puede ser ubicado de manera completamente flexible.

Por su parte, el alucobond es un material idóneo para su utilización en exteriores por su resistencia y resulta muy adecuado para colocar sobre su superficie material adhesivo como vinilo, gracias a que cuenta con un acabado mate que además favorece la legibilidad.

Teniendo en cuenta que el parque tiene un horario diurno, un sobrecancho en cada una de las capas exteriores ayudan a que la interior no pierda luminosidad incluso durante las horas de sol, proyectando una sombra sobre la capa intermedia que hace que el elemento luminoso no pierda eficacia.

En total, los paneles dedicados a las zonas de juego cuentan con una altura de 120 centímetros, una anchura de 35 centímetros y un grosor de 15 centímetros. Por su parte, los paneles correspondientes a las zonas de acceso cuentan con 190 centímetros de altura, 85 centímetros de anchura y de nuevo 15 centímetros de grosor.

En los Anexos V y VI, al final de este documento se puede consultar un esquema en el que se muestran las medidas y la construcción de los paneles, y un plano de la distribución de los mismos, respectivamente.

3.2 Contenidos gráficos

Paneles de zonas de juego

La doble función de los paneles de cada zona de juego es la de identificarlas con facilidad y describir las zonas de juego y su funcionamiento.

Podemos diferenciar 3 niveles de contenidos gráficos dentro de estos paneles. En la parte superior se ubica una banda del color correspondiente a cada zona sobre la que se indica el número y nombre de dicha zona. Al tratarse de paneles de poca altura y sin obstáculos que impidan una correcta aproximación se ha incorporado también este texto escrito en braille justo debajo. Para ello se ha empleado una tipografía oficial de acceso libre adquirida desde la página web de la Fundación La Once: Braille6-ANSI.

Bajo esta banda introductoria, descubrimos a la izquierda un pictograma que representa de forma simplificada la zona de juego. Se trata de un elemento que refuerza la comprensión de un texto ubicado a su derecha que se encarga de describir la zona de juego y explicar su funcionamiento junto a algunos aspectos interesantes del mismo. Al tratarse de un texto

ligeramente extenso y teniendo en cuenta el material sobre el que se imprimiría se decidió descartar la idea de redactarlo en braille.

En sustitución a esta herramienta, podemos encontrar un subtítulo con traducción en braille, que indica que hay disponible una narración del texto. Justo debajo del mismo, se puede encontrar un botón con un icono de megafonía, seguido de un pictograma que indica la acción de pulsar para reforzar la comprensión de su funcionamiento, y un altavoz a través del cual se emitirá la versión acústica del texto tras la pulsación del botón. Con este elemento se pretende proponer una herramienta alternativa de comunicación de la que se pueden servir no sólo personas con capacidad visual disminuida, sino también cognitiva, entre otros.

En el último nivel de contenidos de los paneles podemos encontrar un elemento orientativo. Dado que dentro del sistema de identificación y orientación se le asigna a cada zona un número, se decidió representar un plano reducido del parque sobre cada panel en el que se destaque del color correspondiente, la zona del juego en la que se encuentra la persona, y gracias a los números y la leyenda, llegar a saber dónde se encuentra el resto, o cuáles son las que encontrará mas cerca.

1 Tubos de comunicación
 1 2 3 4 5 6 7

Descripción
 Descubre las formas en las que viaja el sonido para poder comunicarnos. Con este juego sensorial varias personas se pueden conectar y comunicar a la vez gracias a una red de tubos que trasladan el sonido en dos direcciones. Los tubos se conectan bajo tierra a una distancia de hasta 50 metros para mover el sonido de un lado a otro. Te podrás divertir tratando de averiguar con quién te estás comunicando y podrás aprender la forma en la que el sonido se transporta a través de las vibraciones de los tubos. ¿De dónde viene el sonido?, ¿por dónde sale tu voz? ¡Resuelve el enigma de quién se encuentra al final del tubo!

Narración del texto
 1 2 3 4 5 6 7

Pulse

Plano de situación
 1 2 3 4 5 6 7

1 Tubos de comunicación
 1. Juego de orientación
 2. Juego de equilibrio
 3. Juego de equipo
 4. Juego de equilibrio
 5. Módulo vertical
 6. Interpretación
 7. Cubos giratorios




Figuras 28 y 29. Muestra 3D (render) de la aplicación de dos de los paneles en el parque junto a sistema de orientación.



Figuras 29 y 30. Muestras 3D (render) de las familias de paneles diseñadas para el proyecto. Arriba combinación de elementos informativos y orientativos. Abajo conjunto de los 7 paneles dedicados a las zonas de juego.

Panel principal

Las características de este elemento de señalización e informativo son el orden de la información, la coherencia, la fidelidad a la realidad y la claridad. Es por ello que se ha realizado un diseño sencillo y ordenado, con información tanto gráfica como táctil y textual, en el que se representa el parque y se define una leyenda.

Con este diseño se ha buscado transmitir la información de forma diversa, de modo que resulte accesible para un amplio rango de personas con diferentes capacidades sensoriales o cognitivas. Es por ello que en el plano se pueden encontrar textos y gráficos en alto relieve, en braille, pictogramas, y diferentes texturas para diferenciar las zonas. Por su parte, el panel informativo permite acceder al texto no sólo a través de la lectura, sino que cuenta con un altavoz, que se acciona al presionar un botón que se encuentra a su izquierda, desde el que se podrá escuchar la narración del texto.

Una muestra de su aplicación en 3D se puede ver en el apartado 4.2.



4 Sistema de Señalización

El análisis de la situación actual del parque muestra que uno de los problemas que presenta es la ausencia de un sistema de señalización que ayude a las personas a orientarse en este espacio abierto. Si bien es cierto que el parque no cuenta con unas grandes dimensiones, sigue siendo primordial contar con un sistema que apoye el tránsito, el correcto entendimiento del espacio y que pueda aliviar la posible sensación de desorientación de las personas.



El sistema de señalización tiene la capacidad de dotar al espacio de su propio lenguaje. Y es que, estos elementos de señalética son la forma en la que los espacios interactúan con las personas y es esta comunicación la que permite que los usuarios puedan comprender el espacio y deambular con tranquilidad y autonomía. Es por ello que se decidió desarrollar un sistema de señalización o wayfinding compuesto por diferentes elementos que buscan atender a las diferentes necesidades funcionales que presenta el espacio. De este modo, se le aporta al parque un lenguaje propio capaz de comunicar su estructura, situar un origen y un destino, y mostrar las actividades o puntos de interés que se pueden encontrar en su interior.

4.1 Familia de pictogramas

El primer paso para el desarrollo de la señalética consistió en el diseño de un sistema de pictogramas propio. Una vez definidos los contenidos del parque, se le atribuyó a cada uno de ellos, un icono a línea. De este modo, la familia de pictogramas se encuentra compuesta por un total de 12 iconos. Estos permiten distinguir cada zona a través de la representación de su vista de alzado.

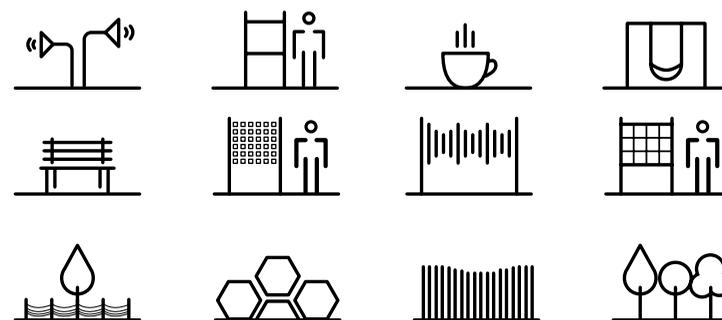


Figura 31. Pictogramas a línea diseñados para representar las zonas de juego del parque.

4.2 Centro focal

El primero de los elementos diseñados consiste en un plano de situación. Se trata de una representación gráfica reducida del parque que se sirve de pictogramas, colores, texturas y textos para diferenciar zonas y recorridos dentro del espacio.

Estos planos se sitúan en cada uno de los accesos al parque acompañados de un panel informativo con la intención de que a su vez puedan servir de centro focal. Este concepto surge del modelo empleado en el libro *Innovaciones en Accesibilidad Cognitiva*, de Brusilovsky, en el cual, se considera este elemento como uno de los más importantes para la orientación, pues “todos los entornos y edificios deben crear un centro focal que reciba, abrace, informe y dirija.”¹⁶

Este plano es el encargado de recibir al visitante, presentar el parque y expresar de diferentes formas lo que se puede encontrar dentro del espacio, dónde se encuentra cada zona, y dónde encontrar otro centro focal en el que continuar recibiendo este servicio.

Teniendo en cuenta que en la distribución del parque se han habilitado 3 zonas de acceso,

podemos encontrar 3 centros focales respectivos a cada entrada, conformados por un panel vertical de bienvenida y un plano de situación.

Estos centros focales son, a su vez, los puntos de partida de un sistema de orientación por rutas que se explican en los siguientes apartados. Es por este motivo por lo que este panel principal continúa con el diseño de los paneles informativos. En este caso, el color que emite la capa interior luminosa es blanco, pues se trata del color que representa la unión de todos los colores, y es este lugar de donde parten las sendas que, color por color, llevan a cada zona de juego.

¹⁶ B. Brusilovsky, 2016, p.88.



Figuras 31 y 32. Muestras 3D (render) de dos de los paneles principales o centros focales ubicados en las entradas del parque.

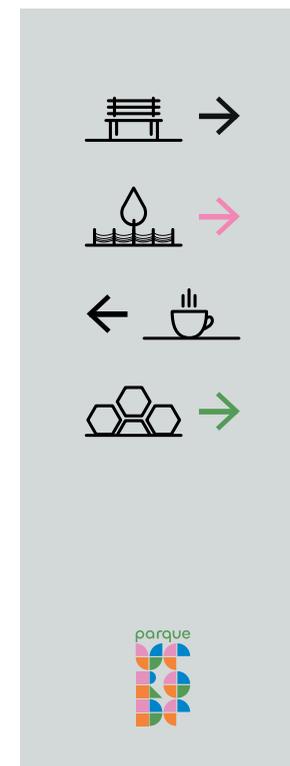
4.3 Tótems direccionales

Otro de los elementos de los que se sirve este sistema de señalización son los tótems direccionales. De nuevo siguiendo el modelo de Brusilovsky, se detectaron las zonas conflictivas que presenta el parque, definidas como “encrucijadas”. Son zonas en las que por diversas circunstancias se pueden sufrir desorientación o precisar tomar ciertas decisiones para lograr continuar con el recorrido que se está siguiendo. Los tótems direccionales pretenden dar solución a la inseguridad que se puede originar en estas zonas.

Para definir estos elementos, en primer lugar, se elaboró un plano en el que se señalaron las zonas conflictivas y se seleccionaron las zonas de ubicación de los tótems. Este plano se puede encontrar al final del documento en el anexo VI. Gracias a esto, se pudo definir el número de tótems a diseñar, y las direcciones que debía comunicar cada uno de ellos según su posición.

Cada uno de los tótems cuenta con 4 indicaciones, cada una de las cuales está compuesta por un pictograma y una flecha. Además, se ha querido reforzar la capacidad comunicativa

de estos elementos a través del color. Es por ello que, aquellas zonas del parque a las que se les atribuye un color dentro del sistema de señalización, contarán también en los tótems con su correspondiente color representado en las flechas. De este modo también se vuelve más sencillo distinguir las zonas de juego de las zonas de estancia o reposo.



4.4 Conductores de ruta

El último de los elementos de este sistema de señalización consiste en la definición de trayectos que se encargan de conectar los paneles principales o centros focales con las diferentes zonas de juego. De este modo, para comenzar, se diseñaron las rutas de manera que condujeran a los usuarios de la forma más sencilla posible desde cualquier punto, evitando cruces que puedan desorientar y con referencias reconocibles dentro de ellas.

Para ello, se le adjudicó a cada camino un color, que también se vería representado en el panel informativo correspondiente a cada zona de juego tal y como se puede ver en el apartado X.X expuesto anteriormente.

La función de estos conductores o trayectos es proporcionar seguridad a los usuarios, guiándolos por el espacio de forma clara. Para garantizar la transmisión de la información durante los recorridos, se disponen a lo largo de los mismos referencias que recuerdan el destino al que se va a llegar. Estos marcadores son los propios pictogramas de cada zona de juego, representados dentro de circunferencias dispuestas a lo largo de las propias rutas.



Figura 33. Muestra de la aplicación de las rutas trazadas en el suelo dentro del sistema de orientación diseñado para el parque.



Figura 34. Muestra de la aplicación de las rutas trazadas en el suelo dentro del sistema de orientación diseñado para el parque.

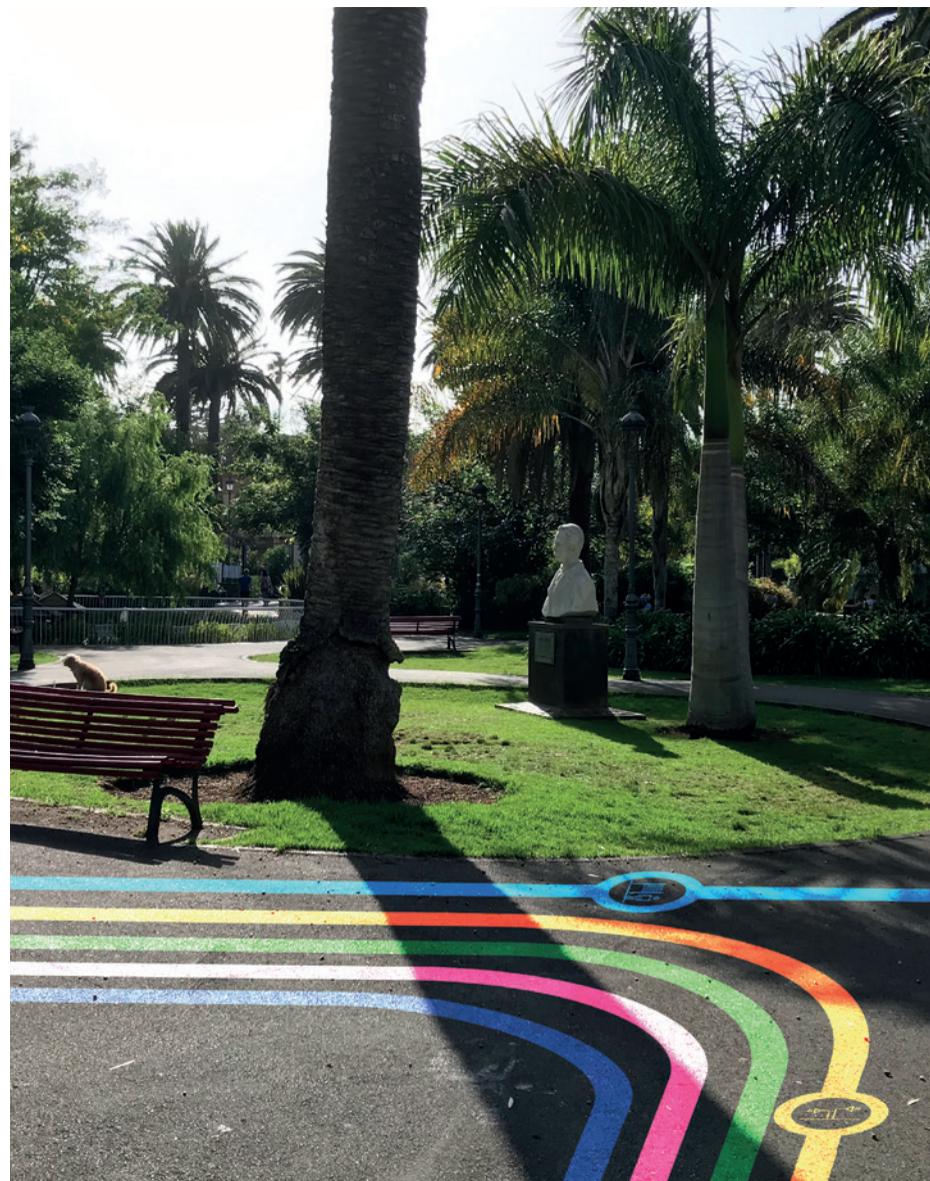


Figura 35. Muestra de la aplicación de las rutas trazadas en el suelo dentro del sistema de orientación diseñado para el parque.

5 Material Promocional

A partir de la identidad visual generada para el parque, se comenzó a crear material gráfico de carácter promocional. La intención de estos elementos es difundir de forma rápida y atractiva no sólo el parque en sí, sino sus valores y los principios sobre los que se construye. Partiendo de esta premisa y teniendo en cuenta las principales características visuales de la identidad (formas geométricas y color) se diseñó una cartelería promocional del parque con aplicaciones en tanto físico como en digital.



5.1 Analógico

Con la intención de otorgar dinamismo a los productos promocionales del parque, se decidió diseñar una serie de cartelería, que, siguiendo un mismo patrón, se encarga de transmitir varios mensajes. De este modo, todos los carteles parten de la misma estructura: combinación de formas geométricas de colores corporativos sobre fondo de color con mensaje en texto blanco.

A partir de aquí, se comenzaron a ilustrar, utilizando formas geométricas y colores, conceptos abstractos como: convivencia, equilibrio, cooperación, y comunidad. Por su parte, el mensaje que se representa es una llamada a la acción que se muestra coherente con los principios del parque.

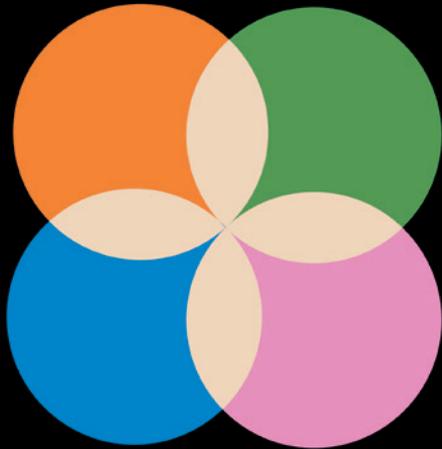
Al igual que el eslogan diseñado para la identidad, el mensaje se escribe en segunda persona del singular con la intención de que el público se sienta aludido. Por lo tanto, todos los carteles van acompañados de un texto que empieza con el verbo en imperativo “construye” y continúan con la palabra que se representa en el propio cartel.

El resultado es una serie de 4 carteles que representan tanto de forma gráfica, a través de formas geométricas, como textual los mensajes:

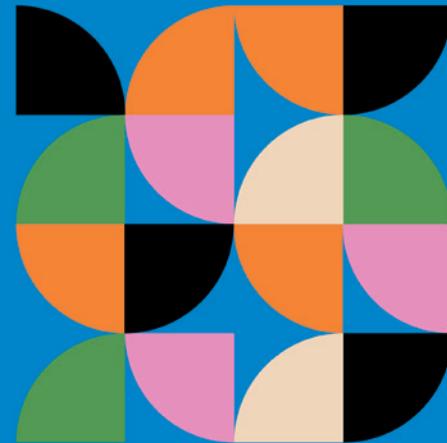
“Construye convivencia”, “Construye equilibrio”, “Construye cooperación” y “Construye comunidad”.

Estos carteles se han diseñado en tres versiones analógicas para poderse adaptar al tamaño tradicional de cartel, a las banderolas promocionales y a mupis. No obstante, se han generado otros productos promocionales que se sirven de este mismo diseño pero adaptados a diferentes formatos. Todo ello se puede ver en más profundidad en el Manual de Identidad Corporativa de la marca, al final de este documento.

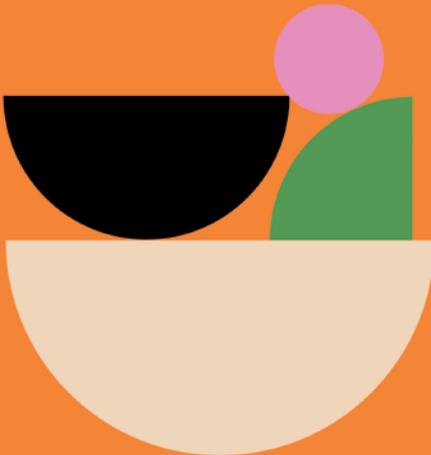
construye
convivencia



construye
comunidad



construye
equilibrio



construye
cooperación

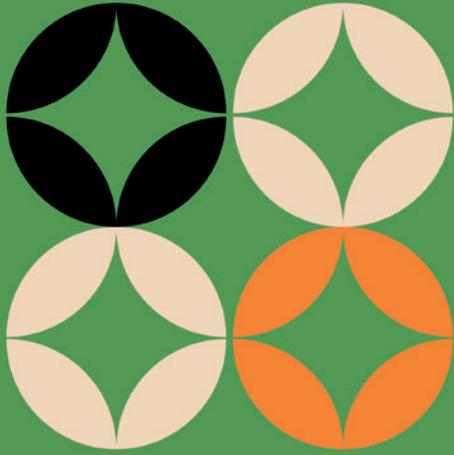




Figura 36. Muestra de la aplicación de la serie de cartelería en las marquesinas de una parada de tranvía. Fotografía y mockup de elaboración propia.

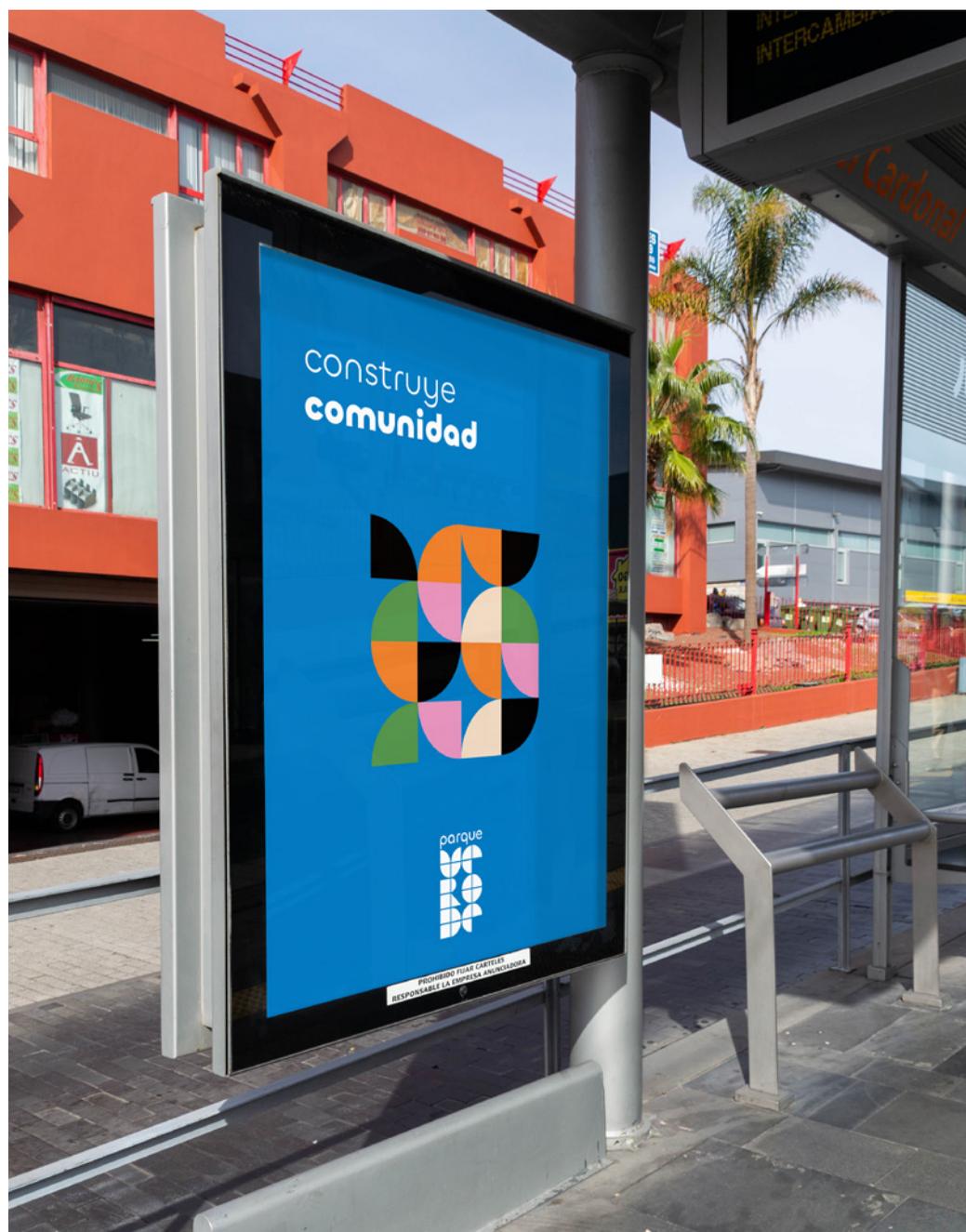


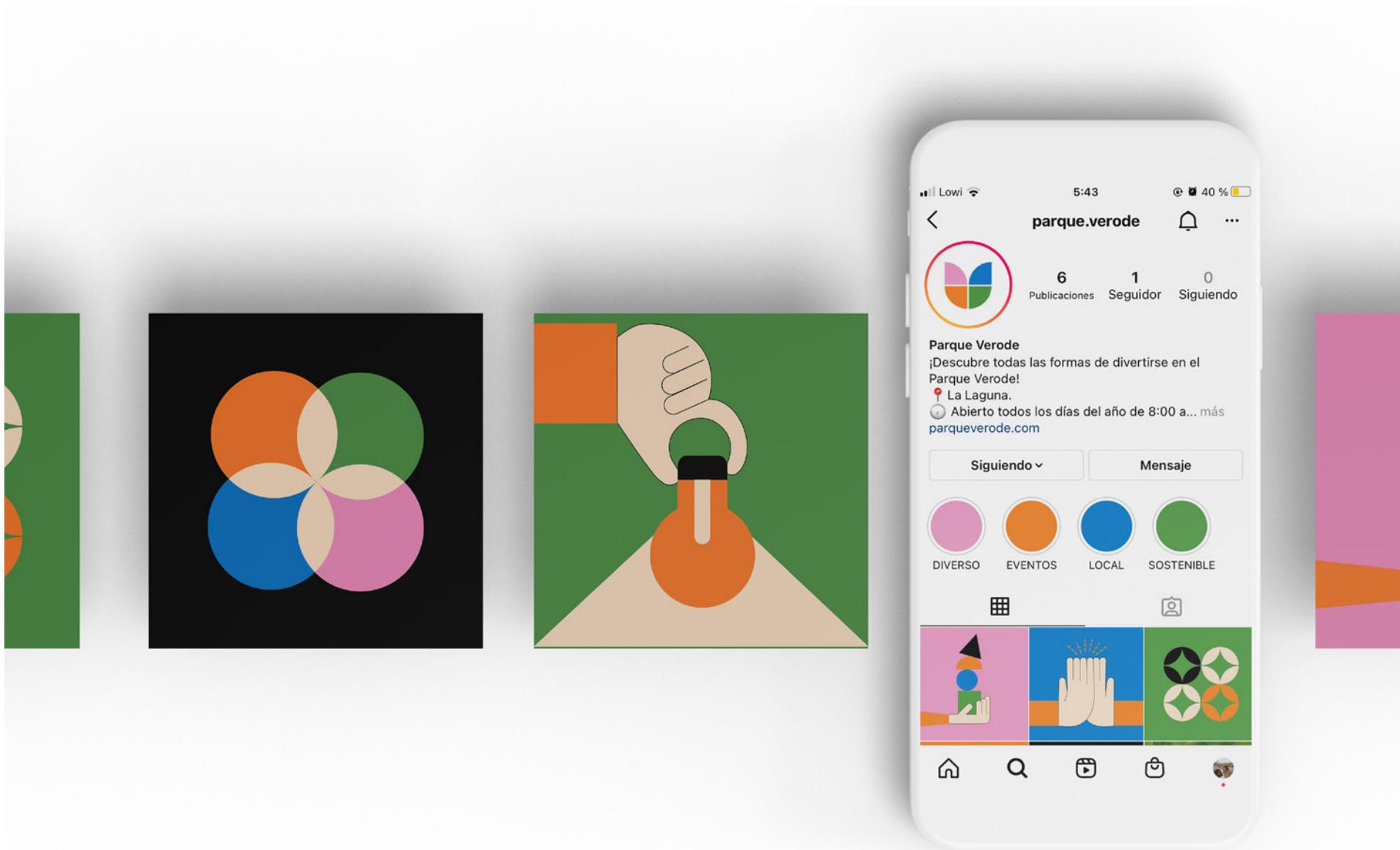
Figura 37. Muestra de la aplicación de la cartelería promocional en un mupi de la ciudad de La Laguna. Fotografía y mockup de elaboración propia.

5.2 Digital

Además de la promoción en formato analógico, se han diseñado contenidos digitales que cumplen con el mismo objetivo. De este modo, aprovechando las composiciones creadas para la cartelería, se generó, en primer lugar, una animación de la serie de carteles.¹⁶ Siguiendo con el estilo del vídeo creado para el propio logotipo, surge este corto vídeo que resulta adecuado como recurso para ser compartido por redes sociales en diferentes formatos.

Por otro lado, y teniendo en cuenta la heterogeneidad de nuestro público, se ha decidido diseñar contenidos para diferentes plataformas de tal manera que estos puedan llegar a la mayor cantidad de personas. Es por ello que se ha creado una página de Instagram y una de Facebook para el parque desde donde se puede recibir retroalimentación por parte del público. En ellas, se ha diseñado el aspecto del “feed”, se ha generado contenido promocional partiendo de los diseños mostrados anteriormente.

¹⁶ El vídeo promocional del parque se puede ver en el siguiente link:
<https://bit.ly/3k4NCPF>



6 Material Informativo

Más allá del material promocional, se buscó generar productos que difundieran información acerca del parque. Con ellos se proporciona al público un medio a través del cual pueden adquirir información del parque previamente a su visita, por si se requiriera conocer sus contenidos con antelación. Con el objetivo de llegar a la mayor cantidad de personas posible, se decidió generar material físico a través de un folleto, y material digital, mediante una página web propia.



6.1 Folleto del parque

Este folleto se muestra como una carta de presentación del parque, en el que se puede obtener información sobre sus principios, los contenidos que ofrece, y sus actividades. Además, se convierte en un medio físico por el que llegar a conocer puntos de información digitales, ya que desde el mismo, se puede acceder a la página web y conocer sus redes sociales..

Se optó por una configuración que permite que el folleto, en su versión completamente abierta, pueda servir también como un póster. Cabe mencionar que, además, el folleto emplea un tipo de pliegue no convencional. Se trata de un folleto con dos dobleces irregulares, que crean como resultado, un filete que sobresale en la versión plegada del mismo.

Troquel

El troquel cuenta con unas dimensiones de 23x21 cm en desarrollo, y de 13x10,5 cm plegado. No obstante, la versión plegada del folleto cuenta con dobleces irregulares que hacen que desde la versión plegada, sobresalga lateralmente una de las capas interiores, mostrando un fragmento del reverso.

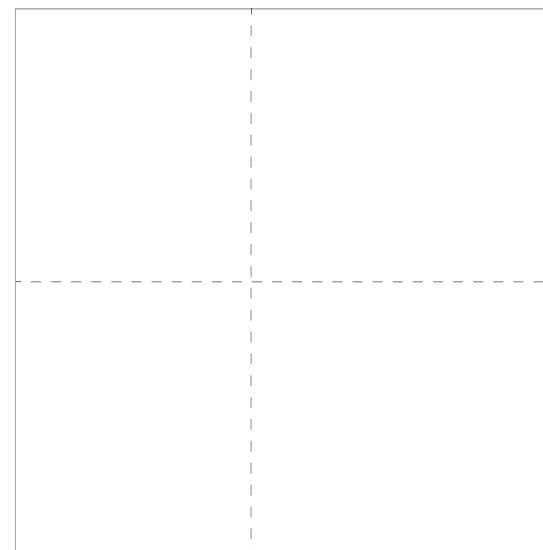
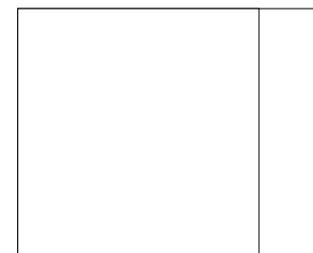


Figura 38. Muestra esquemática del troquel plegado y en desarrollo.

Reverso

El reverso del folleto se dedica a presentar el parque, generando un póster en el que se puede ver el programa anual de actividades.

El tipo de doblez que se ha seleccionado, genera en el papel una clara división con tamaños irregulares, dejando un espacio mayor en el lado derecho y menor en el lado izquierdo. Aprovechando estas formas, podemos decir que el reverso del folleto en desarrollo se divide en tres secciones. La mayor de ellas, a la izquierda, es la destinada a mostrar el calendario de actividades. En la parte superior derecha, podemos ver el logotipo del parque con su eslogan, esto se debe a que es la primera visión que se tiene del folleto plegado, como si se tratase de una portada.

Finalmente, la parte inferior derecha contiene una descripción del parque, y un código QR para acceder de forma rápida y cómoda a la página web. Además, el código QR dirige directamente a una pestaña de la página web desde la que se puede escuchar la información redactada en el folleto, para aquellas personas que les resulte más conveniente escuchar el texto y no leerlo.

Programa 2021

<p>ENERO 25-31 SEMANA DEL DEPORTE</p> <p>El deporte no es sólo habilidad y competición. Con esta actividad de la mano de profesionales descubrirás los valores que enseña el deporte.</p>	<p>FEBRERO 15-21 SEMANA DEL PLANETA</p> <p>Descubre las alucinantes características del planeta en el que vivimos, y aprende cómo podemos cuidar de él.</p>	<p>MARZO 01-07 SEMANA DE LA MUJER</p> <p>En esta exposición y actividades didácticas podrás llegar a conocer a fondo la historia, los principios y las grandes celebridades del movimiento.</p>
<p>ABRIL 26-02 SEMANA DEL DISEÑO</p> <p>Vivimos rodeados de diseño. Celebra con nosotros el día mundial del diseño en una semana llena de actividades.</p>	<p>MAYO 24-30 SEMANA DE CANARIAS</p> <p>Con motivo del día regional se expondrán nuestras tradiciones más representativas y se narrará a través de fotografías antiguas nuestra historia.</p>	<p>JUNIO 07-13 SEMANA VERDE</p> <p>Durante esta semana se realizarán talleres y actividades comunitarias que nos enseñarán a tener unos hábitos más sostenibles desde nuestra propia casa.</p>
<p>JULIO 12-18 SEMANA DEL AGUA</p> <p>La exposición y charlas que tienen lugar en julio buscan concienciar acerca de la situación actual de los países con limitaciones de acceso al agua potable.</p>	<p>AGOSTO 09-15 SEMANA DEL ESPACIO</p> <p>¿De qué están hechas las estrellas? ¿Podemos habitar otros planetas? ¿Cuál es el futuro de los viajes espaciales? ¡Descúbrelo aquí!</p>	<p>SEPTIEMBRE 20-26 SEMANA JUGANDO</p> <p>El juego se encuentra siempre presente a lo largo de nuestra vida. Hablamos sobre su papel en la sociedad y sus grandes beneficios.</p>
<p>OCTUBRE 25-31 SEMANA DE LA BIODIVERSIDAD</p> <p>La exposición y charlas que tienen lugar en julio buscan concienciar acerca de la situación actual de los países con limitaciones de acceso al agua potable.</p>	<p>NOVIEMBRE 15-21 SEMANA DE LOS OCEANOS</p> <p>Esta exposición permite conocer más sobre la fauna marina de nuestras islas y aporta claves para proteger nuestros océanos.</p>	<p>DICIEMBRE 20-26 SEMANA DEL CÓMIC</p> <p>Una semana dedicada a conocer la historia y las bases del cómic. Además podrás disfrutar de varias masterclass de los mejores ilustradores de cómic.</p>



**DESCUBRE
JUEGA
CONVIVE**

Descubre el Parque Verde

Disfruta de una zona verde en pleno centro de la ciudad y descubre a través del juego todas las formas de diversión que existen. Pon a prueba tu imaginación, practica la cooperación y atrévete a explorar utilizando todos tus sentidos, sea cual sea tu edad.

El Parque Verde es un espacio de juego y convivencia con identidad propia, que promueve un desarrollo integrador, educador, sostenible y activo. Descubre nuevos conocimientos, desarrolla tu creatividad, supera retos, resuelve enigmas y potencia tus capacidades a través del juego.

Escanea el siguiente código para acceder a la página web del parque y escuchar los contenidos de este folleto informativo.



Anverso

Esta cara interior, convierte el folleto en un plano portátil del parque, donde se pueden ver representadas las diferentes partes que lo componen, así como una breve descripción de cada una de las zonas de juego, y una leyenda de los contenidos que presenta.

Se trata de un instrumento para que el visitante pueda orientarse más fácilmente dentro del espacio, pero también para que aquellos que no hayan acudido nunca al espacio, puedan hacerse una idea de la distribución y los servicios que ofrece. Aprovechando que el lateral derecho de esta parte del folleto será el que sobresale en el pliego, se dispone una tira de decoración con las formas geométricas y los colores corporativos.

El folleto hace uso de las tipografías corporativas, empleando la Nunito Sans para el cuerpo de texto, y la Chillax en diferentes pesos para títulos, subtítulos, o textos a destacar.

En el Anexo VI se puede consultar la ficha técnica del folleto con toda la información acerca de las dimensiones, las tintas, acabados y técnicas de impresión.

Contenidos del parque

Tubos de comunicación
Un juego sensorial en el que varias personas se pueden comunicar a la vez gracias a una red de tubos que trasladan el sonido en dos direcciones.

Juego de refugio
Esta combinación de polígonos hexagonales apilados te permite varios tipos de juego que potencian tu creatividad, curiosidad y la confianza de enfrentarte a riesgos.

Juego de orientación
Este juego de orientación para toda la familia promueve la coordinación, la memoria, la lógica espacial y el trabajo en equipo. Utiliza tus sentidos para encontrar el final del recorrido.

Juego de equilibrio
Esta zona está conformada por hamacas tejidas artesanalmente que permiten descansar o experimentar con sensaciones estimulantes como el balanceo o la suspensión.

Rompecabezas
Las piezas de este puzzle están compuestas por formas geométricas de diferentes colores y texturas. Un juego para toda la familia de una gran estimulación cognitiva y sensorial.

Xilófono vertical
Este instrumento de percusión te permite experimentar con los sonidos de los distintos materiales, el ritmo, la composición de la melodía y la coordinación.

Cubos giratorios
Gira los cubos para ver sus caras, compuestas por formas, texturas y colores con los que puedes crear una composición abstracta única, o descubrir las sorpresas que esconden.

Columpios
Una zona de juego con una estructura más tradicional equipada con columpios accesibles donde varios niños pueden jugar simultáneamente.

Leyenda

→ Acceso	● Suelo de caucho	🛋️ Área de descanso	☕ Cafetería
● Suelo de césped	● Zonas de estancia	🌿 Jardines	🏠 Zona de exposición

Plano del parque

6.2 Página web

Además del folleto, se decidió diseñar un medio digital por el que poder llegar a conocer información relevante acerca del parque o estar informado sobre actualizaciones o novedades del mismo. Para desarrollar la página web del Parque Verode se utilizó la herramienta Wix.¹⁷

Esta página ha sido diseñada de una forma sencilla e intuitiva para facilitar su uso. Además, con la intención de que la página web sea lo más accesible posible, se ha decidido reducir la cantidad de contenido a lo básico y no sobrecargar las diferentes pestañas con imágenes, colores o textos para facilitar la navegación. De esta manera, la mayoría de los fondos son blancos para garantizar un correcto contraste de los textos y de las imágenes. Cabe destacar que la aplicación Wix cuenta con una opción capaz de revisar tu sitio web y detectar fallos de accesibilidad, de manera que puedas corregirlos y asegurar que tu página web es inclusiva.

La página web del parque se divide en 5 apartados.¹⁸ El primero es la pestaña de Inicio donde se expone alguna información de relevancia como por ejemplo, el horario del parque, y des-

de donde se puede acceder al resto de contenidos de la página fácilmente.

El segundo apartado, “El Parque”, está dedicado a exponer información sobre el parque, sus principios y características, así como a mostrar un plano de sus contenidos con una breve explicación acerca de las zonas de juego.

Tras este apartado, encontramos la pestaña “Actividades”. Se trata de un espacio reservado a la zona de exposición, donde se pretende mostrar las novedades sobre las actividades que se desarrollan, y explicar los contenidos. Además, desde este apartado se puede consultar el calendario anual de actividades para programar las visitas.

Seguidamente, encontramos el apartado “Accesibilidad” donde se exponen las características de accesibilidad que presenta el parque. Gracias a este apartado, aquellos usuarios que lo requieran, podrán asegurarse de que se trata de un espacio seguro o fácilmente accesible para ellos.

A continuación, se encuentra el apartado “Audios”. Tal y como se ha explicado en apartados anteriores, prácticamente la totalidad de información escrita que se proporciona en el parque,

¹⁷ Wix es una plataforma online que permite diseñar y crear sitios web de código HTML5 sin que sea necesario tener conocimientos sobre programación.

¹⁸ Se puede acceder a la página web a partir del siguiente enlace: <https://bit.ly/3tJ8Aqn>

se muestra también en Sistemas Alternativos o Aumentativos de Comunicación (SAAC). Esta pestaña se trata de otro medio para asegurar la diversidad en la forma de transmitir la información, y es que todos los textos escritos se pueden encontrar narrados en esta pestaña de la página web. De esta forma, escaneando el código QR que encontrarán en los folletos del parque o en los paneles que se ubican en cada una de las entradas, los visitantes podrán tener en su propio dispositivo móvil una narración de la información.

Finalmente, el último de los apartados, “Contacto”, constituye un espacio donde los usuarios podrán dejar sus dudas, sugerencias, comentarios o solicitudes en forma de mensaje y podrán ponerse en contacto con la organización del parque. Además se aprovecha este espacio para mostrar las redes sociales del parque e información como la dirección. Se trata de establecer un medio de comunicación directo entre el parque y los visitantes. Cabe destacar que a este apartado se puede acceder desde cualquiera de las demás páginas, ya que en la parte inferior de cada una de ellas se encuentra un formulario para enviar un mensaje.

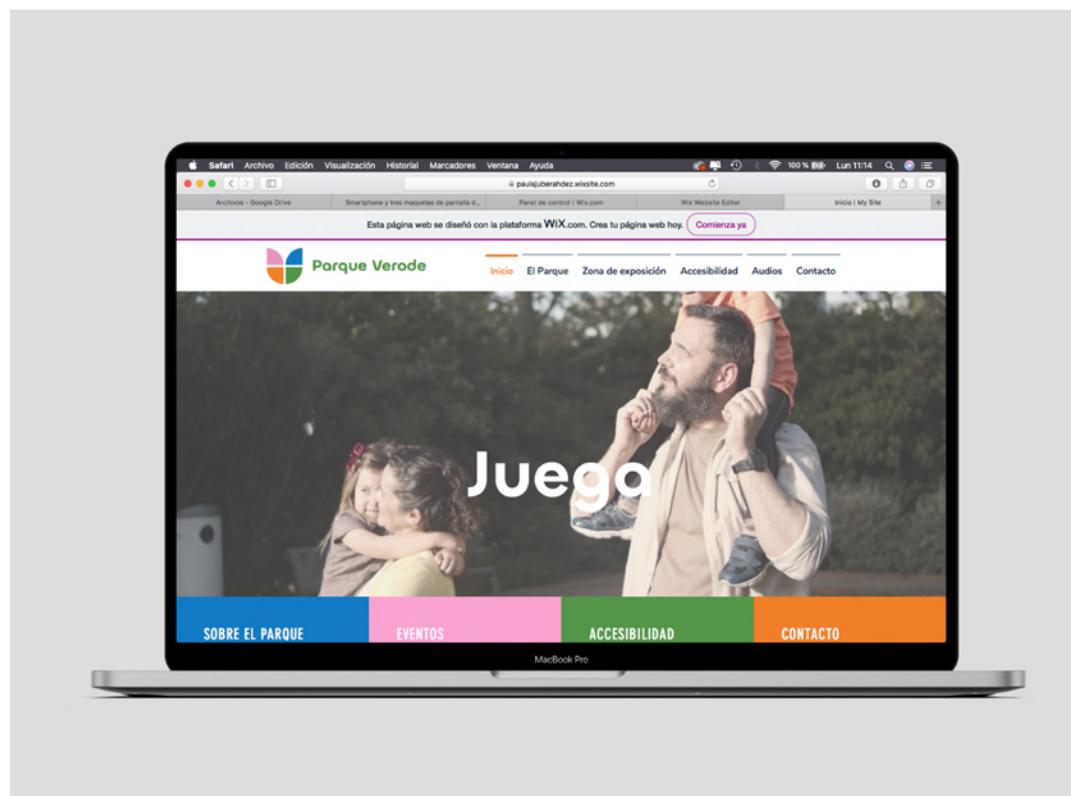


Figura 39. Muestra de la pantalla principal de la página web del parque.

7 Gráfica de Actividades

Tal y como se ha podido ver en apartados anteriores, el parque cuenta con una zona de exposición que pretende albergar diferentes actividades comunitarias como talleres, charlas o exposiciones temporales de diferentes temáticas. Se trata en todo caso de una zona que busca incentivar la participación de la ciudadanía y establecer un espacio de diálogo, convivencia y aprendizaje compartido.

Se ha dedicado este apartado a mostrar un ejemplo de una exposición temporal con actividades que podría tener lugar en la zona de exposición del Parque Verode. Con esto se busca realizar una muestra del estilo gráfico que emplearían aquellas actividades organizadas por el parque de tal forma que sea coherente con su identidad.



7.1 Exposición

Para esta muestra de ejemplo se ha escogido una temática relacionada directamente con el parque: el juego. Se han diseñado los contenidos gráficos y los elementos promocionales de una exposición temporal que iría acompañada de talleres, charlas y espacios de encuentro que busca concienciar acerca de la importancia del juego tanto individual como compartido.

La elección de la temática se ve motivada por un hecho muy generalizado y cada vez más extendido que es que la etapa de la vida en la que se practica el juego consciente es cada vez más corta a pesar de que el juego es una actividad fundamental para un desarrollo emocional, cognitivo y físico adecuados. De esta forma, la exposición temporal que acompaña a los talleres y charlas principales, la conforman infografías que pretenden hacer reflexionar sobre este aspecto.

Además, para facilitar su difusión se han diseñado un cartel y un folleto informativos, donde se puede conocer la fecha y ubicación de la exposición, un resumen de la temática y una agenda con los horarios y ponencias de cada actividad.



JUGANDO

EXPOSICIÓN
TALLERES E
INTERACCIÓN

20-26 SEPT 2021

PARQUE VERODE /
LA LAGUNA

¡No olvides compartir tu
experiencial!





¿Y tú? ¿Juegas?

Jugar es una herramienta vital que nos permite conocernos a nosotros mismos, potenciar nuestras capacidades, llegar a comprender las estructuras sociales y poner en práctica la convivencia. El juego es fundamental para un correcto desarrollo en las edades más tempranas, pero también es todo un instrumento para mantenernos activos física y mentalmente en las etapas más maduras.

Con esta exposición y un fin de semana lleno de actividades invitamos a reflexionar acerca del papel que cumple el juego en nuestra vida no sólo de forma individual sino como sociedad.



AGENDA DE ACTIVIDADES

VIERNES 20	SÁBADO 21	DOMINGO 22
<p>10:00 - 11:30 TALLER Juegos y Tradición Con María Pérez</p> 	<p>10:00 - 11:30 TALLER El juego del día a día Con Verónica García</p> <p>12:00 - 13:30 EN COMUNIDAD Somos lo que jugamos Con Carlos López</p> 	<p>10:00 - 11:30 TALLER Aprender Jugando Con Alejandra Falcón</p> 
<p>12:00 - 13:30 EN COMUNIDAD Compartir Jugando Con Sergio Gutiérrez</p>	<p>12:00 - 13:30 EN COMUNIDAD ¿A qué juegas tú? Con Celia Sosa</p> 	<p>12:00 - 13:30 EN COMUNIDAD ¿A qué juegas tú? Con Celia Sosa</p>
<p>16:30 - 17:30 TALLER Let's play! Con Diego San Juan</p>	<p>16:30 - 17:30 TALLER Juguetes reciclados Con Cristina Hernández</p> 	<p>16:30 - 17:30 TALLER Homo Ludens Con Jorge Rivero</p>
<p>18:00 - 19:00 EN COMUNIDAD Jugar a las mates Con Pablo Suárez</p>	<p>18:00 - 19:00 EN COMUNIDAD Juego y generación Con Gloria Lugo</p>	<p>18:00 - 19:00 EN COMUNIDAD El juego en la calle Con Inés Vega</p>

Más información en www.parqueverode.com



7.2 Estilo gráfico

El diseño tanto de los elementos informativos como de los contenidos de la propia exposición se sirven de una parte de la paleta corporativa (verde y naranja corporativos) añadiéndole un negro y un matiz del naranja que permiten un mayor juego con las ilustraciones y los textos.

Por su parte, las tipografías empleadas son las corporativas. Se usa la Nunito Sans, una fuente con licencia Open Font en bloques de texto, y la Chillax para títulos y subtítulos, optimizando así la legibilidad.

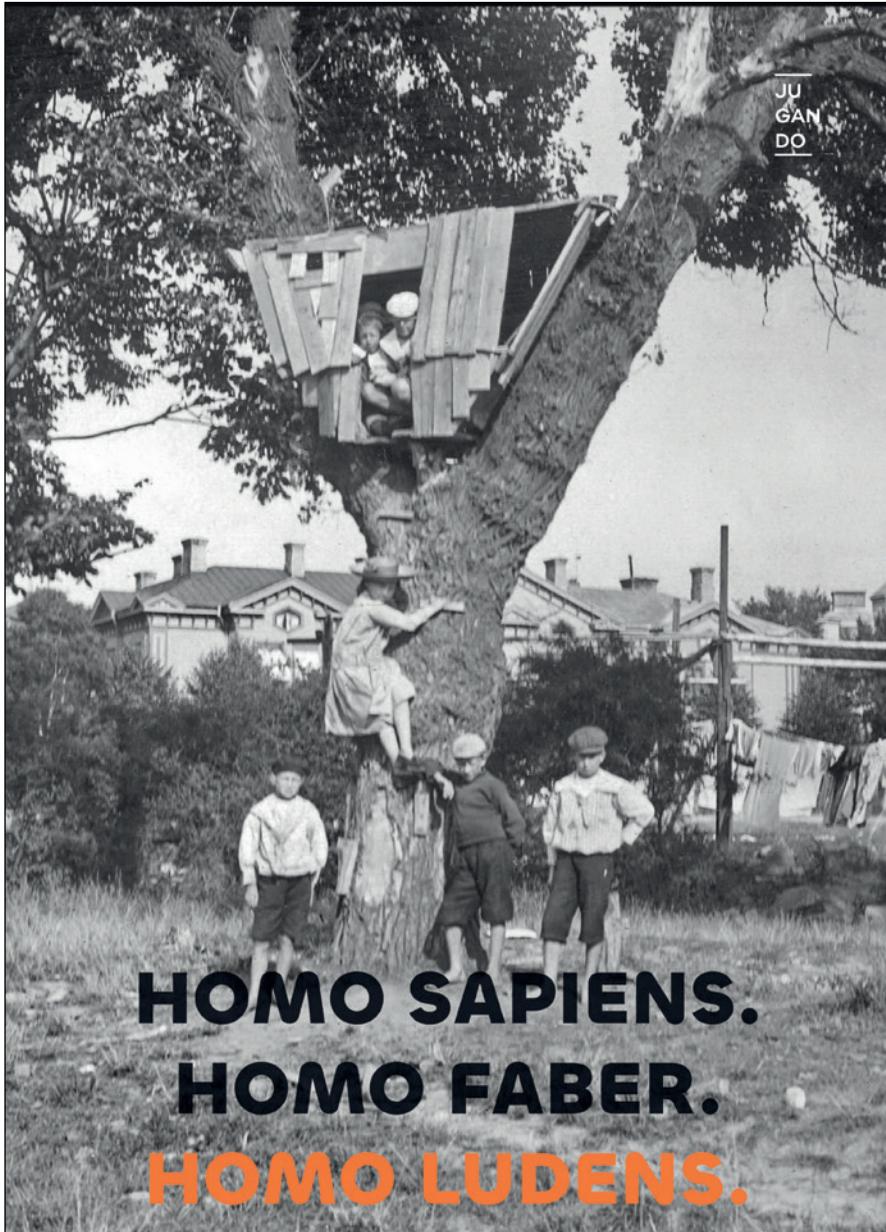
Asimismo, las ilustraciones que conforman las infografías hacen uso principalmente de formas geométricas. No obstante, en todas ellas se ha introducido un elemento humano como son las manos, que busca crear cohesión, no sólo dentro de la propia exposición, sino con el resto de contenidos gráficos del parque, ya que el estilo de ilustración empleado se puede encontrar también en otros elementos como los rompecabezas.

Otro de elemento importante en el estilo gráfico tanto de la exposición como de su material promocional, son las fotografías. Podemos

observar fotografías antiguas que han sido obtenidas de la página The Commons, de la plataforma Flickr.¹⁷

Finalmente, se decidió diseñar material promocional de la propia exposición como banderolas y material POP.

¹⁷ Flickr The Commons, pone a disposición de los usuarios una recopilación de fotografías antiguas libres de derechos y de libre uso.



El juego.

Componente básico de la naturaleza humana.

Los seres humanos somos **homo sapiens** gracias a que somos **homo ludens**. Jugando desarrollamos nuestro cerebro, integramos las reglas de la vida social y ganamos conciencia propia y colectiva.

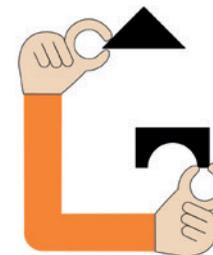
Desde los orígenes de nuestra especie, el juego ha formado parte de la vida y la evolución humana de forma tanto individual como colectiva. De hecho, aunque la principal cualidad distintiva del hombre es el pensamiento, el juego resulta igualmente fundamental, por ser la capacidad mental que lo estimula a través de mecanismos creativos.

“No hay nada que los seres humanos hagan, sepan, piensen, o teman que no haya sido experimentado durante el juego.”

Heidi Crecelius

Homo Sapiens 1758

Carl von Liné introdujo el término **Homo Sapiens** (hombre que sabe, hombre sabio) para diferenciar al ser humano del resto de especies animales, ya que, gracias a su inteligencia y su capacidad de razonar podía satisfacer mejor sus necesidades y resolver problemas.



Homo Faber 1907

Henri Bergson calificó al ser humano como **Homo Faber** (hombre que hace, hombre que fabrica) por tener la capacidad de crear y utilizar herramientas para modificar y adaptar su entorno.

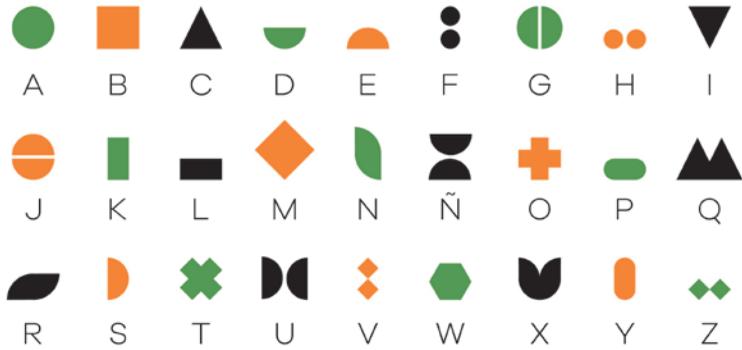
Homo Ludens 1938

Johan Huizinga utilizó el término **Homo Ludens** (hombre que juega), para destacar que nuestro potencial lúdico también nos distingue como especie. El juego consciente ha demostrado ser un componente básico para el desarrollo de nuestras capacidades individuales y componer estructuras sociales.



Jeroglífico.

Descifra el mensaje.



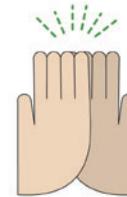
¡No olvides de compartir tu resultado con nosotros! #YoJUEGO



El juego tiene grandes y numerosos beneficios para todas las personas.

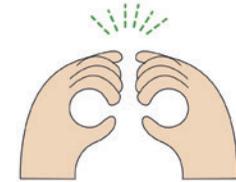
La experiencia lúdica es una de las mayores fuentes de aprendizaje, de estimulación cerebral y de socialización. Si nada de esto deja de ser importante a lo largo de nuestra vida, ¿por qué dejar de jugar?

Ayuda a **conectar** con los demás



Mayor desarrollo de la capacidad **creativa**

Mejora el desarrollo del sentido de la **curiosidad**



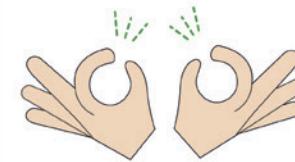
Mejora la capacidad de **afrentar y resolver** problemas



Mantiene cuerpo y mente **en forma**



Ayuda a regular las **emociones** y el **estrés**



Desarrollo y puesta en práctica del **pensamiento lógico**







Conclusión

El proyecto ha servido para mostrar una parte de las numerosas aproximaciones que puede tomar el diseño para abordar cuestiones de índole social. En este caso específico, y siendo conscientes de la gran heterogeneidad de nuestra especie, la disciplina del **diseño para todos** se encarga de hacer ver las **diferencias** como grandes **riquezas** dentro nuestras comunidades. Partiendo de esa premisa, el diseño universal se ocupa de **transformar** los espacios comunes para que resulten realmente útiles y atractivos para todos.

Asimismo, el proyecto ha sido útil para comprender que alcanzar un clima social plenamente **inclusivo** pasa por considerar la diversidad de personas desde las fases iniciales. De este modo, se priorizarían aquellas soluciones que sean aptas para un amplio abanico de necesidades en lugar de suplir carencias o incompatibilidades con recursos adicionales que crean una evidente distinción entre las personas.

Finalmente, el trabajo desarrollado ha servido para poner en práctica aquellas herramientas, metodologías y técnicas específicas de diseño que facilitan la promoción y **difusión** de los contenidos, logrando convertirlos en toda una **estrategia social** de sensibilización.

Bibliografía

- Andrés, I., Bantulá, J., & Cenalmor, P. (s. f.). IX Encuentro La Ciudad de Los Niños. Juego, infancia y ciudad. (1.a ed., Vol. 1). Acción Educativa. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5486_d_366356624-Juego-infancia-y-ciudad.pdf
- Applied Wayfinding, Avanti Avanti, Paisaje Transversal, Urban Networks, & Paralelo 39. (2018, junio). *Plan director Leer Madrid. Sistema de señalización y orientación peatonal universal* (N.o 1). <https://patrimoniopaisaje.madrid.es/FWProjects/monumenta/contenidos/Ficheros/Plan%20Director%20Leer%20Madrid.pdf>
- Arjona Jiménez, G. (2015). *La accesibilidad y el diseño universal entendido por todos* (1.a ed., Vol. 4). La Ciudad Accesible. <http://riberdis.cedd.net/bitstream/handle/11181/4655/la%20accesibilidad%20y%20el%20diseño%20universal%20entendido%20por%20todos.pdf?sequence=1&rd=0031275596861030>
- BOE.es - BOE-A-2003-22066 Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. (2003). BOE - Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2003-22066>
- Chávez, N. (2002). *El oficio de diseñar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- de la Iglesia-Mayol, B., & Roselló-Ramón, M. (2013). Vista de Identificación de las barreras de acceso a la información, a la participación y al aprendizaje en el Museo Es Baluard. *Arte, Individuo y Sociedad*. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/40147/41483>

Egea García, C., & Sarabia Sánchez, A. (2001, noviembre). *Clasificaciones de la OMS sobre discapacidad*. SID - Servicio de Información sobre Discapacidad. https://sid.usal.es/idocs/F8/ART6594/clasificacion_oms.pdf

Gimeno, P. M. J. (2006). *Pedro García Cabrera. Aires De Libertad (El poeta y su contexto)*. Ediciones Idea.

González Martín, N. (2008). *Convención de Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad* (Vol. 1, Número 8). <https://doi.org/10.22201/ijj.24487872e.2008.8.252>

Guía Accesibilidad: Requisitos DALCO. (2011). Barreras Arquitectónicas. <http://www.mldm.es/BA/03.shtml>

Jimenez, G. A. (2011, 8 febrero). *Los principios del Diseño Universal*. La accesibilidad es de tod@s. <http://laaccesibilidadesdetodos.blogspot.com/2011/02/los-principios-del-diseno-universal.html>

López, C. (2015, noviembre). *Motivando el talento: la experiencia lúdica también educa la sensibilidad*. Universidad de Palermo. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=544&id_articulo=11436

Mace, R., Hardie, G., & Place, J. (1991). *Accessible Environments: Toward Universal Design*. https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/pubs_p/docs/ACC%20Environments.pdf

Manzini, E., & Pindado, V. E. (2020). *Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social (Theoria)* (1.a ed.). Experimenta Libros.

Manzini, E., & Rizzo, F. (2011). Small projects/large changes: Participatory design as an open participated process. *Taylor & Francis*, 7. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15710882.2011.630472?s-croll=top&needAccess=true&journalCode=ncdn20>

Margolin, V. (2005). *Las Políticas de lo artificial*. Designio.

Margolin, V. (2021). *Construir un mundo mejor. Diseño y responsabilidad social* (1o ed.). Editorial Designio / Libros de diseño.

Mendieta Vargas, A. (2015, 30 junio). Vista de Museos inclusivos: ¿ver y no tocar? *ABRA*, 35. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/abra/article/view/6073/7679>

Papanek, V. (2021). *Disenar Para El Mundo Real: Ecologia Humana Y Cambio Social* (produccio Neta). Pollen Edicions (el Tinter Sal).

Parques Infantiles Inclusivos. (2021, 26 febrero). *Parques infantiles inclusivos*. <https://www.parquesinfantilesinclusivos.es>

Pelta, R. (2011, diciembre). *Victor Papanek: algunas ideas sobre ecología desde el diseño*. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de la República de Uruguay. <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2018/04/Papanek.pdf>

Pereira Pinto, S. (2019). *Estudio sobre parques infantiles inclusivos*. http://cermimadrid.org/sites/default/files/estudio_cermi_madrid_2019_parques_inclusivos_digital_ok.pdf

Puyuelo Cazorla, M., Val Fiel, M., Merino Sanjuán, L., & Gual Ortí, J. (2017). *Diseño inclusivo y accesibilidad a la cultura*. Editorial Universitat Politècnica de València. <https://elibro-net.accedys2.bbtk.ull.es/es/ereader/bull/57460>

El reto de activar y mejorar los espacios públicos de nuestras ciudades. (2018, 9 noviembre). [Blog]. Paisaje Transversal. <https://paisajetransversal.org/2018/11/activar-mejorar-espacio-publico-ciudad-habitable-pam-amara-berri-diseno-colaborativo/>

Rivera Martínez, L. (2014). Los parques urbanos como indicadores de calidad de vida, símbolos de bienestar y espacios de uso recreativo: una investigación en Bucaramanga (Colombia). *Universidad & Empresa*, 207–229. <https://doi.org/10.12804/rev.univ.empresa.27.2014.07>

Romañach Cabrero, J., & Lobato, M. (2007). Diversidad funcional. Nuevo término para la lucha por la dignidad en la diversidad del ser humano. *Comunicación y discapacidades: Actas do Foro Internacional*, 321–330.

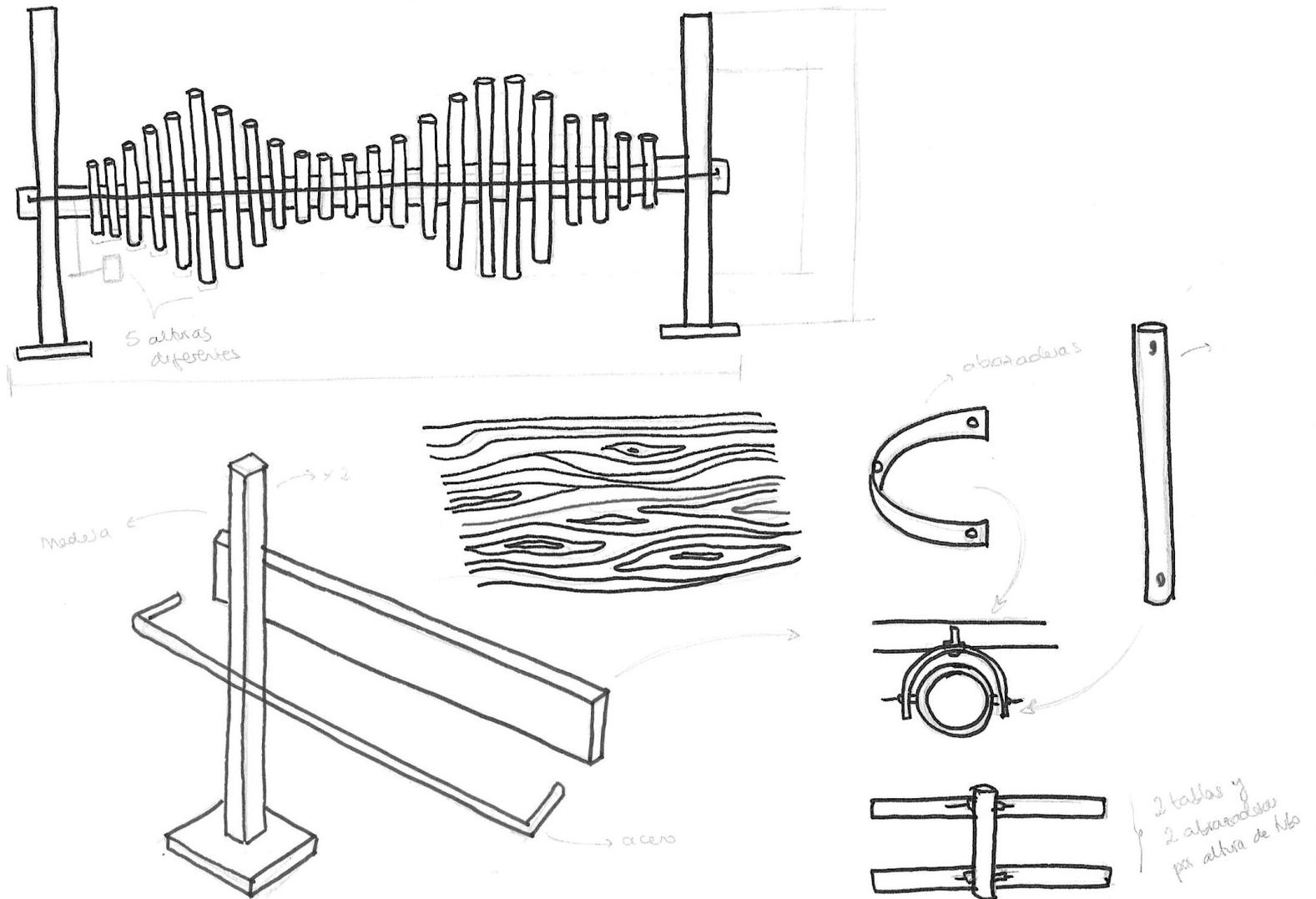
Whiteley, N. (1997). *Design for Society* (Revised ed.). Reaktion Books. https://books.google.es/books?id=us_ABwdiHHEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q=universal%20design&f=false

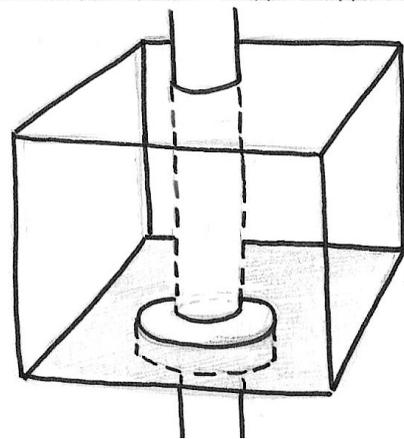
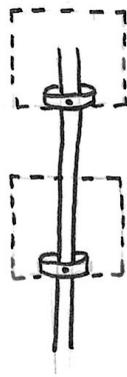
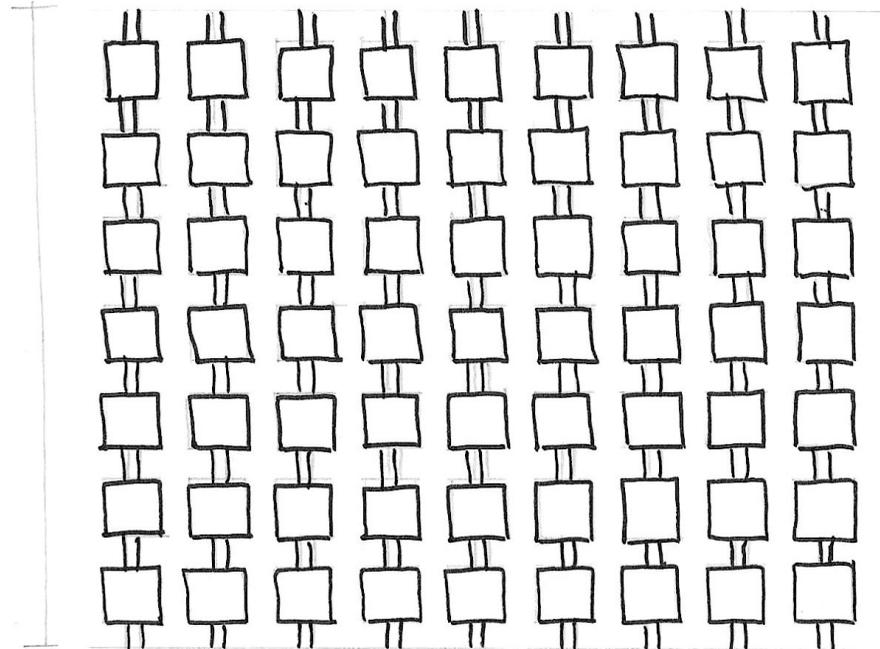
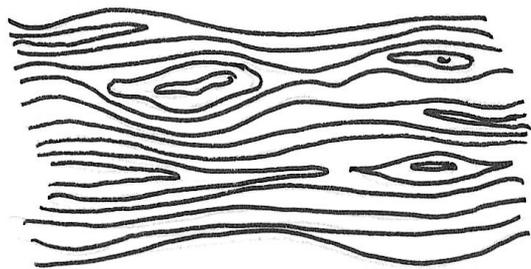
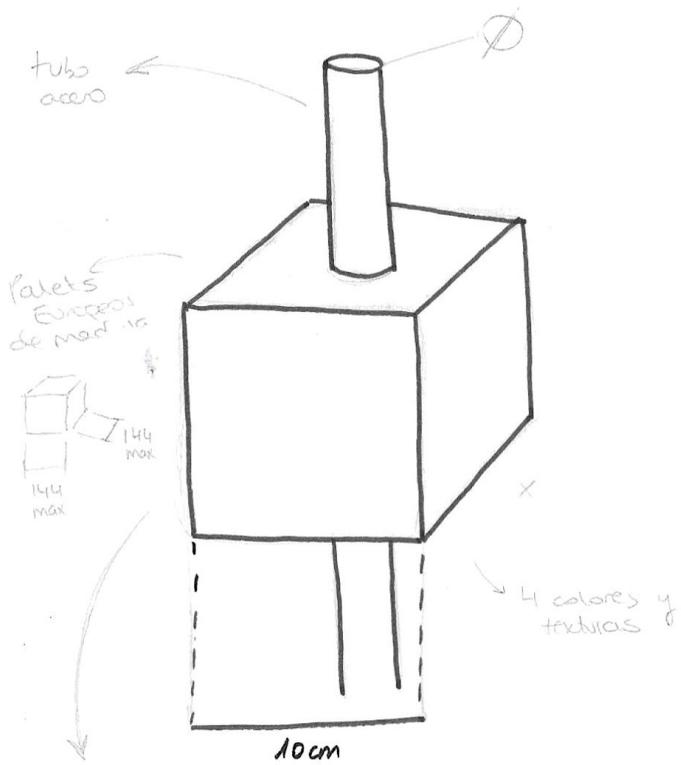


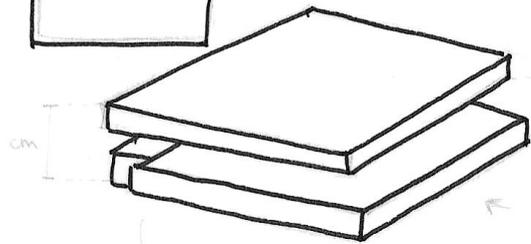
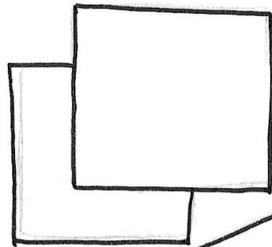
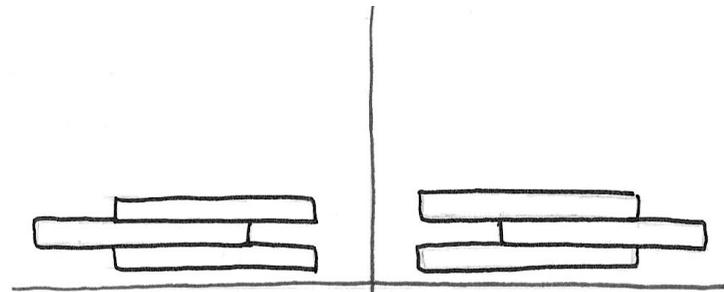
Anexos

Anexo I

Bocetos de las zonas de juego

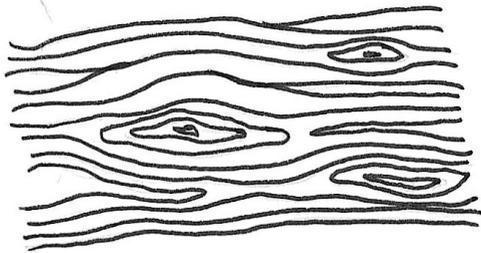




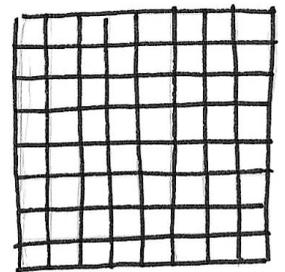
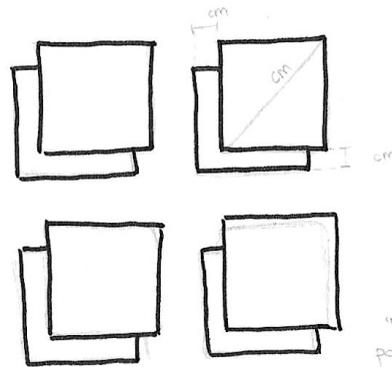


MATERIAL:
madera

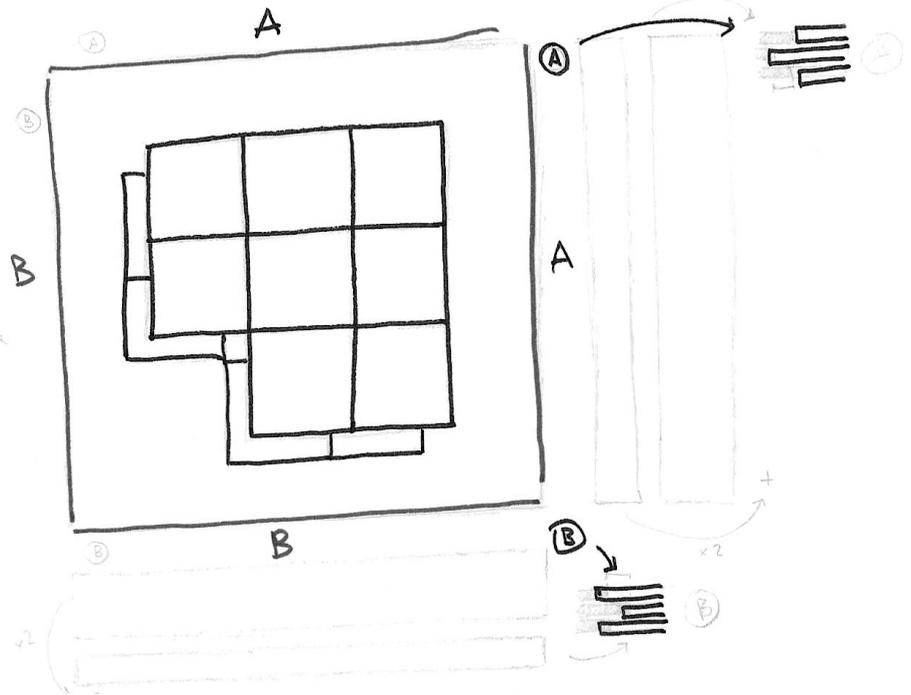
Pale's
torpeos
de
madera



3 capas para no necesitar una malla
virgen



sobre la superficie
recatada una cuadrícula
se encaja
por dentro
"encajado"
por la cuadrícula



Anexo II

Pruebas de tipografía modular

VERODE

erode

PA R QUE URBANO

PA R QUE

erode

Juega Convive Descubre

PA R QUE

erode

Juega Convive Descubre

PA R QUE

erode

Juega Convive Descubre

PA R QUE

erode

erode

erode

PA R QUE

erode

erode

erode



PARQUE

PARQUE

Anexo III

Pruebas de imagotipo



VERODE

PARQUE URBANO
Juego y movimiento en la ciudad



**VE
RO
DE**

PARQUE URBANO



VERODE

PARQUE URBANO
Juego y movimiento en la ciudad



PARQUE

VERODE

Juega Convive Descubre



PARQUE
VERODE



PARQUE

VERODE

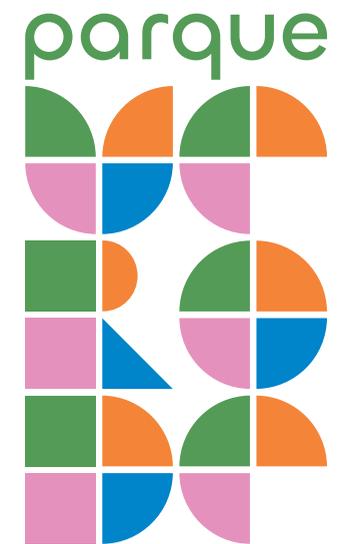
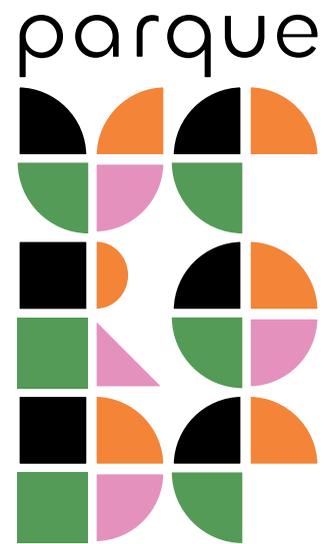
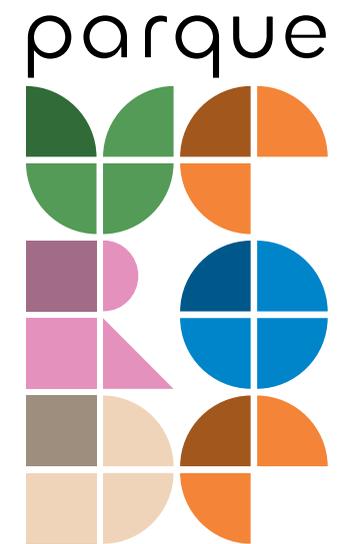
Juega Convive Descubre



PARQUE
VERODE

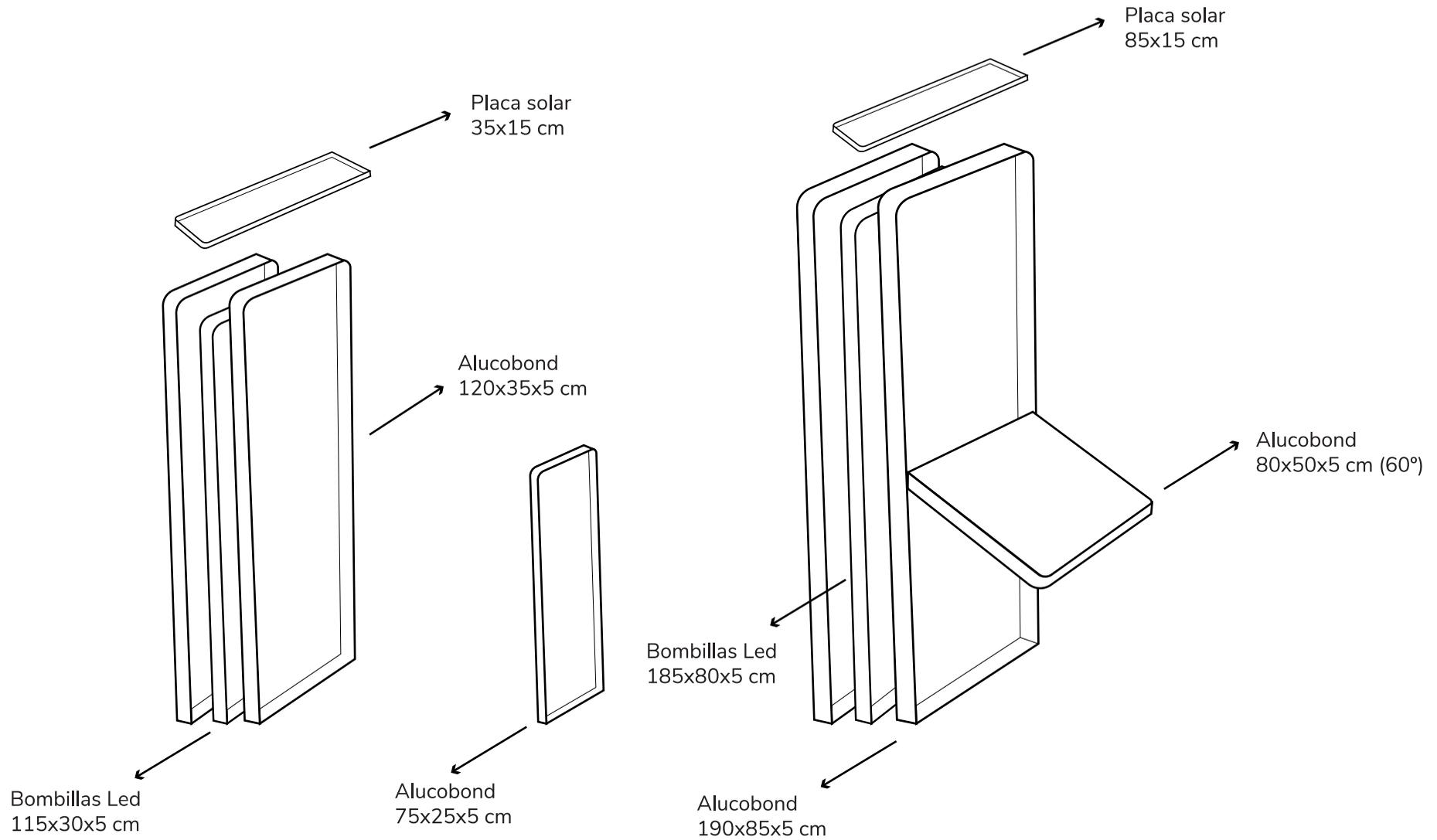
Anexo IV

Pruebas cromáticas del logotipo



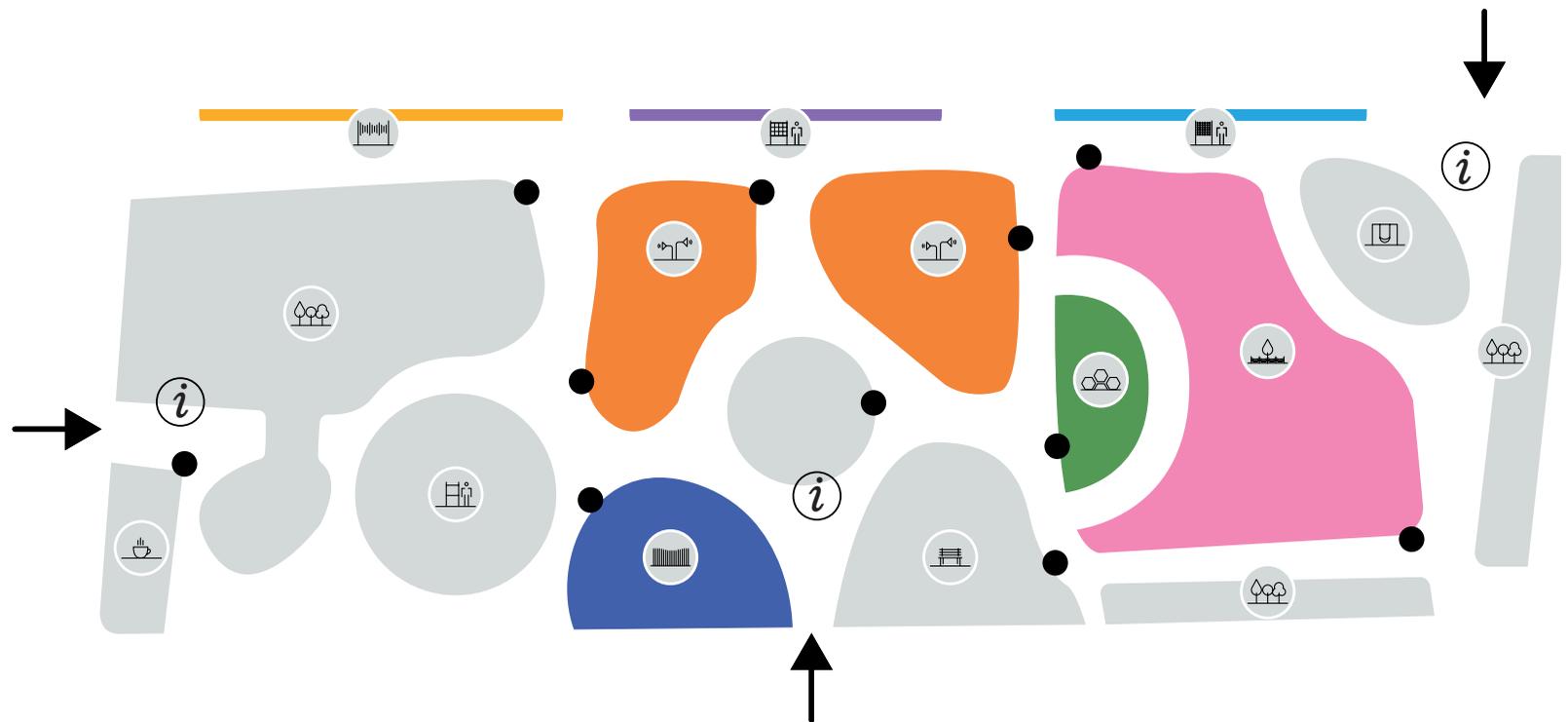
Anexo V

Paneles: Dimensiones



Anexo VI

Plano de distribución de paneles



Anexo VII

Ficha técnica del folleto

FOLLETO POLÍPTICO

Dimensiones

Políptico

130x105 mm. Desarrollo 230x210 mm

Nº de tintas

4 (CMYK) / 4 (CMYK) - 4/4

Técnicas de impresión

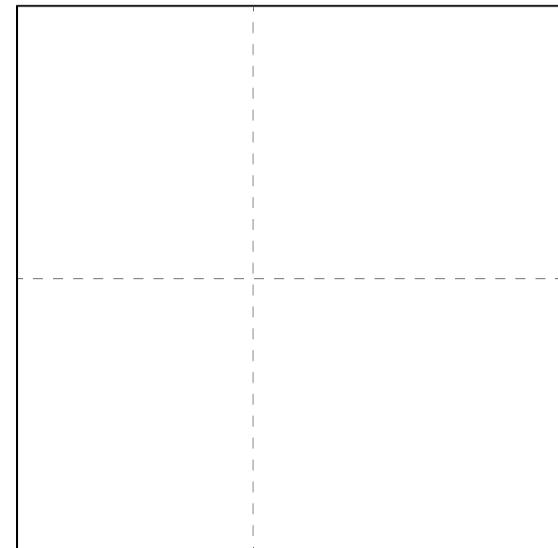
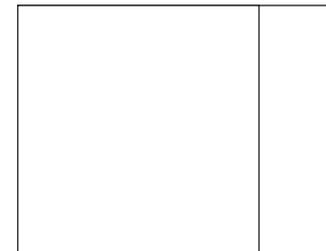
Offset

Acabado y manipulado

Plegado

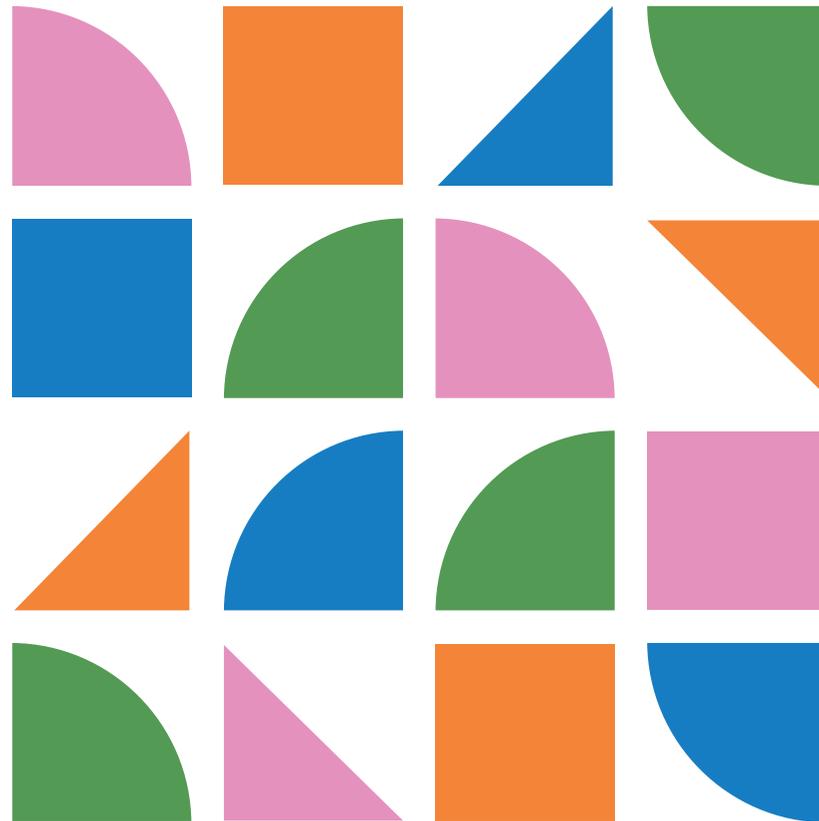
Soporte

Papel Estucado Mate 150gr



Parque Verode

Proyecto de revitalización de un espacio urbano y estrategia social para la convivencia



Trabajo de Fin de Grado
Manual de Identidad Corporativa

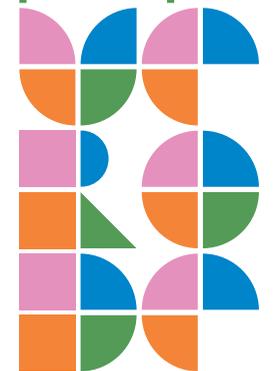
Tutor académico
Javier Cabrera Correa

Alumna
Paula Jubera Hernández

Grado en Diseño
Curso académico 2020-2021

Universidad de La Laguna

parque



**Manual de Identidad
Visual Corporativa**
Parque Verode

Autora

Paula Jubera Hernández

Tutor académico

Javier Cabrera Correa

Trabajo de Fin de Grado
Grado en Diseño
Facultad de Bellas Artes
Universidad de La Laguna

Curso académico 2020-2021
Septiembre 2021

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de los textos o imágenes de este documento sin la autorización previa y por escrito de los autores.

Parque Verode. Manual de Identidad Visual Corporativa

Este documento sienta las bases del correcto uso y aplicación de la marca visual Parque Verode. Las normas aquí establecidas, son de obligado cumplimiento siempre que se quiera hacer uso gráfico de la marca en pos de garantizar su reconocimiento, legibilidad y coherencia gráfica.

El Parque Verode es una organización y un espacio público local, que se muestra comprometido con el fomento de la participación proactiva, con autonomía y para la recreación de la ciudadanía.

Índice

1. Elementos básicos	171	5.8 Tarjeta de visita	188
		5.9 Firma de correo electrónico	189
2. Construcción y versiones		6. Material P.O.P y merchandising	
2.1 Versiones	172	6.1 Cartelería promocional	194
2.2 Construcción	173	6.2 Pines y Adhesivos	198
2.3 Tamaño máximo de reducción	174	6.3 Textil	200
2.4 Área de reserva	175	7. Contenido para Redes Sociales	202
2.5 Versión positiva y negativa	176		
2.6 Versiones de usos cromáticos	177		
3. Tipografías corporativas			
3.1 Tipografía principal	178		
3.2 Tipografía complementaria	179		
4. Paleta corporativa	180		
5. Papelería corporativa			
5.1 Primera hoja de carta	181		
5.2 Segunda hoja de carta	182		
5.3 Hoja de factura	183		
5.4 Sobre americano sin ventanilla	184		
5.5 Sobre americano con ventanilla	185		
5.6 Sobre bolsa	186		
5.7 Carpeta Dossier	187		

1. Elementos básicos

Tipografía Sanserif

Aa

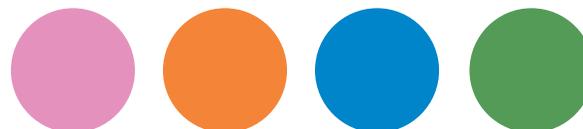
Chillax Semibold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Formas geométricas

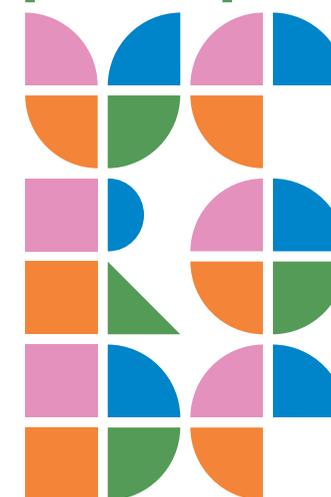


Color



La marca

parque



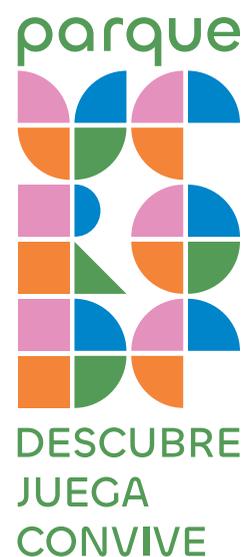
2. Construcción y versiones

Versiones

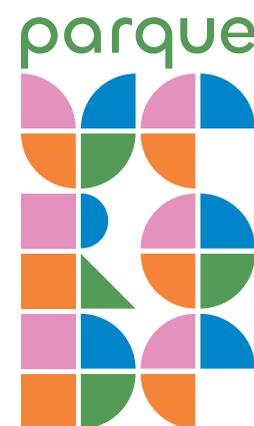
La principal versión es el logotipo aislado. Se renunciará a la versión con eslogan en aquellos casos en los que el logotipo vaya a tomar un tamaño menor a 50 mm de alto. En tales casos se optará por la versión principal sin eslogan, o en la versión reducida del logo, dependiendo del contexto.

La tercera versión del logotipo se reduce a la letra "V" inicial del nombre. Esta versión se emplea principalmente en contextos en los que ya es conocido el parque ya que esta opción transmite menos información. Se emplea también obligatoriamente cuando el espacio reservado para el logo es menor a 15 mm de altura.

Logotipo con eslogan



Logotipo principal



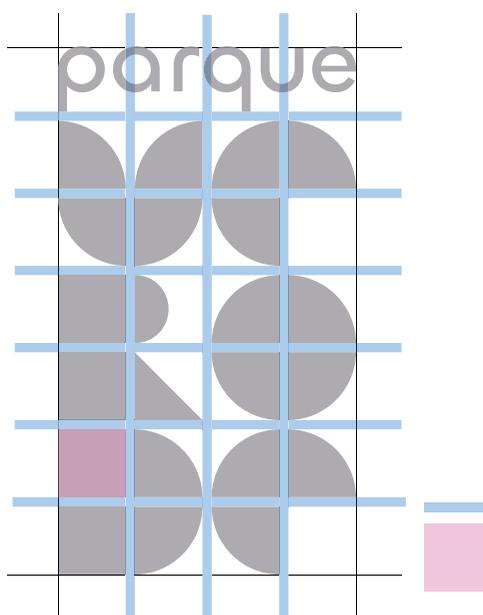
Logotipo reducido



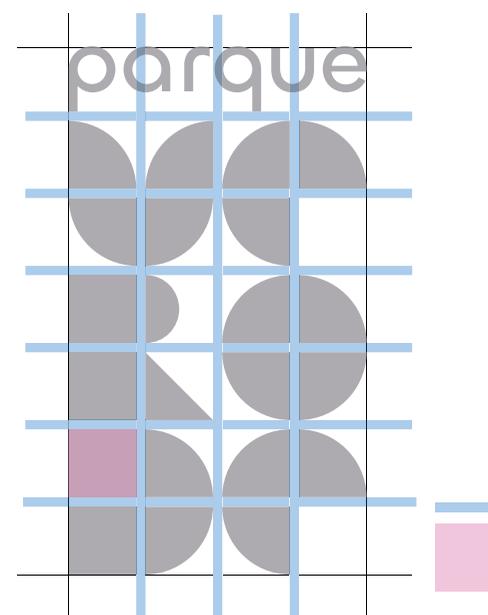
Construcción

El logotipo surge a partir de una rejilla base que estructura de forma ordenada la tipografía modular y que permite hacer adaptaciones del mismo para garantizar su legibilidad.

Construcción con
menor separación



Construcción con
mayor separación



Tamaño mínimo

Como se ha visto, gracias a la rejilla base, el logotipo permite adaptar sus proporciones según el tamaño en el que se vaya a aplicar:

Cuando la marca se emplea en un tamaño menor a 40 mm de alto, se debe hacer uso de la versión que muestra una mayor separación entre las figuras geométricas que conforman la tipografía modular. Toda aplicación con una medida que supere la aquí indicada, hará uso de la versión con menor espacio entre formas.

Asimismo, el tamaño mínimo de uso del logotipo será de 15mm en físico. Para aplicaciones de menor tamaño se hará uso de la versión reducida, siendo su máxima reducción de 5mm.

Tamaño mínimo del logotipo con menor separación



Tamaño mínimo del logotipo con mayor separación

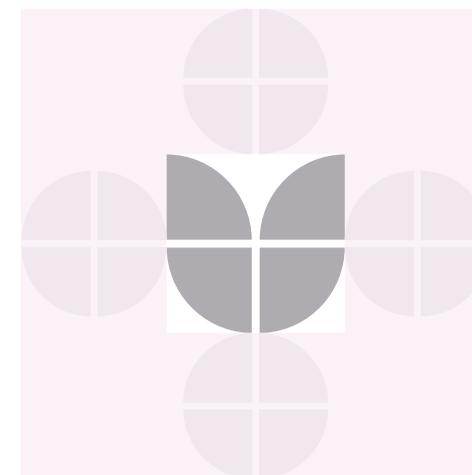


Tamaño mínimo del logotipo en versión reducida



Área de reserva

Para evitar que elementos externos a la marca interfieran en ella comprometiendo su legibilidad o coherencia gráfica, se impone la siguiente área de reserva o protección.

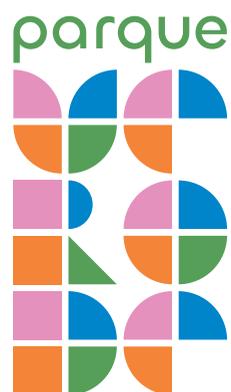


Versión positiva y negativa

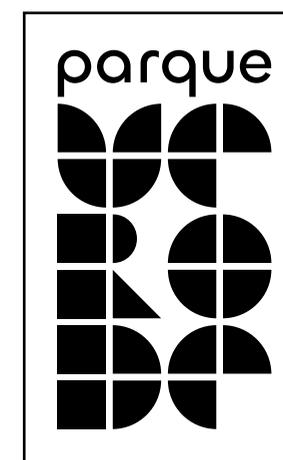
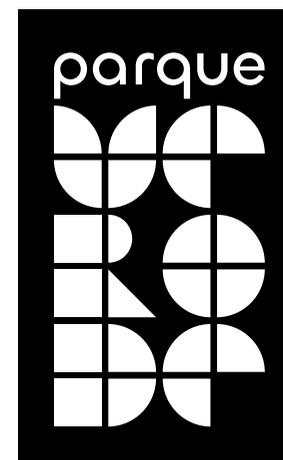
Sobre fondo blanco la marca se empleará siempre en su versión original, a color. Sobre fondo negro o uno de los colores corporativos siempre se empleará su versión negativa, en blanco.

Sobre fondos de color no corporativos se priorizará la legibilidad de la marca para decidir si optar por su versión a color, en negativo, o en negro. En todo caso, queda recogida en este manual la jerarquía de preferencia de uso de la marca.

Versión de uso preferente



Segunda opción. Se optará por la versión que ofrezca la mejor legibilidad.



Versiones de usos cromáticos

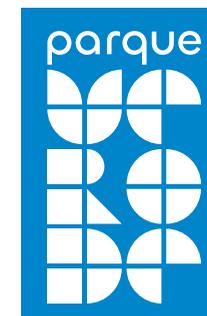
Cuando el logotipo se aplica sobre fondos de alguno de los colores corporativos, se optará por su versión negativa. Sobre fondos blancos siempre se priorizará la versión original del logotipo, si esto no fuera posible se optará por alguna de las versiones monocromáticas empleando colores de la paleta corporativa, siendo la última opción la versión en negro.

La versión del logotipo que se empleará sobre fotografías tanto a color como en escala de grises será aquella que asegure la mejor legibilidad, pudiendo optar entre el logotipo a color original o cualquiera de las versiones monocromáticas mencionadas anteriormente.

Tercera opción.
Se optará por la versión que ofrezca la mejor legibilidad.



Cuarta opción.
Se optará por la versión que ofrezca la mejor legibilidad.



3. Tipografías corporativas

Tipografía principal

Además de la tipografía modular de elaboración propia que da forma a la palabra Verode, se hace uso de la tipografía Chillax en su peso Semibold. Esta tipografía de licencia Open Font, de formas redondeadas y líneas rectas, con aspecto moderno, aporta coherencia al conjunto. Además, se muestra muy versátil gracias al amplio catálogo de estilos que ofrece. En el resto de material gráfico corporativo como carteles o folletos, se usa principalmente en textos cortos como títulos o subtítulos. La marca hace uso de esta tipografía en los estilos que se muestran.

Chillax Light

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Chillax Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Chillax Medium

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890**

Chillax Semibold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890**

Chillax Bold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890**

Tipografía complementaria

La marca cuenta con una tipografía complementaria de uso preferente cuando se requiere generar cuerpos de texto extensos. Se trata de Nunito Sans, una fuente con licencia Open Font, de palo seco que ofrece también numerosos estilos que favorecen su aplicación. La marca hace uso de esta tipografía en los estilos que se muestran.

Nunito Sans Light

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Nunito Sans Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Nunito Sans Semibold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890**

Nunito Sans Bold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890**

4. Colores corporativos

Paleta corporativa

La variedad es uno de los conceptos que pretende reflejar la marca, y su principal instrumento para ello es el uso del color. Se emplea una paleta compuesta por 4 colores cuya combinación queda equilibrada por tratarse de dos fríos (verde / azul) y dos cálidos (naranja / rosa).

RGB 232 | 148 | 191
CMYK 5 | 55 | 0 | 0
HEX #E894BF

RGB 240 | 128 | 43
CMYK 0 | 60 | 90 | 0
HEX #F0802B

RGB 0 | 123 | 196
CMYK 100 | 35 | 0 | 0
HEX #007BC4

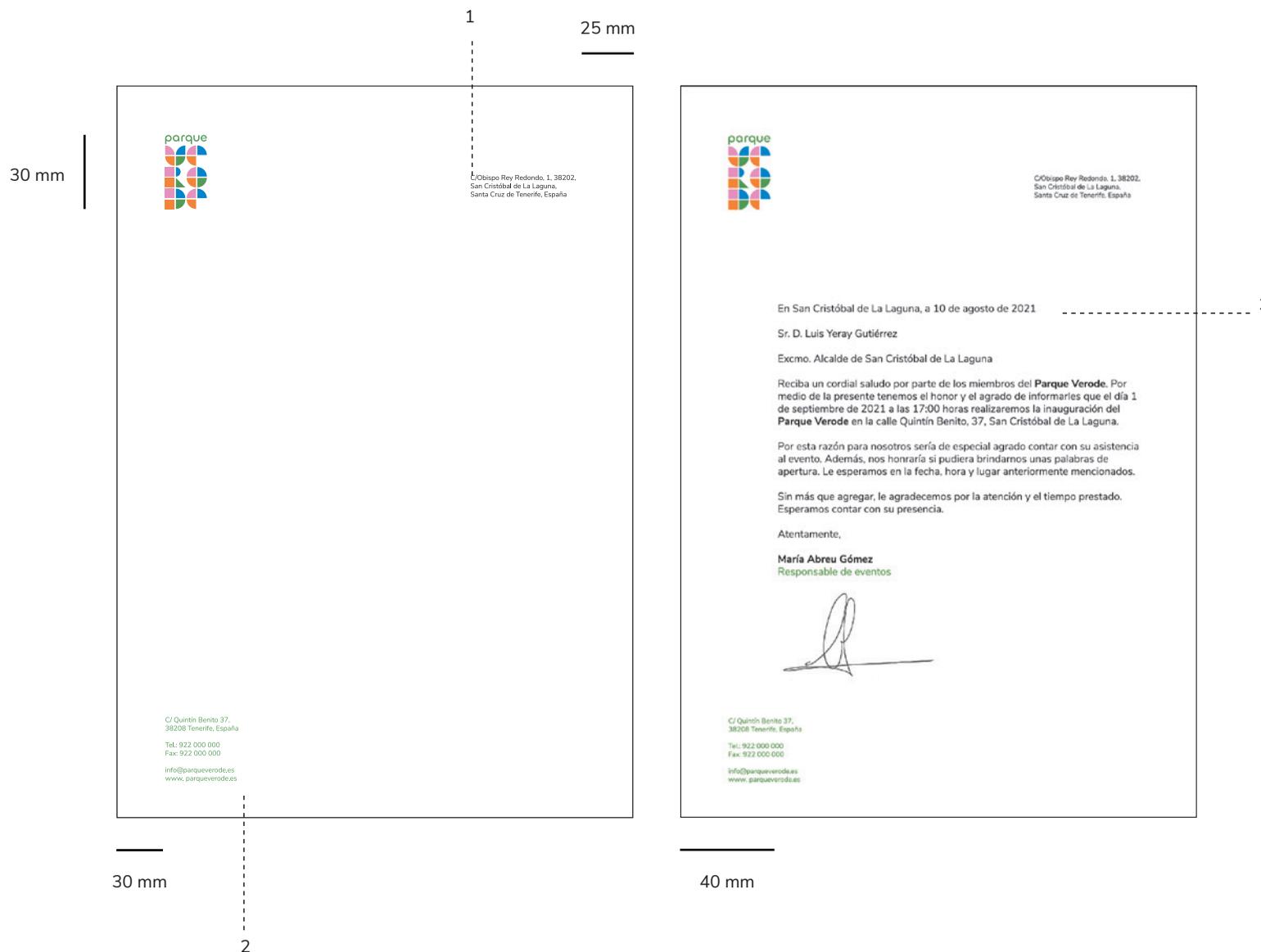
RGB 84 | 150 | 74
CMYK 70 | 20 | 90 | 0
HEX #569A4C

5. Papelería corporativa

Primera hoja de carta

Formato: 297x210 mm
 Gramaje: 100 g/m²
 Escala: 40%

1. Nunito Sans Regular 8 pt.
Interlineado 9,6 pt.
2. Nunito Sans Regular 8 pt.
Interlineado 9,6 pt.
3. Nunito Sans Regular 12 pt.
Interlineado 14,4 pt.

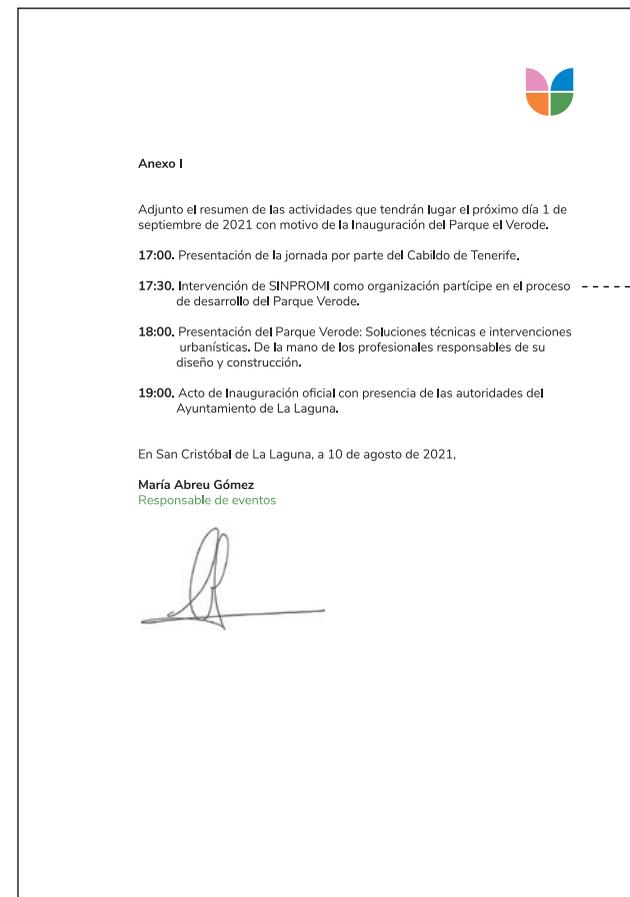
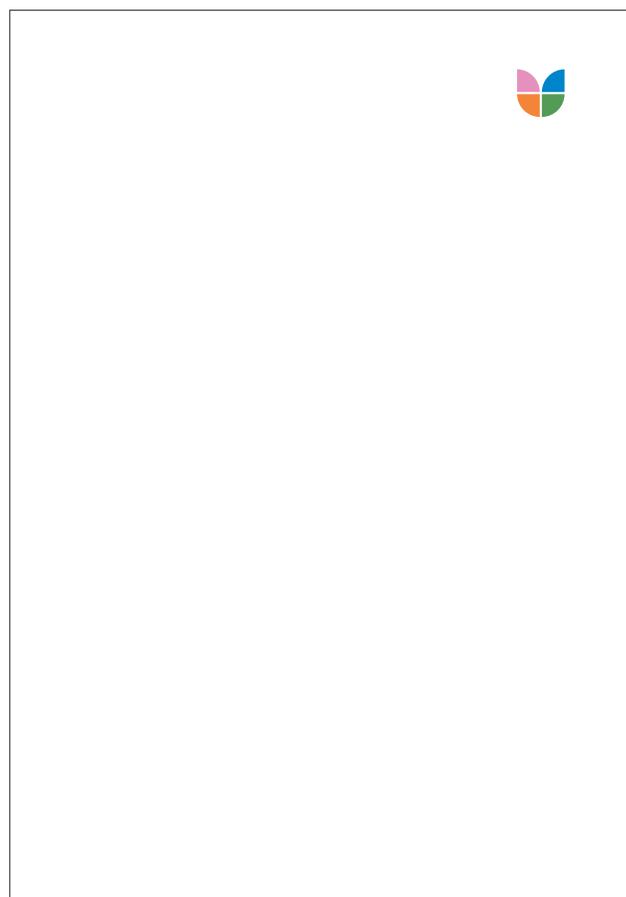


Segunda hoja de carta

Formato: 297x210 mm
Gramaje: 100 g/m²
Escala: 40%

1. Nunito Sans Regular 12 pt.
Interlineado 14,4 pt.

25 mm



1

40 mm

Hoja de factura

30 mm

Formato: 297x210 mm
 Gramaje: 100 g/m²
 Escala: 40%

1. Nunito Sans Regular 8 pt.
Interlineado 9,6 pt.
2. Nunito Sans Regular 14 pt.
Interlineado 16,8 pt.
3. Nunito Sans Regular 11 pt.
Interlineado 16 pt.
4. Nunito Sans Light 12 pt.
Interlineado 14,4 pt.
5. Nunito Sans Extralight 7 pt.
Interlineado 8,4 pt.



C/ Quintín Benito 37,
38208 Tenerife, España
Tel: 922 000 000
Fax: 922 000 000
info@parqueverode.es
www.parqueverode.es

C/ Quintín Benito 37,
38208 Tenerife, España
Tel: 922 000 000
Fax: 922 000 000
info@parqueverode.es
www.parqueverode.es

CLIENTE
FACTURA

Nº	Producto	Precio	Cantidad	Total
Subtotal				
IGIC (7%)				
TOTAL				

MÉTODO DE PAGO
 El pago se realizará en un plazo de 15 días

Banco Santander
 ES 1234 5678 9012
 SWIFT/BIC: ABCDEMS1XXX

En virtud del cumplimiento de la normativa europea 2016/679 sobre Protección de datos (RGPD) le informamos que el tratamiento de los datos proporcionados por Ud., será responsabilidad de Parque Verode con el objetivo de emitir una factura, y que además se compromete a no ceder o comunicar la información a terceros. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación o supresión del tratamiento a través de info@parqueverode.com o en C/Quintín Benito, 37A, 38208, San Cristóbal de La Laguna, España.



C/ Quintín Benito 37,
38208 Tenerife, España
Tel: 922 000 000
Fax: 922 000 000
info@parqueverode.es
www.parqueverode.es

C/ Quintín Benito 37,
38208 Tenerife, España
Tel: 922 000 000
Fax: 922 000 000
info@parqueverode.es
www.parqueverode.es

CLIENTE
FACTURA

Eventos Ecoembes
 Tenerife, España
 info@ecoembes.com
 922 999 999

Factura nº: #3468
 Fecha: 10/10/2021

Nº	Producto	Precio	Cantidad	Total
1	Camisetas Blancas Logotipo Color	2	100	200
2	Pines Parque Verode	0,25	500	125
3	Banderolas promoción evento	200	-	200
4	Alquiler zona de exposición	250	-	250
Subtotal			775	
IGIC (7%)			54,25	
TOTAL			829,25	

MÉTODO DE PAGO
 El pago se realizará en un plazo de 15 días

Banco Santander
 ES 1234 5678 9012
 SWIFT/BIC: ABCDEMS1XXX



María Abreu Gómez
 Responsable de eventos

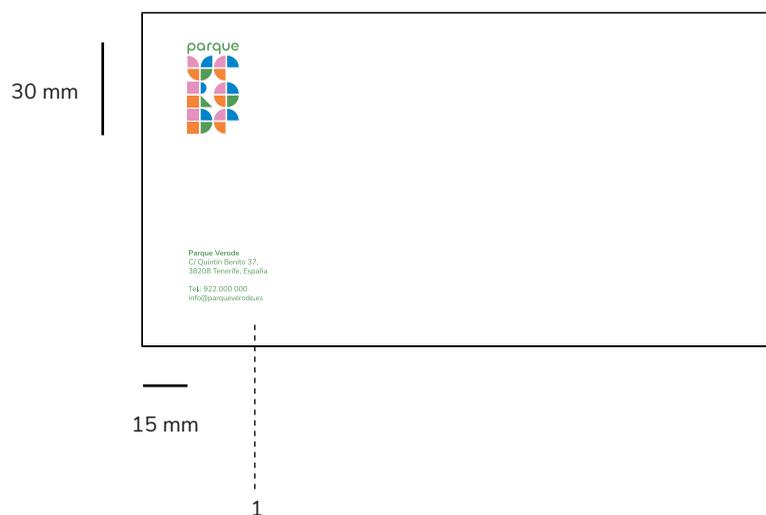
En virtud del cumplimiento de la normativa europea 2016/679 sobre Protección de datos (RGPD) le informamos que el tratamiento de los datos proporcionados por Ud., será responsabilidad de Parque Verode con el objetivo de emitir una factura, y que además se compromete a no ceder o comunicar la información a terceros. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación o supresión del tratamiento a través de info@parqueverode.com o en C/Quintín Benito, 37A, 38208, San Cristóbal de La Laguna, España.

1
 2
 3
 4
 5

Sobre americano sin ventanilla

Formato: 110x210 mm
Gramaje: 100g/m²
Escala: 40%

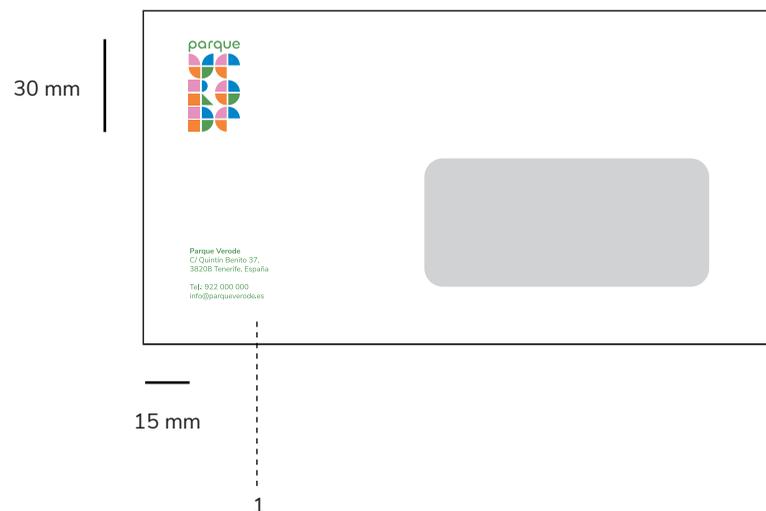
1. Nunito Sans Regular 8 pt.
Interlineado 9,6 pt.



Sobre americano con ventanilla

Formato: 110x210 mm
Gramaje: 100g/m²
Escala: 40%

1. Nunito Sans Regular 8 pt.
Interlineado 9,6 pt.



Sobre bolsa

Formato 353x250 mm
Gramaje: 100 g/m²
Solapa con tira adhesiva
Escala: 40%

1. Nunito Sans 8 pt.
Interlineado 9,6 pt.

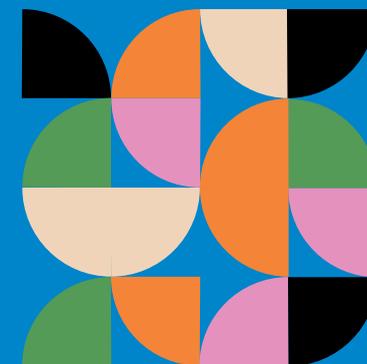


Carpeta Dossier

Formato 310x220 mm
Gramaje: 200 g/m²
Escala: 40%



@parqueverode
parqueverode.com

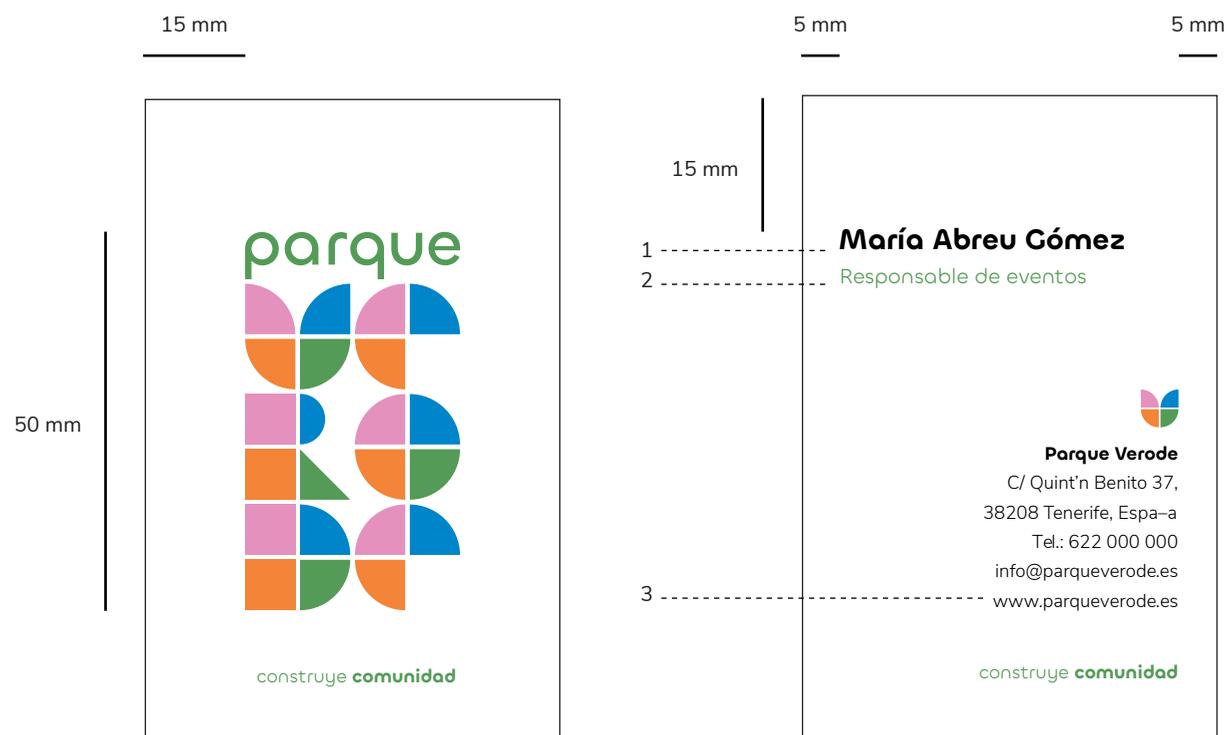


construye
comunidad

Tarjeta de visita

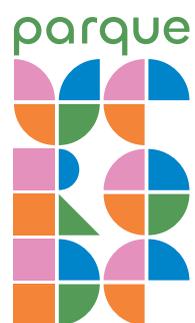
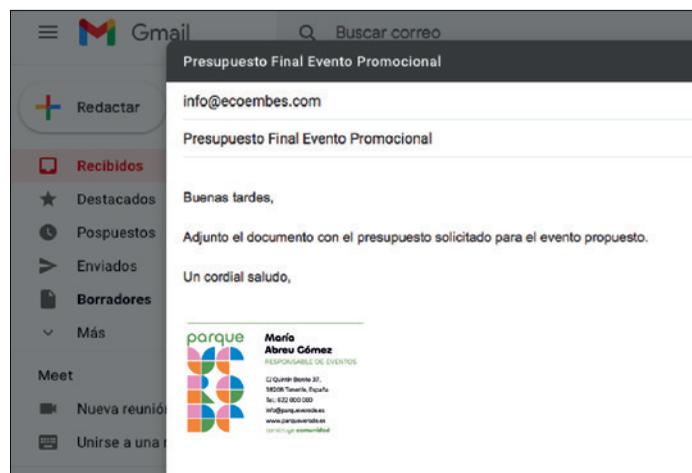
Formato: 85x55mm
 Gramaje: 300g/m²
 Escala: 100%

1. Chillax Semibold 11 pt.
Interlineado 13,2 pt.
2. Chillax Regular 8 pt.
Interlineado 9,8 pt.
3. Nunito Sans 7 pt.
Interlineado 11 pt.



Firma de e-mail

1. Chillax Semibold 11pt.
Interlineado 13,2 pt.
2. Chillax Regular 8 pt.
Interlineado 9,8 pt.
3. Nunito Sans 7pt.
Interlineado 11 pt.



María Abreu Gómez 1
 RESPONSABLE DE EVENTOS 2
 C/ Quintín Benito 37,
 38208 Tenerife, España
 Tel.: 622 000 000
 info@parqueverode.es
 www.parqueverode.es 3
 construye **comunidad**



En San Cristóbal de La Laguna a 10 de agosto de 2021
Sr. D. Luis Yery Gutiérrez
Ecma, Alcalde de San Cristóbal de La Laguna

Reciba un cordial saludo por parte de los miembros del **Partido Verde** por motivo de la presente tema el honor y el grado de reconocimiento por su día 1 de septiembre de 2021 a las 17:00 horas en el **Parque Verde** en Calle Quin Benito, 37. San

Por esta razón para nosotros sea de especial agrado contar con su asistencia al evento. Además, nos gustaría pasarle algunas palabras de **agradecimiento** por su presencia. Le esperamos en la fecha, hora y lugar anteriormente mencionados. Sin más que agradecerle agradecemos por la atención y el tiempo prestado. Esperamos contar con su presencia.

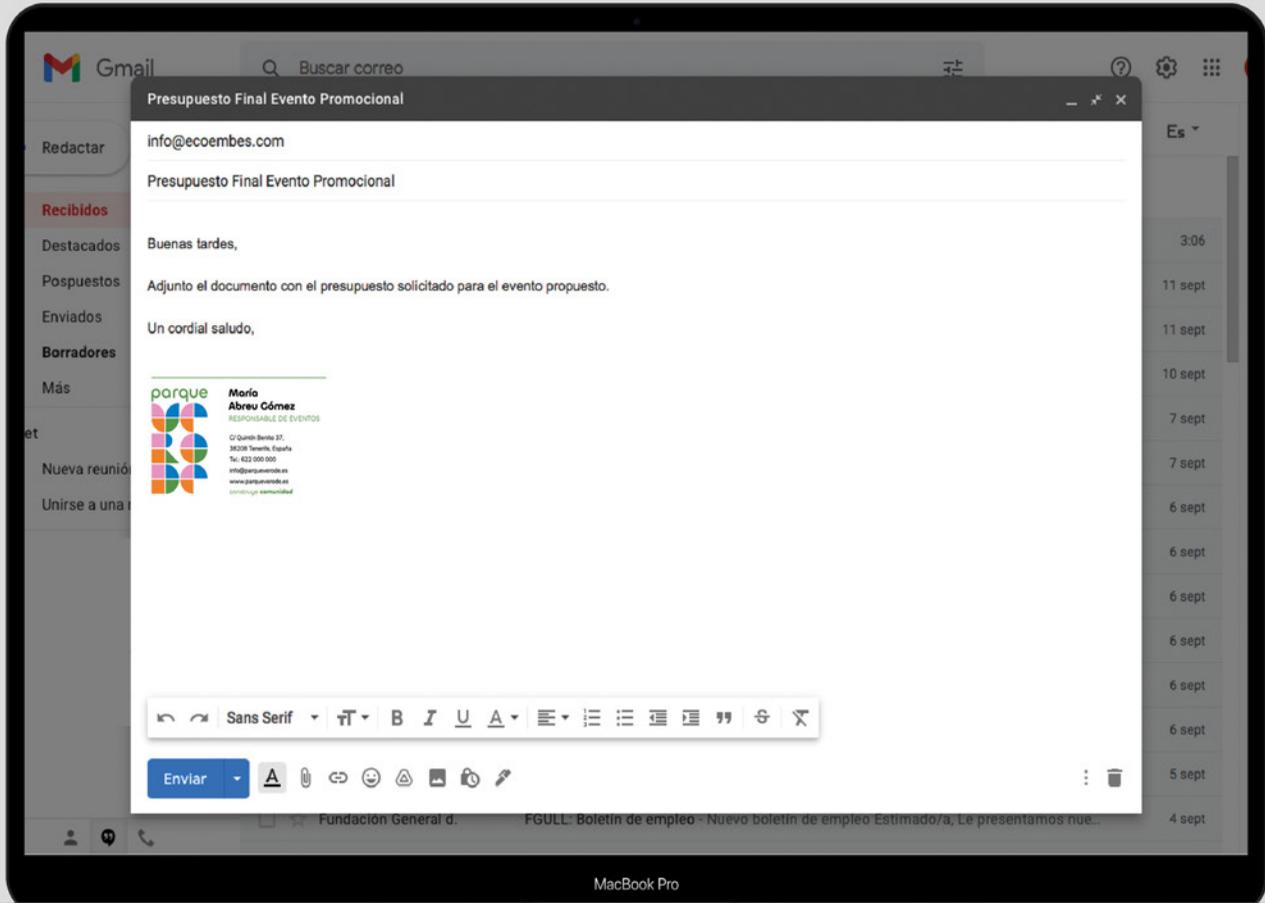
Atentamente
Marta Abreu Gómez
responsable de eventos



Comisión Ejecutiva
Calle Quin Benito, 37
35012 San Cristóbal de La Laguna
Tel: 922 200 000
Fax: 922 200 000
www.partidoverde.es







6. Material P.O.P y Merchandising

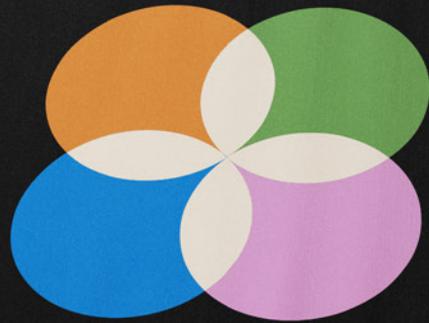
6.1 Cartelería promocional

Serie de cartelería con aplicación en mupi, banderolas, póster y marquesinas.





construye
convivencia

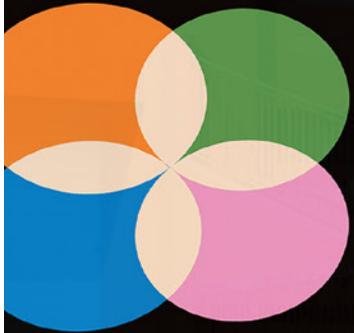


construye
cooperación





construye
vivencia



parque

construye
equilibrio



parque

construye
comunidad



parque

construye
cooperación



parque

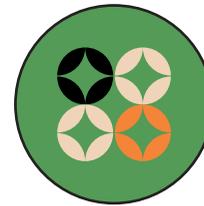
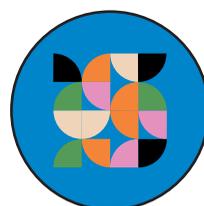
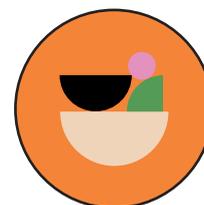
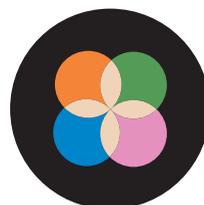
Notice posted on the right side of the shelter.

6.2 Pines y Adhesivos

Formato adhesivos: 70x70 mm

Formato pines: 15 x 15 mm

Se aplican los mismos diseños tanto a pines como a pegatinas promocionales

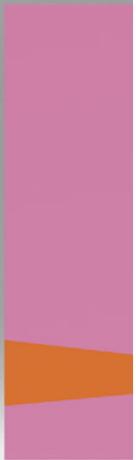
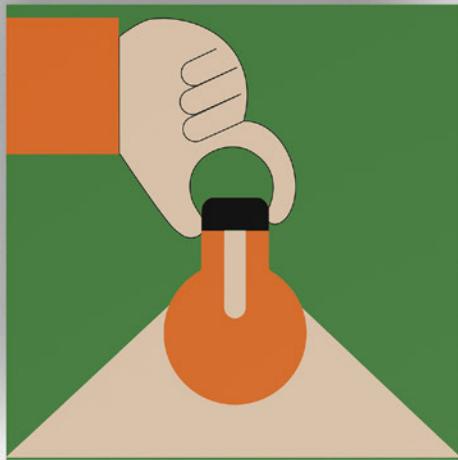
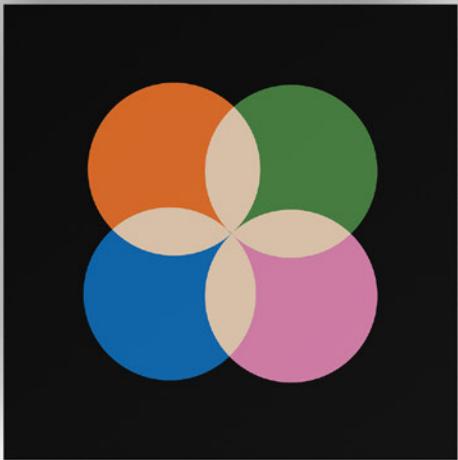


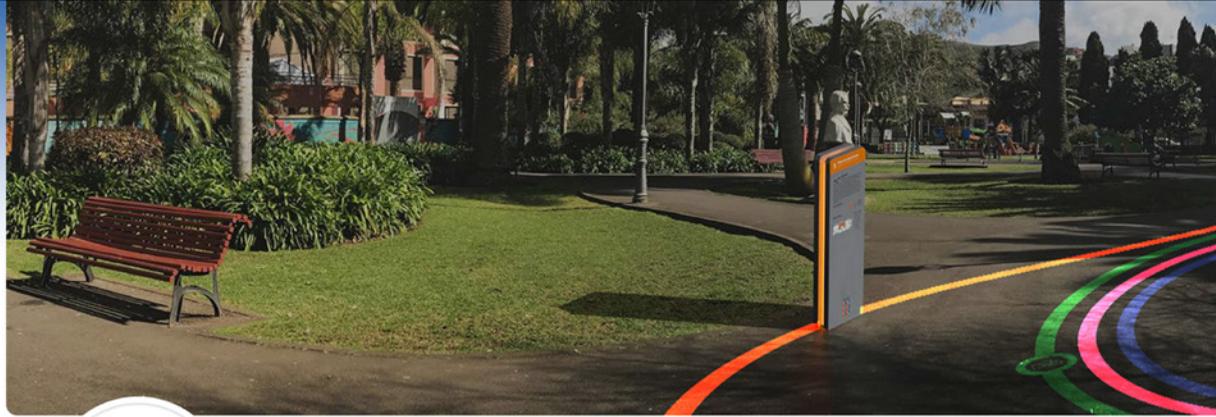


6.3 Textil









Parque Verode
Website

[✍ Contact us](#)

[Home](#) [About](#) [Photos](#) [Instagram](#) [More ▾](#)

[👍 Like](#) [💬 Message](#) [🔍](#) [⋮](#)

About

[i](#) Lorem ipsum dolor sit amet timeti ergo sum Lorem ipsum dolor sit amet timeti



Create Post

[📷 Photo/Video](#) [📍 Check in](#) [👤 Tag Friends](#)

MacBook Pro



