



Universidad de Nariño

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA DISEÑO INDUSTRIAL

PROPUESTA DE UN SISTEMA PARA LA PRÁCTICA DE DEPORTES EXTREMOS BMX, SKATE, PARKOUR EN SAN JUAN DE PASTO.

PROYECTO DE DISEÑO

Realizado por:

JOHN EDWAR REVELO MUÑOZ

San Juan de Pasto 2013



Universidad de Nariño

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA DISEÑO INDUSTRIAL

PROPUESTA DE UN SISTEMA PARA LA PRÁCTICA DE DEPORTES EXTREMOS BMX, SKATE, PARKOUR EN SAN JUAN DE PASTO.

TRABAJO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE DISEÑADOR INDUSTRIAL.

PROYECTO DE DISEÑO

Realizado por:

JOHN EDWAR REVELO MUÑOZ

Asesor:

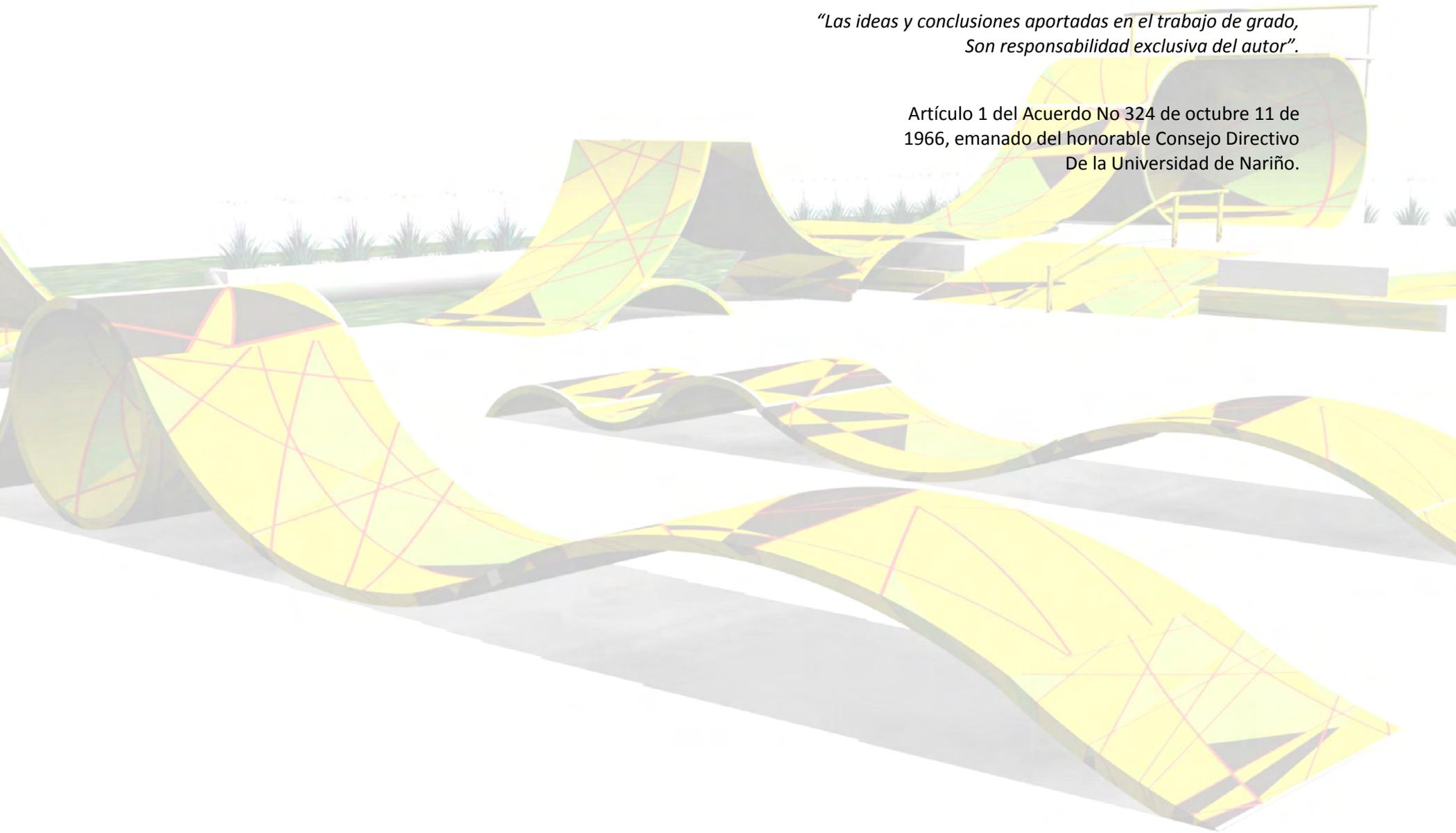
D.I. HAROLD ANDRES BONILLA

SAN JUAN DE PASTO, 2013.

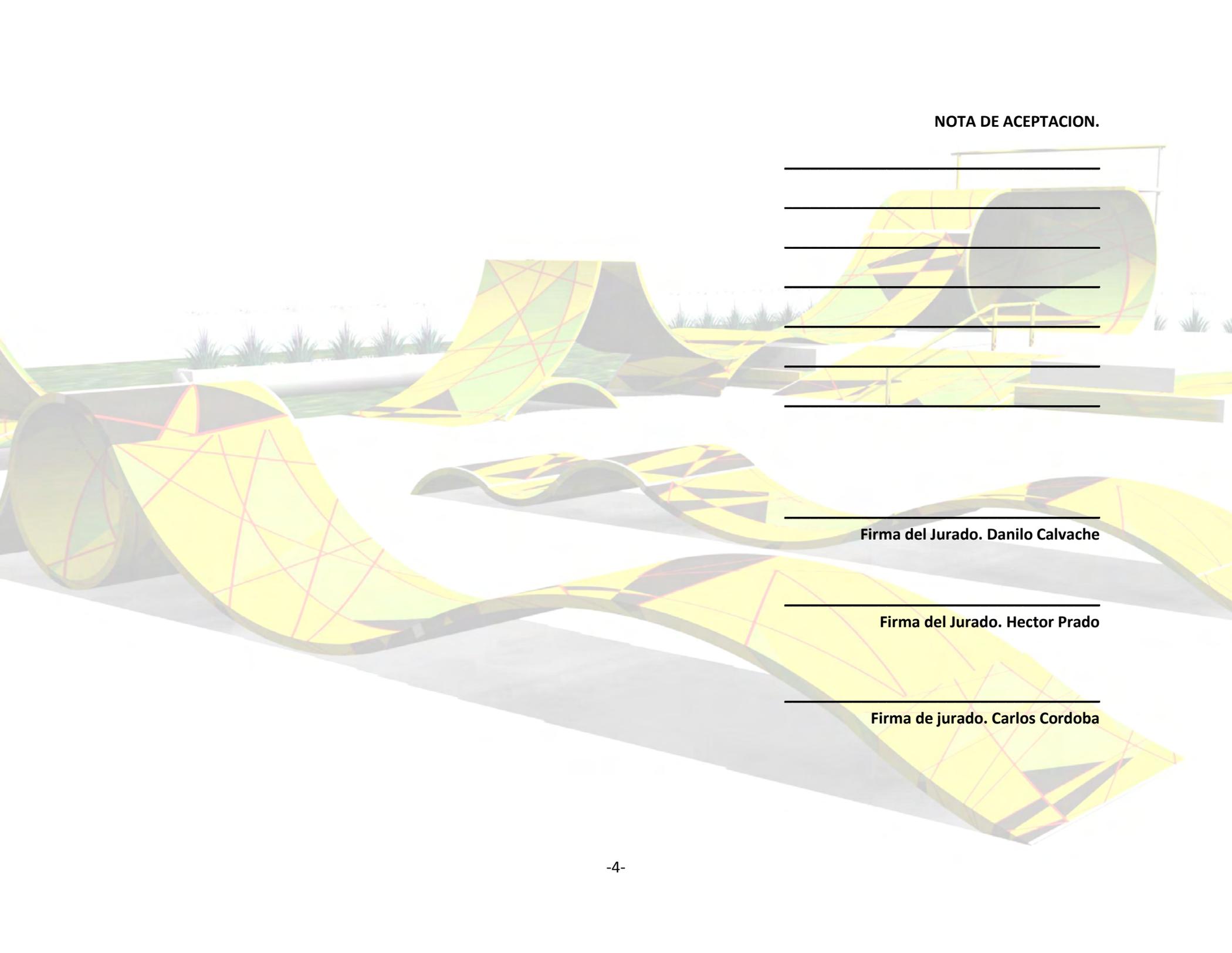
NOTA DE RESPONSABILIDAD.

*“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado,
Son responsabilidad exclusiva del autor”.*

Artículo 1 del Acuerdo No 324 de octubre 11 de
1966, emanado del honorable Consejo Directivo
De la Universidad de Nariño.



NOTA DE ACEPTACION.



Firma del Jurado. Danilo Calvache

Firma del Jurado. Hector Prado

Firma de jurado. Carlos Cordoba

RESUMEN

Este proyecto colaborativo se realizó con el fin de Solucionar una problemática regional que es la no existencia De un espacio adecuado para la práctica deportiva no Convencional llama extrema

Con la propuesta pretende lograr a obtener un sistema de práctica Deportiva para la ciudad de SAN JUAN DE PASTO. Con la colaboración Del deportistas en sus conocimientos sobre estas disciplinas Y con la ayuda del Diseño Industrial para llegar a una solución que Este de acuerdo con el deportista y la sociedad de la ciudad

Lo que se quiere llegar con esta propuesta es dar a conocer estos deportes no convencionales, que no sean estigmatizados ni rechazados

ABSTRACT

This collaborative project was performed in order to Troubleshoot a regional problem is the nonexistence Adequate space for sports not Conventional called extreme

With the Proposal aims to obtain a practical system Sports for the city of Pasto. With the collaboration The athletes in their knowledge of these disciplines and with the help of Industrial Design to reach a solution This according to the athlete and society of the town

What is he going with this proposal is to introduce these sports unconventional than stigmatized and rejected

TABLA DE CONTENIDO.

	INTRODUCCIÓN.....	11
1.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	13
2.	DEFINICIÓN DE OBJETIVOS.....	13
2.1	OBJETIVO GENERAL.....	13
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
3.	JUSTIFICACIÓN.....	14
4.	MARCO REFERENCIAL.....	16
4.1	MARCO TEÓRICO.....	16
4.1.1	EL RIESGO COMO FORMA DE VIDA.....	17
4.1.2	DEPORTES URBANOS, NUEVAS TENDENCIAS Y DEPORTE DE AVENTURA.....	18
4.1.3	DEPORTES EXTREMOS PARA LIBERAR STRESS.....	19
4.1.4	BENEFICIOS DE LOS DEPORTES EXTREMOS.....	20
4.1.5	TRAVIS PASTRANA EN ESPN.....	21
4.1.6	ARQUITECTURA DEPORTIVA.....	22
4.1.7	LOS ESPACIOS DEPORTIVOS.....	23
4.1.8	INNOVACIONES TECNOLÓGICAS EN EL DEPORTE.....	23
4.1.9	SISTEMA.....	24
4.1.9.1	CONCEPTOS DE SISTEMA.....	24
4.1.9.2	CARACTERÍSTICAS DE LOS SISTEMAS.....	24
4.2	MARCO HISTÓRICO.....	26
4.2.1	BMX.....	26
4.2.2	BMX FREESTYLE.....	27
4.2.3	MODALIDADES.....	28
4.2.3.1	BMX RACE.....	28
4.2.3.2	BMX STREET.....	29
4.2.3.3	DIRT JUM.....	30
4.2.3.4	FLATLAND.....	31

4.2.3.5	PARK.....	32
4.2.3.6	VERT.....	33
4.2.4	SKATE	34
4.2.4.1	MODALIDADES.....	37
4.2.4.1.1	STREET.....	37
4.2.4.1.2	SKATEPARK.....	37
4.2.5	PARKOUR.....	38
4.3	MARCO LEGAL.....	40
4.4	MARCO CONTEXTUAL.....	43
4.4.1	REFERENTES INTERNACIONALES.....	43
4.4.1.1	ESTADOS UNIDOS.....	43
4.4.1.1.1	CAMP WOODWARD.....	43
4.4.1.2	BRASIL.....	45
4.4.1.3	PERU.....	46
4.4.2	REFERENTES NACIONALES.....	48
4.4.2.1	ARMENIA.....	48
4.4.2.2	CHINCHINA CALDAS.....	49
4.4.2.3	YOPAL.....	50
4.4.2.4	BUCARAMANGA.....	51
4.4.2.5	ZIPAQUIRA.....	52
4.4.2.6	SALITRE BOGOTA.....	53
4.4.2.7	NEIVA.....	54
4.5	MARCO CONCEPTUAL.....	55
4.5.1	POLÍTICA PÚBLICA.....	55
4.5.2	BIEN PÚBLICO.....	55
4.5.3	mínimo vital para la educación física, el deporte y la recreación.....	55
4.5.4	NECESIDAD.....	55
4.5.5	TENDENCIA.....	55
4.5.6	DEPORTE.....	56
4.5.7	EL DEPORTE COMO PROYECTO DE VIDA.....	56

4.5.8	DEPORTE ESPECTACULO.....	56
4.5.9	EL DEPORTE SOCIAL COMUNITARIO.....	56
4.5.10	RECREACIÓN.....	57
4.5.11	EL TIEMPO LIBRE.....	57
4.5.12	EL OCIO.....	57
4.5.13	SOSTENIBILIDAD.....	58
4.5.14	ÁREA URBANA.....	58
4.5.15	ESPACIO PÚBLICO.....	58
4.5.15.1	espacios que se consideran públicos.....	59
4.5.15.2	Composición de un espacio público.....	59
4.5.16	MOBILIARIO URBANO.....	59
4.5.17	PLAN DE MOVILIDAD.....	59
4.5.18	PROBLEMAS EN LA CIUDAD.....	59
4.5.19	CLASES DE SKATEPARK.....	62
4.5.19.1	MADERA.....	62
4.5.19.2	CEMENTO.....	63
4.5.19.3	METAL.....	63
4.5.20	EVOLUCIÓN DE SISTEMAS PARA EL DEPORTE EXTREMO.....	64
4.5.21	ADECUACIONES.....	65
4.5.21.1	Entechados o cerrados.....	65
4.5.21.2	Integrados.....	66
4.5.21.3	La casa pas o patineta.....	67
4.5.21.4	la casa rampa – (a home skatable).....	68
4.5.21.5	debajo de puentes.....	69
4.5.22	EXPERIMENTACIÓN CON MATERIALES.....	70
4.5.22.1	Cemento fluorescente.....	70
4.5.23	PARTES DE UN SKATEPARK.....	71
4.5.23.1	funbox.....	71
4.5.23.1.1	características de un fun box.....	71
4.5.23.2	halfpipe.....	72

4.5.23.3	rampas.....	73
4.5.23.4	Pirámide.....	73
4.5.23.5	Railes o copies.....	74
4.5.23.6	Bowl.....	74
4.5.24	ESPACIOS Y ELEMENTOS DE PARKOUR.....	75
4.5.25	CARACTERÍSTICAS DE CADA DEPORTE EXTREMO.....	76
4.5.25.1	SKATE.....	76
4.5.25.1.1	trucos.....	76
4.5.25.1.2	partes del skate.....	77
4.5.25.1.3	vestuario.....	77
4.5.25.2	BMX.....	78
4.5.25.3	PARKOUR.....	80
5.	METODOLOGIA.....	81
5.1	enfoque de la investigación.....	81
5.2	técnicas de recolección de datos.....	81
5.3	instrumentos.....	82
5.4	DISEÑO METODOLOGICO.....	82
6.	FASE INVESTIGATIVA.....	85
7.	PROYECTACION.....	89
7.1.	FASE CREATIVA.....	89
7.2	REALIZACION DE BOCETOS CON EL USUARIO.....	90
7.3	MODELADO DEL USUARIO.....	93
7.4	PARÁMETROS BÁSICOS DE CONSTRUCCIÓN.....	95
7.5	BOCETO GRUPAL.....	96
7.2	FASE DE EVALUCION.....	99
7.2.1	PARÁMETROS DE DISEÑO.....	99
7.2.1.1	FUNCIONAL.....	99
7.2.1.2	SIMBÓLICO.....	101
7.2.1.2.1	concepto de diseño.....	101
7.2.1.3	ESTÉTICO.....	104

7.2.1.3.1	análisis de colores.....	104
7.2.1.3.2	porcentaje de color.....	105
7.2.2	paleta de colores.....	105
7.2.2.1	diseño de patrones de colores.....	106
7.2.2.2	aplicaciones de color.....	108
7.3	FASE DE FOCALIZACIÓN.....	110
7.3.1	bocetacion.....	110
7.3.2	modelado.....	112
7.3.3	modelados finales.....	120
7.3.3.1	aplicaciones de color y textura.....	120
7.4	proceso de construcción.....	127
7.5	INFRAESTRUCTURA.....	129
8.	CONCLUSIONES.....	130
	BIBLIOGRAFÍA.....	131
	ANEXOS.....	132

INTRODUCCION.

El desarrollo de este proyecto se hace tras la observación de las diferentes problemáticas que presenta la ciudad de SAN JUAN DE PASTO. Creemos que es de vital importancia conocer de manera clara y oportuna algunos apuntes básicos que nos ayudaran a plantear alternativas de solución con el fin de mejorar de alguna manera la relación con la cultura, las artes y el deporte, en el ámbito de la música, el break dance, el grafiti, el bmx, skate, parkour, y otras culturas urbanas. En la actualidad nos podemos dar cuenta del principal factor que afectan a los jóvenes como es la falta de espacios públicos donde poder realizar dichas actividades.

A pesar de que los deportes extremos son relativamente jóvenes en nuestro país, han adquirido un gran auge en los últimos años en la ciudad de Pasto, debido a la necesidad de los habitantes de alejarse del estrés de la vida cotidiana y por medio de una bicicleta, patineta o patines, poder apartarse ya sea en la ciudad o en escenarios deportivos para el desarrollo de los mismos; escenarios que aún son desconocidos por muchos que lo practican y que no cuentan con la suficiente información.

El parkour ,el bmx y el skate son deportes que en la actualidad adepta a cerca de 500 deportistas conformados como clubes deportivos ante las autoridades como COLDEPORTES, esto muestra que el deporte extremo tiene mucho auge en la ciudad, nos hace pensar en crear un espacio adecuado para estas prácticas de una comunidad grande, que necesita de que se intervengan los espacios públicos, y así crear un sistema en el cual el deportista extremo encuentre todo a su disposición, porque estos deportes son los más escogidos en la actualidad por la juventud.

La juventud extrema de la ciudad de SAN JUAN DE PASTO, necesita un espacio y como diseñador industrial estoy en la capacidad de crear un sistema para estas prácticas, de esta manera solucionar esta problemática regional. Es de conocimiento general que el deporte es de vital importancia para la población juvenil, porque la juventud tiene que ser el mayor interés de la ciudad, al conocer dicha práctica, debemos otorgarle los instrumentos adecuados para su desarrollo.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En la ciudad de Pasto no existe un apoyo por parte de entidades públicas o privadas para el desarrollo e implementación de espacios adecuados para la práctica de los deportes no convencionales llamados extremos. Por eso podemos ver que en la investigación de proyectos similares o de los planes de acción deportivos en la alcaldía encontramos muchos presupuestos para el deporte de creación o mejoramiento como la adecuación y reparación de muchos espacios deportivos pero ninguno contempla los deportes extremos.

En el 2010 en infraestructura deportiva se realizó el mejoramiento y mantenimiento en 19.300 m² de la Unidad Deportiva Recreativa y Ambiental de Obonuco UDRA en escenarios como la pista atlética, la de ruta, el laguito y demás zonas de permanencia y circulación, construcción de la pista atlética en material sintético en la Unidad Deportiva, Recreativa y Ambiental Obonuco. Municipio de Pasto con un presupuesto de 2.727.446.409 millones.

En este año solo se contempla el suministro de Cemento para el Mejoramiento de la pista de bicigrós en la UDRA del Municipio de Pasto, construcción pista de ruta UDRA Obonuco. Municipio de Pasto. Para el bicigrós pero el bmx el skate y otros deportes extremos no son contemplados.

En el 2011 siguieron con el mejoramiento de estos espacios deportivos con un presupuesto de 175.000.000 millones de igual manera no se planteó un proyecto para adecuar un espacio para estas prácticas deportivas. Se construirá en un 100% la Unidad deportiva, Recreativa y Cultural de Catambuco con un área total de 8.400 m² con un aporte de 120.000.000 millones. Estos ejemplos nos indican que hay presupuesto para el desarrollo deportivo lo cual hace que el proyecto nuestro se haga realidad ya que haremos conocer la necesidad de este espacio para estos deportistas.

La comunidad deportiva extrema de la ciudad de Pasto exige un espacio o sistema para la práctica de su deporte como es el bmx, el skate, y parkour esta comunidad piensa que no es justo llenar la población de canchas de micro o baloncesto cuando ni siquiera son utilizadas y q la necesidad de más de 500 deportistas extremos de las diferentes modalidades no tienen un espacio. Esto nos hace pensar que lo más justo es ayudar a esta comunidad deportiva a lograr tener un sistema donde practicar el deporte que más guste el día de hoy.

Podemos ver que el deporte extremo es poco conocido y no existen espacios adecuados para realizar esta práctica la idea es diseñar un espacio para esta comunidad deportiva y no solo hacemos conocer el deporte si no damos un espacio para q se realice de manera adecuada.

1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo crear un espacio adecuado en la ciudad de Pasto para estas Prácticas deportivas por medio del diseño industrial?

2. DEFINICION DE OBJETIVOS.

2.1 OBJETIVO GENERAL.

Estructurar un espacio adecuado en el municipio de Pasto que ayude a desarrollar las habilidades en los jóvenes de la ciudad en relación a los deportes extremos, Que contemple las necesidades básicas para una buena práctica del mismo

2.2 Objetivos específicos.

- conocer los deportes extremos, la forma como se practica, el espacio adecuado, y la infraestructura necesaria para la práctica de los deportistas
- realizar talleres con los deportistas para ver cuáles son los problemas al no tener espacios adecuados y generar ideas para ayudar con el proyecto
- determinar parámetros de diseño para la solución a la problemática.
- solucionar las necesidades básicas de estos deportistas por medio del diseño

3. JUSTIFICACIÓN.

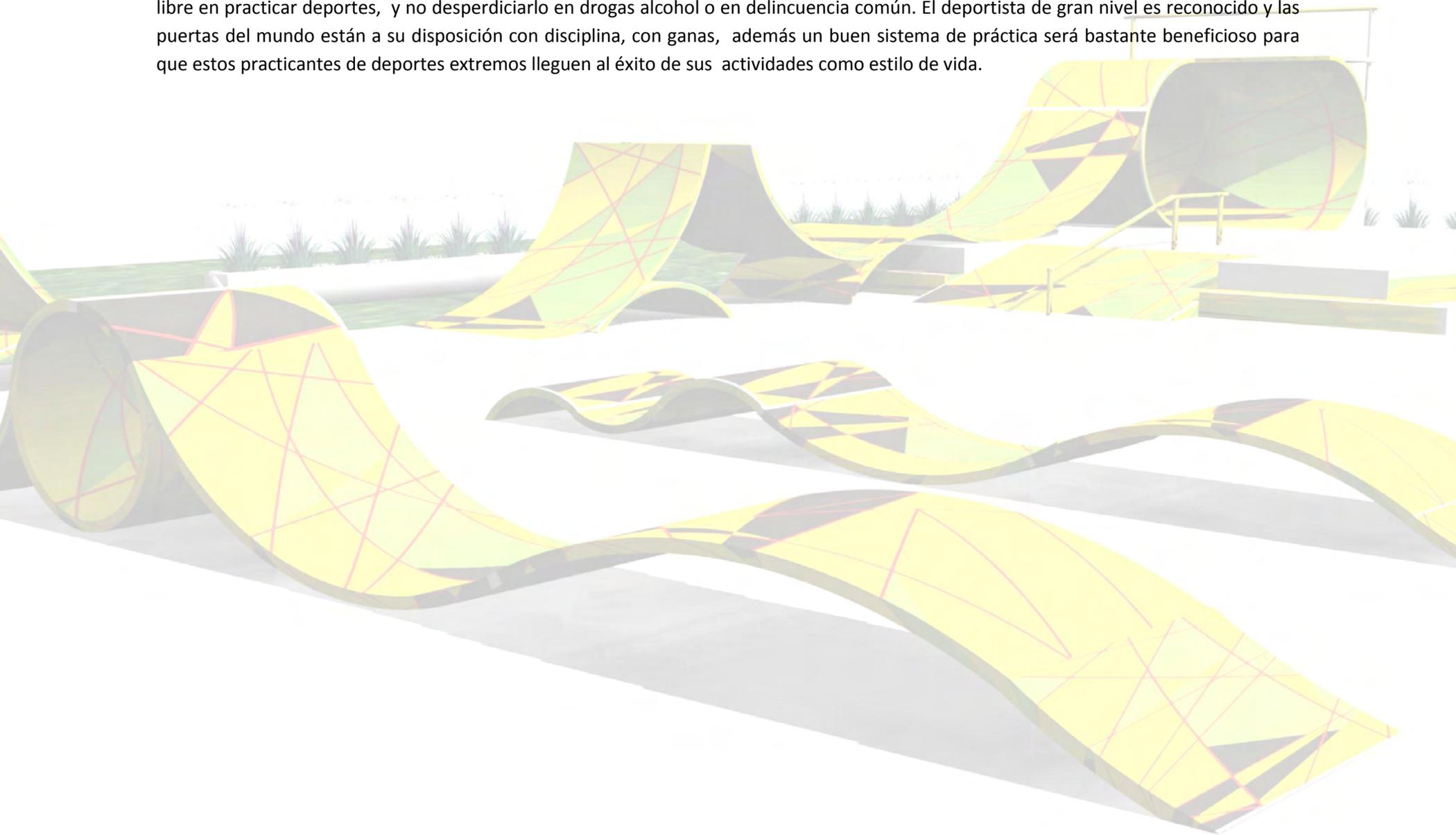
El motivo por el cual se lleva a cabo este proyecto es para apoyar directamente a la comunidad de deportistas extremos nariñenses, se busca crear un espacio adecuado ya que este puede causar un gran impacto capaz de cambiar la percepción que tiene la gente frente a estos.

Como diseñador industrial puedo dar una solución y dar a conocer diferentes alternativas deportivas dirigidas hacia la juventud, diferentes a las convencionales como solución a problemas sociales de: drogas, alcohol pandillas, etc. Además de tener el apoyo de la comunidad por que se realiza de manera adecuada y en un lugar propio, obtener un reconocimiento deportivo y de aceptación de la sociedad llegando a tener deportistas de nivel profesional, para la representación de la ciudad en competencias regionales o nacionales, por esto estoy colaborando a que la juventud se dedique a hacer deporte en sus tiempos de ocio, ya que su tiempo libre lo dedican a actividades poco útiles, y al tener un espacio adecuado no solo se hace conocer estos deportes si no que ayuda a que la población se interese y acepte estas prácticas deportivas extremas ya que muchas son rechazadas por falta de comunicación y de conocimiento.

Podemos ver por medio de la investigación que estos deportistas al no tener el espacio adecuado utilizan los espacios públicos o mobiliario urbano como bancas, pasamanos, losas, senderos peatonales, y existe un factor ambiental desagradable con la comunidad por la mala convivencia, esto hace que se rechacen estas prácticas al no ser aplicadas en un espacio adecuado en este caso como un sistema.

Culturalmente podemos llegar a que la sociedad conozca sobre estas prácticas deportivas extremas nuevas en nuestro país, aún más, en nuestra región, pero que a nivel mundial generan millones de dólares en toda clases de servicios asemejados con la práctica e infraestructura la promoción de estas prácticas no convencionales, mueven todos los medios de comunicación, de marcas patrocinadas. Lo podemos ver claramente en los XGAMES, es un evento deportivo extremo que genera mucha atención a nivel mundial, donde participan diferentes deportistas de todos los países, en el cual se hacen reconocimientos a los deportistas además de millones de dólares en premios eso hace que el deportista tenga buenos patrocinios y elementos que colaboran con el desempeño de su práctica y ser cada día más competente como persona y deportista. Además de que en estos eventos se promueve mucho el turismo del país anfitrión por lo que estos eventos mueven muchas masas y se puede mostrar la calidad de deportistas que hay en el país, muchos son los beneficios que hoy cuentan los deportes y deportistas extremos, esto se puede lograr con un conocimiento y una popularidad semejantes a la de un rockstar o crack de fútbol, eso nos impulsa a tener deportistas de nivel profesional. Claro está que sin los instrumentos adecuados como espacios de práctica, y sus implementos de uso; por estas y mil razones me impulsa a lograr tener un sistema para esta población juvenil extrema.

El beneficio deportivo es muy grande porque el adolescente tiene mucha energía, la cual puede aprovechar sus espacios de ocio y tiempo libre en practicar deportes, y no desperdiciarlo en drogas alcohol o en delincuencia común. El deportista de gran nivel es reconocido y las puertas del mundo están a su disposición con disciplina, con ganas, además un buen sistema de práctica será bastante beneficioso para que estos practicantes de deportes extremos lleguen al éxito de sus actividades como estilo de vida.



3. MARCO REFERENCIAL.

4.1 Marco teórico.

Los deportes extremos (de riesgo) son todos aquellos deportes o actividades de ocio, o profesional con algún componente deportivo que comportan una real o aparente peligrosidad por las condiciones difíciles o extremas en las que se practican.

Antes de plantear el tema de los escenarios para la práctica de estos deportes en la ciudad de PASTO NARIÑO, es pertinente abordar algunos conceptos y conocimientos trascendentales a la hora de conocer acerca de estos deportes, que requiere tener en cuenta varias nociones básicas antes de practicarlo. Es importante también identificar las temáticas relacionadas con el tema de investigación y aclarar así cualquier duda que se tenga acerca de este para entender de forma clara los objetivos del proyecto.

De inicio es primordial hablar de aspectos fundamentales para la práctica de los deportes extremos, como el origen de estos y como se realizan las diferentes modalidades existentes.

En los últimos años, en Estados Unidos, nueva Zelanda y los países nórdicos europeos, han surgido nuevas disciplinas de riesgo, aventura para vivir emociones al límite, espacios naturales arriesgados y en nuevos espacios urbanos. Se conocen con el nombre genérico de deportes extremos y la mayoría derivan de actividades clásicas y desde 1996 han celebrado la edición de su olimpiada en california (USA) llamada xgames realizada cada año.

En Colombia la marca multinacional SPRITE empezó a organizar competencia con el BMX, SKATE, IN LINE SKATERS, escalada en muro entre otros. Estos eventos se realizaban en parques adecuados para cada disciplina, por ejemplo un parque con varias rampas de madera para las competencias de bicicletas, patinetas, patines y un muro con obstáculos para escalar. Gracias a estos eventos se dieron a conocer estos deportes y así la alcaldía de Bogotá construyó unos parques en la ciudad, adecuados con rampas, pasamanos, obstáculos esta era la única manera de practicar BMX o SKATE, después ciudades como Medellín, Cali, Neiva y Popayán etc. han construido lugares adecuados para la práctica de deportes extremos, En la ciudad de pasto hace unos 11 años aproximadamente por medio de la televisión programas extranjeros que mostraban lo que se realizaba haciendo en otros países se dio a conocer los deportes extremos; así grupos de jóvenes empezaron a reunirse y tratar de imitar a los deportistas extranjeros, de esa manera se iniciaron los bikers, skaters y los rollers o patinadores, y ahora el nuevo deporte extremo es el parkour.

4.1.1 EL RIESGO COMO FORMA DE VIDA.

Descender ríos de alta montaña, a bordo de una embarcación, o superar los 100 km/h a lomos de un trineo, ilustran el creciente afán por el consumo de adrenalina y el desafío de las leyes de la gravedad.

Los deportes extremos continúan ganando adeptos de un tiempo a esta parte. Parece como si algunos se hubieran cansado de asumir lo convencional y lo que mueve a la masa. Otros están descontentos con la idea de competir en grupo, para alcanzar un bien común.

Esa rebeldía va acorde con una mentalidad cambiante. La gente quiere marcarse retos y superarlos, quiere eliminar las tensiones de todo un día y quemar la adrenalina de toda una semana en tan solo unos segundos. Quiere romper con la monotonía e interactuar con el ambiente que le rodea. Quiere sentir la velocidad, el riesgo y el equilibrio, en definitiva.

Por eso, cada vez son más las empresas de ocio que ofrecen la posibilidad de realizar deportes de aventura en plena naturaleza. Los registros crecen a la par que las disciplinas que adquieren el grado de extremo, que ya se sitúan en torno al medio centenar.

Expertos en el tema sostienen que el éxito de estas actividades radica en la satisfacción personal, y el consumo de adrenalina que conllevan. Todas ellas permiten al deportista superarse día a día, porque cada uno depende de sí mismo, y no del trabajo de compañeros o adversarios, como ocurre en otras muchas disciplinas deportivas.¹

Por eso, cada vez son más las empresas de ocio que ofrecen la posibilidad de realizar deportes de aventura en plena naturaleza. Los registros crecen a la par que las disciplinas que adquieren el grado de extremo, que ya se sitúan en torno al medio centenar.

David Castán, gerente de las escuelas de la Asociación Española de Deporte Extremos (www.deportes-extremos-cl.com), sostiene que el éxito de estas actividades radica en la “satisfacción personal y el consumo de adrenalina que conllevan. Todas ellas permiten al deportista superarse día a día, porque cada uno depende de sí mismo, y no del trabajo de compañeros o adversarios, como ocurre en otras muchas disciplinas deportivas”.²

¹*Cuenta tu viaje .net/reportajes*

²*PABLO M. OTERO. MADRID 15/07/09. Marca .com*

4.1.2 DEPORTES URBANOS, NUEVAS TENDENCIAS Y DEPORTE DE AVENTURA.

Los deportes Extremos, y/o deportes urbanos se clasifican según el nivel de Adrenalina que producen, según el riesgo que llevan consigo y según su objetivo se pueden clasificar en Actividades Extremas y Nuevas tendencias.

Las actividades extremas se han venido adoptando de las experiencias de otros países, sin embargo, la geografía de Bogotá permite ir al límite en las propuestas, adaptándose a los diferentes terrenos, espacios naturales para la utilización del tiempo libre, algunas actividades establecen competencia, pero existen otras de riesgo que no incluyen como principal objetivo la competición, sino más bien la diversión y la vivencia de experiencias que permiten el desarrollo de quien lo practica, por eso se ha logrado caracterizar así:³

A algunos les gustó desde pequeños asistir al estadio El Campín; a otros les dio por natación, baile, billar, golf, tenis... Sin embargo, el agitado ritmo de vida propio de la segunda década de esta centuria ha llevado poco a poco a que los jóvenes menores de 30 años se estén inclinando cada vez más por los llamados deportes urbanos. Son ejercicios en donde se pasa de las prácticas colectivas a unas más individuales y en las que el riesgo y la aventura mandan la parada, e incluso se considera que quien sale ileso es el mejor. Los deportes urbanos son una completa jungla de nombres, que solo quien los practica puede traducir o explicar según, incluso, la cantidad de adrenalina que generan entre sus aficionados: Skateboarding, Roller, BMX, Longboarding, Roller Derby, Parkour, Capoeira, Bike Polo y Soccer Freestyle, entre otros. Realizando el festival de los Deportes Urbanos en el Parque Simón Bolívar de la capital del país. Los organizadores esperan unos 10.000 asistentes. Y tienen ese cálculo porque el poder de convocatoria de estas prácticas es muy grande se hace cada año por parte de los deportistas urbanos es masivo y muy admirado por los transeúntes, el deporte urbano tiene cerca de quince modalidades de práctica en la actualidad y cuenta con más de 25 mil jóvenes seguidores en la ciudad. Con el pasar de los años lo que eran prácticas que surgían de manera espontánea y de acuerdo a los modismos, poco a poco se ha empezado a formalizar y especializar, tanto que hace tres años cogió fuerza institucionalmente el llamado “Deporte Urbano”. Colombia incluso llegó tarde a esta instancia, ya que en las dos últimas décadas en los países desarrollados se incentivan los deportes extremos como alternativa de esparcimiento en sitios de alta densidad poblacional.

Los deportistas urbanos practican más por amor y motivación propia, como complemento a su cotidianidad y el deseo de encajar, sobresalir y sacar provecho de su entorno. No se trata de los ‘vagos de la esquina’. Todo lo contrario, estas prácticas, cuando se asumen de manera continua y disciplinada pueden llevar a que esos jóvenes sean reconocidos y se conviertan en inspiración y modelo para los más chicos.⁴

³ *fundación asphalt sport*

Actividades extremas - nuevas tendencias

⁴ *director IDRD, campeón nacional de esgrima.*

4.1.3 DEPORTES EXTREMOS PARA LIBERAR STRESS.

Adrenalina, aventura, experiencias fuertes y libertad, forman parte de los deportes extremos que nos ponen al encuentro de la naturaleza. Actividades como el rafting, ciclismo de montaña o el buceo son una excelente opción para detener la vorágine rutinaria. Sin duda una actividad que no tiene reglas fijas, requiere esfuerzo físico y mantiene la concentración en preservar la vida, descarga la tensión y despeja la mente. Esto se explica a nivel fisiológico por la liberación a grandes proporciones de la adrenalina, hormona que puede crear una adicción sana, pues si se transgreden los límites personales, también puede ser dañina.

Dicho aligeramiento crea una sensación satisfactoria ya que se promueve un estado de euforia al concentrar energía; lo que a su vez estimula las endorfinas y logra la relajación. Es necesario desmitificar el concepto sobre estas disciplinas, ya que se puede interpretar que para practicarlas se requiere ser un atleta de tiempo completo. Los deportes extremos forman parte del ecoturismo y por lo tanto, existen lugares o agencias en donde puedes recibir la guía suficiente para no ponerte frente a un peligro real.

Sin duda alguna, la emoción fuerte hace revivir las ganas de probar cosas nuevas y con mucha emoción de practicar deportes de riesgo sin duda revive al terminar la práctica por ejemplo El Sphereing o también conocido como Zorbing, es una de las prácticas que forma parte de los deportes extremos y a la que muchas personas se han unido para liberar estrés y sentirse más plenos gracias a la cantidad de adrenalina que descargas. Nació en Inglaterra como un método divertido para trasladarse dentro de una bola transparente de más de 3 metros de diámetro y a una velocidad de 40 kilómetros por hora. Ha desplazado a deportes como el Squad o el puenting. Ha sido reconocido como el nuevo deporte extremo, en el que protegido por un arnés te brindará seguridad todo el tiempo mientras dure el viaje que aproximadamente suele ser entre 45 min a 1 hora.⁵

⁵ *Adriana Álvarez Mata*
Editorial ciudad aventura

4.1.4 BENEFICIOS DE LOS DEPORTES EXTREMOS.

Todos estamos de acuerdo en que practicar cualquier tipo de deporte al aire libre es bueno, ya que nos hace entrar en contacto con la naturaleza y nos devuelve en cierto sentido esa parte animal que llevamos dentro, ese elixir perdido por la rutina y por la industrialización de nuestras ciudades y de nuestras vidas. Pero es evidente que los deportes extremos nos reclaman con algo más, ya que aunque en la mayoría de ellos no pongamos en peligro nuestra vida, sí que es cierto que algo de todo eso tienen y que por tanto ese valor añadido es justamente ese no sé qué en el estómago que nos lleva a ir más allá en la práctica del deporte.

Pero los deportes extremos tienen muchos beneficios, o más bien, cosas importantes que los hacen atractivos, a continuación os propongo una pequeña lista con algunos de estos beneficios:

- Adrenalina: al contrario que otros deportes, los extremos nos proporcionan una descarga increíble de adrenalina y de energía.
- Esa rara sensación de que se han cruzado algunos límites y que se han tenido que realizar unos esfuerzos considerables para llegar a la meta.
- La sensación del riesgo acontecido durante la actividad, que nos lleva de nuevo a la sensación de nuevas metas, pudiendo aplicar esto a nuestra vida cotidiana.
- Desafiar al peligro. Una sensación de ventaja y de incrementar el sentimiento de superar límites y logros.



Como veis, todos los puntos están muy relacionados entre sí, y hablan de lo mismo: superar y conseguir logros. Muchas veces nos vemos atraídos a los deportes de riesgo justamente porque pensamos que nuestra vida ha caído en una rutina considerable, y notamos que estás pequeñas grandes ventajas o beneficiosos que tienen los deportes extremos nos pueden devolver algo de las ganas por continuar seguir creyendo en algo y querer superar nuevos retos en la vida.

Por eso, tampoco es de extrañar que muchas empresas opten por hacer pasar a sus empleados por este tipo de deportes, ya que de esa manera creen que pueden devolverles o darles un plus de superación y ganas de conseguir logros dentro de la empresa. Sin duda, tampoco es mala idea.⁶

⁶Punto fape.com fitness y salud

4.1.5 TRAVIS PASTRANA EN ESPN.

Decir que Travis Pastrana se convirtió en el icono de los deportes de acción ciertamente no alcanza para describir lo que este muchacho de 24 años de edad hizo y continúa haciendo por los deportes extremos. Entrando a los Navy Moto X World Championships, el primer atleta en aterrizar un doble backflip en la historia del motocross, el atleta tuvo un breve regreso al deporte en dos ruedas para demostrarle a los fans quien manda. Esto es lo que la mayoría de las personas saben de Pastrana: Es un atleta que compite en los X Games desde 1999 y que ha ganado 13 medallas--ocho doradas. Compitió en todas las disciplinas del motocross en los X Games. Realizó un doble backflip en X Games 12 que le valió la medalla de oro en la prueba de Mejor Truco, que a su vez selló su reputación como el atleta del Freestyle más talentoso de la



TRAVIS PASTRANA dice así

ESPNdeportes.com: ¿Qué te motiva a realizar aquellas actividades extremas que la mayoría de las personas no se atreverían a hacer?

TP: Sabes, lo que la mayoría de las personas consideran algo alocado o salvaje es lo que yo hago para divertirme. Creo que los deportes alternativos y los deportes extremos se han desarrollado mucho en este último tiempo y me siento orgulloso de poder ganarme la vida haciendo esto que realmente amo.

ESPNdeportes.com: ¿Cómo son las medidas de seguridad en los deportes extremos?

TP: Lo que sucede con los deportes de acción es que la mayoría de las personas no comprende que es justamente el factor 'peligro' lo que nos hace tomar medidas de seguridad tan ajustadas. No saltamos de puentes y edificios sin antes analizar el riesgo y asegurarnos que todo salga bien...o relativamente bien-dice riendo. En algunos casos hasta es más peligroso jugar un partido de fútbol que realizar un backflip con una moto.

ESPNdeportes.com: ¿Cómo te definirías?

TP: Hay gente mucho más alocada que yo, de hecho yo no me considero un loco. En cuanto a los más locos, uno creería que es un atributo o algo positivo para el Freestyle pero esos muchachos se lastiman muy rápido. No dura lo suficiente como para mejorar sus cualidades. Los muchachos que llegan a triunfar son aquellos que realmente piensan las cosas y las hacen a conciencia.⁷

⁷ESPN report /entrevista

4.1.6 ARQUITECTURA DEPORTIVA.

Una ciudad requiere de una gran cantidad de servicios para satisfacer las necesidades de una población siempre creciente. La larga lista incluye bancos, zonas comerciales y económicas; dichos establecimientos siempre han estado incluidos en la traza de pueblos y ciudades, pues se consideran indispensables para el correcto funcionamiento de un asentamiento urbano. Sin embargo, las áreas de entretenimiento y esparcimiento comúnmente son limitadas y enviadas a la periferia de las ciudades, por lo que nunca tienen una integración real con ellas.

Pero esta situación ha cambiado radicalmente en los últimos años: cada vez es más común tratar de integrar la ciudad de una manera más profunda con estadios y sedes deportivas, acercando a la gente a eventos de este tipo. Es por esto que se han escogido terrenos estratégicos en varias poblaciones para la construcción de centros deportivos y de recreación que van más allá de estadios o arenas. Es decir, que buscan integrar diversas actividades recreativas que reconecten a las personas con la ciudad y con ellos mismos.

Antes de proyectar y construir edificios de carácter deportivo con el fin de crear satisfacción por parte de los espectadores, estos pueden ser al aire libre como construcciones o infraestructuras techadas.

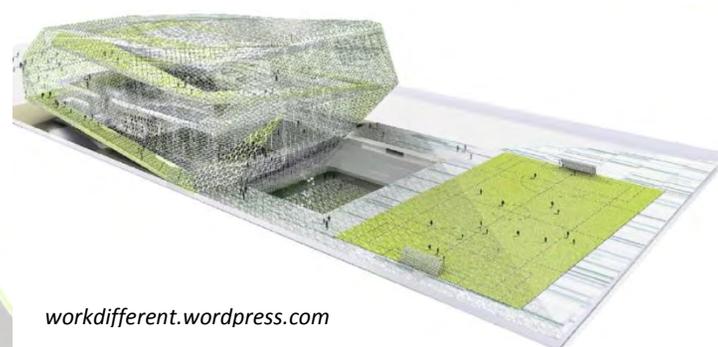
El inicio de la Arquitectura Deportiva está ligado directamente al desarrollo del deporte como tal, y cuando éste logra llegar a un grado importante de arraigo, genera explícitamente la necesidad de un desarrollo arquitectónico que dé una respuesta mediante instalaciones concretas para las diferentes disciplinas. El deporte surge como una necesidad superior de manifestación capital del hombre. Desde los arcaicos juegos funerarios en los que se quería honrar a través de la competición lúdica al entrañable recuerdo dejado por el muerto entre parientes y amigos, a las confrontaciones rituales posteriores donde la competición es base de la liturgia aunque se venera al dios patrón de santuario. En esta sucesiva manifestación de deporte-religión o culto-deporte, el lugar o escenario del desarrollo agónico es siempre el mismo en el que el culto, veneración o devoción, da lugar a la confrontación deportiva.”⁸



⁸www.taringa.net arquitectura deportiva

4.1.7 LOS ESPACIOS DEPORTIVOS.

La presencia cada vez más perceptible del deporte en la sociedad da lugar a una necesidad más doméstica; de alojar, a pequeña o a gran escala, una serie de espacios deportivos capaces de absorber las diferentes necesidades lúdicas y de esparcimiento de ciudadanos de todas las edades y condiciones socio-económicas. En la actualidad, y con creciente profusión, las actividades deportivas están dando origen a multiplicidad de infraestructuras destinadas a su práctica y disfrute, muchas de ellas directamente relacionadas con la profesionalización del deporte y su difusión masiva gracias las nuevas tecnologías tanto arquitectónicas como de comunicación. Interior Water Cube, Beijing Skatepark Parque de los Reyes, Chile⁹



workdifferent.wordpress.com

4.1.8 INNOVACIONES TECNOLÓGICAS EN EL DEPORTE.

En los años 90, El desarrollo de la tecnología, permitió la elaboración de estructuras que benefician el trabajo de los atletas, y, por lo tanto, la imposición de nuevas marcas. En los Ángeles se empleó caucho para las pistas de atletismo, en 1984, lo que optimizaba la acción de empuje al atleta a través de la carrera teniendo como ventaja el poco mantenimiento que requiere dicho material.

Desde hace ya varias décadas, la arquitectura también ha sido parte del espectáculo del fútbol, por lo que en la actualidad, la notoriedad de los estadios descansa, en gran medida, en su travesía formal.

La tecnología avanza y las marcas deportivas se hacen eco de ello al conjuero de la estética y utilizando, en algunos casos, tecnologías propias de la ciencia ficción que desde hace décadas ayudan a los deportistas de alto rendimiento para sacar el máximo beneficio y superar las marcas. Todo esto de la mano de la profesionalización, el desarrollo de los entrenamientos y las dietas alimenticias.

Cada día disponemos de un mayor número de gadgets tecnológicos dirigidos a los deportistas, ya sea para controlar los entrenamientos o mismo para la competición en sí misma. Relojes de pulsera que controlan las pulsaciones del corazón, estimuladores musculares, y otros dispositivos de medición que en su mayoría se pueden conectar a la PC para obtener una medición de los resultados y progresos.¹⁰



envezdelpsiquiatra.wordpress.com

⁹⁻¹⁰ *Publicado el 24 diciembre, 2009 por Splitbrain*

4.1.9 SISTEMA.

Un sistema es un conjunto de partes o elementos organizados y relacionados que interactúan entre sí para lograr un objetivo. Los sistemas reciben (entrada) datos, energía o materia del ambiente y proveen (salida) información, energía o materia.

Un sistema puede ser físico o concreto (una computadora, un televisor, un humano) o puede ser abstracto o conceptual (un software)

Cada sistema existe dentro de otro más grande, por lo tanto un sistema puede estar formado por subsistemas y partes, y a la vez puede ser parte de un super sistema.

Los sistemas tienen límites o fronteras que los diferencian del ambiente. Ese límite puede ser físico (el gabinete de una computadora) o conceptual. Si hay algún intercambio entre el sistema y el ambiente a través de ese límite, el sistema es abierto, de lo contrario, el sistema es cerrado.

4.1.9.1 Concepto de sistemas.

Un conjunto de elementos

Dinámicamente relacionados

Formando una actividad

Para alcanzar un objetivo

Operando sobre datos/energía/materia

Para proveer información/energía/materia

4.1.9.2 Características de los sistemas.

Sistema es un todo organizado y complejo; un conjunto o combinación de cosas o partes que forman un todo complejo o unitario. Es un conjunto de objetos unidos por alguna forma de interacción o interdependencia. Los límites o fronteras entre el sistema y su ambiente admiten cierta arbitrariedad.

Según Bertalanffy, sistema es un conjunto de unidades recíprocamente relacionadas. De ahí se deducen dos conceptos: propósito (u objetivo) y globalismo (o totalidad).

Propósito u objetivo: todo sistema tiene uno o algunos propósitos. Los elementos (u objetos), como también las relaciones, definen una distribución que trata siempre de alcanzar un objetivo.

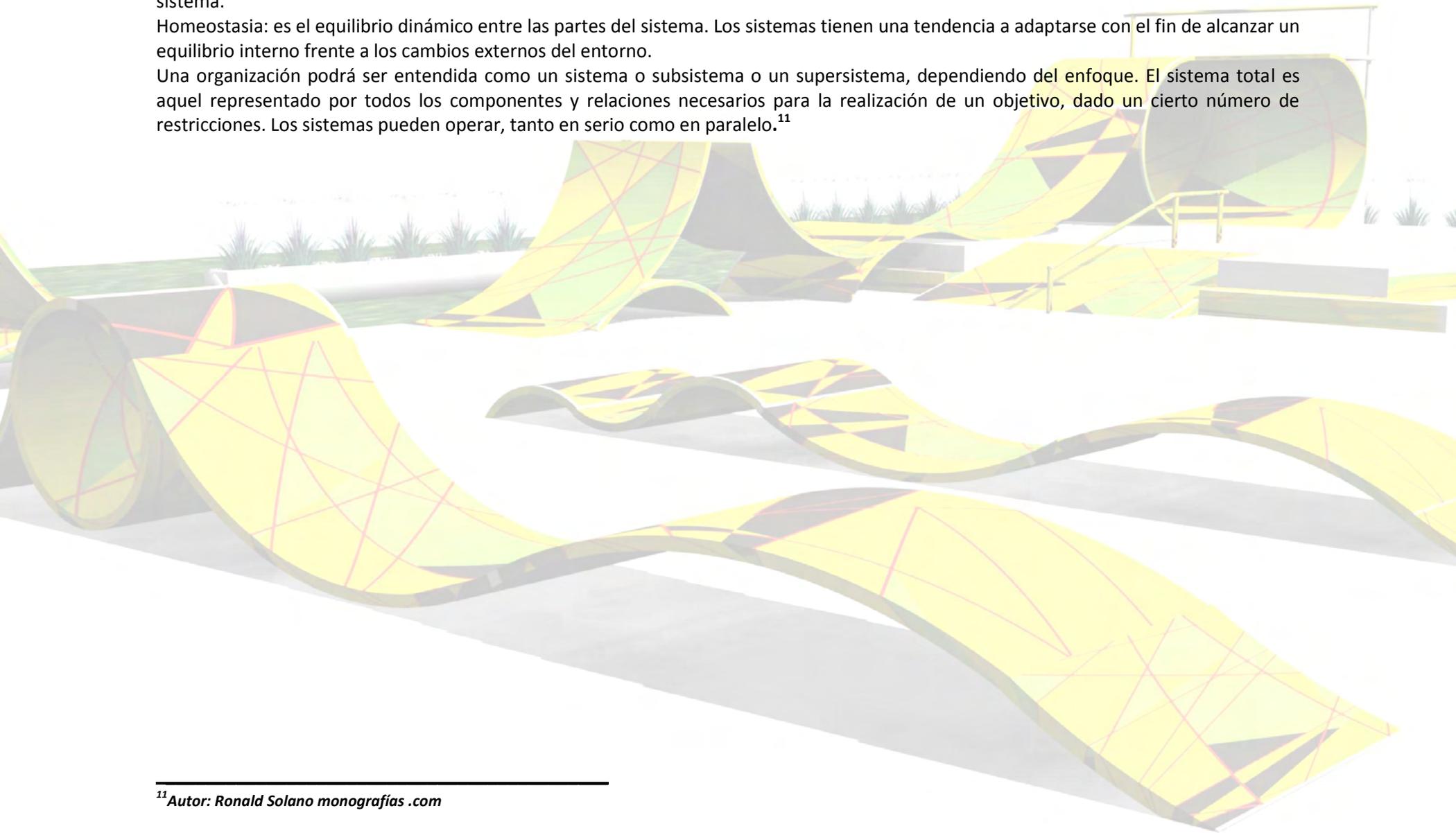
Globalismo o totalidad: un cambio en una de las unidades del sistema, con probabilidad producirá cambios en las otras. El efecto total se presenta como un ajuste a todo el sistema. Hay una relación de causa/efecto. De este cambio y ajustes, se derivan dos fenómenos: entropía y homeostasia.

Entropía: es la tendencia de los sistemas a desgastarse, a desintegrarse, para el relajamiento de los estándares y un aumento de la aleatoriedad. La entropía aumenta con el correr del tiempo. Si aumenta la información, disminuye la entropía, pues la información es la

base de la configuración y del orden. De aquí nace la negantropía, o sea, la información como medio o instrumento de ordenación del sistema.

Homeostasia: es el equilibrio dinámico entre las partes del sistema. Los sistemas tienen una tendencia a adaptarse con el fin de alcanzar un equilibrio interno frente a los cambios externos del entorno.

Una organización podrá ser entendida como un sistema o subsistema o un supersistema, dependiendo del enfoque. El sistema total es aquel representado por todos los componentes y relaciones necesarios para la realización de un objetivo, dado un cierto número de restricciones. Los sistemas pueden operar, tanto en serio como en paralelo.¹¹



¹¹Autor: *Ronald Solano monografias .com*

4.2 MARCO HISTÓRICO.

4.2.1 BMX.

El BMX (Sigla de Bicycle Moto Cross) es una modalidad acrobática del ciclismo cuyo origen está en California.

Se originó a comienzos de los años 1970 en California. Cuando los jóvenes intentaban imitar a los campeones de motocross con sus bicicletas en una modalidad muy concreta y arriesgada además de ser peligroso. En el año 1970 se generalizó la variante conocida como carreras en circuitos de tierra, muy similares a los realizados con motos más sin embargo usada con bicicletas. Más tarde, a mediados de la década de los 80, se empezó a usar la BMX bicicleta especial para hacer trucos de freestyle, el pionero y exlíder profesional, Bob Haro fue de los primeros en usar la BMX en skateparks y que de hecho fue padre del freestyle, creó las primeras bicicletas exclusivas de freestyle con las que se empezaron a hacer una gran variedad de trucos hasta consolidar en los años 1990 el flatland y otras modalidades como dirt, vert, park, y street.

Más concretamente, en 1977, la American Bicycle Association (ABA) se organizó como una entidad nacional para el crecimiento del deporte que se introdujo en Europa en 1978. En abril de 1981, se fundó la Federación Internacional de BMX, y el primer campeonato del mundo se celebró en 1982. Desde enero de 1993 el BMX ha sido integrado dentro de la Unión Ciclista Internacional (UCI) está por eso llegó a hacer un juego y deporte olímpico.¹²



BMX_racing_action_photo.jpg (800 x 600 pixels, file size: 215 KB, MIME type: image/jpeg)
BMX racing action photo (Sainte Maxime - France - 23rd April 2005 - First round of the 2005 European BMX Championships)

¹²Artículo tomado de WIKIPEDIA enciclopedia |
<http://es.wikipedia.org/wiki/BMX>

4.2.2 BMX FREESTYLE.

El estilo libre, o Bicycle Stunt, evolucionó de las carreras BMX (bicicletas de motocross) a comienzos de los 80. Carrera que proviene de los 70, cuando la primera BMX homologada suplió a la clásica Stingrays en 1973. A lo largo de los 70 esta carrera creció en popularidad hasta que se convirtió en un deporte establecido. Hacia 1982 BMX, aun casi exclusiva carrera, alcanzo el éxito. El patrocinio fue creciendo y BMX lo hizo en los anales de la cultura popular con el estreno de la película ET. Hacia 1980 algunos ciclistas habían comenzado haciendo trucos y experimentando saltos en carreras. Al mismo tiempo, ciclistas como Bob Haro (fundador de Haro Bikes, una de las mayores compañías BMX hoy) descubrió el abandono de los parques de skate después de la pérdida de popularidad del skateboarding. Estos parques fueron donde los primeros trucos de halfpipe y street se desarrollaron. Pero a cierta gente del mundo BMX no les gusto la línea que el deporte estaba tomando. El estilo libre, "actuación circense", fue condenado. Este hecho no disuadió a los freestylers. 1983 vio salir las primeras bicis exclusivas de freestyle, estilo libre, de la cadena de producción. Hacia 1984 algunas de las primeras competiciones freestyle fueron celebradas en los skateparks. Hacia 1986 el patrocinio comenzó a introducirse en el freestyle. Después de estos embriagadores días, las cosas en la bicycle stunt fueron decayendo. El número de competidores decreció y como consecuencia los premios en metálico. Dennis McCoy, considerado uno de los grandes competidores freestyle de 1986 a 1996 (su reconocida Década de Dominación) ganó un camión en su primer triunfo. A principios de los 90 fue recompensado con un cinturón ceremonial similar a los de la WWF.¹³



¹³ARTICULO TOMADO DE |bmx| |and| |sk8|<http://bmx-sk8.tripod.com/id5.htm>

4.2.3 MODALIDADES.

4.2.3.1 BMX RACE.

Se realiza en una pista parecida a las pistas de motocross La principal diferencia es la tierra utilizada. La de motocross suele ser una tierra húmeda, mientras que la de race es una arena arcillosa compacta para evitar incrustaciones de la bicicleta.

Hay dos tipos de bicicletas definidas por el diámetro de la llanta: 20" (normal) y 24" (*cruiser*).

Las competiciones son con el mismo formato que en el atletismo de pista: Participan ocho corredores cada uno por la calle que le han asignado aleatoriamente. El circuito tiene una longitud aproximada de 350m a 500m. Son 3 mangas sin final, luego pasan a la siguiente ronda los 4 primeros clasificados hasta quedar 8 para formar una manga final. Actualmente el sistema con el que cae la valla es el "Random Gate", consiste en la diferencia del intervalo de tiempo entre la voz y los pitidos. Esta modalidad de BMX fue considerada deporte olímpico en las Olimpiadas de Pekín 2008.

Somos potencia en la práctica de esta modalidad lo demostró MARIANA PAJON al obtener medalla de oro

Actualmente en pasto tenemos una pista para esta disciplina en la cual ya se ha realizado competencias a nivel nacional e internacional ¹⁴



Mariana Pajón mejor deportista de Latinoamérica y Caribe
foto de elespectador.com

¹⁴ Artículo tomado de WIKIPEDIA enciclopedia | <http://es.wikipedia.org/wiki/BMX>

4.2.3.2 BMX STREET.

Para esta forma de BMX se buscan obstáculos "naturales" en la calle (Street), es decir, parte del terreno urbano. Ejemplos de estos obstáculos pueden ser un banco en el parque, una pared, escaleras, etc. En esta modalidad se suelen hacer trucos de grind, que consiste en deslizar con los pegs (tubos ubicados en cada eje de la llanta). O combinándolo con otras partes de la bicicleta: Double (Con dos pegs, a izquierda o derecha), Feeble o Smith(Combinando uno el tubo de atrás con la rueda delantera, o viceversa) y crooked (ej.: peg delantero izquierdo con el peg trasero derecho, o en su defecto, peg trasero con plato), "50 grind" (deslizar un solo peg, ya sea el delantero o el trasero). Las bicicletas de Street suelen ser más resistentes que las de vert y bike-park, no suelen usar frenos, se hacen distintas combinaciones con el barspin o tailwhip. Los riders con mucha experiencia incluso realizan trucos como el tailwhip en plano, sin ninguna rampa. Es muy común también el manual (mantener el equilibrio levantando la rueda trasera y sin pedalear) y no es manual (es el mismo truco que el manual, solo que en esta ocasión se hace con la delantera), y los trucos como el footjam (introducir el pie entre la rueda delantera y la horquilla) o el tailtap (clavarse con la rueda trasera en algo elevado).no solo se usan trucos de grind en la modalidad Street, existen muchos otros trucos practicables con los obstáculos callejeros, se suelen usar escaleras para realizar los 180, 360, 540 y 720 o no hands que consisten en agarrar el cuadro con las rodillas y acercar el manillar al pecho para soltar las manos de diversas formas, según la forma en la que estén colocadas las manos el truco recibe diversos nombres como no hands old school (las manos hacia los lados) o cóndor(estiradas hacia arriba)también se pueden combinar trucos de rampas en la calle como los tailwhips (dar una vuelta al cuadro y volver a aterrizar en los pedales) o los turndowns que es uno de los trucos más complicados y elegantes del BMX, consiste en girar el manillar 180 grados hacia la derecha o la izquierda pasándolo por detrás de la rodilla y llevándolo hasta el pecho con Fuerza. Y un buen ciclista es André Stottuth.¹⁵



¹⁵bmxsn.blogspot.com/bmx-street.html

4.2.3.3 DIRT JUM.

Esta modalidad de freestyle consiste en realizar saltos (jumps) acrobáticos utilizando rampas de tierra (dirt), esta modalidad es la más cercana al racing o carrera ya que lo deportistas tienen que pasar de salto en salto y terminar su pasada lo antes posible sin ningún error y mucho menos una caída, la gran ventaja de esta modalidad es que se puede practicar en cualquier lugar donde haya un buen terreno para hacer los montículos o rampas de tierra.

Esta modalidad en primer lugar se practicó con motos de ahí se empezó con las bicicletas se practica muy poco en pasto más se practica la anterior modalidad (Street)

Por medio de las rampas de tierra se exige al máximo al deportista pero los trucos son más interesantes y de mayor esfuerzo ya que la mayoría de trucos se hace cuando parte de la rampa y está en el aire

Lo más importante es la capacidad o riesgo que tenga un truco para ser premiado en una competencia, el esfuerzo es grande si se quiere un buen truco, el Dirt Jump Consiste en efectuar saltos con bicicletas de Mountain Bike especialmente preparadas. Pero no solo se trata de impulsarse y saltar, sino de hacer figuras acrobáticas en el aire.

Todo este movimiento empezó en 1969, Scott Breithaupt entró en una pista de motocross con una bicicleta para imitar los saltos de sus ídolos. Sin saberlo, empezó el camino del Free Style Bicycle Motocross. Sin duda, a día de hoy el Rider más reconocido a nivel mundial es el joven catalán Andreu Lacondeguy, que juntamente con 2 Bikers más han sido los únicos en realizar un Doble Back Flip en competición.

Hay pistas especialmente diseñadas para la práctica del MTB, son parecidas a las pistas de BMX (Bicycle Motocross), pero en estas los pilotos suelen usar saltos más grandes. Se impulsan mediante mesetas o dobles de tierra, hierro o madera. Pueden llegar a alcanzar entre 4 y 6 metros de altura, en aproximadamente 2 o 3 segundos lo que dura cada salto y cada uno depende de la dificultad de la figura que se realice.

Existen diferentes variedades de salto, entre los más reconocidos y arriesgados están: Front-Flip, Can-can, Back Flip, Superman, Tail Whip, 360º, los riders con más preparación combinan varias figuras en un solo salto lo que hace de este deporte un espectáculo.¹⁶



¹⁶Wikipedia free sports Factory

4.2.3.4 FLATLAND.

es la modalidad en la cual las acrobacias (tricks) son desempeñadas en una superficie pavimentada lisa (de hormigón (concreto) u otro tipo), realizando giros subido en los pegs, el cuadro, manillar, el equilibrio y concentración necesarios hace de esta disciplina quizás una de las más difíciles de dominar. Las bicicletas utilizadas en flatland suele tener formas especiales para mejorar el equilibrio y que sea más cómodo pasar los pies sin chocar. También es necesario llevar las ruedas a una presión de 8k para que la rueda gire sin clavarse en el suelo.

flatland es lo que el patinaje artístico es para el patinaje, su nombre flatland que traduce terreno plano, consiste en ejecutar trucos o acrobacias sobre la bicicleta sin apoyar los pies en el suelo, los trucos son de libre elección y lo que más premia en esta modalidad es la originalidad y la dificultad, entre más rebuscados y difíciles de ejecutar sean los trucos mejor se valoran los practicantes.

La bicicleta en los inicios del flatland: Debido a su deporte padre, el motocross, en los inicios de esta modalidad se empleaban bicicletas bastante pesadas y dotadas de artilugios como el rotor que permitía girar el manubrio de manera ilimitada sin causar un enredijo en las guayas, llevar frenos adelante y atrás era también indispensable.

La bicicleta en la actualidad: Como todo en el mundo el que vivimos el flatland ha evolucionado y continúa en plena evolución al igual que la técnica de fabricación de bicicletas. Actualmente se fabrican bicicletas mucho más livianas y con curvaturas que permiten al practicante maniobrar con más soltura. Actualmente no se utilizan los frenos traseros y hay muchos practicantes que prefieren no tenerlos en absoluto, esto para hacer que los trucos sean aún más difíciles y originales.¹⁷



¹⁷ www.articuloz.com/deportes-articulos/bmx-flatland

4.2.3.5 PARK.

Consiste en realizar acrobacias utilizando un conjunto de rampas y otros obstáculos de concreto o madera (en una configuración llamada "park"). El acróbata trata de formar "líneas" en el parque y pasar de un truco a otro, de un obstáculo a otro, con fluidez. Los trucos más comunes suelen ser el barspin (vuelta al manillar), tailwhip (vuelta al cuadro), x-up (180° con el manillar, dejando los brazos en posición de "X"), crankflip (vuelta a las bielas) y trucos más extremos, como backflip o frontflip, superman (con la variante "seatgrab"). Incluso se pueden realizar en los bordes de las rampas trucos de grind o grab (más comunes en Street). También son comunes trucos realizados al subir al borde de la rampa, como el tailtap (hacer el manual sobre la superficie horizontal de la rampa y volver a caer).

Los circuitos suelen ser de muchas formas tamaños y combinaciones de un solo material o combinación como madera cemento y metal. los deportistas usan los circuitos de diferentes maneras la idea es utilizar al máximo las formas del circuito para lograr trucos más admirables y de reconocimiento para lograr el triunfo de la competición.¹⁸

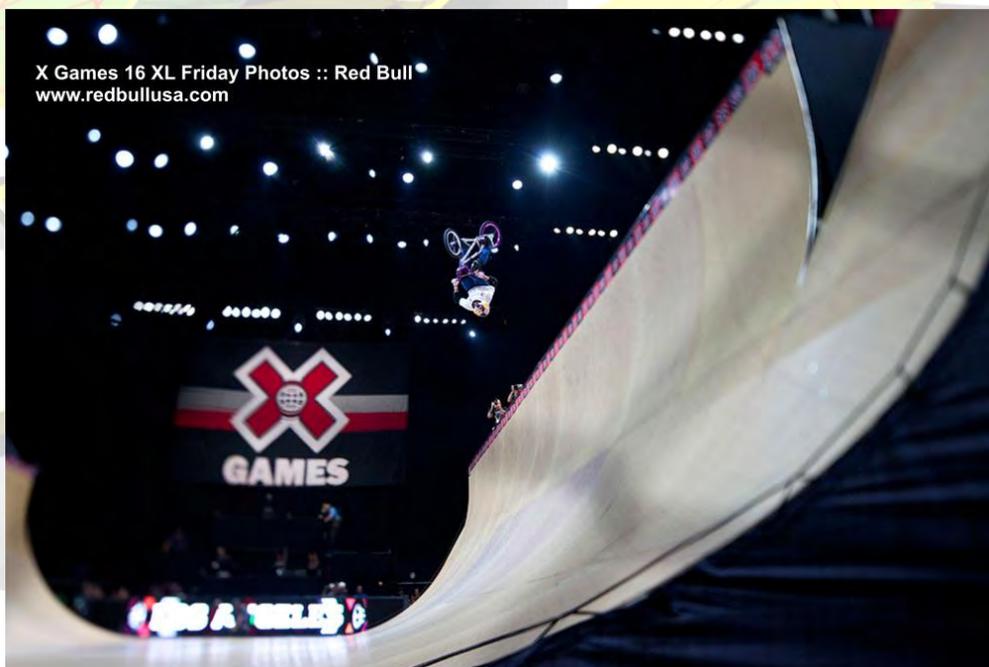


¹⁸ diego-bmx.blogspot.com/bmx-park

4.2.3.6 VERT.

Es una rampa en forma de U donde se realizan maniobras cuando se saltan a los dos lados. Para esta modalidad del deporte, es necesario contar con una rampa con por lo menos una sección completamente vertical en la parte superior. Esta sección permite al acróbata saltar verticalmente al realizar sus trucos y volver a caer en la misma rampa. Por lo general, las rampas son construidas en una configuración llamada half-pipe (medio tubo). Los trucos, similares a los del "Park", a excepción de que no se cambia de rampa.

Para esta modalidad del deporte, es necesario contar con una rampa con por lo menos una sección completamente vertical en la parte superior. Esta sección permite al acróbata saltar verticalmente al realizar sus trucos y volver a caer en la misma rampa. Por lo general, las rampas son construidas en una configuración llamada half-pipe (medio tubo). Los trucos, similares a los del "Park", a excepción de que no se cambia de rampa, y los "aéreos" (saltar desde una rampa inclinada, sobrepasarla y caer en la misma) suelen ser mucho más altos.¹⁹



¹⁹ mundobikes.cl/historia-del-bicicross-bmx

4.2.4 SKATE.

El concepto de skateboarding fue inventado en la década del 50 cuando los surfers de California querían hacer sus técnicas surfistas en la tierra. Por todo California los surfers comenzaron a hacer sus propios "land Surfboards" (Tablas de surf de tierra) agregando a tablas las ruedas de patines. Estos surfers se tiraban por bajadas e iban haciendo sus movimientos mientras descendían. Pero esta idea fue dolorosa. Estos skates primitivos no proveían de la suficiente movilidad y muchos surfers se hirieron mientras experimentaban el nuevo deporte.

Un día, un joven llamado Alan Gelfand revolucionó el Skateboarding. Lo que hizo es mientras andaba golpeó la cola del skate contra el suelo, causando que la parte delantera se levantara, luego saltó con la tabla unas 5 pulgadas sobre el suelo. Esta técnica luego pasaría a llamarse "Ollie". Fue lo que marcó la diferencia entre land surfing y skateboarding, un nuevo deporte había nacido.

Ahora que se podía despegar el skate del suelo todo un nuevo mundo de movimientos esperaba a ser descubierto. Por todos los lugares de EEUU los niños construían sus propias tablas. El Skateboarding se convirtió en un deporte de descubrimiento. Un viejo hombre de negocios vio el potencial de mercado que había detrás del skateboarding e invirtió en él; ahora estos chicos podían comprar sus tablas y no tener que construirlas ellos mismos. El mercado explotó y se convirtió en una industria.

Las tablas tuvieron también su evolución, al principio eran pedazos de tabla sin levantes, más adelante las tablas se harían en forma rectangular con los dos lados más pequeños redondeados y se hizo los levantes para ayudar a los skaters a hacer el Ollie. Más adelante se le colocó el Griptape o lija. Luego se le cambiaría el material a la tabla y se le pondría varias capas de madera para aumentar su resistencia y durabilidad. Las ruedas evolucionaron desde ruedas de rollers metálicos a ruedas de goma y finalmente de "urethane" que es más barato, suave, fácil de producir y más liviano.

El skateboarding es ahora uno de los mercados que está creciendo más rápidamente dentro del marco deportivo cada año se gasta más de 350 millones de dólares en productos como tablas, ruedas, ropa, protecciones etc... Skateparks se abren por todo el mundo y finalmente el skate está a la altura de su popularidad.

Los skaters ven este deporte como la actividad perfecta. Cualquier persona de cualquier credo raza religión edad puede practicarlo. Otra ventaja del skate es que lo puedes hacer en cualquier lado en un garaje, la calle, las plazas etc... El skate exige una determinación, te ayuda a ponerte metas y como lograrlas, no importa cuán duro caigas siempre te pondrás de pie y te subirás nuevamente a esa tabla con cuatro ruedas.

Nada más que con un patín de 2 y 4 ruedas los surfers de los años 30, 40 y 50 tenían un objetivo: comenzar desde lo alto de una ladera y bajarla.

El objetivo principal era evitar colisiones y mantenerse en pie.

Después estos surfers se dedicaron a vender ruedas y a construir tablas cuadradas. Estas tablas hacían furor entre los niños, que imitaban a estos surfers y se tiraban desde las laderas. Este deporte lo llamaron provisionalmente Sidewalk Surfing. Todo fue un éxito. Los

chiquillos organizaron la primera competición de skateboard en un colegio en la ciudad de Hermosa, California, y 100 personas acudieron al evento. Al año siguiente, en 1965 se convocó el Primer Campeonato de Skateboard que consistía, como veis en la foto de la derecha, en saltar una pequeña valla pero montado en monopatín. Fue retransmitido en el programa de la ABC "Wide World of Sports".

El Skate alcanzó gran apogeo en el año 1965 por su publicación en portada de la revista Life. En este número el skateboard fue descrito como "el deporte más arriesgado y excitante". Cuando escuchas estas palabras de la revista piensas en una combinación explosiva. Esto tenía unas consecuencias... Antes de terminar el año la Asociación Médica de América declaró "los skaters son una amenaza médica".

¡Pues vaya declaraciones! El skate sufrió un primer hundimiento durante su historia.

Pero no se puede echar a perder una deporte rebelde así porque sí. En 1966 una película titulada Skater Dater fue nominada por la Academy Awards. El film no contenía diálogos, sólo imágenes de skaters realizando chorradas y movimientos bonitos. Hemos visto suficiente los X-Treme Games para hacernos una idea de esto, pero hace tantos años, los chiquillos lo flipaban un poco. Tras unos años de decadencia el skateboard vuelve...

y para vengarse.

Todo esto fue gracias a dos hombres, que lucharon para salvar a toda costa el skateboard. El primero fue Richard Stevenson, que reinventó la forma de la tabla añadiéndole una cola (tail) para hacerla más manejable, como si fuera una tabla de surf. Todo sufrió modificaciones, pero una de las más importantes fue la de Frank Nasworthy, que construyó por primera vez las ruedas de poliuretano, que dio resultados inmejorables.

Y comenzaron los años de oro para el skate. A finales de los 70, durante dos años se habían conseguido vender más de 40 millones de skateboards en USA. Parques dedicados sólo al skate se abrieron por todo el país (unos 300).

Para curiosos, en esta época apareció una tal Guy Grundy, que llevaba ropa de moto (de cuero) que alcanzó una velocidad de 68 mph en la calle Anaheim Hills´.

Otro momento crucial para la historia del skate fue cuando un skater de florida llamado Alan "Ollie" Gelfand inventó un nuevo movimiento que permitía saltar objetos inmóviles como bancos y murillos.



Aquí empezó otra mala época con el skate. Se empezaron a crear leyes que impedían practicar skate en lugares públicos. Luego el país entero de Noruega lo hizo ilegal. Los skaters se fueron a los skateparks, pero hasta allí tuvieron sus propios problemas. A mediados de los 80 casi todos los skateparks de California fueron cerrados.

Ya en los 90 los skaters han vuelto, pero esta vez con un nuevo tipo de ropa. Los chiquillos vestían camisetas de manga larga y tapaban la solapa de los zapatos con los pantalones. Su "banda sonora" fue el rap y el hip-hop. Para extender este fenómeno se creó la revista Thrasher, que pretendió que el skate no sólo fuera un deporte, sino una forma distinta de vivir. Las compañías de skate se han respaldado mediante profesionales, como por ejemplo Tony Hawk, declarado skater de la década por Thrasher. Este hombre ya fue profesional a los 14 años, y se compró su casa cuando aún estaba en el instituto.

En este momento el skate está en la cumbre, sobre todo en USA, donde es el 6º deporte más practicado, y al menos, la mitad de esa cantidad de skaters vive en California.²⁰



Skateboarding Mundial: Guía de compra para tablas de skate
Sbmundial.bloaspot.com

²⁰ docente.ucol.mx/al019008/public_html/uno.htm

4.2.4.1 MODALIDADES.

4.2.4.1.1 STREET.

Esta modalidad es similar al bmx Street ya que se buscan obstáculos "naturales" en la calle (street), es decir, parte del terreno urbano. Ejemplos de estos obstáculos pueden ser un banco en el parque, una pared, escaleras, etc.



4.2.4.1.2 SKATEPARK.

Consiste en realizar acrobacias utilizando un conjunto de rampas y otros obstáculos de cemento o madera (en una configuración llamada "park"). El acróbata trata de formar "líneas" en el parque y pasar de un truco a otro, de un obstáculo a otro, con fluidez.



4.2.5 PARKOUR.

Parkour, también conocido como l'art du déplacement (en español: el arte del desplazamiento), es una disciplina que consiste en desplazarse de un punto a otro lo más fluidamente posible, usando principalmente las habilidades del cuerpo humano. Esto significa superar obstáculos que se presenten en tu recorrido, lo cual podría ser cualquier objeto en el ambiente que rodea como vallas, muros, paredes. Esta disciplina puede ser practicada en áreas tanto rurales como urbanas. Los practicantes del parkour son denominados como traceurs (traceuses en el caso de las mujeres).

Esta modalidad deportiva fue fundada por David Belle, quien enfocó al parkour como una práctica de movimientos eficientes para el desarrollo del cuerpo y la mente del traceur para superar obstáculos en una emergencia.

A principios de los 90, en Evry y Lisses (ciudades de Francia), surgió un movimiento. Un grupo de jóvenes motivados y adiestrados por Raymond Belle (ex-soldado vietnamita, y del cuerpo de bomberos francés instruido en el Método Natural de George Hébert), entrena y se prepara físicamente, inspirados en la aplicación del Método Natural en el ámbito urbano, con una idea principal: Ser fuertes para ayudar y proteger a sus familias.

Llamaron a este movimiento principal "El arte del desplazamiento", y al grupo que formaban, David Belle, Michael Lewis, Williams Belle, Yann Hnautra, Laurent Pimontesi, Sébastien Foucan entre otros, "Yamakasi", que proviene del Lingala (Ya makási), una lengua africana, y significa "Cuerpo fuerte, espíritu fuerte, persona fuerte".

El deporte, que ellos convirtieron en disciplina, consiste en preparar el cuerpo y mente, para desplazarse por cualquier entorno, ya sea urbano o natural, de una manera eficiente, fuerte, rápida y bella. Para ello se valen de saltos, carreras, movimientos sobre obstáculos, equilibrios... Como auténticos animales, sin pararse ante ningún obstáculo, todo puede ser superado. Esta misma filosofía de



entrenamiento, es también aplicada a la vida, lo que hace que este arte, el arte del desplazamiento, sea también un arte de vivir, sea una filosofía de vida sobre la que priman unos valores familiares, de hermandad, de respeto, de coraje, de lucha, y auto superación.

Después de un tiempo, hubo diferencias entre algunos de los miembros del grupo, y dos de sus integrantes más famosos, David Belle y Sebastián Foucan decidieron separarse, y buscando en primera instancia un mismo camino, decidieron renombrar el arte del desplazamiento, y llamar a lo que ellos hacían, "Parkour" (recorrido en francés), y de esta forma acoger y entrenar a nuevos jóvenes interesados en la disciplina, y poco a poco hacer que su Parkour se fuese haciendo más conocido entre la gente que sentía curiosidad. Más tarde, Foucan, también quiso desmarcarse, esta vez del Parkour, y por otra vía, a la que denominó "Free running", popularizándola sobre todo en el Reino Unido gracias a documentales centrados en su persona como "Jump London" o "Jump Britain".

David Belle (nació el 29 de abril de 1973 en Fécamp, Francia) es un deportista y recientemente actor creador del parkour. Belle comenzó practicando parkour cuando tenía 15 años, inspirado por su padre y las películas de artes marciales. También es fundador de la asociación de parkour - PAWA (PARKour Worldwide Association, Asociación mundial de parkour en inglés).²¹



²¹www.taringa.Parkour-historia-fotos-y-videos-de-este-deporte-extremo.html

4.3 MARCO LEGAL.

La Constitución Política de Colombia reconoce el derecho al deporte en el Capítulo II “De los derechos sociales, económicos y culturales”, artículo 52, que Expresa:

“Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas Actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y Propiedad deberán ser democráticas.”

Este Artículo de la Carta Magna es modificado posteriormente por el Acto Legislativo 002 de 2000, que dice:

“El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tiene como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación forman parte de la educación y constituye gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del

Deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.”

Otra mención expresa sobre el deporte en la Constitución aparece en el artículo 300, donde se atribuye a las asambleas departamentales regular, en concurrencia del municipio, el deporte en los términos fijados por la ley. Evidentemente, la referencia que se hace a una ley, no se hace en alusión a una ley especial sobre deportes, sino, más bien, a una ley orgánica del poder público en los departamentos que conforman la división político-administrativa del país.

El Decreto 239 de 1983 establece las jornadas recreativas y culturales en los establecimientos educativos del país.

La Ley 49 de 1983 constituye las juntas administradoras seccionales de deporte y se reorganizan las juntas municipales.

La Ley 50 de 1983 otorga facultades extraordinarias al presidente de la república para orientar, reglamentar, supervisar y estimular el deporte, la educación física y la recreación en todo el territorio nacional.

El Decreto 3115 de 1984 crea la Escuela Nacional del Deporte, dependiente del Instituto Colombiano de la Juventud y el Deporte, quien podrá autorizar la apertura de subsedes en otras ciudades del país.

LEY 115 DE 1994, LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

El Numeral 12 dice que la educación tiene como fin “la formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre”.

El Título 2, Artículo 14, establece que el aprovechamiento del tiempo libre, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte debe ser obligatorio en todos los establecimientos oficiales o privados en todos los niveles.(Gutiérrez, 2004).

LEY 181, FEBRERO 18 DE 1995 O LEY DEL DEPORTE

Para efectos de este estudio vale resaltar el objetivo de la ley del deporte, expresado en el artículo 2, en cuanto a la necesidad de la creación de un Sistema Nacional del Deporte, la Recreación, la Educación Física el Aprovechamiento del Tiempo Libre y la Educación Extra escolar, así como las funciones de los entes deportivos municipales, expresadas en el artículo 69 de la misma ley, en cuanto determinan su articulación con los actores sociales, asunto propio de esta indagación.

Art. 11: Corresponde al Ministerio de Educación Nacional, la responsabilidad de dirigir, orientar, capacitar y controlar el desarrollo de los currículos del área de Educación Física en todos los niveles, incluyendo instituciones escolares Especializadas en personas discapacitadas.

Art. 12: Corresponde a Coldeportes, la responsabilidad de dirigir orientar, coordinar y controlar el desarrollo de la Educación Física extraescolar para toda la población en general. Además, promoverá la investigación científica y la Producción intelectual, para un mejor desarrollo de la Educación Física. Art. 46: Es el conjunto de organismos, articulados entre sí, para permitir el acceso de la comunidad al deporte, la recreación, el aprovechamiento del Tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física. Art.47: Su objetivo es generar y brindar a la comunidad oportunidades de participación en procesos de iniciación, formación, fomento y práctica del Deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre.Art. 49: Desarrollará su objeto a través de actividades del deporte formativo, social comunitario, universitario, competitivo, de alto rendimiento, aficionado, profesional, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, mediante las entidades públicas y privadas que hacen parte del Sistema.

Art. 51: Los niveles jerárquicos de los organismos del Sistema Nacional del Deporte son los siguientes.

Nivel Nacional. Ministerio de Educación Nacional, Coldeportes, Comité Olímpico Colombiano y Federaciones Deportivas Nacionales.

Nivel Departamental. Entes deportivos departamentales, Ligas Deportivas Departamentales y Clubes Deportivos.

Nivel Municipal. Entes deportivos municipales o distritales, Clubes Deportivos y Comités Deportivos.

Art. 56: Los departamentos y los municipios o distritos deben elaborar anualmente un plan de inversiones con cargo a los recursos que esta Ley les cede, destinados al fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física.

Art. 57: El plan de inversiones indicará la inversión directa e indirecta y los proyectos a ejecutar clasificados por sectores, organismos, entidades y programas, con indicación de las prioridades y vigencias comprometidas, especificando su valor.

Art. 58 y 59: A nivel nacional encontramos el Ministerio de Cultura, a quien mediante Decreto 1746 de 2003, se le adscribe el Instituto Colombiano de Deportes, COLDEPORTES, antes adscrito al Ministerio de Educación.

Art. 61: Coldeportes, es el máximo organismo planificador, rector, director y coordinador del Sistema Nacional del Deporte y Director del Deporte Formativo y Comunitario.

Art. 65: Las actuales Juntas Administradoras Seccionales de Deporte, creadas por la Ley 49 de 1983, se incorporarán al respectivo departamento, como entes departamentales (ED) para el deporte, la recreación, la educación extraescolar y el aprovechamiento del tiempo libre.

Art. 72: El Deporte Asociado estará coordinado por el Comité Olímpico Colombiano (COC) que cumplirá funciones de interés público y social en todos los deportes, tanto en el ámbito nacional como internacional, sin perjuicio de las Normas intencionales que regulan cada deporte.²²

²²*Leyes y artículos Colombia decreta .com*

4.4 MARCO CONTEXTUAL.

4.4.1 REFERENTES INTERNACIONALES.

4.4.1.1 Estados Unidos.

Justo donde se inician estos deportes extremos, es donde han tenido mayor desarrollo, en Estados Unidos fueron desarrollándose con mucha fuerza entre los años 80,s y 90,s dándole campo a ideas y empresas que pronto se convertirían en las más conocidas mundialmente y lo más importante en todo un estilo de vida. En la actualidad se puede observar que en todos los países desarrollados los deportes extremos tienen muchos seguidores.

Lo que da espacio a que se desarrollen campañas, trabajos, proyectos propuestas y toda clase se relación con estos deportes, a continuación se pueden observar algunos ejemplos de parques adecuados a estas disciplinas.

CAMP WOODWARD.

Fundado originalmente como centro de alto rendimiento para gimnastas, en 1984 Camp Woodward comenzó a añadir elementos para la práctica de los deportes de acción, convirtiéndose en uno de los centros de entrenamiento con mejores instalaciones de Estados Unidos. Al día de hoy, Camp Woodward constituye un punto de encuentro para las figuras de los deportes extremos y un lugar habitual de concentración y entrenamiento para profesionales de la gimnasia deportiva. El centro se encuentra situado a las afueras de State College, una pequeña y tranquila población universitaria en el estado de Pennsylvania.

Programa Deportivo

Woodward propone un programa intensivo con hasta 7 horas diarias de entrenamiento.: el día comienza con una sesión de estiramiento en grupo. De lunes a viernes, y en grupos reducidos de 8-10 jóvenes, cada participante recibe 2 horas y media de entrenamiento programado a cargo de un instructor especializado. El resto de las horas de entrenamiento, 4 horas y media más cada día, se dedican a la práctica libre. Durante estos periodos adicionales todos los entrenadores siguen estando disponibles, proporcionando una atención más personalizada a los deportistas. Los jóvenes que lo deseen pueden dedicar algunas de estas horas a actividades recreativas y también, si lo necesitan, al descanso.

Además de la amplia disponibilidad de los instructores y el tiempo de práctica de que disfrutaban los participantes, Woodward destaca por recibir, a lo largo del verano, la visita de innumerables profesionales de los deportes de acción y de equipos de gimnasia deportiva que acuden a entrenar al centro. Durante los periodos de práctica libre, los jóvenes comparten lugar de entrenamiento con estas figuras del deporte y se benefician de su experiencia y sus consejos

Action Sports Camp

Camp Woodward es un verdadero paraíso para los amantes de los deportes de acción. Sus inigualables instalaciones incluyen diecisiete parks (siete son cubiertos y dos de ellos están específicamente diseñados para principiantes). En ellos los participantes podrán encontrar un sinfín de elementos en los que practicar nuevos trucos y perfeccionar los que ya conocen. La sucesión de half-pipes, bowls, handrails y jump boxes no tiene fin.

Como institución pionera en instalaciones para este tipo de deportes, Camp Woodward ofrece las mayores medidas de seguridad, desde fosos de espuma en que practicar los movimientos más complicados sin riesgo de lesiones a rampas fabricadas en materiales que evitan la abrasión y amortiguan las caídas. Por supuesto, la utilización de cascos, rodilleras y demás equipo de seguridad es obligatoria para todos los participantes.

Cheer & Gymnastics Camp

Cuatro pabellones con una superficie total de más de 4.000m² dan albergue a una de las instalaciones más completas de los Estados Unidos (Camp Woodward es uno de los centros de entrenamiento del Equipo Nacional de Gimnasia).

Además de varias zonas de trabajo en suelo, estaciones de salto, torres de anillas, foso de prácticas, etc. los pabellones de gimnasia disponen de las mismas piscinas de espuma y superficies de resina desmontables que encontramos en la zona de deportes de acción, aumentando la confianza al practicar nuevos movimientos.

Digital Media Camp

Los participantes en este programa tendrán la oportunidad de desarrollar sus habilidades en su disciplina favorita de las 3 que ofrece Camp Woodward: Producción en Vídeo, Fotografía Digital o Diseño Gráfico. Siempre de la mano de profesionales de la publicidad y el mundo de la imagen y sin necesidad de experiencia previa, los jóvenes disfrutarán de 2 horas y media diarias de clases con un alto contenido práctico y podrán hacer uso de todo el material de que dispone el campamento: grúas-cámara, flashes profesionales, lentes de ojo de pez, ordenadores iMac, así como de todo el software del moderno centro multimedia de Camp Woodward: Adobe CS5, Photoshop y After Effects, Lightroom, Matix Pro, Cinema 4D, Final Cut Pro, etc. Cada curso tiene una duración de una semana, por lo que es posible participar en el programa de diferentes disciplinas en semanas consecutivas.

Además de disponer de acceso a todos los parks y pabellones deportivos del centro durante más de 12 horas al día, hay una amplia variedad de actividades recreativas disponibles para aquellos que deseen tomarse un pequeño descanso: target wall, voley-playa,

manualidades, tirolina, piscina, música e incluso fabricación de tablas de skateboard. Otras actividades, como equitación, go-karts o paintball están disponibles por un pequeño suplemento.

Edades de 7 años en adelante.

Estados Unidos el país que cuenta con más skateparks ya sean públicos o privados.

4.4.1.2 BRASIL.

A nivel latinoamericano Brasil es el país con mayor número de skateparks ya sean públicos o privados, por lo general los skateparks públicos gracias a las Municipalidades están construidos en concreto para dar así mayor resistencia y durabilidad pero la construcción de estos se debe la mayoría al arquitecto y practicante de skate George Rotatori, quien es un líder muy conocido y principal promotor de los 'skateparks' en Brasil, con una trayectoria de más de 25 años en construcción de estos, gracias a estas iniciativas en Brasil hay grandes exponentes de estos deportes. Desde el año 2002 se celebra la edición xgames Brasil.²³



²³ *Brasil extremo/ deporte de aventura.com*
Todo sobre deportistas y arquitectos del deporte extremo

4.4.1.3 PERU.

Con más de 50 parques para los deportes extremos como EL BMX Y EL SKATE hace q el deporte sea de gran nivel, solo en lima la capital de Perú hay más de 25 parques eso hace ver que este referente internacional sea de gran importancia para la investigación ya que el deporte extremo en Perú está bien logrado ordenado con más de 25 años en la práctica, construcción, desarrollo de estas modalidades deportivas es quizá el país que más avanzado en el deporte extremo ellos aseguran que el deporte extremo es muy grande que cualquier otro deporte como en una de sus páginas cita de esta manera.

ES UN ESPACIO PUBLICO CON VIDA "IMÁN" DE JUVENTUD QUE QUEDARÁ IMPREGNADO EN LA HISTORIA PERSONAL DE CADA DEPORTISTA DESDE JOVEN. NO ES COMPARABLE AL CONCEPTO ANTICUADO DE LA "LOZA DEPORTIVA". ES MAS CERCANO AL CONCEPTO UN CAMPO DE GOLF, LOS GOLFISTAS VAN BUSCANDO DIFERENTES CAMPOS POR TODO EL MUNDO O CIUDADES PARA PRACTICAR EN CAMPOS DE DIFERENTES DISEÑOS. LOS SKATEPARKS SE ASEMEJAN MAS A ESCULTURAS U OBRAS DE ARTE CON DISEÑOS DIVERSOS SEGÚN LA EXPERIENCIA DEL DEPORTISTA DISEÑADOR. SKATEPARKSPERU.COM TIENE EN TOTAL 25 AÑOS DE EXPERIENCIA EN LA PRACTICA DE SKATEBOARDING, BICICLETAS BMX DE ESTILO LIBRE Y PATINAJE EN LINEA PROFESIONAL, INCLUYENDO HOY DIA A LOS NOVEDOSOS SCOOTERS.

Un skatepark es el espacio público deportivo juvenil moderno que genera inclusión social, turismo interdistrital, interprovincial y hasta internacional. skateparksperu.com lo sabe y sabemos que debemos de hacer que la inversión municipal o privada sea lo más rentable posible para acoger a la mayor cantidad de deportistas.

Todo es posible, skateparks híbridos para los 3 o 4 deportes hasta los skateparks para un solo deporte urbano. Nuestra idea de desarrollo deportivo peruano va más allá de solo un deporte de ruedas, sino de varios y acoger a toda una masa deportista desatendida escuchando sus necesidades antes de los propios intereses.

El mercado peruano deportivo urbano actualmente es aprox. un 70% skater de calle o modalidad street y una reducida parte de skaters de pozas dentro de ese 70% a un 20% de bicicletas bmx y un 10% entre patines en línea y pocos scooters, la modalidad vertical es poco practicada pero tiene algunos adeptos reales, por consiguiente el mercado pide modalidad de calle con un poco de modalidad vertical (pozas rampas verticales grandes). En los estados unidos es igual o muy parecido siendo el mercado que comanda el desarrollo mundial de los deportes de acción o urbanos. Unos 30 millones de skaters son practicantes de modalidad de calle mientras los que practican modalidad de verticales son menos de 100.000.²⁴



²⁴*Sakte parks peru.ning.com todo sobre
Los skatepark en peru construcciones modelos y demás*

4.4.2 REFERENTES NACIONALES.

La mayoría de ciudades de nuestro país tienen un espacio o sistema para la práctica deportiva extrema

En muchas de estas ciudades existen más de uno ya que el deporte extremo es el más practicado en estos tiempos estos son algunos ejemplos

4.4.2.1 ARMENIA.

En la ciudad de Armenia, se vive un fenómeno deportivo – cultural durante los últimos tiempos. De allí, muchos jóvenes entusiastas, han optado por la práctica de estos deportes, que para esta ocasión, es la bicicleta y con ella el BMX. Sin embargo, para el libre desarrollo de esta disciplina deportiva, los aficionados, han encontrado algunos obstáculos.

El consejo de juventudes municipal, presentó en el plan de desarrollo, el proyecto para la creación de un skatepark en la capital quindiana, con el fin de que los jóvenes tengan un lugar para desarrollar libremente y sin ningún inconveniente las diferentes actividades que se realizan con las bicicletas. La ubicación del sitio en el que podría quedar localizado el skatepark es en un lote del estadio Centenario. El Parque Cafetero, había sido postulado también como el posible lugar, sin embargo, se argumentó que éste no podría ser posible ya que el área es utilizada además de un espacio deportivo como uno cultural. El sitio se llamaría, el ‘Parque de la Familia’. El ideal de la creación de este parque es debido a las múltiples problemáticas e inconvenientes que se les han presentado a los jóvenes para realizar sus prácticas. De manera que puedan finalmente desarrollar las actividades libremente. Uno de los obstáculos que han tenido para entrenar, es en el parque cafetero, puntualmente los jueves, ya que este día se reúnen en este espacio algunos hinchas del fútbol y según los deportistas, “se torna peligroso el sector”.

En la problemática anterior, no se han planteado soluciones, ya que nunca hay presencia policial en el área. Si van a la Plaza de Bolívar, tampoco tienen libertad para entrenar, ya que les dicen que ese espacio no es para ello y los devuelven al cafetero. Más que obstáculo, una inquietud que les genera preocupación a estos jóvenes, es el tiempo de construcción del proyecto, ya que según la norma, los planes de desarrollo tienen cuatro años para efectuarse, lo que les genera un incierto sobre el día en que podrán disfrutar de este parque. Se le denomina skatepark al espacio desarrollado en su construcción con el firme propósito de proporcionar un lugar en el que se lleven a cabo prácticas deportivas como el skateboarding, patinaje agresivo, roller, snakeboard, scooter Freestyle y BMX. Las estructuras del parque deberán estar diseñadas especialmente para que estos deportes se puedan desarrollar. Haciendo trucos como half-pipes, quater pipes, funboxes, trick boxes, y barandillas.



En muchas ciudades se ha logrado tener sistemas de práctica deportiva extrema estos son otros ejemplos

4.4.2.2 CHINCHINA CALDAS.



4.4.2.3 YOPAL.



Fotos de Colombia extrema.com todo sobre skate de Colombia

4.4.2.4 BUCARAMANGA.



Fotos de Colombia extrema.com todo sobre skate de Colombia.

4.4.2.5 ZIPAQUIRA.



Fotos de Colombia extrema.com todo sobre skate de Colombia

4.4.2.6 SALITRE BOGOTA.



Fotos de Colombia extrema.com todo sobre skate de Colombia

4.4.2.7 NEIVA.



Fotos de Colombia extrema.com todo sobre skate de Colombia

4.5 MARCO CONCEPTUAL.

4.5.1 POLÍTICA PÚBLICA.

La elaboración de una política pública significa hacer una representación, una imagen, de la realidad sobre la cual se quiere intervenir. En este sentido, la formulación de la política pública para el deporte y la recreación del municipio convoca a los ciudadanos y a todo actor comprometido con la prestación de esta clase de servicios, a buscar alternativas de solución para las controversias que dificulten el cumplimiento de este derecho fundamental. No obstante, no basta con direccionar las acciones, si primero no se trabaja para que sea la gente misma quien asegure el disfrute y goce de sus derechos. También para contribuir con el cumplimiento de las competencias del municipio y, en sentido solidario, privilegiar la atención de los habitantes en condiciones de vulnerabilidad.

4.5.2 BIEN PÚBLICO.

Se debe entender por bienes públicos, aquellos no exclusivos y no rivales, es decir, aquellos que al ser consumidos o utilizados no excluyen a otros de su uso, y a los cuales su consumo, por parte de un individuo, no reduce la cantidad o calidad del bien disponible para otros consumidores.

4.5.3 MÍNIMO VITAL PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA, EL DEPORTE Y LA RECREACIÓN.

Con base en las definiciones que propone la Ley 181 para el deporte, la educación física y la recreación, en el concepto que se tiene de mínimo vital, en el acto legislativo 02 del 2000, y en los principios de estratificación ciudadana y vulnerabilidad, los cuales eligen a la población beneficiaria, se puede afirmar que el mínimo vital en deporte es aquel a través del cual se ofrezca por parte del Estado centros de iniciación deportivos gratuitos accesibles a toda la comunidad.

4.5.4 NECESIDAD.

Todo aquello que es vital para mantener el equilibrio de un organismo. Fenómeno que se origina por la carencia de lo deseado.

4.5.5 TENDENCIA.

Comportamiento adoptado en un lapso de tiempo, que se identifica por medio de un modelo o patrón en la forma de actuar de las personas.

4.5.6 DEPORTE.

Actividad humana que se caracteriza por ser reglamentada, competitiva e institucionalizada, la cual requiere de un entrenamiento físico, técnico, táctico, psicológico y teórico para obtener el éxito.

4.5.7 EL DEPORTE COMO PROYECTO DE VIDA.

El deporte cubre las distintas necesidades vitales del ser humano, abarca las dimensiones humanas y, de esta manera, logra alcanzar el equilibrio como persona, es decir consigue el equilibrio vital, en sus niveles: físico, mental o Intelectual, emocional y espiritual. Esto significa que el deporte se convierte en un proyecto de lo cultural, de lo humano, de la vida del ser humano. El deporte impulsa de manera eficaz y constructiva el desarrollo de las dimensiones humanas y potencia el desarrollo de los valores que serán base de las relaciones interpersonales. Es el cultivo de lo que proporciona un crecimiento personal equilibrado.

4.5.8 DEPORTE ESPECTACULO.

Definimos deporte espectáculo como todas aquellas actividades deportivas que, realizadas por deportistas profesionales, Semiprofesionales o de élite, son capaces de despertar un elevado interés en la sociedad y en los medios de Comunicación y congregar a miles de espectadores para presenciarlas. El deporte espectáculo se constituye hoy día como una actividad económica creciente que moviliza cada año cantidades mayores de recursos humanos, Financieros y materiales. El deporte se ha visto favorecido por la enorme incidencia de los medios de comunicación audiovisuales que han creado nuevos mercados para la venta del producto - deporte, aumentando así de manera increíble la importancia económica del mismo y consolidando tanto la tendencia de la profesionalización del deporte de nuestros días como su consideración de espectáculo

4.5.9 EL DEPORTE SOCIAL COMUNITARIO.

Es el aprovechamiento del deporte con fines de esparcimiento, recreación y desarrollo físico. Procura el descanso, la creatividad e integración. Se desarrolla a través de las entidades públicas y privadas. Según los diversos enfoques se asume que esta clase de deporte se encuentra en el paradigma del deporte praxis o deporte para todos. Las prácticas de deporte están cargadas de goce, en donde las personas emplean su tiempo libre como lo desean, presentan una riqueza cultural evidenciada en la lectura que de estos textos se puede leer en los contextos del uso del tiempo libre. En ellas, el cuerpo presenta diversos usos, diferentes formas de percibirse, diversas actitudes, prácticas y representaciones que son, Productoras y producto del entorno.

4.5.10 RECREACIÓN.

La recreación es la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento en forma dinámica que permite al individuo el disfrute y desarrollo de sus potencialidades de manera libre. La recreación como comportamiento humano, es un hecho social, que surge como consecuencia de la reconquista humana por el ocio y el tiempo libre. Recreación es un proceso a través del cual el ser humano logra modificaciones en su forma de ser, a obrar, pensar y sentir, es también un fenómeno Sico-social que forma parte del proceso de producción-reproducción económica, política e ideológica, durante el tiempo libre como extensión de la jornada laboral.

la recreación es el comportamiento humano que se desarrolla principalmente durante el tiempo libre por elección a voluntad del individuo, que le produce gratificación, le fomenta la creatividad, le capacita a asumir el ocio, como una conducta creadora; por la cual se le acepta como un factor de bienestar social. De acuerdo con estas definiciones se puede concluir que la recreación es el acercamiento a todo lo creado y lo que está por crearse, permite descubrirlo,

Darle un toque de agrado y satisfacción. Da la oportunidad de exteriorizar lo que la persona es a través de la invitación

Que hace para desencastillarse, sentirse motivado y relajado hacia las cosas que se han convertido en obligatorias, esquematizadas y monótonas. Es cualquier actividad placentera que se realiza voluntariamente en tiempo libre

Y de ocio, con actitudes libres que generen satisfacción inmediata. Por medio de la recreación se puede entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, que mejora la calidad de vida individual y colectiva.

4.5.11 EL TIEMPO LIBRE.

El tiempo libre está constituido por aquellos momentos (tiempos) de nuestras vidas en los que, después de satisfacer todas las obligaciones laborales o estudiantiles, así como las necesidades básicas, sociales y civiles principalmente.

Es mucho más acentuado si observamos lo que acontece en otras culturas, en las que el concepto del tiempo libre es absolutamente diferente, y en algunos casos inexistente.

4.5.12 EL OCIO.

El ocio se diferencia del tiempo libre en que se refiere a un estado de ánimo que tiende al bienestar, es por ello que no resulta apropiado identificarlo plenamente con el tiempo libre. Dado que disfrutar del ocio requiere de cierta autonomía, de forma tal que la persona realiza una determinada actividad, tenga la sensación de que ésta está bajo su control, tanto cuando lo elige, como cuando lo desarrolla. El ocio es la actitud humana que permite disfrutar de los actos, en virtud de ellos mismos, por lo que no tiene ninguna finalidad lucrativa y se caracteriza más bien por su finalidad lúdica

4.5.13 SOSTENIBILIDAD.

Característica o estado según el cual pueden satisfacerse las necesidades de la población actual y local sin comprometer la capacidad de generaciones futuras o de poblaciones de otras regiones.

4.5.14 ÁREA URBANA.

El área urbana se relaciona con el medio físico de la ciudad, regula el uso de suelo y establece jerarquías de vías de comunicación, teniendo en cuenta la vida y la capacidad creadora de la sociedad urbana.

4.5.15 ESPACIO PÚBLICO.

Un espacio público es un espacio en el cual puede circular cualquier persona libremente y del cual todas las personas pueden hacer uso del mismo. Los espacios públicos son usados para satisfacer las necesidades de la sociedad, además es donde los ciudadanos socializan entre sí. Los espacios públicos se caracterizan por tener un nivel de acceso fácil es decir que un individuo puede acceder a los mismos con gran facilidad. Los espacios públicos no solo se usan para satisfacer las necesidades de los ciudadanos, sino también para conmemorar a personas y actos históricos para el país. Otra de las muchas funciones de los espacios públicos es mantener el encanto de las diferentes ciudades, las cuales en muchos casos tienen edificaciones patrimoniales. Los espacios públicos también hacen parte del turismo puesto a que en la gran mayoría el turismo depende de los monumentos y la biodiversidad del país. Los espacios

“Espacio público es el conjunto de inmuebles públicos y los elementos arquitectónicos y naturales de los Inmuebles privados destinados por su naturaleza, por su uso o afectación, a la satisfacción de necesidades Urbanas colectivas que trascienden, por lo tanto, los límites de los intereses privados de los habitantes” (Ley 9 de 1989 y Decreto 1504/98 Artículo 2).

Son bienes de uso público aquellos inmuebles de dominio público cuyo uso pertenece a todos los habitantes De un territorio, como el de calles, plazas, fuentes y caminos y en general todos los inmuebles públicos Destinados al uso o disfrute colectivo”

La noción de espacio público es aplicable a la totalidad de lugares y elementos de la ciudad, de propiedad Colectiva o privada, que albergan el cotidiano transcurrir de la vida colectiva ya que enlazan y entretajan el ámbito propio de la arquitectura con su dimensión urbana, posibilitando la vida ciudadana en la medida en que son ellos los lugares de expresión y apropiación social por excelencia.

4.5.15.1 Espacios que se consideran públicos.

El espacio público comprende, entre otros, los siguientes aspectos:

- a) Los bienes de uso público, es decir, aquellos inmuebles de dominio público cuyo uso pertenece a todos los Habitantes del territorio nacional, destinados al uso o disfrute colectivo (vías, plazas, parques, etc.).
- b) Los elementos arquitectónicos, espaciales y naturales de los inmuebles de propiedad privada que por su naturaleza, uso o afectación satisfacen necesidades de uso público (antejardines, fachadas y cubiertas).

4.5.15.2 Composición de un espacio público.

Zonas viales: Calzada, separador, Andén, Antejardín, Franja de Control ambiental, Alameda, Bahía de Estacionamiento, Paso a desnivel y Vía Peatonal

Zonas recreativas de uso público: Zona verde, plaza, plazoleta, parque y campo deportivo.

Zonas de equipamiento comunal: Zona verde y comunal.

Zonas de servicios públicos: Franjas de aislamiento públicos son construidos para el bien de todos y para la satisfacción de todos los ciudadanos y además brindan funciones que le brindan un aspecto único y característico a cada ciudad y país.

4.5.16 MOBILIARIO URBANO.

Los elementos de unión e interacción entre las personas y la ciudad que prestan servicio para mejorar la calidad de vida.

4.5.17 PLAN DE MOVILIDAD.

Se entiende como instrumento de desarrollo urbanístico que pretende crear espacios adecuados, entre los cuales se destacan corredores viales y sitios de encuentro, que permitan a la ciudadanía un adecuado uso de los sistemas de transporte: particular , colectivo y alternativo y ser partícipes de la

Dinámica de la ciudad, informarse, recrearse, socializar y acceder a nuevos servicios que genera el plan a desarrollar.

4.5.18 PROBLEMAS EN LA CIUDAD.

Al contar con espacios adecuados se toma la ciudad como escenario, pero esto trae consecuencias como son el deterioro del mobiliario urbano y molestias a los peatones.

Se genera un conflicto ambiental con la sociedad de rechazo y de molestia porque se toma todo lo que existe en el aria urbana mobiliario y demás estas imágenes muestran lo que usualmente usan estos deportistas

ESTUDIO DE CAMPO DEL MOBILIARIO URBANO

	<p>PARQUE NARIÑO</p>		
<p>MOBILIARIO URBANO USADO PARA LA PRACTICA</p>	<p>PALACIO DE JUSTICIA</p>		
	<p>SANTA BARBARA POLIDEPORTIVO</p>		

MOBILIARIO HURBADO HUSAD PARA LA PRACTICA

LORENZO



AVENIDA SANTANDER



BERNAL



AURORA



4.5.19 CLASES DE PARQUES EXTREMOS.

En diferentes partes del mundo se crean parques extremos estos pueden combinar materiales o ser de un solo enseguida mostrare los más conocidos y usados

4.5.19.1 Madera.

Los parques de madera también tienen su uso. En general los parques de madera son más baratos de construir, rápidos y fáciles de construir. Con un poco de planificación, cualquiera puede ensamblar algunas rampas. Además las rampas de madera pueden recolocarse para formar distintas combinaciones. Utilizan maderas resistentes al impacto como el triplay (capas madera prefabricada contrachapada de tres capas) y una capa final de pino para el impacto

Por todo esto, la madera es utilizada principalmente en dos contextos: sistemas caseros y sistemas móviles. Los primeros son los sistemas fabricados por aficionados para uso doméstico y los segundos son los utilizados en giras y tours itinerantes.

En estos, el sistema se monta para la celebración del evento (normalmente de dos a cuatro días) y luego se desmontan para transportarlos a la siguiente parada del tour.

Hay que tener siempre presente que los costes de mantenimiento de un sistema de madera serán muy altos. En invierno, el agua y la humedad estropean la madera, y en verano el calor intenso la seca y quiebran. Para esto utilizaremos barnices y acabados específicos para maderas a la intemperie.

Es claro resaltar que muchas veces estas estructuras de madera para mayor resistencia se utilizan estructuras de metal y es necesario en rampas de madera y en todas las rampas utilizar tubos de metal en las divisiones de cada nivel

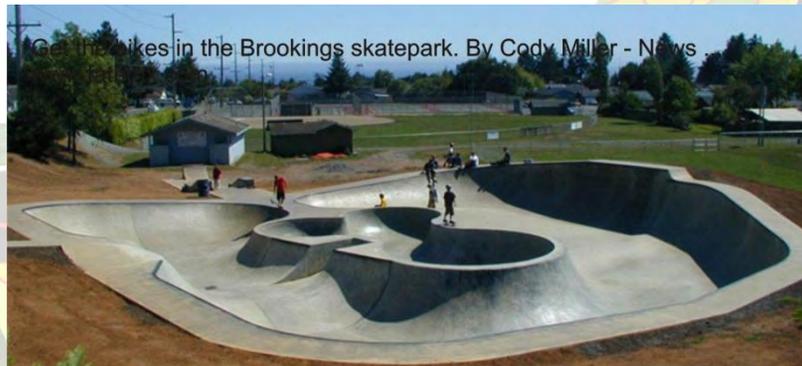


4.5.19.2 Cemento.

Es sin duda el tipo de construcción más duradero, pero también el más costoso y el más complejo de usar. La mayoría de los sistemas de parques se construyen en cemento, para asegurarse así un gasto de mantenimiento nulo y una duración máximas. Estudios y encuestas han demostrado que el cemento es claramente el material preferido por la mayoría de los rollers,skaters,bmx.

Además de duración y de no tener un mantenimiento consecutivo y si se emplea muy bien y se usa adecuadamente el mantenimiento es nulo y demanda una construcción de mucho tiempo.

Estos de la misma manera de otros sistemas de parques utilizan los tubos de metal para el impacto de ruedas



4.5.19.3 Metal.

Los sistemas de parques de metal son un claro error. Poseen numerosos defectos, el principal de ellos es que se calientan demasiado en verano, produciendo quemaduras. Las empresas que venden estas soluciones suelen argumentar que las rampas de metal son más resistentes que la madera, menos caras que el cemento y que pueden recolocarse. Si bien esto es cierto, al final del día no merece la pena: simplemente no es una buena sensación patinar sobre superficies de metal.



4.5.20 EVOLUCIÓN DE SISTEMAS PARA EL DEPORTE EXTREMO.

Los parques modernos son cada vez más complejos y difíciles de construir. Es por esto que en los últimos años han florecido empresas dedicadas exclusivamente al diseño y construcción de parques. En el diseño hay que incluir muchos factores, entre ellos: acomodar las necesidades de rollers, skaters, bmx de distintos niveles, crear vías o caminos naturales entre los módulos, un buen sistema de drenado de la superficie, estudiar las alturas, distancia y pérdida de energía al pasar por cada módulo, y un largo etc.

Al final del día, construir un sistema es un complejo estudio de las energía potencial (la que uno tiene en lo alto de las rampas o módulos) y cinética, (la que uno tiene por estar en movimiento). Estos dos factores, cuidadosamente estudiados nos dirán como deben de ser exactamente de altas las rampas, y la separación que debe de haber entre ellas y las piezas centrales o "de transición". En un skate park bien construido, el roller , skater, bmx fluye elegantemente y sin esfuerzo de una rampa a otra, siguiendo un curso natural prediseñado.

En un parque mal diseñado, el roller , skater, bmx debe de esforzarse constantemente para subir algunas rampas, frenar cada vez que baja de otras o justo antes de entrar a algunos módulos, o hacer bruscos giros para encarar algunas pieza. Hacer esto constantemente porque las rampas y los módulos están descuadrados, o no tienen la justa separación, o la justa altura, hacen de la agradable experiencia de practica una tortura insufrible (y seguramente también un ejercicio peligroso).

Por si el lector no tiene mucha idea sobre la construcción, sirva este dato: hay sistemas tan mal diseñados que están completamente abandonados. Esto es claramente un despilfarro de dinero por parte del consejo local de deportes y una completa falta de comunicación con la comunidad local deportiva

En general, el diseño de sistemas públicos suele seguir este guion:

Se forma el núcleo del grupo o comunidad que tratara de llevar a cabo el proyecto

El grupo da a conocer el proyecto en la localidad

Se acuerda el emplazamiento

Se buscan los fondos (que pueden ser 100% públicos o una mezcla con donaciones privadas)

Se realizan los diseños y se vota el ganador

Se le da luz verde a la construcción

Proceso de construcción

Fin de la construcción

Inauguración

Mantenimiento para conservarlo en perfectas condiciones

4.5.21 ADECUACIONES.

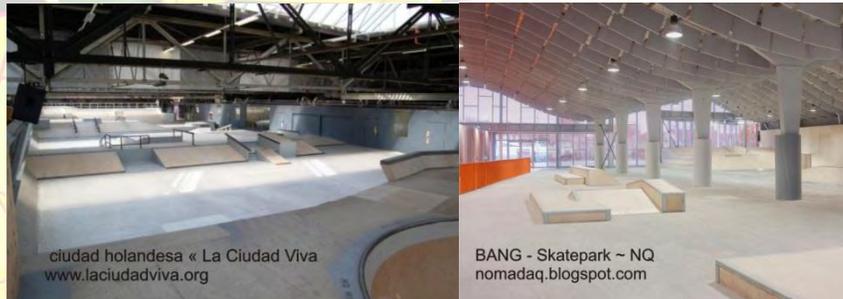
A esto se refiere con la complejidad que se tiene en la creación de un sistema para la práctica deportiva extrema que pueda ser un escenario con comodidades para el uso o para conservación.

La gran mayoría de parques se construyen con la necesidad de la practica en una sola función, hay otros que van más allá y proponen techos o espacios integrados tanto en lo deportivo y cultural a eso es que me dirijo con este proyecto llegar a no solo tener un sistema para esta comunidad deportiva si no que sea un espacio más ay y que comunique y agrupa una sociedad más grande

En algunos ejemplos o tipologías encontradas tenemos los siguientes.

4.5.21.1 Entechados o cerrados.

Además de brindar protección a los deportistas tanto en factores climáticos ayuda al deportista con una buena práctica ya que estos espacios agrupan elementos como iluminación, un buen ambiente climático y de conservación de los diferentes elementos que componen el sistema de práctica.



4.5.21.2 Integrados.

Los sistemas van más allá y no solo la parte deportiva si no que se une con lo cultural y lo arquitectónico donde no solo los deportistas extremos lo usan si no que personas de diferentes pensares se reúnen en un espacio para el deporte y cultura Son espacios donde las personas se reúnen y aceptan estas prácticas deportivas un espacio adecuado para todos y una comunicación muy agradable entre usuarios personas y espectadores en un sistema que va más allá

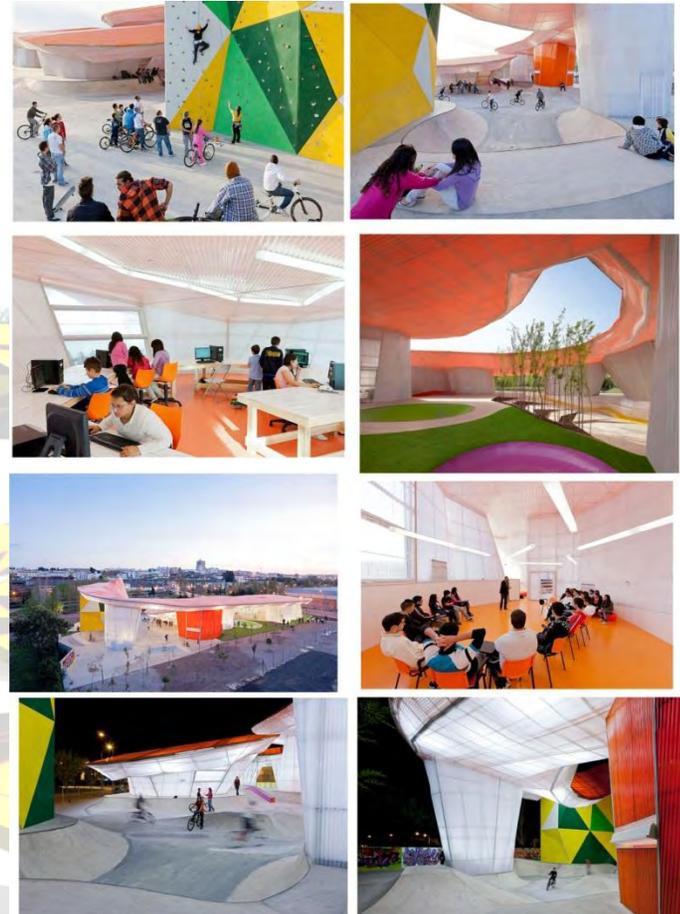
Donde integra espacios como educación arte música como lo es por ejemplo The Factoría Joven ("fábrica de juventud")- park rozrywki dla młodzieży w Hiszpanii

Factoria Joven de fábrica o de juventud en Mérida, España, fue diseñado por los arquitectos madrileños Selgascano para satisfacer las necesidades de los jóvenes de la zona, un lugar divertido y atractivo lugar para pasar el día. Los arquitectos fueron definitivamente no buscan construir un monumento a la arquitectura y muebles usados reciclados, materiales baratos de construcción y soluciones temporales para este proyecto, pero el resultado final fue bastante impresionante.

Ellos estaban más interesados en lo ordinario asequible y posibilidades prácticas para proporcionar a los niños y jóvenes un lugar para ser niños, de ser creativos y sólo pasar un buen rato. La "fábrica de juventud" atrae a los niños inquietos de las calles y les proporciona un lugar para patinar, bailar, escalar rocas, crear graffiti, lo que de otro modo harían en un entorno mucho más siniestras.

También hay un laboratorio de computación y un estudio de baile en este complejo, ambas a unos 800 metros cuadrados y hay también salas de reuniones, espacios para el teatro, el vídeo y la música también.²⁵

²⁵ designnldzieci.blogspot.com
[factoria-joven-park-rozrywki-dla](#).



4.5.21.3 La casa pas o patineta.

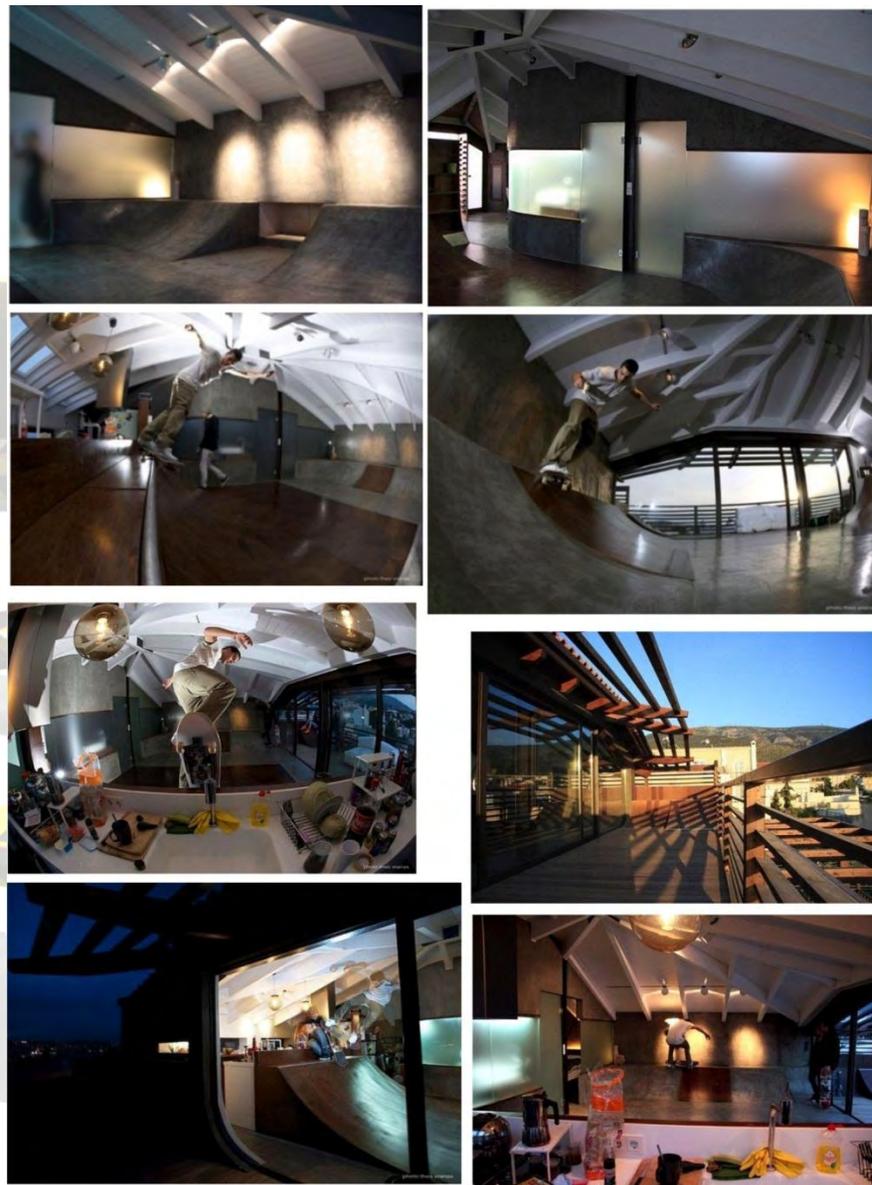
No es la más práctica de las viviendas de vida, pero sin embargo es un concepto muy cool.

"La Casa PAS toma este concepto y lo trae a la vida a través de un proyecto arquitectónico mezcla de una casa moderna unifamiliar con una estructura de rampa de skate -. Todo desde el punto de vista medioambiental-driven"



4.5.21.4 La casa rampa – (a home skatable).

Proyecto de la firma japonesa Level Architects. Un proyecto que se desarrolló en un tranquilo barrio de Shibuya, y en el que se incluía una petición muy especial, la pareja que encargó el proyecto quería un skate park dentro de su propia casa. Los que son patinadores habrán sufrido más de una vez las broncas de su madre por patinar en casa, la joven pareja fue más allá y demandó un espacio para disfrutar al máximo de su deporte favorito. La casa es el sueño de todo skater.



www.environmentalgraffiti.com
ramp-house-skatable-home-achivirus

4.5.21.5 Debajo de puentes.

Muchos de los parques utilizan como techo los puentes de las calles de la ciudad para protección mejorando y aprovechando el espacio y haciendo agradable el paisaje



fotos tomadas SkateParck
www.republicamx.com

4.5.22 EXPERIMENTACIÓN CON MATERIALES.

Muchos tenemos la idea de parques con materiales como el acero la madera y cemento o combinación de ellos pero la idea de evolucionar un material es ir más allá de lo convencional y acercarse a una nueva era donde se gasta menos recursos naturales y ayudando con el medio ambiente que además es algo artístico.

4.5.22.1 Cemento fluorescente.

Es el trabajo de Koo Jeong-A, un Skate park realizado con un revestimiento luminiscente que se ilumina en la oscuridad.

Es una obra de arte con ilimitadas posibilidades para patinar, compuesto por bowls de diferentes formas y transiciones. Totalmente integrado en el paisaje y con la posibilidad de su uso nocturno lo que garantiza experiencias únicas.

Situado en una isla del lago de Vassivière, en Limousin (Francia), y rodeado de un magnífico paraje de colinas boscosas. En realidad es un pantano que se ha creado como consecuencia de la construcción de la presa de Vassivière en el río Maulde.



4.5.23 PARTES DE UN SKATEPARK.

Por medio de la investigación de este proyecto hemos aprendido de las partes de estos sistemas si bien hay 6 artes que deben tener un skatepark o bmxark las diferentes combinaciones son ilimitadas

En cuestión del parkour la combinación es infinita ya que se utiliza todo en un área urbana

4.5.23.1 fun box.

Son elementos aislados que suelen encontrarse en medio del skate park, son para brindar sus railes principalmente.

Un funbox es un elemento estándar de un skatepark . Se trata generalmente de una forma de caja con una parte superior plana y una rampa en dos o más lados. Un funbox también puede incluir otros elementos que permiten más complicados trucos de skate .^[1]

Al igual que otras características skatepark, funboxes son utilizados por los skaters , patinadores en línea- y corredores de BMX- .

4.5.23.1.1 Características del fun box.

Table-top - La característica principal de un funbox es el estándar de sobremesa , la parte superior plana de la estructura principal caja de componentes. El tablero de mesa puede variar en altura y superficie.^[1]

Rampas - para permitir el acceso a la mesa, un funbox generalmente estará rodeado (en dos o más lados) por rampas o escaleras para permitir trucos o transiciones encendido, apagado o encima de la mesa-top.

Otros elementos - Un funbox también puede incluir un número de otros elementos como cornisas, barandas , columnas vertebrales, cofias, rampas inclinadas, secciones de pared para permitir "wallrides improvisados" y mobiliario urbano piezas.^[2]

Un funbox con rampas en los lados opuestos puede permitir la realización de trucos aéreos . Como tal, funboxes se colocan comúnmente en línea con la "salida" de una rampa más grande para permitir una acumulación de velocidad. Típicamente, un funbox con rampas o transiciones en todos los lados de la tabla se coloca en el centro de un parque.²⁶



²⁶ [wikipedia.org/wiki/Funbox](https://www.wikipedia.org/wiki/Funbox)

4.5.23.2 halfpipe.

Es uno de los elementos principales y más conocidos. Un half pipe son dos rampas opuestas, cada una en forma de medio tubo, lo que hace a un half pipe ser medio tubo, una rampa con forma de U. En la actualidad, se separan un poco más las dos rampas, para dar más superficie en la base, lo que es igual a más tiempo para el roller, skater, bmx para estabilizarse y preparar el siguiente truco.

Tienen diferentes tamaños

A half-pipe es una estructura que se utiliza en la gravedad deportes

extremos como snowboard , skateboard , el esquí ,freestyle BMX y patinaje en línea . La estructura es de madera, concreto, metal, tierra o nieve. Se asemeja a una sección transversal de una piscina, esencialmente dos rampas cóncavas (o cuartos de tuberías), coronado por las cofias y las cubiertas, uno frente al otro a través de una transición plana. Originalmente medios tubos eran secciones medio de una tubería de gran diámetro. Desde la década de 1980, la mitad de las tuberías contienen un extenso fondo plano entre los tubos cuartos, el estilo original de half-pipes ya no se construye. Terreno llano da tiempo para recuperar el equilibrio después de aterrizar y más tiempo para prepararse para el siguiente truco.²⁷



²⁷ [wikipedia.org/wiki/Half-pipe](https://www.wikipedia.org/wiki/Half-pipe)

4.5.23.4 Rampas.

El elemento principal de todo skate park. Las hay de tres tipos principalmente: quartes pipes (rampas con forma de medio tubo), rampas planas, y rampas con otras curvas. Las rampas se usan para pasar de un elemento a otro, para ganar velocidad o para brindar su rail.



Rampa para skatepark - - Techramps
www.archiexpo.es

4.5.23.4 Pirámide.

Las pirámides son elementos sumamente versátiles, ya que se les pueden aproximar y salir desde cualquier Angulo. Normalmente se usan para hacer trucos de salto en el aire, por esto es preciso que haya cerca una rampa alta desde la que lanzarse.²⁸



Rampa de media pirámide para skatepark - PYRAMID 600 HPL ...
www.archiexpo.es

²⁸ [wikipedia.org/wiki/pirámide](https://es.wikipedia.org/wiki/Pir%C3%A1mide)

4.5.23.5 Railes o copias.

Sirven para aprender a brindar. Sobre todo los railes bajos, ya que es la manera más fácil de aprender. Los railes bajos eliminan el salto o la subida a una rampa, por esto son más fáciles. También hay railes altos que se colocan sobre otros módulos, principalmente los fondos.²⁹



4.5.23.6 Bowl.

Los bowls son piscinas más o menos redondeadas que permiten multitud de combinaciones. Es uno de los módulos más caros y difíciles de construir. También es uno de los módulos más difíciles de usar, pero la espectacularidad y la libertad de movimientos que un bowl bien diseñado puede ofrecer a un roller/skater con nivel es inigualable. Normalmente no se encuentra al alcance de los skate park privados de uso doméstico. Sus dimensiones y formas son infinitas los diferentes tamaños hacen que a practica sea más profesional y exigente³⁰



²⁹⁻³⁰ [wikipedia.org/wiki/railes y bowl](http://wikipedia.org/wiki/railes_y_bowl)

4.5.24 ESPACIOS Y ELEMENTOS DE PARKOUR.

En esta práctica los elementos y materiales son infinitos todo absolutamente todo lo objetual se puede usar en la práctica de esta disciplina deportiva extrema como los son muros de cemento y ladrillo, metal en toda sus formas tamaños y formas lo mismo en madera plástico toda clase de material en al cual el deportista mire como base de trucos saltos y el movimiento por estos es infinito la movilidad en ellos es plenamente de la agilidad del deportista

El uso del área urbana nos da a explicar que el uso y material es demasiado grande

El material más común es el cemento

Pero si generamos un espacio con todos estos elementos en un circuito o estructuralmente planeado la práctica es mejor y en diferentes partes del mundo se han logrado espacios o sistemas especialmente para el uso del parkour



Guidespot: Learn the Art of Parkour - In Seattle and Beyond
www.guidespot.com

4.5.25 CARACTERÍSTICAS DE CADA DEPORTE EXTREMO.

4.5.25.1 Skate.

Es un deporte que consiste en deslizarse sobre una tabla con ruedas y a su vez poder realizar diversidad de trucos, gran parte de ellos elevando la tabla del suelo y haciendo figuras y piruetas con ella en el aire. Se practica con un skateboard (patineta), tabla de madera plana y doblada por los extremos y que tiene dos ejes (trucks) y cuatro ruedas, preferentemente en una superficie plana, en cualquier lugar donde se pueda rodar, ya sea en la calle o en los skateparks.

Para abreviar se le designa simplemente skate, que es también el término utilizado para nombrar el monopatín, tabla sobre la que se practica el mono patinaje. Está relacionado con el surfing, la cultura callejera, con el arte urbano, pero muchos skaters apenas patinan en calles y/o plazas. Son los "ramperos", quienes sólo patinan en rampas. De hecho, en bastantes competiciones existen dos categorías (o más): street (estilo de calle) y vert (rampa); porque un individuo puede deslizarse por las pendientes de un skatepark.

4.5.25.1.1 Trucos.

Trucos de Grab: Son todos aquellos trucos que se realizan en el aire, y en los cuales nos "grapamos" a la tabla, es decir, la agarramos de cualquier manera. Estos según la postura en la que realicemos el truco reciben distintos nombres, tales como Indy, Melón, Behinana, Roastbeef, Christ Air, Nosegrab, etc. Generalmente son realizados en rampa, dado que se coge la altura necesaria para realizar el truco.

Trucos de Lip: Son los realizados en los "copings", que son los bordes metálicos de los half-pipes. En estos trucos se intenta mantener el equilibrio sobre el "coping" lo máximo posible, en una postura bella. Son tales Como el Axle Stall, Nose Stall, Rock to Fakie, Rock 'n' Roll, Boneless, Invert, Handplant...

Trucos de Flip. Son todos los trucos en los que el monopatín va libre unos instantes en el aire antes de volver a nuestro pie. En estos trucos el monopatín da vueltas de todo tipo. Son complicados de realizar, y junto con los grinds son la base del estilo callejero. Según el tipo de vuelta que dé, se llama de distintas formas: Kickflip, Heelflip, Pop Shove-it, Varial Flip, 360 Flip, Imposible, etc.

Trucos de Grind: Estos trucos consisten en deslizarse con los ejes o con la tabla por un bordillo, un rail, etc. Si el truco de grind ha sido efectuado con la tabla, se les llama trucos de slide. Estos trucos son tales como el Boardslide, Lipslide, Noseslide, Tailslide, el mítico Darkslide... Los trucos realizados con los ejes reciben diversos nombres: 50-50 (debido a que a los ejes también se les llama "50s", y se apoyan ambos ejes) el 5-0, realizado con el eje trasero, según la diagonal en la que se realiza el grind recibe otros nombres, como crooked, k-grind, feeble o smith.

Trucos de Manual: Son principalmente trucos de equilibrio, ya que consiste en ir con 2 ruedas, o incluso con una. Hay trucos de manual en los que se puede ir con 4 ruedas, pero por ejemplo tienes que realizar el pino, o cualquier otra cosa. Manual, nose manual, Casper manual.

También hay otro tipo de trucos que consisten en realizar ollies de forma más compleja. Tales como el "Nollie" (levantando la tabla desde el nose en vez desde el tail), "Boneless" o "Footplant" (impulsándose poniendo un pie en el suelo y luego volviendo a la tabla mediante un "grab") o el "No comply" (igual que el "boneless" pero sin agarrar la tabla con la manos).



4.5.25.1.2 Partes de un skate.

4.5.25.1.3 Vestuario.



4.5.25.2 BMX.

Es una modalidad acrobática del ciclismo extremo ligado a jóvenes apasionados o deportes distintos

Los bmx comparten ideas formas de vestirse hábitos comunes

Se practica en circuitos de cemento, madera, metal con diferentes rampas y muchas iguales a skatpark

Las bicicletas son de pequeño tamaño (las ruedas tienen un diámetro de 20 pulgadas), para ganar manejabilidad sobre ellas. Los cuadros suelen estar fabricados dependiendo del contexto, los manubrios suelen ser grandes para mejor conducción, en aluminio 6061 o 7005, fibra de carbono, aceros al cromo (chromoly, 41xx, como el 4130, acero al cromo-molibdeno), los cuadros en aluminio suelen ser para las pistas de "race", también como los de carbono, aunque estos realmente se usan para la modalidad de ciclismo, y los cuadros de OX (oxiplatino) y cromolio se usan para la modalidad de BMX. Los cuadros pueden tener medidas del tubo superior (en inglés se conoce como Top Tube), que es básicamente la medida de la longitud de este tubo, expresada normalmente en pulgadas.

Los cuadros tienen diferentes medidas del tubo superior para cada modalidad:

- Los más cortos para la modalidad de Flatland, que van desde 17" hasta 18", con algunas variaciones y muchas veces se hacen a medida del rider.

- Los cuadros de Street, van desde 19.75" o generalmente 20" como cuadros muy cortos (para gente que practica esta modalidad y tiene baja estatura), y llegando hasta los 21" en riders más altos, aunque a veces se juega con estas medidas por gusto. Un rider muy grande no puede hacer street en una BMX de 20.25" porque generalmente se golpeará las rodillas con el Stem o potencia e irá muy apretado dificultando trucos de Street

como el Barspin (le tocará el cuerpo al hacer girar el manubrio) y trucos en los cuales hay que girar, como 180, 360 y demás (al ir apretado no podrá ejercer fuerza para lograr girar cómodamente). En la mayoría de los casos los riders pueden usar dos medidas sin problemas, por ejemplo, una persona de 175 cm de estatura podrá usar un cuadro de Street con Top Tube de 20,75", o si lo prefiere, podrá hacerlo en uno de 21" aunque puede ser algo largo para su estatura, pero un cuadro de 20" será incómodo. Medidas promedio pueden ser las siguientes, conviene usar cuadros de similar geometría en lo posible para ver qué medida elegir, ya que es más por gusto que por regla:



Utiliza implementos de seguridad como cascos rodilleras coderas zapatillas para uso de bmx y muchas veces se utiliza hombreras y ropa con protección interna.



Implementos de seguridad.

4.5.25.3 PARKOUR.

Parkour, también conocido como l'art du déplacement (el arte del desplazamiento), es una disciplina de origen francés que consiste en desplazarse en cualquier entorno (en ambientes urbanos o naturales), usando las habilidades del propio cuerpo, procurando ser lo más rápido y fluido posible y efectuando movimientos seguros y eficientes. Esto significa superar obstáculos que se presenten en el recorrido, tales como vallas o barandas, muros, etc. Los practicantes del parkour son denominados traceurs (traceuses en el caso de las mujeres). El entrenamiento del Parkour debe ser progresivo y seguro. El objetivo del entrenamiento (que puede variar con cada practicante) es formar personas fuertes física y mentalmente capaces de responder ante una emergencia y ser útiles a la sociedad.



**Todo absolutamente todo en un área urbana
Y natural es utilizado para esta práctica**

**Se utiliza vestuario ligero y
practico como sudaderas
y zapatillas deportivas
Con buen agarre.**



5. METODOLOGIA DE TRABAJO.

En el proceso de diseño, como crear un parque para estas prácticas deportivas (bmx, skate y parcour)?. Se aplicara desde las necesidades del usuario se trabajara directamente con lo que realmente necesitan para una buena práctica de estos deportes y como diseñadores llegar a lograr algo único y de referente

Y tomando de referente la Guía Didáctica *express* Metodología IED Toolkit

IEDDesignNet es la plataforma creada por el IED Madrid, que busca un nuevo modo de implicar al diseño en las transformaciones futuras. Global, colaborativa, dinámica, creativa y comprometida con las nuevas necesidades sociales, IEDDesignNet se erige como la posibilidad de encuentro de instituciones, profesionales, universidades, usuarios, intelectuales y empresas, con el fin de canalizar las visiones y reflexiones de participantes venidos de todas las partes del globo hacia una nueva manera de actuar y de pensar, más participativa e internacional. IEDDesignNet ofrece una plataforma real de investigación, creación y desarrollo de procesos, que parte de la ciudad de Madrid para construir un escenario que comprenda todo el mundo.

www.ied.es

5.1 enfoque de la investigación.

Esta investigación es de tipo descriptivo por que pretende determinar la necesidad que tienen los deportistas extremos de la ciudad de SAN JUAN DE PASTO

Población universo.

Personas dedicadas a la práctica no convencional llama deportes extremos cerca de 500 deportistas en SAN JUAN DE PASTO

5.2 técnicas de recolección de datos.

Observación: Es el registro visual de lo que ocurre en una situación real, clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema previsto y según el problema que se estudia.

Toma, registro y análisis de información acerca de lo que usan los deportistas extremos en la ciudad al no contar con un sistema adecuado

5.3 instrumentos.

Recopilación de la investigación

Estudio de campo

Registro de estudio de campo

Registro fotográfico

Trabajo grupal con el deportista

Análisis de parámetros de diseño con el deportista

5.4 DISEÑO METODOLÓGICO.

Fase 1: investigación. Partiendo de los ejes temáticos definidos por el asesor, los usuarios investigan individualmente los temas propuestos y crean mapas de datos trabajando en grupos. Tras la selección de la información se construye, entre todos, un gran mapa general con los datos y conceptos más relevantes. Los usuarios asocian algunos datos del mapa para generar sus hipótesis de partida.

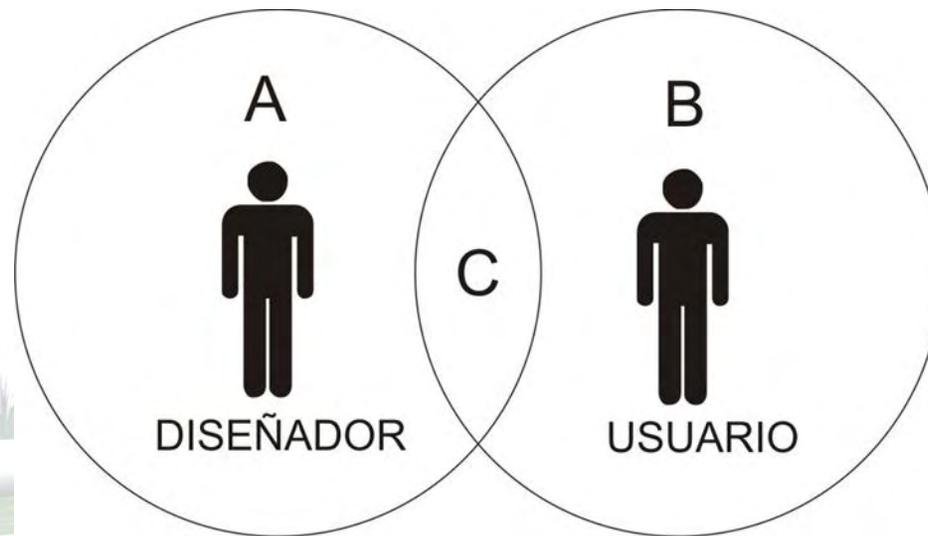
Fase 2: creatividad. A partir de los resultados de investigación se desarrollara los primeros prototipos a partir de las necesidades del usuario cada uno trabajan su idea de manera independiente (bocetos, ideas en general)

Fase 3: evaluación. Se revisan los proyectos según los criterios propuestos.

Exponen su proyecto y participan, para llegar al resultado que cumpla las necesidades grupales (bocetos finales)

Fase 4: focalización. Se documenta la actividad y recoge los resultados de las tácticas resumiendo los conceptos más relevantes para el diseño final (prototipos en programas de modelado y maquetas)

Fase 5: presentación. Se documenta la actividad y recoge los resultados. Para llegar a realizar el prototipo final y presentarlo



USUARIO.

Su función es investigar, desarrollar un proyecto de forma creativa y documentar su experiencia mediante los formularios diarios.

DISEÑADOR.

Experto en la temática del workshop, su función es la gestión y valoración de los contenidos.

Aporta conocimientos relevantes en los procesos de selección de información, depuración conceptual y técnica de los proyectos de los estudiantes.

A.

- el diseñador aporta a los estudiantes las estructuras generales del tema a tratar (selecciona los ejes temáticos).
- el diseñador aporta a los usuarios los datos básicos que definen los contenidos: autores relevantes, problemáticas generales del tema, estado de la cuestión en soluciones y discusión social, direcciones web de referencia y/o bibliografía general y la definición de los criterios de buen diseño.
- El diseñador evalúa la información aportada por los usuarios en las actividades participativas, resaltando lo más relevante.
- El diseñador apoya a los usuarios en la realización de las actividades, el uso del material didáctico y la formalización de resultados.
- El diseñador es una ayuda fundamental para que los usuarios comuniquen el proyecto de forma entendible, accesible y clara.

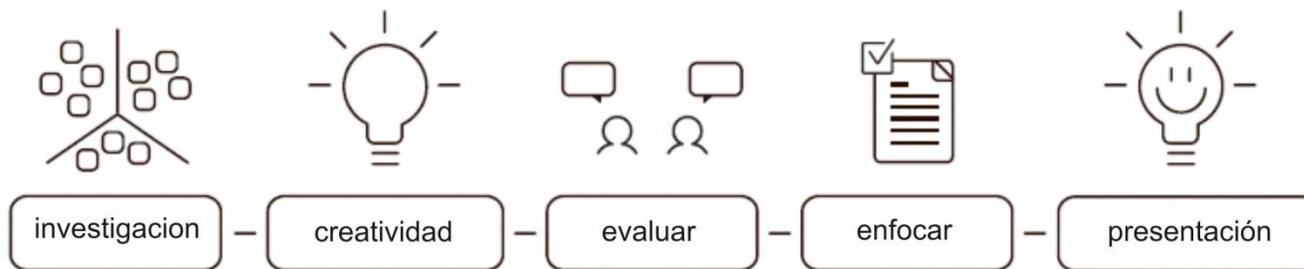
B.

- El usuario investiga los temas sugeridos por el diseñador
- El usuario participa en la creación de un ambiente propicio para el desarrollo de un proyecto en equipo.
- El usuario debe participar activamente en el proyecto siguiendo las guías del profesor.
- El usuario debe cumplir los objetivos diarios de la actividad.

C.

- Una óptima interacción entre los actores propicia la creación de un buen ambiente de trabajo.
- Durante las diversas actividades cada actor debe respetar el espacio de acción de los demás.

Para el desarrollo del proyecto se tomó las 5 fases de esta manera



6. FASE 1 INVESTIGACION.

Se trabajó directamente con el usuario explorando las diferentes necesidades y complicaciones con la práctica de las diferentes modalidades deportivas. Se preguntó se recogió las ideas y como ellos miraban esta práctica deportiva se toma en la sociedad de la ciudad de PASTO datos básicos que definen los contenidos: autores relevantes, problemáticas generales del tema, estado de la cuestión en soluciones y discusión social.

Primero se hizo la presentación de la problemática y como ellos con su conocimiento en el deporte podían colaborar con el proyecto.



Fue presentado el proyecto al usuario en este caso al deportista extremo iniciando el objetivo de lograr un sistema para la práctica de estos deportes

Teniendo en cuenta la problemática y la necesidad de un escenario deportivo adecuado para la práctica y comenzando con el proyecto y sus fases

Explicando cada fase para la participación de todos para desarrollar una.

Comenzamos con escuchar todos los problemas y conflictos que tenían con la realización del deporte.

Definimos los principales ejes temáticos que son.

- La realización del sistema para la práctica deportiva extrema
- Encontrar un espacio adecuado par a uso del deporte extremo
- Que hace falta para lograrlo
- Empezamos con la investigación del proyecto



A cada deportista (usuario) se le asigna un eje temático a investigar de forma individual.

Se crea un mapa de datos con la información investigada, se analiza y se realiza un mapa general con la información recogida.

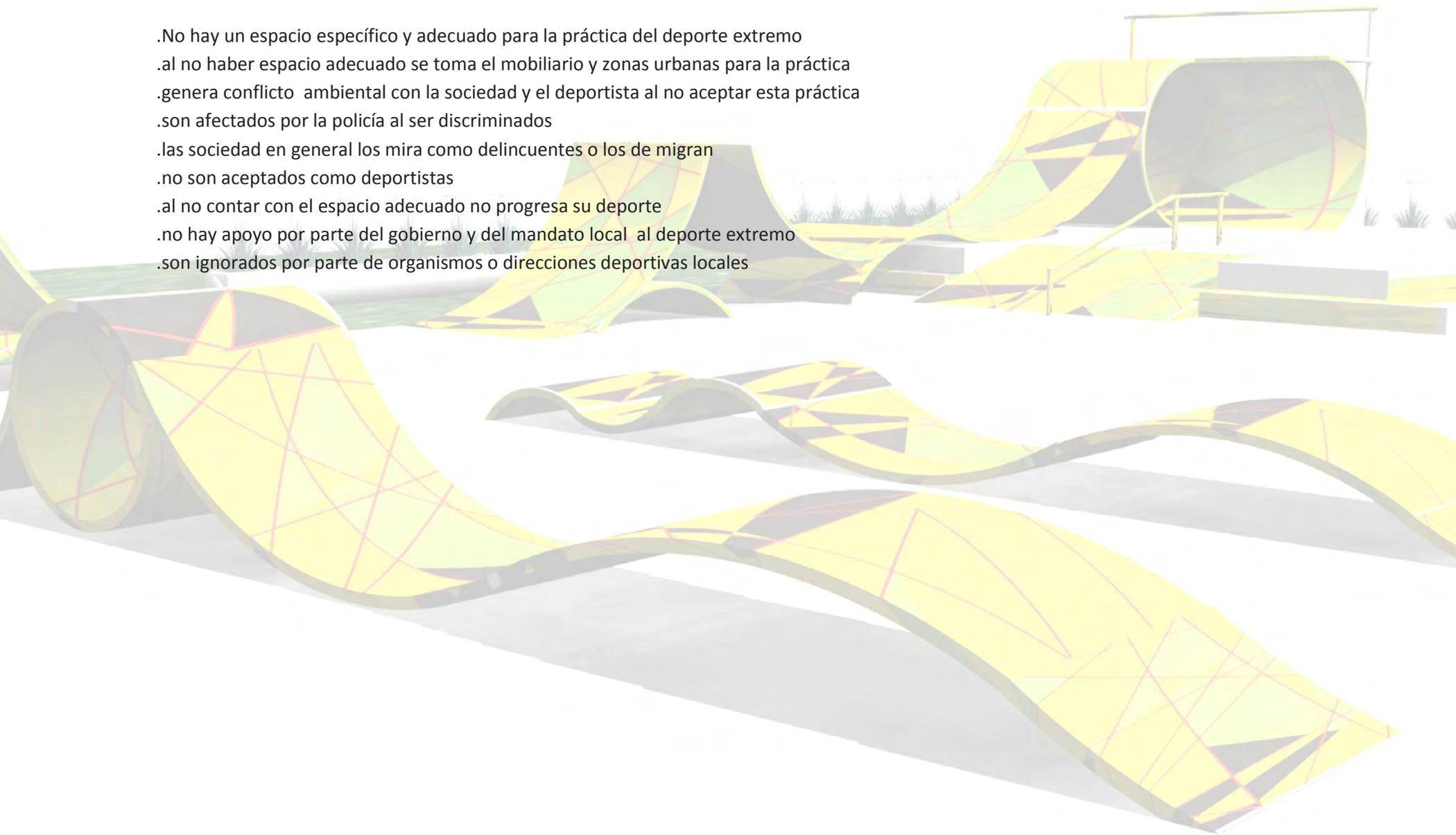
Como lo muestra la imagen

CONCLUSIONES DE INVESTIGACIÓN

- Los deportes extremos a través de la historia se han consagrado como práctica desde muy temprana edad
- el deporte extremo está muy bien elaborado ya que cuenta con muchas medidas de ejecución y de función medidas como las de seguridad, las de elaboración de los sistemas de práctica, las de implementos de uso como son partes corporales y partes de uso
- la población en este caso la juventud busca nuevos medios de diversión o de qué manera puede practicar el deporte y si lo hace con un riesgo determinado es más provocador y deseado para escogencia de un deporte
- el evolucionar en un deporte es fundamental para mejorar en la práctica y su función el innovar el retar nuevas formas de práctica, la idea de romper paradigmas ya establecidos como lo es material forma uso lo a echo y lo ha realizado todos los deportes con la ayuda de la ciencia de proyectos de investigación de experimentación para lograr pasar a otro nivel , otra Hera de práctica y el deporte extremo no asido ajeno a esto quizá ha sido uno de los más evolucionados en poco tiempo ya que como es extremo se busca algo más en cada movimiento o ejecución de un salto o un truco
- podemos decir que el deporte no se le niega a nadie, el deporte no mira condición social étnica de credo...etc.
- toda persona tiene la libertad de escoger su deporte que más le guste o desee practicarlo muchas veces no tenemos los medios o no tenemos la infraestructura adecuada o no hay recursos.
Pero si tenemos claro que podemos llegar a conseguir los medios para tener un espacio o sistema adecuado para la práctica deportiva
- ya que los deportes extremos son nuevos en el medio local no hay un espacio adecuado no existe por falta de apoyo o que estos son ignorados o mal interpretados y rechazados por la sociedad
- hay muchas maneras de conseguir q un determinada población logre tener los medios de practicar su deporte y de esto se trata el primer paso conocer y saber su fusión y uso de un deporte las necesidad y lo más importante el llegar apropiarse de este tema para llegar a obtener el sistema de practica como muchas ciudades lo tienen

Conclusiones del usuario en la investigación

- .No hay un espacio específico y adecuado para la práctica del deporte extremo
- .al no haber espacio adecuado se toma el mobiliario y zonas urbanas para la práctica
- .genera conflicto ambiental con la sociedad y el deportista al no aceptar esta práctica
- .son afectados por la policía al ser discriminados
- .las sociedad en general los mira como delincuentes o los de migran
- .no son aceptados como deportistas
- .al no contar con el espacio adecuado no progresa su deporte
- .no hay apoyo por parte del gobierno y del mandato local al deporte extremo
- .son ignorados por parte de organismos o direcciones deportivas locales



7. PROYECTACION.

7.1 SEGUNDA FASE CREATIVIDAD.

En esta fase el proyecto se centró en desarrollar en hacer conocer el deporte y lograr ser aceptados por la sociedad en general no solo nos dedicamos a que la gente conozca el deporte si no que lo acepte

Logramos varios eventos públicos para que se conozca y se muestre el deporte como un espectáculo lleno de cultura y de emoción así el espectador



7.2 Realización de diseños o bocetos con el usuario.

Como el proyecto está dirigido hacia los deportistas que es el usuario. Se realizaron bocetos por parte de ellos que necesitaban, que querían como lo imaginaban para llegar a tener un sistema para la práctica de las diferentes modalidades, una proyección del sistema se procedió hacer las primeras ideas en general

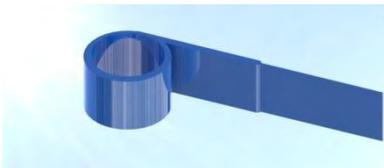
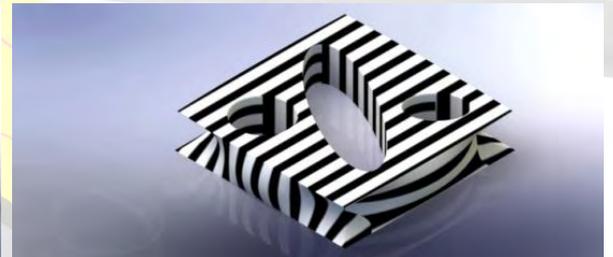
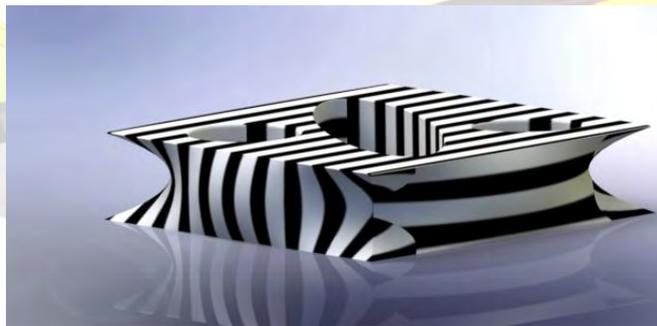
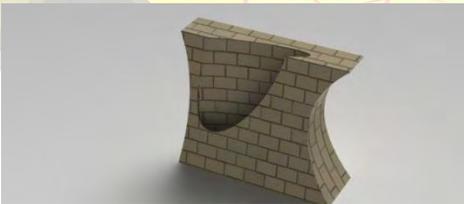
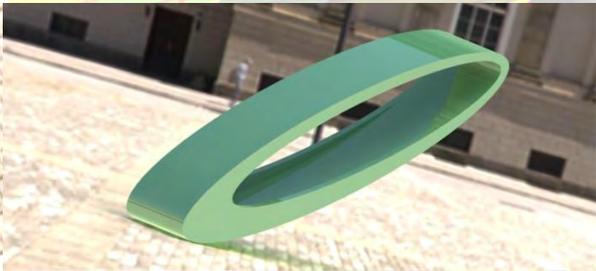
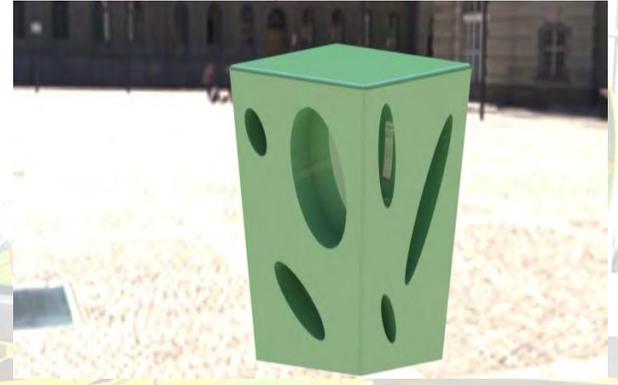
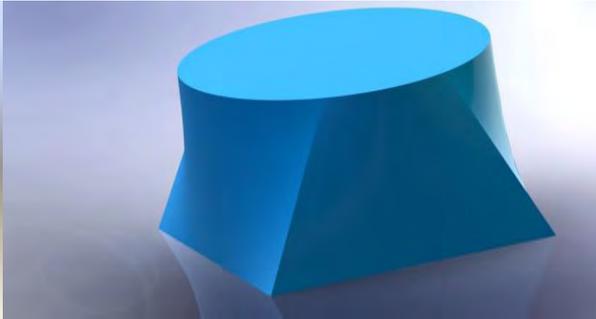
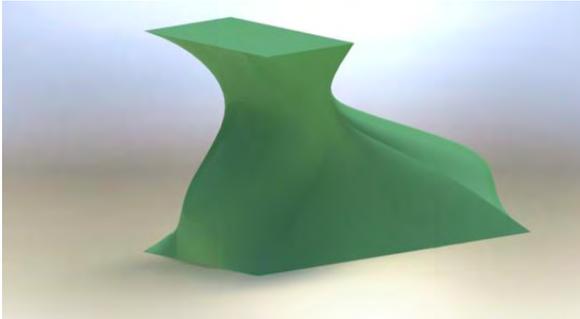




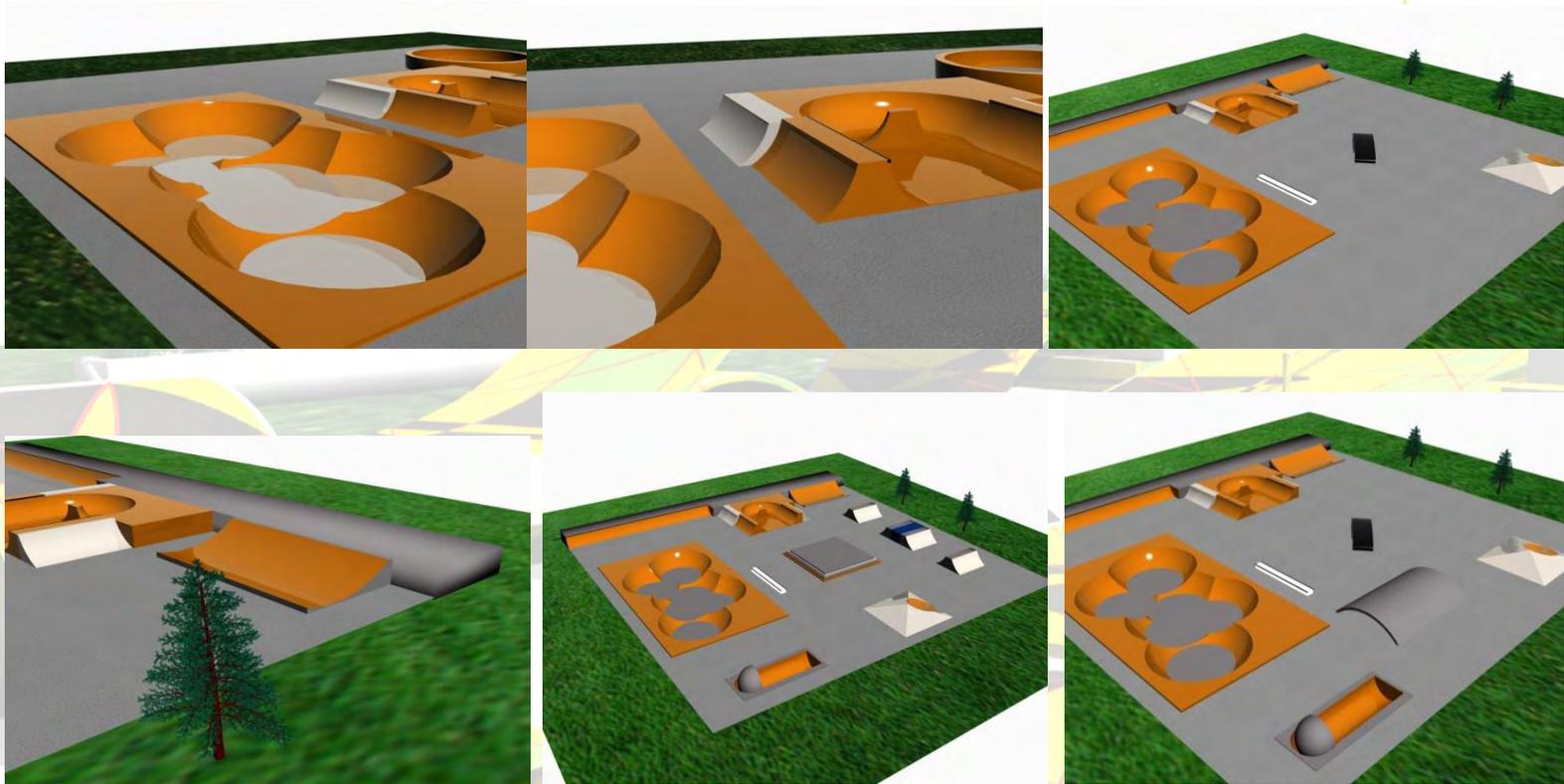


En el taller de bocetos participaron todas las modalidades de deporte implicadas en el proyecto para llegar a tener una idea de lo que necesitaban todos y así lograr un buen sistema para involucrar todas las disciplinas.

7.3 Modelado de primeras ideas del usuario.



Modelados de primeras ideas del usuario.

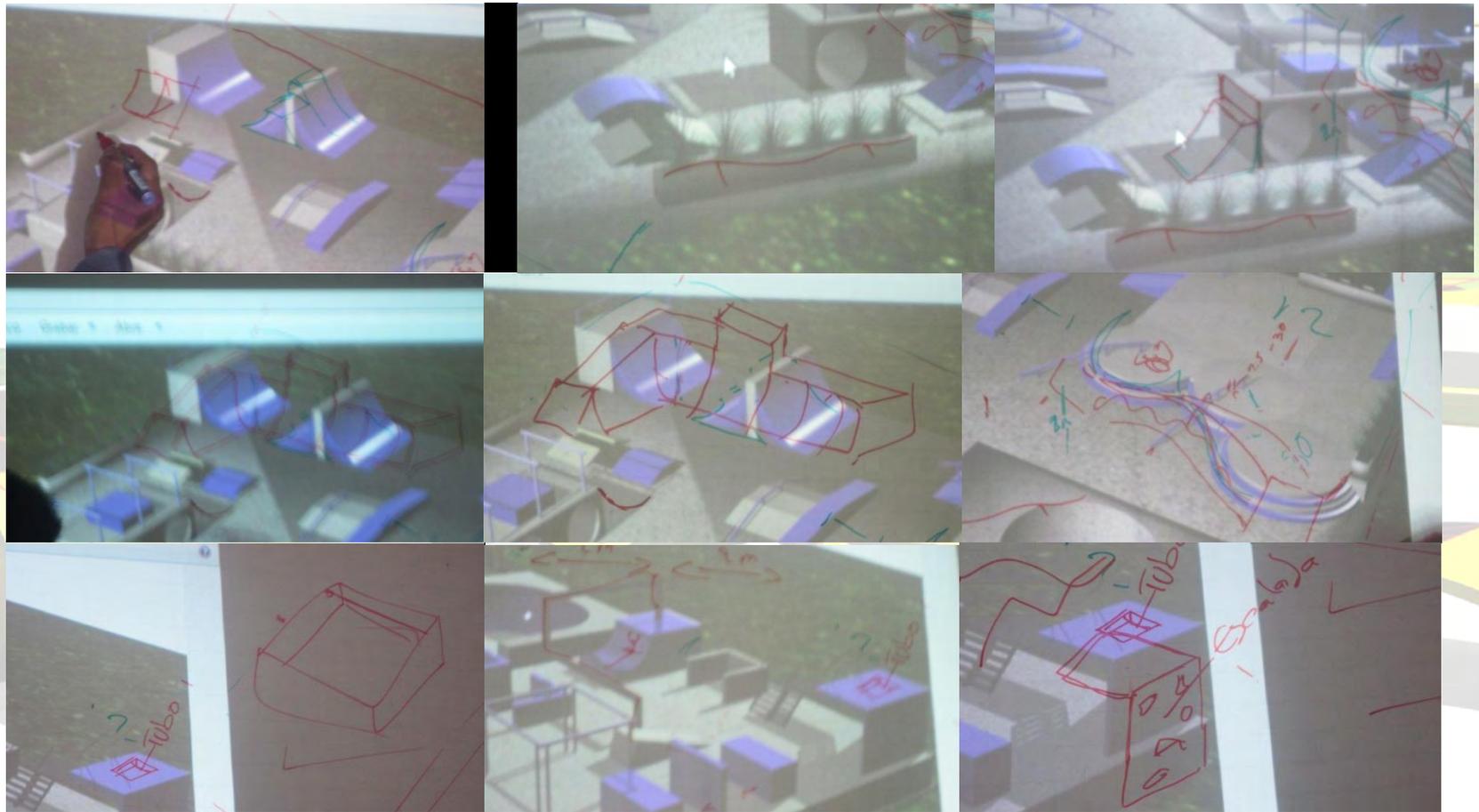


7.4 parámetros de construcción.

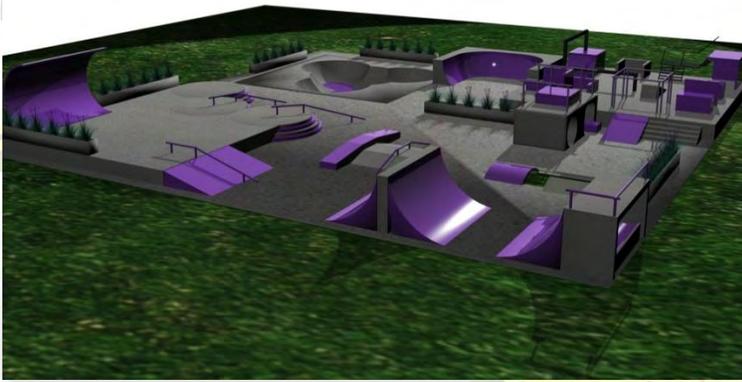
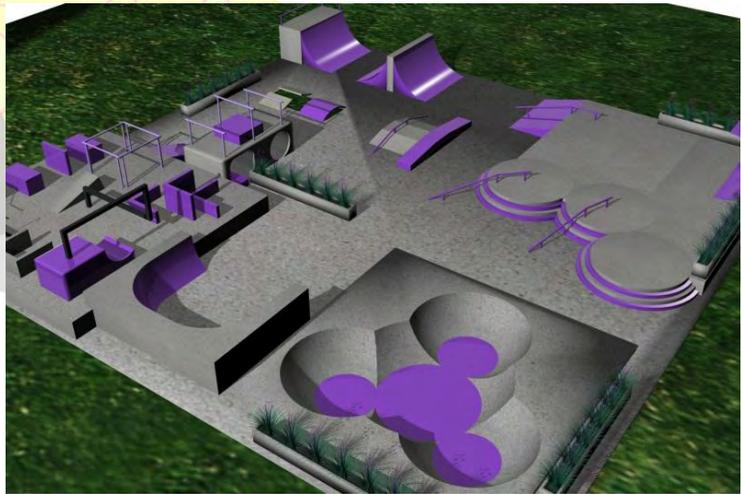
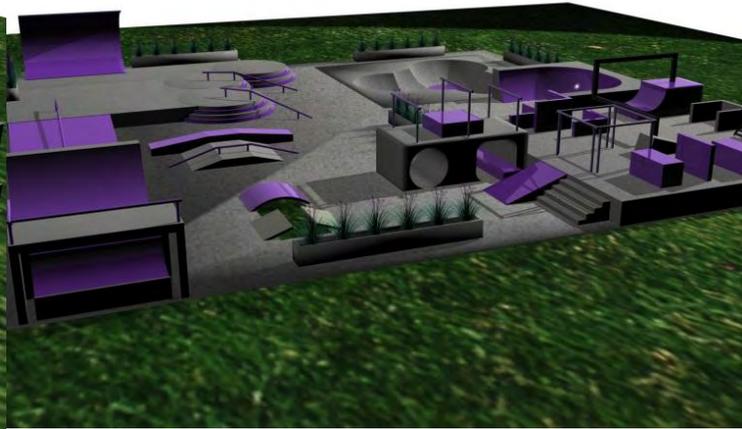
1. se tomara el lugar para su construcción, pues dependiendo del tamaño tendrá diferentes características y mucho más manejo de los diferentes componentes de práctica.
2. Una vez emplazado el lugar, se define los elementos que le vamos a añadir, pues constará de determinadas rampas, tubos, railes, etc.
3. El elemento escogido de construcción es el cemento, además del más duradero, teniendo en cuenta que también es más costoso en su trabajo y necesita poco mantenimiento. Es el preferido por todos aquellos aficionados a esta afición.
4. Una de las partes del skatepark, es el Fun box, este ha de ser aislado, pues se compone de grandes railes. Al tener este gran tamaño, se situara en un lado de la pista o en el centro, las rampas, las cuales, también necesitan su espacio para dar el impulso y fuerza.
5. El Halfpipe es algo que no puede faltar en cualquier skatepark, es básico y principal. Este se compone de dos rampas opuestas, formando medio tubo. Su forma es la de una u. Separadas dos rampas, de esta forma, la base tendrá más superficie para su estabilidad y preparación del siguiente paso para el aficionado.
6. Otro elemento principal son las rampas. Se realizar de tres tipos: en forma de tubo, planas y con curva. Este elemento, se utiliza para el paso de un lado a otro, cogiendo así más velocidad.
7. La construcción de la pirámide, dará mucho juego en la pista, pues es muy versátil. Esta se colocara en cualquier lugar, pues su utilización es para dar saltos en el aire. Un elemento que se ha de tener cerca es una rampa para poder elevarse hacia ella.
8. Los railes son elementos para los más principiantes, con ellos, se mantiene el equilibrio y evitan el subir a cualquier rampa o sustituir el salto.
9. El Bowl es el primordial en esta construcción, es una especie de piscina redondeada. Sus combinaciones son muy variadas. Al igual que es difícil para el que lo ha de construir, también lo es para el aficionado. Es muy espectacular por los movimientos que brinda.
10. para la parte de sistema de parkour se necesitan reas de partida muros elevación y partes entrecruzadas.

7.5 BOCETO GRUPAL.





RENDER DE BOCETACIÓN GRUPAL.



7.2 FASE 3 EVALUCIÓN.

7.2.1 PARAMETROS DE DISEÑO.

7.2.1.1 FUNCIONAL.

La investigación nos dio a conocer cómo funciona un sistema y lo subsistemas que hay en un sistema grupal

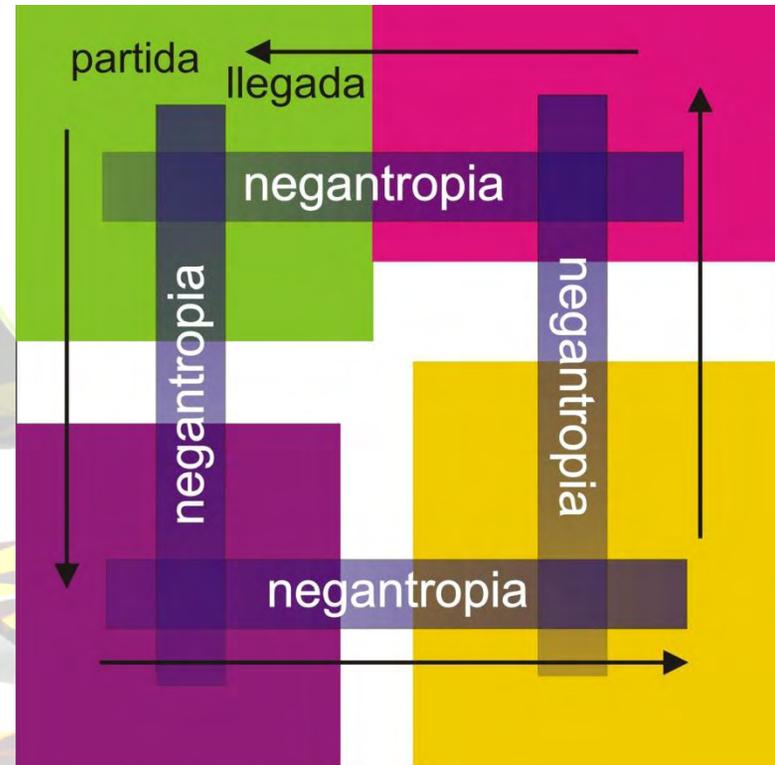
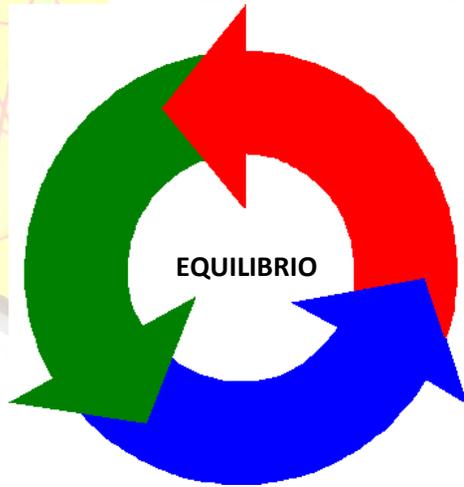
Nuestro proyecto ya que implica 3 distintas disciplinas deportivas es necesario aplicar subsistemas por lo que estas disciplinas necesitan entornos diferentes de práctica pero el objetivo es el mismo desempeñar y llevar al límite a cuerpo humano entonces hay una relación a un que necesiten diferentes entornos

Nuestro sistema de práctica deportiva cumple con las teorías de sistemas ya que cuenta con lo necesario para ser un sistema todas las partes forman un conjunto de elementos relacionados formando actividad en este caso deporte que logran un objetivo que es el de llevar al cuerpo al límite en cada truco y llegando a energía y trabajo

Podemos ver que nuestro sistema es relacionado con los subsistemas de la práctica deportiva extrema ya que los deportistas no tienen límites en la imaginación de su desempeño



Nuestro sistema de práctica deportiva extrema está dirigido a que todas las prácticas deportivas se relacionen entre sí como subsistemas pero que no estropee el funcionamiento de cada disciplina en generar por eso se ha pensado en crear un mapa de funcionamiento de la siguiente manera Donde queremos lograr una negantropía teniendo un equilibrio en el sistema con sus subsistemas relacionados



7.2.1.2 SIMBOLICO.

En el trascurso del proyecto no solo queríamos llegar a tener el sistema de práctica deportiva si no q este tenga alma y vida y que más que sea representativo de la región que tenga personalidad e identidad esta idea conceptual Sale del trabajo grupal

Para eso escogimos el relieve de la región para lograr que el sistema para la práctica deportiva tenga eso concepto

7.2.1.2.1 Concepto de diseño.

Nariño es un departamento de Colombia ubicado al suroeste del país, sobre la frontera con Ecuador y con orillas en el océano Pacífico. Su capital es San Juan de Pasto.

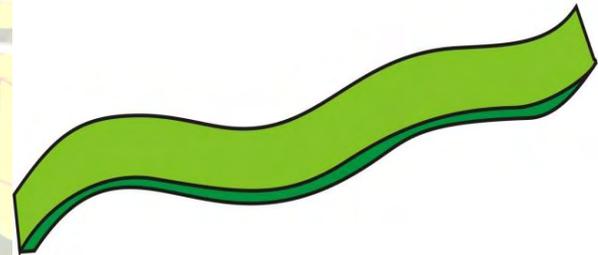
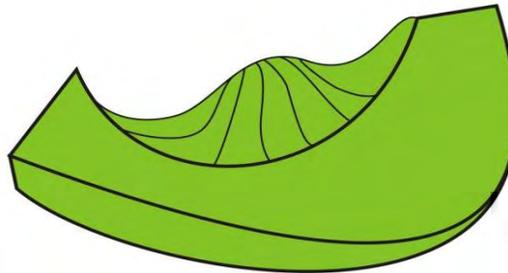
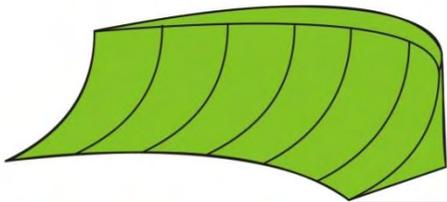
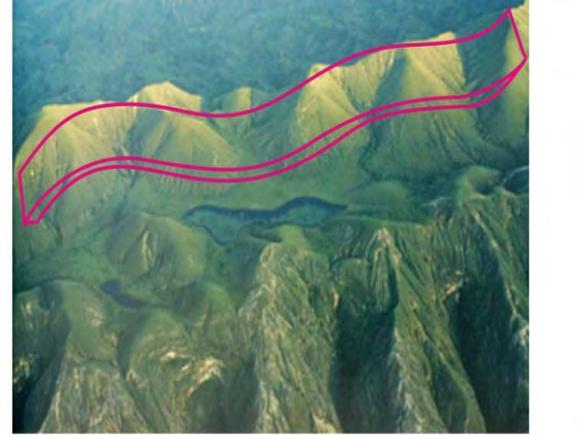
Nariño presenta una geografía diversa y clima variado según las altitudes: caluroso en la planicie del Pacífico y frío en la parte montañosa, donde vive la mayor parte de la población, situación que se repite en sentido norte-sur. El departamento es esencialmente agrícola y ganadero.

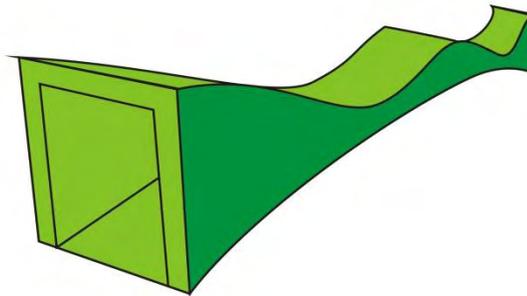
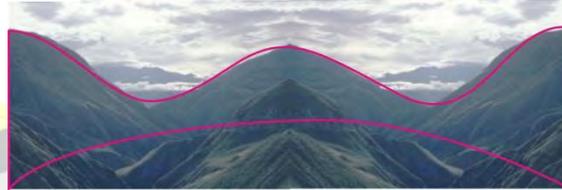
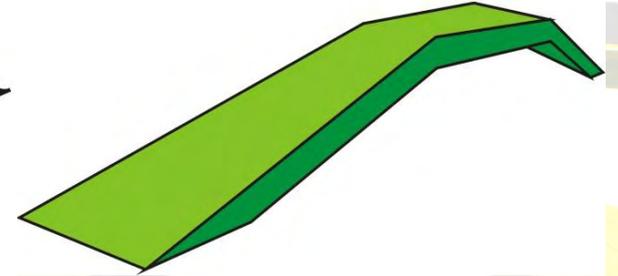
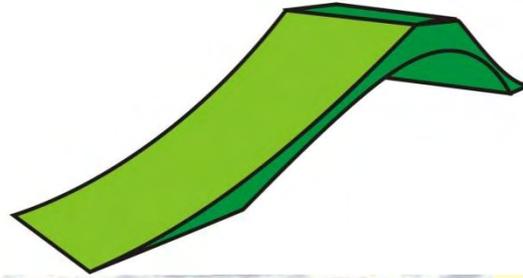
En el territorio del departamento de Nariño se distinguen tres regiones fisiográficas, correspondientes a la llanura pacífica, la región andina y la vertiente amazónica. La llanura del Pacífico se caracteriza por altas temperaturas, abundantes lluvias y exuberante vegetación; se subdivide en el andén aluvial o zona de mangle y la llanura del bosque húmedo, que se extiende hasta las estribaciones de la cordillera Occidental.

La región andina, el rasgo más sobresaliente del departamento, al penetrar la cordillera de los Andes forma el nudo de Los Pastos, de donde se desprenden dos ramales: la cordillera Occidental, la cual presenta los volcanes Chiles (4.718 m), Cumbal (4.764 m), Azufral (4.070 m), y una profunda depresión denominada Hoz de Minamá; y la cordillera Centro - Oriental que presenta el altiplano de Túquerres - Ipiales, el valle de Atriz y los volcanes Galeras (4.276 m) y Doña Juana (4.250 m). Por su parte, la vertiente amazónica u oriental presenta terrenos abruptos poco aprovechables y está cubierta por bosques húmedos, en ella se encuentra la laguna de la Cocha.

Con todo esto podemos observar y analizar elementos como curvas líneas y muchas formas que puede adoptarse al diseño final de un sistema de práctica deportiva extrema.

Adaptación de formas fisiográficas de la región.

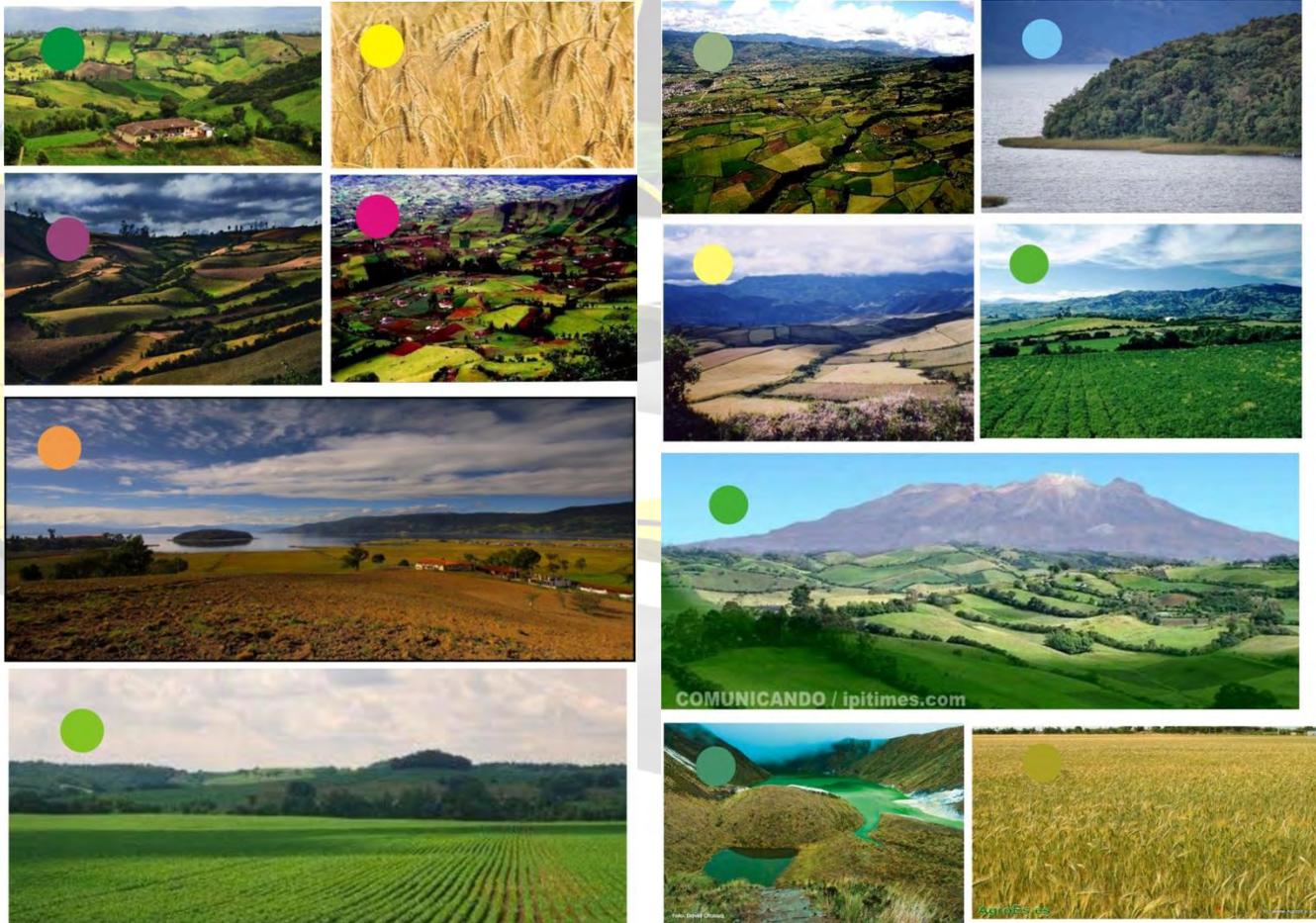




7.2.1.3 ESTÉTICO.

La investigación de proyecto y como miramos anteriormente en los simbólico el proyecto tiene representación regional así mismo los colores y superficies van tomadas de la parte conceptual del relieve regional y realizamos un procedimiento de paleta de colores para ver como asemejábamos los colores y texturas adecuadas al sistema de práctica deportiva extrema

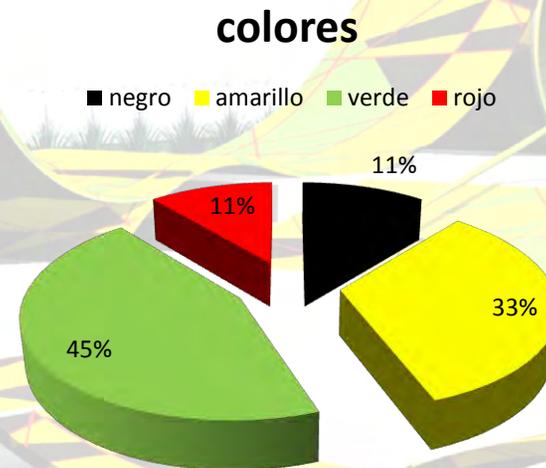
7.2.1.3.1 ANÁLISIS DE COLORES.



El análisis de color de la región nos indicó que existe una gran variedad de colores y que nos ayudan a tener una gama que podemos escoger para el proyecto de aplicación de color, se calculó la cantidad de color y se midió en porcentajes para ayudar así a escoger la gama de colores

7.2.1.3.2 PORCENTAJE DE COLOR DE LA REGIÓN.

Se tomó los colores predominantes o los que más se repiten en la región, el porcentaje nos indica que tanto de color aplicar en el sistema y cuales predominan



7.2.2 PALETA DE COLORES.

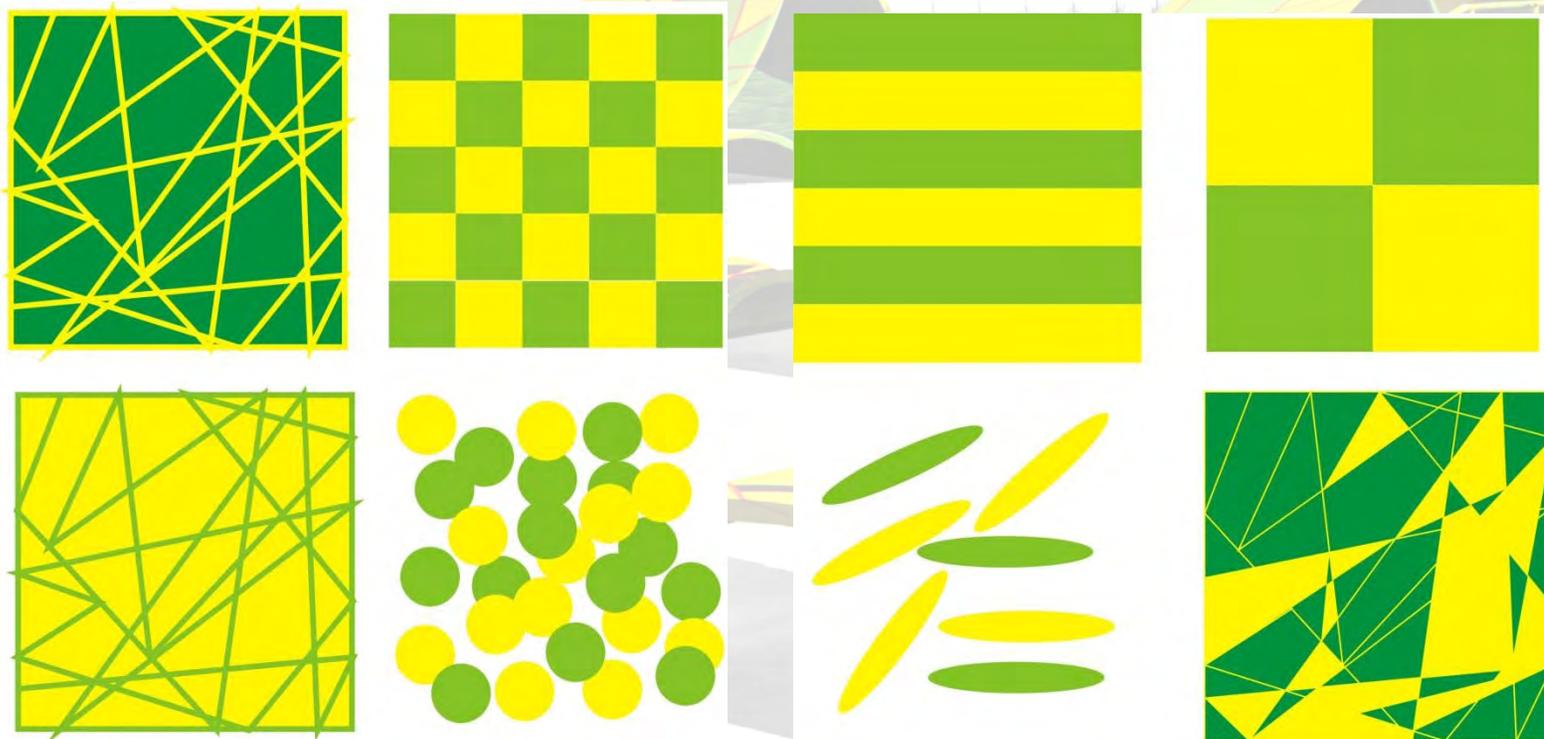
En nuestra gama encontramos 4 colores con los que vamos a trabajar dándole color y textura al sistema de práctica Deportiva extrema



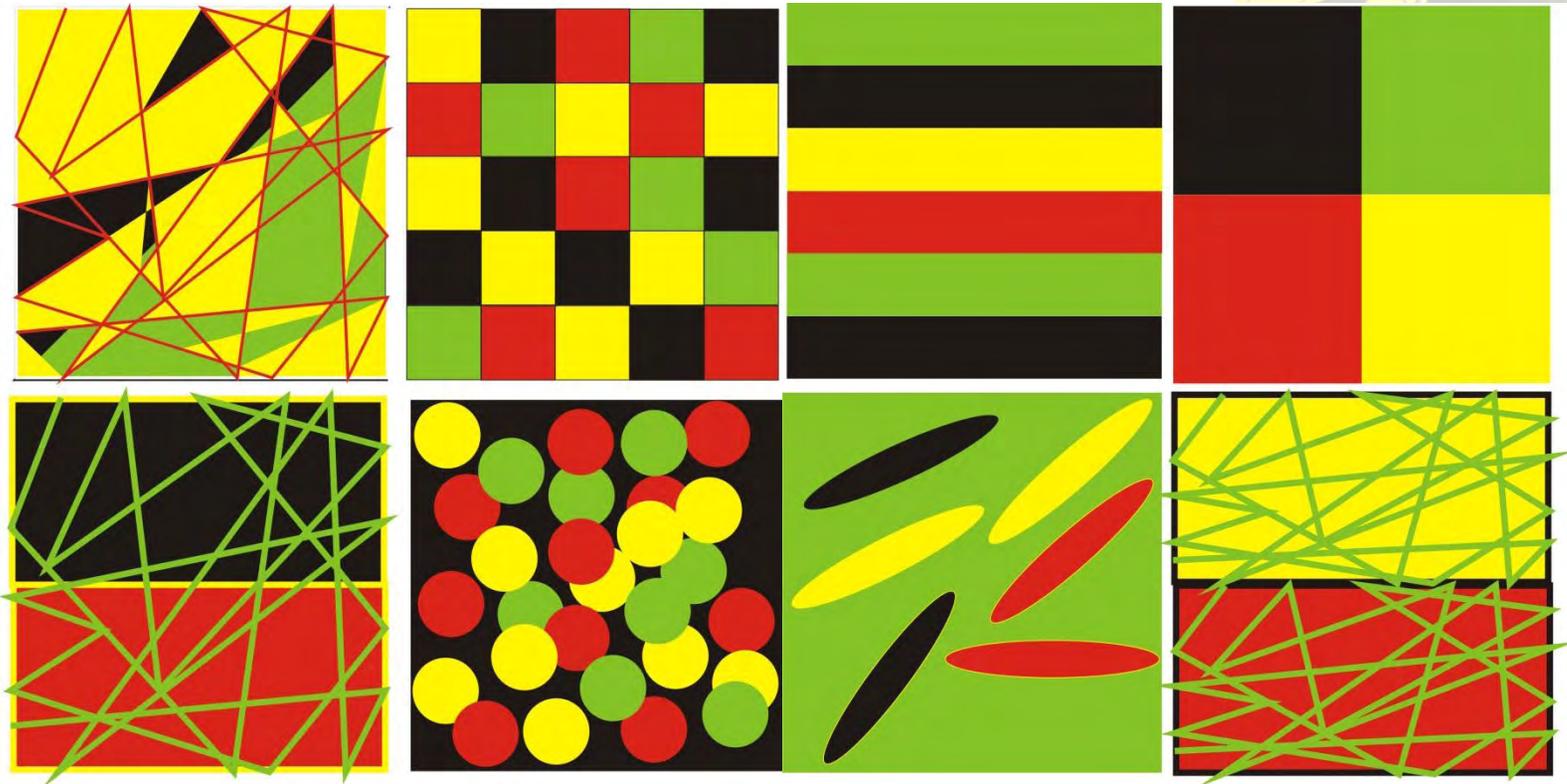
7.2.2.1 DISEÑO DE PATRONES DE COLORES.

Teniendo en cuenta la cantidad de colores se realizó diferentes plantillas de colores con 2 colores y 4 colores y se escoge el mejor diseño para la aplicación

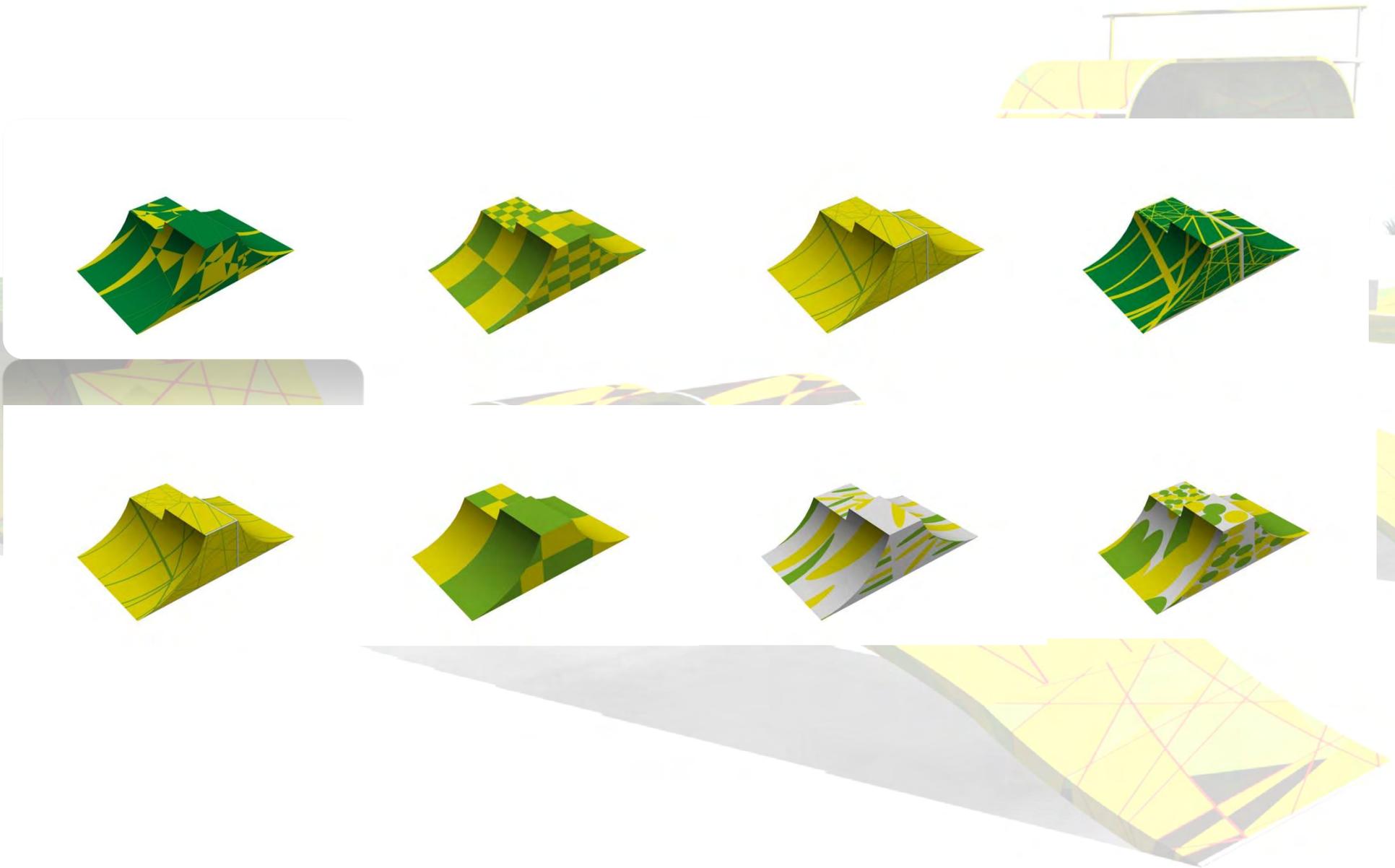
2 colores

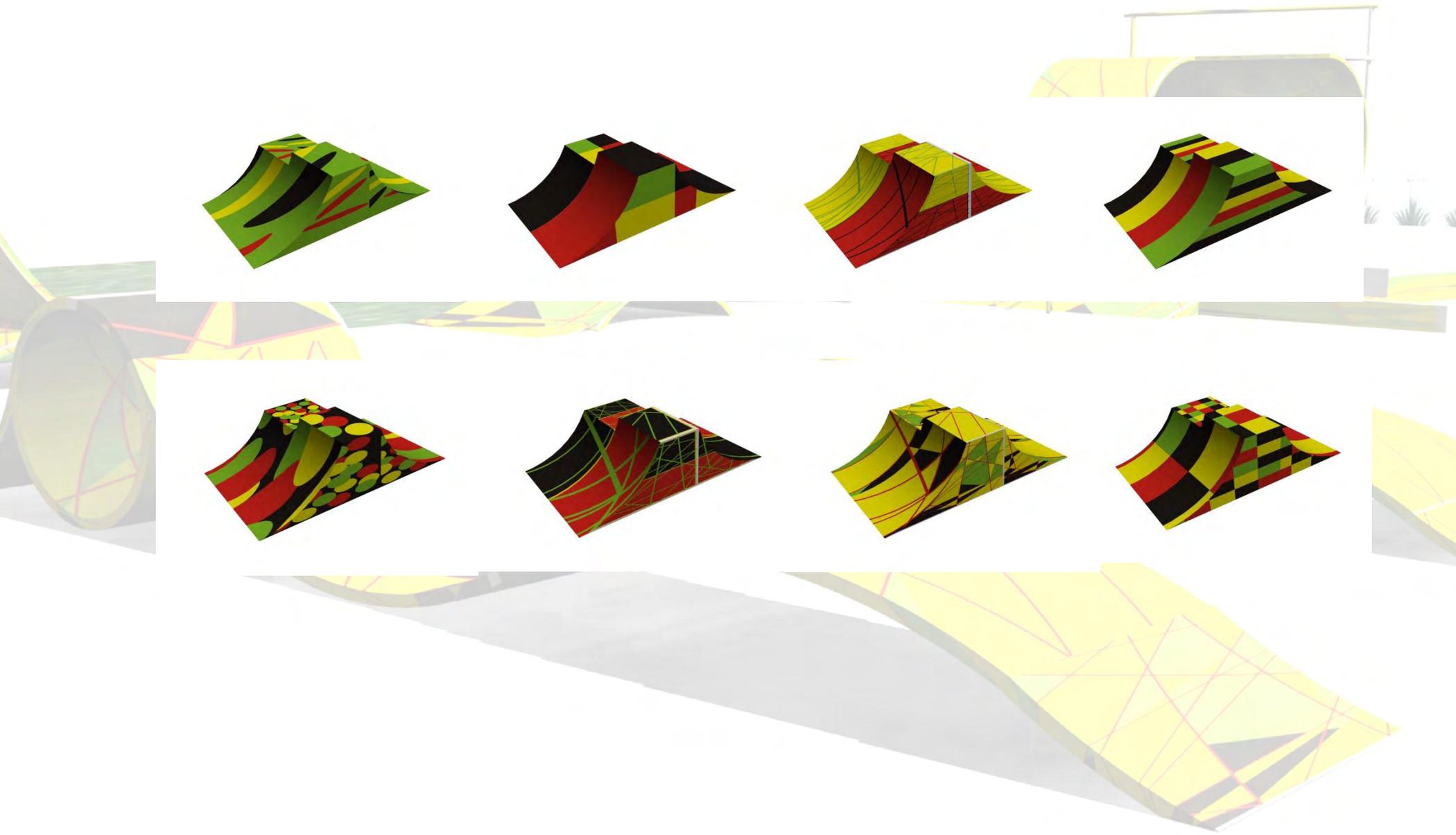


4 colores



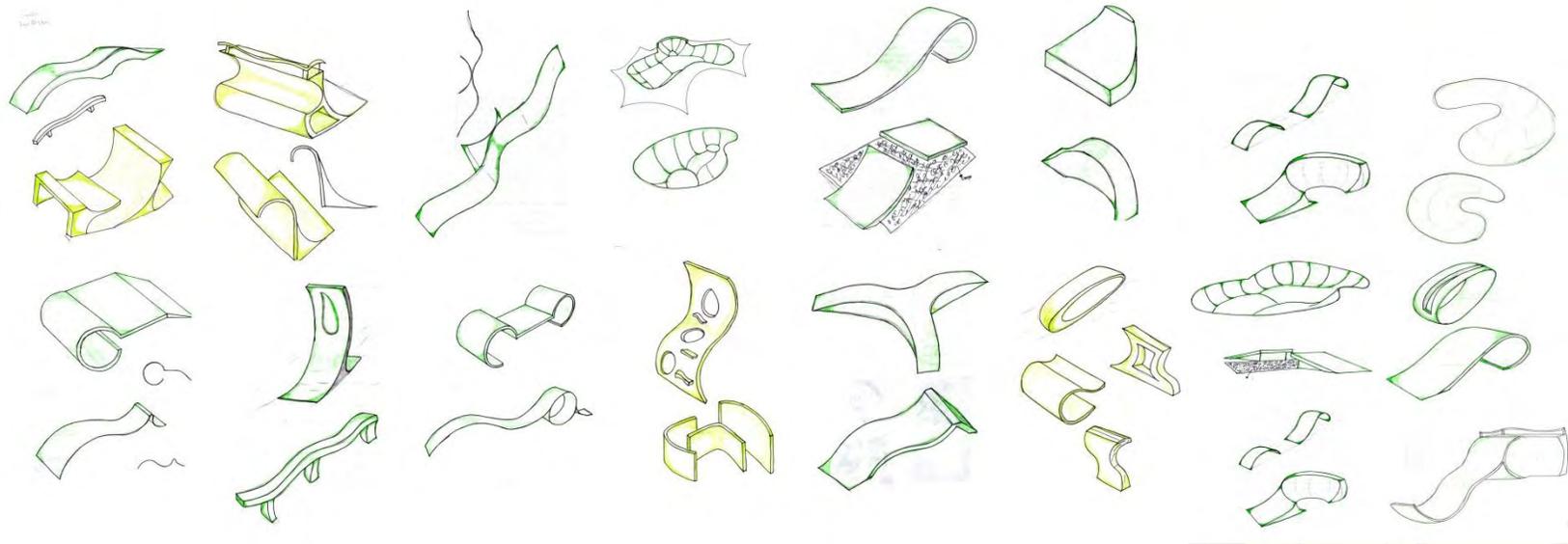
7.2.2.2 aplicaciones de color.





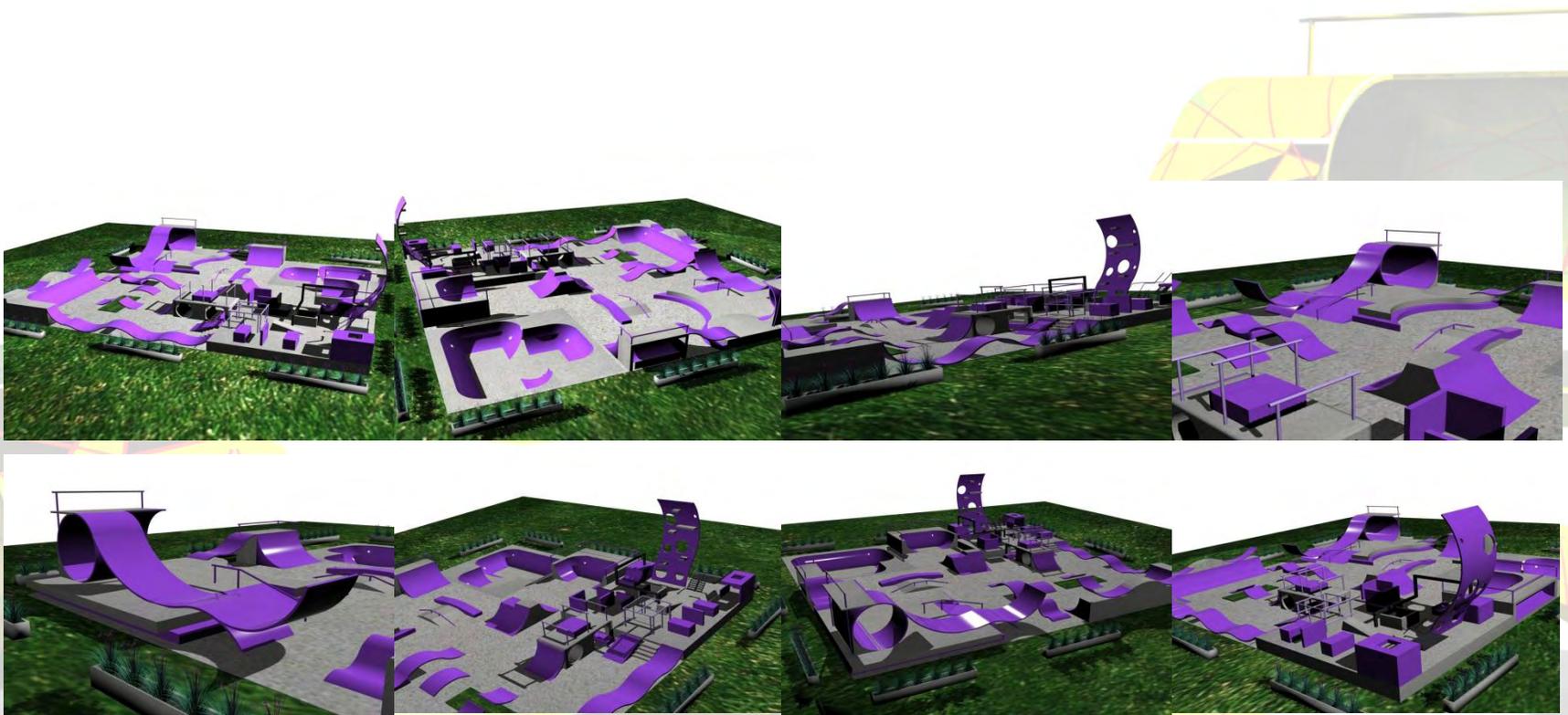
7.3 FASE 5 FOCALIZACIÓN.

7.3.1 BOCETACION.

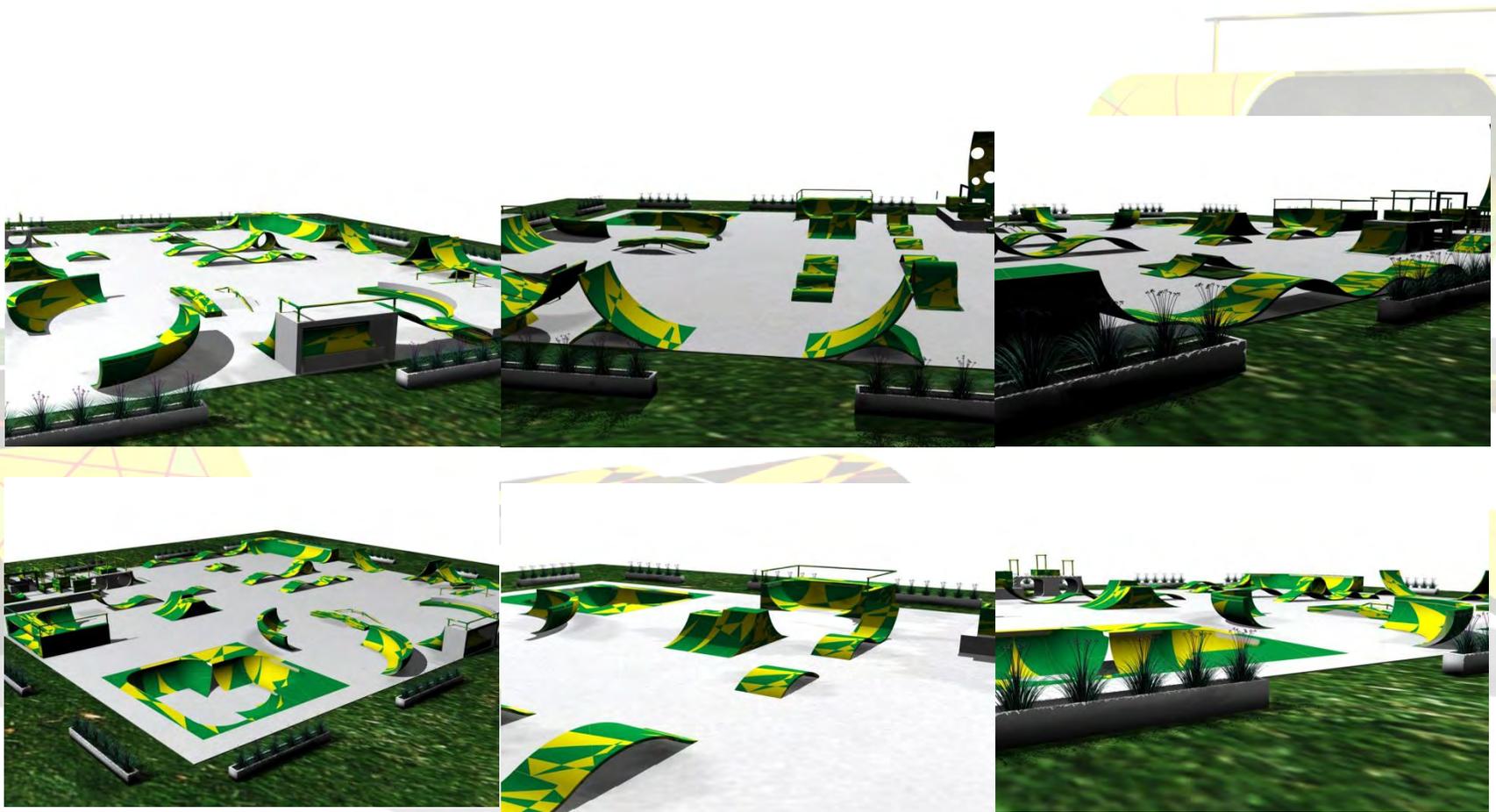


clasificacion de bocetos del sistema				
funbox				
bowl				
halfpipe				
piramide				
rampas				
riles				
parkour				

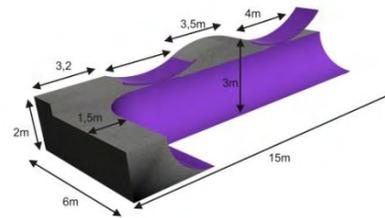
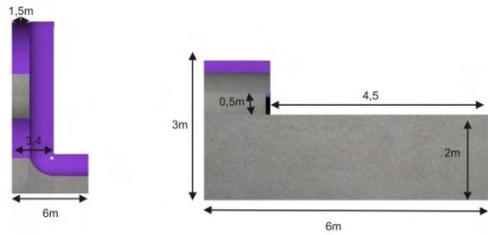
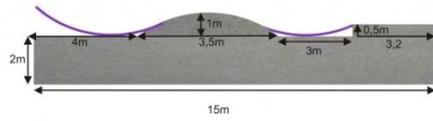
7.3.2 Proceso de Modelado.



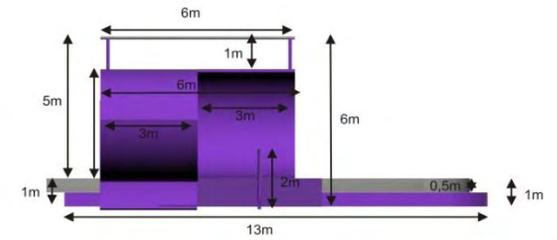
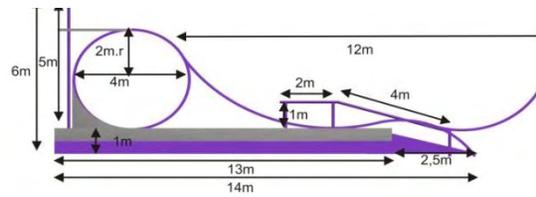




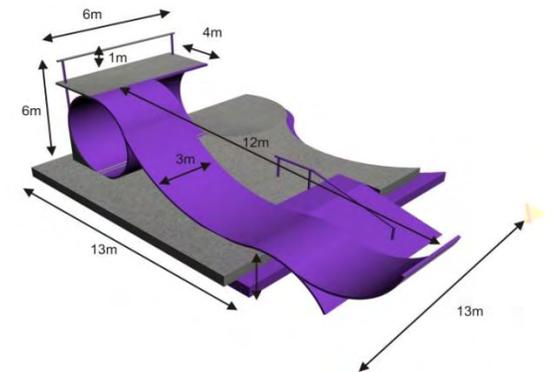
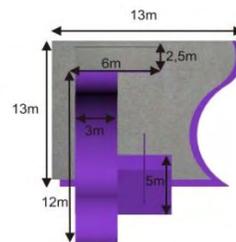
MEDIDAS DEL SISTEMA.

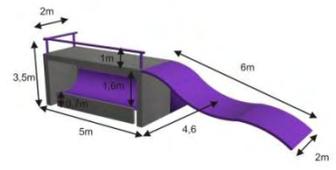
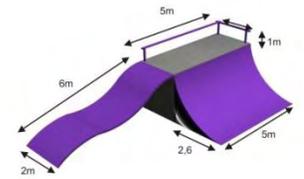
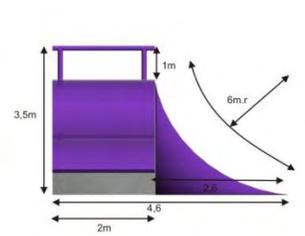
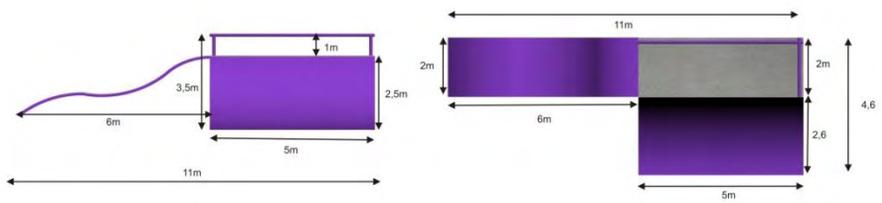


Jota en ele.



Estructura de salida y tubo con segmento de ondas.

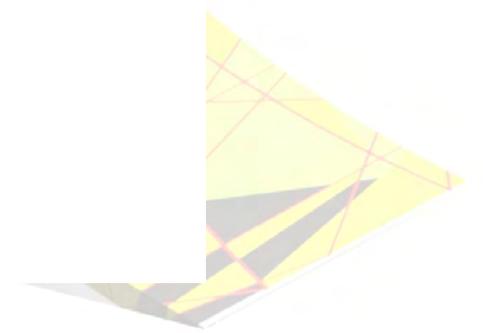
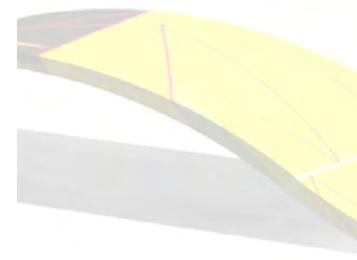
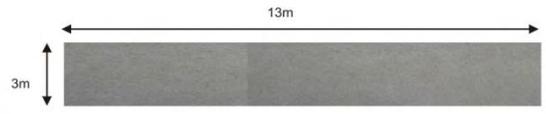
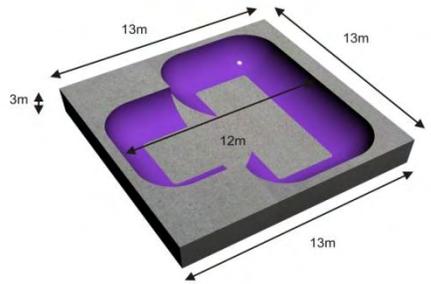
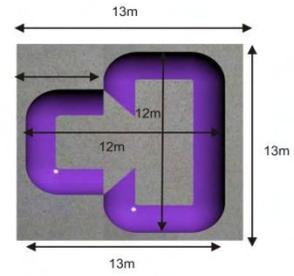
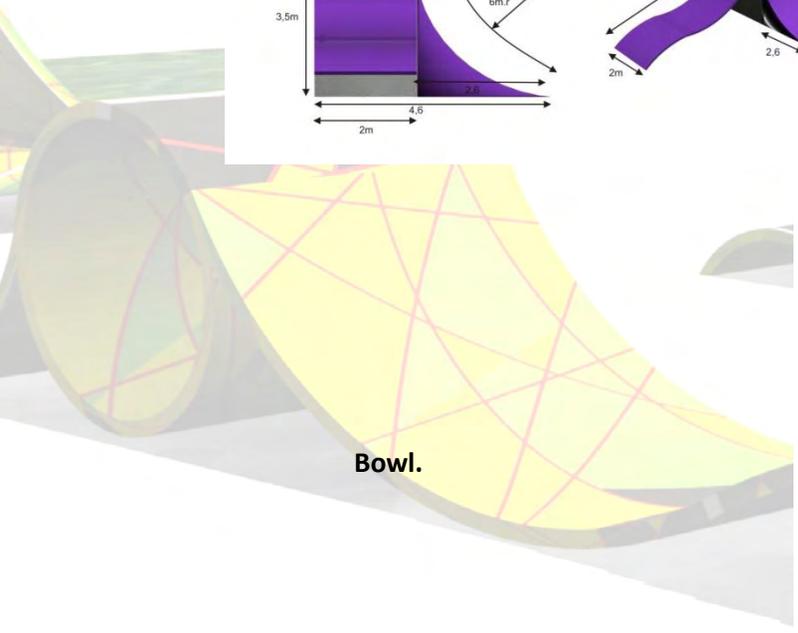


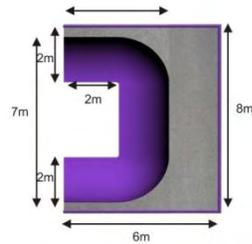
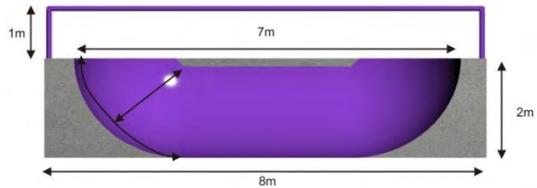


Rampas.

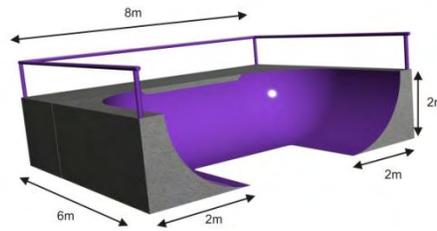
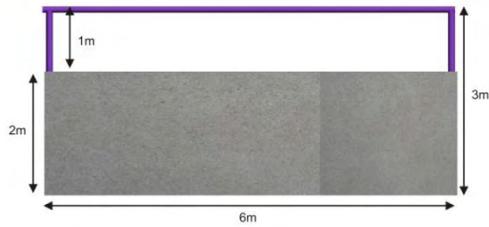


Bowl.

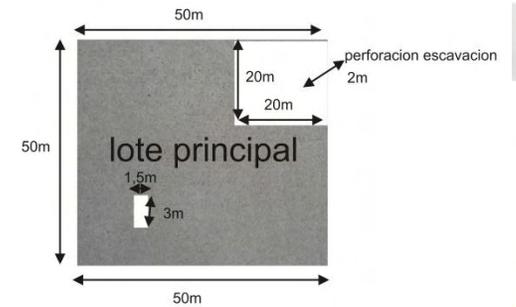
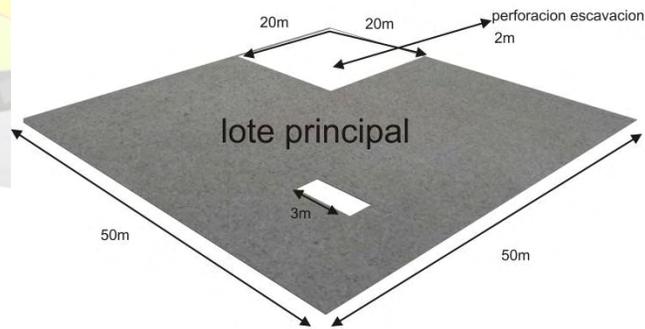


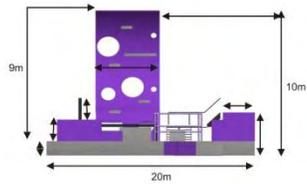
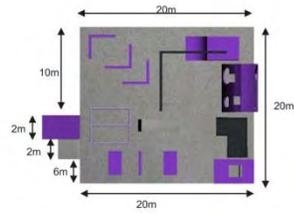
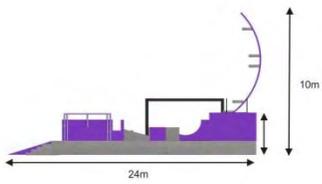


Medio bowl con salida y sobre el suelo.

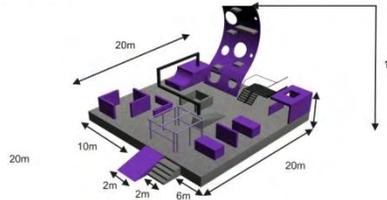


Área de construcción.

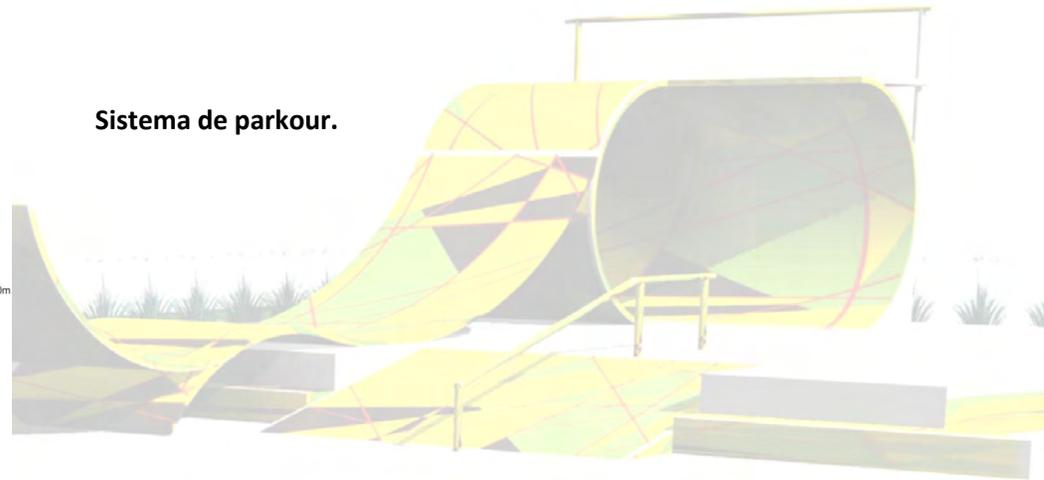




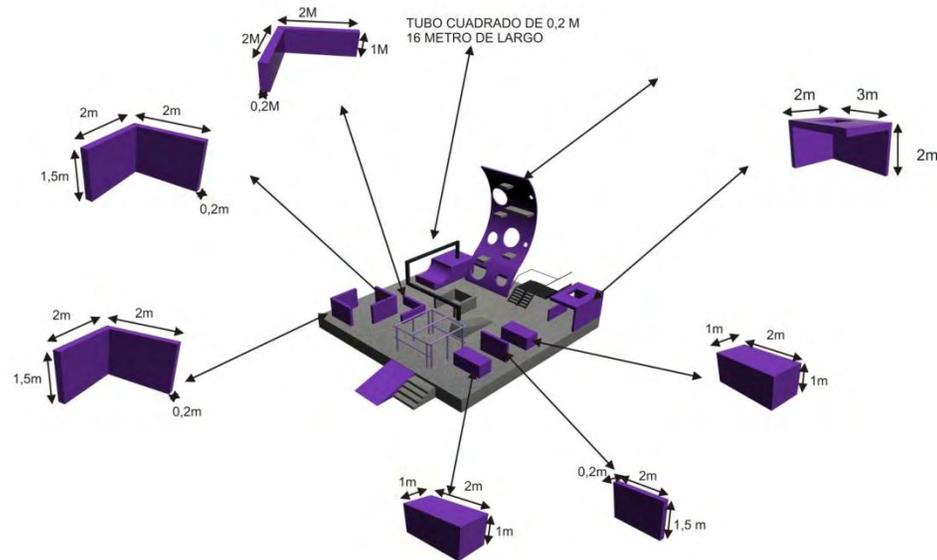
AREA PARCOUR

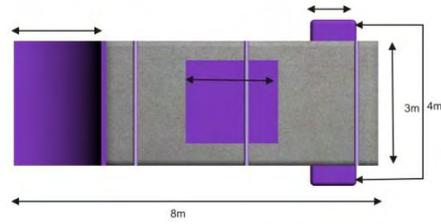
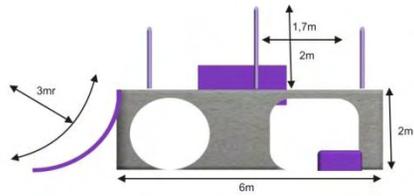


Sistema de parkour.

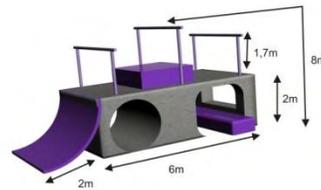
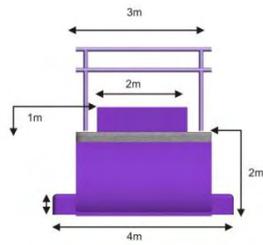


Subsistemas de parkour.

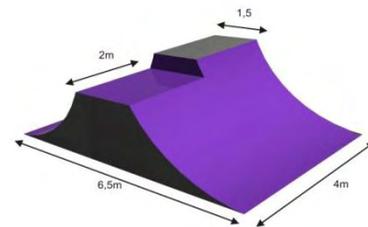
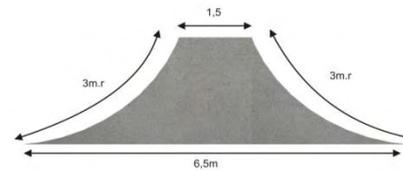
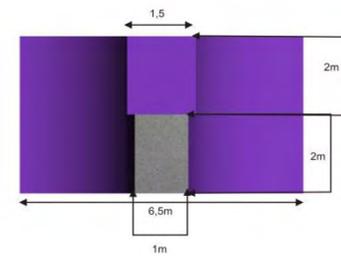
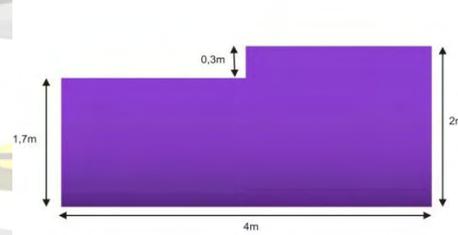




Sistema de descanso.

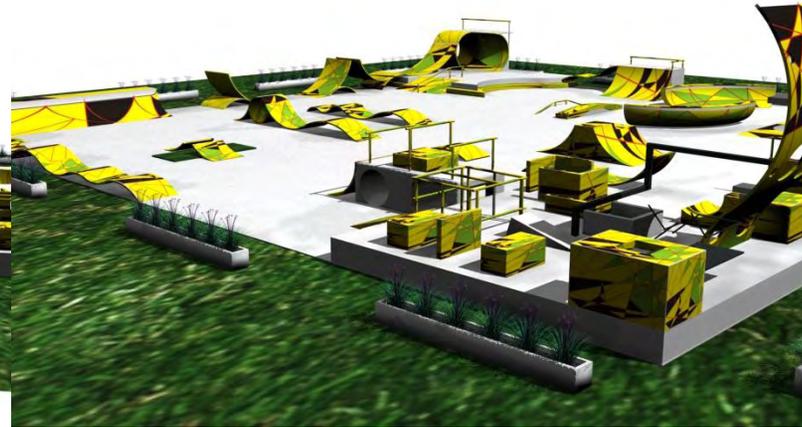
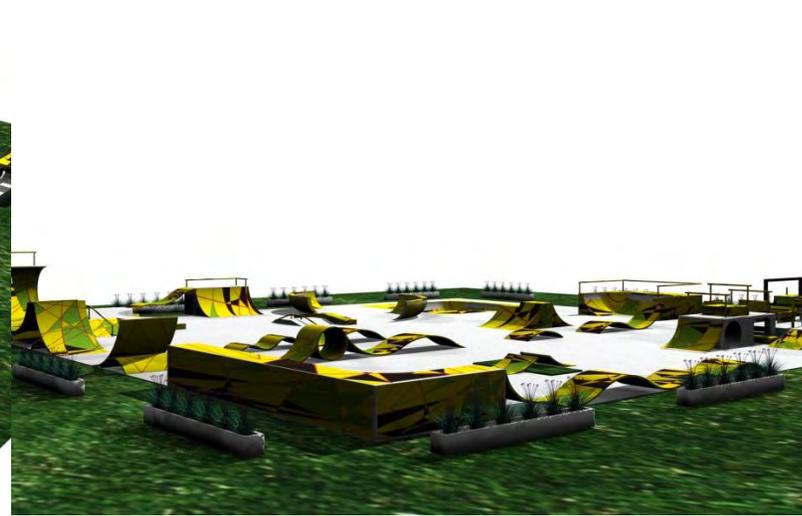
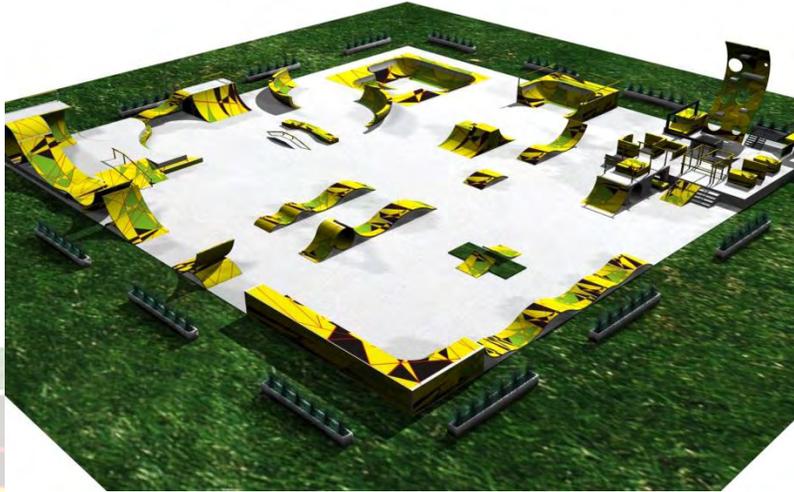


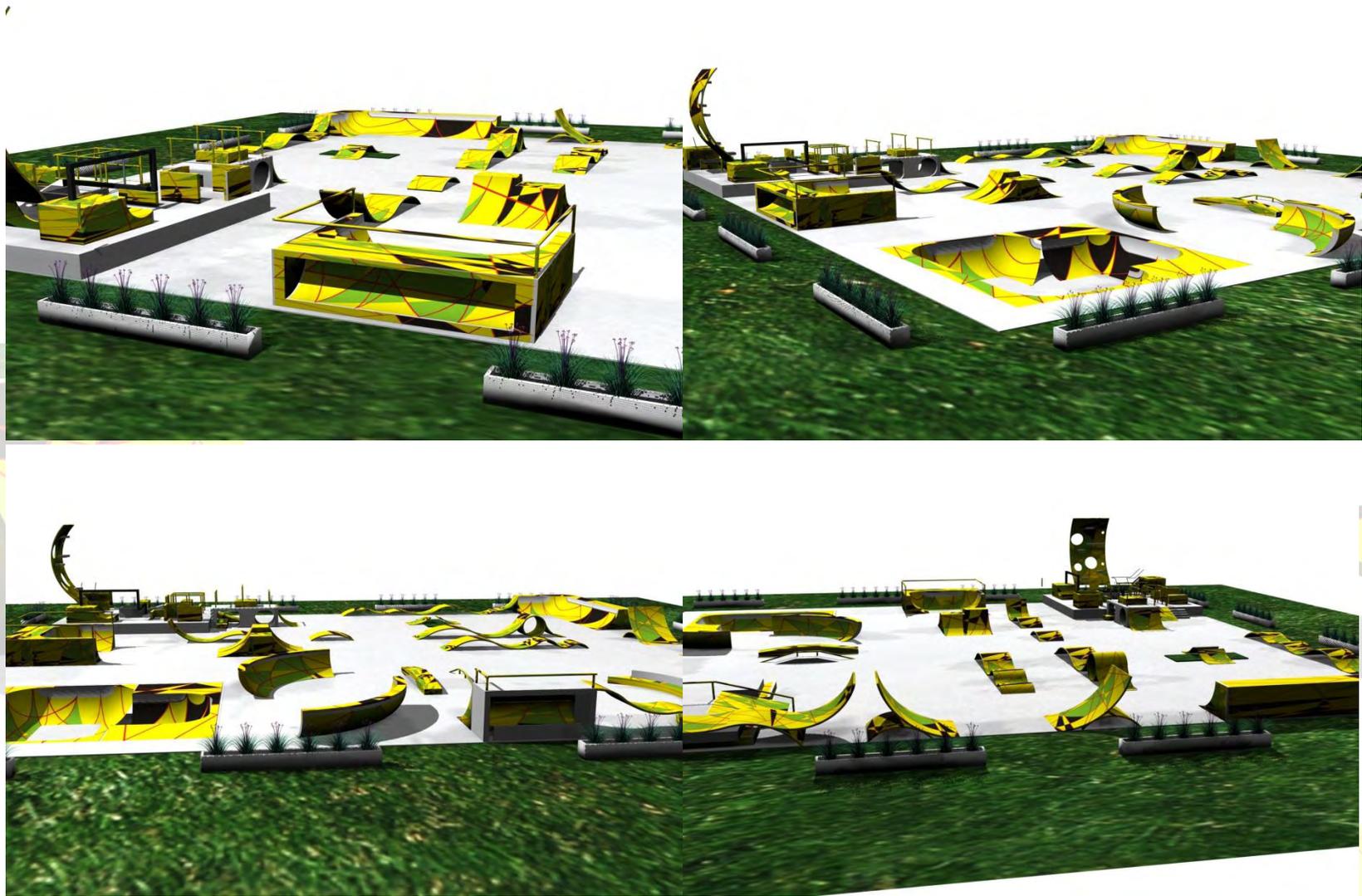
Pirámide central.

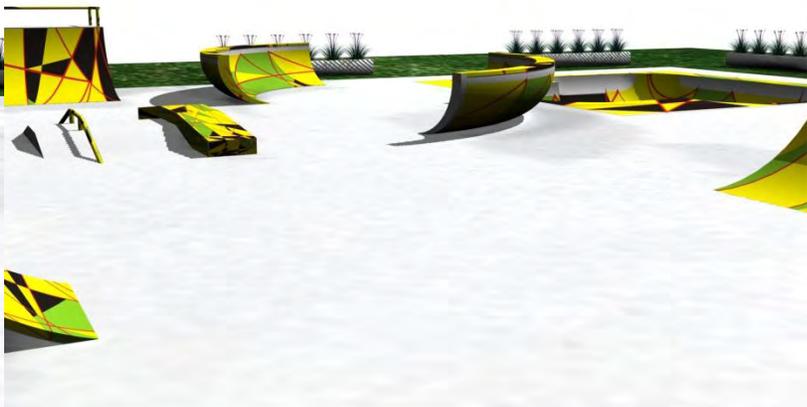
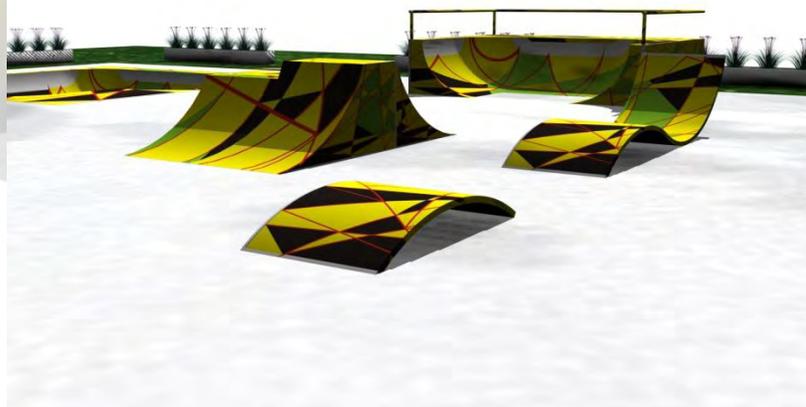
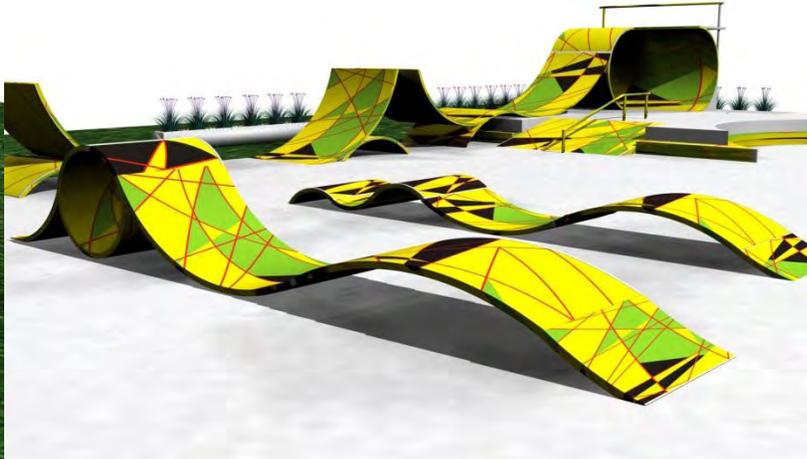
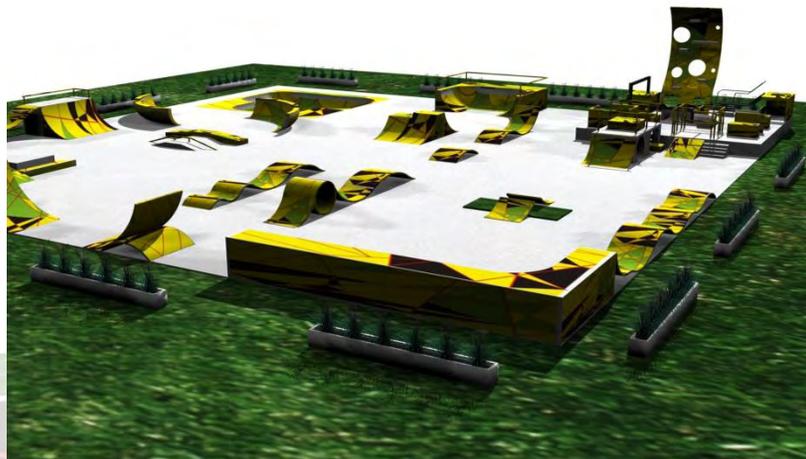


7.3.3 modelados en 3d finales.

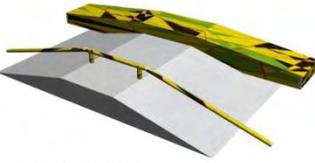
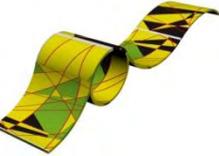
7.3.3.1 aplicaciones de color y textura.

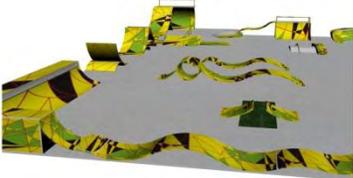
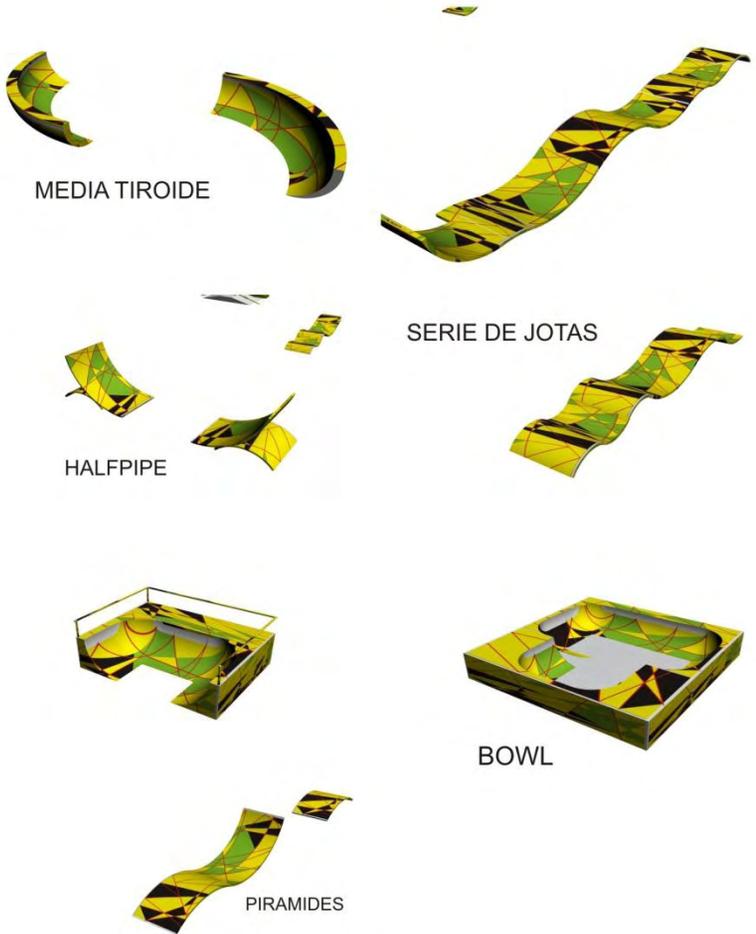




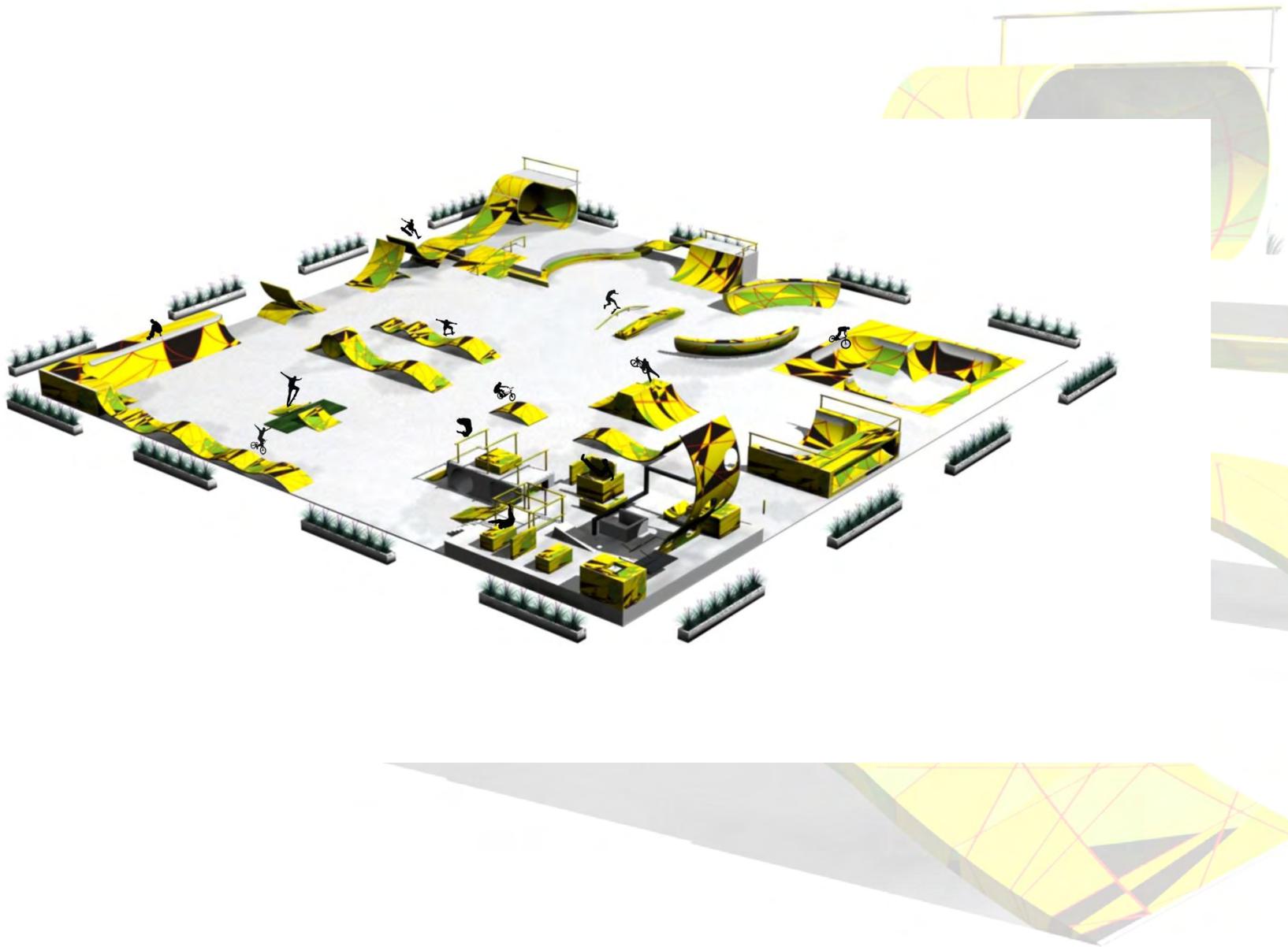


	Subsistemas	Elementos del sistema
<p>Sistema de practica deportiva extrema</p>	<p>PARKOUR</p> 	 <p>muros en forma de c</p> <p>tubos cuadrados</p> <p>plataforma</p> <p>muro de escalada</p> <p>modulo de descanso con tubos</p> <p>muros en forma de l</p> <p>tubos</p>

	Subsistemas	Elementos del sistema
<p>Sistema de practica deportiva extrema</p>	<p>BMX</p> 	 <p>JOTA EN L</p>  <p>БЛИ BOX</p>  <p>ESTRUCTURA PRINCIPAL DE SALIDA</p>  <p>PIRAMIDE</p>  <p>RAMPA</p>  <p>ESTRUCTURA JOTA</p> 

	Subsistemas	Elementos del sistema
<p>Sistema de practica deportiva extrema</p>	<p>SKATE</p> 	 <p>MEDIA TIROIDE</p> <p>SERIE DE JOTAS</p> <p>HALFPIPE</p> <p>BOWL</p> <p>PIRAMIDES</p>

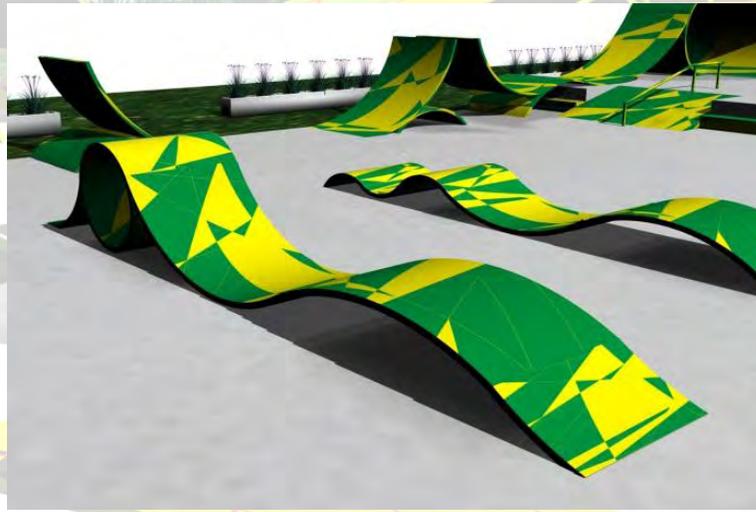
Dimensión con somato tipos.



7.4 PROCESO DE CONSTRUCCIÓN ESCOGIDO.

Por la complejidad del concepto del sistema se toma el procedimiento de moldes para la fabricación de paneles de ensamblaje por las muchas curvas que tienen las diferentes partes del sistema la construcción se realizará en 2 partes una q son las partes fijas en proceso de vertido con estructura interna y el de las partes modulares con paneles de cemento

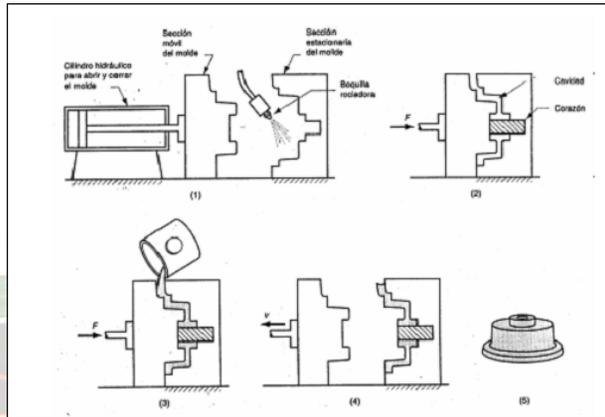
Paneles de cemento para las partes modulares del sistema.



Ya que las partes del sistema la gran mayoría son curvas y de formas orgánicas se decidió prefabricar las partes y armarlas en el sistema. Esto hace q el proceso de ejecución sea más rápido porque solo se armaría y unirían las partes en el sistema dándole muy buenos acabados, facilita su armado y su montaje.

Proceso de modelado de paneles de cemento.

Es muy similar a cualquier proceso de moldes tiene los mismo pasos

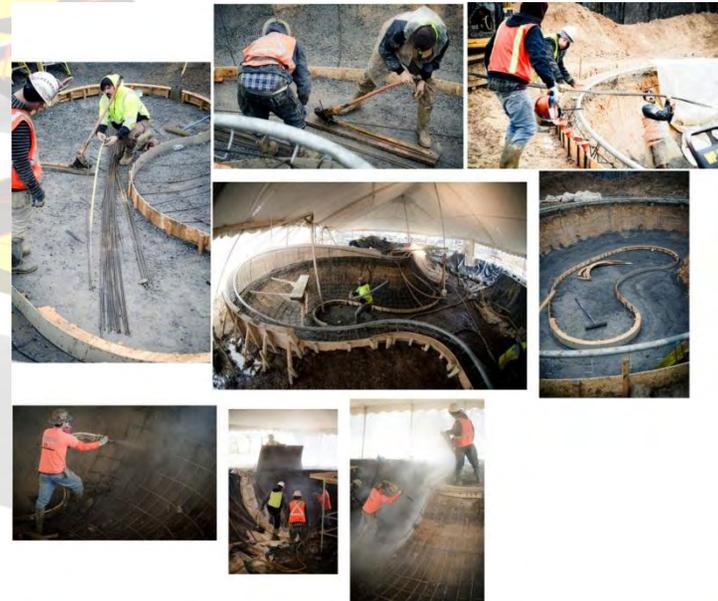


Pasos de prefabricación.

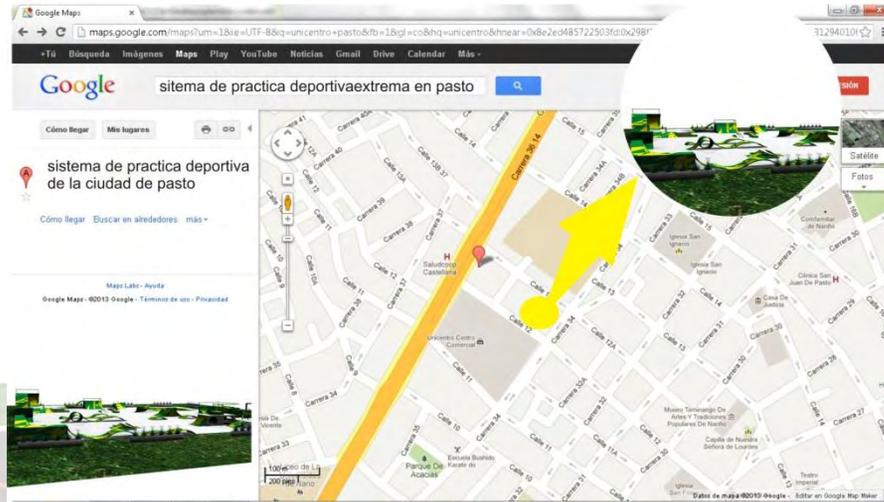
- Se realiza moldes para vertido
 - se compacta el hormigón
 - se coloca las estructuras correspondientes (armaduras piezas metálicas)
 - se da los acabados
 - se cura la pieza
 - y por ultima se desmolda la pieza y se almacena
- Para su montaje final

Proceso de construcciones del suelo y la parte de bowl.

En las partes del piso y partes como el bowl se tomara el proceso siguiente de construcción



7.5 INFRAESTRUCTURA.



8. CONCLUSIONES

_Todas las disciplinas profundizadas anteriormente son en su mayoría muy parecidas, ya que todas las figuras y nombres de éstas provienen de alguna.

_Constituyen especialmente una cultura de vida que no significa moda; sino que un nuevo estilo de vivir que implica un cambio radical en la sociedad para su aceptación en el público aún opositor a estas disciplinas

_Son deportes bastante adictivos que gozan de una excesiva obsesión por parte de los deportistas extremos.

_Son deportes tremendamente adrenalíticos que generan grandes dosis de placer y adrenalina, lo que contribuye a aumentar sus adeptos.

_los deportes extremos liberan estrés y rompen con la rutina de I vivir diario generando bienestar y salud

_es necesario un espacio adecuado para la práctica de estos deportes ya que al no existir un lugar adecuado se toma otros elementos de la área urbana generando conflicto y malestar ante la sociedad

_con este proyecto queremos llegar a la sociedad con el fin de que conozcan sobre estas disciplinas y que no sean estigmatizadas

Y que se refleje en ellas una práctica deportiva como las conocidas

_con este proyecto llegamos a tener la atención de las autoridades y teniendo la aceptación llegar a construir este sistema por lo que los deportistas tendrán su espacio para ser deportistas de nivel

_ La investigación realizada nos indicó que la población juvenil a la hora de escoger su deporte

_es necesario un espacio para las prácticas deportivas extremas ya que el número de deportistas suscritos a los clubes deportivos y ante la autoridad como coldeportes supera los 500 deportistas es un factor ambiental el no tener un espacio para estas prácticas un problema regional del deporte

_los procesos de diseño y características del sistema son logrados a partir de trabajar directamente con el deportista que a su vez indicaron sus necesidades y elementos a la hora de practicar por lo tanto el diseño de sistema tiene un diseño único y representativo de la región

_la fabricación de módulos de cemento prefabricados nos ayuda a tener y a facilitar los procesos de construcción en corto tiempo esto hace que el proyecto sea más viable y se haga realidad para estos jóvenes que se catalogan como comunidad extrema

_y por ultimo ayudaremos con un problema regional tan grande como es el deporte en la juventud por medio del diseño industrial aplicando todo el conocimiento en programas, teóricos y de procesos de diseño

BIBLIOGRAFÍA.

-Chiavenato, Idalberto. Introducción a la Teoría General de la Administración. 3ra. Edición. Edit. McGraw-Hill. 1992.

Von Bertalanffy, Ludwig. Teoría General de Sistemas. Petrópolis, Vozes. 1976.

_HILA Multimedia Educativa Interactiva acerca de la Teoría de los Sistemas

Desarrollado por Rosemberg Espinel F. y Mauricio Calderón R. - Universidad Javeriana - Diseño Industrial ©2005

_Libro Vans 1966

Publicado por Sergio | Publicado en Libros | Publicado el 6 junio 2011

_www.kikipedia.com

-Colombia extrema.com

_skateparksperu.com

_designldziewci.blogspot.co factoria-joven-park-rozrywki-dla.

_ El riesgo como forma de vida ilustran el creciente afán por el consumo de adrenalina y el desafío de las leyes de la gravedad PABLO M.

OTERO. MADRID 15/07/09

_ Puertas abiertas: una casa para amantes del skateboard

09 de agosto de 2011 | 14:02 CET Arquitectos: Francois Perrin Ubicación: PAS House/ Skateboard House

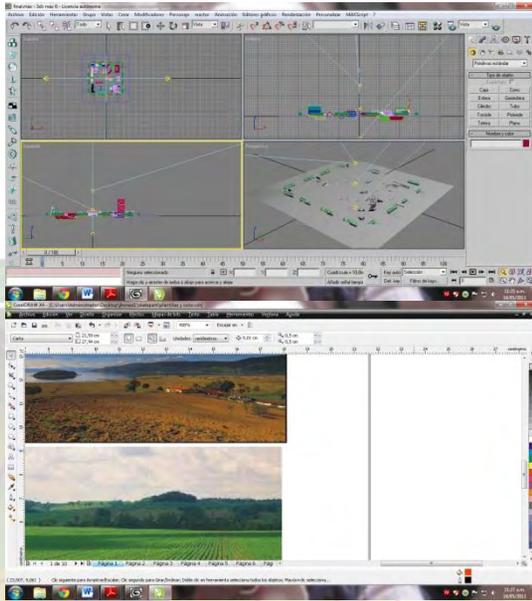
Proyecto: Malibú, California, EE.UU

_ Parkour: todo sobre esta disciplina.

Last Updated Tuesday, 18 January Tierra del fuego.com

Anexos.

Programas utilizados.



Página web.... <http://qsppasto.blogspot.com/>



Prendas de promoción del sistema.





QUEREMOS UN SKATEPARK EN PASTO

La siguiente recolección de firmas se hace con el fin de demostrar la necesidad que los deportistas extremos de la ciudad de Pasto tienen por la ausencia de un lugar apropiado para poder realizar sus respectivas actividades deportivas. Con tu firma puedes apoyar de una forma indirecta a los deportistas para que puedan exigir el cumplimiento de sus derechos con la construcción de un skatepark sin que se vea afectada imagen o integridad.

Nombre	Cédula	Teléfono	Correo electrónico	Firma
Diana RICAURTE GARLIA	1086017487	3208087175	diana.yazmin.d@gmail.com	Diana Ricarte
Neisy Marcela Caicedo	1086295878	3154437795	Marcelita29035@hotmail.com	Marcela Caicedo
German Malina Molin	07 501 837	3208236723	g-molin2@hotmail.com	German Malina
Josue Rucheli Torres	1085284545	3162365844	josue@hotmail.com	Josue Torres
Alicia Delgado Sánchez	1085307305	3162826906	almadel93@yahoo.es	Alicia Delgado
Christian Combs Gomez	1085256408	3117698487	m-newells@hotmail.com	Christian Combs
Mery Caicedo Montaño	1087123568	3172815944	merycarina18@hotmail.com	Mery Caicedo
Yuleth Vanesa Guerrero	1086136145	3113925887	julia-yis@hotmail.com	Yuleth Guerrero
Ara Cristina Fuentes	1087416757	3184923961	anacris191@hotmail.com	Ara C Fuentes
Carolina Azuán C	7087477370	3186552098	lizeth-2388@hotmail.com	Carolina Azuán
Andrea Coral	1087416068	3168976796	andrea.yuramyc5@gmail.com	Andrea Coral
Giovanna Guerrero A.	108524665	307222287	giovague@hotmail.com	Giovanna Guerrero
Javier Leandro Benavides V	1085284481	3207535006	javierbenavides@gmail.com	Javier Benavides
Olimpo Herrera J.	100182246	7106291128	ozzy@hotmail.com	Olimpo Herrera
Carlos Andrés Rodríguez	1085313378	3116401218	caquendolucos@hotmail.com	Carlos Rodríguez
Hugo Armando González	98396261	3128650413	hugohg10302@hotmail.es	Hugo González
Daniela Andrea Cordero E	1085299610	3162814265	danielacordero@hotmail.com	Daniela Cordero
Viviana Cuasá Benavides	1085290428	3003919097	viviana@gmail.com	Viviana Cuasá
Luis Felipe Bernal	1085285400	3014245064	luisfb.nero@hotmail.com	Luis B
Catalina Coral C.	1085296161	3043718120	Katalinacc@hotmail.com	Catalina Coral
PLIGOM ANDRÉS ACOSTA	1086105101	3165079998	PLIGOMANDRES@gmail.com	PLIGOM ACOSTA
HUGO DARIO BARRIDAS	1085300302	3165759397	hugo29@hotmail.com	Hugo Barridas
Gabriela Giselle Barrera A	1.121.507.380	3136678198	giselle9229@hotmail.com	Gabriela Barrera
Jaimé Jesit Espin	07.065.760	3014065667	J.Jesit.84@hotmail.com	Jaimé Espin

responsable



Universidad de **Nariño**



departamento
de **diseño**
Universidad de Nariño

