

DIPLOMADO DESIGN THINKING
PROYECTO DE GRADO: ZENTIDOS AL NATURAL

CARLOS ANDRÉS ORTEGA DÍAZ
JAIRO ANDRÉS BRAVO CÁRDENAS
JESUS ALFREDO BASTIDAS

PROGRAMA DE DISEÑO
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
SAN JUAN DE PASTO

2014

DIPLOMADO DESIGN THINKING
PROYECTO DE GRADO: ZENTIDOS AL NATURAL

CARLOS ANDRÉS ORTEGA DÍAZ
JAIRO ANDRÉS BRAVO CÁRDENAS
JESUS ALFREDO BASTIDAS

ASESOR:
CARLOS CORDOBA CELY, PhD.

PROGRAMA DE DISEÑO
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
SAN JUAN DE PASTO

2014

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1^o del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación:

Firma del Presidente de tesis

Firma del jurado

Firma del jurado

San Juan de Pasto, Marzo de 2014

RESUMEN

El pensamiento de diseño es la disciplina que abarca todas las técnicas encontradas dentro del campo del diseño adicionando al usuario como factor predominante para la solución de problemas teniendo en cuenta ciertos pasos que son la identificación, la definición, la ideación, el prototipado y la evaluación. todo esto para generar nuevos enfoques y desarrollos alternativos para la solución de problemas de forma creativa e innovadora.

para esto hemos desarrollado dentro del diplomado *design thinking* una solución dirigida hacia la gestión de espacios públicos de la ciudad de pasto, encontrando algunos problemas como la falta de mantenimiento de las instalaciones de los parques públicos de la ciudad, enfocándonos principalmente en el parque infantil donde se realizaron investigaciones, entrevistas y trabajos de campo evidenciando la falta de diseño en varios campos como movilidad, mobiliario, infraestructura, como también la gestión y la falta de políticas que mejoren el descanso y el uso del tiempo libre de los usuarios del parque, mejorando su calidad y experiencia a la hora de utilizar las instalaciones y sus momentos de relajación y descanso.

a través de diferentes metodologías y técnicas como el skateholders, net map, infografías, y sketch entre otras, se interioriza el problema visualizándolo de manera más fácil y se identifica que el descanso es una problemática dentro de los parques públicos al no existir y ofrecer espacios diseñados para el reposo es así como bancas dañadas, parques en mal estado o simplemente la falta de lugares son un factor común dentro de estos espacios. se presenta una solución por medio de un paquete de servicios llamado “zentidos al natural” que incluya cumplir ciertos objetivos como implementar un espacio lúdico itinerante para el descanso de los usuarios a través de disciplinas naturales e innovadoras en el parque infantil de la ciudad de pasto con el fin de proporcionar alternativas para el uso de su tiempo libre. realizando jornadas de descanso y tomando analogías de la disciplina natural zen, se crea un nuevo servicio; muevanzen dirigido al uso de la bailo terapia y el yoga, pienzen, referido a uso de habilidades mentales a través de juegos como crucigramas y sudokus, y descanzen donde los usuarios aprenden a utilizar técnicas para su descanso por medio de la fisioterapia y masajes alternativos, generando nuevas experiencias para todos sus usuarios.

ABSTRACT

Design thinking is the discipline that encompasses all the techniques found within the field of design by adding the user as a predominant factor for the solution of problems taking into account certain steps which are the identification, definition, ideation, prototyping and evaluation. all this is to generate new approaches and alternative development for the solution of problems in a creative and innovative way.

for this we have developed within the diploma design thinking a solution directed towards the management of public spaces in the city of pasto, finding some problems such as the lack of maintenance of the facilities of the public parks in the city, focusing mainly on the playground where investigations were conducted, interviews and field work showing the lack of design in various fields such as mobilityfurniture, infrastructure, as management and the lack of policies that improve the rest and the use of the free time of the users of the park, improving their quality and experience when using the facilities and their moments of relaxation and rest.

through different methodologies and techniques such as the skateholders, net map, infographics, and sketch, internalize the problem displaying it more easily and is identified that relaxation is a problem within the public there are no parks and provide spaces designed for rest as well as damaged benches, parks in disrepair or simply the lack of places are a factor common within these spaces. a solution through a service package called "zentidos al natural" which include certain goals how to implement a touring recreational space for the rest of the users through natural and innovative disciplines in the playground of the city of pasto in order to provide alternatives to the use of your free time. doing days of rest and taking analogies of zen natural discipline, creates a new service; muevanzen aimed at the use of her dance therapy and yoga, pienzen, referred to use of mental skills through games such as crosswords and sudokus, and descancen where users learn to use techniques to relax through physiotherapy and massages, alternative, creating new experiences for all its users.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	6
1. Planteamiento del problema.....	7
2. Justificación.....	8
3. Objetivos.....	9
3.1 Objetivo general	
3.2 Objetivos específicos	
4. Marco teórico y metodología de trabajo.....	10
4.1 Primera parte: descubrimiento.....	10
4.1.1 Matriz de identificación de información	
4.1.2 Creación de mapas mentales	
4.1.3 Recolección de información.....	11
4.1.4 Ajustes analógicos	
4.2 Segunda parte: interpretación.....	12
4.2.1 Net map	
4.2.2 Stakeholders	
4.2.3 Scketch.....	13
4.3 Tercera parte: ideación	
4.3.1 Felling	
4.3.2 Linkography.....	14
4.3.3 Brainsketching	
4.3.4 Infografía.....	15
4.3.5 Blue print	
4.3.6 Workflow.....	16

4.4 Cuarta parte: experimentación.....	17
4.4.1 Comunicación	
4.4.2 Evento en el parque Infantil.....	18
4.5 Quinta parte: evaluación	
4.5.1 Evaluación	
5. Resultados obtenidos.....	20
5.1 Creación de marca	
5.2 Carpa zen	
5.3 Muevanzen.....	22
5.4 Pienzen.....	23
5.5 Descanzen.....	25
5.6 Módulo zen.....	27
6. Instituciones vinculadas.....	28
7. Presupuesto	
8. Bibliografía.....	29
9. Anexos.....	30

ÍNDICE DE FIGURAS

- FIG. 1 y 2** mapa mental sobre espacios públicos
- FIG. 3** mapa mental sobre el Parque Infantil
- FIG. 4, 5 y 6** entrevistas realizadas a los usuarios en el Parque Infantil
- FIG. 7** ejercicio en clase sobre ajustes analógicos
- FIG. 8** net map sobre los escenarios, actividades y actores del Parque Infantil
- FIG. 9** ejemplos de stakeholders, visitantes del Parque Infantil
- FIG. 10** sketch realizado en clase sobre el problema establecido
- FIG. 11** grupo de estudiantes externos ajenos a la investigación
- FIG. 12** esquema tridimensional de las zonas que comprenden al Parque Infantil
- FIG. 13** sketch sobre los servicios que se consideran solución del problema
- FIG. 14** infografía de los servicios de descanso
- FIG. 15** blue print sobre los servicios de descanso
- FIG. 16** workflow sobre el evento zentidos al natural
- FIG. 17 y 18** comunidades en internet sobre zentidos al natural
- FIG. 19 y 20** afiches publicitarios para promocionar el evento zentidos al natural
- FIG. 21, 22 y 23** fotografías de ejemplos de marca corporativa
- FIG. 24, 25, 26 y 27** registro fotográfico de la carpa zen
- FIG. 28, 29, 30 y 31** registro fotográfico de la actividad muevanzen
- FIG. 32, 33, 34 y 35** registro fotográfico de la actividad pienzen
- FIG. 36, 37, 38 y 39** registro fotográfico de la actividad descanzen
- FIG. 40, 41, 42 Y 43** registro fotográfico del módulo zen

INTRODUCCIÓN

El presente escrito describe paso a paso la investigación que se realizó a través del diplomado Design Thinking en la búsqueda de uno o más problemas en sectores públicos de la ciudad de Pasto, esto con el fin de dar solución a ellos mediante el análisis y la participación constante de los usuarios que visitan estas instalaciones, mediante esta forma la investigación logra determinar una serie de soluciones que permitirán al usuario satisfacer su necesidad de modo personal, es decir que la solución planteada es generada a partir de las experiencias y el conocimiento de los mismos usuarios. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de diseño industrial y diseño gráfico en la búsqueda de una solución amplia concebida a partir del trabajo interdisciplinar de estas dos carreras y por supuesto quizás la participación más importante, la de los usuarios en este caso los visitantes del Parque Infantil de la ciudad de Pasto.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

San Juan de Pasto forma parte del grupo de ciudades colombianas en las cuales se evidencia la carencia de sistemas urbanos referidos hacia el reposo o el descanso ya que al recorrer los diferentes lugares, parques públicos y zonas verdes, encontramos locaciones en mal estado, superficies malogradas, viejas y/o sucias, en algunos casos no existen o simplemente no están diseñados adecuadamente para satisfacer el amplio rango de necesidades que requiere la población de Pasto. Por lo anterior es claro que actividades como descansar, conversar, leer, dormir, escuchar música, alimentarse, relajarse etc. no están previstas en el diseño de los parques de esta ciudad y los visitantes solo tienen la única opción de adaptarse a las instalaciones que ofrecen los diversos sectores que están catalogados como pertenecientes al espacio público. Lamentablemente esta situación se encuentra reforzada por la indebida o ineficiente administración efectuada por las instituciones correspondientes, estas instituciones solo enfocan sus gestiones en los espacios comerciales tales como cafeterías y lugares referidos a las actividades físicas o deportivas seguramente por motivos económicos, todo esto evidencia que estas administraciones solo efectúan espacios de descanso aledaños a los sectores deportivos tales como graderías pero no existe ninguna entidad que promueva espacios y actividades de descanso que permita a los usuarios obtener una experiencia diferente para sus tiempos de ocio y reposo.

El Parque Infantil lugar de desarrollo de este proyecto es uno de los tantos parques que evidencia los problemas mencionados anteriormente, este parque es visitado diariamente por diversos tipos de usuarios como estudiantes, niños, padres de familia, deportistas, trabajadores, etc. Cada uno con fines distintos sin embargo, todos tienen algo en común y es que en algún momento de sus actividades buscan un espacio de descanso o reposo que por supuesto no es satisfecho de la mejor manera debido a las razones mencionadas anteriormente. Por ello el descanso en las instalaciones del parque se ha visto afectado y los usuarios han desmejorado en este aspecto su calidad de vida ya que no existe un entorno apropiado para esta necesidad.

2. JUSTIFICACIÓN

Lamentablemente las condiciones actuales del Parque Infantil no son las más aptas para los usuarios, como muchos sectores de la ciudad carecen de un sistema de descanso apropiado y la única opción que se les ofrece a los usuarios es adaptarse a las locaciones actuales para “satisfacer” levemente algunas de sus necesidades, sumado a esto ninguna entidad es consciente de esta situación o simplemente no la consideran de interés malogrando por completo la diversidad de actividades que se podrían realizar en espacios públicos con una buena política diseñada para los usuarios que les permita obtener una experiencia diferente de descanso. Debemos entender que el descanso no se refiere directamente al ocio o a la pereza sino también al bienestar del cuerpo y la mente por estar cada día en ejercicio. Debido a esto es importante que en los espacios públicos de la ciudad las instituciones correspondientes brinden alternativas que no sean únicamente la de sentarse en superficies o recostarse en zonas verdes, de esta manera la calidad de vida de los habitantes de Pasto será mejor y la experiencia de visitar un parque cambiará por completo en todos los habitantes y visitantes del Parque Infantil.

3. OBJETIVOS

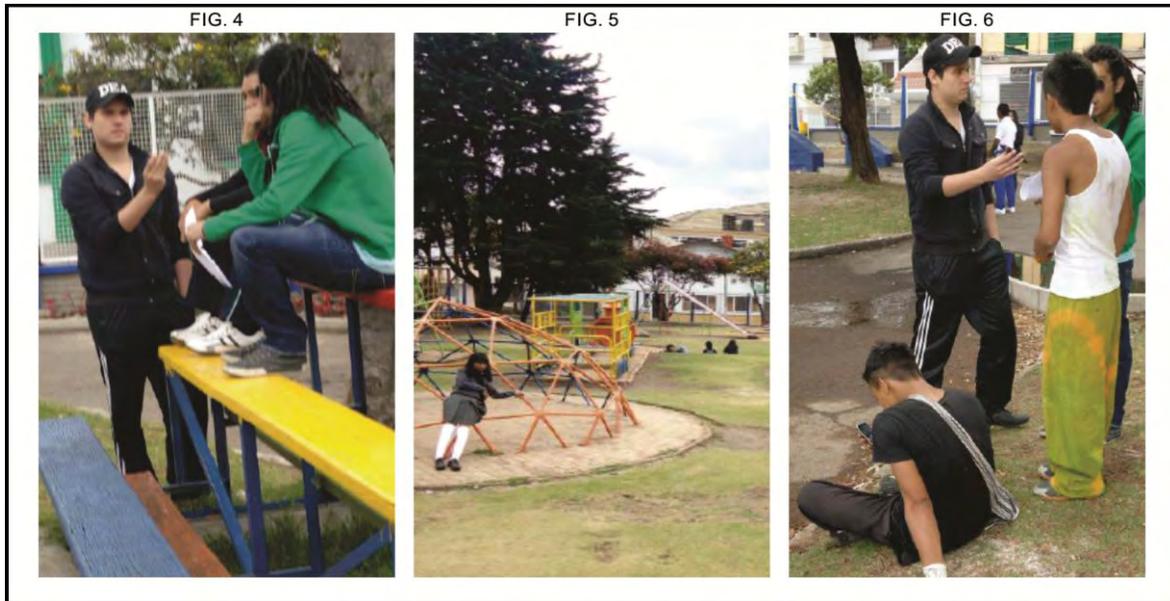
3.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar un espacio lúdico itinerante para el descanso de los usuarios a través de disciplinas naturales e innovadoras en el Parque Infantil de la ciudad de Pasto con el fin de proporcionar alternativas para el uso de su tiempo libre.

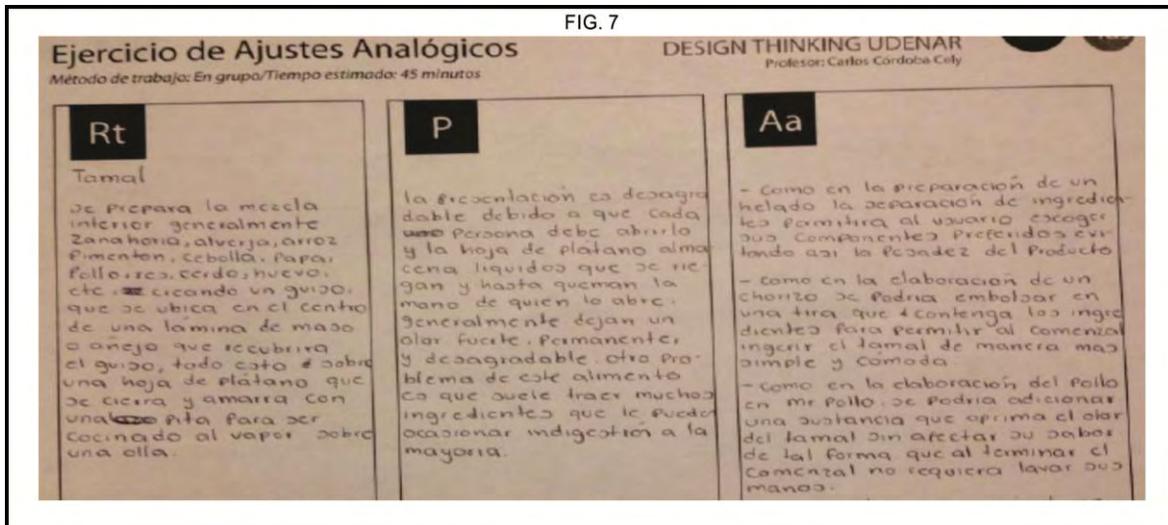
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Generar nuevas experiencias de reposo y descanso mediante la creación de un espacio o entorno temático que refuerce las sensaciones percibidas mediante las actividades que se realicen en el parque.
- Incentivar el cuidado y aprendizaje de temas referentes a la naturaleza mediante prácticas que le permitan al usuario entender la conexión que existe entre ambos para lograr un descanso emocional y físico.
- Promover en los usuarios del parque el enriquecimiento intelectual a través de la lectura y algunos ejercicios de habilidad mental, creando un espacio apropiado y estimulante para esta actividad.
- Crear un nuevo servicio en el parque que permita a los usuarios complementar sus actividades físicas con actividades de descanso para así motivar a los habitantes a visitar el parque con mayor frecuencia.

4.1.3 Recolección de información: se hacen visitas en el parque y se desarrollan entrevistas individuales a los usuarios para conocer sus opiniones sobre el tema de descanso, las alternativas que ofrece el parque y los deseos personales que permitirían a los usuarios obtener una mejor experiencia en sus visitas. También se hace una inmersión en el contexto por parte de los investigadores para entender mejor las experiencias que el parque ofrece. Los problemas que fundamentan los usuarios son generalmente desaseo, locaciones maltratadas, ausencia de espacios adecuados para el descanso y el déficit en la gestión por parte de la administración para realizar actividades diferentes.

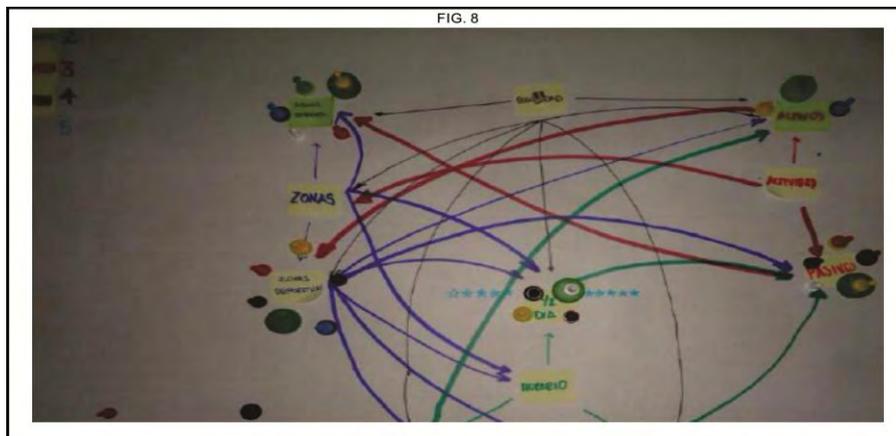


4.1.4 Ajustes analógicos: A través de ajustes analógicos se busca dar a conocer diversas alternativas que puedan crear una solución temporal a los problemas que plantean los usuarios para entender la raíz del mismo y conocer el interés del usuario frente a estas posibles soluciones. Mediante ajustes se crean ideas diferentes en cuanto a la implementación de mobiliario que permitan ofrecer mayor comodidad a los usuarios así como también se define el concepto que fundamentará el desenlace de esta investigación, en este caso el descanso a través de spas y resorts tropicales o naturales.



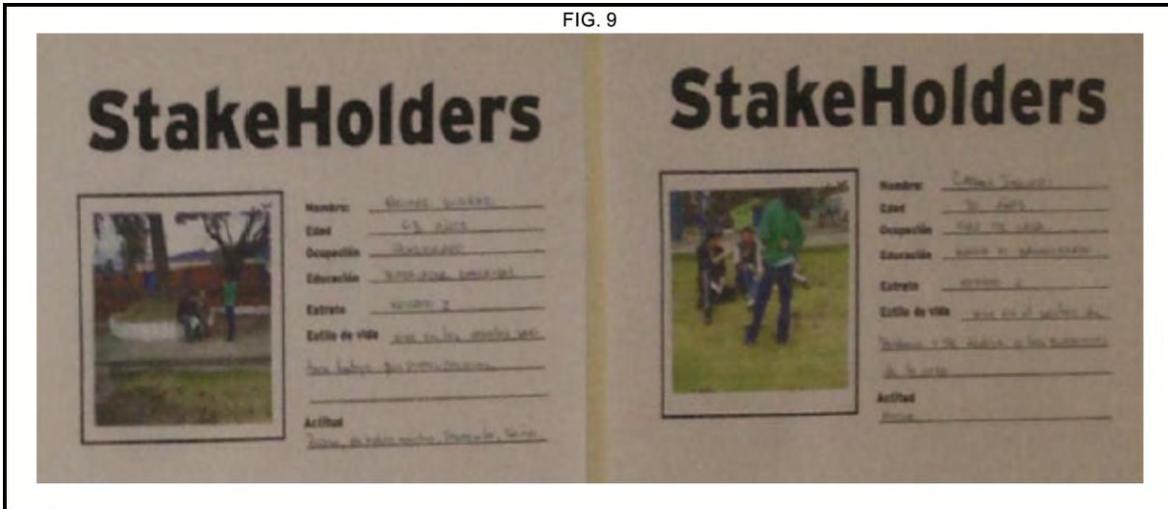
4.2 SEGUNDA PARTE: INTERPRETACIÓN

4.2.1 Net Map: Mediante esta herramienta se logra crear una red de vínculos entre las actividades, los escenarios y los actores del parque, así como categorizar mediante jerarquías la relevancia de uno sobre otro. Se determina que los deportistas, padres de familia y estudiantes son visitantes más frecuentes.



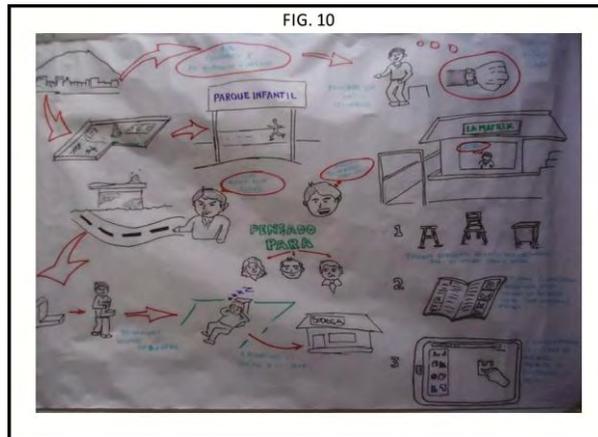
4.2.2 Skateholders: Es una guía que permite descifrar y analizar a cada usuario de manera profunda en todos sus aspectos, roles, actitudes y deseos. A través de esta plantilla se hizo un estudio más profundo de los usuarios definidos anteriormente y se encuentra un patrón de descanso, ya que a pesar de realizar diversas actividades en el interior del parque en algún momento de su visita todos buscan un espacio para descansar.

FIG. 9



4.2.3 Scketch: permite entender de manera fácil el problema en todas sus etapas para ser interpretado de otra forma creando así, accesos a nuevas ideas en cada punto, nuevamente el aspecto gráfico juega un papel importante para la legibilidad del problema. Mediante el scketch se recrea la visita de los usuarios que visitan el parque para descansar representando los problemas mencionados por estos en la primera etapa, este sistema propone un nuevo servicio en el parque que consiste en suministrar módulos que el usuario puede adquirir creando un soporte individual para reposar en él, así como unirlos para crear complejos sistemas de descanso de acuerdo al número de usuarios que lo acompañen. El servicio sería brindado por una cabina que además proporcionaría opciones de armado a los usuarios mediante catálogos y aplicaciones móviles.

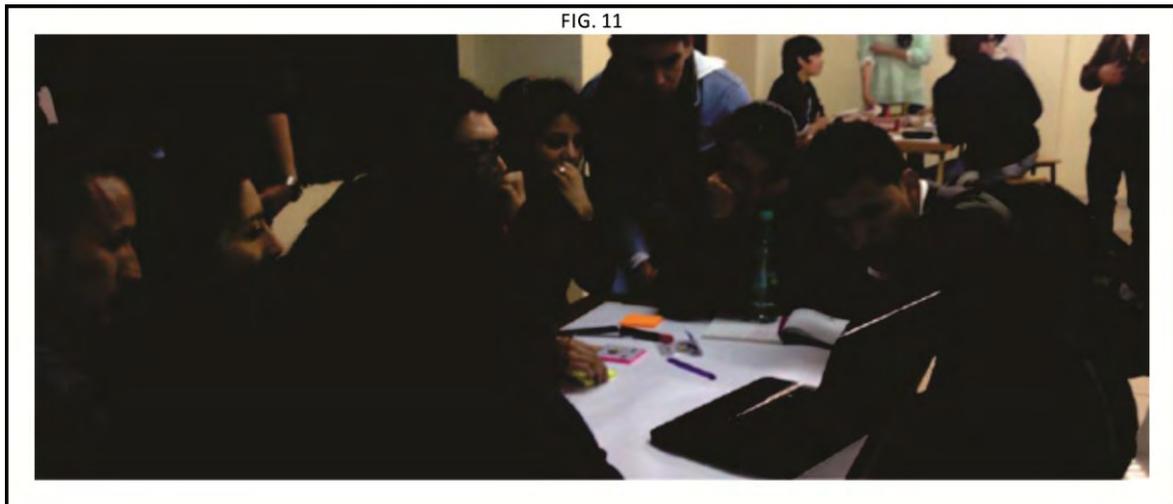
FIG. 10



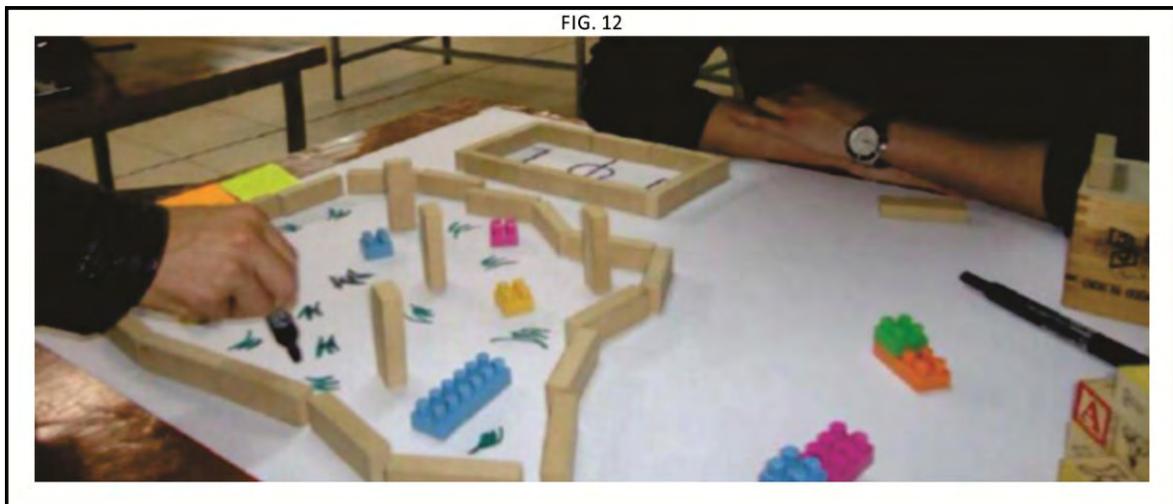
4.3. TERCERA PARTE: IDEACION

4.3.1 Felling: Este método permite la participación de otras personas que no se encuentren vinculados al grupo de trabajo pero que se encuentren en capacidad

de entender y proponer algunas ideas para el problema establecido. Estas personas sugieren ideas muy buenas y plantean soluciones a partir de servicios.

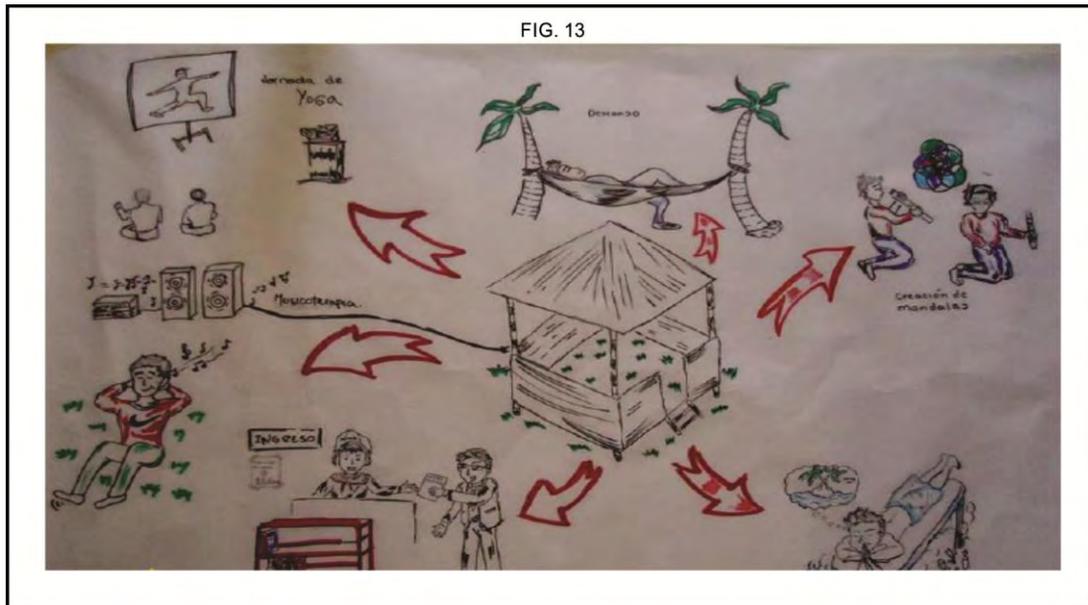


4.3.2 Linkography: Los investigadores construyen ideas a partir de las ideas de otras personas según las propuestas desarrolladas anteriormente para encontrar nuevas propuestas o simplemente mejorar las propuestas ya consignadas. Mediante esta actividad se distribuyen las zonas del parque infantil y se determina la zona que será intervenida por la investigación.

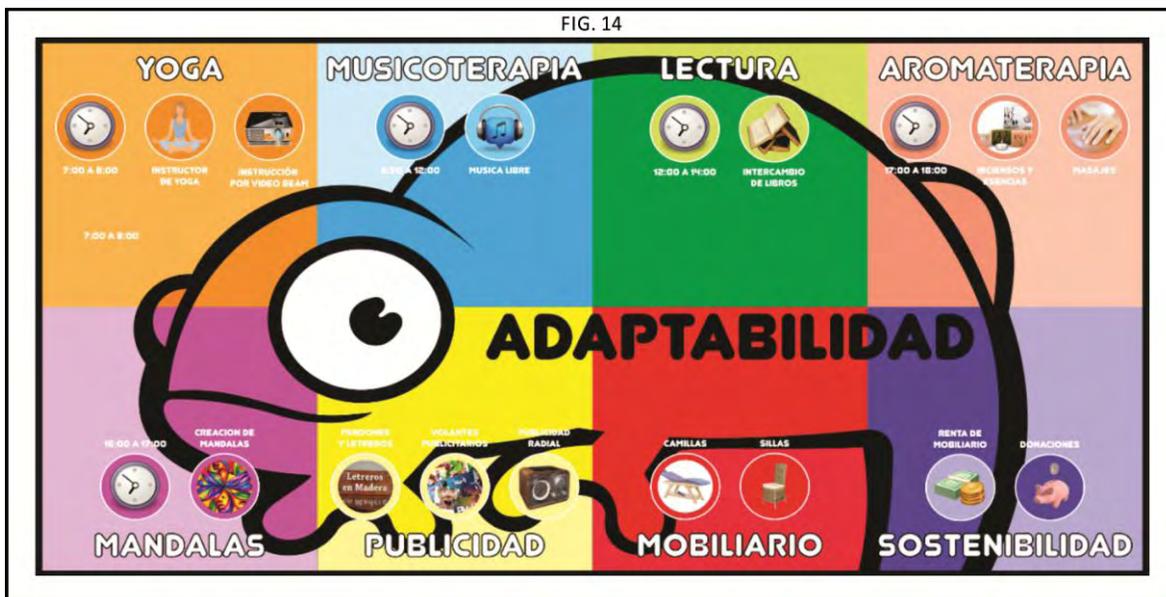


4.3.3 Brainsketching: Los investigadores de este proyecto dibujan sus ideas y conclusiones de forma individual respecto a la información obtenida hasta el momento para luego ser socializada. Esta actividad recopila la información de los anteriores ejercicios y define un espacio natural para realizar algunas actividades de descanso basado en los ajustes analógicos propuestos por la primera etapa

(spa & resort) y algunas actividades innovadoras para el descanso como musicoterapia, creación de mándalas, lectura libre, fisioterapia, yoga y reposo.



4.3.4 Infografía: con un esquema bajo el concepto de adaptabilidad se crea una división de los puntos se deben tener en cuenta para dar solución a los problemas planteados por la investigación, además se sugiere una jornada parcial.

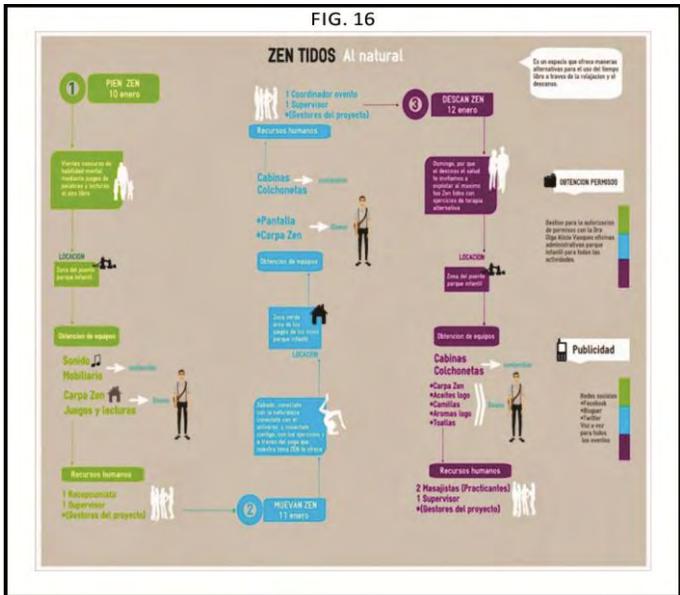


4.3.5 Blue Print: Este esquema permite al grupo recopilar toda la información consignada hasta el momento para traducirse en una propuesta de servicio de tal manera que la solución planteada pueda ser ofrecida por el Parque Infantil a los usuarios de forma simple, efectiva, ordenada, precisa, y aún más importante, ejecutable para que las necesidades que los usuarios precisaron sean suprimidas.

FIG. 15

	ATRAYER ATENCIÓN	INFORMAR	USAR	SOPORTAR	MANTENER
USUARIO (que hace el consumidor)	Realizar estrategias de busca basadas en la búsqueda a los usuarios para atraerlos a una visita completa	Publicidad radial, vallas publicitarias, folletos y pasadizos	Implementar los nuevos espacios interactivos para experimentar las actividades de descanso	Todo el personal del evento participará en el evento. Se debe tener un protocolo para que el personal pueda apoyar a los usuarios que experimenten algún inconveniente	El consumidor debe tener un espacio de descanso cómodo y agradable, que permita la interacción de los usuarios con el personal del evento
PUNTOS DE CONTACTO	Estaciones de descanso creadas para los usuarios	Centro de información en el parque infantil	Hacer de descanso ubicado en el parque infantil los usuarios que experimenten la información y seguirlo	Centro de información en el parque infantil y alrededores para que los usuarios que experimenten la información y seguirlo	Las estaciones de descanso creadas para los usuarios
SERVICIOS (CONTACTO DIRECTO) (que hace el personal directamente)	Entregando experiencias de descanso a los usuarios	entregando material publicitario	practicando los servicios que ofrece la propuesta	ubicado en el punto de información responsable de los usuarios de los usuarios	atendiendo las instalaciones de acuerdo a los temas de estaciones de descanso
(DETRÁS DEL SERVICIO) (que hace el personal indirectamente)		gestionando los siguientes servicios que se van a implementar en el evento establecido	Los usuarios transmitirán información según sus experiencias por todo el parque		atendiendo los nuevos eventos de descanso
MEDIOS Y PROCESOS (que más está en juego)	atrazar la atención de usuarios externos ubicados en otros parques	Informar mediante estrategias publicitarias nuevos usuarios en otros sectores de la ciudad		crear mecanismos que permitan a los usuarios entender fácilmente el funcionamiento del parque	se debe tener en cuenta la seguridad para que los usuarios de descanso tengan protección a sus usuarios y que no se incurran en inconvenientes

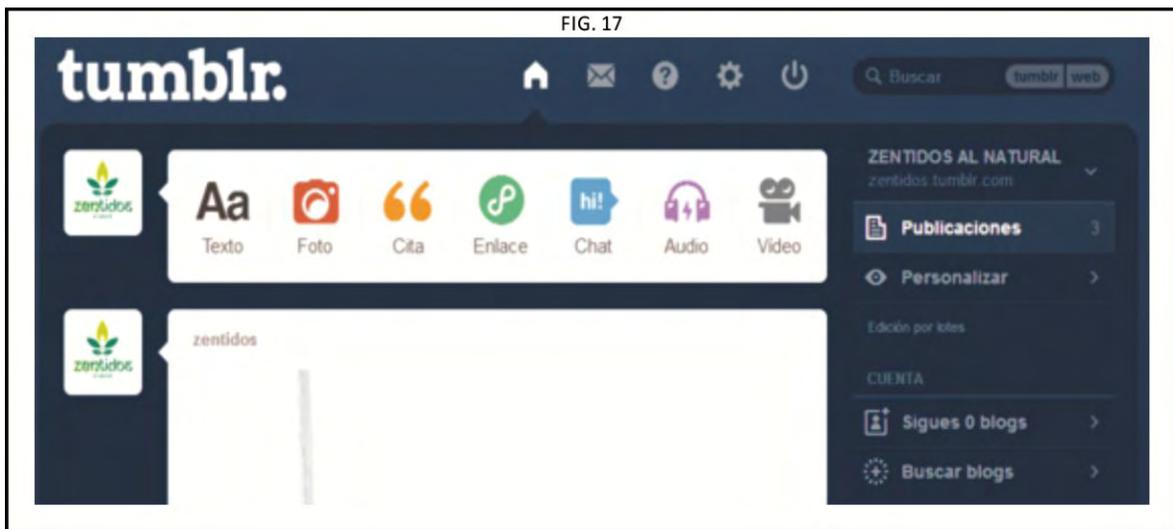
4.3.6 Workflow: Esta herramienta permite organizar las soluciones propuestas para ejecutarse mediante un evento que se ve detallado paso a paso, de esta manera los investigadores reducen las posibilidades de fallas o errores al momento de realizar el evento. Este diagrama concluye la investigación estableciendo las propuestas a realizar, en este caso se realiza un evento denominado **ZENTIDOS AL NATURAL** como una jornada de descanso alternativo en el Parque Infantil comprendido por tres actividades: muevanzen, pienzen y descanzen.



4.4 CUARTA PARTE: EXPERIMENTACION

4.4.1 Comunicación: En este proceso se crean medios de difusión para conocer la reacción del público frente a la solución establecida y el apoyo por parte de los usuarios en la participación de las actividades, por ello se crean comunidades, anuncios en redes sociales y difusión voz a voz en las instalaciones del parque.

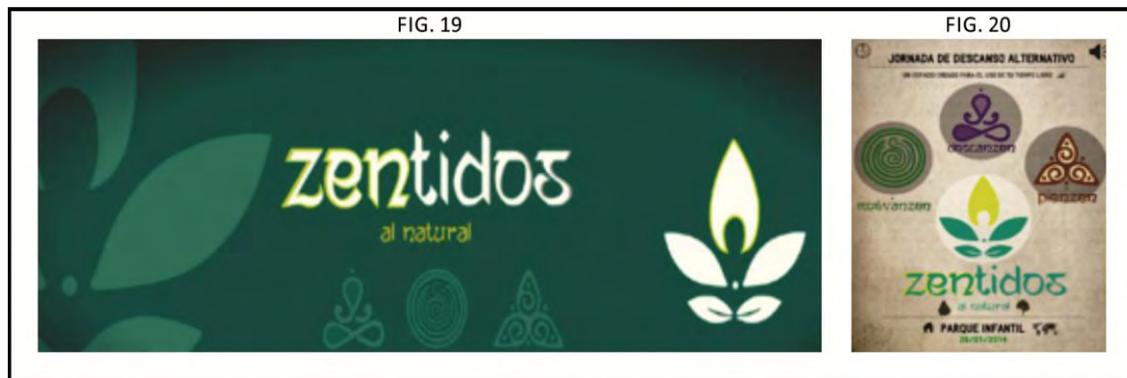
TUMBLR: <http://zentidos.tumblr.com/>



FACEBOOK: <https://www.facebook.com/groups/ZENTIDOSALNATURAL/>



4.4.2 Evento en el Parque Infantil: Se realiza en el parque un evento que reúne todas las propuestas de servicios y producto como una nueva alternativa para el aprovechamiento del tiempo libre en lo que respecta al descanso de todos los usuarios del parque, esta propuesta reúne los aspectos y temas más importantes que la investigación determinó como resultado de acuerdo a la profundización que se llevó a cabo en el usuario quien es y siempre fue el principal factor para el desarrollo de este proyecto.



4.5 QUINTA PARTE: EVALUACION

4.5.1 Evaluación: Finalmente se evalúa las experiencias de los usuarios de acuerdo a su asistencia en el evento, la evaluación se hace a través de entrevistas informales, comunidades y publicaciones en redes sociales. A continuación se escribirán algunas de las entrevistas realizadas informalmente a los usuarios que participaron en las actividades del evento, en esta parte solo observaremos parte de la evaluación del evento para comprender de qué manera el grupo se relacionó con los asistentes, el resto de entrevistas las podrá observar en los anexos:

Usuario 1

Zentidos: ¿Qué te pareció esta actividad?

Usuario: bien, muy recreativa

Zentidos: ¿Qué es lo que más te gustó?

Usuario: cuando hicimos yoga, nos acostamos y nos tranquilizamos

Zentidos: ¿Te gustaría que actividades como esta se repitan dentro del parque?

Usuario: si, me gustaría todos los domingos hacer actividades diferentes

Usuario 2

Zentidos: ¿Qué le pareció la actividad que acaba de realizar (descansen)?

Usuario: para mi me pareció bien porque uno cierto se relaja y para que el organismo funcione bien.

Zentidos: ¿Le gustaría que hubiera más actividades como ésta dentro del parque?

Usuario: claro, sería bueno para todos, hasta para los niños y jóvenes

Usuario 3

Zentidos: ¿Qué te pareció esta actividad?

Usuario: excelente, una actividad que lo relaja, el yoga nunca lo había hecho y me pareció excelente, me relaje bastante, lo mismo la sesión de masajes me pareció súper excelente.

Zentidos: ¿Te gustaría que actividades como esta se repitan dentro del parque?

Usuario: exactamente todos los domingos, ojala estuvieran aquí ustedes, presentes todos los domingos

Usuario 4

Zentidos: ¿Qué te pareció esta actividad?

Usuario: me pareció biensísimo porque yo he venido, yo vine fue como la primera vez, que yo venía con mis nietos a paseo aquí a hacerlos jugar entonces yo me arrime aquí pero pues biensísimo yo me sentí bien y ojala Dios quiera que el señor me dé más valor y fuerzas para volver a regresar.

Usuario 5

Zentidos: ¿Cuál es tu nombre?

Usuario: Marlon Sánchez

Zentidos: ¿Qué actividad te gusto más?

Usuario: me encanto mucho la actividad de pienzen porque me encanta resolver sopa de letras y laberintos, me gustó mucho aunque no estuve el primer tiempo para ganarme la camiseta pero es chévere saber que el parque pueda brindar espacios para nosotros los ciudadanos que no practicamos mucho deporte pero venimos

5. RESULTADOS OBTENIDOS

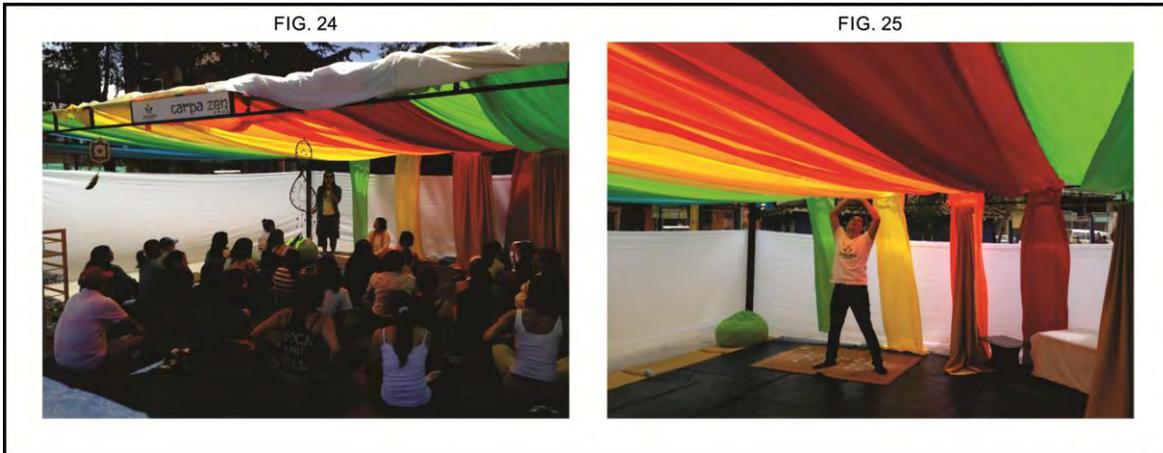
Al inicio de esta investigación se determinaron una serie de eventos de carácter trágico para el descanso en las instalaciones del Parque Infantil, todo esto suministrado a través de las metodologías aplicadas, que a su vez han permitido encontrar alternativas para dar fin a dichos eventos. Los primeros resultados corresponden a la planeación y selección de actividades que brinden descanso a los usuarios de acuerdo a sus deseos, es así como nace el evento “**ZENTIDOS AL NATURAL**”, un evento que se realiza el día domingo 26 de enero del 2014 suministrando los siguientes resultados:

5.1 Creación de marca: debido a que zentidos al natural es un nuevo servicio que ofrece el Parque Infantil, lo primero que se realiza es gestión de marca, dando como resultado el logotipo y aplicaciones como volantes, afiches publicitarios, camisetas promocionales y algunos detalles.



5.2 Carpa Zen: la carpa zen es creada para generar un entorno adecuado que ofrezca tranquilidad y confianza a los usuarios, todas las actividades se realizarían en este lugar para estimular el correcto desarrollo de los ejercicios, consiste en una estructura de 6 metros² con 2 metros de altura cubierta por una tela blanca de 18 metros de largo por 1.50 metros de alto abarcando tres de sus cuatro lados dejando el lado descubierto como lugar de entrada. El techo está cubierto por listones de 20 metros de largo por 0.40 metros de ancho entrelazados a través de la estructura en diversos colores. La decoración general está dotada de mobiliario y accesorios en materiales naturales como madera o guadua que daría un aspecto orgánico y espiritual de acuerdo a la decoración de algunos resorts paradisíacos. El suelo de la carpa zen está completamente acolchada aprovechando la dotación de distintas colchonetas para crear divisiones en distintos colores, en su interior se ha creado en una de sus esquinas una zona exclusiva de fisioterapia que ofrece

mayor privacidad para aquellas personas que estén dispuestas a recibir un masaje corporal completo y por supuesto dotado de todos los elementos necesarios para esta actividad, finalmente en la entrada de la carpa a un costado se ha incluido una estantería conocida como “hidratenzen” que le permitirá al usuario refrescarse con algunas bebidas.



Objetivo que se cumple: Generar nuevas experiencias de reposo y descanso mediante la creación de un espacio o entorno temático que refuerce las sensaciones percibidas mediante las actividades que se realicen en el parque.

Apreciaciones positivas: se logra un entorno cálido y confortable a partir de la adaptación de pocos elementos, las personas se sienten cómodas y tranquilas en un espacio reservado solo para ellos, la carpa permite realizar las actividades sin ningún inconveniente debido a que ofrecen paz, armonía y privacidad a los usuarios.

Apreciaciones negativas: se diseñó la carpa para treinta personas pero asisten alrededor de sesenta usuarios por lo tanto el espacio no es suficiente para todos los asistentes y casi la mitad de ellos deben marcharse debido a que el sol no les permite acomodarse fuera de la carpa aun con las colchonetas que se les entregó,

el módulo de hidratación cumple con su función de contener las bolsas de agua pero lamentablemente las personas abusan de este tomando entre dos y tres bolsas por persona dejando sin agua a un gran número de usuarios, para los usuarios hizo falta un módulo que les permita guardar sus objetos personales debido a la inexistencia de este módulo los asistentes deben dejar sus pertenencias regadas en las colchonetas.

5.3 Muevanzen: la primera actividad del día domingo, inicio a las 9:00 am debido a inconvenientes con la lluvia mediante dos actividades bailoterapia y yoga, la primera busca hacer actividad física a través del baile y la música para que no se torne aburrido o tedioso, la segunda actividad ofrece estiramientos, calentamientos entre otros, que permite descansar la mente y el espíritu a través de una conexión con los sonidos y las sensaciones que nos brinda la naturaleza. Para la primera actividad participaron cerca de 50 personas y a medida que avanzó el tiempo se redujo hasta aproximadamente 30 personas que participarían en la siguiente actividad de yoga. Esta actividad fue la más importante para la mayoría de personas que asistieron hasta el final del evento, probablemente por la escasa oferta que existe en la ciudad para practicar esta disciplina de acuerdo a uno de los acudientes. Fue un éxito, los usuarios quedaron encantados y preguntaban frecuentemente si iba a ser un evento frecuente en las instalaciones del parque, lamentablemente el espacio no alcanzó para todos y por esta razón algunas personas tuvieron que marcharse, sin embargo sus expresiones de tristeza o decepción a pesar de ser lamentable demostraban que en realidad era un éxito ya que todos querían ser parte del evento Zentidos al natural. Durante esta actividad se rifaron camisetas para algunos usuarios con unas preguntas cuya solución estaba en la introducción del evento, el nombre de esta actividad.





Objetivos que se cumple: Incentivar el cuidado y aprendizaje de temas referentes a la naturaleza mediante prácticas que le permitan al usuario entender la conexión que existe entre ambos para lograr un descanso emocional y físico.

Apreciaciones positivas: fue el evento más apreciado por parte de los asistentes y esto se refleja en la participación de al menos cincuenta personas, el yoga fue una actividad que ninguna persona había realizado antes por ello se convirtió en el centro de atención de todos los usuarios y en una nueva experiencia de descanso que permitió entender la importancia de la salud del cuerpo y la mente por medio de las energías que nos transmite el universo, esta es la actividad que brindo más descanso a los asistentes.

Apreciaciones negativas: fue una actividad muy extensa y agotadora por los ejercicios de bailoterapia razón por la cual el consumo de agua fue excesivo y los participantes se fueron alejando poco a poco debido al cansancio.

5.4 Pienzen: la segunda actividad consistía en el desarrollo cognitivo y descanso mental a través de juegos de habilidad como sopa de letras, sudokus, laberintos, preguntas, habilidad visual, etc. Esto con el fin de crear un espacio distinto en el parque en el cual los usuarios puedan realizar otras actividades referentes a la lectura. Esta actividad empezó a las 11:00 am con aproximadamente 15 personas, su estructura consistía en un concurso dividido en 6 ejercicios donde el ganador de cada ejercicio, resolviendo los juegos en el menor tiempo posible y de manera correcta obtendría una sesión de 10 minutos con una profesional para la siguiente actividad en nuestra zona exclusiva de fisioterapia. La actividad pienzen no fue relevante en este evento debido a que muchas personas se alejaron por falta de interés pero a la vez las personas que participaron quedaron encantados y pidieron copias de los ejercicios para llevar a casa y resolver en familia.

FIG. 32



FIG. 33



FIG. 34



FIG. 35



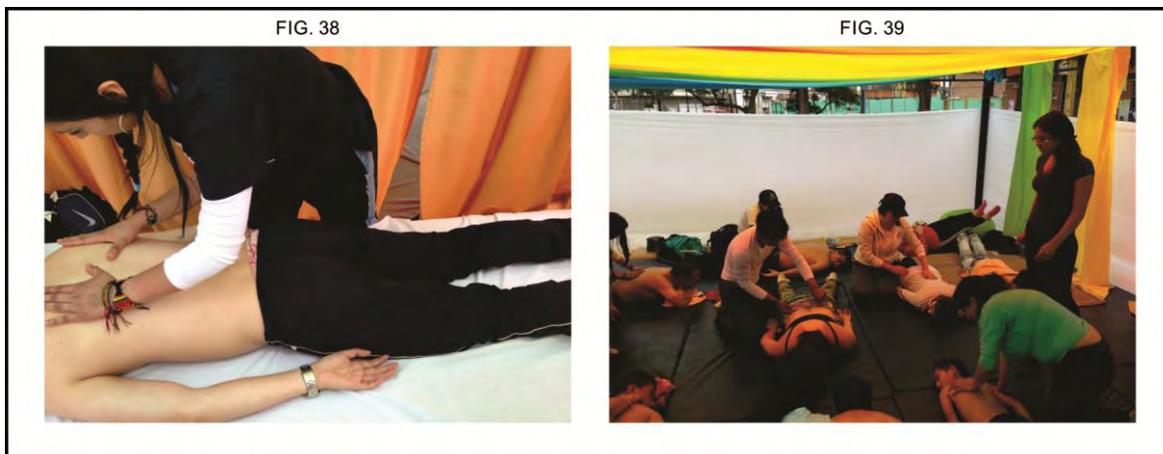
Objetivo que se cumple: Promover en los usuarios del parque el enriquecimiento intelectual a través de la lectura y algunos ejercicios de habilidad mental, creando un espacio apropiado y estimulante para esta actividad.

Apreciaciones positivas: para ser una actividad fuera de lo común en lo que se refiere al descanso tuvo una buena aceptación por parte de las personas, los asistentes se tornaron muy interesados en esta actividad tanto que al finalizar pidieron más ejercicios para realizar en casa, para esta actividad asistieron todo tipo de usuarios desde niños hasta mayores de edad.

Apreciaciones negativas: debido al exceso de tiempo en las actividades anteriores algunos usuarios se marcharon por motivos personales, a pesar del interés de los participantes por esta actividad la mayoría de asistentes de muevanzen prefirieron no participar en este ejercicio y esperar a que culminara para continuar con la siguiente actividad dando paso a los menores de edad.

5.5 Descanzen: esta es la actividad final del evento, comenzó a las 12:30 pm con aproximadamente 20 personas y consistía en una clase en la cual una instructora enseña a sus alumnos ejercicios individuales y de pareja que le permitan relajar la mayor parte del cuerpo. Para la comodidad de los usuarios el lado descubierto que representa la entrada a la carpa es rodeado por una extensión de tela blanca, de esta manera los usuarios pueden liberarse de sus vestidos tranquilamente. Además de esto también se hace entrega de los premios del concurso piensen en el cual los ganadores reciben un masaje profesional durante 10 minutos con otra fisioterapeuta profesional. Esta actividad fue una de las mejores según la mayoría de acudientes lamentablemente el tiempo y el hambre fue razón para que no asistieran muchas personas sin embargo quedo un numero grande y algunos curiosos se acercaban con interés para luego incorporarse por lo cual la validación estaría soportada exitosamente, la terapia en parejas consistía en instruir a una persona para que este realizara los ejercicios sobre la otra persona para después rotar y así lograr que todos participaran y tuvieran una sesión de descanso. Al finalizar el evento los usuarios se muestran totalmente agradecidos con los instructores y diseñadores del evento sugiriendo realizar el evento una vez más justificando que el descanso obtenido durante todo el evento fue muy agradable y por supuesto saludable para los habitantes de Pasto. Para culminar esta etapa del proyecto los diseñadores hacen entrega de un pequeño detalle a los asistentes que consiste en un juego de aromatizantes o inciensos en un pequeño empaque personalizado con la marca del evento.





Objetivo que se cumple: Crear un nuevo servicio en el parque que permita a los usuarios complementar sus actividades físicas con actividades de descanso para así motivar a los habitantes a visitar el parque con mayor frecuencia

Apreciaciones positivas: las personas se acomodaron perfectamente en las instalaciones para realizar esta actividad por ello la timidez o la vergüenza no afectó en lo absoluto el desenlace de este ejercicio de hecho muchas de las parejas que se organizaron para la sesión de fisioterapia no eran conocidos demostrando el interés de los participantes, los asistentes de esta actividad obtuvieron una gran experiencia de descanso y una vez vinculados no tuvieron ningún inconveniente con factores externos como el hambre, el frío, etc. Por ello descansar fue una de las mejores actividades que ofreció el evento, finalmente el aprecio del público y la gratitud de este hacia los organizadores fue evidencia de que de alguna manera el evento zentidos al natural había sido un éxito y logro dar una nueva experiencia de descanso a los usuarios del Parque Infantil.

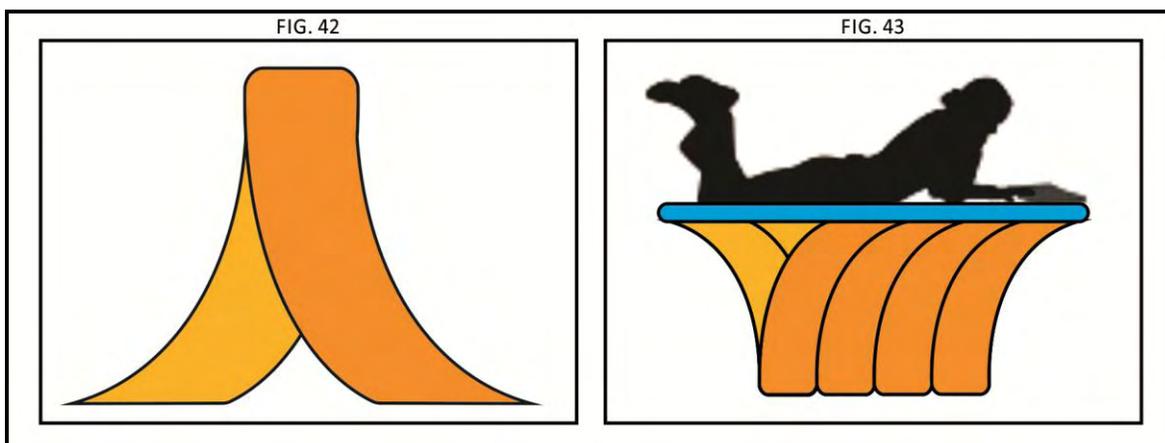
Apreciaciones negativas: a pesar de la privacidad que la carpa zen ofrecía a sus asistentes personas curiosas que se interesaron al pasar por el lugar del evento no fueron capaces de integrarse dado que por fuera de la carpa se agrupaban jóvenes y señores que observaban con morbosidad a las participantes más que con interés por el evento, las mujeres en estado de embarazo no fueron tenidas en cuenta para esta actividad ya que en el proceso de investigación nunca se encontró este tipo de usuario lamentablemente habían dos personas en esta condición muy interesadas en participar pero no les fue posible para evitar inconvenientes que se pudieran presentar, debido al poco interés de los usuarios por el evento piensen el premio de una sesión de fisioterapia tuvo que ser alterado razón por la cual la evaluación de este espacio no fue la que se esperaba.

4.6 módulo zen: debido a que el inicio de esta investigación dio algunos resultados sobre mobiliario que brindara descanso a los usuarios, se decidió diseñar un tipo de mobiliario que formara parte de las actividades establecidas en el evento. De esta manera se da origen al módulo zen un elemento simple que permite a los usuarios reposar en él de manera individual o grupal en las actividades de pienzen y que al acoplarse entre más módulos de forma invertida permitiera crear una superficie para los ejercicios de descancen y algunos de muevanzen.

Muevanzen: los ejercicios de yoga se realizan en una superficie plana, al acoplar los módulos invertidamente se crea una superficie similar al suelo.

Pienzen: para esta actividad los usuarios tienen más libertad de acomodarse ya que el módulo ofrece diversas formas de adaptabilidad.

Descancen: al igual que la actividad muevanzen este módulo permite reemplazar las camillas necesarias para los ejercicios de fisioterapia.



6. INSTITUCIONES VINCULADAS

Confamiliar de Nariño: institución que administra el Parque Infantil y todas sus actividades. Esta institución otorgo los permisos necesarios para el desarrollo del evento a través de, cedió la zona de patinajes para el mismo, volantes y afiches publicitarios, presto la estructura en la cual se hizo la adecuación de la carpa zen y los servicios del instructor de bailoterapia Orlando Calvache.

Colacteos: esta institución aportó cinco pacas de agua tapioka para un total de 50 bolsas pequeñas de agua.

Print: esta empresa fue la encargada de estampar y vender las camisetas alusivas al evento utilizadas por los coordinadores, instructores y de obsequio.

Químicos del Sur: esta empresa se vinculó de manera indirecta al proveer las 30 cajas de aromatizantes o inciensos para un total de 160 unidades.

Elba Carolina Benítez: instructora de yoga y técnicas de relajación espiritual. Ejerce esta actividad de manera independiente desde hace 13 años.

Cristina Urbano Orozco: Estudiante de decimo semestre de Fisioterapia en la Universidad Mariana de la ciudad de Pasto.

7. PRESUPUESTO

TIPO	ESTRUCTURA	TELA BLANCA	LISTON TELA	INCIENSOS
UNIDADES	1	18 metros	8 (0.4m x 20m)	160
PRECIO	150.000	43.200	36.000	20.000
TIPO	ACEITES	COLCHONETAS	SONIDO	GASOLINA
UNIDADES	2	20	KIT	NA
PRECIO	18.000	240.000	50.000	50.000
TIPO	CAMISETAS	AGUA	IMPRESIONES	LETREROS
UNIDADES	7	90	550	3
PRECIO	92.000	45.000	81.500	12.000
INSTRUCTORES	YOGA	BAILOTERAPIA	FISIOTERAPIA	TOTAL EVENTO
HORAS	1	2	2	937.700
PRECIO	20.000	40.000	40.000	

8. BIBLIOGRAFIA

- DCP: Diseño centrado en las personas, kit de herramientas (2º edición) por **IDEO**.
- La construcción de tipologías: metodologías de análisis (1996, Barcelona) por **PEDRO LÓPEZ ROLDAN**.
- Problemas perversos en el pensamiento de diseño (1998, London) por **RICHARD BUCHANAN**.

9. ANEXOS

1. Transcripción de entrevistas para la validación del evento
2. Manual de imagen corporativa de zentidos al natural
3. formato de actividad para pienenzen

Usuario 1

Zentidos: ¿Qué te pareció esta actividad?

Usuario: bien, muy recreativa

Zentidos: ¿Qué es lo que más te gustó?

Usuario: cuando hicimos yoga, nos acostamos y nos tranquilizamos

Zentidos: ¿Te gustaría que actividades como esta se repitan dentro del parque?

Usuario: si, me gustaría todos los domingos hacer actividades diferentes

Usuario 2

Zentidos: ¿Qué le pareció la actividad que acaba de realizar (descanzen)?

Usuario: para mi me pareció bien porque uno cierto se relaja y para que el organismo funcione bien.

Zentidos: ¿Le gustaría que hubiera más actividades como ésta dentro del parque?

Usuario: claro, sería bueno para todos, hasta para los niños y jóvenes

Usuario 3

Zentidos: ¿Qué te pareció esta actividad?

Usuario: excelente, una actividad que lo relaja, el yoga nunca lo había hecho y me pareció excelente, me relaje bastante, lo mismo la sesión de masajes me pareció súper excelente.

Zentidos: ¿Te gustaría que actividades como esta se repitan dentro del parque?

Usuario: exactamente todos los domingos, ojala estuvieran aquí ustedes, presentes todos los domingos

Usuario 4

Zentidos: ¿Qué te pareció esta actividad?

Usuario: me pareció biensísimo porque yo he venido, yo vine fue como la primera vez, que yo venía con mis nietos a paseo aquí a hacerlos jugar entonces yo me arrime aquí pero pues biensísimo yo me sentí bien y ojala Dios quiera que el señor me dé más valor y fuerzas para volver a regresar.

Usuario 5

Zentidos: ¿Cuál es tu nombre?

Usuario: Marlon Sánchez

Zentidos: ¿Qué actividad te gusto más?

Usuario: me encanto mucho la actividad de piensen porque me encanta resolver sopa de letras y laberintos, me gustó mucho aunque no estuve el primer tiempo para ganarme la camiseta pero es chévere saber que el parque pueda brindar espacios para nosotros los ciudadanos que no practicamos mucho deporte pero venimos

Usuario 6

Zentidos: ¿Cuál es tu nombre?

Usuario: María Hurtado

Zentidos: ¿Qué actividad te gusto más?

Usuario: Me encanto mucho la actividad de muevanzen por que había mucha gente y por lo tanto uno se motiva aún más a hacer los ejercicios de bailoterapia puesto que no me considero una buena bailarina pero me gustan mucho los ejercicios de cárdio para des estresarme y mantener la figura.

Usuario 7

Zentidos: ¿Cuál es tu nombre?

Usuario: David Salazar

Zentidos: ¿Qué actividad te gusto más?

Usuario: Me gustó mucho la actividad de yoga puesto que yo nunca pensé que era tan necesario para el buen funcionamiento de nuestro organismo. Los ejercicios son fáciles de hacer y me llamo mucho la atención el nivel de relajamiento que uno puede tener solamente por medio de la música.

Usuario 8

Zentidos: ¿Cuál es tu nombre?

Usuario:Laura Bastidas

Zentidos: ¿Qué actividad te gusto más?

Usuario: La actividad de muevanzen me gusto más, mire los afiches en la tienda y me llamo mucho la atención y vine para realizar la jornada de bailoterapia porque me gusta mucho el baile.

Usuario 9

Zentidos: ¿Cuál es tu nombre?

Usuario: María Camila Caicedo

Zentidos: ¿Qué actividad te gusto más?

Usuario: A mí me encanto mucho las preguntas que nos hicieron y el sudoku aunque me faltó tiempo para terminarlo genial, siempre me gusta llenar crucigramas pero la falta de tiempo me gano. Me gustó mucho que se haga esto en el parque.

Usuario 10

Zentidos: ¿Cuál es tu nombre?

Usuario: Ennis Córdoba

Zentidos: ¿Qué actividad te gusto más?

Usuario: la actividad de bailoterapia. Además me gusto que nos den agua para hidratarnos puesto que traje mi botecito pero se me acabo entonces me dieron ustedes el agua y pude seguir hasta donde se me fue posible por el sol, me encanto gracias a ustedes por molestarse en hacer esto.

MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA



zentidos

al natural



Universidad de Nariño



departamento
de **diseño**
Universidad de Nariño



Presentación

La finalidad de este manual se centra en sentar las bases para homogeneizar la imagen gráfica del Zentidos al natural con la creación de un logotipo que consolide la presencia gráfica de nuestro proyecto ante la sociedad.

El Manual de Identidad Gráfica sirve como instrumento para normalizar la identidad gráfica gracias a los parámetros siguientes: el uso de un logotipo oficial único además de regular la aplicación del mismo en cualquier soporte.

Las entidades, instituciones o empresas tienen la imperante necesidad de impulsar formas de comunicación que permitan ser reconocidas e identificadas en su entorno, principalmente por las personas y grupos a los que sirven.



zentidos
al natural

Logotipo

Normalmente se utiliza, además del propio logotipo, un icono o un símbolo para identificar a la marca.

En nuestro caso nos hemos ceñido a la definición exacta de logotipo, hemos tomado la "marca" (zentidos al natural) y la hemos hecho funcionar como imagen.



Concepto

- Contemporaneidad (reflejar modernidad, dinamismo y avance, sin dejar atrás la riqueza cultural y social de nuestra ciudad).
- Carácter (dotar a nuestro logotipo de fuerza sí como de legibilidad, para ser reconocido de una manera rápida e inconfundible).



El imagotipo

El logotipo

Configuración en dos líneas

Proporción

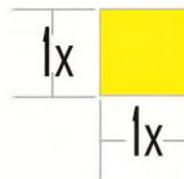
En el siguiente esquema se indica la proporción del logotipo para su correcta utilización. La medida 1x representa la unidad base.



Área de protección

Definimos aquí el espacio mínimo entre el logotipo y otros elementos que los acompañen en cualquiera de sus aplicaciones impresas.

1X representa la unidad base.



Tamaño mínimo

Es importante marcar el tamaño mínimo de reducción para el logotipo para garantizar su legibilidad.





pantone solid 123 C



pantone solid 222



pantone solid 512 C

CMYK (Reproducción Impresa)



C: 78 M:19 Y: 59 K: 2



C: 25 M:3 Y: 95 K: 0



C: 45 M: 33 Y: 36 K: 0

RGB (imagen)



R: 46 G: 148 B: 120



R: 211 G: 211 B: 4



R: 156 G: 160 B: 155

RGB Hexadecimal (web)



2E9478



D3D304



9CA09B

La Fuente principal para los documentos de zentidos, así como la utilizada para la conformación de “al natural” en el logotipo, es: ananda neptouch

ananda neptouch

abcdefghijklmnopqrstuvwxy^z

abcdefghijklmnopqrstuvwxy^z1234567890

Para textos de contenidos hemos elegido la tipografía nautilus para facilitar su comprensión y lectura.

nautilus

ABCDEFGHIJKLMN^{OP}QRSTU^{VW}XYZ

abcdefghijklmnopqr^{stuv}wxy^z1234567890

NOTA: Ambas fuentes constan de licencia gratuita. No pudiéndose en ninguna caso registrar su propiedad ni ser redistribuidas o vendidas.

Aplicaciones

El logotipo en sí, permite ciertas modificaciones con el fin de adecuarse a los diferentes medios de reproducción y a los diseños en los que aparezca.

En los casos en los que el logotipo aparezca en diseños externos a una tinta, el color podrá ajustarse a esta tinta.



Logotipo original



Escala de Grises



1 tinta (negro)



Invertido

Aplicaciones incorrectas

1. Cambiar la proporción entre sus partes. Deformar el logotipo o aplicar ningún efecto.



2. Quitar o agregar ningún elemento.



3. Cambiar la tipografía o colores dentro de las aplicaciones



Aplicaciones

Camisa



Aplicaciones

Botones



Afiche

JORNADA DE DESCANSO ALTERNATIVO

UN ESPACIO CREADO PARA EL USO DE TU TIEMPO LIBRE

muèvanzen

descanszen

pienzen

zentidos
al natural

PARQUE INFANTIL
26/01/2014

descanszen

26/enero/2014
10 am

Por que el descanso es salud te invitamos a explorar al máximo tus sentidos con terapias alternativas spa y masajes al natural y mejorar tu calidad de vida, descanszen te ofrece una solución.

... lugar: ...

Parque infantil

muèvanzen

26/enero/2014
8 am

Conéctate con la naturaleza, conéctate con el universo y conéctate contigo con los ejercicios a través del yoga que nuestra zona zen te ofrece.

... lugar: ...

Parque infantil

pienzen

26/enero/2014
11 am

*Jornada de habilidad mental mediante juegos de palabras, crucigramas y lecturas al aire libre.
Todas las personas que les guste disfrutar de una buena lectura al aire libre o en zonas verdes podrá disfrutar de esta jornada con instalaciones alternativas para su descanso y confort.*

... lugar: ...

Parque infantil

Volantes

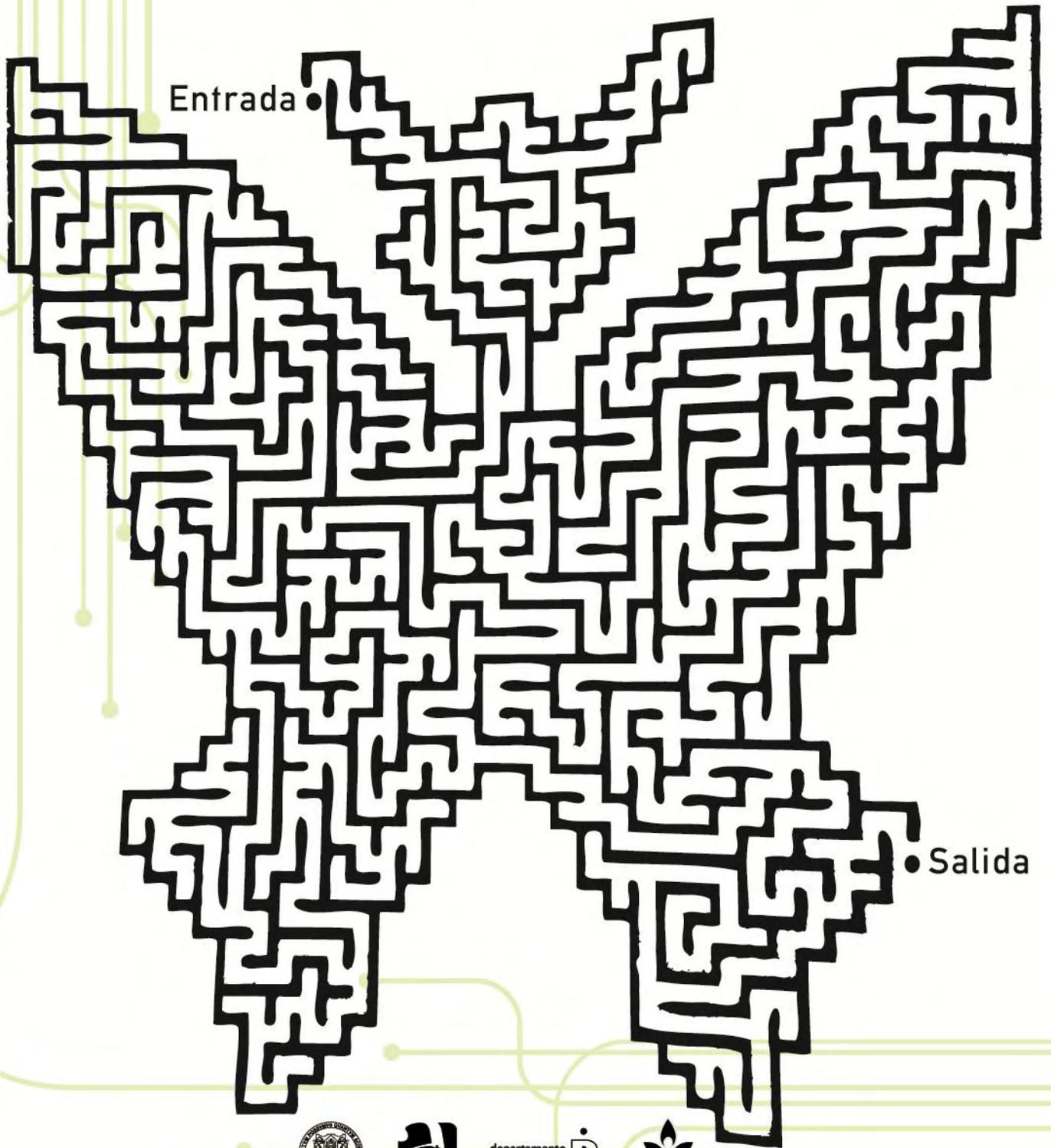
pienzen sudoku



	6		1		8		4	
4								2
		7	2		5	8		
	2		7	3	1		5	
	1						9	
	4		8	5	9		6	
		1	9		7	6		
2								9
	8		3		6		1	

Sudoku: es un pasatiempo de tipo logico el cual consiste en una cuadrícula de 9x9 la cual se debe rellenar de forma que todas las filas ,columnas y cuadrantes posean los numeros de 1 a 9 sin repetirse

pienzen 
laberinto



pienzen cual es:



 Tienes que entrar en una habitación fría y oscura, solo tienes un fósforo. Ahí hay una lampara de aceite, una vela y una hoguera esperando para ser encendidas.
¿ Que encenderías primero ?

R: _____

 Algunos meses tienen 30 días, otros 31. ¿ Cuantos meses tienen 28 días ?

R: _____

 Van por la calle 4 hombres gordisimos tapandose con un paraguas pequenito, pero no se mojan ¿ Porque ?

R: _____

 ¿ Cuantos animales de cada especie llevo moises en el arca?

R: _____

 Si conduces un autobus con 43 personas y 15 minutos despues paras para recoger a 7 personas y bajan 5. luego, media hora despues recoges a 4 mas y bajan 8. al llegar a la parada final despues de cuatro horas de haber partido.
¿ Como se llama el conductor ?

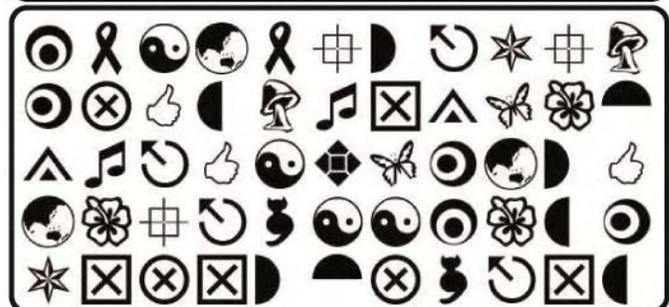
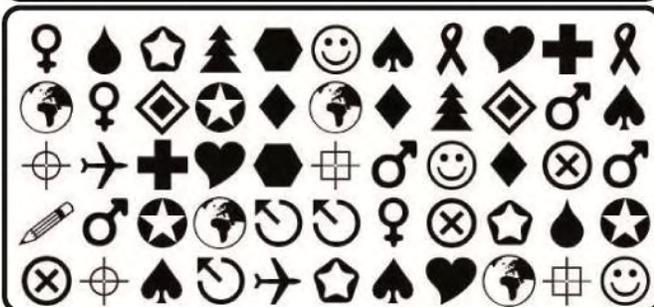
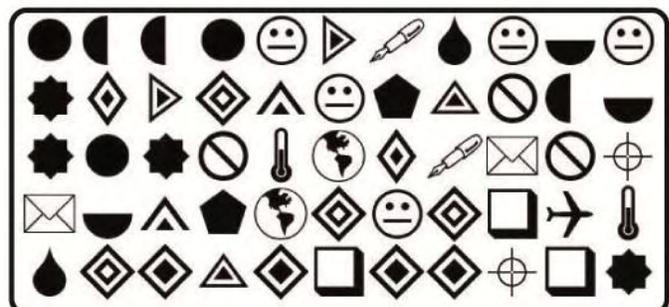
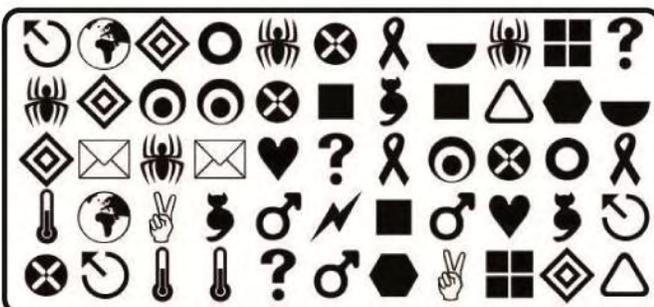
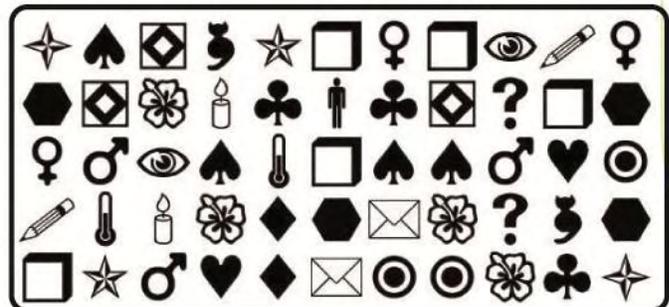
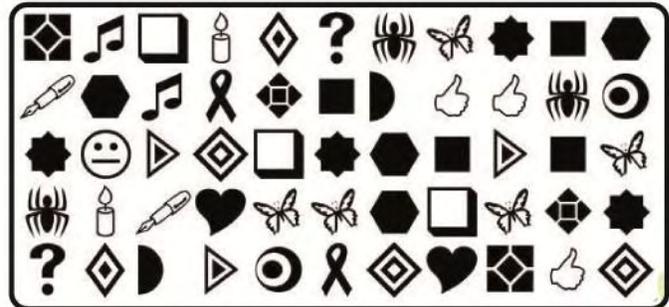
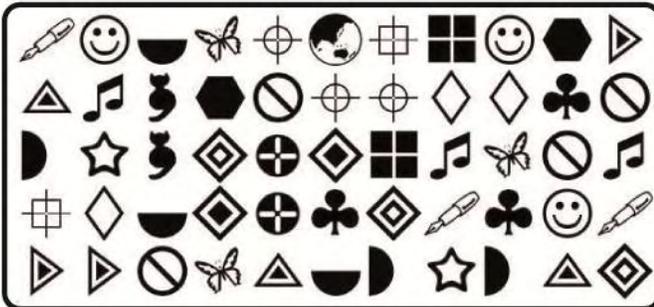
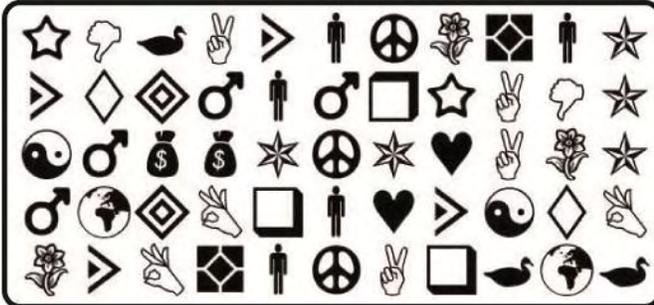
R: _____

pienzen

agilidad visual



Deben marcar en un circulo la figura que NO se encuentre repetida en cada cuadro.



★
pienzen



calendario

M	E	R	B	M	E	I	V	O	N	Z	N	R	R	G
O	D	I	O	Q	L	R	B	I	F	H	K	T	O	D
K	K	J	A	Z	J	N	R	Y	N	I	Z	O	I	I
J	V	Z	G	D	R	E	H	E	Z	X	I	R	Q	C
X	W	A	O	Q	S	A	S	Z	N	N	S	Y	G	I
H	M	M	S	G	L	E	M	N	U	E	P	G	C	E
J	Y	J	T	B	R	L	D	J	P	C	R	Y	Y	M
P	F	F	O	B	F	I	V	T	T	F	W	O	B	B
G	U	H	U	E	R	J	I	K	B	M	D	C	Y	R
I	S	T	X	R	O	E	M	N	I	W	A	F	O	E
U	C	N	S	N	M	A	N	J	U	L	I	O	Q	V
O	A	Q	U	B	Y	D	Z	O	R	E	R	B	E	F
U	G	F	R	O	A	B	R	I	L	H	I	Z	I	R
J	J	E	V	X	G	E	H	N	U	P	O	A	C	O
I	K	Z	T	U	E	U	F	X	G	W	M	L	O	X

Enero

Mayo

Septiembre

Febrero

Juni0

Octubre

Marzo

Julio

Noviembre

Abril

Agosto

Diciembre



departamento
de
diseño
Universidad de Nariño

