

**VIVE EL PARQUE**

**MERY NATHALY CÁRDENAS CAMPAÑA  
JORGE DANIEL HENAO GARCÍA  
GEOVANNY CHACÓN ESTUPIÑAN**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO  
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL Y DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA  
SAN JUAN DE PASTO  
2014**

**VIVE EL PARQUE**

**MERY NATHALY CÁRDENAS CAMPAÑA  
JORGE DANIEL HENAO GARCÍA  
GEOVANNY CHACÓN ESTUPIÑAN**

**Trabajo presentado como requisito parcial para optar por los títulos de  
diseñador industrial y diseñador gráfico y multimedial.**

**Asesor:  
Ph. Di Carlos Córdoba Cely**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO  
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL Y DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIAL  
SAN JUAN DE PASTO  
2014**

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

Artículo 1º del acuerdo número 324 de Octubre 11 de 1966, emanado del honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

**NOTA DE ACEPTACION**

---

---

---

---

---

---

**Firma Presidente del Jurado**

---

**Firma del Jurado**

---

**Firma del Jurado**

---

**Firma del Jurado**

San Juan de Pasto, Marzo de 2014

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios, por brindarnos la perseverancia, la fe, y de esta manera encaminar cada uno de nuestros propósitos.

A cada uno de los profesores de diseño industrial y diseño gráfico y multimedial por su acompañamiento en el proceso de formación universitaria.

Al grupo de profesores del diplomado de design thinking por permitirnos conocer y adentrarnos en este maravilloso mundo de la innovación social.

A cada uno de los niños y niñas que hicieron parte de este proyecto, por su participación, su cariño, y su hermosa paciencia dibujada en sonrisas.

Y a cada una de las personas que nos brindó su ayuda.

## DEDICATORIA

*Con amor a mi madre  
Ana Campaña  
A mis hermanos Jenny, Jhon,  
Jaime, Tatiana, y a mis hermosos  
Sobrinos María José y Sebastián.*

*Nathaly Cárdenas*

*Inicialmente deseo dedicar este trabajo de grado a todas las personas que siempre creyeron en mi capacidad, capacidad que todos tenemos; a mis amigos y familiares, es grato saber la fuerza y dedicación que poseemos cuando queremos alcanzar algo.*

*Este trabajo no habría sido posible sin la influencia directa o indirecta de muchas personas a las que agradezco profundamente por estar presentes en las distintas etapas de su elaboración así como en el resto de mi vida. Agradezco también a mi abuelita que como una madre siempre la he visto, gracias a su sabiduría, que influyo en mi la madurez para lograr todos los objetivos en la vida, y por su apoyo incondicional. Gracias abuelita*

*Por ultimo agradezco a mi familia y seres más queridos en especial a mi mama por no perderse un solo día de mi vida, alegrándola con su particular modo de ver, de ser y hacer por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba gracias por ser la mejor mama que cualquiera pudiera siquiera imaginar.*

*Con mucho orgullo y agradecimiento de haber culminado esta meta*

*Geovanny Alexander Chacón Estupiñan*

*Primeramente a Dios, siendo el dador de todo y quien dio fuerzas para ser  
constante y esforzado.  
Con gozo y gratificación a mis amados padres, que inconstantes acompañaron los  
años de dedicación con ejemplo y esmero, siembra y aliento, siendo un ejemplo y  
motivación para seguir día a día en la labor de alcanzar este sueño.  
A mi hermana como inspiración y motivación de continuar desarrollándome como  
persona, para apoyarla en el futuro.  
A mis queridos amigos, que apoyaron y hombro a hombro caminaron el arduo  
camino. Muchas gracias.*

*Jorge Daniel Henao García.*



## **RESUMEN**

Los espacios públicos juegan un papel muy importante dentro de la formación ciudadana de la sociedad en general, teniendo en cuenta los servicios culturales como de infraestructura que estos ofrezcan, reflejándose en el bienestar y en el interés de las personas por frecuentar estos lugares, ante lo cual la falta de medios e iniciativas que permitan un adecuado proceso de gestión cultural dentro de estos espacios siempre serán un impedimento en la búsqueda de enriquecer el bienestar cultural de las personas que los frecuentan.

Los medios digitales en la actualidad son eficaces herramientas de comunicación utilizados en el cotidiano vivir en donde las imágenes, y la interactividad de las personas con estos elementos facilitan el proceso de dar a conocer ideas, mensajes, generando una cultura audiovisual participativa.

Partiendo de lo expresado anteriormente este proyecto es desarrollado en conjunto de las ramas de diseño industrial y diseño gráfico, enfocado en el desarrollo de actividades culturales por medio de herramientas digitales que permitan generar medios participativos de expresión y comunicación dentro de los espacios públicos.

## **ABSTRACT**

Public spaces play such an important role into the citizen education in general, taking into account the cultural services as the infrastructure that they offer, reflecting itself on the welfare and the interests of people for frequent these places, whereupon the lack of aids and initiatives that allow an ideal process of cultural conduct into these spaces will always be an obstacle in the searching of enrichment of the cultural welfare of the people that frequent them.

These days the digital aids are efficient communication tools, used in the daily routine, where the images and the interactivity of the people with them, make easier the process of disclose ideas and messages, creating a participative audiovisual culture.

Based on the expressed above, this project is developing together with the limbs of industrial and graphical design, focused on the development of cultural activities through digital aids that allow creating participative media of expression and communication into the public spaces.

## TABLA DE CONTENIDO

	<b>Pág.</b>
1. Introducción	
2. Planteamiento del problema.	21
3. Justificación.	23
4. Objetivo general.	26
5. Objetivos específicos.	26
6. Metodología	27
6.1.1 MODULO DESCUBRIMIENTO	27
6.1.2 Epistemología Design Thinking	28
6.1.3 Mapas mentales	28
6.1.4 Sumergirse en el contexto	29
6.1.5 Ajustes analógicos	29
6.2 MODULO INTERPRETACION	29
6.2.1 Mapas de empatía	29
6.2.2 Netmap	29
6.2.3 Matriz multidimensional de relaciones	29
6.3 MODULO IDEACION	31
6.3.1 Lluvia de ideas	31
6.3.2 BodyStorming	31
6.3.3 Boceto Háptico	32
6.3.4 Blueprint	33
6.3.5 Bocetación Conceptual	33
6.4 MODULO PROTOTIPADO	34
6.4.1 Prototipo Conceptual	34
6.5 MODULO DE EVOLUCION	36
6.6 Workflow	37
6.6.1 Un dos tres exprésate	37
6.6.2 Para verte mejor	38
6.6.3 Colorin coloreando	38
7. RESULTADOS OBTENIDOS	39
7.1 Un dos tres exprésate	43
7.2 Para verte mejor.	44
7.3 Colorín Coloreando	47
7.4 Imagen corporativa proyecto vive el parque	51
7.5 Botones publicitarios	51
7.6 Modulo Tablet	53
7.7 Modulo fotografias	54
8. Modulo Proyeccion	55
9. Observación o Validación Usuarios	55

10.	Instituciones Vinculadas.	58
11.	Cronograma de Actividades.	59
12.	Presupuesto	60
12.	CONCLUSIONES	62
13.	RECOMENDACIONES	63
	BIBLIOGRAFIA	
	ANEXOS	

## **LISTA DE TABLAS.**

	<b>Pág.</b>
Tabla 1. Cronograma de Trabajo Proyecto “Vive El parque”	58
Tabla 2. Presupuesto Proyecto “Vive El parque”.	59

## LISTA DE FOTOGRAFÍAS

	<b>Pág.</b>
Fotografía 1. Deterioro.	24
Fotografía 2. Senderos	24
Fotografía 3. Zonas verdes.	24
Fotografía 4. Domingo en la tarde.- Sectorización	24
Fotografía 5. Deterioro. Resbaladero	24
Fotografía 6. Despegar Feeling.	31
Fotografía 7. Usuarios en Explorar.	32
Fotografía 8. Dueños de Mascotas	34
Fotografía 9. Novios	34
Fotografía 10. Niños 1.	34
Fotografía 11. Niños 2.	34
Fotografía 12. Observaciones usuarios	34
Fotografía 13. Conversando.	34
Fotografía 14. Vista 1.	35
Fotografía 15. Observaciones usuarios 2.	35
Fotografía 16. Presentación.1	35
Fotografía 17. Niños Participantes..	35
Fotografía 18. Vista 2.	35
Fotografía 19. Opinando.	35

Fotografía 20. Escribiendo.	35
Fotografía 21. Opinamiento.	35
Fotografía 22. Inicio Actividad.	40
FASE 1	
Fotografía 23. Dinámicas 1.	40
Fotografía 24. Dinámicas 2.	40
FASE 2	
Fotografía 25. Fase 1 fotografías Usuarios.	40
Fotografía 26. "Soy Bolívar" 1.	40
Fotografía 27. "Soy Bolívar" 2.	40
Fotografía 28. "Soy Bolívar" 3.	40
Fotografía 29. "Soy Bolívar" 4.	41
Fotografía 30. "Soy Bolívar" 5.	41
Fotografía 31. "Soy Bolívar" 6.	41
Fotografía 32. "Soy Bolívar" 7.	41
Fotografía 33. "Soy Bolívar" 8..	41
Fotografía 34. "Soy Bolívar" 9..	41
Fotografía 35. "Soy Bolívar" 10.	41
Fotografía 36. "Soy Bolívar" 11.	41
FASE 3	
Fotografía 37. Niños Dibujando 1.	42
Fotografía 38. Fase 3 Niños Dibujando 2.	42
Fotografía 39. Niño dibujando.	42
Fotografía 40. Niña dibujando 1.	42
Fotografía 41. Niña dibujando 2.	42
Fotografía 42. Niña dibujando 3.	42
Fotografía 43. Niña dibujando 4.	42
Fotografía 44. Proyección.	46
Fotografía 45. Niños en Actividad.	46
Fotografía 46. Inicio de Actividad Preguntas .	46
Fotografía 47. Concursos.	46
Fotografía 48. Participando.	46
Fotografía 49. Aprendiendo.	46

Fotografía 50. Dibujo Digital.	49
Fotografía 51. Dibujo Digital adultos.	49
Fotografía 52. Dibujando la familia.	49
Fotografía 53. Aprendiendo.	49
Fotografía 54. Escritos 1.	49
Fotografía 55. Maria Jose Escritos 2.	49
Fotografía 56. Escribiendo	50
Fotografía 57. Viviendo el Proyecto.	50
Fotografía 58. María José Escribiendo.	50
Fotografía 59. Entrevista 1.	57
Fotografía 60. Entrevista 2.	57
Fotografía 61. Entrevista 3.	58
Fotografía 62. Entrevista 4.	58
Fotografía 63. Entrevista 5.	59



## LISTA DE FIGURAS.

	<b>Pág.</b>
Figura 1. Mapa mental Mindmister realizado para Vive el parque.	28
Figura 2. Ejercicio Empatía.	29
Figura 3. Análisis netmap vive el parque.	29
Figura 4. Ejercicio Matriz 1.	30
Figura 5. Ejercicio Matriz 2	30
Figura 6. Ejercicio Matriz 3.	30
Figura 7. Ejercicio Matriz 4.	30
Figura 8. Ejercicio Matriz 5	30
Figura 9. Ejercicio Matriz 6	30
Figura 10. Ejercicio Matriz 7.	31
Figura 11. Video web BodyStorming Vive el parque.	31
Figura 12. Boceto háptico en clase.	32
Figura 13. Boceto Háptico por Usuarios.	32
Figura 14. Ejercicio de planeación Blueprint.	33
Figura 15. Ejercicio ideación 1.	33
Figura 16. Ejercicio ideación 2.	33
Figura 17. Página en Facebook.	36
Figura 18. Estructura de trabajo Workflow.	37

Figura 19. Actividad 1.	43
Figura 20. Actividad 2.	46
Figura 21. Actividad 3.	50
Figura 22. Botones.	51
Figura 23. Imagotipo proyecto vive el parque	51
Figura 24. Logotipos “Las actividades”	52
Figura 25. Afiche Publicitario	52
Figura 26. Plano Imagotipo 3d.	53
Figura 27. Plano – modulo tablet 3d.	54
Figura 28. Módulo de Fotografías	54
<i>Figura 29. Modulo Vive, Planos y maquetación 3d</i>	55

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
ANEXO A. Formato de observación.	59
ANEXO B. Formato de entrevista Semi - estructurada.	60
ANEXO C. Formato de entrevista estructurada.	61

## GLOSARIO

**Design Thinking:** Es una disciplina “que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente y en una oportunidad para el mercado

**Feeling:** Metodología propone una participación de personas externas en el planteamiento de soluciones o ideas concernientes a un problema planteado a través de cuatro etapas de desarrollo: Despegar, volar, explorar y aterrizar.

**Blueprint:** Los diagramas o blueprints de los servicios permiten visualizar los procesos y especificaciones que conllevan su prestación, ya que gracias a ellos lograremos identificar “...como deben realizarse las interacciones entre clientes y empleados y la manera en que los sistemas y las actividades que se realizan tras bambalinas apoyan estas interacciones.

**Netmap** Herramienta que permite establecer de una manera practica el papel de cada uno de los elementos, entes, o personas que intervienen dentro de una situación, momento y lugar, y categorizarlas según su grado de jerarquía.

**BodyStorming:** Es un ejercicio en el cual se piensa sobre un reto creativo, y se soluciona por medio de la corporalidad al imitar situaciones reales en las que se quiere innovar y crear. Es la utilización de las expresiones corporales como herramienta para la generación de ideas.

**Boceto Háptico:** Es el ejercicio de combinar el sentido humano del tacto con un mundo generado por el ordenador; y en este caso con la percepción de un proyecto a través de la creación con el tacto.

**Workflow:** Es el estudio de los aspectos operacionales de una actividad de trabajo: cómo se estructuran las tareas, cómo se realizan, cuál es su orden correlativo, cómo se sincronizan, cómo fluye la información que soporta las tareas y cómo se le hace seguimiento al cumplimiento de las tareas

**Imagotipo:** Es un conjunto icónico-textual en el que texto y símbolo se encuentran claramente diferenciados e incluso pueden funcionar por separado. Es una imagen

asociada al nombre y al logotipo de una empresa. Sirve para reforzar la identificación de la misma, persiguiendo la fácil memorización y diferenciación por parte de los posibles clientes. Puede ser de diversas formas, como anagramas, mascotas o figuras de objetos.

Stakeholders: Se define como cualquier persona o entidad que es afectada o concernida por las actividades o la marcha de una organización.

Storytelling: Es una de las herramientas más importantes para captar usuarios, pues es el arte de contar historias que destaca la creación de experiencias interactivas con el usuario para lograr que constituya un vínculo emocional con las marcas, con el fin de que su fidelidad sea mucho más duradera y eficaz que la que se obtiene con la publicidad tradicional.

Mapa mental: Es un método muy eficaz para extraer y memorizar información. Son una forma lógica y creativa de tomar notas y expresar ideas que consiste, literalmente, en cartografiar sus reflexiones sobre un tema.

## **1. INTRODUCCION**

El proyecto VIVE EL PARQUE es un proyecto interdisciplinario de diseño gráfico y multimedial y diseño industrial desarrollado a partir de la metodología de Design Thinking el cual pretende brindar a la comunidad en general alternativas lúdicas por medio de herramientas digitales que permitan el sano esparcimiento y a su vez incentivar y promover el mejoramiento del sentido de pertenencia de uno de los espacios públicos más antiguos e importantes de la ciudad de San Juan de Pasto como lo es el Parque Bolívar.

## 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El parque Bolívar está ubicado en el sector suroriental de la ciudad de Pasto. A lo largo del tiempo desde su construcción se ha caracterizado por ser un espacio público de gran importancia y reconocimiento en la ciudad como resultado de su antigüedad, su ubicación, su historia, importancia y ante todo la amplitud del sector, el cual es visitado y frecuentado por niños, adolescentes, deportistas padres de familia y comunidad en general.

Este espacio fue pensado y diseñado con el fin de brindar servicios públicos de recreación y deporte por medio de juegos infantiles como son resbaladeros, columpios entre otros, además de canchas deportivas como son las de baloncesto, fútbol, voleibol y zonas verdes que permitieran el libre y sano esparcimiento de la comunidad en general. Sin embargo en la actualidad dicho propósito y resultados del mismo se ven desviados en medida en que la indiferencia por parte de todos aquellos que utilizan los servicios e instalaciones del mismo se ve reflejada en la despreocupación en el momento de cuidar los recursos prestados además de la falta de gestión por parte de los entes públicos encargados del bienestar de estos espacios como son Alcaldía, Gobernación, etc. quienes serían los encargados de propiciar e implementar un adecuado proceso de recuperación de este espacio, ante lo cual esta negatividad en la intervención por preservar y recuperar dicho espacio se ve evidenciado en el deterioro de las instalaciones, como son juegos, rejas, zonas verdes además del mal uso de los mismos lo cual ocasiona falta de interés en la sociedad en el momento de elegir este espacio como sitio de destino para el libre y sano esparcimiento ya que la imagen que en la actualidad proyecta el Parque Bolívar es de un espacio abandonado, inseguro y sucio, por lo cual es la indiferencia social y la falta de sentido de apropiación de los habitantes lo que día a día hace que este punto tan importante de la sociedad se encuentre subutilizado y marginado en un alto porcentaje manifestándose en la inconformidad por parte tanto de los usuarios quienes todavía frecuentan dichas instalaciones como los que no lo hacen.

Es por lo anterior que la falta de apropiación y sentido de pertenencia por parte de la sociedad ante este espacio público tan importante de la Ciudad ha desencadenado una variedad de problemas sociales como son la inseguridad, robos, drogadicción dentro de las instalaciones, contaminación ambiental como consecuencia del desecho desmedido de basuras, además de la falta de cultura por parte de los propietarios de mascotas a quienes les es indiferente dejar sus desechos orgánicos entre otras, lo cual con el pasar de los días se hace cada vez más evidente en este punto estratégico y reconocido de la ciudad el cual continua reflejando una mala imagen ante la sociedad en general como a visitantes en medida en que no se generen soluciones prácticas que permitan mejorar la calidad de los servicios y opciones lúdicas culturales dentro del mismo, ante lo cual se evidencia la necesidad y la gran importancia de realizar una intervención la

cual permita brindar alternativas que contribuyan al sano esparcimiento de manera que el desarrollo de las mismas estén encaminadas hacia la participación ciudadana dentro del proceso sociocultural de aprendizaje que permita enriquecer la percepción y sentido de apropiación del parque Bolívar. Por lo cual el eje central dentro del desarrollo del proyecto Vive el Parque es el de espacios públicos entre las diferentes opciones de temáticas sociales planteadas en el diplomado de design thinking como son emprendimiento social, espacios públicos y movilidad urbana teniendo en cuenta que los problemas encontrados en el Parque Bolívar anteriormente mencionados se forman dentro de uno de los espacios públicos más grandes de la Ciudad los cuales a su vez son un motivante en la busca de soluciones o herramientas para el mejoramiento de los flagelos que involucran cada uno de los aspectos negativos que contribuyen de manera directa con la falta de interés y apropiación del mismo.

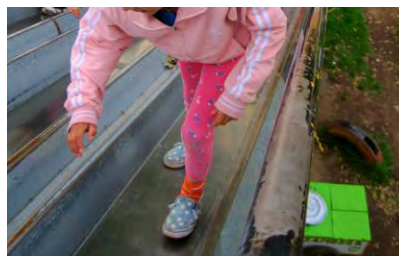
*Fotografía 1. Deterioro.*



*Fotografía 2. Senderos.*



*Fotografía 3. Zonas verdes.*



*Fotografía 4. Domingo en la tarde.- Sectorización*

*Fotografía 5. Deterioro. Resbaladero*



### 3. JUSTIFICACION DEL PROBLEMA

La recuperación de espacios públicos de la ciudad de San Juan de Pasto es una necesidad la cual abarca a la sociedad en general en medida en que estos son el reflejo de la cultura y la historia de toda una ciudad ante los mismos ciudadanos y turistas en general teniendo en cuenta que todos los flagelos y problemas tanto de tipo social como cultural que se ven encadenados como consecuencia del abandono y mal uso de los recursos dentro de estos espacios son los principales factores que contribuyen al impedimento de un adecuado desarrollo sociocultural y de sano esparcimiento manifestado en la falta de apropiación y de interés por parte de la comunidad. Dicha necesidad se ve evidenciada en espacios públicos como son el parque Bolívar en el cual la necesidad de contrarrestar los factores que impiden incrementar los beneficios y servicios dentro de este lugar para todas las personas es de gran importancia teniendo en cuenta que con el pasar del tiempo este lugar se ha convertido en un sitio poco agradable, desordenado e inseguro.

La ausencia de políticas de sano esparcimiento que estén enfocadas al desarrollo de actividades dentro de este espacio público por parte de los entes encargados de estos aspectos socioculturales de la Ciudad es un gran impedimento para la recuperación del mismo ya que la despreocupación e indiferencia ante la pérdida de espacios de gran valor cultural impiden mejorar y explotar al máximo todos sus recursos en pro de un beneficio colectivo.

Partiendo de lo anterior en donde se evidencia la necesidad de gestionar cambios los cual permita encaminar todos los propósitos y herramientas a la búsqueda de un mejoramiento cultural y positiva explotación de los recursos manifestada en el mejoramiento de la calidad de vida de sus habitantes a través del aprovechamiento de sus espacios de las diferentes posibilidades culturales por lo cual este proyecto de diseño busca implementar una adecuada intervención enfocada al mejoramiento y sentido de apropiación del Parque Bolívar de manera que su desarrollo e implementación le permitan a la sociedad en general ser partícipe del proceso de las actividades encaminadas a rescatar este valioso espacio público.

Como generador de nuevas alternativas en dicho proceso este proyecto tiene como eje principal el desarrollo de actividades dirigidas a niños y adultos dentro del Parque Bolívar las cuales contribuyan al mejoramiento de la falta de interés de los mismos por medio de la implementación en conjunto del recurso humano y de herramientas digitales que permitan una adecuada interacción dentro del mismo.

#### **4. OBJETIVO GENERAL**

Implementar una instalación interactiva que permita incentivar la participación de la comunidad en general a realizar actividades lúdicas y digitales encaminadas a fomentar el sentido de pertenencia hacia el Parque Bolívar.

#### **5. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Implementar un sistema interactivo con herramientas tecnológicas dentro del parque Bolívar para el servicio de dibujo digital para niños.
- Proyectar videos y películas institucionales que permitan la fomentación de información cultural dentro del parque.
- Promover el sentido de apropiación del parque por parte de los niños por medio del dibujo como medio de expresión y comunicación.

## **6. MARCO TEORICO Y METODOLOGIA**

El “Design Thinking” es una metodología para desarrollar la innovación centrada en las personas, ofreciendo una lente a través de la cual se pueden observar los retos, detectar necesidades y finalmente solucionarlas. Es un enfoque que sirve de la sensibilidad del diseñador y su método de resolución de problemas para satisfacer las necesidades de las personas de una forma que sea tecnológicamente factible y comercialmente viable.

El design thinking se centra en el proceso de diseño e integra enfoques de diferentes campos mediante la participación de equipos multidisciplinares

Dicho proceso consta de los siguientes pasos o módulos:

### **6.1 MODULO DESCUBRIMIENTO**

#### **6.1.1 Epistemología del Design Thinking**

Aprender a reconocer la esencia y los fundamentos de la metodología de design thinking para implementar cada una de las herramientas fue uno de los principios fundamentales que permitió identificar puntos importantes de la problemática social a tratar.

#### **6.1.2 Mapas mentales**

La creación de mapas mentales es una herramienta que permite visualizar de manera escrita cada uno de los aspectos del Parque Bolívar para facilitar el reconocimiento de sus debilidades y fortalezas.

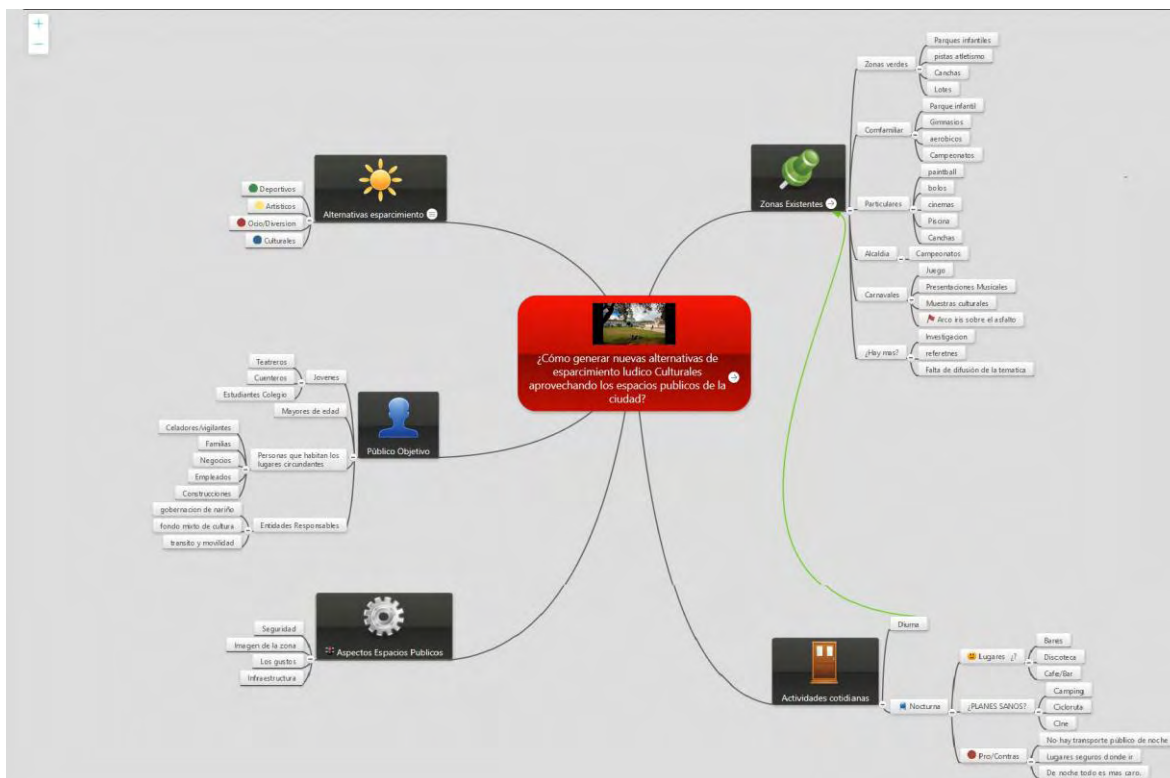


Figura 1. Mapa mental Mindmister realizado para Vive el parque.  
<http://www.mindmeister.com/es/331279296/falta-de-planes-de-esparcimiento>

### 6.1.3 Sumergirse en el contexto

Profundizar la investigación del espacio escogido, haciendo visitas al parque, entrevistas a los visitantes y a las personas que frecuentan el mismo de manera que esto permita un adecuado registro de cada uno de los datos, información, y opiniones, con el fin de conocer puntos de vista acerca de la imagen y servicios que se ofrecen dentro del Parque Bolívar los cuales permiten identificar cada una de las problemáticas dentro del mismo.

### 6.1.4 Ajustes analógicos

Tomar soluciones existentes y reales aplicadas para un problema determinado con el fin de dar posibles soluciones a los problemas manifestados por los usuarios con respecto al Parque Bolívar.

## 6.2 MODULO INTERPRETACION

### 6.2.1 Mapas de Empatía

Para lograr una mejor percepción de los usuarios frente al contexto del parque Bolívar se elaboraron mapas de empatía como herramienta indispensable en la identificación de nuevas características que sirvieran como fuente de inspiración

en la generación de posibles ideas teniendo en cuenta sus aspiraciones, preocupaciones, sus expectativas, emociones, y experiencias dentro del mismo.

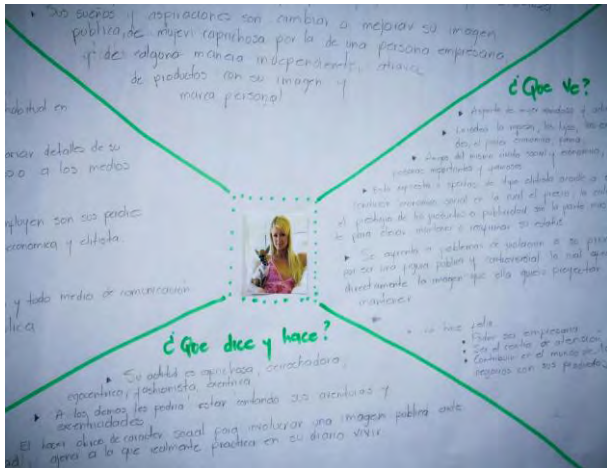


Figura 2. Ejercicio Empatía.

### 6.2.2 Netmap

El netmap permite establecer de una manera practica el papel de cada uno de las personas que intervienen dentro del Parque Bolívar, y categorizarlas según su grado de jerarquía con el fin de establecer una red de vínculos, según sus actividades, frecuencia dentro de las instalaciones, con el fin de lograr analizar de una manera más detallado todas las posibles características de estas.

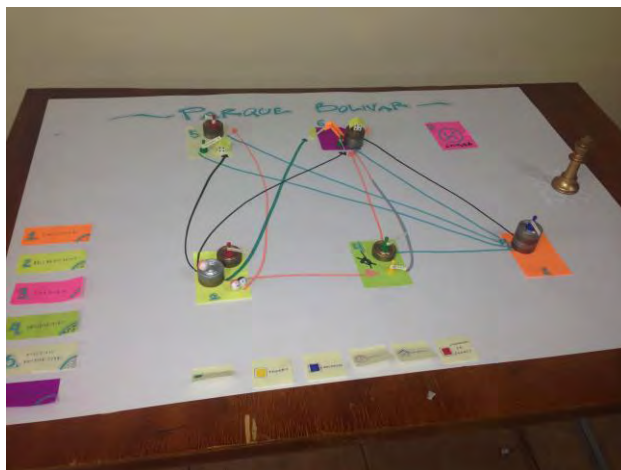


Figura 3. Análisis netmap vive el parque.

### 6.2.3 Matriz multidimensional de relaciones

Después de haber recolectado la información en el módulo de interpretación se empieza a clasificar y a categorizar por temas para resaltar lo más extraño, lo más común, entre los datos y los investigadores con el fin de visualizar los temas de

una manera más detallada que permitan encaminar toda la investigación al módulo de ideación.

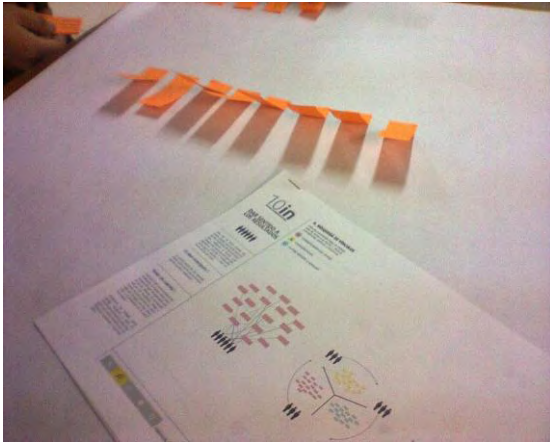


Figura 4. Ejercicio Matriz 1.



Figura 5. Ejercicio Matriz 2

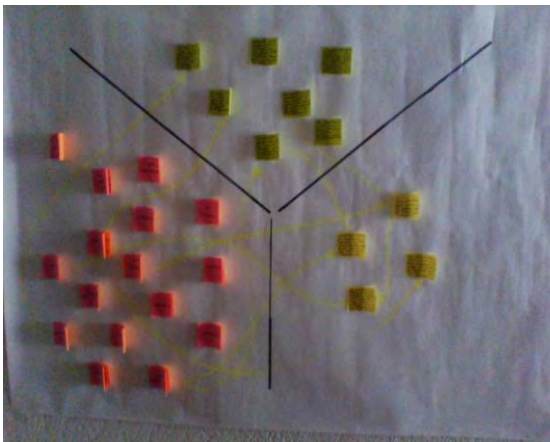


Figura 6. Ejercicio Matriz 3.

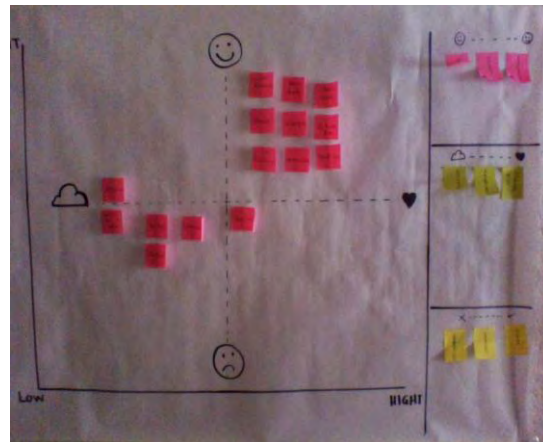


Figura 7. Ejercicio Matriz 4.

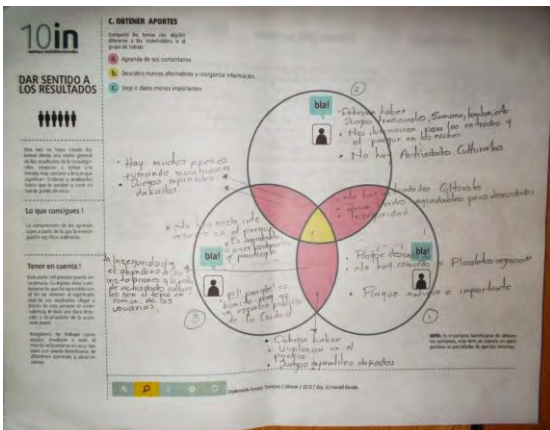


Figura 8. Ejercicio Matriz 5

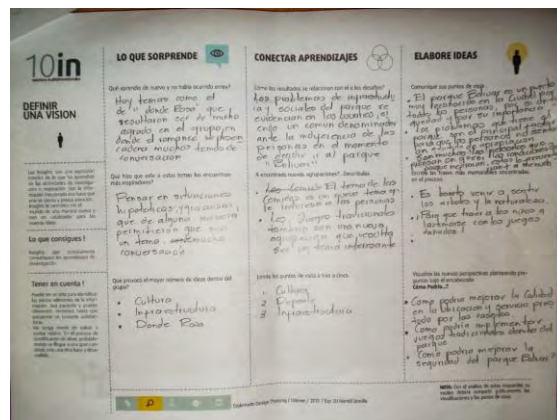


Figura 9. Ejercicio Matriz 6

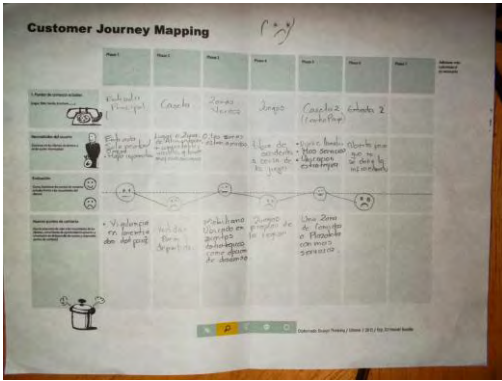


Figura 10. Ejercicio Matriz 7.

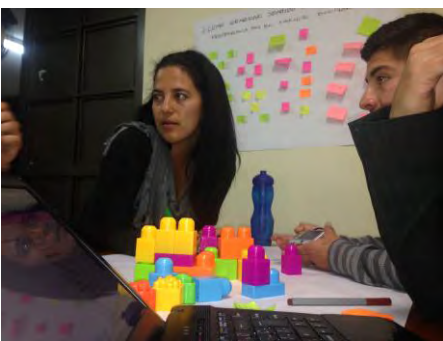
## 6.3 MODULO DE IDEACION

### 6.3.1 Lluvia de ideas

Después de proponer una serie de ideas que brindarían posibles soluciones a los problemas identificados se escogieron las principales que estuvieran acordes con la implementación de herramientas tecnológicas.

### 6.3.2 Feeling

Esta herramienta propone una participación de personas externas en el planteamiento de soluciones o ideas concernientes al problema planteado por medio de un trabajo en conjunto gráfico y manual de manera práctica que facilite la comprensión y expresión por parte de cada uno de los participantes.



Fotografía 6. Despegar Feeling.



Fotografía 7. Usuarios en Explorar.

### 6.3.2 Bodystorming

La interpretación de ideas, procesos, productos, y herramientas por medio de dramatizaciones que permitan comunicar y hacer sentir el objetivo a los espectadores de una manera innovadora con el fin de que al final se puedan rescatar opiniones, recomendaciones, y sugerencias que afiancen lo propuesto en la actividad.

Link video Bodystorming <https://www.youtube.com/watch?v=v1H2CJDS7OQ>

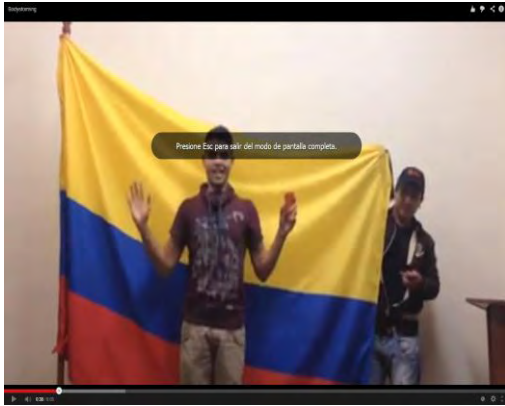


Figura 11. Video Web Bodysmtorming Vive el parque

### 6.3.3 Boceto háptico

Este brinda al usuario la posibilidad de participar de manera manual o grafica en la propuesta de posibles soluciones concernientes a la temática tratada realizada con el fin de centrarse en las necesidades y propuestas reales.

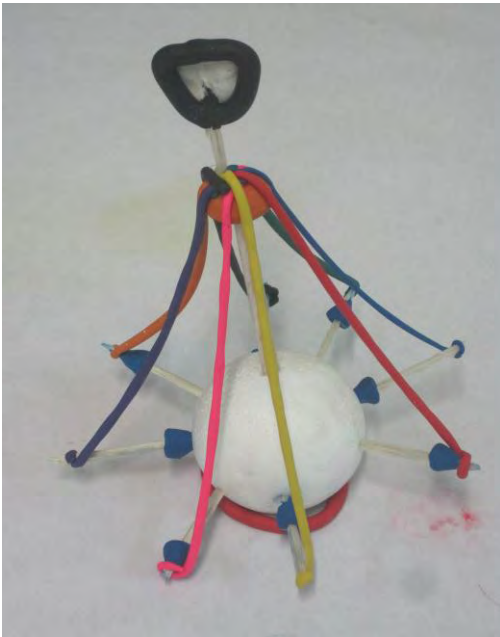


Figura 12. Boceto haptico en clase.



Figura 13. Boceto Háptico por Usuarios.



### 6.3.4 Blueprint

El objetivo de este formato es el de analizar toda la información recolectada con el fin de concluir y resumir los datos de manera que puedan estos reflejarse en propuestas acordes a sus necesidades por medio de las actividades y/o servicios.

PARQUE BOLÍVAR BLUEPRINT	ATRAER ATENCIÓN	INFORMAR	USAR	SOPORTAR	MANTENER
<b>USUARIO</b> ¿Qué hace el consumidor?	Atraer la atención del consumidor a través de la interactividad y el sonido, con actividades lúdicas, de deporte y recreación acrecentando su interés.	Utilizar señalización vistosa desde los alrededores del parque; utilizando la publicidad y marketing de guerrilla, en actividades dinámicas que llamen la atención.	Tener a la disposición un espacio para todas las edades, donde el usuario pueda interactuar, ver, y realizar actividades lúdicas a su gusto, desde el escritorio hasta el dibujar recuperando así el interés por el lugar.	Se hará estructurando un orden de capacitación y organización acerca de la importancia del lugar, guardando registro de cada actividad y publicitando para el sostenimiento a corto y largo plazo.	Hacer un cronograma fijo de las actividades durante el tiempo, viendo disponibilidad, ambiente, clima etc que contribuya a plasmar el proyecto dentro de la comunidad.
<b>PUNTOS DE CONTACTO</b> ¿Cuáles son los lugares y momentos donde el cliente se pone en contacto directo con el servicio?	Desde la entrada del parque información clara y coloridos que guíen a las personas hasta el sitio designado donde estará la pantalla gigante. Ciudad de bocetos desde los ojos en el parque infantil, parques y juegos. En el mismo sitio donde estará el servicio una ambientación adecuada.	Una o varias personas serán las encargadas de guiar la experiencia de las personas que se acercan, con la misma proyección de instrucciones para que las personas sean autodidactas en el uso que quieran dar.	El observar lo interactivo que llega a ser, se desmenuzará la interacción en el momento que se toma la Tablet y se empieza a pasar sus deseos. El encontrarse con lo atractivo del parque en el impacto visual que pueden realizar.	La continua asesoría e invitación desde el campo auditivo también será importante en el desarrollo de la actividad.	La categorización por actividad, desde en cada actividad por cronogramas, parámetros de dibujo, para adultos información, etc.
<b>SERVICIO</b> ¿Qué hace su personal actualmente?	El personal ubicado estratégicamente en el parque con distintivos que manifiesten el suceso en el parque.	Implícita y explícitamente en medio del parque invitan a que hay actividades, llevando un voz a voz. Videos que pasaran en la pantalla con personajes reconocidos en la ciudad dando mensajes de salud e invitación.	Controlar la fluencia de las personas, con filas organizadas y tiempos específicos; bromear espacios específicos para familiarizar a diferentes usuarios y las actividades que hacen en el parque.	Turnar momentos y espacios dentro de la actividad para un mayor rendimiento.	Invitar a más comunidad a ser parte del equipo de trabajo, por medio de incentivos. Llegar a autoridades privadas y públicas para ser parte del proyecto.
<b>DETRAS DEL SERVICIO</b> ¿Qué hace su personal actualmente?	crear un espacio de trabajo agradable y desarrollar las actividades con tiempos, colores, nombres llamativos y demás en el proceso creativo.	Impactar con una imagen e identificantes que atraigan a los usuarios.	Hacer pruebas de las actividades a escala pequeña, tener las apps para desarrollar cada aspecto de las dinámicas, y el aspecto técnico.	Ir recolectando a medida que se desarrolle la actividad datos y observaciones, con un "muro de desahogo" Negativo y Positivo.	Tener el personal interdisciplinario para desarrollar el proyecto (policia, medios de comunicación etc.)
<b>MEDIOS Y PROCESOS</b> ¿Qué más está en juego?	Tener un buen sonido, pantalla, y equipos. Que las actividades sean pertinentes al usuario.	La calidad visual sea justa y visible a pesar de la luz, para que sea vistosa desde los puntos estratégicos del parque.	Tener la afluencia constante de personas que enriquezcan y aporten al fin del proyecto.	Prever clima y demás aspectos técnicos.	Interconectar las experiencias con la reactividad, eficacia y acceso a internet, haciendo una recolección agresiva desde redes sociales y una cabina móvil que vaya por la ciudad.

Figura 14. Ejercicio planeación.

### 6.3.5 Bocetado conceptual

A través de la representación gráfica se buscó plasmar de manera visual las ideas en conjunto del desarrollo del proyecto y sus actividades.

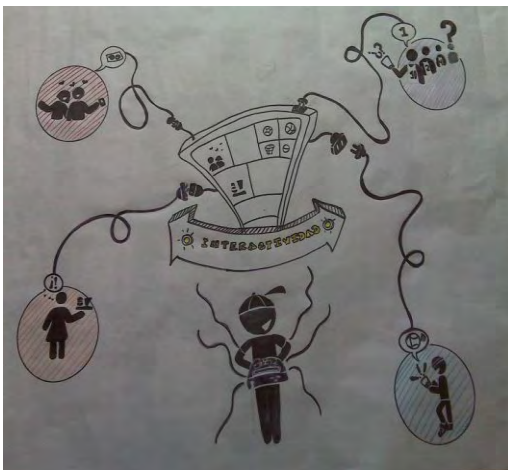


Figura 15. Ejercicio ideación 1.

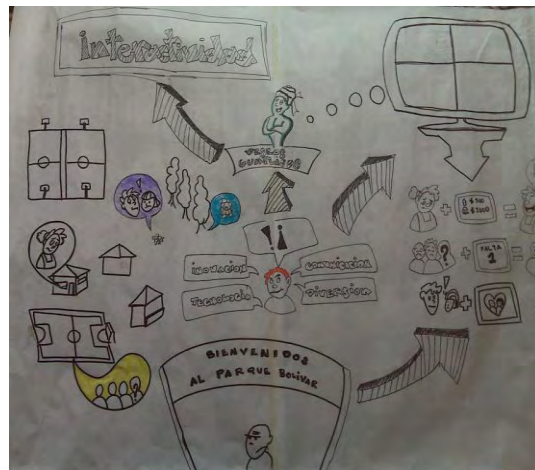


Figura 16. Ejercicio ideación 2.

## 6.4 MODULO DE PROTOTIPADO

### 6.4.1 ROTOTIPO CONCEPTUAL

Teniendo en cuenta la gran importancia de la participación de los usuarios en el desarrollo del proyecto se realizó un testeo el día 9 de noviembre de 11 am a 2.00 pm en las instalaciones del Parque Bolívar con el fin de analizar aspectos que pudieran mejorar y afianzar el proyecto.

Link del Video: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_aCIBI2qv-Q](https://www.youtube.com/watch?v=_aCIBI2qv-Q)



Fotografía 8. Diseños de Mascotas



Fotografía 9. Novios



Fotografía 10. Niños 1.



Fotografía 11. Niños 2.



Fotografía 12. Observaciones usuarios



Fotografía 13. Conversando.



Fotografía 14. Vista 1.



Fotografía 15. Observaciones usuarios 2.



Fotografía 16. Presentación.1



Fotografía 17. Niños Participantes..



Fotografía 18. Vista 2.



Fotografía 19. Opinando.



Fotografía 20. Escribiendo.



Fotografía 21. Opinometro.

## MODULO DE EVOLUCION

El proceso de evolución involucro la búsqueda de medios de difusión que permitieran comunicar la propuesta a los usuarios de manera que se involucraran en el proceso de convocatoria y participación de cada una de las actividades por lo cual se utilizó los medios digitales como son las redes sociales.

Link página en FB:

<https://www.facebook.com/pages/Vive-el-Parque/499511336814804?fref=ts>



Figura 17. Página en Facebook.

## 6.4.2 WORKFLOW PROYECTO VIVE EL PARQUE

Teniendo en cuenta el proceso de desarrollo del proyecto dentro de los anteriores módulos se realizó el siguiente Workflow en el cual se detalla cada una de las propuestas y/o actividades a realizar:

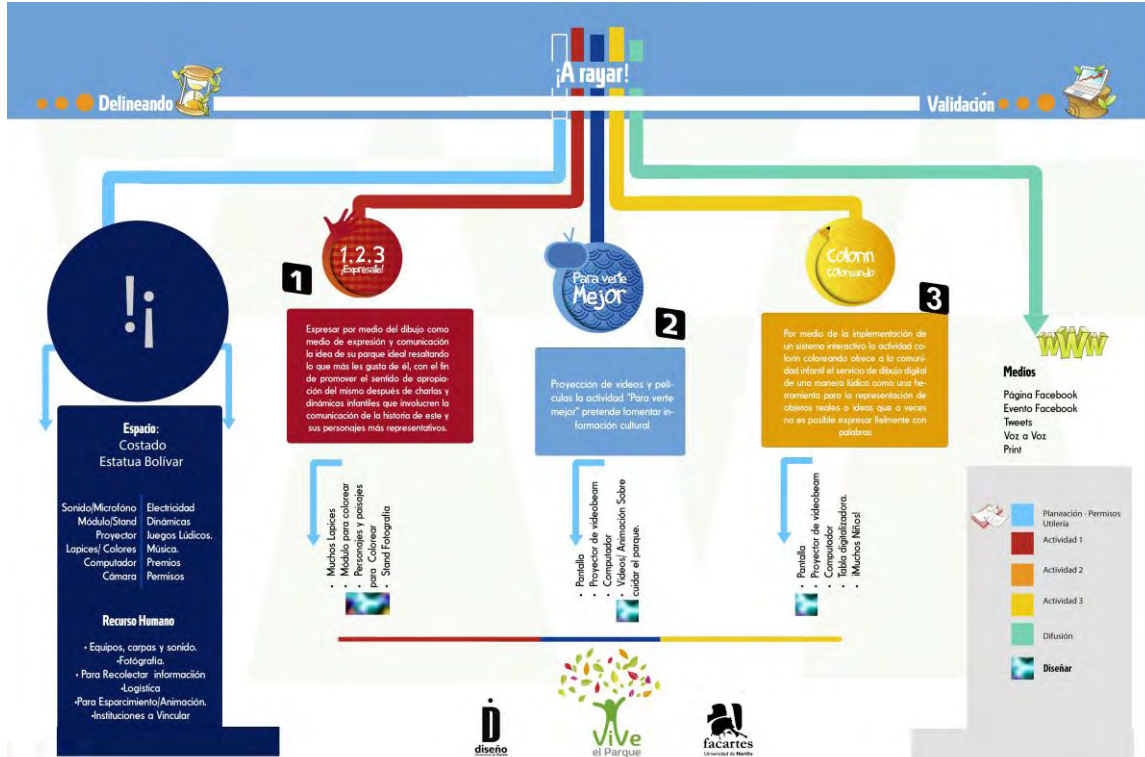


Figura 18. Estructura de trabajo Workflow.

### 6.5.1.1 UN DOS TRES EXPRESATE

La actividad “Un, dos, tres exprésate” busca que los niños expresen por medio del dibujo como medio de expresión y comunicación la idea de su parque ideal resaltando lo que más les gusta de el con el fin de promover el sentido de apropiación del mismo después de charlas y dinámicas infantiles que involucren la comunicación de la historia de este y sus personajes más representativos.

#### Insumos

- Pantalla
- Proyector de videobeam.
- Computador

#### Recurso Humano

- Instalación de equipos, carpas y sonido. (2 personas)

- Fotógrafo. (1 persona).
- Manejo de equipos e información recolectada. (1 persona)
- Logística (4 personas).

### **Usuarios**

La actividad está dirigida a niños entre los 5 y los 12 años de edad. Para el desarrollo de la actividad se estima la participación de 15 niños aproximadamente

#### **6.5.1.2 PARA VERTE MEJOR**

Por medio de la proyección de videos y películas la actividad “Para verte mejor” pretende fomentar información cultural que involucren al parque bolívar como eje central de la temática de manera que permita generar concientizar al público sobre la importancia y cuidado del mismo.

### **Insumos:**

- Pantalla
- Proyector de videobeam.
- Computador
- Videos o proyecciones.

### **Recurso Humano**

- Instalación de equipos, carpas y sonido. (2 personas)
- Manejo de equipos e información recolectada. (1 persona)
- Logística (4 personas).

### **Usuarios**

La actividad está dirigida a niños entre los 5 y los 12 años de edad. Para el desarrollo de la actividad se estima la participación de 15 niños aproximadamente Niños y adultos.

#### **6.5.1.3 COLORIN COLOREANDO**

Por medio de la implementación de un sistema interactivo la actividad colorín coloreando ofrece a la comunidad infantil el servicio de dibujo digital de una manera lúdica como una herramienta para la representación de objetos reales o ideas que a veces no es posible expresar fielmente con palabras.

### **Insumos**

- Pantalla
- Proyector de video beam
- Computador
- Tabla digitalizadora.

### **Recurso Humano**

- Instalación de equipos, carpas y sonido. (2 personas)
- Acompañamiento del niño mientras realiza los dibujos para darle todas las indicaciones necesarias para un apropiado uso de las herramientas. (1 persona).
- Manejo de equipos e información recolectada. (1 persona)
- Logística (4 personas).

### **Usuarios**

La actividad está dirigida a niños entre los 5 y los 12 años de edad. Para el desarrollo de la actividad se estima la participación de 15 niños aproximadamente.

## **7. RESULTADOS OBTENIDOS**

A partir del desarrollo e implementación de cada una de las herramientas del design thinking visto en los módulos anteriormente mencionados aplicadas a la búsqueda de posibles soluciones a problemas de carácter social dentro del Parque Bolívar, se desarrolló el proyecto VIVE EL PARQUE en el cual se realizaron las siguientes actividades las cuales estuvieron encaminadas a cumplir con cada uno de los objetivos propuestos.

**7.1 UN DOS TRES EXPRESATEL** La actividad **UN DOS TRES EXPRESATE** se realizó el día 9 de febrero de 3.00 pm a 4.00 pm con la participación de 30 niños aproximadamente la cual conto con la colaboración de un animador infantil y consistió como primera instancia en realizar dinámicas de baile, de adivinanzas, con temáticas concernientes al cuidado del parque, además de un viaje a la historia por medio de una narración infantil de este parque y su personaje principal como es Simón Bolívar a manera de cuento, seguida de la evocación de personajes épicos a través de fotografías, lo que a su vez finalizo con el dibujo libre en las partes laterales del módulo de proyección el cual fue diseñado para que los niños pudieran realizar sus expresiones artísticas acerca del parque, y las dinámicas, además de permitir a toda la comunidad en general presente en el parque apreciar cada una de las expresiones artísticas. Se premió a cada uno de los ganadores de las dinámicas con un pequeño obsequio.



Fotografía 22. Inicio Actividad.



FASE 1

Fotografía 23. Dinámicas 1.



Fotografía 24. Dinámicas 2.



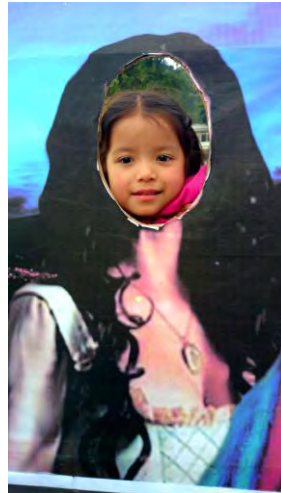
FASE 2

Fotografía 25. Fase 1 fotografías Usuarios.





Fotografía 26. "Soy Bolívar" 1.



Fotografía 27. "Soy Bolívar" 2.



Fotografía 28. "Soy Bolívar" 3.

Fotografía 34. "Soy Bolívar" 9



Fotografía 30. "Soy Bolívar" 6

Fotografía 31. "Soy Bolívar" 7



Fotografía 29. "Soy Bolívar" 4



Fotografía 33. "Soy Bolívar" 8

Fotografía 32. "Soy Bolívar" 5

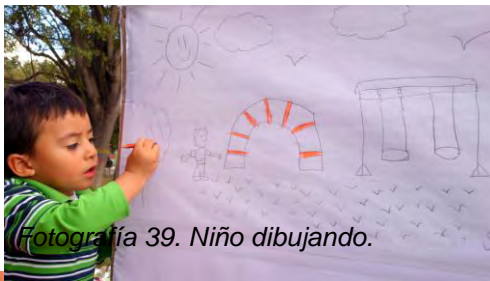
Fotografía 34. "Soy Bolívar" 9.



Fotografía 37. Niños Dibujando 1



Fotografía 38. Niños Dibujando 2



Fotografía 39. Niño dibujando.



Fotografía 40. Niña dibujando 1.



Fotografía 41. Niña dibujando 2.



Fotografía 42. Niña dibujando 3.



Fotografía 43. Niña dibujando 4.

## DISEÑO DE LA IMAGEN DE LA ACTIVIDAD



*Figura 19. Actividad 1.*

### **Criterios de Diseño**

- Color Rojo para una fácil visualización por parte de los usuarios
- Simplificación de una mano con el fin de comunicar la dinámica de la actividad.

### **CONCLUSIONES**

- Los niños participaron dinámicamente de las actividades realizadas por el animador lo cual sirvió para que ellos se sintieran en un ambiente divertido y de sano esparcimiento junto con sus acompañantes.
- Los personajes épicos instalados a un lado del módulo de proyección fueron utilizados por niños y adultos, quienes tomaron fotos durante toda la jornada del desarrollo de esta y las otras actividades.
- Durante y después de la actividad las personas continuaban utilizando los colores que se encontraban colgados en el módulo para realizar dibujos.
- El público estimado para la participación de esta actividad era de 15 personas teniendo en cuenta el testeado realizado tiempo atrás sin embargo la participación fue de 30 niños aproximadamente lo cual evidencio el interés del público infantil además de sus padres por esta actividad.

### **RECOMENDACIONES**

- Enriquecer la actividad del dibujo además del uso de colores, con el uso de otras herramientas como son temperas, acuarelas, vinilos, y actividades manuales de manera que los niños tengan más opciones para expresarse a través de herramientas prácticas.
- Los personajes épicos desarrollados en los módulos podrían ser más caricaturescos y de cuerpo entero con el fin de darle una apariencia más infantil.
- Aumentar el número de recurso humano para esta actividad dentro del acompañamiento y supervisión de los niños mientras realizan sus dibujos.

## **7.2 PARA VERTE MEJOR**

La actividad “Para verte mejor” se realizó el día 9 de febrero de 4.00 pm a 4.30 con la participación aproximada de 30 niños en la cual se realizó la proyección en la pantalla por medio de video beam de un video animado con personajes infantiles los cuales eran parte de la narración de una historia sobre el cuidado del parque, sus servicios, y la importancia de este en la sociedad, el cual después de finalizado fue preámbulo para realizar la participación de todo el público asistente por medio de preguntas claves acerca del video con el fin de premiar con un pequeño obsequio a quien acertara con su respuesta, lo cual mantuvo a los niños muy expectantes e interesados en la actividad.



*Fotografía 44. Proyección.*



*Fotografía 45. Niños en Actividad.*



*Fotografía 46. Inicio de Actividad Preguntas .*



*Fotografía 47. Concursos.*



*Fotografía 48. Participando.*



*Fotografía 49. Aprendiendo.*

### **Diseño de la Imagen de la actividad:**



*Figura 20. Actividad 2.*

### **Criterios de Diseño**

- Color azul primario para una fácil visualización de los usuarios.
- Simplificación de la imagen de un televisor acorde al mensaje de la actividad.

## **CONCLUSIONES**

- El público estimado para la participación de esta actividad era de 15 personas teniendo en cuenta el testeo realizado tiempo atrás sin embargo la participación fue de 30 niños aproximadamente, además de la participación de padres quienes se interesaban en ayudar a sus hijos con las respuestas de las preguntas acerca del video.
- La implementación de personajes animados para comunicar de una manera sencilla la importancia del cuidado de las instalaciones del parque, y su trascendencia dentro de la Ciudad fue una herramienta lúdica que permitió que los niños se sintieran familiarizado con la temática.
- La comunidad asistente a la actividad recibió con aceptación y agrado la proyección del video el cual genero un espacio de reflexión y debate entre los mismos.

## **RECOMENDACIONES**

- Además de mantener la esencia de la actividad con la implementación de los personajes animados, también incluir en el video de manera dinámica y organizada las preguntas y respuestas en el mismo para que las intervenciones de este tipo sean más dinámicas y divertidas para el público infantil.
- Para el desarrollo de una próxima actividad en la cual se cuente con un tiempo más extendido sería interesante proyectar videos con más historias, diferentes temáticas y diferentes tipos de animación

### **7.3 COLORIN COLOREANDO**

La actividad colorín coloreando se realizó el día 9 de febrero en las instalaciones del Parque Bolívar de 4.30 pm a 5.30 pm con la participación de 18 aproximadamente. Esta actividad implemento el medio audiovisual y tecnológico como proceso de creación, por medio del dibujo digital en Tablet el cual era inmediatamente proyectado a través de un computador y video beam en el módulo de proyección por lo cual los niños estuvieron muy entusiasmados haciendo fila para poder utilizar esta herramienta ya que el acceso de este tipo de elementos no es común. Aquí los niños dibujaron elementos sencillos y dejaron mensajes

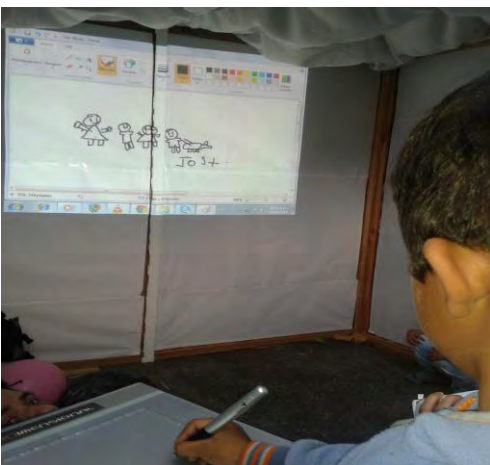
alusivos al desarrollo de cada una de las actividades, al igual que sus gustos y sus preferencias acerca del parque. Sin embargo el flujo de niños se vio reducido en medida que esta actividad implicaba el acompañamiento por parte de un integrante del grupo para explicarle el uso adecuado de la Tablet y el lápiz digital, por lo cual el proceso de manipulación adecuada de los elementos tomaba unos cuantos minutos adicional al tiempo que se demoraba cada niño en dibujar, por tal razón muchos de los niños se desplazaban dentro del parque mientras esperaban su turno, o en la mayoría de los casos dada debido a la hora los padres ya se marchaban con sus hijos.



*Fotografía 50. Dibujo Digital.*



*Fotografía 51. Dibujo Digital adultos.*



*Fotografía 52. Dibujando la familia.*

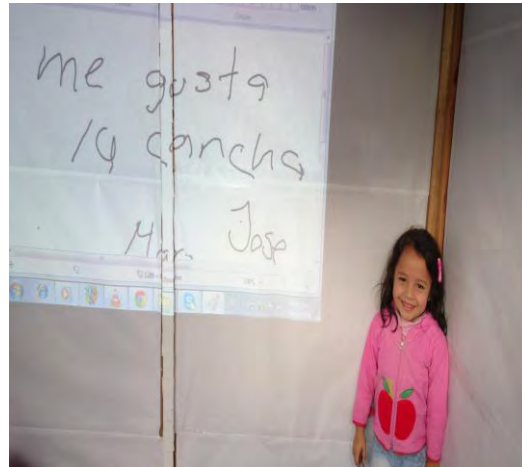


*Fotografía 53. Aprendiendo.*





Fotografía 54. Escritos 1.



Fotografía 55. Maria Jose Escritos 2.



Fotografía 56. Escribiendo.



Fotografía 57. Viviendo el Proyecto.



**Diseño de la Imagen de la actividad:**



*Figura 21. Actividad 3.*

**Criterios de Diseño:**

- Color amarillo, color primario que permita una imagen agradable al público infantil.
- Lápiz infantil alusivo a la actividad de dibujo.

**CONCLUSIONES:**

- El público estimado para la participación de esta actividad era de 15 personas teniendo en cuenta el testeo realizado tiempo atrás sin embargo la participación fue de 17 niños.

## RECOMENDACIONES

- Establecer un tiempo límite para el dibujo de cada niño lo cual permitiría una mejor organización dentro de la actividad.
- Para una realización próxima de la actividad sería apropiado la implementación de varias Tablet como herramienta de dibujo ya que esto agilizaría el proceso, y la participación de más niños sin que estos tengan que esperar tanto tiempo.
- Antes y durante la realización de la actividad se debería proyectar instrucciones de uso de las herramientas digitales a modo de video infantil con el fin de facilitar su previa comprensión.

### 7.3 Botones Publicitarios



Figura 22. Botones.

### 7.4 Imagen corporativa



*Figura 23. Imagotipo proyecto vive el parque*

### **Parámetros de diseño**

- El logotipo de la actividad de vive el parque está compuesto por la simplificación de un cuerpo humano infantil teniendo en cuenta que es el público objetivo principal.
- Se utilizó el color verde como color principal haciendo referencia al color que más prima en el parque ya que son sus zonas verdes las que más se resaltan y se caracterizan dentro de las instalaciones del parque.
- Los brazos extendidos del cuerpo humano hacen alusión a la libertad de expresión y uso de los servicios dentro del parque.
- Las hojas de colores representan la variedad de actividades que brinda el proyecto VIVE EL PARQUE.

### **LOGOTIPOS ACTIVIDADES**



Figura 26. Plano- Imagotipo 3d.

Compuesto por una pieza entera en cartón representada gráficamente por la imagen gráfica de vive el parque la cual sugiere una propuesta visualmente agradable. Cuenta con espacios en las hojas las cuales permiten introducir sugerencias, o imágenes de las actividades desarrolladas por los usuarios.

### 7.6 Modulo Tablet

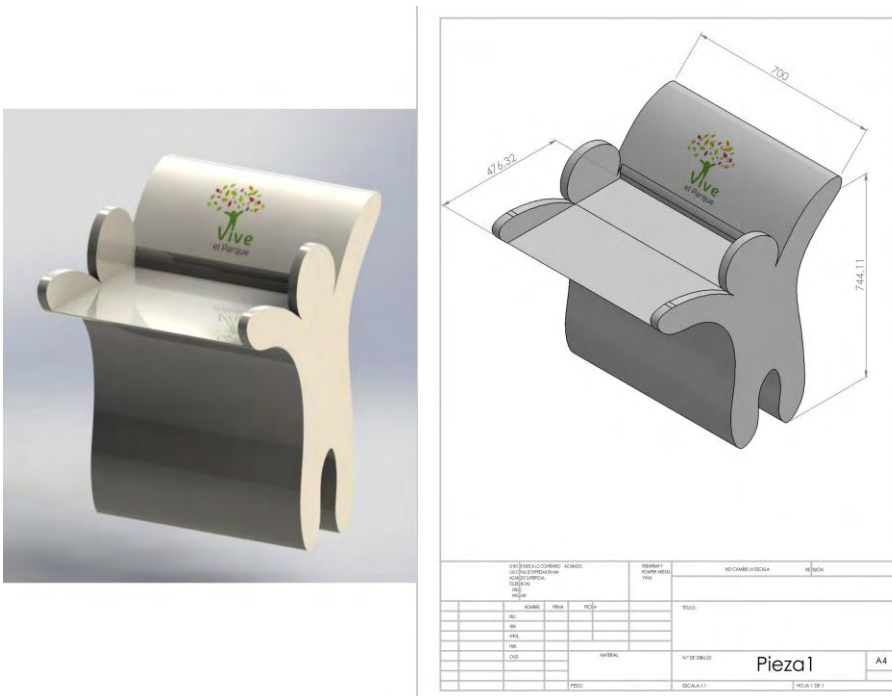


Figura 27. Plano – modulo tablet

3d.

Este módulo está diseñado en cartón, el cual ofrece la función de la ubicación de la Tableta digital implementada en el desarrollo de la actividad colorín coloreando para el dibujo digital de los niños.

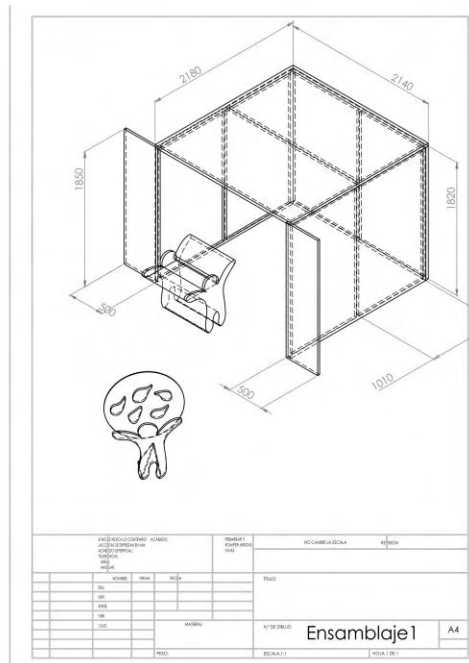
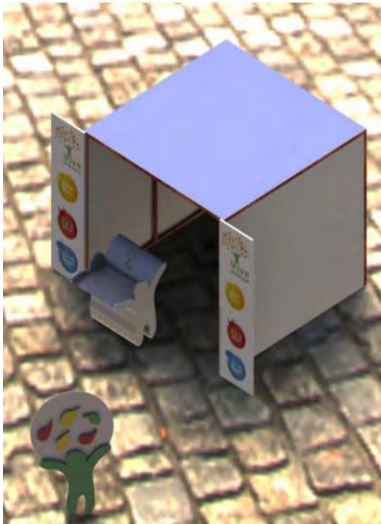
## 7.7 Modulo fotografias



El modulo de fotografias esta echo en carton, en el cual tiene impreso personajes historicos como son Simon Bolivar y Policarpa Salavarrieta, con el fin de que el publico pueda capturar fotografias de una manera ludica y divertida.

Figura 28. Modulo de Fotografías

## 7.8 Modulo Proyeccion



dibujos realizados por los niños. La parte exterior del módulo es para la realización de dibujos manuales con colores.

## 8. OBSERVACION O VALIDACION CON LOS USUARIOS

La validación con los usuarios fue por medio de observación directa por medio de registros visuales los cuales fueron recopilados en un video siguiendo el link <https://www.youtube.com/watch?v=HwA8MMf0INK>, además de entrevistas personales las cuales permitieron identificar con anterioridad aspectos importantes dentro de la investigación que permitieran a su vez el desarrollo de cada una de las propuestas establecidas dentro del proyecto.

- **NOMBRE: JUAN FERNANDO LOPEZ**  
**EDAD: 38 AÑOS**

“Me gusto de las actividades que trabajan con los niños y los están distrayendo”

**Como recomendaciones o sugerencias acerca del proyecto el contesto**

“Que las actividades se repitan cada 8 días para que los niños estén entretenidos”



*Fotografía 59. Entrevista 1.*

- **NOMBRE: CAMILO BENAVIDES**  
**EDAD: 88 AÑOS**



“La actividad de esta tarde realizada por los estudiantes de la universidad de



Nariño me pareció muy interesante porque es una variabilidad dentro del parque y a la gente le llama la atención porque la gente se expresa sobre todo los niños”  
*Fotografía 60. Entrevista 2.*

- **NOMBRE: JUSTIN CARVAJAL**  
**EDAD: 7 AÑOS**

**¿Cuál actividad te gusto más y porque?**

Me gusto la de los niños que hablaron (VIDEO INFANTIL)

**¿Qué te gusto más del video?**

Los muñequitos



*Fotografía 61. Entrevista 3.*

- **NOMBRE: NICOLL BASTIDAS**  
**EDAD: 9 AÑOS**

“Todo me pareció muy chévere, me gustaron los juegos (DINAMICAS)”



*Fotografía 62. Entrevista 4.*

- **NOMBRE: MARIA JOSE LOPEZ**  
**EDAD: 9 AÑOS**

“La actividad me pareció muy chévere”



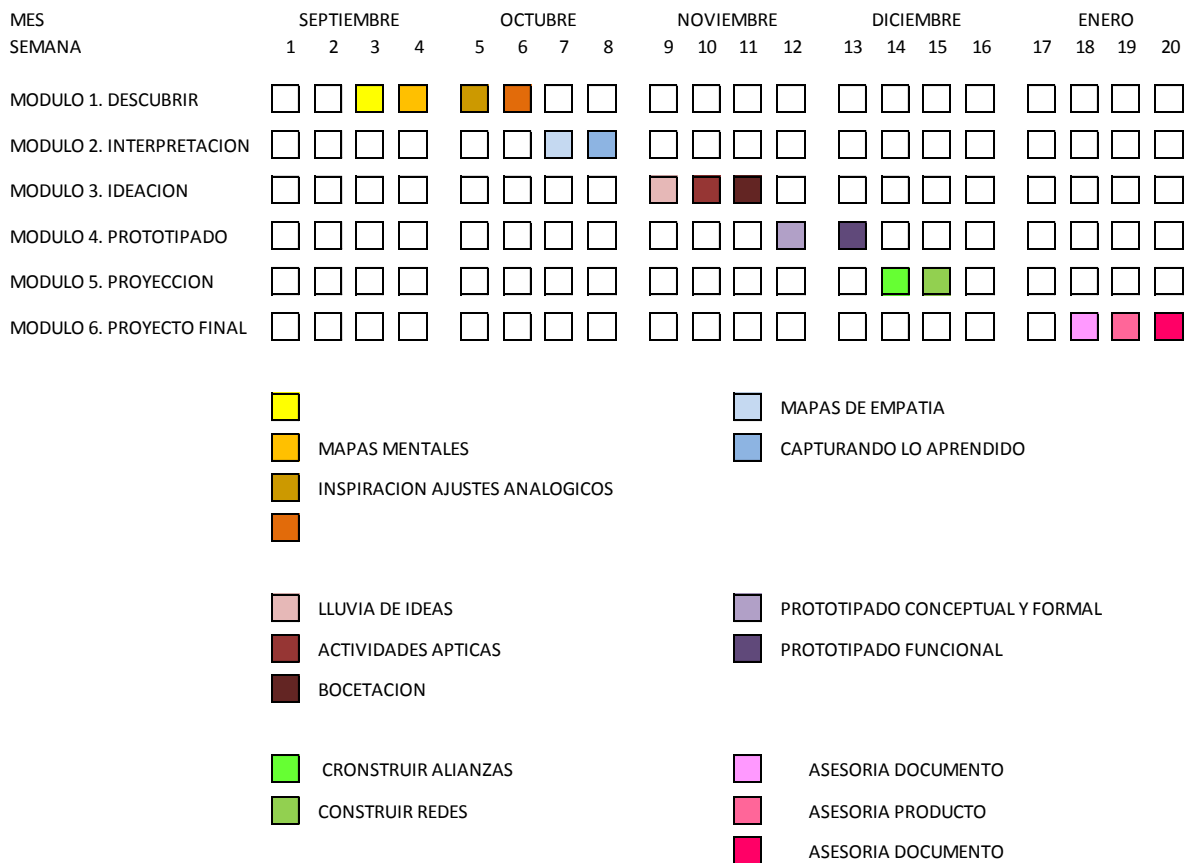
*Fotografía 63. Entrevista 5.*

## **9. INSTITUCIONES VINCULADAS**

- POLICIA METROPOLITANA NACIONAL brindo su apoyo a nivel de seguridad y logística dentro de las instalaciones del Parque.
- PARQUESOFT proporciono el video beam en calidad de préstamo para la realización de cada una de las actividades.
- ALCALDIA DE PASTO la cual facilito los permisos de la utilización de espacios públicos para la ejecución de las actividades dentro del Parque.

## **10. CRONOGRAMA**

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES  
DIPLOMADO DESIGN THINKING**



*Tabla 1, Cronograma de Trabajo Proyecto “Vive El parque”.*

## 11. PRESUPUESTO

MODULO LOGOTIPO	CONCEPTO	CANTIDAD	VALOR	VALOR
			UNIDAD	TOTAL
	CARTON	3	6.000	18.000
	CARTULINA BLANCA	4	700	2.800
	PAPEL SILUETA COLORES	4	300	1.200
	MEDIA BOTELLA BOXER	1	4.500	4.500
	CUCHILLAS BISTURI	2	200	400
<b>TOTAL</b>				<b>26.900</b>

MODULO TABLET	CONCEPTO	CANTIDAD	VALOR	VALOR
			UNIDAD	TOTAL
	CARTON	2	6.000	12.000
	CARTULINA	5	700	3.500
	MEDIA BOTELLA BOXER	1	4.500	4.500
	CUCHILLAS BISTURI	2	200	400
<b>TOTAL</b>				<b>20.400</b>

MODULO FOTOGRAFIAS	CONCEPTO	CANTIDAD	VALOR	VALOR
			UNIDAD	TOTAL
	LAMINAS CARTON	2	6.000	12.000
	BOXER	1	2.000	2.000
	IMPRESIÓN PLOTTER	1	24.000	24.000
	CUCHILLAS BISTURI	2	200	400
<b>TOTAL</b>				<b>38.400</b>

MODULO PROYECCION	CONCEPTO	CANTIDAD	VALOR	VALOR
			UNIDAD	TOTAL
	LAMINAS CARTON	8	6.000	48.000
	PUNTILLAS CAJA	1	2.500	2.500
	PAPEL BOND PLIEGO	36	300	10.800
	TELA BLANCA METROS	5	2.800	14.000
<b>TOTAL</b>				<b>75.300</b>

<b>VARIOS</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>VALOR UNIDAD</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
	BOTONES ACTIVIDAD	20	1.000	20.000
	PAQUETE COLOMBINAS	2	2.500	5.000
	ALQUILER VIDEOBINO	1	40.000	40.000
	ANIMACION JAIME CARDENAS		25.000	25.000
<b>TOTAL</b>				<b>90.000</b>
<b>TOTAL GASTOS PROYECTO</b>				<b>251.000</b>

*Tabla 2, Presupuesto Proyecto “Vive El parque”*

## **CONCLUSIONES.**

La implementación y ejecución de las herramientas aprendidas a lo largo del diplomado de design thinking permitieron avanzar en el proceso de reconocer las falencias dentro de este espacio, al igual que las necesidades de los usuarios para la búsqueda de sus posibles soluciones.

Vive el parque es un proyecto en el cual se desarrollan tres actividades lúdico digitales como son para verte mejor, un dos tres exprésate, y colorín coloreando enfocadas a la participación de la comunidad que frecuenta este espacio público a una participación ciudadana y cultural. El proyecto muestra un resultado importante sobre el trabajo realizado respecto a la promoción de la identidad cultural, puesto que propicia espacios lúdicos. El público infantil manifiesta una buena disposición en cada una de las actividades y se sienten a gusto con las herramientas digitales implementadas, lo cual es un evidente acercamiento hacia la construcción y conocimiento de una identidad cultural al igual que un sentido de apropiación de espacios públicos como el Parque Bolívar.

La mayoría de la comunidad que frecuenta el parque bolívar, en este caso niños y adultos pasan la mayor parte del tiempo realizando actividades que no involucran ningún nivel cultural o de formación ciudadana participativa. Las actividades desarrolladas demostraron que la participación en actividades culturales como estas fomenta las relaciones paternas al trabajar de manera en conjunta lo cual enriquece el beneficio del aprendizaje.

El diseño de esta propuesta contribuye en la búsqueda de nuevas estrategias socioculturales que permitan una mejor asimilación cultural de aspectos sociales que involucran a la sociedad en general dentro de los espacios públicos a través de herramientas digitales.

## **RECOMENDACIONES**

Los niños disfrutaron mucho de cada una de las actividades, porque están son planteadas a manera de juegos y concursos, por lo cual es muy importante brindarles libertad para que ellos puedan expresar y manifestar sus ideas, pensamientos, y sentimientos, ya que de esta manera se puede lograr un mayor grado de interacción, y de enriquecimiento cultural en general.

Esta propuesta se puede implementar en otros espacios públicos con el fin de que sea un proyecto participativo desarrollado dentro de la ciudad de San Juan de Pasto.

Al emplear las herramientas digitales como medio de enseñanza lúdico cultural, es recomendable el adecuado acompañamiento de un adulto para la supervisión de los niños.



## BIBLIOGRAFIA

Casakin, H. and Goldschmidt, G. (2000) Reasoning by Visual Analogy in Design Problem-Solving: The Role of Guidance, Environment and Planning B: Planning and Design, 27, pp 105-119.

Dominowski, R. (1995). Productive Problem Solving, in R. Finke, T. Ward, and S. Smith (1995). The creative cognition approach, 73-95. Cambridge, MA : MIT Press.

Gero, J. and Kavakly, M. (2002) Strategic knowledge differences between an expert and a novice, in Pre-proceedings of Human behavior in design, Schloss Hohenkammer, no pp number.

Goldschmidt, G. (1999) Visual analogy: a strategy for design reasoning and learning, in Eastman, C., McCracken, W. and Newstetter, W. (eds) Design knowing and learning: cognition in design education, pp 199-219, Elsevier, New York.

Brooks, Harvey (1982): Social and technological innovation. In: Sven B. Lundstedt/ E. William Colglazier Jr. (eds.), Managing innovation. Elmsford, New York: Pergamon Press, pp. 9-10

Bruland, Kristine/ Mowery, David C. (2005): Innovation through time. In: Jan Fagerberg/ David C. Mowery/ Richard Nelson (eds.), The Oxford Handbook of Innovation. Oxford, New York: Oxford University Press, pp. 349-379.

Dees, J. Gregory (2007): Taking Social Entrepreneurship Seriously. In: Transaction Social Science and Modern Society, 44 (3), pp. 24-31.

van Someren, M W, Barnard, Y, and Sandberg, J(1994) The Think Aloud Method: A Practical Guide To Modelling Cognitive Processes, Academic Press, London, UK



# **ANEXOS**



## ANEXO B

### FORMATO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL Y DISEÑO GRAFICO

FORMATO DE ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA

Dirigida a: \_\_\_\_\_

Responsables: \_\_\_\_\_

Hora: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_

Hora de inicio: \_\_\_\_\_

Hora de finalización: \_\_\_\_\_

Objetivo: Mediante la aplicación de esta entrevista se pretende obtener información pertinente sobre los diferentes servicios que ofrece el Parque Bolívar a sus visitantes, así como sus ventajas y desventajas, además de sus expectativas frente a cambios positivos que este espacio público pudiera ofrecer.

- Actividades desarrolladas dentro del Parque Bolívar.
- Problemas sociales dentro del parque.
- Importancia de actividades lúdicas culturales dentro del espacio público.
- Identificación de gustos y preferencias.

## ANEXO C

### UNIVERSIDAD DE NARIÑO

#### FACULTAD DE ARTES

#### PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL Y DISEÑO GRAFICO Y MULTIMEDIAL

#### FORMATO DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA

Dirigida a personas adultas que frecuentan el Parque Bolívar.

Responsables: Nathaly Cárdenas, Daniel Henao, Geovanny Chacón.

Objetivo: Mediante la aplicación de esta entrevista se pretende obtener información acerca de los gustos y comportamientos cotidianos del público infantil al igual que la percepción que tienen los visitantes a partir de su propia experiencia acerca de los servicios que presta el parque bolívar.

1. ¿Qué actividades realiza su hijo en dentro del parque bolívar?

---

---

---

2. ¿Qué importancia tienen para usted las actividades lúdicas culturales dentro de la formación integral de su hijo?

---

---

---

3. ¿Qué tipo de juegos le gusta realizar a su hijo?

---

---

---

4. ¿Qué tipo de videos infantiles le gusta ver a su hijo?

---

---

---

5. ¿Qué tipo de música prefiere escuchar su hijo?

---

---

---

6. ¿Su hijo expresa sus sentimientos espontáneamente por medio de la música, o la expresión artística como el dibujo?

---

---

---

7. ¿Cuáles son las características positivas del Parque Bolívar?

---

---

---

8. ¿Cuáles son las características negativas del Parque Bolívar?

---

---

---

9. ¿Qué servicios le gustaría que brindara el parque Bolívar y porque?

---

---

---

OBSERVACIONES:

---

---

---

---

---

Muchas gracias por su colaboración.

