

RESUMEN

Lánzala nace del amor que tienen las personas por sus mascotas. Su relación se convirtió en una oportunidad de diseño para potenciar el vínculo entre el amo y su perro al momento de realizar una misma actividad física, que rete al amo y al mismo tiempo divierta y entrene a la mascota.

ABSTRACT

Lánzala has born from the love that people share with their pets. Their relationship has become in an opportunity in design to enhance the connections between them, while doing some exercise that challenge the owners and at the same time, train and entertain the pets.

Reto: ¿Cómo podríamos mejorar el vínculo del amo y su mascota por medio de una actividad física que permita la integración de ambos?

INVESTIGACIÓN

En Medellín se registran más de 220.907 perros.

Belén la comuna con más perros, con un total de 20.601



USUARIO

Hombres y mujeres entre los 26 y 60 años, pertenecientes a los estratos 4 y 6.



Realizan actividad en el Cerro entre una hora y una hora y media.



Las personas buscan descargar la energía de sus mascotas a través de prácticas deportivas, para que estén más calmados en sus casas.

Las personas realizan actividad física con su mascota, ya que éstas segregan endorfinas que les dan sensación de placer y tranquilidad, y genera un beneficio para ambos.

Las personas que viven cerca del cerro buscan un lugar tranquilo para realizar actividad física, sin que esto represente un costo monetario.

“Notamos más musculatura en el perro gracias al ejercicio”

“Siempre se socializa con las personas que tienen perros”

“Los sacamos por el amor que les tenemos a los perros”

REQUERIMIENTOS

- El amo y su mascota deben participar para que la actividad se pueda llevar a cabo.
- La actividad debe ser llamativa para ambos participantes.
- La experiencia debe generar emoción y agrado al momento de participar.
- Los ejercicios realizados en la actividad, deben exigir una intensidad para el usuario.
- La actividad debe generar un aprendizaje para el usuario frente a su mascota.
- Los objetos propuestos para la experiencia deben ser aptos para estar expuestos en un espacio público.

Mapa de experiencia actual



Situaciones encontradas durante la actividad del amo en el Cerro Nutibara

Las mascotas se han vuelto una parte importante para las familias, su amor y compañía es la mayor motivación para invertir y compartir tiempo en su recreación.

PROYECTACIÓN

OBJETIVOS

IMITACIÓN

- Sentirse saludable y pasear a su perro.
- Generar expectativa de pasar tiempo de calidad con su mascota realizando una actividad física.

CALENTAMIENTO

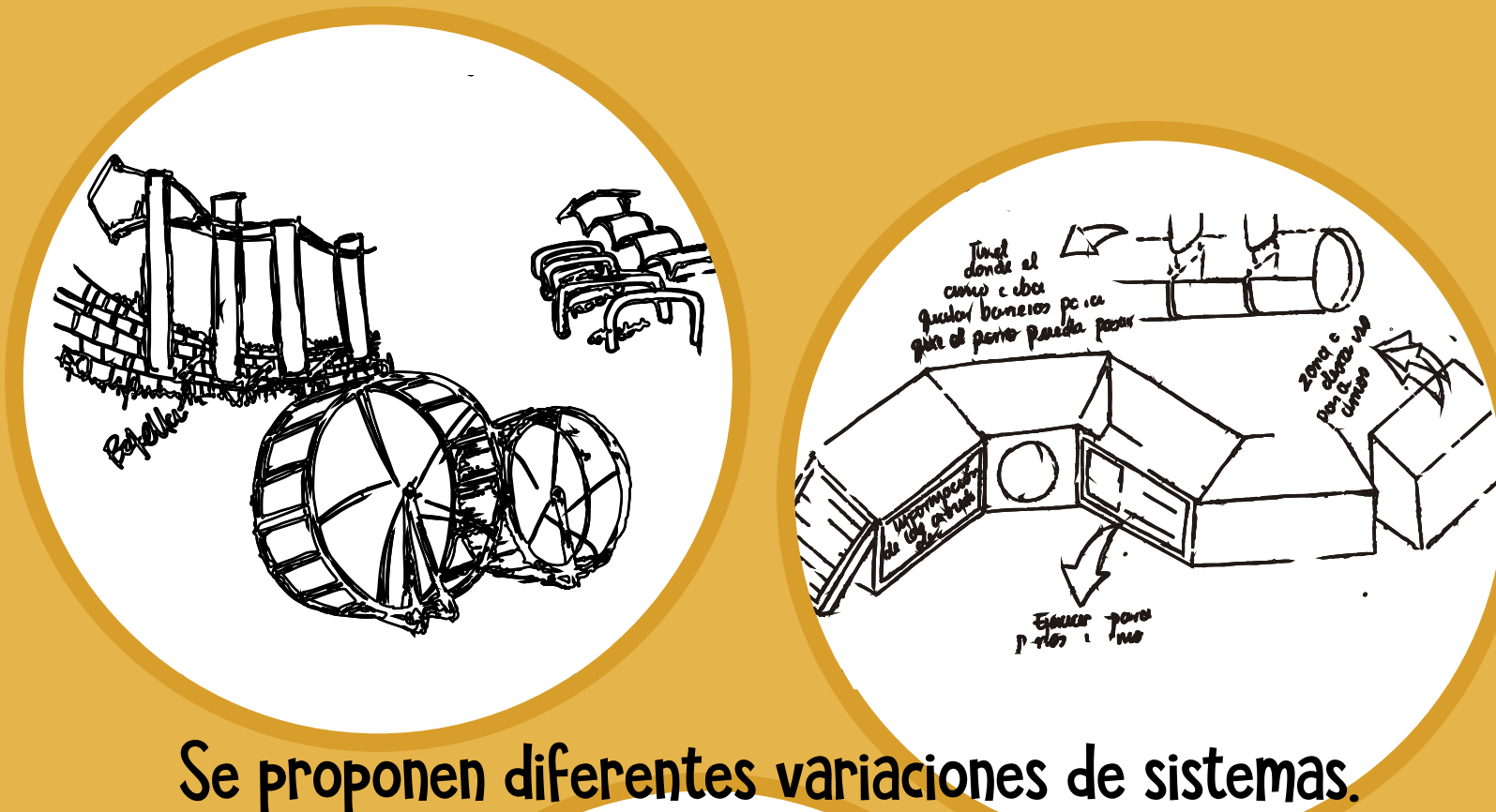
- Preparación del cuerpo para la actividad física de manera divertida.
- Llegar al punto destinado para realizar la actividad.

ACTIVIDAD

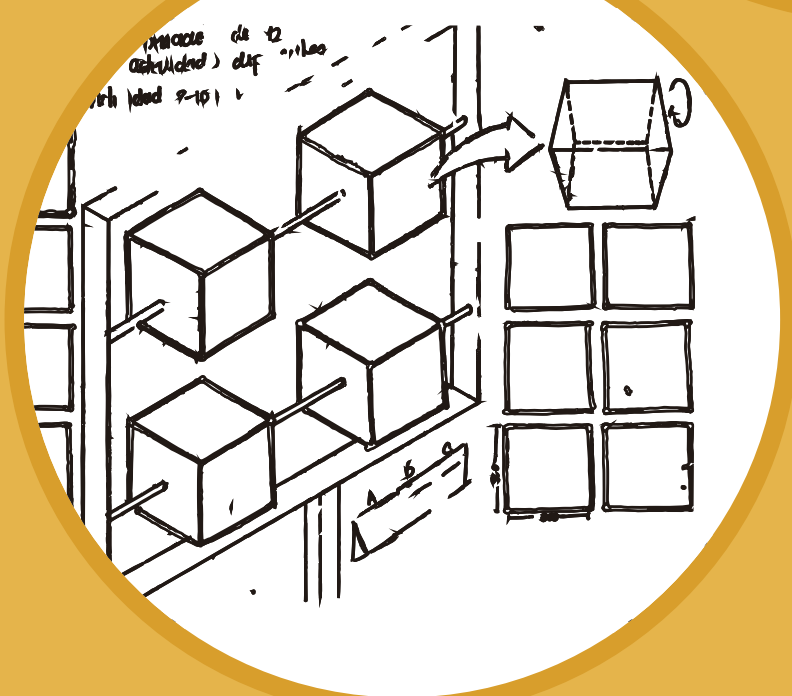
- Integrar al amo y su mascota.
- Mejorar el estado físico del amo y su mascota.
- Liberar energía de la mascota.

RECUPERACIÓN

- Descanso y recuperación muscular en un momento divertido.
- Generar espacios de hidratación para la mascota.



Se proponen diferentes variaciones de sistemas.



La proyectación es dirigida por las necesidades encontradas en la práctica actual. Buscando dar solución a los requerimientos obtenidos, desde las falencias que se evidenciaron en la investigación.

- MOTIVACIÓN
- INTERÉS
- ÁNIMO
- EXPECTATIVA
- APEGO
- EXITACIÓN
- EUFORIA
- CALMA
- SATISFACCIÓN



Deporte a través del juego.

El enfoque del proyecto cambia. La práctica enfocada en el rendimiento físico queda de lado y la experiencia pasa a estar protagonizada por las emociones esperadas, y el por qué de la nueva intensionalidad de la experiencia.

REQUERIMIENTOS

- La actividad debe ser sencilla para que la mascota pueda realizarla sin un entrenamiento previo ni direccionamiento de su amo.
- La experiencia debe permitir la socialización entre los diferentes usuarios que se encuentren en el espacio.
- Los resultados obtenidos en la actividad deben ser variables cada vez que se acerque a realizarla.
- La actividad debe permitir el fortalecimiento del vínculo entre el amo y su mascota.

GESTIÓN

HALLAZGOS

- La propuesta de la experiencia podría ser estudiada como alternativa de vida saludable en gimnasios para perros en otros espacios de la ciudad
- Los perros dentro de la actividad son quienes propician la interacción con otros usuarios, pues actúan como mediadores para iniciar conversaciones
- Los usuarios muestran cada vez más interés en el momento en que otra persona están interactuando en la experiencia
- Se perciben momentos de emoción y euforia en el amo, cuando puede observar las reacciones de su mascota frente al juego.
- En ocasiones se presenta que la mascota es desorientada con la dirección de rebote de la pelota; pero una vez que realiza el primer ejercicio, toma una postura de atención y emoción frente al juego.
- El juego individual de amo y mascota, se interrumpe cuando las mismas mascotas buscan a otros usuarios para que lancen su pelota.
- La actividad se realizó de manera positiva, y se llegaron a reacciones reales esperadas, bastante satisfactorias para la validación.



“A ellos siempre les gusta jugar con pelotas”

“Otros perros se roban las pelotas”

“Uno quiere hacerlo hasta poder darle donde es”

“Es muy divertido ver como se desorienta en busca de la pelota”

REQUERIMIENTOS

- Los colores de los objetos deben ser oscuros para evitar una apariencia deteriorada con la suciedad.
- La actividad debe permitir un aprendizaje tanto para el amo como para su mascota.
- El área de juego debe estar delimitada para generar un conjunto entre los objetos.
- Permitir en el espacio, la realización de ejercicios que involucren desarrollo mental para las mascotas.
- La actividad debe permitir el entrenamiento de la mascota, por medio de ordenes dadas por el amo.