

 Universidad Pontificia Bolivariana	FORMULACIÓN DEL PROYECTO		
PROGRAMA:	Módulo Producto y Experiencia	ELABORADO POR:	Alejandro Mesa Betancur Pedro Sanín Pérez
UNIDAD:	Escuela Arquitectura y Diseño	FECHA:	29/01/2017
TIPO DE RECURSO:	Documento de Trabajo	VERSIÓN:	1.0

INFORME PROYECTO RED DEL RÍO

1. **La investigación para el proyecto:** Introducción al informe, sus partes y enunciado general del proyecto suministrado por el curso.

Las actividades del presente semestre van enfocadas al diseño de una experiencia que tiene como fin promover redes de conocimiento para fortalecer la apropiación del espacio público en lugares cercanos al río y devolverle la vida que solía tener. Esto se logra a través de diferentes herramientas de investigación y recolección de información acerca del sector, del área urbana y las dinámicas educativas autos sostenibles. Se hace una revisión bibliográfica sobre la normatividad, aspectos técnicos y legales del espacio público, estado del arte, grupos de interés, teoría de la experiencia y de los usuarios. Adicionalmente, poniendo en contraste los hallazgos, evaluando y organizando la información de manera que sean proporcionadas las herramientas suficientes para la creación de experiencias con verdadero impacto y bien estructuradas, que solucionen necesidades reales y potencialicen las actividades del sector según el segmento a trabajar. Toda la investigación gira en torno al siguiente enunciado: “Proponer una experiencia que sirva como estrategia para atraer a los ciudadanos de Medellín a entornos cercanos al Río.”

1.1. Situación encontrada en la categoría estudiada:

En la investigación inicial a través del trabajo de campo realizado, se identificaron más que unas problemáticas en diferentes sectores de la ciudad, fueron oportunidades de diseño. Visitamos varios sitios cercanos al Río Medellín, que gozaran de espacio público como parques y tuviera una gran afluencia de personas. En Parques del Río particularmente, identificamos la mayor cantidad de participación de algo que denominamos: “Colectivos” Que son personas o grupos de personas que poseen un conocimiento y a través del parque buscan enseñárselo a la comunidad a través de talleres, actividades, entrenamientos. O simplemente se reúnen entre ellos mismos para compartir sus actividades. Lo que se encontró fue actores con iniciativas pero una carencia del sistema de información efectivo de oferta e infraestructura para brindar conocimiento en estos espacios.

1.2. Descripción general de la indagación realizada contrastando el trabajo de campo en las fuentes teóricas que sirvieron de marco.

En la primera fase investigativa, destinamos los primeros esfuerzos en recolectar información de antecedentes sobre factores sociales, económicos, demográficos y geográficos sobre el Río

Medellín. Esta fue una búsqueda de fuentes teóricas que nos iban a dar un primer acercamiento y abre bocas al tema de estudio. A través de esta consulta pudimos identificar las zonas principales del río, su historia, el papel que juega en el imaginario de los ciudadanos y el tema asociado a las tradiciones culturales. Ya sabiendo esta información, procedimos a realizar trabajo de campo para identificar oportunidades de diseño dentro de los espacios que ya existían dentro de las áreas cercanas al Río. Utilizamos varias herramientas para extraer información valiosa, hablando con las personas, realizando trabajo de observación, entre otros.

Ambas fuentes de información se complementaron para dar unos requerimientos de diseño a nivel cultural, de territorio y encontrar un punto específico en el cual enfocar nuestros esfuerzos. Identificamos en el espacio una gran presencia de actividades educativas y culturales. Reforzando la idea del espacio público como incubadora de grandes iniciativas comunales, ya que la mayoría de actividades son llevadas a cabo por los mismos miembros de la comunidad.

1.3. Recolección de información bibliográfica (Investigación Secundaria)

1.3.1. Fichas de registro del asunto de estudio que contienen:

1.3.1.1. Referencia de las fuentes de los datos. ^[1] (En las fichas de análisis)

1.3.1.2. Descripción del material estudiado. (En las fichas de análisis)

El material estudiado han sido principalmente las fuentes teóricas desarrolladas en el Módulo de Producto y Experiencia, además de los estudios presenciales por medio de visitas a sitios cercanos al río y más específicamente a Parques del Río, ubicado en el sector de conquistadores. Se ha obtenido información de primera mano brindada por los contactos generados con los usuarios y los líderes locales del lugar, además de la indagación en internet de la Alcaldía de Medellín, informes sobre el tema de aprendizajes y políticas de difusión del conocimiento, espacio público y estrategias de ciudad. También páginas principales en línea de los Grupos de Interés involucrados, las redes sociales, los talleres realizados en clase con invitados externos conocedores del tema (específicamente de arquitectos del proyecto de Parques del Río), visita a Explora, asesorías con los profesores, entre otros.

Título del documento:
Redes y gestión incluyente del conocimiento
Referencia del texto (según norma apa)

Salud pública udea. (4 de mayo de 2013). Redes y gestión incluyente del conocimiento. Obtenido de salud pública universidad de Antioquia: [http://saludpublicavirtual.udea.edu.co/cvsp/politicaspUBLICAS/0032.gestion_incluyente\[1\].pdf](http://saludpublicavirtual.udea.edu.co/cvsp/politicaspUBLICAS/0032.gestion_incluyente[1].pdf)

Palabras clave (5 máx)

Redes, conocimiento, gestión

Citas textuales: (agregar paginas)

(Salud Pública UdeA, 2013)

Un modelo de gestión incluyente del incluyente en redes conocimiento en redes 4

¿qué es y para qué sirve? es la representación de una realidad o algo es la representación de una realidad o algo en nuestro caso, será un modelo “teórico, por tanto, describe algo y su estructura es “isomórfico” que permite ver algo en forma (o sea, un conjunto de elementos interrelacionados) permite hacer inferencias y predicciones, permite diseñar algo, permite evaluar, comparándolo con algo, o confrontándolo con su modelo (4) los elementos del modelo : 1. Propósito, 2. Categorizaciones 3. Dimensiones, 4. Variables, 5. Funciones, 6. Tareas, 7. Normativa, 8. Instrumentos

Título del documento:

Cooperación vecinal

Referencia del texto (según norma apa)

(Parques Alegres, 2014)

parques alegres. (11 de abril de 2014). Cooperación vecinal. Obtenido de parques alegres: <http://parquesalegres.org/biblioteca/blog/cooperacion-vecinal/>

Palabras clave (5 máx)

Cooperación, vecinal, comunidad

Citas textuales: (agregar paginas)

La organización parques alegres, tiene como propósito promover el desarrollo social a través de la habilitación y organización de espacios como son los parques, por medio de actividades que fomenten el deporte, cultura y valores, haciendo de estos espacios un lugar propicio para la sana convivencia familiar y vecinal, así mismo para que las personas se comprometan y que los índices de inseguridad dentro de la colonia disminuya. Un parque abandonado genera delincuentes y por el contrario un parque activo produce plusvalía en la zona, mayor calidad de vida, salud, convivencia y muchos otros beneficios.

Aportes/comentarios

La apropiación del espacio público, como los parques por parte de iniciativas ciudadanas contribuye a la calidad de vida de estos lugares y de las personas de su entorno.

Título del documento:

Caja de herramientas comunitaria

Referencia del texto (según norma apa)

caja de herramientas comunitarias. (11 de febrero de 2012). Como dirigir un taller. Obtenido de caja de herramientas comunitarias: <https://ctb.ku.edu/es/tabla-de-contenidos/estructura/asistencia-tecnica-y-entrenamiento/dirigir-talleres/principal>

Palabras clave (5 máx)

Herramientas, talleres, como hacerlo

Citas textuales:

¿Qué es un taller?

¿Por qué dar un taller?

¿Cuándo realizar un taller?

¿Cómo dirigir un taller?

Seguimiento posterior al taller.

Seguramente usted ha participado en muchos talleres. Puede haber estado en un festival de música regional donde un intérprete famoso presentó un taller de guitarra y demostró algunas de sus técnicas. Puede haber asistido a una conferencia donde había talleres sobre cómo navegar en internet o sobre cómo vender a clientes reticentes. Hay talleres sobre todo tipo de temas: desde la decoración en repostería hasta el tratamiento de la esquizofrenia; todos estos talleres son de tiempo limitado y pretenden enseñar habilidades, técnicas o ideas prácticas y son dirigidos por alguien como usted.

Ahora es su turno de dirigir un taller. Puede capacitar personal o voluntarios para una nueva organización, dar una charla en una conferencia o intentar mostrar al mundo este método nuevo y fantástico que su organización ha desarrollado. Sea cual sea el caso, usted tendrá que entretener, educar e inspirar a un grupo de personas a las que probablemente nunca ha visto antes. Esto puede sonar atemorizante, pero dictar un taller es en realidad muy parecido a cualquier otra actividad: si se prepara bien, se mantiene la calma y se respeta a los participantes, todo irá bien.

¿Qué es un taller?

Probablemente hay tantas respuestas a esta pregunta como talleres y presentadores de talleres; sin embargo, en general, un taller de trabajo es un programa educativo corto (aunque esto puede significar desde 45 minutos a dos días enteros) y único diseñado para enseñar o presentarles a los participantes habilidades, técnicas o ideas prácticas que después podrán usar en su trabajo o en su vida cotidiana. La mayoría de los talleres tienen varias características en común:

Grupos pequeños de 6 a 15 participantes, lo que permite dar a todos algo de atención personal y la oportunidad de ser escuchados.

A menudo se diseñan para gente que trabaja en un mismo lugar o en el mismo campo.

Son dictados por personas que tienen experiencia real en el tema a discutir.

La presentación no tiene que limitarse a una persona. La ayuda de co-instructores o co-facilitadores no sólo es común sino que expande en gran medida las posibilidades de un taller y hacen que el trabajo de cada persona sea más fácil. Cada co-instructor puede encargarse de partes específicas del taller o todos pueden trabajar en conjunto, dependiendo de la estructura y propósito del taller. En cualquier caso, buscar uno o más co-instructores o co-facilitadores siempre es una posibilidad si se está planeando realizar un taller.

Suelen ser participativos. Es decir, los participantes tienen un papel activo porque influyen en la presentación del taller y porque tienen la posibilidad de poner en práctica las técnicas, habilidades u otras cosas que se discuten en el taller.

Son informales; hay mucho debate además de participación, a diferencia de lo que ocurre cuando un profesor presenta un material que estudiantes deben absorber.

Son limitados en tiempo; en general se limitan a una sola sesión, aunque algunos pueden requerir varias sesiones durante un periodo de tiempo dado (ej. Una vez a la semana durante cuatro semanas, dos sesiones de día completo en un fin de semana).

Son independientes. Aunque un taller pueda terminar con folletos y sugerencias sobre lecturas adicionales o estudio para aquellos interesados, en general la presentación pretende ser autónoma en sí misma, a diferencia de un curso que depende en muchas lecturas y otros proyectos (trabajos, presentaciones) además de las actividades de clase.

¿Por qué dar un taller?

¿Por qué elegir un taller, cuando se podría usar otro método como un círculo de estudio, un curso, capacitación en el trabajo, etc.? Debido a que existen formas distintas de enseñar a la gente y porque la gente aprende cosas de distintas maneras, un taller tiene algunas ventajas (y también algunas desventajas, como la falta de tiempo) sobre otros métodos que los hacen ser una buena alternativa en determinadas circunstancias.

Un taller ofrece una forma de crear una experiencia educativa intensa en un periodo corto de tiempo, cuando no hay tiempo para realizar un esfuerzo más integral. Es muy posible que los participantes tengan que ir a sus trabajos, vivan demasiado lejos como para realizar encuentros periódicos, o simplemente no puedan comprometerse por periodos de tiempo muy largos. Un taller puede introducir un concepto nuevo, estimulando a los participantes a investigar más por sí mismos o puede mostrar y fomentar la práctica de métodos reales.

Es una buena forma de enseñar habilidades de forma práctica porque ofrece a los participantes la oportunidad de probar nuevos métodos y equivocarse en una situación segura. Con frecuencia, el fracaso es el mejor maestro y en este contexto fracasar no tiene consecuencias. Al mismo tiempo, la retroalimentación, tanto de la persona que dicta el taller como de los miembros del grupo, ayuda al participante a entender qué puede hacer para evitar los errores en una situación real.

Un taller es una forma de traspasar a los colegas ideas y métodos que uno puede haber desarrollado o que considere importantes. Puede que no sea fácil dictar un curso de postgrado, pero se puede llegar a mucha gente realizando talleres en distintas situaciones.

Especialmente para las personas que trabajan juntas, un taller puede ayudar a crear un sentimiento de comunidad u objetivo común entre los participantes.

¿Cuándo realizar un taller?

Un taller, tal como se explicó antes, puede ser valioso en algunas circunstancias. ¿cuándo surgen esas circunstancias y cuándo elegir un taller por sobre otros métodos de educación o formación? Hay una serie de situaciones en que un taller sería la mejor elección:

El comienzo de algo nuevo. Si la organización está adoptando un nuevo método o la iniciativa comunitaria ha tomado un nuevo camino, suelen haber una serie de información o formas de funcionamiento nuevas que la gente tiene que aprender. Un taller, o una serie de talleres, es una forma de presentar estos cambios en un corto tiempo y hacer que la gente se prepare.

La formación inicial de personal o voluntarios. Los talleres suelen ser una buena forma de enseñar a nuevos miembros del personal o voluntarios la filosofía, métodos y funcionamiento de la organización o presentar técnicas que van a necesitar para hacer su trabajo.

La formación continúa en el trabajo de personal o voluntarios. Los talleres sobre distintos temas, técnicas, etc. Son una buena forma de mantener al personal y voluntarios alertas y conscientes de lo que están haciendo.

Desarrollo de personal. Los talleres se suelen usar como forma de perfeccionar habilidades profesionales y aprender sobre nuevos acontecimientos en el área.

La demostración de un concepto nuevo. Si alguien en una organización ha estado expuesto a una nueva idea o técnica especialmente interesante, esa persona podría realizar un taller para presentarla a sus colegas o la organización podría invitar a alguien a que lo haga.

La explicación de algún tema al público: la organización puede dictar un taller para el público sobre su misión para asegurarse de que la gente está informada sobre su causa o sobre lo que se está haciendo al respecto. Un programa de alfabetización para adultos puede realizar un taller sobre analfabetismo en su zona, por ejemplo, o puede organizar uno en un refugio para personas sin hogar sobre las causas y consecuencias de la falta de hogar.

La disponibilidad de un presentador experto. Cuando una persona tiene experiencia particular sobre un tema, es posible que se le pida presentar un taller para el personal o los miembros de otra organización, para el público, en una conferencia, etc. Las personas conocidas suelen recibir frecuentes invitaciones (pagadas) para viajar largas distancias para presentar un taller.

¿Cómo dirigir un taller?

Incluso si nunca se ha hecho antes, se puede dirigir un buen taller si se presta atención a todas las fases del proceso. Hay tres fases para dirigir un taller: planificación, preparación e implementación (o dictar el taller). Además, una vez realizado es importante seguir en contacto con los participantes para recibir comentarios sobre el taller

y así poder mejorarlo la próxima vez. A continuación revisaremos cada una de estas fases por separado.

Planificación

Una vez que se sepa cuál será el tema, planificar un taller significa finalmente pensar qué se puede hacer para guiar a los participantes en esa experiencia, y qué se espera que aprendan de ella. Para hacerlo, se tiene que tomar en cuenta una serie de factores:

Considerar el tema. El primer elemento en la planificación de un taller es saber de lo que se está hablando. No importa cuán interactivo o participativo sea el taller, aun así se tiene que tener un buen dominio del tema que se está presentando. Se debe hacer tarea, y así se estará seguro de poder lidiar con la mayoría de las preguntas y problemas que puedan surgir. Esto no significa que se tenga que saber absolutamente todo sobre el tema, pero sí que se tiene que conocerlo razonablemente bien y entenderlo lo suficiente para poder ayudar a los participantes a aplicar los conocimientos en el contexto de sus trabajos y vida cotidiana.

Considerar la audiencia. La audiencia, la gente que en realidad será parte del taller, es probablemente la parte más importante del rompecabezas en esta fase. Entender a la audiencia y sus necesidades es lo que más servirá para ayudar a decidir qué hacer y cómo hacerlo

Qué saben del tema? Si se espera que la mayoría de los participantes esté familiarizado con cierto material básico o que tenga cierto tipo de experiencia, esto puede afectar en gran medida cómo y hasta qué grado se decide presentar el material.

Aportes/comentarios

La información anterior nos proporciona una buena guía y lineamientos que pueden seguir los miembros de la comunidad que tienen conocimientos pero que no han tenido la oportunidad de compartir sus conocimientos. Es el fundamento teórico que nos permite dar un taller.

Título del documento:

Las 10 iniciativas más innovadoras del 2013

Referencia del texto (según norma apa)

compromiso empresarial. (2013, febrero 24). Las 10 iniciativas sociales más innovadoras del 2013. Retrieved from compromiso empresarial: <https://www.compromisoempresarial.com/rsc/2014/02/las-10-iniciativas-sociales-mas-innovadoras-2013/>

Palabras clave (5 máx)

Iniciativa, social, innovación

Citas textuales:

Open green map

Por apostar por una ciudadanía más comprometida con el medio ambiente a través de mapas en código abierto de puntos verdes.

Open green map es un mapa abierto de los puntos verdes de las ciudades para promocionar un turismo más responsable y sostenible. Se trata de una réplica de un modelo estadounidense que se está extendiendo ya por todo el mundo.

Este mapa verde online, que está disponible ya en lugares como barcelona y asturias, muestra desde parques, zonas recreativas y lugares donde disfrutar de la naturaleza, ver las estrellas o deleitarse de unas buenas vistas; pasando por instalaciones de energías renovables como parques solares o eólicos, hasta empresas ecológicas, tiendas de productos bio y éticos o restaurantes de slow food, sin olvidar otros puntos de interés como son los de alquiler de bicicletas.

Girona, por su parte, también ha creado un mapa abierto específico sobre acciones en eficiencia energética y renovables

Aportes/comentarios

Open green map, es la muestra en donde al combinar las TICS y el espacio público podemos crear entornos con alta visibilidad donde se desarrollan iniciativas y hay actividades de interés tanto para la comunidad como para los visitantes.

Título del documento:

Los Madriles, una ciudad que se gobierna a sí misma

Referencia del texto (según norma apa)

(Los Madriles, 2010)

Los madriles. (2010, agosto 23). ¿quienes somos? Retrieved from los madriles: <https://losmadriles.org/los-madriles/>

Palabras clave (5 máx)

Autogestión, atlas, comunidad

Citas textuales:

Los Madriles es una plataforma para contrastar la existencia de muchos Madriles diferentes. Un espacio para mostrar una ciudad efervescente pero invisibilizada, una cartografía para poner en valor la potencia de una ciudadanía crítica y activa que posibilita otra manera de hacer ciudad mediante la autogestión y la participación. Queremos que todas las personas que lo deseen puedan participar en la producción colectiva del mapa contribuyendo con la inclusión de cualquier red, espacio o iniciativa que no aparece en este primer mapa. Éste atlas desea ser un gesto de

Reconocimiento a todos los vecinos y vecinas de Madrid que de un modo u otro han participado en cualquier iniciativa de mejora de su barrio en el pasado o en la actualidad.

Agradecimiento a todas las personas involucradas en las iniciativas mapeadas, por su atención y disponibilidad, así como por su valiosa aportación a la producción colectiva de la ciudad.

Visibilización, que permita a todas aquellas personas recién llegadas a la ciudad o gentes de paso, descubrir los lugares excepcionales que esconde Madrid.

Comunicación, que ofrezca a todos los vecinos y vecinas de la ciudad la oportunidad de reconocer su barrio, pero también de encontrar la excusa para visitar otros distritos y zonas de la ciudad por donde apenas transitan.

Reflexión y autocrítica para autoridades y responsables locales. Este mapa quiere invitar a pensar nuevas formas de interlocución con la ciudadanía que ayuden a mejorar los barrios y distritos de la ciudad, tomando las decisiones de forma conjunta con sus vecinos. Una invitación a pensar entre todos cómo construir la ciudad de forma colectiva y participativa.

Inclusión y participación. Queremos que todas las personas que lo deseen puedan participar en la producción colectiva del mapa contribuyendo con la inclusión de cualquier red, espacio o iniciativa que no aparece en este primer mapa.

En la web civics.cc podrás encontrar la versión digital del mapa que estamos construyendo de forma colaborativa. Esta web te permitirá incorporar nuevas iniciativas y participar de forma más interactiva en la creación de este atlas de iniciativas vecinales. Toda la información sobre este proyecto, sus impulsores, las fechas y temáticas de los encuentros la podrás encontrar en esta web, losmadriles.org.

Aportes/comentarios

Los Madriles es una situación de Ciudad impresionante, donde el sentido de pertenencia de la comunidad por su entorno ha logrado convocar un gran número de personas que hablan, discuten y proponen las dinámicas para su comunidad de manera autónoma y sostenible. Es posible este tipo de iniciativas.

Título del documento:

Talleres de la biblioteca pública piloto

Referencia del texto (según norma apa)

bpp. (8 de abril de 2011). Talleres. Obtenido de biblioteca pública piloto:
<http://www.bibliotecapiloto.gov.co/talleres-y-formacion/>

Palabras clave (5 máx)

Redes, conocimiento, gestión

Citas textuales:

Talleres y formación

Talleres literarios:

Uno de los espacios más tradicionales de la piloto desde su fundación, es el taller de escritores que ha tenido diversos enfoques con resultados positivos para los procesos de escritura que enriquecen la creación literaria en la ciudad.

1. Taller de escritores: inició en 1978 y ha contado con la dirección de Alejandro González, Juan Luis Mejía Arango y Manuel Mejía Vallejo. En la actualidad hay dos talleres, uno dirigido por el escritor Jairo morales y el otro con enfoque para escritores que hayan avanzado en su obra, es dirigido por el escritor Juan Diego Mejía.

2. Taller de poesía: desde sus inicios los dirige el poeta nadaísta Jaime Jaramillo Escobar y posibilita que sus participantes aborden este género desde su estudio y aplicación. Este fue el primer taller de poesía que se creó en Medellín y a partir de esta experiencia se han generado talleres similares.

3. Taller de literatura para jóvenes: acerca a los jóvenes al libro como objeto cotidiano y a la lectura como medio de conocimiento de sí mismos y del mundo.

4. Taller de literatura para adultos mayores: año a año, este taller alienta la participación de una población que comparte sus experiencias de vida a través de la escritura y la conversación.

5. Taller de redacción: contribuye a que los participantes amplíen sus conocimientos sobre gramática y mejoren sus procesos de escritura en la producción de textos técnicos y académicos.

Aportes/comentarios

Hay varias empresas públicas que ya cuentan con una oferta de conocimiento gratuito. Son modelos a seguir desde el punto de vista de calidad del conocimiento e infraestructura. Son un referente de funcionamiento y difusión.

Título del documento:

Taller de huerta ecológica para niños

Referencia del texto (según norma apa)

(El Parque Explora, 2017)

El parque explora. (18 de junio de 2017). Taller de huerta ecológica para niños. Obtenido de el parque explora: <http://www.parqueexplora.org/aprende/taller-de-huertos-para-ni-os-en-el-exploratorio>

Palabras clave (5 máx)

Talleres, públicos, explora

Citas textuales:

En este taller acercaremos a niños y niñas al mundo de los huertos urbanos, como la siembra de semillas de hortalizas, la observación de microorganismos y la elaboración de biopreparados. Las actividades se llevarán a cabo en el huerto ubicado en la terraza del exploratorio, taller público de experimentación del parque explora. Los niños y niñas que se inscriban podrán asistir con sus acompañantes.

Fecha: viernes 2 y 9 de febrero.

Edades: de 6 a 12 años.

Valor: entrada libre.

Duración: 2 sesiones.

Horario: 3 p.m. A 5 p.m.

Cupos: 10.

Primera sesión:

1. Caracterización de semillas y plántulas: formas de las hojas, tallos, texturas y olores.
2. Recorrido guiado por el huerto del exploratorio.
3. Construcción de semillero.
4. Siembra.

1. Construcción de biopreparado.
2. Recolección de muestras de microorganismos y artrópodos tomadas del huerto del exploratorio.
3. Observación en el microscopio.
4. Elaboración de biopreparados.

Aportes/comentarios

Otro ejemplo de talleres que se brindan para el fortalecimiento de la comunidad. Los talleres del explora son en su mayoría, totalmente gratuitas. Para que el acceso al conocimiento sea accesible para todos. Y replicable en sus comunidades.

Título del documento:

Tejiendo la calle

Referencia del texto (según norma apa)

(Lozano, 2013)

lozano, g. (25 de octubre de 2013). Tejiendo la calle. Obtenido de submarina:
<https://submarina.info/tejiendo-la-calle/>

Magali SURA.

Palabras clave (5 máx)

Taller, tejiendo, comunidad, colaboración

Citas textuales:

Tejiendo la calle es un proyecto abierto a la participación. Consiste en la elaboración de parasoles mediante técnica de ganchillo XXI que son instalados en las calles de Valverde de la vera durante la semana cultural y las fiestas de agosto en el pueblo. Comenzamos en 2013 y continuamos trabajando en el proyecto actualmente.

La instalación que se realiza ayuda a expresar la propia identidad del lugar, y se convierte en soporte de las intenciones y deseos de los participantes en el proyecto. Acoge a los visitantes y colabora en la elaboración de un ambiente con espíritu de celebración. Las piezas funcionan como protectores solares durante el día y llevan incorporada luz por la noche, mostrando el camino a la plaza del pueblo, centro principal de encuentro durante las fiestas.

Para la realización de los parasoles utilizamos material plástico. Reutilizamos bolsas de la compra o de basura que transformamos en largas tiras que son después tejidas. Las piezas resultantes son ligeras, impermeables y permiten ser almacenadas ocupando poco espacio. Pueden volver a utilizarse de año en año.

La técnica empleada es la tradicional de ganchillo, adaptada a una escala mayor. Los motivos o representaciones son los propios de las labores realizadas tradicionalmente en la zona, se trata de dibujos que pertenecen al imaginario colectivo del lugar. Así mismo, cada participante realiza sus propios nuevos diseños personales.

La organización de la actividad se gestiona a través de la asociación cultural y juvenil la chorrera. Durante varios meses previos a la instalación cada participante va tejiendo sus piezas de manera individual, o asociándose con otras personas. Una vez al mes realizamos talleres de producción: encuentros en la plaza del pueblo donde compartimos experiencias y conocimientos, las más expertas enseñan a las primerizas, y mostramos los avances conseguidos.

Es importante reconocer el valor de las labores realizadas históricamente por mujeres para la autogestión de sus propios hogares. En tejiendo la calle estos elementos domésticos autoproducidos se convierten en una obra colectiva para toda la comunidad.

Aportes/comentarios

Esta iniciativa es una demostración de la unión de la comunidad y el trabajo en equipo hacia un mismo objetivo. Cuando surgen uenas propuestas y hay las personas disponibles y dispuestas a cooperar, los resultados hablan cantidades y se escuchan a diferentes niveles del país. Inclusive, de continuarse pueden llegar a ser un referente a nivel turístico.

Título del documento:

Zomoz colombia

Referencia del texto (según norma apa)

(El tiempo, 2017)

El tiempo. (2017, diciembre 20). Zomz, la plataforma para encontrar planes llega a colombia. Retrieved from periódicoel tiempo: <http://www.eltiempo.com/vida/viajar/zomoz-la-plataforma-para-encontrar-planes-llega-a-colombia-163730>

Palabras clave (5 máx)

Planes, actores locales, enseñar

Citas textuales:

En zomoz colombia los usuarios pueden crear planes y actividades tanto para turistas como para los nativos. Esta página pone a disposición increíbles planes en diferentes categorías de viajes como: aventura, gastronomía, fitness, fotografía, arte y cultura; facilitando y optimizando la forma en la que se descubren y comparten nuevas experiencias en Colombia.

"nos sentimos muy orgullosos de impulsar el turismo en Colombia y de conectar a miles de personas con esta plataforma. La diferencia es que las páginas estándares ofrecen paquetes de turismo completamente preestablecidos. Lo que nosotros queremos no es solamente ofrecer paquetes turísticos, sino que también ofrezcamos cualquier tipo de actividad que sea una experiencia local y más única", dijo francisco monteverde, cofundador de zomoz.

Según expertos de la fundación mobile world capital barcelona, las aplicaciones móviles ayudan a aumentar la experiencia personal de usuario porque permiten planificar una visita y garantizan una aproximación a la oferta del destino. Es por eso que zomoz, a través de la tecnología, conecta a profesionales independientes, guías, profesores o aficionados de alguna actividad, con personas que quieren vivir nuevas experiencias o aprender algo nuevo.

Esta plataforma también ofrece la opción de buscar planes según la fecha, de esta manera los viajeros pueden adaptar sus agendas con tiempo y conocer las fechas especiales de los diferentes destinos. Otras opciones que permite la plataforma es filtrar por precio, ciudad e interés; esto permite que encontrar el plan adecuado para cada cual sea más simple.

Aportes/comentarios

Zomoz es una aplicación que permite a los locales compartir conocimientos sobre temáticas específicas con el fin de brindar actividades para los turistas, tanto extranjeros como locales.

1.3.2. Resultados de investigación bibliográfica (hallazgos relevantes)

- Las redes de conocimiento son una estrategia de colaboración y empoderamiento de la comunidad.
- Hay una falta de escenarios definidos y visibilización de las propuestas.
- Podemos aprovechar la cultura del trueque, que es el fundamento de las redes de conocimiento para potenciar el uso de otras "monedas" (tiempo, conocimiento, material, experiencias).
- Hay una falta de infraestructura, tanto logística como material para que la comunidad se apropie y empodere de los espacios públicos y se motive para utilizarlos sin necesidad de estar coordinados por ninguna entidad para actividades educativas y culturales.
- Hay entidades públicas y privadas en Medellín que fomentan y promueven por medio de subsidios, proyectos de saberes, educación, recreación y cultura.
- Las redes sociales son fundamentales para la masificación y divulgación de los clubes, colectivos o grupos que comparten un conocimiento particular.
- Hay una necesidad por espacios de intercambio de conocimiento de corta duración y poco compromiso. Debido a los estilos de vida de los habitantes que manejan horarios no muy flexibles. Podemos aprovechar la frecuencia de los vecinos del parque para asegurar la permanencia de las redes de conocimiento.

1.4. Recolección de información suministrada por usuarios

1.4.1. Protocolo de las entrevistas y diseño los instrumentos (diario, día en la vida, etc.)

The image shows a survey form with several sections:

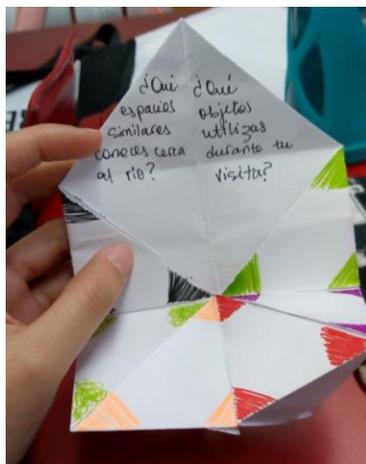
- 1. ¿Qué actividades o lugares son el agua en sus actividades?** (What activities or places are water in your activities?)
- 2. ¿Qué días y horas prefieres para realizar?** (Which days and hours do you prefer to do it?)
- 3. ¿Qué temas quieres la noche?** (What topics do you want at night?)
- 4. Para qué actividades / hobbies / días familiares o otros, especialmente que espacios públicos vas de lugar?** (For what activities/hobbies/family days or others, especially which public spaces do you go to?)
- 5. ¿Qué aspectos positivos o negativos te genera el lugar durante el momento que lo visitas?** (What positive or negative aspects does the place generate for you during the time you visit it?)
- 6. ¿Qué aspectos negativos consideras en el lugar?** (What negative aspects do you consider in the place?)
- 7. ¿Qué aspectos positivos o negativos te genera por tener nuestro tipo de actividades de información, en cuáles momentos nuestro momento?** (What positive or negative aspects does it generate for us to have this type of information activities, in which moments our moment?)

Protocolo de utilización:

Objetivo: Recolectar información valiosa desde la perspectiva del usuario sobre sus hábitos dentro del parque.

Público objetivo: Personas que se encuentren disfrutando del espacio público cercano al Río Medellín.

Lugar de realización: UVA aguas Claras, Parques Del Río.



Diseño de herramienta de recolección de INSIGHTS. En la imagen que se encuentra a la izquierda, se puede observar el instrumento que diseñamos para hacer preguntas puntuales de manera divertida en busca de hallazgos. Este instrumento es un sacapijios, juego tradicional hecho de papel que consta de la realización de un modelo de papel que se mueve según el número que digan las personas que van a jugarlo. Al hacer los movimientos específicos con los dedos se deja al descubierto unos paneles de colores donde la persona selecciona uno y detrás se encuentra una pregunta.

Objetivo: Recoger insights de manera amena para los usuarios.

- **Público objetivo:** Personas que se encuentren disfrutando del espacio público cercano al Río Medellín.
- **Lugar de realización:** UVA Aguas claras (Niquía), Parques Del Río.
- Preguntas de la herramienta:
 - ¿Qué espacios similares a estos conoces cercanos al Río Medellín?
 - ¿Qué crees que te haga falta en el parque?
 - ¿Qué actividades realiza en estos espacios y por cuánto tiempo?
 - ¿Con quién o quienes vienes a estos espacios?
 - ¿Te tomas fotografías en tus visitas y dónde sueles hacerlo?
 - ¿Por qué crees que es importante este tipo de espacios?

Diseño de entrevista (Conquistarte):

- Realizamos una entrevista con el fin de validar nuestros lineamientos del proyectos con los principales actores que se verían involucrados en la gestión del sistema.
- **Público objetivo:** Integrantes de Conquistarte (Grupo cultural y artística que se encarga de promover el arte y el conocimiento en el barrio de conquistadores) asistentes de las actividades de Conquistarte.
- **Lugar de aplicación:** Parque de los caballetes, Barrio conquistadores. Sábado (después del desarrollo de uno de las actividades mensuales que realiza este colectivo allí.

Preguntas:

1. ¿Crees que este tipo de proyectos (De un espacio apto para compartir conocimientos en el espacio público) sería bien acogido frente a la comunidad?
2. ¿Por cuales medios crees que sería bueno informar a la comunidad que no los ve directamente en el parque?
3. ¿Qué podría motivar a la comunidad a que comparta su conocimiento?
4. ¿Consideras que es importante la retroalimentación de las personas? ¿Cómo se da?
5. ¿Crees que este tipo de medio informativo serviría para otro tipo de actividades deportivas, académicas?
6. ¿Cuánto dura la programación?
7. ¿Quién o quienes cree que serían adecuados para manejar o gestionar el sistema?
8. ¿Cree que la comunidad aprovecharía un espacio para compartir el conocimiento?
9. ¿Qué lo motiva a asistir?
10. Si pudiera ver la información en el parque ¿le motivaría más ir?
11. ¿Cree que para este objetivo es necesario tener superficies de apoyo?
12. ¿Qué lo motivaría a realizar su propio taller?
 - 1.4.2. Transcripción de las entrevistas en fichas de análisis. Deben contener:
 - 1.4.3. Descripción básica del sujeto entrevistado.
 - 1.4.3.1. Testimonio de la persona entrevistada.
 - 1.4.3.2. Análisis de las entrevistas/diarios que incluye los instrumentos de análisis

utilizados.

Nombre: Noemí Arango, Asistente frecuente de conquistarte.

1. ¿Cree que Red de Río sería bien acogido por la comunidad?
R/ Uf yo creo que si...
2. ¿Por qué medios cree que sería efectivo informar a la comunidad que no va al parque?
 - a) Redes sociales
 - b) Página web
 - c) Volantes
 - d) Aplicación móvil
 - e) Voz a voz
 - f) OtraR/ Aquí me parece que el aviso parroquial ha sido muy importante, en la parroquia el verbo divino el padre informa del evento.
3. ¿Quién o quienes cree que serían adecuados para manejar o gestionar el sistema?
 - a) Un colectivo
 - b) La junta de acción comunal
 - c) La misma comunidad
 - d) Un ente gubernamentalR/ Junta de acción comunal por que los vecinos no se comprometen mucho.
4. ¿Cree que la comunidad aprovecharía un espacio para compartir el conocimiento?
Sí__ No__ ¿Por qué? R/ los espacios que se proporcionan son muy bonitos y la gente debe apropiarse de esos espacios.
5. ¿Qué cosas podrían motivar a la comunidad a compartir su conocimiento? ¿Qué tipo de estímulos?
R/ Convocar a la gente que se sabe quiere aprender pero que sea de bajo costo o gratis, para que sea más asequible.

PREGUNTAS PARA EL TALLERISTA:

1. ¿Cómo es el desarrollo de uno de sus talleres?
2. ¿Cómo da a conocer sus talleres?
3. ¿Considera importante la retroalimentación por parte de los asistentes? ¿Cómo se da?
4. ¿Qué elementos del mobiliario ha necesitado para sus talleres? Ej.: mesas, sillas, tableros, micrófonos, etc.
R/Así, mesas , sillas, en fin..
5. ¿Ha necesitado electricidad para algún taller?
6. ¿Cuánto tiempo dura una sesión?
7. ¿Con qué frecuencia realiza los talleres?
8. ¿Cree que el sistema podría funcionar para otro tipo de actividades? Como por ej: deportivas, académicas, institucionales.

PREGUNTAS PARA EL ASISTENTE:

1. ¿Por qué medios se entera de los talleres y cuál le parece más efectivo?
 - a) Redes sociales
 - b) Páginas web
 - c) Aplicaciones móviles
 - d) Volantes
 - e) Voz a vozR/ Por correo.

2. ¿Qué lo motiva a asistir?
3. Si pudiera ver la información en el parque ¿le motivaría más ir?
4. ¿Cree que para este objetivo es necesario tener superficies de apoyo?
5. ¿Qué lo motivaría a realizar su propio taller?
6. ¿Cómo preferiría ver la información de la oferta cultural?
 - a) Afiches
 - b) Volantes
 - c) Interactiva análoga
 - d) Digital
 - e) Correo
 - f) Otros

Análisis: Considera que un sistema como estos sería muy buena herramienta para quienes desean adquirir nuevos conocimientos. Le parece fundamental el aviso parroquial para difusión de la información, ya que es la comunicación directa de la información a una gran cantidad de usuarios.

Nombre: Cecilia Prada Durán

Transcripción del testimonio:

1. ¿Cree que Red de Río sería bien acogido por la comunidad?
R/ Si es muy bien acogido por la comunidad, pero generalmente es gente de afuera, la misma comunidad aún no ha respondido como debe ser.
2. ¿Por qué medios cree que sería efectivo informar a la comunidad que no va al parque?
 - a) Redes sociales
 - b) Página web
 - c) Volantes
 - d) Aplicación móvil
 - e) Voz a voz**
 - f) otra

R/ Con la junta de acción comunal, la parroquia, Terra y estamos haciendo una campaña con los vecinos de tomarnos un café....

3. ¿Quién o quienes cree que serían adecuados para manejar o gestionar el sistema?
 - a) Un colectivo**
 - b) La junta de acción comunal**
 - c) La misma comunidad
 - d) Un ente gubernamental

R/

4. ¿Cree que la comunidad aprovecharía un espacio para compartir el conocimiento?

Sí__ No__ ¿Por qué?_ R/

5. ¿Qué cosas podrían motivar a la comunidad a compartir su conocimiento? ¿Qué tipo de estímulos?

R/ Conquistarte filtra como gestionar a los artistas que llegan, porque todos son bienvenidos.

PREGUNTAS PARA EL TALLERISTA:

1. ¿Cómo es el desarrollo de uno de sus talleres?
2. ¿Cómo da a conocer sus talleres?
3. ¿Considera importante la retroalimentación por parte de los asistentes? ¿Cómo se da?
R/ Si.
4. ¿Qué elementos del mobiliario ha necesitado para sus talleres? Ej.: mesas, sillas, tableros, micrófonos, etc.
5. ¿Ha necesitado electricidad para algún taller?
6. ¿Cuánto tiempo dura una sesión?

R/ El segundo sábado de cada mes nos reunimos de 8am a 2pm

7. ¿Con qué frecuencia realiza los talleres?
8. ¿Cree que el sistema podría funcionar para otro tipo de actividades? Como por ej: deportivas, académicas, institucionales.

R/ Si claro.

PREGUNTAS PARA EL ASISTENTE:

1. ¿Por qué medios se entera de los talleres y cuál le parece más efectivo?
 - a) Redes sociales
 - b) Páginas web
 - c) Aplicaciones móviles
 - d) Volantes
 - e) Voz a voz
2. ¿Qué lo motiva a asistir?
3. Si pudiera ver la información en el parque ¿le motivaría más ir?
4. ¿Cree que para este objetivo es necesario tener superficies de apoyo?
5. ¿Qué lo motivaría a realizar su propio taller?
6. ¿Cómo preferiría ver la información de la oferta cultural?
 - a) Afiches
 - b) Volantes
 - c) Interactiva análoga
 - d) Digital
 - e) Correo
 - f) Otros

Análisis: Falta estimular el sentido de pertenencia de la comunidad por este tipo de espacios y seguir motivando a las personas que ya asisten. El voz a voz y los métodos tradicionales como los avisos parroquiales son muy útiles dentro de una comunidad, pero para extender el alcance de la información es de gran utilidad las redes sociales. Como las actividades son programadas las solicitudes de proyecto se hacen a través de un correo electrónico para poder hacer el filtro pertinente y organizar una buena actividad.

Nombre: Luis Enrique Álvarez - Arquitecto- Miembro de conquistarte y tallerista de perspectiva arquitectónica

1. ¿Cree que Red de Río sería bien acogido por la comunidad?
R/ Si, es un aporte que están haciendo a las necesidades de una comunidad en el espacio abierto
 2. ¿Por qué medios cree que sería efectivo informar a la comunidad que no va al parque?
 - a) Redes sociales
 - b) Página web
 - c) Volantes
 - d) Aplicación móvil
 - e) Voz a voz
 - f) otra
- 1.1. R/ Todos los sistemas de comunicación que se están utilizando hoy en día son muy efectivos, creería yo que le llegan a la gente y ahora ya son muy asequibles.

3. ¿Quién o quienes cree que serían adecuados para manejar o gestionar el sistema?
 - a) Un colectivo
 - b) La junta de acción comunal
 - c) La misma comunidad
 - d) Un ente gubernamental

1.2. R/

4. ¿Cree que la comunidad aprovecharía un espacio para compartir el conocimiento?
 - 1.3. Sí___ No___ ¿Por qué? R/ Aquí nos damos cuenta como ha sido la aceptación de la comunidad con lo que se hace aquí.

5. ¿Qué cosas podrían motivar a la comunidad a compartir su conocimiento? ¿Qué tipo de estímulos?
 - 1.4. R/ Primero que todo es un sentido de transmitir lo que uno sabe, no ser egoísta, segundo motivarlo en las redes sociales, y la gente responde, pero es un proceso.

PREGUNTAS PARA EL TALLERISTA:

1. ¿Cómo es el desarrollo de uno de sus talleres?
R/ En 1 hora el desarrollo de un taller de perspectiva es difícil porque se extiende mucho, y no me doy cuenta.
2. ¿Cómo da a conocer sus talleres?
R/ Público en Facebook.
3. ¿Considera importante la retroalimentación por parte de los asistentes? ¿Cómo se da?
R/ si, y eso es un efecto multiplicador entre la gente. El voz a voz es muy importante...
4. ¿Qué elementos del mobiliario ha necesitado para sus talleres? Ej.: mesas, sillas, tableros, micrófonos, etc.
R/ Yo inicie con tablero las clases, pero se volvían muy distantes, entonces empecé a sentarme con la gente y ellos se hacen alrededor. Necesitamos mesas y sillas.
5. ¿Ha necesitado electricidad para algún taller?
R/ No.
6. ¿Cuánto tiempo dura una sesión?
R/ 2 horas más o menos.
7. ¿Con qué frecuencia realiza los talleres?
R/ El segundo sábado de cada mes.

8. ¿Cree que el sistema podría funcionar para otro tipo de actividades? Como por ej: deportivas, académicas, institucionales.

R/ Esto es una plataforma el lanzamiento de cualquier tipo de actividad...

PREGUNTAS PARA EL ASISTENTE:

1. ¿Por qué medios se entera de los talleres y cuál le parece más efectivo?

- a) Redes sociales
- b) Páginas web
- c) Aplicaciones móviles
- d) Volantes
- e) Voz a voz

R/ Tarjeta, teléfono y estar en contacto con quien realiza el taller.

2. ¿Qué lo motiva a asistir?

3. Si pudiera ver la información en el parque ¿le motivaría más ir?

4. ¿Cree que para este objetivo es necesario tener superficies de apoyo?

5. ¿Qué lo motivaría a realizar su propio taller?

6. ¿Cómo preferiría ver la información de la oferta cultural?

- a) Afiches
- b) Volantes
- c) Interactiva análoga
- d) Digital
- e) Correo
- f) Otros

Análisis: Luis que es el tallerista de conquistarte prefiere el contacto cercano con los asistentes, por eso sugiere que no hayan tableros para salirse de ese esquema de clase magistral. Los medios que él considera más efectivos para comunicar sus actividades son las redes sociales, los medios impresos distribuidos en puntos estratégicos y la voz a voz. Cree que el sistema podría funcionar como una plataforma de lanzamiento para cualquier actividad. Dice que la aceptación de este tipo de iniciativas es un proceso pero que si se lleva a cabo de buena manera puede verse reflejada como la aceptación que ha tenido conquistarte dentro de la comunidad de conquistadores.

1.4.3.3. El registro fotográfico realizado.





1.5. Recolección de información de observación

1.5.1. Protocolo y diseño de las jornadas de observación participante y no participante

Protocolo de Jornada de observación:

Objetivo: Recoger información sustanciosa a través de la observación directa e indirecta para nutrir de hallazgos el proceso de proyectación del diseño.

Desarrollo:

Roles:

- Camarógrafo
- Toma de notas en el diario
- Participación y acercamiento a usuarios

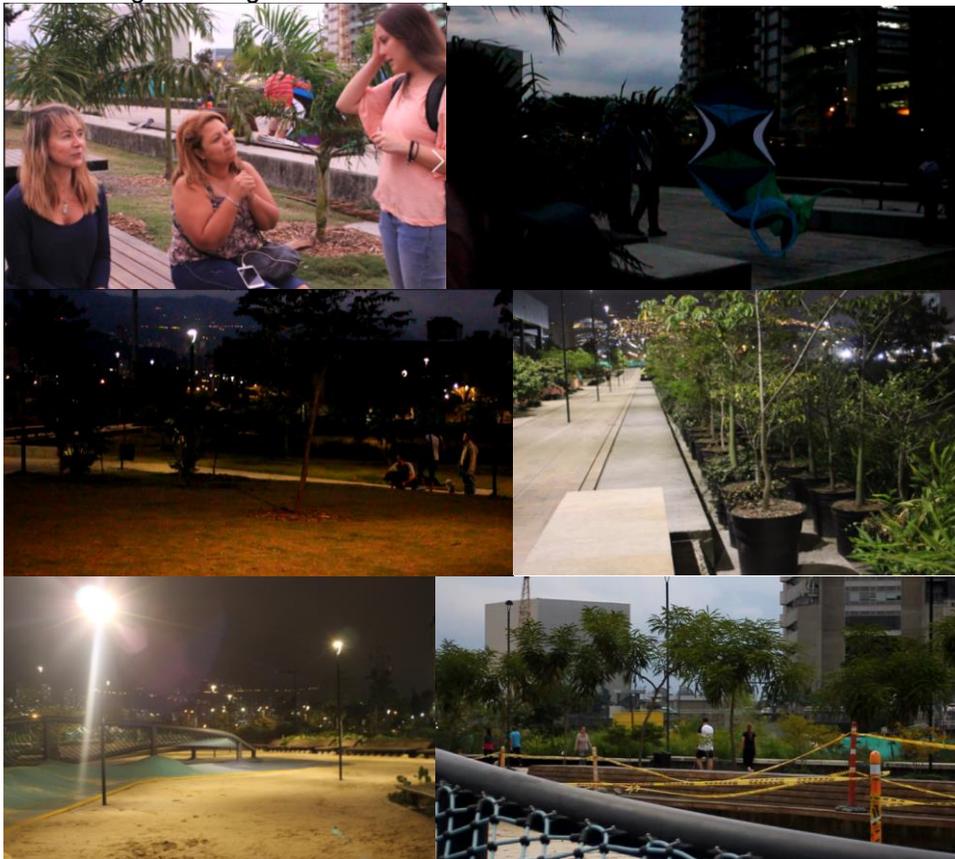
Locaciones:

- Parques del Río
- UVA Aguas Claras (Niquía)

Instrumentos:

- Registro audiovisual
- Diario de campo

La estrategia utilizada para la observación consta de tener en cuenta los objetos mobiliarios del lugar, observar las dinámicas que se llevan a cabo dentro de los espacios, identificar patrones de conducta o comportamientos repetitivos que puedan dar lugar a oportunidades de diseño, analizar posibles tensiones existentes dentro de estos espacios. Planeamos varias visitas a los lugares para identificar las actividades y cambios que existen en los diferentes horarios.

1.5.2. Registro fotográfico realizado





1.5.3. Análisis de los resultados de observación

Transcripción del Diario de campo y análisis de la observación realizada:

Fecha: 05 de febrero del 2018

Locación: Uva Aguas Claras (Niquía)

Descripción: Para llegar a la Uva de aguas claras es necesario tomar el metro hasta la última estación del norte. Posteriormente es preferible caminar hasta el lugar ya que en una distancia de carro queda demasiado cerca, por lo que no vale la pena utilizar transporte público después de la estación. La uva cuenta con un área bastante grande de parqueaderos, tanto de carros, motos como de bicicletas. El parque cuenta con un hall, varios salones de clase, tiendas y un auditorio. En éste último se desarrollan exposiciones y actividades culturales y en los salones hay una programación gratuita para la educación en diferentes temas como programación, escritura y codificación. Abierta a toda la comunidad. En el parque se encuentran muchas familias que llevan a sus hijos a jugar con las diferentes atracciones que hay en el parque. Muchas mascotas debido a la amplitud del espacio y las zonas verdes. Picnics, parejas y personas que realizan ejercicios físicos. La Uva cuenta con carril de bicicletas.

Fecha: 07 de febrero del 2018

Locación: Parques del Río (Conquistadores)

Descripción: Parques del Río tiene 3 zonas bien diferenciadas. La primera está ubicado en el costado sur del parque. Cuenta con un arenal, una red para jugar y un pisco de caucho. EN esta zona es muy común observar niños y adultos. Es concurrido para producciones audiovisuales debido a que es una locación de muchos colores y de formas orgánicas por lo que es frecuente ver en la zona personas haciendo videos o tomando fotografías. **Allí nos dimos cuenta que se llevan a cabo cursos de fotografía, de realización de cometas, talleres de arte, clases de yoga, aeróbicos, entre otros.** Es un lugar donde las personas aprovechan para compartir sus propias iniciativas. En la zona central es más de tránsito y contiene la construcción de lo que será el auditorio de parques del Río. A sus lados se encuentran los baños y la zona de comidas que aún no está en funcionamiento. En el costado norte del parque hay una cancha de fútbol donde se realizan escuelas de fútbol y partidos de torneos, gracias a la zona verde hay muchos perros y picnics. Y en las bancas reclinables se encuentran muchas parejas.

1.6. Presentación de la información:

1.6.1. Infografías con resultados de Actores, Artefactos, Acciones y Atmósfera.

ACTORES

Número de habitantes en:
Laverdes 122.744 Conquistadores 10.978 San Joaquín 8.468

Cifras que salen del informe Medellín Cómo vamos 2018 para evaluar la percepción y calidad de vida de los habitantes de Medellín



Actores Institucionales



Cultura al Parque

Exposiciones de arte en los parques de Medellín. 70 Parques, Yoga, Cine, Literatura.

Afiliación a grupos



Agentes territoriales:

Comunales: Administración Local, Barrios.
Líderes.
Representantes: Instituciones Académicas, Sector ambiental, Sector cultural, Comercio, Jóvenes.

ACCIONES

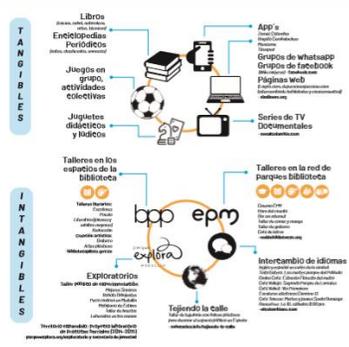
Redes de conocimiento

Estabones de la gestión del conocimiento:



ARTEFACTOS

OBJETOS QUE REEMPLAZAN O PROPICIAN LAS REDES DE CONOCIMIENTO



ATMÓSFERA

P Política: Cultura Parque, Talleres en los espacios de la biblioteca, Talleres en la red de parques biblioteca, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro.

E Económica: Talleres en los espacios de la biblioteca, Talleres en la red de parques biblioteca, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro.

S Social: Talleres en los espacios de la biblioteca, Talleres en la red de parques biblioteca, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro.

T Tecnológica: Talleres en los espacios de la biblioteca, Talleres en la red de parques biblioteca, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro.

E Ambiental: Talleres en los espacios de la biblioteca, Talleres en la red de parques biblioteca, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro.

L Legal: Talleres en los espacios de la biblioteca, Talleres en la red de parques biblioteca, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro, Talleres en el barrio, Talleres en el centro.

Para ver al archivo completo, dirigirse al Anexo Infográfico 4A 1.6.2. Conclusiones, que den cuentas del proceso investigativo, las aplicaciones metodológicas en el proceso y su relación con el diseño de sus productos.

- Las redes de conocimiento son una estrategia de colaboración y empoderamiento de la comunidad.
- Hay una falta de escenarios definidos y visibilización de las propuestas.
- Podemos aprovechar la cultura del trueque, que es el fundamento de las redes de conocimiento para potenciar el uso de otras "monedas" (tiempo, conocimiento, material, experiencias)
- Hay una falta de infraestructura, tanto logística como material para que la comunidad se apropie y empodere de los espacios públicos y se motive para utilizarlos sin necesidad de estar coordinados por ninguna entidad
- Hay entidades públicas y privadas en Medellín que fomentan y promueven por medio de subsidios, proyectos de saberes, educación, recreación y cultura.
- Las redes sociales son fundamentales para la masificación y divulgación de los clubes, colectivos o grupos que comparten un conocimiento particular.
- Hay una necesidad por espacios de intercambio de conocimiento de corta

Matriz morfológica:

Recopilación de los materiales del espacio público, como estado del arte y para utilización de la materialoteca en nuestro producto.

OBJETOS											
PARTES											
FORMA	Tubería Redonda	Platina de acero rectangular	Sólido redondo cilíndrico	Sólidos Geométricos	Cuerda/ooga trenzada	Forma plana orgánica	Tubería Redonda	Malla Cuadrada / rombo	Forma plana inorgánica	Tubería Redonda + Malla Cuadrada / rombo	
MATERIAL	Acero	Acero	Acero	ABS	Fibra sintética poliéster	Caucho de estireno propileno dieno o EPDM	Acero	Malla de Acero	Polipropileno de Alta Densidad + EPDM (Caucho)	Tubería de Acero + Malla de acero	
PROCESO PRODUCTIVO	Proceso Mannesmann para la fabricación de tubería sin costura.	Fundido + Perforación Para luego ser soldada.	Fundido + Forjado	Emulsión + polimerización de Masa + Suspensión de masa	Hilo trenzado de poliéster de alta tenacidad y anti-UV.	Vulcanizado -Químicos termoquímicos -Mecánicos -Irradiación -Biológicos	Materia prima -Acero - Colada continua -Laminado	Formadas por abanicos de acero galvanizado o lino, dispuestos en forma ortogonal y electrosoldados en todos los puntos de encuentro.	-Alcuzcado -Químicos -Termoquímicos -Mecánicos -Irradiación -Biológicos	Proceso Mannesmann para la fabricación de tubería sin costura.	
ACABADO	Recubrimiento Galvanizado Negro	Recubrimiento Galvanizado Negro	Recubrimiento Galvanizado	Pigmento Negro	Pigmentos Azul	Pigmentos Azules	Recubrimiento Galvanizado	Recubrimiento Galvanizado	Pigmentos Verdes y caucho triturado negro	Recubrimiento Galvanizado blanco	
APLICACIONES	Se usa generalmente en exteriores, y es muy usada por la industria petrolera.	Sus aplicaciones son variadas pero generalmente se usa para elaborar uniones o ensamblajes	Tiene diversos usos industriales, en este caso de uso exterior como ensamblaje	Piezas de automotores, máquinas de ordenadores	Náutica, construcción, trabajos de peso y carga	Sus aplicaciones son de uso a la intemperie en piscinas	Usos diversos a la intemperie o interiores en la industria	Las aplicaciones incluyen el uso como moqueteras, guardas de seguridad, revestido de granos, filtrado de gas y	Sus aplicaciones son de uso a la intemperie en piscinas decorativas, dispositivos, o recreativos (parquet)	De uso a la intemperie, sus aplicaciones son diversas, desde deportivas hasta de seguridad	

Hallazgos después del primer prototipo en escala real:

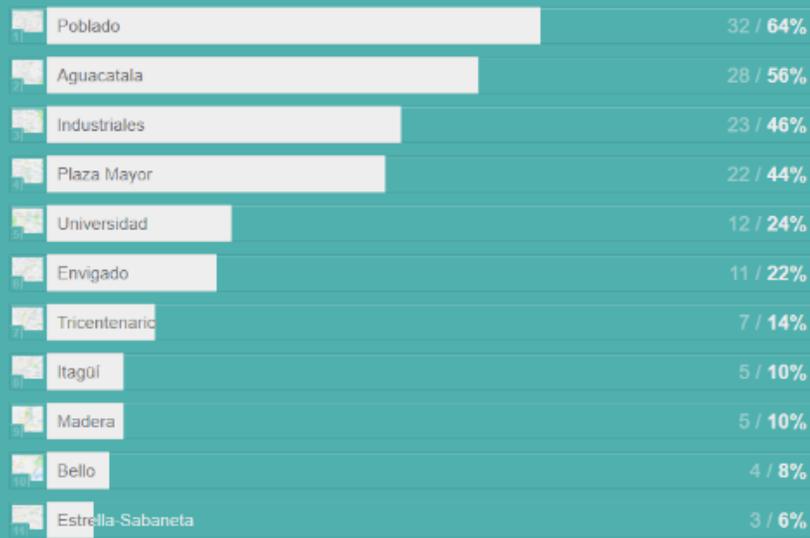
INTERESANTE	CRITICAS CONSTRUCTIVAS
<ul style="list-style-type: none"> Dinámico para diferentes actividades. Divulgación de la información. El asiento del profesor. El app, siempre en contacto entre los usuarios. Espacio didáctico. La forma del asiento en malla. 	<ul style="list-style-type: none"> Ergonomía, posición, manera de sentarse. Personas mayores. No tiene almacenamiento. Estático. Altura del tablero. La relación Asiento / tablero del profesor. Medidas de la mesa muy pequeña.
PREGUNTAS	IDEAS
<ul style="list-style-type: none"> Por que la forma ? Conectividad? Necesidad de la App? (Web, Facebook, whatsapp) 	<ul style="list-style-type: none"> RRSS. Cambios en la posición.

INTERESANTE	CRITICA CONSTRUCTIVA
<ul style="list-style-type: none"> Que se usan formas y materiales presentes en parques del río El mobiliario es versátil La silla es fácil de replicar por su tamaño Postura mejorada 	<ul style="list-style-type: none"> Muy difícil ingresar a la silla El mecanismo de la silla es difícil de operar La malla es incómoda y tiende a ceder El tótem forma una esquina PELIGROSA
PREGUNTAS	IDEAS
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se valida el sistema sin la pantalla? ¿Quién gestionaría el sistema de la información? ¿Es necesario tener la malla? 	<ul style="list-style-type: none"> Mecanismo de pivote Ingreso por el medio del sistema

1.6.4. Gráficos explicativos de los resultados obtenidos.

¿Qué zonas del río son más conocidas para ti?

50 out of 50 people answered this question



¿En qué tipo de actividades te interesaría participar cerca al río?

50 out of 50 people answered this question



	NOMBRE	GÉNERO ♂ ♀ ?	EDAD					BARRIO	OCUPACIÓN	¿EN QUÉ VINISTE? Bicicleta Camión Bus Persona	HOBBIES
			-ca-20	20-25	25-40	40-55	+ca-55				
PARQUES DEL RÍO	Weimar Flórez	●				●	Conquistadores	Comerciante		●	Pasar tiempo con su hijo y montar bici
	Alejandra M.	●		●			Conquistadores	Vendedora		●	Montar bicicleta y jugar fútbol
	Mariano Franco	●		●			San Joaquín	Estudiante		●	Jugar fútbol
	Mauricio Arclla	●		●			San Joaquín	Estudiante		●	Jugar fútbol
	Mónica Osorio	●			●		Conquistadores	Ama de casa		●	Ir al cine
	Mabel Osorio	●		●			Conquistadores	Diseñadora Industrial		●	Viajar
	Elizabeth F.	●		●			Conquistadores	Estudiante		●	Ver Netflix, ir al gimnasio y estar con sus perros
	Edwín Quintero	●		●			Conquistadores	Estudiante		●	Jugar fútbol y play station y montar bicicleta
	Fredy Mosquera	●		●			Estadio	Entrenador Fútbol	●		Jugar fútbol
	Liliana Cadavid	●				●	Navarra	Ama de casa		●	Ver televisión
LVA AGUAS CLARAS	Camila Arendondo	●		●			Navarra	Estudiante		●	Pasear
	Camilo Villegas	●		●			Copacabana	Bombero conductor		●	Pasar tiempo con su hija
	Laura Rúa	●		●			Cinco Estrellas	Estudiante		●	Leer, sacar a los perros
	Cristian Montoya	●		●			Cinco Estrellas	Estudia y trabaja		●	Sacar a los perros y la natación
	Stephanía	●		●			Navarra	Estudiante		●	El teatro
	Susana Ruiz	●		●			Cinco Estrellas	Estudiante		●	Leer y escribir
	Juan Ortega	●				●	Navarra	Ingeniero Eléctrico		●	Tocar guitarra y estar con su hijo
	Mauricio Pérez	●				●	Navarra	Auxiliar odontología		●	Sacar a los perros

1.7. Análisis de la información de validación:

1.7.1. Protocolos y diseño de las pruebas de validación con usuarios.

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN RED DEL RÍO EN PARQUES DEL RÍO

Por: Kelly G. García, Sara Uribe y Alejandro Zapata

Fechas de validación: Desde el 23 de abril hasta el 11 de mayo de 2018

Lugar: Parques del Río Medellín

Se realizará un proceso de validación del sistema Red del Río en Parques del Río Medellín, con usuarios de las comunidades más cercanas al parque, con apoyo de Conquistarte, la Junta de Acción Comunal de Conquistadores y talleristas empíricos que quieran compartir su conocimiento, realizando pequeños talleres donde se podrá observar y analizar toda la experiencia alrededor del sistema, tanto para los talleristas como para los asistentes.

El objetivo de esta validación es evaluar y analizar los atributos del proyecto Red del Río como sistema que brinda una experiencia de aprendizaje en el espacio público por medio de redes de conocimiento de la comunidad.

Atributos a evaluar:

- Que el sistema sea INFORMATIVO: evaluar si realmente logra visibilizar los talleres que existen y dar la posibilidad de proponer otros diferentes.
- Que el sistema sea ATRACTIVO: evaluar si logra atraer y motivar a las personas de la comunidad a asistir y generar una apropiación del espacio.

- Que el sistema sea VERSÁTIL: evaluar si el tallerista realmente va a tener todo lo que necesita en el mismo espacio con el sistema Red del Rio, y que permita tener diversos usos para los asistentes, que sea práctico.
- Que el sistema sea INTUITIVO: evaluar si las personas de la comunidad entienden la usabilidad del sistema.

Herramientas de evaluación:

Evaluaremos estos atributos, antes de que los usuarios utilicen el sistema, por medio de una validación técnica, teniendo en cuenta cada uno de los aspectos y requerimientos que debe tener, utilizando un check list con especificaciones de cada elemento del mismo.

Requerimientos:

- Todo el sistema debe sostenerse por sí mismo en el espacio.
- El mecanismo del mobiliario debe funcionar sin problemas.
- La superficie de apoyo del mobiliario no debe ser muy pesada y se debe poder agarrar y girar con facilidad.
- Los ganchos soldados a la malla no se deben desprender y deben poder agarrar papeles y cartulinas de diferentes calibres.
- La información del tótem debe ser clara y legible desde diferentes puntos de vista.
- El mobiliario debe estar firme y sin peligro de inclinarse hacia atrás o hacia adelante.
- En la superficie de apoyo (mesa) se debe poder dibujar, pintar, apoyar sin que sea incómodo.

Durante el uso del sistema en la actividad o taller dentro del parque, evaluaremos la funcionalidad de cada uno de sus elementos, por parte tanto del tallerista como de los asistentes, por medio del siguiente check list:

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA		
DISEÑO INDUSTRIAL		
MÓDULO PRODUCTO Y EXPERIENCIA 2018-I		
CHECK LIST DE MODO DE USO		
Nombres	Sara Uribe Castro Kelly García Gallón Alejandro Zapata Montoya	
Objetivo: La siguiente validación pretende evaluar el modo de uso del sistema Red del Rio bajo parámetros de la dimensión funcional-operativa que comprenden aspectos técnicos y ergonómicos del usuario con relación al sistema diseñado para el contexto de uso cercano al río Medellín.		
Lugar:	Fecha:	
Hora de Inicio:	Hora de finalización:	
Usuario de observación (Marcar con una X)	Tallerista	Visitante

Nombre:			
Observaciones Generales del sistema			
Parámetros a observar	Si	No	Apuntes Puntuales
Los usuarios se acercan al tótem informativo.			
Se noto un entendimiento de la información planteada en el tótem para el uso del sistema.			
Fue cómoda la postura de las personas durante el uso de la mesa y asiento.			
Se percibió un agrado por parte de los usuarios durante el uso del sistema.			
La interacción del usuario fue practica para el taller planteado.			
Se percibió inconformidades o dudas en el uso por parte de los usuarios.			
Fue fácil el cambio de posición de la superficie de apoyo durante el taller por parte de los usuarios.			
Se percibió algún aspecto nocivo o negativo del sistema que afecte al usuario.			
Registro Fotográfico			
Tótem Informativo		Mobiliario	
Informativo (Publicidad)	Exhibición	Apoyo de Mesa	Apoyo de espaldar
Observaciones puntuales del registro fotográfico			
Informativo (Publicidad)	Exhibición	Apoyo de Mesa	Apoyo de espaldar

Este check list se realizará únicamente por medio de la observación durante los talleres, además de hacer un registro fotográfico en cada uno de ellos.

Después de la usabilidad del sistema durante el taller, se realizará una entrevista a cada una de las personas que asistieron, es decir, a cada una de las personas que utilizó de alguna manera el sistema y vivió la experiencia propuesta.

Estas entrevistas se realizarán individualmente, para no sesgar ni condicionar las respuestas de alguno con respecto a las demás. Cada uno de los integrantes del equipo (Kelly, Sara, Alejandro), tomaremos un rol, uno de nosotros será el que haga las preguntas y hable directamente con el entrevistado, otro se encargará de hacer el registro fotográfico, de video y grabación de voz y otro se encargará de tabular las respuestas en una encuesta virtual que contiene las mismas preguntas que se hacen al entrevistado, y de tomar notas y observaciones de lo que se va hablando.

La encuesta virtual está realizada en Google Form. Este es el link para realizarla:

<https://kellygarciasj.typeform.com/to/LHdYPF>

Vamos a realizar entonces, 5 talleres que dictaran talleristas de comunidades cercanas a Parques del Río con conocimientos empíricos. Estos talleristas y los talleres que van a realizar son:

1. Manuela Echeverri: Taller de tejeduría
2. Estefanía Restrepo: Taller de arcilla
3. David Velázquez: Taller de aerografía
4. Por confirmar: Barista – Taller de café
5. Por confirmar

1.7.2. Relación entre la información encontrada y la formulación del proyecto, tanto la bibliográfica y como la documentada.

Nuestro producto está enfocado en generar redes de conocimiento, porque nos dimos cuenta en la fase investigativa que existen en la comunidad y en el espacio público muchas iniciativas culturales de conocimiento. La oportunidad yace en que estas iniciativas carecen de cohesión y unidad, además de visibilización y un espacio adecuado en estos entornos para que se den este tipo de actividades. Además nos unimos a estas iniciativas para trabajar de la mano en co-creación y validación.

1.7.3. Análisis de la práctica diseñada a partir del material de registro.

La práctica diseñada va enfocada a generar vínculos de comunidad a través del compartir de conocimientos. El módulo informativo es una invitación para los miembros a que sigan las instrucciones y creen sus propios talleres para darle a la comunidad. El espacio se presta para actividades, reuniones, talleres, clases, cursos, entre otros. Después de las validaciones pudimos confirmar la efectividad de la propuesta, el impacto potencial que podría tener sobre la comunidad. Es de verdad un espacio apto, ya que se tuvieron en cuenta los requerimientos de las necesidades encontradas en la investigación.

1.7.4. Definición de variables socioculturales para la elaboración y validación del diseño de producto a partir de la realidad social investigada.

Encontramos durante la investigación que El Barrio conquistadores, que es el que está cerca al Parque, está lleno de personas profesionales o aficionadas que tienen muchas habilidades o que frecuentan mucho el espacio público. La zona permite que se viva con mascotas por lo que el parque está constantemente concurrido. El arte en estos espacios se vive muy de cerca. Encontramos que para poder funcionar una red de conocimiento, los talleres y las actividades debían ser de un bajo nivel de compromiso, debido a las actividades diarias laborales o educativas de las personas, el tiempo libre de estas personas es reducido. Por lo que deben realizarse en un solo día y no ocupar más de 4 horas por sesión.

La variable tiempo y conocimiento están ahí presentes

Además, el compartir de la comunidad es una variable que encontramos se lleva a cabo cuando hay actividades que tienen un mismo objetivo. Las personas socializan y se vuelven cercanas, fomentando una comunidad que se tiene en cuenta, se habla

y se respeta unos con otros.

1.7.5. Análisis de las conclusiones de la información y su relación con el planteamiento.

Nuestro planteamiento surge un reto: ¿Qué tal si propiciamos el aprendizaje de la comunidad por medio de redes de conocimiento en espacios públicos cercanos al Río Medellín? Por eso nuestro producto está enfocado en generar redes de conocimiento, porque nos dimos cuenta en la fase investigativa que existen en la comunidad y en el espacio público muchas iniciativas culturales de conocimiento. La oportunidad yace en que estas iniciativas carecen de cohesión y unidad, además de visibilización y un espacio adecuado en estos entornos para que se den este tipo de actividades. Además nos unimos a estas iniciativas para trabajar de la mano en co-creación y validación.

2. El proyecto y la proyectación:

2.1 Encargo de la proyectación

Proponer una experiencia acompañada de un producto, que sirva como estrategia para atraer a los ciudadanos de Medellín a entornos cercanos al Río.

2.2 Planteamiento

A partir de la investigación realizada en Parques del Río y en la UVA de Niquía, ambos cercanos al Río Medellín, observamos que en estos lugares se realizan talleres y actividades propuestas por la Alcaldía de Medellín y otras entidades y organizaciones como la Junta de Acción Comunal y Conquistarte, en las que asisten personas de todas las edades constantemente. Sin embargo, nos dimos cuenta que los lugares donde se realizan estas actividades, no cuentan con espacios adecuados, lugar para apoyar y herramientas que faciliten el desarrollo de los mismos. Además, muchos miembros de las comunidades cercanas a estos espacios, desconocen los talleres y actividades que allí se realizan, por falta de divulgación y visibilización de ellos, o existen talleres diferentes pero no un elemento que los una o los relacione a todos. Por esto, proponemos diseñar un sistema de divulgación y de apoyo para facilitar y promover el desarrollo de las iniciativas y talleres propuestos por los miembros de la comunidad y organizaciones privadas o públicas y que, a su vez, permita que los ciudadanos se apropien de estos espacios públicos, se creen vínculos en la comunidad y se acerquen más al Río Medellín. Un sistema que sea sencillo y versátil para adecuarse a cualquier tipo de actividad, que pueda estar a la intemperie sin desgastarse y que promueva un compartir de conocimiento en la comunidad.

2.3 Propuesta

Para la solución del problema identificado durante la investigación, proponemos el proyecto "RED DEL RÍO". Se basa en crear una red de conocimientos por la comunidad y para la comunidad, que permite a los ciudadanos desarrollar, explotar y compartir sus iniciativas, proponer y dictar talleres, o conocer todas las ofertas existentes y poder asistir a la que deseen, todo totalmente gratuito, en espacios públicos cercanos al Río Medellín. Se enfoca en crear vínculos y una comunidad que se construye y se comparte a través de modelos colaborativos y sostenibles. Para que esto se logre, proponemos una plataforma informativa de los talleres y actividades que propone la comunidad, y un sistema mobiliario que facilite el

desarrollo de los talleres en espacios públicos abiertos y que invite a la apropiación de estos. Este mobiliario se puede replicar en diferentes parques y espacios cercanos al Río Medellín, pero al principio estará ubicado en Parques del Río, en la zona adoquinada, al lado de la ciclo vía, ya que, por estar en una zona abierta al aire libre, el clima puede ser un factor en contra de la realización de los talleres y la utilización del sistema, tanto el sol como la lluvia, por lo que buscamos un lugar donde hay árboles que generan un poco de sombra.

Para esta propuesta tenemos dos tipos de usuarios: los talleristas y los asistentes.

Tallerista se entiende como cualquier persona de la comunidad que tiene una iniciativa, conocimiento o talento y quiere compartirlo con otras personas.

Se espera generar una experiencia positiva en el tallerista, que éste se sienta cómodo realizando el taller en el espacio, que pueda proponer los talleres o actividades que desee, que sienta una respuesta positiva por medio de los asistentes y que no realice el taller una sola vez, sino que sea constante, porque esto permite mantener funcionando la red de conocimiento.

Del asistente se espera que no asista sólo una vez, sino que sea constante, que asista con la mejor actitud siempre y sea participativo, y que por medio del sistema se motive para crear algún día su propio taller. Que se genere retroalimentación por medio de los asistentes hacia el tallerista, y se promueva la mejora del sistema día a día.

2.4 Concepto: “RED DEL RÍO”

Vemos el compartir como una red, en la que se genera una conexión de puntos conformada por cada uno de los miembros de una comunidad. Esa red se expande a medida que pasa el tiempo, se expande el conocimiento de un punto a otro, de una persona a otra, y a medida que se expande ese conocimiento, se fortalecen las conexiones, se aprietan más los puntos que unen cada una de las partes de la red. Por otra parte, el río es un elemento vital, así como el conocimiento; el río fluye por cualquier parte, llega hasta los lugares más inalcanzables, es fuerte, así como la red. Por esta razón decidimos llamar a nuestro proyecto RED DEL RÍO, porque se enfoca en compartir conocimiento de unos a otros, en generar una red entre los miembros de la comunidad, donde cada día se aprendan cosas nuevas y se generen y fortalezcan vínculos entre ellos, que se sientan una comunidad que se comparte y se construye por medio de modelos colaborativos y que, una vez la red esté conformada, fluya y se mantenga en el tiempo y llegue muy lejos, acercando a las personas al río y dándole valor otra vez.

2.5 Parámetros del proyecto:

2.5.1 Parámetros derivados del mapa de experiencia:

- El sistema debe propiciar un entorno para la comunicación entre un grupo de personas.
- Deberá tener infraestructura necesaria para que permita el apoyo de material de trabajo.
- Deberá contar con elemento de registro de actividades y tiempo.
- Crear ambientes diferentes que propicien las herramientas necesarias para aumentar la creatividad e ideación de este grupo de personas.
- Debe favorecer la comunicación entre asistentes y talleristas.
- Brindar elementos para la organización de la información.
- Fomentar el desarrollo seguro de las actividades en el espacio público.

- Permitir la visibilización de las iniciativas actuales para las personas que se encuentran en el espacio público.
- Brindar la información detallada de las actividades y sus objetivos.
- Aumentar la cantidad de personas informadas.
- Crear elementos que se diferencien dentro del espacio público, que llamen la atención de las personas, para que se acerquen a ellos y se informen.
- Permitir que las personas de la comunidad se conecten entre ellas por medio de la difusión de estas actividades.
- Tener adaptabilidad a diferentes actividades y espacios.
- Tener mobiliario o algún elemento que facilite las actividades y que sea inclusivo.
- Brindar herramientas de comunicación y visualización a los talleristas.
- Tener capacidad para grupos de personas, teniendo en cuenta las diferentes edades y la inclusión de todos.
- Permitir el registro de sugerencias de los usuarios.
- Deberá tener una relación directa con algún tipo de TIC, página web, o grupos en redes para la actualización de la información.
- Unificar las experiencias de los usuarios.
- Permitir compartir los resultados a través de las redes sociales.

2.5.2 Parámetros definidos por la serie de momentos:

- Planificación: Crear un sistema en el que los talleristas quieran compartir constantemente su conocimiento, por medio de una metodología que facilite la planeación de la actividad.
- Invitación: Debe ser un sistema que permita a los talleristas difundir la información fácilmente de cada una de las actividades o talleres, y a los asistentes tener acceso a esa información, por medio de un método de difusión eficiente y atractivo, y la estimulación de los sentidos.
- Desarrollo: Sistema en el que los talleristas se sientan cómodos al compartir su conocimiento y generar satisfacción en el desarrollo de las actividades, brindando las herramientas necesarias para hacerlo.
- Clausura: El sistema debe permitir que los talleristas tengan una retribución simbólica de su esfuerzo realizado, y en donde los asistentes puedan ver los resultados de sus aprendizajes, a través de un sistema de calificación y por medio de exposiciones públicas de los resultados de las actividades.
- Seguimiento: El sistema debe permitir que el tallerista conozca los puntos por mejorar en un futuro, y que los asistentes se motiven para regresar a próximas actividades, por medio de un sistema atractivo y anónimo de sugerencias y el diseño de estímulos para los asistentes.

2.6 Requerimientos de diseño:

REQUERIMIENTOS	
Estético - comunicativo	Que comunique de manera eficiente la información del sistema y cómo se usa
	Que sea atractivo y llame la atención
	Que el lenguaje visual sea coherente con el espacio
Funcional - operativo	Que proporcione una superficie de apoyo para escribir o realizar actividades que necesiten de dónde apoyar los objetos
	Que provea asiento para los usuarios.
	Que haya dónde publicitar los talleres y actividades.
	Que el objeto sea versátil y pueda usarse cuando no está en el uso de un taller
	Que el mobiliario tenga capacidad para mín 4 personas
	Que haya una superficie que apoye las actividades del tallerista
Tecno - productivo	Que resista las condiciones de la intemperie
	Que los materiales resistan las cargas aplicadas
	Que sea de fácil mantenimiento
	Que no tenga elementos peligrosos para el usuario
	Que tenga un anclaje de seguridad para evitar vandalismo
Histórico - político	Que fomente el flujo de conocimiento ciudadano
	Que genera políticas de colaboración comunitaria
	Que cree movimientos sostenibles en el tiempo
Económico - administrativo	Que el costo de reproducción sea viable
	Que sea administrado por la junta de acción comunal de su respectivo contexto
Investigativo	Aliarse con los gestores de las actividades culturales
	Validar decisiones importantes con la comunidad y los involucrados
	Cumplir los protocolos de investigación para conservar la dignidad de los usuarios
Proyectual	Que el sistema logre generar un impacto positivo dentro de las dinámicas de la comunidad
	Que se logre acercar gente al Río Medellín a través del flujo de conocimiento
	Mejorar las condiciones para hacer actividades culturales y educativas en el espacio público

2.7 Materialización de la idea como proyecto:

2.7.1 Proceso de diseño y análisis de cada alternativa y sus variables

2.7.1.1 Alternativas y descripción de cada alternativa

1.5.

- Red formas orgánicas:

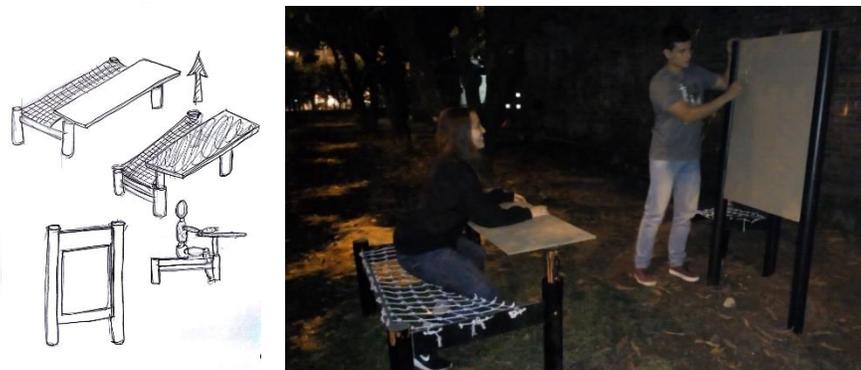
Estaba compuesto por dos elementos: Un tótem de información y desarrollo, donde por un lado se encontraba el cronograma de los talleres existentes a lo largo de cada mes, y por el lado contrario, el tallerista podía disponer de un tablero blanco de marcador para su uso en el desarrollo de los talleres. En el lado del tablero, el tótem tenía un apoyo o asiento pequeño para el descanso del

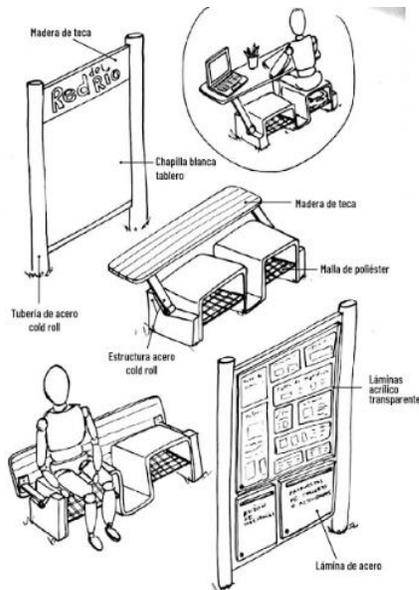
tallerista. El segundo elemento era un sistema mobiliario que constaba de dos piezas: una mesa con formas orgánicas y fluidas en el centro del sistema, y una malla alrededor de la mesa que servía como asiento para los asistentes a los diferentes talleres.



- **Red asiento malla**

El sistema planteado seguía teniendo dos elementos: Tótem informativo, pero en vez de tener en uno de sus lados el cronograma de las actividades, tenía la publicidad de los talleres y actividades que existen, y se conservó del diseño anterior, el tablero por el lado contrario de este. En cuanto al módulo mobiliario, se cambió de las formas orgánicas a las líneas rectas, y se conservaron los materiales utilizados, obtenidos de referentes de los parques donde realizamos la investigación y el trabajo de campo, que es donde iba a estar ubicado el proyecto. Lo que cambió fue la forma del asiento, donde se pasó de rodear la mesa, a realizar un módulo replicable únicamente para dos personas. La mesa era de madera de teca, y tenía un sistema de elevación hidráulica, que permitía que pudiera bajarse y quedar junto con la malla como un asiento completo, o subirse y servir como mesa y apoyo de los materiales de trabajo. Como apoyo del sistema, hay una aplicación para celular, dónde se pueden ver los talleres que hay, el horario, calificar personas, crear propios talleres e inscribirse para asistir a los que desee.





Red versátil:

La tercera alternativa del diseño del proyecto, cambió un poco en cuanto al mecanismo que generaba la versatilidad requerida del proyecto. Utilizamos un eje como mecanismo, y esta vez la silla no se transformaba en mesa, sino que el espaldar de la silla se transformaba en mesa, el apoyo de la espalda se convertía en apoyo para el material de trabajo. Se siguió conservando los dos elementos: tótem y módulo mobiliario para dos personas, y los materiales (acero inoxidable y madera de teca). El tótem informativo permaneció igual al anterior. En el módulo mobiliario, el asiento se dividió en dos, para que cada persona tuviera el espacio adecuado, y se generó un espacio en el medio para pasar las piernas y sentarse, sin necesidad de pasar por encima, como en los módulos anteriores.



- RED DEL RÍO

La cuarta alternativa del diseño del proyecto, cambió bastante en cuanto a estructura y algunos materiales, pero la esencia y los mecanismos siguen siendo los mismos que en la propuesta anterior. En cuanto al tótem informativo, se cambió la parte delantera, donde estaba el tablero. Se reemplazó el tablero (porque validándolo nos dimos cuenta que en la mayoría de los talleres no lo necesitaban), por una malla electrosoldada, en la que los talleristas podían colgar, por medio de unos ganchos soldados, la teoría de su taller, demostración de obras de su autoría, soportar los tejidos, entre otros. Se cambió la estructura del tótem completamente, se planteó una propuesta con tubería rectangular para la perfiliería. Así mismo lo hicimos con el módulo mobiliario, donde se cambió la lámina completa de la propuesta anterior, por perfiliería cuadrada, de esta manera tenían más coherencia ambos elementos del sistema entre sí. En el tótem se agregaron también piezas gráficas en tablas de madera de teca, para atraer a las personas a que conozcan más del proyecto y de los talleres, y mostrarles el paso a paso que deben seguir para crear un nuevo taller o asistir al que quieran.



2.7.1.2 Nuevos requerimientos que aparecen en el proceso:

- Se debe realizar un módulo para mayor cantidad de personas, no deben ser muchos módulos en el espacio. Reducir la mayor cantidad de espacio necesaria.
- El sistema debe ser inclusivo, debe ser cómodo para sentarse en él, sin necesidad de alzar las piernas para hacerlo.
- La malla no es un material adecuado para un asiento. Hacer el asiento de un material rígido, sostenible y resistente a la intemperie.

- Se debe realizar un mecanismo sencillo, que no requiera de mucho esfuerzo para moverse y cambiar de forma.
- El tótem informativo debe tener un espacio donde exhibir y colgar la teoría de los talleres o las muestras de los mismos.
- El sistema debe ser intuitivo, debe tener affordances que lleven a la gente a cambiar la posición del apoyo, sin necesidad de tener íconos o flechas que así lo indiquen.
- El sistema debe ser realmente llamativo para atraer a los miembros de la comunidad a utilizarlo. Los acabados deben ser acordes con los demás elementos del parque, pero deben tener un elemento llamativo, diferente a lo que ya existe, para llamar la atención de los visitantes del parque.

2.7.2 Propuesta definitiva del producto:

2.7.2.1 Elementos presentados como solución:

- Malla electrosoldada con ganchos para colgar lo que el tallerista desee como apoyo del desarrollo de su taller.
- Agregar dos asientos, uno a cada lado del módulo mobiliario.
- Acabado de la madera oscuro.
- Perfilería acabada en pintura negra mate electrostático.
- Cada uno de los asientos del módulo mobiliario tiene espacio suficiente para entrar a él. Los de los extremos entran por la parte externa, y los de la mitad entran por el espacio dispuesto entre ellos. Este espacio es de 20 cm, fue suficiente en las validaciones.
- Se realizaron dos perforaciones como affordances en ambos lados del espaldar o apoyo, para tener un elemento de agarre que se pueda asociar con el funcionamiento del mecanismo del eje, y realizar el movimiento con mayor facilidad.
- Nombre grabado en el tótem y en el espaldar de la silla. Permite visibilizar más la conexión de ambos elementos en el proyecto.
- Grabado de la red ondulada en los asientos del mobiliario. Permite asociar cada elemento con el nombre “Red del Río” y le da más coherencia formal.
- Uso de las redes sociales como medio de difusión de horarios, actividades y seguimiento de los talleres. Las redes sociales como Facebook e Instagram son de fácil adquisición por parte de la mayoría de usuarios, de esta manera se pueden difundir con mayor facilidad cada una de las propuestas e iniciativas de la comunidad.

2.7.2.2 Descripción de la propuesta:

Red del Río está conformado por una plataforma informativa, manejada desde las redes sociales, para aumentar la divulgación de los talleres e iniciativas de la comunidad, y un mobiliario que facilita el desarrollo de las actividades en espacios públicos abiertos, cercanos al Río Medellín e informa de manera física sobre los talleres próximos a su realización. Busca generar una experiencia de

compartir en comunidad por medio de las redes de conocimiento. Se enfoca en crear vínculos y una comunidad que se construye y se comparte a través de modelos colaborativos y sostenibles. Una de las ventajas de esta propuesta es que permite que las personas se apropien de los espacios públicos y vuelvan a acercarse al río.



2.7.2.3 Análisis de la propuesta:

- 1.6. Para el mejor desarrollo de esta propuesta, requerimos tanto de recursos materiales y funcionales, como recursos humanos.
- 1.7. Recursos materiales: Madera de teca para asientos, mesa y superficies del tótem. Perfilería de acero cold rolled con acabado de pintura electrostática. Impresión en formatos rígidos para la parte gráfica del tótem informativo.
- 1.8. Recursos humanos: Miembros de la Junta de Acción Comunal y Conquistarte para la administración y mantenimiento del mobiliario.
- 1.9. Miembros de la comunidad general que quieran participar de la red de conocimiento como talleristas o como asistentes.

2.7.3 Aplicaciones gráficas al producto:



SOMOS UNA RED DE CONOCIMIENTO

Ser parte es así de sencillo

1. Diseña tu actividad (fechas, horas, temática)
2. Envíala a conquistarte@gmail.com
3. Espera la confirmación de los Coordinadores
4. El día de la fecha asiste con la mejor energía

¡Chequea el cronograma y participa en la gran variedad de talleres de los miembros de la Red!

¿TIENES ALGO PARA ENSEÑARLE A TU COMUNIDAD?

¿QUISIERAS APRENDER COSAS NUEVAS?

Red de río nace para que fortalezcamos vínculos de comunidad, enseñemos y aprendamos todos de todos. Crea una actividad o asiste a la que quieras que esté en el cronograma mensual. Encuéntralo aquí y en las redes sociales. Disponer del espacio es totalmente gratuito. (Sujeto a programación)

INICIO DE INSCRIPCIONES
1° Primero de cada mes

CIERRE DE INSCRIPCIONES
15° Quince de cada mes

REDES
Red_delrio

2.7.4 Decisiones de aspectos críticos.

2.7.4.1 Perspectiva de optimización:

- 1.10. Para mejorar el proyecto en un futuro, debemos cambiar algunos aspectos formales y materiales tales como: Cambiar la madera, por una madera de teca que realmente resista a la intemperie, mejorar y pulir las soldaduras y las esquinas para que queden formas más fluidas.
- 1.11. Debemos mejorar el mecanismo de eje que convierte el espaldar en mesa, ya que en este momento funciona con la fuerza de la gravedad y el esfuerzo de la persona que lo haga funcionar, por lo que proponemos un mecanismo de brazo hidráulico que garantice el funcionamiento del sistema de manera gradual.

2.7.4.2 Aspectos inconclusos:

- 1.12.
- 1.13. Mesa y silla para el tallerista: Pensamos que puede ser necesario que, del tótem informativo, se despliegue una mesa pequeña para el apoyo de los elementos que lleve el tallerista si así lo requiere.
- 1.14. Aplicación (APP): Puede ser necesario también una aplicación donde sea más ordenada la información acerca de cada taller, los aspectos por mejorar, sugerencias y calificaciones de cada uno de ellos. Donde se puedan guardar fotos y grabar en vivo los talleres para que las personas se motiven y puedan tener más todo a la mano.

2.7.4.3 Aspectos que requieren de pruebas posteriores para validar su desempeño:

1.15.-Simulación de cargas para validar la resistencia de la madera y de la estructura mecánica.

3. La viabilidad del proyecto y producción:

3.1 Análisis del usuario y su incidencia en la selección de las prestaciones que debe tener el material o los materiales presentes en el producto.

Los usuarios que inciden dentro del proyecto Red del Río, son todas aquellas personas que visitan espacios públicos cercanos al río Medellín. En nuestro caso, Parques del Río ubicado en el barrio conquistadores. Allí pudimos evidenciar dentro nuestro trabajo de campo inicial, que serían usuarios desde niños, jóvenes, adultos hasta personas de la tercera edad. Que estuvieran interesados en compartir sus conocimientos por medio de un taller o actividad de cultura y arte o aquellas personas que por el contrario quisieran aprender algo nuevo y asistir a estos mismos de manera gratuita.

Dicha variedad de usuarios en edades, percentiles, entre otros, nos llevó a presentar en el producto final una selección de materiales que además fueran acordes con el contexto/lugar de parques del río, y que al estar presentes a la intemperie y al espacio público, estarían expuesto al uso y abuso de las personas visitantes al parque, miembros de la comunidad de conquistadores y miembros de la junta de acción comunal y el grupo conquistarte.

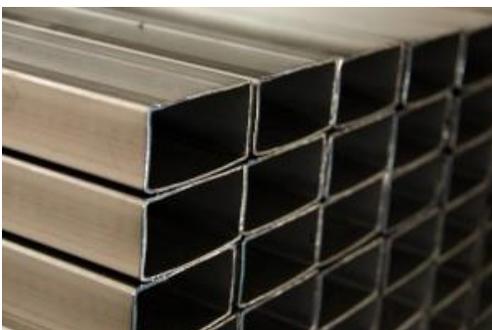
Por lo tanto decidimos presentar materiales que cumplieran con estos requerimientos de durabilidad, practicidad, usabilidad, pero además estética acorde con el lugar. Los materiales fueron:

- Madera de Teca (Tablero):



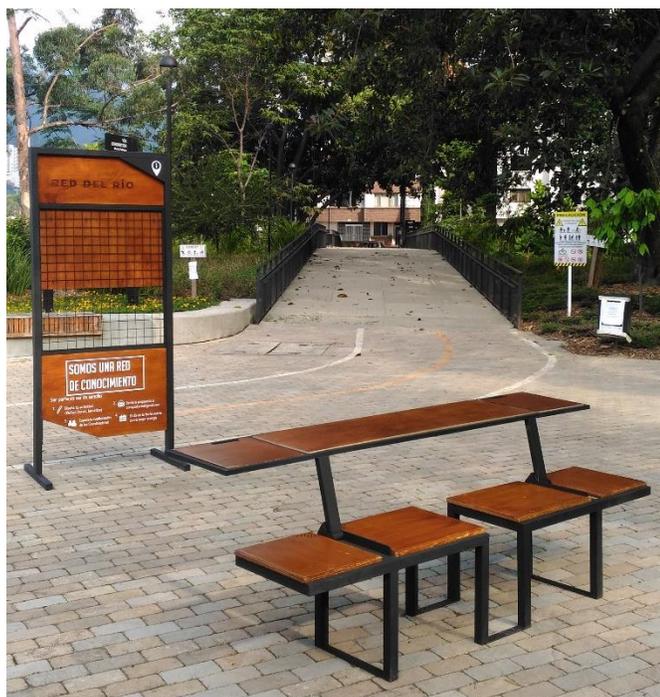
Tablero de Teca.

- Estructura tubular de Acero cold rolled:



Tablero de Acero.

Resultado:



Sistema Red del Río en Parques del Río.

3.2 Análisis del contexto en el cual se desempeña el objeto y su incidencia las prestaciones que debe tener el material o los materiales presentes en el producto.

El contexto en el cual se desempeña el sistema Red del Río es en parques del río, ubicado en el barrio conquistadores. Este parque lineal, presenta diferentes espacios que son aprovechados por la comunidad, en el costado norte, hay una gran zona verde, utilizada para picnics y mascotas, además de mobiliario público para aquellos que van a leer o descansar. En este mismo costado se encuentra la cancha sintética de fútbol, ya en la parte central se encuentra en construcción el mall comercial, baños y centro administrativo. Ya en el costado sur, se encuentra el arenero para niños, y el mobiliario urbano para aquellos que van de paso.



Panorámica de parques del río.

Los materiales que presentamos, que son la madera Teca, y la estructura en tubería de acero cold rolled, son ya son utilizados en este espacio en algunos elementos del mobiliario público. Esto debido a que cumplen con el factor de la durabilidad frente a la intemperie, y al constante uso de las personas que visitan el lugar.

Dicha prestación fundamental de estos materiales también iría acompañada de los factores de alta resistencia al desgaste y al impacto. Lo cual garantizaría la seguridad del sistema Red del Río durante la interacción con todo tipo de usuarios. Por último el mantenimiento es otro factor dentro de las prestaciones de dichos materiales escogidos para el diseño del sistema. Ya que al estar en constante uso / abuso de visitantes, talleristas, asistentes, entre otros, los materiales debían tener la capacidad de soportar dicha necesidad.

3.3 Definición de requerimientos funcionales del producto y análisis de usabilidad.

3.3.1 Clasificación funcional de requerimientos que se aplican al producto.

INFORMATIVO	En sistema (Tótem) debe logra visibilizar los talleres que existen y dar la posibilidad de proponer otros diferentes, por medio de una plataforma web y de RRSS.
ATRACTIVO	Conseguir por medio del diseño/usabilidad una atracción y motivación de las personas de la comunidad a asistir y generar una apropiación del espacio público.
VERSÁTIL	Evaluar si los tallerista realmente va a tener todo lo que necesita en el mismo espacio con el sistema Red del Río, y que permita tener diversos usos para los asistentes, siendo lo más práctico posible.
INTUITIVO	Lograr que las personas de la comunidad entienden la usabilidad del sistema.
SEGURO	Obtener por medio del diseño la mayor seguridad para los talleristas, asistentes y visitantes que interactúen con el sistema Red del Río.

3.3.2 Análisis funcional técnico del producto diseñado.

Para el análisis funcional-técnico del producto diseñado, se realizará un proceso de validación del sistema Red del Río en Parques del Río Medellín, con usuarios de las comunidades más cercanas al parque, con apoyo de Conquistarte, la Junta de Acción Comunal de Conquistadores y talleristas empíricos que quieran compartir su conocimiento, realizando pequeños talleres donde se podrá

observar y analizar toda la experiencia alrededor del sistema, tanto para los talleristas como para los asistentes.

El objetivo de esta validación es evaluar y analizar los atributos y requerimientos del proyecto Red del Río como sistema que brinda una experiencia de aprendizaje en el espacio público por medio de redes de conocimiento de la comunidad.

Durante el uso del sistema en la actividad o taller dentro del parque, evaluaremos la funcionalidad de cada uno de sus elementos, por parte tanto del tallerista como de los asistentes, por medio del siguiente check list (Anexo 2 formatos de talleres realizados durante las validaciones):

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA			
DISEÑO INDUSTRIAL			
MÓDULO PRODUCTO Y EXPERIENCIA 2018-I			
CHECK LIST DE MODO DE USO			
Nombres		Sara Uribe Castro Kelly García Gallón Alejandro Zapata Montoya	
Objetivo: La siguiente validación pretende evaluar el modo de uso del sistema Red del Río bajo parámetros de la dimensión funcional-operativa que comprenden aspectos técnicos y ergonómicos del usuario con relación al sistema diseñado para el contexto de uso cercano al río Medellín.			
Lugar: Parques del Río		Fecha: 03/05/2018	
Hora de Inicio: 10:00 am		Hora de finalización: 12:00 pm	
Usuario de observación (Marcar con una X)	Tallerista: <input checked="" type="checkbox"/>		Visitante: <input checked="" type="checkbox"/>
Nombre: Manuela Echeverri (Tallerista de tejeduría) y Sara B.			
Observaciones Generales del sistema			
Parámetros a observar	Si	No	Apuntes Puntuales
Los usuarios se acercan al tótem informativo.	X		Si, de hecho se acercaron a realizar su tejido en la malla del tótem
Se notó un entendimiento de la información planteada en el tótem para el uso del sistema.	X		
Fue cómoda la postura de las personas durante el uso de la mesa y asiento.	X		
Se percibió un agrado por parte de los usuarios durante el uso del sistema.	X		
La interacción del usuario fue práctica para el taller planteado.	X		
Se percibió inconformidades o dudas en el uso por parte de los usuarios.		X	
Fue fácil el cambio de posición de la superficie de apoyo durante el taller por parte de los usuarios.	X		
Se percibió algún aspecto nocivo o negativo del sistema que afecte al usuario.		X	

Lugar: Parques del Río		Fecha: 04/05/2018	
Hora de Inicio: 3:00 pm		Hora de finalización: 5:00 pm	
Usuario de observación (Marcar con una X)	Tallerista: X	Visitante: X	
Nombre: Luis Rodríguez (Tallerista de dibujo) y Sara Ortiz.			
Observaciones Generales del sistema			
Parámetros a observar	Si	No	Apuntes Puntuales
Los usuarios se acercan al tótem informativo.	X		Incluso al finalizar se acercaron a colgar en los ganchos del tótem los dibujos que realizaron.
Se notó un entendimiento de la información planteada en el tótem para el uso del sistema.	X		
Fue cómoda la postura de las personas durante el uso de la mesa y asiento.	X		
Se percibió un agrado por parte de los usuarios durante el uso del sistema.	X		
La interacción del usuario fue práctica para el taller planteado.	X		
Se percibió inconformidades o dudas en el uso por parte de los usuarios.		X	
Fue fácil el cambio de posición de la superficie de apoyo durante el taller por parte de los usuarios.	X		
Se percibió algún aspecto nocivo o negativo del sistema que afecte al usuario.		X	

3.3.3 Análisis de la relación hombre/objeto, comprobación de la usabilidad.

Para dicho análisis nos apoyamos del check list realizado durante el uso del sistema en las actividades o talleres realizados en parques del río en las validaciones. Para el análisis, evaluamos la funcionalidad/usabilidad de cada uno de los elementos que compone el sistema Red del Río, por parte tanto del tallerista como de los asistentes, por medio del siguiente check list (Anexo 2 formatos de talleres realizados durante las validaciones):

Registro Fotográfico			
Tótem Informativo		Mobiliario	
Informativo (Publicidad)	Exhibición	Apoyo de Mesa	Apoyo de espaldar



Observaciones puntuales del registro fotográfico

Informativo (Publicidad)	Exhibición	Apoyo de Mesa	Apoyo de espaldar
<p>Según la tallerista, es necesario que los ganchos en el tótem estén acompañados de una explicación para que sean usados de la mejor manera.</p> <p>Además de esto nos comentó que le agregaría una mesa o superficie de apoyo en el tótem que se despliegue para colocar materiales o elementos personales.</p>	<p>Es necesario ser más claro y conciso con la información explicativa del sistema, para que las propuestas de talleres sean solo remitidas al correo electrónico.</p>	<p>Fue bastante amplia la superficie de la mesa y cumplió perfectamente para el taller que se planteó.</p> <p>Sería necesario agregar un elemento para disponer de los objetos personales de los asistentes.</p>	<p>La banca fue entendida como tal y se logró una perfecta interacción ergonómica y antropométrica con diversas fisionomías de usuarios asistentes.</p>



Observaciones puntuales del registro fotográfico

Informativo (Publicidad)	Exhibición	Apoyo de Mesa	Apoyo de espaldar
<p>Tuvimos la oportunidad de que personas que pasaban o trabajan en el lugar se acercaran a leer la información plateada.</p> <p>En la parte del entendimiento del sistema como una experiencia para compartir conocimiento aun no es suficientemente clara, podría estar apoyada por iconos o graficas que estén de alguna manera en el tótem informativo.</p>	<p>El tallerista resaltó la importancia de estar ligados con la comunidad de conquistarte para la credibilidad de las actividades, ya que ayudan a la divulgación y presencia de personas en las actividades y talleres.</p>	<p>Fue bastante amplio la superficie de la mesa y cumplió perfectamente para el taller que se planteó. Las 2 personas asistentes pudieron estar dibujando sin descansar o pararse del mobiliario por más o menos 2 horas.</p>	<p>La banca fue entendida como tal y se logró una perfecta interacción entre la función de mesa y las personas a la hora de dibujar. El espacio del asiento fue amplio y cómodo. Pero el espacio entre los asientos puede ser un poco más grande para facilitar la salida o entrada al sistema por parte de los asistentes del taller.</p>

3.4 Definición de objetivos iniciales y el alcance obtenido, restricciones iniciales y finales del proceso y variables libres aplicadas al diseño.

Objetivo general:

- Lograr que las personas de la ciudad de Medellín se acerquen a espacios públicos alrededor del río por medio de un sistema de carácter replicable, enfocado a propiciar el desarrollo de redes de conocimiento para la cultura y el arte al aire libre.

Objetivos específicos:

- Realizar un módulo informativo que permita la socialización de talleres y actividades de la comunidad.
- Facilitar el desarrollo de los talleres por medio de un módulo mobiliario versátil de apoyo y descanso.
- Desarrollar el mecanismo adecuado para la versatilidad de la superficie de apoyo en el módulo mobiliario.

Alcances Obtenidos:

- Al final conseguimos obtener un producto que respondiera con los objetivos planteados anteriormente. Siendo un sistema mobiliario que se integró al espacio de parques del río y pudimos promoverlo gracias a la comunicación lograda durante la fase de investigación con el colectivo Conquistarte y la JAL de Conquistadores, los cuales ya realizan talleres para promover la cultura en distintos puntos del barrio.
- El tótem, cumple las funciones informativas, expositivas y de difusión de los talleres y actividades culturales y artísticas que se plantean lograr en el espacio público.
- El módulo del mobiliario, proporciona la versatilidad de ser banca pública con apoyo de espaldar para talleres que no requieren un área de trabajo, como conversatorios. Y además el sistema de eje brinda un área de trabajo suficiente para la realización de diversos talleres al aire libre que fomenten el arte y la cultura para la apropiación del espacio público.



Sistema Red del Río en parques del río.

restricciones iniciales	restricciones finales	variables libres
El espacio público de parques del río no cuenta con lugares cubiertos.	Por seguridad el anclaje al piso del espacio público debe ser con un vaciado en concreto que garantice la permanencia del mobiliario en el lugar.	El grabado en CNC en ciertos componentes de la madera que hacen parte del sistema, como plus estético.
No se cuenta con conectividad pública en la zona (Wi-fi).	Red del río, se gestionara a través de una plataforma web (Correo) y redes sociales. Administradas por la junta de acción comunal y conquistarte.	Los affordance en la superficie de apoyo, para el entendimiento, seguridad y practicidad del sistema durante la usabilidad.
No hay tomas de energía para el desarrollo de actividades que dependan de ello.	El modulo mobiliario debe ser replicable 2 veces más, para garantizar la participación de 12 personas en total para los talleres y actividades.	La platina superior en el tótem, como área para simbolizar el espacio de exposición e información del sistema Red del Río.
La intervención en el mobiliario público de parques del río debía ser coherente con la arquitectura del espacio.	La comunidad para la participación activa (como tallerista o asistente) está sujeta a la programación que propicie Conquistarte de manera gratuita.	Los ganchos soldados en la malla del tótem para propiciar la explosiones de elementos realizados en los diferentes talleres y actividades.

3.5 Proceso de selección y justificación de materiales elegidos para el producto.

Nuestra propuesta se basa de materiales que en el contexto del mobiliario público de parques del río se ha venido trabajando en Medellín, dentro de nuestro estado del arte encontramos que principalmente la madera de teca, el acero cold rolled, mallas electro soldadas, malla de Poliéster, y el concreto son los principales materiales usados entre otros existentes. Esto

debido a que deben estar expuestos a la intemperie, al uso y abuso de los visitantes del lugar, por lo tanto deben tener una mayor resistencia al desgaste y al impacto que garantice la durabilidad del mobiliario en el espacio.



01

Asiento sin espaldar
Cantidad: 3
Longitud: 15 m
ancho: 80 cm



01

Asiento con espaldar
Cantidad total: 29 (3 dobles c/u
4 asientos)
Longitud individual: 1,55 cm
Longitud doble: 3,10 cm
Ancho: 1,80 cm



02

Asiento sobre concreto
con espaldar
Cantidad: 7
Longitud: 6 m
Ancho: 53 cm
Longitud
espaldar: 1,50 cm



03

Asiento de concreto sobre
piedra
Cantidad: 25
Longitud módulo concreto:
4,41 cm
Ancho: 57 cm



03

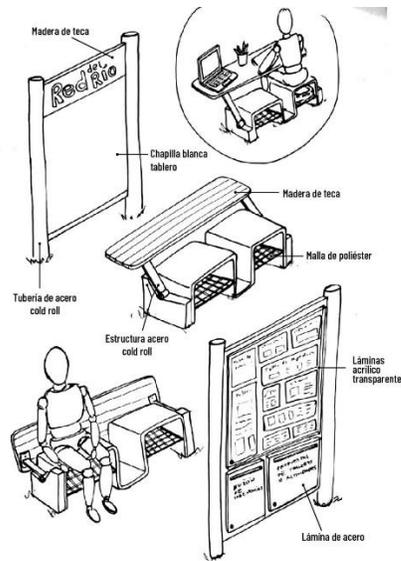
Asiento de concreto
Cantidad: 3
Alto: 35 cm
Ancho: 97 cm



Registro fotográfico de Parques del Río.

3.6 Proceso de selección y justificación morfológica, posibilidades material forma, límites y potenciales en el material elegido con respecto al producto diseñado.

Durante el proceso de bocetación y prototipado, buscamos responder con el reto que nos planteamos de ¿Qué tal si propiciamos el aprendizaje de la comunidad por medio de redes de conocimiento en espacios públicos cercanos al río Medellín? De allí surgió la propuesta final:



Registro fotográfico de Parques del Río.

En la cual buscábamos la mayor practicidad y funcionalidad para los diversos talleres y actividades culturales que se desarrollarían en este. Además debíamos minimizar todo tipo de vandalismo o mal uso de los visitantes y usuarios del sistema Red del río. La posibilidad del material, tanto teca como acero coll rolled, comprendían que se pudiera generar procesos productivos de bajo costo y morfologías básicas pero con intervenciones en mecanismo, acabados, ensambles y superficies graficas que acompañaran la usabilidad del sistema en el espacio público de parques del río sin problema alguno.



Modelo en escala.

Con respecto a los límites y potenciales del material, el principal límite encontrado en los materiales seleccionados, fue el de la teca, debido a que por ser un tablero el costo es un poco elevado como materia prima para la realización del modelo final. Por lo que se logró falsear por medio del producto Imprá aplicado sobre triplex de pino de 18mm.

En los potenciales de los materiales aplicados al proyecto, encontramos que ambos materiales logran integrarse muy bien estéticamente, y que además la morfología planteada se logra fabricar sin mayores complicaciones en la ciudad. Por último la diversidad de materiales permite una experimentación morfológica en sistemas móviles, como por ejemplo el sistema de eje diseñado para la versatilidad del sistema Red del río en los momentos de uso e inactividad.

3.7 Proceso de selección y justificación de procesos de manufactura y contexto industrial en el cual se produce el objeto.

El contexto industrial en el cual se produce el objeto es la ciudad de Medellín, nuestro proyecto Red del Río, tenía 2 aspectos importantes, el primero era el de las estructuras y el sistema del eje que comprendían el aspecto de la metalmecánica y que debían fabricarse. Y el segundo aspecto era el de la madera, que era más de carpintería, que lográbamos fabricar entre los miembros del grupo.

Para las estructuras del tótem y el módulo del mobiliario que son en acero, logramos contactar a Elder Cartagena de HD Mecanizados ubicado en el barrio Antioquia para la fabricación de los mismos. El trabajar con acero nos aseguraba la seguridad y estructura formal del sistema para la realización de las validaciones con el modelo funcional. Por otra parte la materia prima se considera de bajo costo con respecto a otros materiales en el mercado como el acero inoxidable o el aluminio.



Hd Mecanizados.



Registro fotográfico del Proceso productivo.

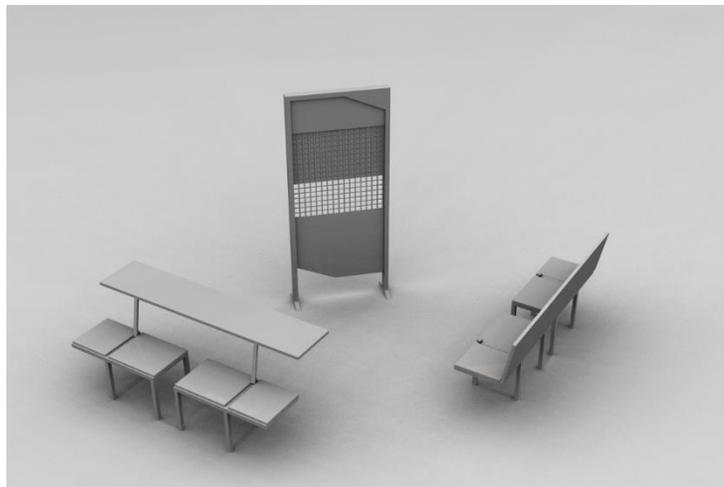
En cuanto a la madera decidimos trabajar con triplex de pino de 18mm, debido a que la teca (tablero) que estábamos planteando para la fabricación del modelo final, realizaba enormemente los costos de producción. Por lo que usamos un producto utilizado en el mercado de acabados para madera, llamado Imprá, el cual nos sellaría la madera, protegiéndola de la humedad y los rayos UV, y además nos propiciaría el acabo en tono y color parecido a la teca.



Proceso del acabado de la madera para el sistema Red del Río.

3.8 Modelaciones tridimensionales y planimetría completa.

3.8.1 Modelación general.



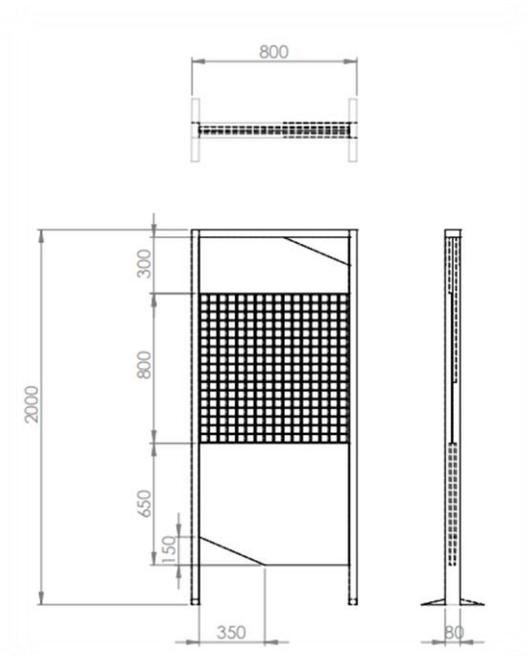
Render modelación del sistema Red del Río.



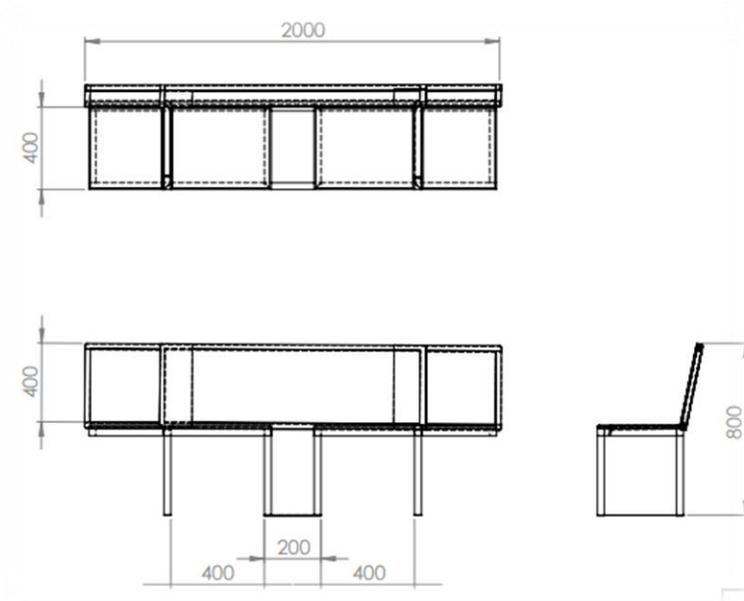
Render con materiales aplicados para Red del Río.

3.8.2 Vistas.

Tótem Informativo:



Módulo Mobiliario:



3.8.3 Planimetría

Anexo de [Planos Red del Río - Kelly - Sara - Alejandro.pdf](#)

3.9 Especificaciones finales de diseño de producto.

3.9.1 Mantenimiento

Para el mantenimiento y sostenimiento del producto final Red del Río, es necesario realizar un seguimiento constante de los ensambles y del sistema de eje. Además de esto un acompañamiento a la estructuras y madera del sistema, la madera tiende a ensuciarse y oxidarse al igual que las estructuras metálicas, por lo que es necesario lijarlas y posteriormente aplicarles el acabado final. En las estructuras metálicas el anticorrosivo y a la madera el impra, protegiendo así los materiales de la intemperie, humedad, y rayos UV, como del uso y abuso por parte de los usuarios.

3.9.2 Seguridad

En la seguridad es necesario tener presente que fue un factor fundamental dentro del diseño del sistema Red del Río, pero en el factor de funcionalidad queríamos lograr un doble uso del mobiliario, como banca y mesa, por lo que el eje generado está funcionando con la fuerza de la gravedad, por lo que podría generar un aplastamiento o accidente con algún usuario. Por lo que se propone generar un brazo hidráulico que brinde mayor seguridad al momento de bajar y subir la superficie de apoyo, haciendo que esta realice su movimiento de manera gradual.

3.9.3 Legalidad y normatividad

Dentro de la legalidad y normatividad el proyecto final estaría sujeto a la Secretaría de Cultura Ciudadana de la alcaldía de Medellín, quienes con la estrategia Cultura al parque promueven la apropiación y uso adecuado del Espacio Público, desde estrategias como esta, la alcaldía invita a la ciudadanía al intercambio de saberes, voluntades y recursos para alcanzar bienestar.

Y en la parte de la intervención del espacio quién vigila esta regulación es la subsecretaría Defensoría del Espacio Público; Donde las únicas restricciones para el uso del espacio público, van para actividades relacionadas con: artesanía, ferias, amueblamientos y venta ambulante. Se debe hacer un derecho de reserva en el espacio público. (medellin.gov.co/espaciopublico/index)

3.9.4 Instalación

Para la instalación es necesario realizar un anclaje en el espacio de parques del río o en el parque donde el sistema de Red del río pueda ser replicable. Para esto es necesario realizar un vaciado de concreto donde se disponga el tótem y módulo de mobiliario, así se garantiza la seguridad en el funcionamiento, el sostenimiento en el tiempo en el espacio al aire libre, y el posible vandalismo.

3.9.5 Aspectos de calidad

- Instalación: Es necesario asegurar el sistema Red del río en el espacio público mediante un vaciado de concreto.
- Informativo / Expositivo: El tótem debe lograr la sostenibilidad de las redes de conocimiento que se den, propiciando la publicidad de la oferta y demanda cultural y artística, que se desarrollará en el módulo del mobiliario, junto con la administración de conquistarte.
- Ensamblados – Uniones: La soldadura en la estructura metálica de acero Cold Rolled proporciona que la morfología del sistema se sostenga en el espacio y que además no sea afectado por la intemperie. Las uniones con la madera se logran con tornillos de cabeza avellanada-plana hexagonal.