

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Proyecto Señalético para el Parque Metropolitano
Guanguiltagua

Proyecto de Investigación

José Vicente Palacios Sotomayor

Diseño Comunicacional

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciado en Diseño Comunicacional

Quito, 12 de mayo de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Proyecto de Investigación

José Vicente Palacios Sotomayor

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Daniela Barra , M.A.

Firma del profesor

Quito, 12de mayo de 2016

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: José Vicente Palacios Sotomayor

Código: 00105565

Cédula de Identidad: 1103696678

Lugar y fecha: Quito, 12 mayo del 2016

RESUMEN

En el siguiente proyecto se desarrollo una propuesta con el fin de crear un sistema señalético para el Parque Metropolitano Guanguiltagua con unidad, estética y funcionalidad, al igual que una aplicación digital que permita al usuario independencia e interacción a través de una excelente comunicación visual para orientarlos en todo momento, así como para brindarles información oportuna.

Se recopiló información a través de investigación de campo, para de esta forma saber de manera más concreta cuales son los puntos en los que más debemos trabajar para mejorar su funcionalidad y estética. Al igual se realizó investigación a través de libros que nos permitieron llegar a un sistema señalético final.

Con este proyecto también se quiere lograr captar mayor afluencia de turistas nacionales y extranjeros, mediante la aplicación digital el usuario podrá seguir teniendo contacto con el Parque y recibir noticias de este constantemente, para que genere retorno al lugar.

Palabras clave: parque, sistema, señalético, aplicación, digital

ABSTRACT

In the following project we developed a proposal to create a location services system and a digital application with unity, esthetic and functionality for the Guanguiltagua Metropolitan Park. We also created a digital application that will let the user experiment independence and interaction through visual communication to guide them every moment and provide them timely information.

Information was gathered through field research, to thus know more specifically what the points are concerning where most work is necessary to improve its functionality and aesthetics. As research was conducted through books, which allowed us to reach

This projects goal was to capture a greater inflow of domestic (local) and foreign tourists through the digital application so that the user can further contact the park and receive news as well, which will generate initiative to return.

Key words: Park, System, Application, Visual Communication and Digital

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|--|----|
| 1. Introducción..... | 7 |
| 1.1 Objetivos de la investigación..... | 8 |
| 1.2 Problemática..... | 9 |
| 1.3 Metodología de trabajo..... | 9 |
| 2. Marco Teórico..... | 10 |
| 2.1 Antecedentes..... | 10 |
| 2.2 Políticas públicas de espacios públicos..... | 19 |
| 2.3 Investigación etnográfica..... | 23 |
| 2.4 Aplicaciones móviles..... | 25 |
| 3. Conclusiones | |
| 3.1 Conclusiones y recomendaciones | |
| 4. Referencias bibliográficas | |
| 5. Anexos | 30 |

INTRODUCCIÓN

Hoy en día la señalética es de vital importancia ya que las personas desde siempre han tenido esa necesidad de poder orientarse en espacios grandes y saber dónde deben dirigirse, es ahí donde entra la señalética para solventar esas necesidades, sin olvidar los criterios de función y estéticos. Las personas por lo general son afectadas por los espacios que lo rodean, y estos espacios deben estar bien organizados y señalizados para generar un efecto positivo en él. Los lugares o espacios de recreación en la ciudad de Quito, especialmente en el Parque Metropolitano Guanguiltagua, demanda un sistema señalético para poder ayudar al público que recurre a este lugar.

En el siguiente proyecto se ha llevado a cabo una propuesta de un sistema señalético y una aplicación digital para el Parque Metropolitano Guanguiltagua, de acuerdo con las normativas internacionales y que sea acorde al lugar, con el fin de brindar a los usuarios independencia e interacción a través de una excelente comunicación visual para orientarlos en todo momento, así como para brindarles información oportuna, permitir localización de personas que se encuentren dentro de su mismo grupo, además de la oportunidad de compartir en redes sociales los lugares a los que han visitado.

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Objetivos Generales:

- Diseñar un sistema de señalización innovador al igual que una aplicación digital que permita solucionar problemas de accesibilidad a la información, la comunicación y orientación en el Parque Metropolitano Guanguiltagua respondiendo a las necesidades del usuario.

Objetivos específicos:

- Diseñar un sistema señalético físico en base a normativas y parámetros internacionales establecidos manejando un lenguaje universal, sin crear confusiones y con estética.
- Diseñar una aplicación digital que permita a los usuarios hacer función de varias opciones como la de orientación de si mismos, al igual que de las personas que se encuentran con ellos, posibilidad de compartir en redes sociales los lugares que han visitado entre otras.
- Permitir que la gente tenga la posibilidad de poder actualizarse de información una vez abandonado el Parque Metropolitano Guanguiltagua, de tal forma que incentive una nueva visita por parte de ellos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Parque Metropolitano Guanguiltagua no cuenta con una señalética física adecuada, existen puntos donde no hay señalización y esto dificulta demasiado al usuario, no presenta una unidad y estética apropiada, por lo que es indispensable el diseño de un sistema señalético con un concepto nuevo y fresco que permita resolver necesidades, así como el diseño de una aplicación digital que brinde muchas mas facilidades al usuario.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Para la elaboración de este trabajo se ha hecho una investigación teórica recopilando información de diversas fuentes bibliográficas, ordenanzas municipales y páginas web relacionadas con el tema empezando desde lo más básico y general hasta llegar a información específica acerca del Parque Metropolitano Guanguiltagua, así mismo se requirieron técnicas de observación y participación etnográfica, la que me permite analizar y hacer un estudio de la señalética, así como detallar los problemas existentes en el parque, para de esta forma llegar a la problemática y dar una solución eficiente.

MARCO TEÓRICO

Definiendo al hábitat en términos generales como un ambiente o un espacio, el cual presenta todas las condiciones apropiadas para que una población viva y se desenvuelva sin ninguna dificultad, me dirijo a definir de una manera más específica un espacio desde el punto de vista de las ciencias sociales y el comportamiento de las personas.

Lao Tsé nos hace referencia a observaciones que el hizo en torno a la naturaleza y acerca del funcionamiento de nuestra existencia, determinando el orden de las cosas y del universo que nos rodea. Lao Tsé nos deja un gran pensamiento con lo que refiere a la arquitectura y su unión a la psicología el espacio y la persona, él nos expresa que un objeto como un jarrón puede ser muy bello, chico o grande, pero que su real utilidad reside y radica en su vacío.

La doctrina del Feng Shui está basada en la existencia de una disposición de ánimo o Chi y que se ve modificado por la forma y disposición del espacio, las orientaciones (puntos cardinales) y los cambios temporales.

Existen paradojas con respecto a las ciencias sociales, aparentemente siempre existió cierta sensibilidad por el espacio social, lugares, regiones, territorios, pero ha prevalecido la imaginación histórica en la investigación y la crítica de la sociedad. Entonces es muy importante saber que las personas responden a un orden de las cosas, así como el espacio y la persona son uno solo al momento de interactuar y que su psicología funciona de tal forma que si no se encuentra a gusto con el espacio provoca cierta inseguridad y un deseo de no regreso al lugar que le brinda una mala experiencia, es lo que no queremos

que pase y que más bien se produzca esa sensación de seguridad, que esa disposición de ánimo no se vea modificada por la forma y el espacio y que su orientación en los parques de la zona de Quito sea la adecuada, generando en el visitante un deseo de volver a estos lugares.

Lefebvre hace un aporte a la sociología urbanística, nos habla sobre el espacio social y su producción, él nos demuestra que en la actualidad la sociedad y su modo de producción y de relaciones de producción han pasado de producir objetos en el espacio a producir el espacio mismo. (Lefebvre, 1991)

Lefebvre propone, un análisis del espacio que descubra estas relaciones sociales que se dan usando una triada de conceptos espaciales: Prácticas espaciales, *“esta encarna una asociación cercana... entre la realidad cotidiana (rutina diaria) y la realidad urbana (las rutas y redes que conectan los lugares reservados para el trabajo, la vida privada y el ocio)”* (Lefebvre, 1991), se refieren a las configuraciones espaciales características de cada formación social, es decir lo que podemos experimentar a través de nuestros sentidos al estar relacionándonos con los objetos del día a día.

Las representaciones del espacio, que son concepciones abstractas que usan un sistema verbal o de signos. Son los que se tienen que diseñar y distribuir los espacios urbanos. En este espacio la ideología es clave, ya que ésta solo *“consigue consistencia al intervenir en el espacio social y en su producción”* (Lefebvre, 1991),

El espacio representacional, que *“es el espacio directamente vivido a través de imágenes y símbolos. el espacio de habitantes y usuarios”* (Lefebvre, 1991). Ciertamente para este proyecto Lefebvre aporta con su gran análisis de la triada conceptual espacial,

cuando se trata de señalética (universal) ponemos en función el sentido visual y la orientación de los espacios que relacionamos con objetos en el diario vivir, creando mediante los símbolos e imágenes un lugar donde pueda existir una interacción entre el usuario y los parques de la zona norte de Quito.

Harvey considera que Lefebvre va demasiado lejos y le atribuye una independencia exagerada es por esto que reelabora esta triada y nos habla sobre cuatro aspectos de las prácticas espaciales (Harvey, 1998):

Accesibilidad y distanciamiento: no es más que una medida en la que la fricción del espacio se ha superado para dar lugar a la interacción social. Flujo de bienes, dinero, personas, fuerza de trabajo, jerarquías urbanas y de mercado. En los parques de la zona norte de Quito debemos garantizar al usuario la accesibilidad integral, así como de las señales y paneles informativos exteriores ubicando diferentes paneles informativos acerca de orientación, medidas de seguridad información de tipo comercial

Apropiación y uso del espacio: hace un análisis de como el espacio es ocupado por los objetos uso de la tierra ambientes construidos, espacios sociales y otras designaciones (calles, fabricas, casas, etc.). Los parques recreativos de la zona norte de quito hacen uso de un espacio por lo tanto el mismo tiene que cumplir con todos los requerimientos para que el habitar sea un experiencia agradable.

Dominio y control del espacio: da a conocer la forma como individuos o grupos dominan la organización y producción del espacio. Propiedad privada de la tierra, divisiones estatales y administrativas del espacio, comunidades y vecindarios. La idea es facilitarle la vida al usuario, mediante la construcción de un sistema señalético tan bien elaborado que este tenga dominio y control sobre el espacio en el que se encuentre.

Producción del espacio: analiza como aparecen nuevos sistemas reales o imaginarios de uso de la tierra, el transporte, la organización territorial y como aparecen nuevas modalidades de representación. Producción de infraestructuras físicas, renovación urbana, organización territorial de infraestructuras sociales. Para este proyecto debemos seguir una organización territorial, es decir usar los espacios de la mejor forma para a partir de estos producir formas de representación (señalética) creando una jerarquización y articulación de los mismos.

Cuando nos referimos a horizontalidades en el contexto de su significado pensando espacialmente, hablamos de la configuración espacial de un fenómeno social. Estas nos ayudan a explicar las estructuras o configuraciones espaciales, en resumen son condiciones para interrogar a un fenómeno social en términos de distribución espacial.

Si tenemos como finalidad del análisis de las horizontalidades el descubrir la estructura espacial, primero tenemos que definir su significado. Por ejemplo en la escuela neopositivista, la estructura espacial era sinónimo de orden espacial, es decir, las disposiciones de los fenómenos sobre la superficie terrestre la cual se explicaba de forma geométrica o matemática. En las escuelas estructuralistas, la estructura espacial es sinónimo de morfología interpretada, como orden espacial reflejo de la sociedad. Esta se

examina desde dos posturas una alusión a la estructura espacial como orden espacial y como despliegue del fenómeno.

Kevin Lynch, dice que las personas estructuran y organizan pensamientos y recuerdan las ciudades a través de un proceso de selección de elementos particulares del paisaje los cuales denomino (Lynch, 1991):

Sendas: líneas que sigue el observador para desplazarse, estas corresponden a las vías públicas, calles y avenidas. Que serían bien usadas para crear esta jerarquización y articulación en los parques recreativos de la zona norte de Quito.

Nodos: puntos estratégicos en la ciudad en los que el espectador puede entrar. Lugares de circulación peatonal y vehicular o lugares de ruptura como estaciones. Para este proyecto debemos garantizar y ubicar puntos clave como paneles informativos, puntos de encuentro, salidas para brindar tanto orientación como seguridad.

Distritos: espacios diferenciados por los ciudadanos y que se usan como elementos de referencia espacial. Esto nos ayudara a estructurar este sistema creando esta jerarquización y ubicando en los parques puntos de referencia orientativa.

Hitos: elementos del paisaje puntuales relevantes que tiene la función de servir como puntos de identificación como ejemplo desde una catedral hasta un castillo.

Bordes: elementos lineales, sirven para separar espacios.

Imagibilidad: propiedad que tiene un paisaje urbano de sugerir imágenes nítidas.

Legibilidad: significa hasta qué punto las partes integrantes de una ciudad pueden ser reconocidas y podemos guardarlas en nuestra mente. Las ciudades que tengan escasez

de hitos, nodos y distritos identificables serán las más confusas. Cuando hablamos de distribución o despliegue espacial de un fenómeno social pensamos en los elementos que nos permiten describir la forma como se establecen o están en el espacio social.

Estas son las categorías que se emplean para dar cuenta de esta distribución:

Densidad: en la mayoría de los casos se asocia con la densidad poblacional o número de personas que ocupan un área determinada.

Tipo de distribución: *“la forma característica de como un fenómeno está desplegado territorialmente”*. (Rubenstein, 2003)

Patrón: *“es la denominación que se le da a la implantación de los fenómenos en un territorio. Se observa como están organizados los fenómenos espacialmente.”* (Cuervo y González, 1998)

Regionalización o diferenciación: *“que es una forma de clasificación y diferenciación de la distribución de los fenómenos sociales en el espacio”*.(Claval, 1998)

Al haber analizado algunas teorías y formas de interpretación de diferentes autores, con respecto a espacios y comportamientos de las personas en el mismo, estos nos dan pautas para poder formar un sistema jerárquico, que permita al usuario de un parque tener independencia, seguridad y todo tipo de información que este requiera para que su estadía, se convierta en una experiencia.

De esta forma quiero dirigir esta investigación hacia el espacio público en los parques recreativos de la zona norte de Quito, el único ámbito que ofrece la ciudad para el goce y disfrute de todos los ciudadanos sin excepción, exige a la vez una alta calidad en su

diseño, una responsable participación en su construcción, así como unos derechos y obligaciones en su utilización y disfrute. Como un espacio que está abierto para todos, requiere de una funcionalidad y flexibilidad apropiadas en su diseño.

En el diseño del espacio público, deben tenerse en cuenta ciertas bases que garanticen la funcionalidad y seguridad, por esta razón quiero aportar con un manual de diseño y construcción de espacios públicos, en el que los profesionales relacionados con el diseño y construcción tengan la obligación de conocer las normas que rigen la construcción del espacio público y los responsables de aplicarlas, así como el propio usuario pueda constatar si no se encuentran en su correcta aplicación.

Cada ciudad tiene una identidad. Como parte de ella están los elementos visuales que la conforman: íconos, símbolos, cromática, que provienen de la arquitectura, historia, tradiciones o naturaleza. Como parte de un proyecto que interviene un espacio público es necesario delimitar los alcances del proyecto y regirse por las normativas existentes para que el producto visual se incorpore a los elementos que conforman la identidad visual de la ciudad, sin atentar contra la misma sino siendo un aporte significativo y referencial para futuros sistemas señaléticos a ser implementados en otros espacios.

Si bien el diseño del sistema señalético recae en manos del diseñador, es necesario que el mismo conozca los lineamientos que rigen a la instalación de los productos señaléticos en un espacio público, además de combinarlos con políticas establecidas tomando en cuenta los elementos básicos en cuanto a materiales, cromática, dimensiones, y también considerando los establecidos en las ordenanzas municipales entre los cuales encontramos

elementos de: comunicación, organización, ambientación, recreación, servicio, salud e higiene, y seguridad. La existencia de estas ordenanzas permiten al diseñador enfocar su tiempo y esfuerzo en el desarrollo de su sistema señalético enfocado a las necesidades del usuario.

Es labor de la señalética informar a todos quienes interactúen con ella, por lo que el conocimiento y aplicación de las políticas públicas para la implementación de proyectos señaléticos permite que su sistema sea útil para todos los visitantes del espacio en cuestión. Estas políticas cubren diferentes áreas, puesto que no todos los visitantes interactúan con la señalética a través del sentido de la vista, sino que brindan los parámetros para soportes táctiles y también para soportes sonoros. De esta manera se garantiza la inclusión de los individuos en los espacios destinados al público, como es el caso del Parque Metropolitano Guanguiltagua.

Cada ciudad tiene una identidad. Como parte de ella están los elementos visuales que la conforman: íconos, símbolos, cromática, que provienen de la arquitectura, historia, tradiciones o naturaleza. Como parte de un proyecto que interviene un espacio público es necesario delimitar los alcances del proyecto y regirse por las normativas existentes para que el producto visual se incorpore a los elementos que conforman la identidad visual de la ciudad, sin atentar contra la misma sino siendo un aporte significativo y referencial para futuros sistemas señaléticos a ser implementados en otros espacios.

Si bien el diseño del sistema señalético recae en manos del diseñador, es necesario que el mismo conozca los lineamientos que rigen a la instalación de los productos señaléticos en un espacio público, además de combinarlos con políticas establecidas tomando en cuenta

los elementos básicos en cuanto a materiales, cromática, dimensiones, y también considerando los establecidos en las ordenanzas municipales entre los cuales encontramos elementos de: comunicación, organización, ambientación, recreación, servicio, salud e higiene, y seguridad. La existencia de estas ordenanzas permiten al diseñador enfocar su tiempo y esfuerzo en el desarrollo de su sistema señalético enfocado a las necesidades del usuario.

Es labor de la señalética informar a todos quienes interactúen con ella, por lo que el conocimiento y aplicación de las políticas públicas para la implementación de proyectos señaléticos permite que su sistema sea útil para todos los visitantes del espacio en cuestión. Estas políticas cubren diferentes áreas, puesto que no todos los visitantes interactúan con la señalética a través del sentido de la vista, sino que brindan los parámetros para soportes táctiles y también para soportes sonoros. De esta manera se garantiza la inclusión de los individuos en los espacios destinados al público, como es el caso del Parque Metropolitano Guanguiltagua.

Sección 4ta.

ESPACIO PÚBLICO Y MOBILIARIO URBANO

Art. 285.- Clasificación del mobiliario urbano.- Para efectos de esta normativa el mobiliario urbano se clasifica en los siguientes grupos:

Elementos de comunicación: mapas de localización, planos de inmuebles históricos o lugares de interés, informadores de temperatura y mensajes, teléfonos, carteleras locales, buzones y publicidad.

Elementos de organización: mojones, paraderos, tope llantas y semáforos.

Elementos de ambientación: luminarias peatonales, luminarias vehiculares, protectores de árboles, cerramientos de parterres y áreas verdes, rejillas de árboles, jardineras, bancas, relojes, pérgolas, parasoles, esculturas y murales.

Elementos de recreación: juegos infantiles y similares.

Elementos de servicio: ciccleteros, surtidores de agua, casetas de ventas, casetas de turismo.

Elementos de salud e higiene: baterías sanitarias públicas, recipientes para basura.

Elementos de seguridad: barandas, pasamanos, cámaras de televisión para seguridad, cámaras de televisión para el tráfico, sirenas, hidrantes, equipos contra incendios.

Art. 286.- Criterios de implantación del mobiliario urbano.- Toda intervención en el espacio público será conocida por la Administración Zonal correspondiente en el ámbito de su jurisdicción, la que emitirá un informe para su aprobación por el Concejo Metropolitano.

ORDENANZA N° 3746

Los elementos del mobiliario urbano pueden incorporar anuncios o avisos publicitarios únicamente si cumplen con la normativa de publicidad y cuentan con la autorización correspondiente del Concejo Metropolitano.

Implantación en áreas históricas:

Se respetarán los criterios de dimensionado de esta normativa y de localización establecida por la Administración Zonal correspondiente.

Se recomienda la agrupación de elementos de mobiliario urbano en núcleos de servicios que permitan la rápida identificación y utilización de los usuarios, y que facilite el control y seguridad del mobiliario.

Los núcleos de servicio pueden concentrar los siguientes elementos: parada de transporte público, baterías sanitarias, cabinas telefónicas, kioscos o puestos de venta de servicios al peatón (periódicos, revistas, confiterías), buzones de correos.

Art. 287.- Elementos de comunicación:

ORDENANZA N° 3746

No deberán ocasionar molestias o peligros a la circulación de los peatones ni obstaculizar la visibilidad. Con preferencia, se localizarán en áreas de la ciudad con afluencia masiva de personas, como paradas y estaciones de transporte público, zonas de actividad múltiple, dentro y al exterior de edificios públicos, centros comerciales, parques y equipamientos recreativos en general.

Art. 294.- Señalización para accesibilidad al espacio público.- Esta norma establece las características que deben tener las señales a ser utilizadas en todos los espacios de uso público para indicar la condición de accesibilidad a todas las personas, así como también indicar aquellos lugares donde se proporciona orientación, asistencia e información.

Tipos de señales.- En función del destinatario pueden ser visuales, táctiles y sonoras, ya sean de información habitual o de alarma. En caso de símbolos, se debe utilizar siempre lo indicado en las normas NTE INEN 2 241 y 2 142 referentes a:

Visuales

Estarán claramente definidas en su forma, color (contrastante) y grafismo, bien iluminadas y las superficies no deben tener o causar reflejos que dificulten la lectura del texto o identificación del pictograma; no se colocarán las señales bajo materiales reflectivos y se diferenciará el texto principal de la leyenda secundaria.

Táctiles

Se elaborarán en relieve suficientemente contrastado, no lacerante y de dimensiones abarcables 0, y ubicarse a una altura accesible.

Sonoras

Deben ser emitidas de manera distinguible e interpretable.

Ubicación

Las señales visuales ubicadas en las paredes, estarán preferiblemente a la altura de la vista (altura superior a 1,40 m).

Los emisores de señales visuales y acústicas que se coloquen suspendidos, estarán a una altura superior a 2,10 m.

Las señales táctiles de percepción manual, se ubicarán a alturas comprendidas entre 0,80 m. y 1 m.

En casos en que se requiera una orientación especial para personas no videntes, las señales táctiles o de bastón se dispondrán en pasamanos o en cintas que acompañen los recorridos.

Las señales táctiles o de bastón que indiquen la proximidad de un desnivel o cambio de dirección deben realizarse mediante un cambio de textura en el pavimento en todo el ancho del desnivel, en una longitud de 1 m. antes y después de dicho desnivel o cambio de dirección.

En el exterior de los edificios públicos y privados, existirá el símbolo de accesibilidad, que indique que el edificio es accesible o franqueable.

Las señales de alarma estarán diseñadas y localizadas de manera que sean de fácil interpretación y destacadamente perceptibles. Las señales de alarma audibles deben producir un nivel de sonido de 80 db y nunca exceder los 100 db.

Diseñar el presente proyecto señalético tomando en cuenta e implementando las políticas públicas definidas para esto permitió:

- El diseño de piezas señaléticas requeridas por los usuarios.
- Optimización de tiempo puesto que el análisis de varias necesidades señaléticas del usuario y del lugar está definido en las políticas.

- Desarrollar un proyecto señalético que contribuye al patrimonio visual al ser implementado bajo parámetros acordes a la identidad visual manejada en otros espacios de la ciudad.
- Ampliar las posibilidades de interacción entre los visitantes y el parque a través de la aplicación para móviles, brindando la información adecuada y necesaria para la ubicación dentro del lugar sin inconvenientes.
- Proyectar un crecimiento en las visitas al parque por parte de turistas nacionales y extranjeros, pues el proyecto señalético brinda información relevante sobre el lugar y potencia la visita a los senderos en el lado este del parque, los cuales se crearon para observar los nevados, volcanes y montañas de la sierra ecuatoriana.
- Definir senderos, espacios de juego, lugares de interés, de manera que el visitante tenga referentes visuales, entre ellos la misma señalética, la cual se convierte en una referencia para guiarse en las más de 500 hectáreas.
- Establecer un precedente de diseño a ser aplicado en otros parques y espacios verdes por su utilidad y desarrollo con políticas públicas que garantizan el acceso a la información a los visitantes, sea que interactúen con el proyecto en su instancia visual, sonora o táctil.

Mediante la investigación etnográfica que nos lleva a un proceso sistemático de aproximación a diferentes situaciones sociales he llegado a entender las falencias que presenta el Parque Metropolitano Guanguiltagua, pude captar varios puntos, críticos; en la entrada específicamente en el parqueadero debería existir información general, es decir que no se dispone de un totem de información general para el usuario a su llegada, estos tienen que

acudir directamente a la caseta de información para solicitar un mapa del lugar ya que solo aquí se puede conseguir un mapa del lugar y prácticamente desde ahí parte el recorrido principal hacia los diferentes puntos, también debería existir un lugar específico donde se pueda tomar un mapa del lugar ya que si no se encuentra nadie en ese momento no se puede adquirir uno, el parque tiene alrededor de 557 hectáreas, estamos hablando de un lugar muy extenso en el que uno puede perderse con mucha facilidad, más aún si es su primera visita y tiene nulo conocimiento del lugar, al iniciar recorridos por diferentes sectores del lugar me percaté que ciertamente existen espacios o brechas que quedan incomunicadas visualmente que te dejan mucha duda al momento de continuar con tu recorrido o existen intersecciones o caminos dobles en los cuales no existe señalética y que a pesar de que en algunos lugares parezca obvio y en otros no, debería estar presente el sistema de señalización adecuado para poder solventar y resolver necesidades en el menor tiempo requerido. Todo un sistema señalético físico y la aplicación digital permitirán cubrir todas estas necesidades presentes a la hora de acudir al Parque Metropolitano Guanguiltagua y el usuario al llegar sin inconvenientes a su destino generará satisfacción, conformidad, seguridad y confianza, creando en el el un pensamiento positivo respecto al Parque y de esta manera existirá deseo de un pronto retorno al lugar.

De esta forma una vez analizado el Parque Metropolitano Guanguiltagua mediante investigación de campo, analizando sus recorridos y diferentes sectores puedo concluir con una propuesta de innovación mediante un sistema de comunicación visual físico y una aplicación digital, que permita solventar espacios que se encuentran incomunicados y los que ya están definirlos aún mejor para llegar a un sistema mucho mas sólido y complementario.

Las aplicaciones móviles llevan algún tipo entre nosotros. Se han movido no solamente para los usuarios sino que diseñadores y desarrolladores se han sentido atraídos por la variedad de posibilidades que estas ofrecen en distintos dispositivos móviles actuales.(Cuello, 2013) Las aplicaciones móviles brindan nuevas experiencias que están sujetas a un diseño visual en el que se destaca su importancia por su usabilidad.

Estas nuevas herramientas representan un desafío para los diseñadores, por el hecho de acoplarse a las necesidades de los usuarios por buscar fácil accesibilidad hacia sus sitios de preferencia, ya que se han convertido en herramientas con alta demanda en el mundo virtual.

Las aplicaciones como tal han existido desde tiempo antes de los actualizados smartphones, una muestra nos enseña Cuello (2013) en su texto, ya que menciona que las aplicaciones se encontraban incluidos en sistemas operativos como Nokia o Blackberry llevando años atrás, esto sin contar que en aquella época los dispositivos móviles tenían dimensiones reducidas en sus pantallas, con poca resolución y en la mayoría de los casos no disponían la facilidad de poder manipularse con una pantalla táctil. Ejemplificando lo ya mencionado, aplicaciones básicas cuentan como las alarmas, calendarios, calculadora, entre otros. Así también se dice que una aplicación móvil representa un sistema software, y haciendo una comparación, “las aplicaciones son para los móviles lo que los programas son para los ordenadores de escritorio” (Cuello, 2013)

En la actualidad es fácil encontrarse con una gran variedad en el mundo de las aplicaciones móviles, destacando cada una por su usabilidad, forma, tipo, color, etc. Existen ciertos factores que potencializaron la aparición de aplicaciones, como es el caso del Iphone que con su presencia en el mercado y sus herramientas que venían por defecto en este dispositivo móvil, representaron una oportunidad para que las próximas aplicaciones sean

rentables ya sea para los mismos creadores y desarrolladores de cada una, como para las tiendas en las cuales se pueden adquirir una gama alta de aplicaciones.

Dentro de la experiencia que un usuario debe tener con las aplicaciones, un factor a tomar en cuenta es la interfaz del usuario. Y es muy importante la utilidad y visibilidad que estas tengan, incluso para que el usuario no llegue a confundir la navegación que tendría. En cuanto a la usabilidad que tendría la aplicación, se define como lo esencial ya que no se trata de ofrecer un sinnúmero de datos informativo sino que esto represente una funcionalidad para el usuario. Asimismo, otros factores son necesario para tomarse en cuenta como el contenido que estas traen y esto se define dependiendo del tipo de personas a las que va dirigido, para que sea contenido que realmente interese a sus navegadores y se acople a satisfacer las necesidades que ellos tengan con relación a lo que se ofrece.

Uno de los aspectos que se hace hincapié en el desarrollo de aplicaciones es centrarse en las necesidades de sus usuarios objetivos, sin dejar de lado a los distintos actores que se encuentran en su alrededor. De tal manera, que se cumplirá con los requerimientos del público acoplándose mejor a lo solicitado. En cuanto a lo que actores se refiere, es a observar más allá del entorno al cual está dirigido, es decir, si nos enfocamos en una necesidad o problemática que a través de una aplicación esta encuentre una solución también existen otros factores que están presentes como la publicidad, competencia, mercado, entre otras.

De igual manera y como si se tratase de un producto físico, las aplicaciones móviles requieren que se vayan desarrollando de acuerdo a un protocolo, es decir, iniciar con una maquetación para tener una idea inicial de cómo se construirían las conexiones y los enlaces que llevarán a descubrir cada uno de sus elementos dispuestos en la aplicación.

También están presentes los diagramas de flujos y los árboles de navegación que apuestan a una eficaz funcionalidad de un programa para desarrollarse. Asimismo, los distintos lenguajes de programación que se acoplarán a la necesidad que las aplicaciones requieren. Sobretudo hacer hincapié en la diagramación inicial, para contar con ideas de cómo llegará a ser la aplicación.

CONCLUSIONES

La realización de este proyecto me permitió llegar con resultados satisfactorios, mediante mi investigación y la observación de campo realizada se pudo conocer, cómo es en realidad la situación actual del Parque Metropolitano Guanguiltagua y que es lo que este necesita. Mediante un diagnóstico se pudo saber con exactitud que su señalética no tiene unidad, ni sigue una misma línea gráfica, su línea de visión no es la correcta y en algunos lugares no es visible.

También hay que tomar en cuenta que para la creación de un propuesta de un sistema señalético debe existir planeación previa, considerar pasos y métodos primordiales para el proceso de creación de los elementos que conforman una señalética de calidad como son las tipografías, pictogramas, sus colores, la altura que estos deben tener, el material apropiado y demás. La señalética es de vital importancia en todos los espacios donde nos desenvolvemos ya que necesitamos orientación y saber con exactitud hacia donde dirigirnos.

Puedo concluir determinando que el Parque Metropolitano Guanguiltagua por la afluencia de personas que este tiene, por su extensión de más de 557 hectáreas y por su situación actual, requiere que cuente con la señalética adecuada para poder orientar a las

personas que acudan de una forma clara y rápida, esto será de gran beneficio, generando satisfacción en el usuario y mayor interés de retorno al mismo.

RECOMENDACIONES

- La señalética debe ser planificada de acuerdo a las necesidades que el Parque necesite, al igual que analizar su concurrencia y puntos clave donde esta se pueda ubicar es de vital importancia.
- Se recomienda seguir los parámetros establecidos internacionalmente para la realización de la señalética para no tener problemas de legibilidad por parte del usuario.
- En la señalética ya que esta se encuentra a la intemperie se deben usar los materiales apropiados para su conservación, al igual que constantes revisiones para verificar su estado.
- La señalética se la debe ubicar en lugares visibles, no en lugares donde su propia vegetación la cubra o donde tienden a crecer plantas que puedan opacar su función.
- La señalética debe tener una estética agradable, unidad y ser característica del Parque.
- La app debe ser lo mas sencillo posible para facilitarle una rápida y mejor navegación al usuario.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Berneth, L.. (2011). *Algunos elementos metodológicos para pensar espacialmente en ciencias sociales*. Colombia: Xpress Studio.

Lefebvre, H. . (1991). *The production of space*. UK: Oxford: Blackwell Publishing.

Harvey, D. (1998). *La condicion de la postmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires. Amorrortu editores.

Rubenstein, J. (2003). *The cultural landscape. An introduction to human geography*. New Jersey: Prentice Hall.

Cuervo, L., y Gonzalez, J. (1998). *Industria y ciudades en la era de la mundialización. Un enfoque socioespacial*. Bogota: CIDER-Colciencias-Tercer Mundo Editores

Claval, P. (1998). *An introduction to regional geography*. UK: Oxford: Blackwell Publishers.

Paramo, P. (2010). *La dimensión social del espacio público*. Colombia. Preparación Editorial

Sanchez, M.(2005). *Señalética*. México. Alfagrama editores.

Costa, Joan, (1987). *Señalética*. España. CEAC editores.

Cuello, J (2013) *Diseñando apps para móviles*. Catalina Duque: Mendoza

ANEXO A: SEÑALÉTICA DE INFORMACIÓN GENERAL



La información general del parque debe estar comprendida dentro del área máxima de visión: entre los 700 mm. y los 2000 mm. del suelo.

ANEXO B: SEÑALÉTICA FÍSICA ESPECÍFICA



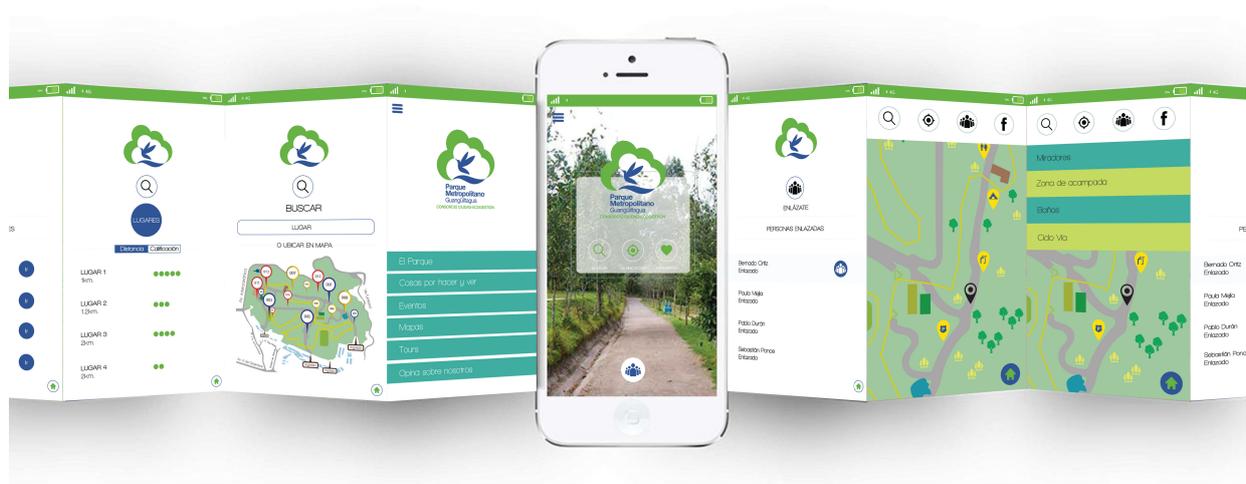
Informativas

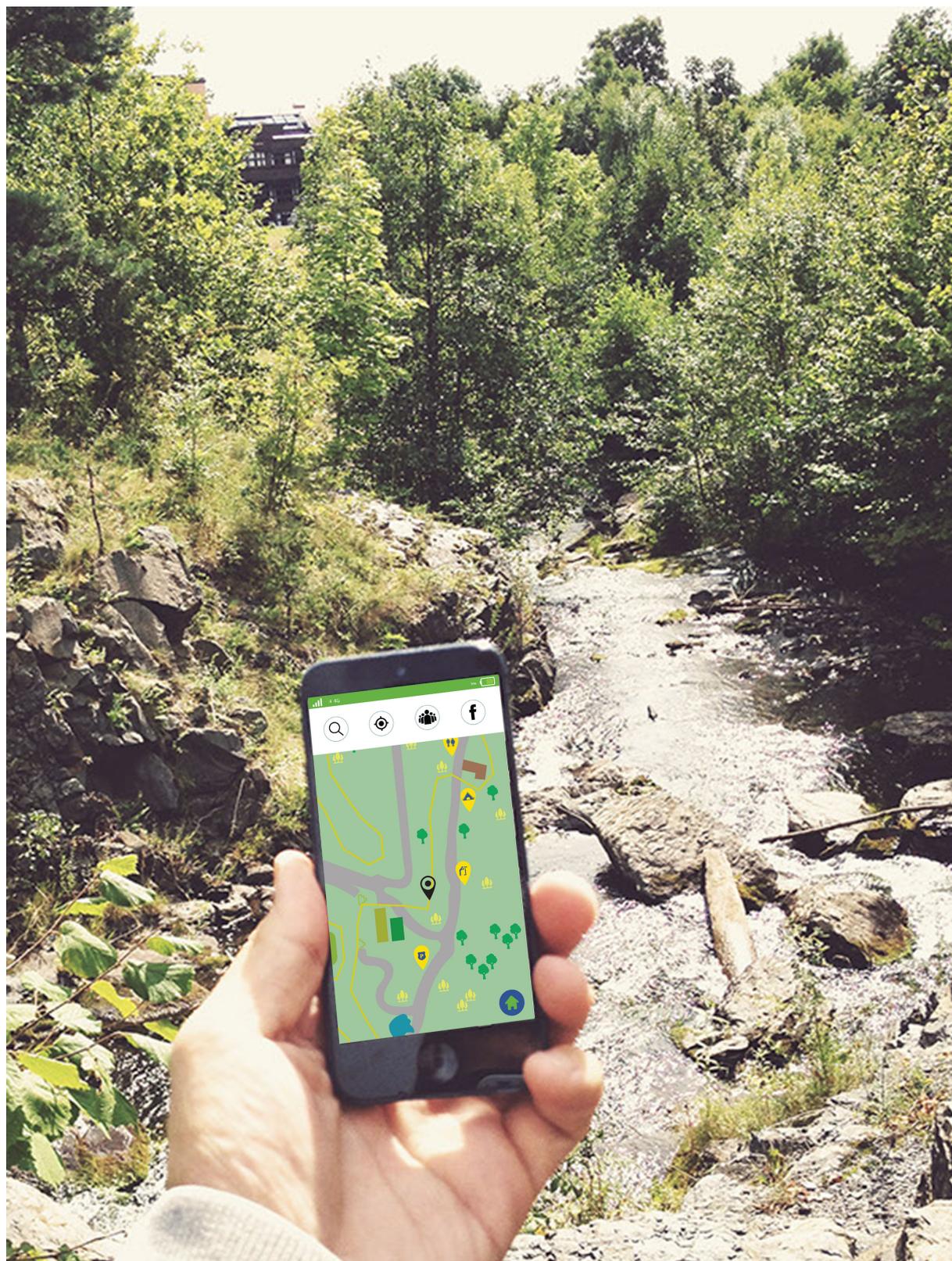


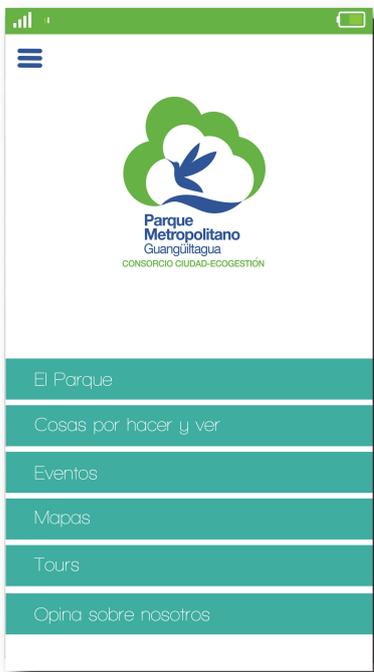
Prohibitivas



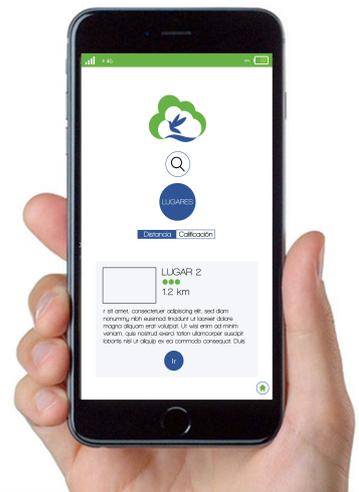
ANEXO C: VISUALIZACIÓN APLICACIÓN DIGITAL



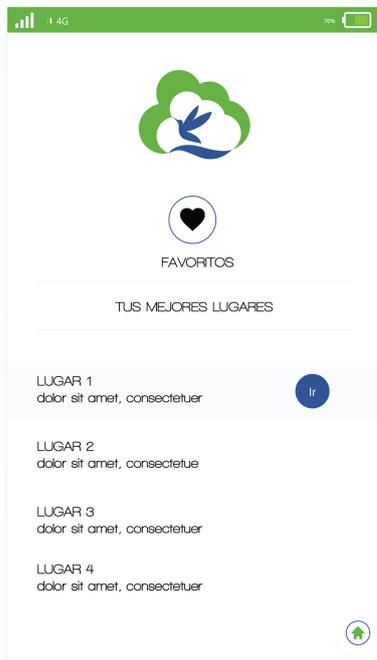


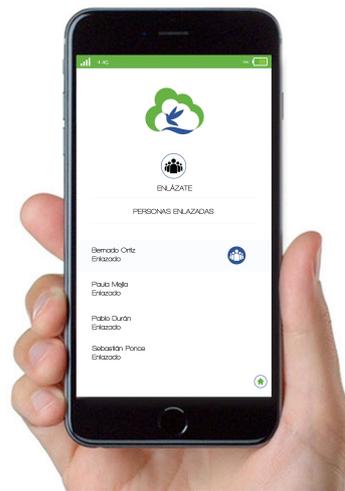
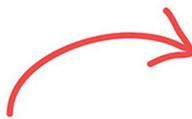












Entrevista #1

Jimmy Sarango. Diseñador gráfico y multimedia

28 años. Quiteño

El entrevistado menciona que este parque es uno de sus favoritos porque en su lado este se tiene una vista espectacular del valle de Tumbaco, además de los senderos para ver los volcanes y nevados de la Sierra ecuatoriana. Indica que estos senderos los encontró gracias a una señalética ubicada en algún lugar del parque, e indica que no existe un sistema señalético eficiente implementado en el parque.

Para él, la necesidad de un sistema señalético es inminente pues el parque más de 500 hectáreas y es necesario identificar varias cosas en un paseo o visita: tu ubicación dentro del parque, referencias visuales para saber a qué punto retornar, ubicación de los baños y rutas de emergencia en caso de incendios como los que se han presentado en años anteriores, además de piezas visuales informativas que enriquezcan el conocimiento del visitante; estas piezas pueden ser sobre la fauna, flora e historia del lugar sobre el que está el parque. Datos informativos sobre los nevados y montañas que se pueden visibilizar desde el parque sería muy útil.

En sus visitas al parque reconoce que ha caminado por senderos muy agradables pero nunca puede repetir la misma caminata por la ausencia de identificación de los lugares, senderos, o porque la señalética existente no está pensada en el usuario. Es necesario que existan referentes visuales para que el visitante utilice puntos de referencia en sus visitas al parque.

Entrevista #2

Carlos Moscoso. Ingeniero Mecánico Automotriz

27 años. Quiteño

Carlos es un joven que gusta disfrutar de los espacios abiertos junto a su esposa Cristina Coba, menciona que destinan los fines de semana a pasear en bicicleta por el parque Metropolitano ya que el área del mismo se presta para hacer actividades como el ciclismo. Menciona además que varias veces tienen que guiarse por los senderos existentes para poder tener una ruta clave, y de igual manera conocer otras rutas y disfrutar de la naturaleza que este parque ofrece.

Él y su esposa al ser visitantes recurrentes de este parque, necesitan de ayudas visuales para tener mejor noción de la ubicación y las rutas a las que ellos quieren acceder. La necesidad de Carlos también radica en que varias veces se han llegado a confundir y no han podido terminar su actividad debido a la falta de señalética en el interior del parque. Acepta que existe este tipo de referencias visuales en cuanto a baños se refiere, que recalca que son importantes para los visitantes del parque. Pero, sugiere que esto se pueda extender para las áreas más alejadas del parque.

El entrevistado indica que si hubiese más referencias en las que ellos se puedan guiar para sus rutas, ellos podrían disfrutar de su actividad acompañados de su familia quienes también participan de lo mismo. Al ser un pasatiempo de sus preferidos, el interés por que este parque mejore en su señalética es alto ya que es uno de los lugares más recorridos por él y su esposa; a

la vez que sugiere se dé un mantenimiento al parque, ya eso repercute en la frecuencia en que las personas visitan este lugar.

La importancia del manejo de señalética en este parque se puede prestar para la solución de una problemática evidentemente existente, y que se expande en cómo los visitantes convencionales y no convencionales crean la imagen del parque.

Entrevista #3

Fernando Arroyo.

Quiteño. 36 años.

El entrevistado menciona que no ha visto ningún tipo de señalética en el Parque Metropolitano Guangüiltagua. Cuando se le pidió que recuerde sus visitas no trae a colación que haya encontrado señalética.

El entrevistado está a punto de ser padre y manifiesta que es necesaria la implementación de un proyecto señalético porque un joven puede caminar hasta encontrar lo que busca, por ejemplo un baño, pero en una visita familiar deben tener en cuenta las distancias a caminar. Con una adecuada señalética se podrían elegir los senderos conociendo la disponibilidad de baños y realizar una caminata en familia.

También menciona que desconoce las dimensiones totales del parque, pues es una información que no está disponible a primera vista cuando se visita el lugar. No sabe de la existencia de los miradores en el lado este del parque.

Menciona que es necesario un mapa detallado del parque en los parqueaderos, pues hay muchas visitas que no pasan de las canchas de fútbol porque se desconoce las distancias y atractivos del mismo. Indica que un proyecto de señalización debería tomar en cuenta también los materiales a utilizar. Al tratarse de un espacio verde debería aplicarse una línea gráfica acorde al lugar, que no invada sino que se sienta parte del parque.