



Universidad del Desarrollo

SKATELINE

SKATEPARKS INMERSIVOS

Maximizar la experiencia de uso



SKATELINE

SKATEPARKS INMERSIVOS

Maximizar la experiencia de uso

Memoria presentada a la
Facultad de Diseño de la
Universidad del Desarrollo para
optar al Título Profesional de
Diseñador Gráfico.

PROFESORES GUIA

Teresita Silva V.
Oswaldo Zorzano B.

Abstract

Introducción

1. MARCO TEÓRICO

1.1 SKATEBOARDING

1.1.1 Origen del skateboarding

1.1.2 Skate como subcultura

1.1.3 En qué consiste el skateboarding

1.1.4 Estilos de skateboarding

1.1.5 Partes de un skateboard

1.2 SKATEPARKS

1.2.1 Origen de los Skateparks

1.2.2 Diseño y arquitectura

1.2.2.1 Niveles de dificultad de un Skatepark

1.2.3 Skateparks en Chile

1.3 EXPERIENCIA DE USO EN UN SKATEPARK

1.3.1 Comunicación con otros skaters dentro del skatepark

1.3.2 Flujo y “flow” dentro del skatepark

1.3.3 Códigos y normas invisibles dentro del Skatepark

1.4 DISEÑO DE EXPERIENCIAS

1.4.1 ¿Qué es el diseño de experiencia?

1.4.2 Proceso del diseño de Experiencias

1.5 SISTEMA DE SEÑALIZACIÓN

1.6 DISEÑO DE INTERFACES

1.6.1 Introducción

1.6.2 UX - UI

2. FORMULACIÓN DEL PROYECTO

2.1 Problemática

2.2 Area de estudio

2.2.1 Skatepark LC2

2.2.2 Fundación Más Skate

2.3 Oportunidad de Diseño

2.4 Propuesta Conceptual

2.5 Objetivos

2.5.1 General

2.5.2 Específicos

2.6 Referentes

2.7 Público Objetivo

2.8 Usuario

2.8.1 Perfil persona

3. METODOLOGIA

Human Centered Design

4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

4.1 Proceso de diseño

4.2 Testeo y validación

4.3 Propuesta formal

4.3.1 Descripción del proyecto

4.4 Propuesta gráfica

4.4.1 Naming y Logo

4.4.2 Paleta cromática

4.4.3 Tipografía

4.4.4 Referentes

4.4.5 Ilustraciones

4.5 Piezas del proyecto

4.5.1 Aplicación

4.5.2 Stickers

4.5.3 Intervención espacial

4.5.4 Totem

4.6 Presupuesto

4.7 Conclusiones

4.8 Proyecciones

Referencias Bibliográficas

Anexos

ABSTRACT

Los skateparks, forman parte de una experiencia de usabilidad. Incorporan códigos invisibles, creatividad en trucos y un flow de movimiento estudiado. Sin embargo, la creatividad puede volverse monótona para las personas recurrentes de este espacio y los códigos y "flow" no son explícitos, afectando así a los principiantes que están empezando a interactuar con estos espacios. La investigación se centra en cómo emplear el diseño como herramienta efectiva para potenciar la creatividad, y mejorar la experiencia de aprendizaje de códigos y flow.

Después de una investigación en terreno y estudio de los usuarios, se identificó la necesidad de maximizar la experiencia de usabilidad de los skateparks mediante el diseño de experiencia. Este enfoque resulta crucial para comprender, potenciar y utilizar correctamente el espacio, abriendo oportunidades significativas para los usuarios, especialmente aquellos que se inician en este deporte.

PALABRAS CLAVE

Skateboarding - Diseño de Experiencias - Skateparks - Aprendizaje - Creatividad

INTRODUCCIÓN

El skateboarding, a pesar de ser incomprendido y estar sujeto a numerosos prejuicios, sigue atrayendo a aquellos que comparten la visión de Stevie Williams, quienes consideran que esta disciplina es "poesía en movimiento". Estas expresiones poéticas suelen manifestarse en las calles y en los skateparks, siendo este último el foco de estudio en la presente investigación.

Guiados por la metodología del Diseño Centrado en el Ser Humano, se ha llevado a cabo una exhaustiva observación y análisis del skatepark, además de realizar encuestas y algunas entrevistas a diversos skaters frequentadores de dicho espacio. Este estudio nos ha permitido identificar una problemática fundamental: los skateparks poseen códigos y normas no escritas, así como un flujo de movimiento y niveles de dificultad de los obstáculos que no se encuentran explícitamente explicados en el entorno, lo que puede perjudicar el

aprendizaje y la relación de los practicantes con dicho entorno.

Marc Johnson señala acertadamente que "el skateboarding consiste en poner en práctica ideas", pero para materializar estas ideas se requiere de creatividad. Sin embargo, la monotonía y la falta de estímulos en el espacio de práctica pueden agotar o limitar dicha creatividad.

En vista del creciente auge del skateboarding en la actualidad, resulta relevante abordar esta problemática y presentar una oportunidad de diseño que mejore la experiencia de uso en los skateparks. Este proyecto tiene como objetivo principal alcanzar dicha solución a través del diseño de experiencias, aportando nuevos conocimientos a este campo de diseño.

Este objetivo general se complementa con tres objetivos específicos: informar acerca de los

códigos y normas existentes dentro del skatepark mediante elementos gráficos, intervenir el skatepark para visualizar el flow de movimiento, y potenciar la generación de nuevas ideas para trucos y líneas a través de la observación audiovisual. De esta manera, el proyecto busca cumplir con estos objetivos siguiendo la metodología del Diseño Centrado en el Ser Humano mencionada anteriormente. Los resultados obtenidos serán aplicables de manera flexible en la diversidad de skateparks existentes, contribuyendo así al crecimiento de esta comunidad.



IMAGEN 3. Elaboración del autor 2023

1.1 SKATEBOARDING

ORIGEN DEL DEPORTE

El skateboarding nace en los años 1950 como un susurro rebelde en los oídos de los surfistas. Cuando las olas estaban planas, encontraron en el asfalto un lienzo en blanco para deslizarse y expresarse. Así, el skateboarding comenzó a crecer, transformándose en un deporte único con una identidad propia. Se convirtió en una subcultura arraigada en el arte de dominar una tabla de madera con ruedas y desafiar la gravedad.

En sus primeros días, el skateboarding encontró su hogar en las abandonadas piscinas de los vecindarios californianos. Ahí, experimentaron una revolución, reinventando el concepto del deslizamiento y dando paso a una nueva forma de libertad. Pero fue en los años 80 cuando este deporte audaz evolucionó aún más, explorando territorios inesperados como estacionamientos y centros comerciales. Esta nueva

visión expandió los límites de lo posible sobre una tabla de skate, revelando horizontes desconocidos.

Hoy en día, el skateboarding continúa su evolución imparable, ganando cada vez más popularidad y conquistando diversos escenarios en todo el mundo. Los nuevos skateparks se erigen como verdaderas obras de arte arquitectónicas, fusionando el diseño urbano con la pasión por el skate. El skateboarding se ha convertido en una compañía de renombre, aclamada y codiciada por todos. Niños, adolescentes y adultos se lanzan en busca de la autenticidad y anhelan formar parte de esta vibrante subcultura. Todos ellos, sin importar su edad, se aventuran en el mundo del skate como principiantes, deseosos de experimentar la emoción y el espíritu intrépido que solo esta disciplina puede ofrecer.

SKATE COMO SUBCULTURA

En el texto "skate for life: An analysis of the skateboarding subculture" el autor Thomas Slee habla del skateboarding como subcultura, definiéndolo como un "grupo que se diferencia de la cultura predominante. Más que un simple deporte, el skateboarding se considera un estilo de vida". Dentro de esta amplia comunidad de skaters, se comparten gustos, estilos de vida similares y una serie de características individuales que, a su vez, forman parte de una gran familia skater. Esta subcultura se distingue por tener su propia identidad y valores.

En el mundo del skate, ser skater implica una conexión especial con otros practicantes. Existe un sentido de amistad, respeto y unión dentro de esta comunidad, donde todos comparten una misma visión: el skateboarding. Dentro de esta subcultura, podemos encontrar diferentes tipos de skaters, así como numerosos principiantes e iniciadores en este deporte tan complejo y emocionante. Los skaters eligen este

deporte principalmente por la sensación de libertad que ofrece. A diferencia de otros deportes que suelen tener reglas estrictas, el skateboarding se caracteriza por su libertad de expresión. Thomas también destaca que "El skateboarding va mucho más allá de un simple acto físico, es una forma de pensar, hacer y vivir". Este estilo de vida a menudo es malinterpretado y visto como un acto de rebeldía o delincuencia. Sin embargo, demuestra ser más saludable y tener más valores de los que se puedan imaginar, promoviendo la pura creatividad entre sus miembros.

En resumen, el skateboarding como subcultura se diferencia de la cultura predominante, conformando una comunidad que comparte gustos, estilos de vida y valores propios. En esta subcultura, prevalece un sentido de amistad, respeto y unidad. El skateboarding no se limita a un mero deporte, sino que representa un estilo de vida que fomenta la libertad y la creatividad.

¿En qué consiste el deporte?

“El skateboarding es un deporte que consiste en deslizarse sobre una tabla con ruedas y a su vez poder realizar diversidad de trucos, gran parte de ellos elevando la tabla del suelo y haciendo figuras y piruetas con ella en el aire. Se practica con un skate ('patineta'), tabla de madera plana y doblada por los extremos y que tiene dos ejes (trucks) y cuatro ruedas, y con 2 rodamientos en cada una de sus 4 ruedas, preferentemente en una superficie plana, en cualquier lugar donde se pueda rodar, ya sea en la calle o en los skateparks”. (Valeria Galvis Zapata, 2016)



PARTES DE UN SKATEBOARD

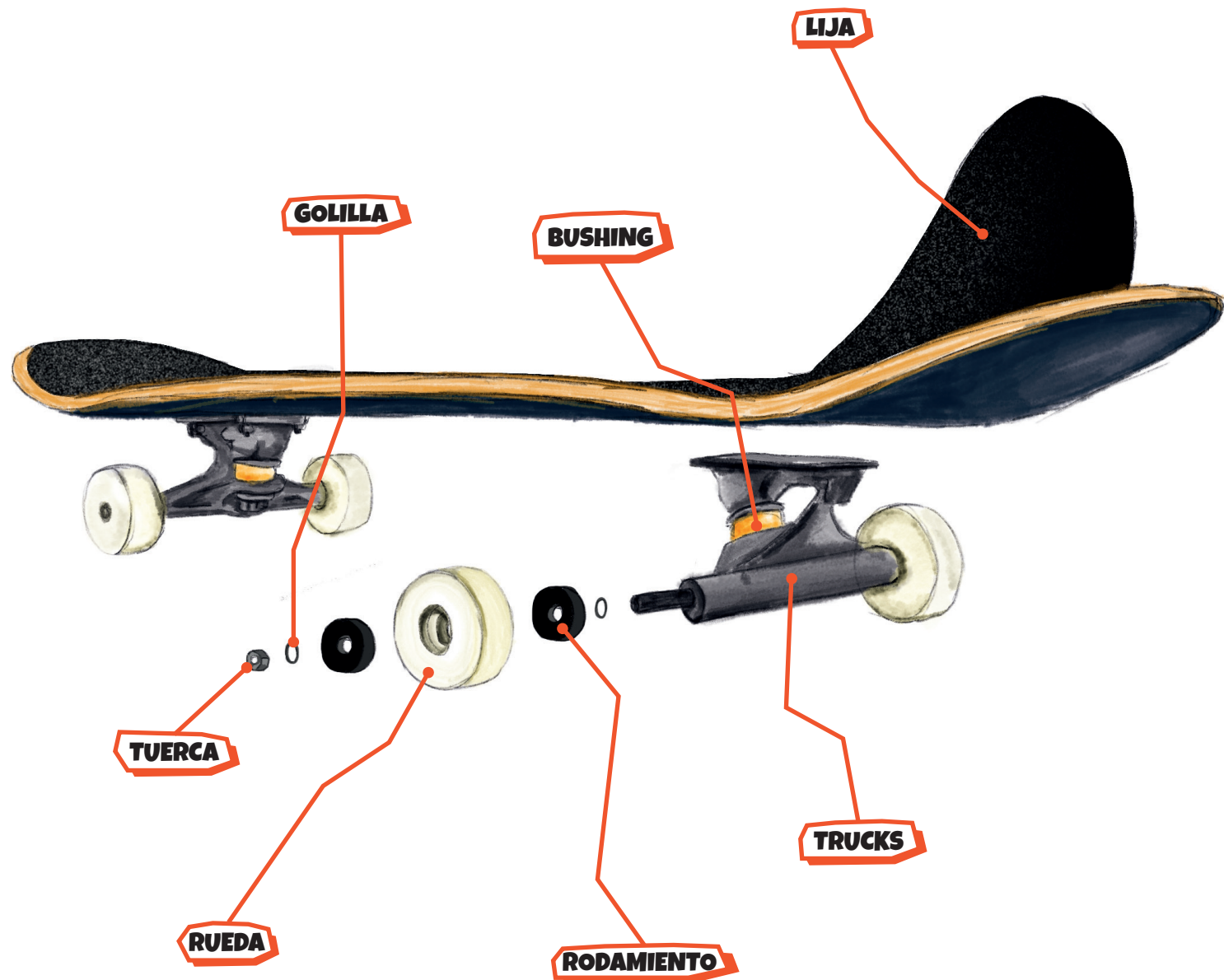


FIG.1 Elaboracion del autor partes de un skateboard

1.1 SKATEBOARDING

ESTILOS DE SKATEBOARDING

Dentro del deporte del skateboarding, generalmente, hay dos áreas distintas en las que los skaters practican el skate. “Estas áreas se pueden definir como “Skateparks” y “Skate spots”. Un Skatepark es cualquier área, ya sea pública o privada, diseñada específicamente para los skaters y donde se permite el skateboarding. En cambio, los Spots son cualquier área que no está destinada al skateboarding, pero que los skaters la utilizan para practicar skateboarding” (Thomas, 2011). Dentro de los Skateparks existen dos estilos que destacan como los más característicos y ampliamente practicados. El primero de ellos es el skate en transiciones y bowls, que encuentra su inspiración en las icónicas piscinas vacías con su fondo curvado. En este estilo, el deporte trasciende los límites de lo que se puede lograr sobre la tabla, con la ejecución de saltos, velocidades y trucos altamente complejos. Para practicar este estilo, se requiere la presencia de skateparks que cuenten con

estas estructuras o la búsqueda de piscinas vacías, lo cual puede resultar un desafío en sí mismo. En la actualidad, la mayoría de los skateparks cuentan con áreas destinadas a estas transiciones y bowls, mientras que otros combinan esta característica con sectores conocidos como “street”.

En la sección del street, segundo estilo del deporte, la creatividad y la técnica juegan un papel fundamental. El estilo de street abarca una amplia gama de trucos prácticamente infinitos, que van evolucionando en complejidad y variedad. Este estilo se puede practicar tanto en skateparks como en espacios urbanos.

En la calle es en donde los skaters demuestran sus habilidades, adaptando los obstáculos que encuentran en su entorno para su uso personal. El skateboarding tiene una fuerte conexión con el ambiente callejero, ya que es en la calle donde el deporte alcanza su máxima expresión, debido a los diversos factores

externos que pueden afectar e influir en el desarrollo de la actividad. Desde el estado del asfalto hasta la presencia de cajones y elementos metálicos de deslizamiento incierto, la calle presenta desafíos constantes que ponen a prueba las habilidades y la destreza de los skaters. Aun así en los skateparks es en donde los skaters comienzan con su progreso, y en donde les facilita las capacidades para realizar nuevos trucos e ir aumentando sus habilidades, por lo que la presencia de estos son cruciales para el aprendizaje, llevando luego las habilidades aprendidas a las respectivas calles.

Slee, Thomas. (2011) Skate For Life: An Analysis of the Skateboarding Subculture (7-24) https://digitalcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1032&context=honors_et

1.2 SKATEPARKS

OBSTÁCULOS QUE SE PUEDEN ENCONTRAR EN SKATEPARKS

FIG.2 Elaboracion del autor
Obstaculos de un skatepark

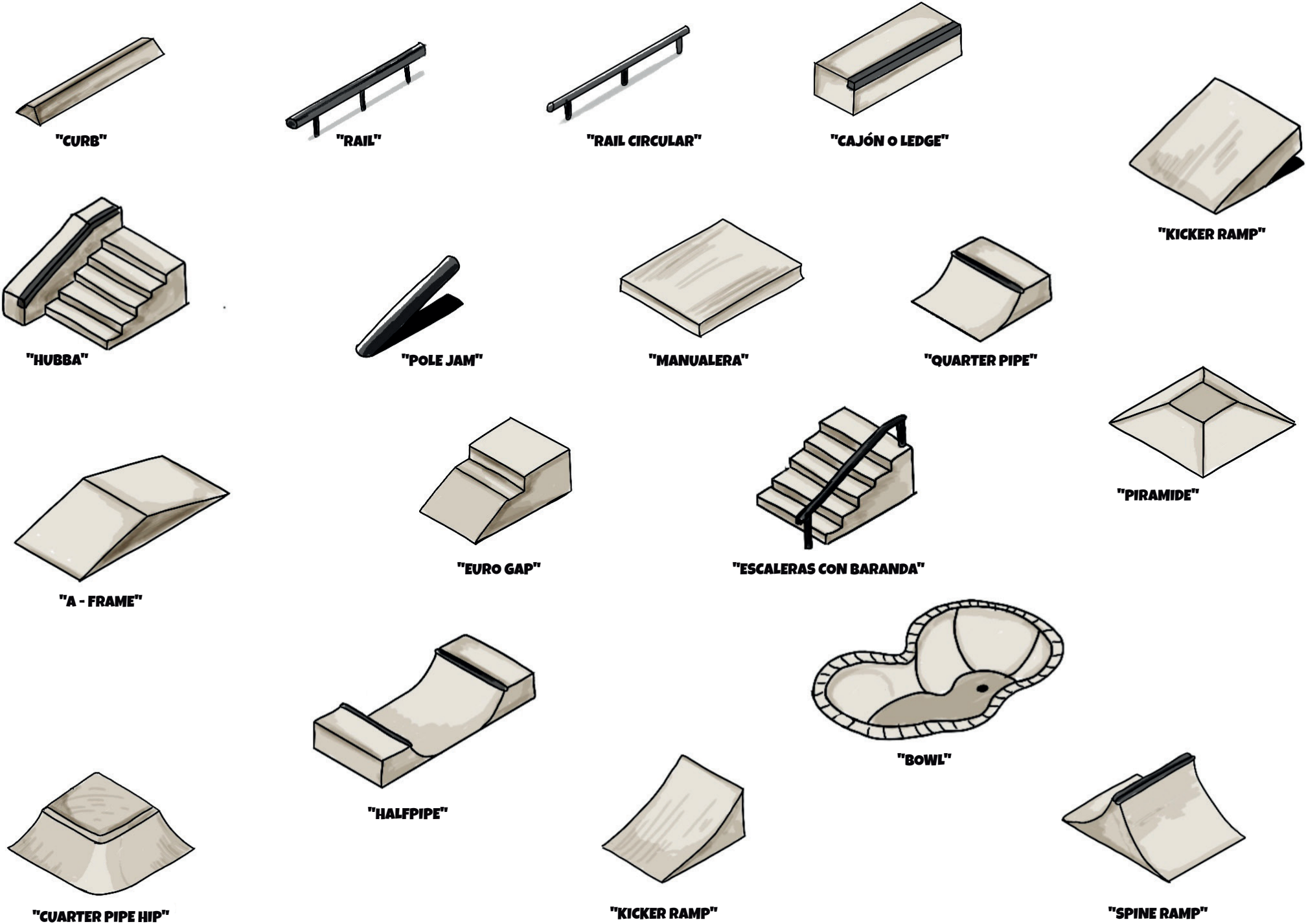
¿qué son?

“Un skatepark se define como cualquier lugar designado para que el público pueda practicar skateboard. Pueden ser empresas privadas que cobran entrada, pero la mayoría de los parques en la actualidad son gratuitos y abiertos al público en general” (Desmon, 2008). En este entorno, se encuentran una variedad de obstáculos y elementos como quarter pipes, bowls, halfpipes, cajones, escaleras, rampas y barandillas, que imitan las características de la arquitectura urbana. El diseño del skatepark se realiza de manera estratégica para asegurar el buen funcionamiento y la adaptación de los obstáculos a las necesidades específicas de los skaters.

Factores como la altura de los elementos, el flujo y flow dentro del skatepark, las zonas de descanso y la interacción con la comunidad que lo rodea son consideraciones clave en su diseño. La elección de materiales en la construcción de un skatepark puede variar,

incluyendo características como madera, hormigón, cemento e incluso metal. Cada skatepark tiene sus propias características distintivas, pero todos comparten el propósito común de proporcionar un espacio donde los skaters puedan mejorar sus habilidades sobre la tabla.

Estos espacios no solo ofrecen a los skaters un lugar físico para practicar, sino que también fomentan la interacción social entre los entusiastas del skateboarding. Los skateparks se convierten en puntos de encuentro donde los skaters comparten experiencias, intercambian conocimientos y se inspiran mutuamente para progresar en su habilidad y estilo. Más allá de su función práctica, los skateparks se convierten en lugares de comunidad, en los cuales se fortalecen los lazos entre los aficionados al skateboarding, siempre y cuando los skaters se relacionen y conversen con otros skaters.



Desmond Poirier. (2008) SKATE PARKS: A GUIDE FOR LANDSCAPE ARCHITECTS AND PLANNERS <https://core.ac.uk/download/pdf/5165001.pdf>

Ilustraciones basadas en la guía, Skatepark Best Practices por Pat Slison

1.2 SKATEPARKS

ORIGEN DE LOS SKATEPARKS

En la década de 1950 y 1960, en el estado de California, se inició una nueva era y un deporte completamente nuevo al comenzar a patinar en las primeras piscinas vacías. Estas piscinas, que nunca fueron diseñadas para el skateboarding, transformaron la apariencia del deporte. Durante la década de 1970, con el crecimiento del skateboarding, se empezaron a construir los primeros skateparks financiados por el estado. Sin embargo, en la década de 1980, debido al aumento en los costos de los seguros y las lesiones dentro de los skateparks, el estado ordenó la demolición de los skateparks, dejando a los apasionados skaters sin un lugar designado para practicar su deporte.

Sin embargo, esto no fue suficiente para detener el deporte. Los skaters comenzaron a construir sus

propias rampas y a patinar en lugares públicos, aunque con el tiempo se prohibió la práctica del skateboarding en muchos de estos lugares debido a los evidentes daños a la propiedad. A pesar de ello, el deporte continuó creciendo de manera clandestina, con los skaters construyendo sus propios skateparks improvisados y siendo expulsados de diversos lugares.

Más adelante, en la década de 1990, se aprobó una ley estatal para la construcción de skateparks públicos, pero con la condición de que el gobierno no se haría responsable de las lesiones que ocurrieran en dichos lugares. Este fue el comienzo de una nueva era para los skateparks, con diseñadores y empresas especializadas dedicadas a la construcción de estos espacios tan especiales para los skaters.



IMAGEN 5. Fotografía por Hugh Holland 1974

1.2 SKATEPARKS

DISEÑO Y ARQUITECTURA

Los skateparks son lugares únicos y llamativos para el público, compuesto de elementos y obstáculos tanto interesantes como curiosos para el ojo humano. Dentro del diseño de un skatepark existen muchos factores que hay que tener en cuenta para su buen funcionamiento, como también su efectividad y buen uso de él. Estos espacios son sitios que están diseñados y construidos para una comunidad que los rodea, por lo que deben cumplir las necesidades que la comunidad requiere, y gracias a esta comunidad va a depender del cuidado y buen empleo que se le pueda otorgar al skatepark. “Cuando un skatepark está diseñado de buena manera, cumple con una lista larga y complicada de requisitos para la seguridad, el acceso, la visibilidad, la calidad, el diseño estético y el control del tráfico” (Peter). Los skateparks mejores diseñados son los que permiten que la gente interactúe con los skaters, en donde el skatepark, más que ser un lugar solo para el uso de skaters sea también visto como un espacio público, en donde las personas pueden observar desde una banca, o interactuar con este como si fuera un parque y un espacio público del cual se sientan parte también.

Al diseñar skateparks, es crucial que los diseñadores consideren diversos factores clave para asegurar el éxito del proyecto. Para lograrlo, es necesario contar con la colaboración de expertos en distintos campos. “El diseño y construcción de un skatepark requieren la participación de skaters profesionales, arquitectos paisajistas, especialistas en comportamiento humano en espacios públicos, y expertos en construcción” (Peter, 2008).

La incorporación de skaters profesionales en el proceso de diseño es fundamental. Estos individuos poseen un conocimiento profundo de las características esenciales y los elementos que un skatepark debe ofrecer. Su experiencia y perspectiva permiten asegurar que el diseño final satisfaga las necesidades de los skaters y cumpla con los estándares de calidad esperados.

La colaboración con arquitectos paisajistas es crucial para lograr una integración armoniosa entre el skatepark y su entorno. Estos profesionales pueden fusionar hábilmente el diseño del skatepark con el paisaje circundante, lo que resulta en una experiencia más agradable tanto para los skaters como

para la comunidad que rodea el parque.

La comprensión del comportamiento humano en espacios públicos también es esencial en el diseño de skateparks. El estudio de cómo las personas interactúan y se desplazan en entornos públicos ayuda a crear un diseño que facilite la fluidez, la seguridad y la interacción social dentro del skatepark.

Finalmente, la participación de expertos en construcción es imprescindible para garantizar la durabilidad y el uso adecuado de los materiales en el skatepark. Estos profesionales aportan su experiencia en la selección y aplicación de los materiales más adecuados, considerando factores como la resistencia, el mantenimiento y la seguridad. Con la colaboración de estos expertos trabajando en conjunto, el diseño y construcción de un skatepark pueden cumplir con las expectativas tanto de la comunidad skater como de la comunidad que rodea el parque. La integración de sus conocimientos y habilidades asegura que el resultado final sea un espacio funcional, estéticamente agradable y de alta calidad.

EL BUEN DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN SKATEPARK REQUIEREN LA PARTICIPACION DE EXPERTOS en...

ARQUITECTURA DE PAISAJES

CONSTRUCCIÓN

SKATEBOARDING

COMPORTAMIENTO HUMANO

NIVELES DE HABILIDAD DENTRO DE UN SKATEPARK

Los skateparks son espacios diseñados para que cualquier persona pueda usarlos. Es importante que estos lugares sean accesibles para una amplia gama de personas, desde skaters profesionales hasta principiantes y espectadores. Con el fin de atender a esta diversidad de usuarios, los skateparks deben contar con diferentes áreas y obstáculos adaptados a diferentes habilidades. Esto significa que deben incluir desde obstáculos complejos y altos hasta obstáculos más bajos, simples y amigables para principiantes en el deporte.

La funcionalidad de un skatepark debe ser igualmente efectiva tanto para principiantes como para profesionales. Por lo tanto, los diseñadores y arquitectos encargados de

su creación deben tener en cuenta esta característica esencial para asegurar su buen funcionamiento. Aun así, los skatepark pueden ser lugares complejos de descifrar para gente que está partiendo en el deporte, o principiantes, ya que no cuentan con guías instructivas, o información que los introduzca en este espacio, transformándose en un lugar en donde la única manera de aprender su funcionamiento es a través de la observación, la comunicación con los demás skaters y la motivación personal, volviéndose complejo para estos usuarios.

PRINCIPIANTES

Primeras etapas de aprendizaje, adquiriendo habilidades básicas y los primeros trucos

INTERMEDIOS

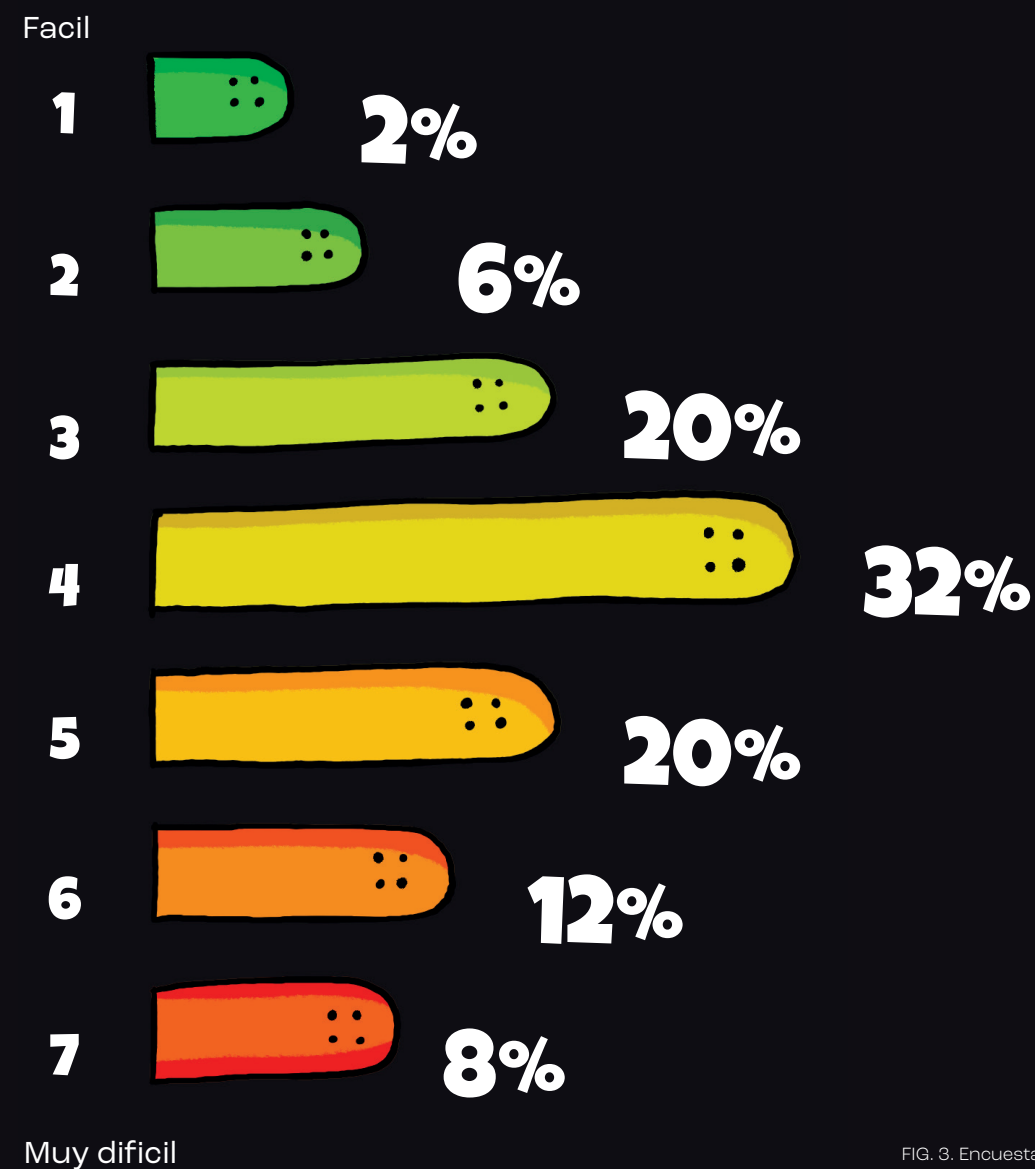
Habilidades técnicas más avanzadas y la realización de trucos más complejos

EXPERTOS

Alto dominio técnico realizando trucos más complejos y diferentes estilos

Se realizó una encuesta a 72 personas que recalca lo complejo que puede ser un skatepark para personas que están iniciando en este deporte, en donde los datos arrojan que la complejidad de entendimiento de un skatepark no es menor, y no existe nada que facilite entender este funcionamiento adecuado además que la propia observación y la interacción con los demás skaters.

Del 1 al 7. ¿QUÉ TAN COMPLEJOS CREES QUE SON LOS SKATEPARKS DE ENTENDER, PATINAR Y NAVEGAR DE BUENA MANERA PARA ALGUIEN QUE ES PRINCIPIANTE O APRENDIZ?



72 PERSONAS ENCUESTADAS

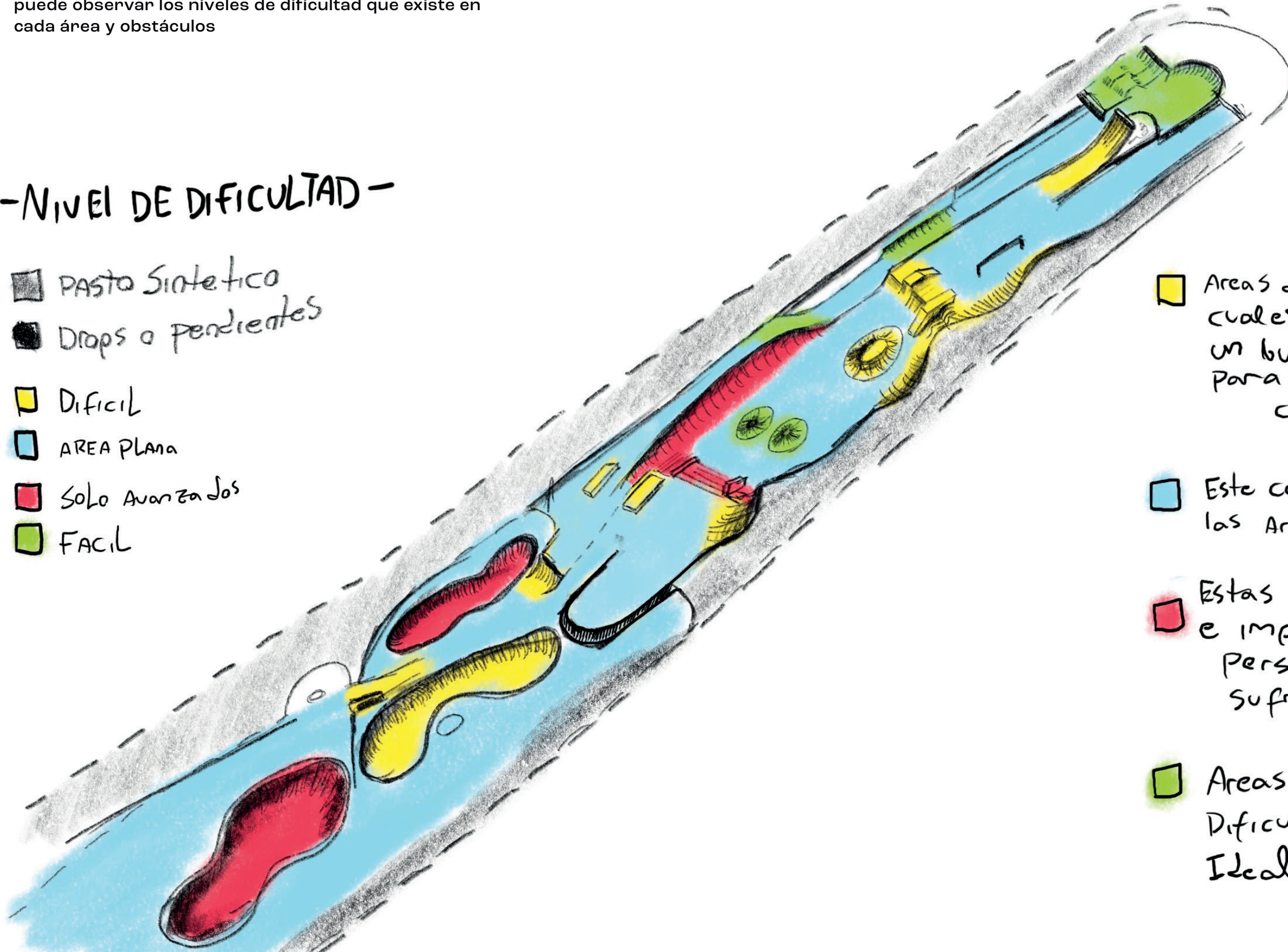
FIG. 3. Encuesta Elaboración del autor 2023

En el análisis de las respuestas se puede concluir que los skateparks son lugares complejos de entender, patinar y navegar de buena manera, ya que más de la mitad de los encuestados se encuentra entre el 4, 5, 6, 7 de nivel de complejidad.

El siguiente boceto fue hecho basándose en el skatepark LC2 en la comuna de las Condes, Santiago. En este se puede observar los niveles de dificultad que existe en cada área y obstáculos

-NIVEL DE DIFICULTAD-

- PASTO Sintético
- Drops o pendientes
- DIFÍCIL
- AREA PLANA
- SOLO Avanzados
- FACIL



- Areas del park En las cuales se necesita un buen nivel de skate para entenderlas y usarlas correctamente
- Este color representa todas las Areas Planas del park
- Estas Areas son complicadas e imponentes para una persona que no anda lo suficientemente bien
- Areas y obstaculos con Dificultad minima de Aprendizaje. Ideales para aprender

FIG. 4. Boceto skatepark LC2 Elaboración del autor 2023

SKATEPARKS en SANTIAGO, CHILE



IMAGEN 6. Fotografía por Nicolas Garay 2018
Skatepark Ic1

FIG.11

1. **SKATEPARK PUDAHUEL**

2. **PARQUE ARAUCANO** (Las Condes)

3. **SKATEPARK PADRE HURTADO**
– Comuna de Las Condes

4. **SKATEPARK DE LOS REYES** –
Comuna de Santiago

5. **SKATEPARK LO BARNECHEA** –
Comuna de Lo Barnechea

6. **SKATEPARK PEÑALOLEN** –
Comuna de Peñalolen

7. **SKATEPARK DARKPARK** –
Comuna de Quilicura

8. **SKATEPARK PUENTE SKATE** –
Comuna de Puente Alto

9. **SKATEPARK PLAZA SAN ALBERTO** – Comuna de Recoleta

10. **SKATEPARK PARQUE O'HIGGINS** – Comuna de Santiago

11. **PARQUE BUSTAMANTE** -
Providencia

1.3 EXPERIENCIA DE USO DE UN SKATEPARK

Los skateparks son lugares que cuentan con un previo estudio de terreno y comunidad que lo rodea, Son espacios que proporcionan una experiencia al momento de entrar e interactuar con ellos, sin importar si vas a patinar o no, sin duda un skatepark es un lugar interesante de observar y recorrer, tratando de descifrar como puede funcionar cada obstáculo, o intentar usar obstáculos que creías que no eras capaz de utilizar. Interactuar con las demás personas, intentar entender cómo usar ciertos obstáculos, probar distintos estilos de patinaje, caerse y levantarse, o incluso algo tan simple como el sonido

de las tablas sonando por el piso ya forman parte de una experiencia de usabilidad en sí. Y dentro de esta experiencia existen ciertas características, como los códigos y normas, la creatividad que se va adquiriendo con el tiempo, la comunicación y relación con otros skaters, el flujo y "Flow" que existe, entre otras. Y para poder experimentar de la mejor manera esta experiencia de patinar en el skatepark, es necesario saber cómo relacionarse de manera adecuada con él y su gente, para así tener la mejor de las experiencias y también para formar parte de esta comunidad skater que tantos valores tiene para entregar.

COMUNICACIÓN CON OTROS SKATERS DENTRO DEL SKATEPARK

En los skateparks se crea una comunidad formada por skaters que se relacionan entre sí. La comunicación desempeña un papel fundamental en la mejora de la experiencia en estos espacios, ya que siempre habrá alguien dispuesto a ofrecer ayuda o animar a realizar trucos que parecían inalcanzables. El apoyo mutuo es una característica común y muy valiosa en los skateparks y en la cultura del skateboarding en general, puesto que contribuye al progreso individual y facilita el establecimiento de nuevas amistades.

Es comprensible que algunas personas no se sientan cómodas o no muestren un

interés inicial por interactuar con otros skaters dentro del skatepark, debido a que el skateboarding es un deporte en gran medida individual, donde a menudo prevalece la falta de comunicación o interacción con los demás. Sin embargo, esta característica se vuelve clave si se desea mejorar las habilidades como skater, y la forma más sencilla de comenzar es simplemente saludar a los demás skaters. Al romper el hielo de manera amistosa, se puede abrir la puerta a conversaciones y conexiones que enriquecerán la vivencia en el skatepark.

¿HAS RECIBIDO ALGÚN TIPO DE APOYO O CONSEJOS DE PARTE DE OTROS SKATERS EN EL SKATEPARK?

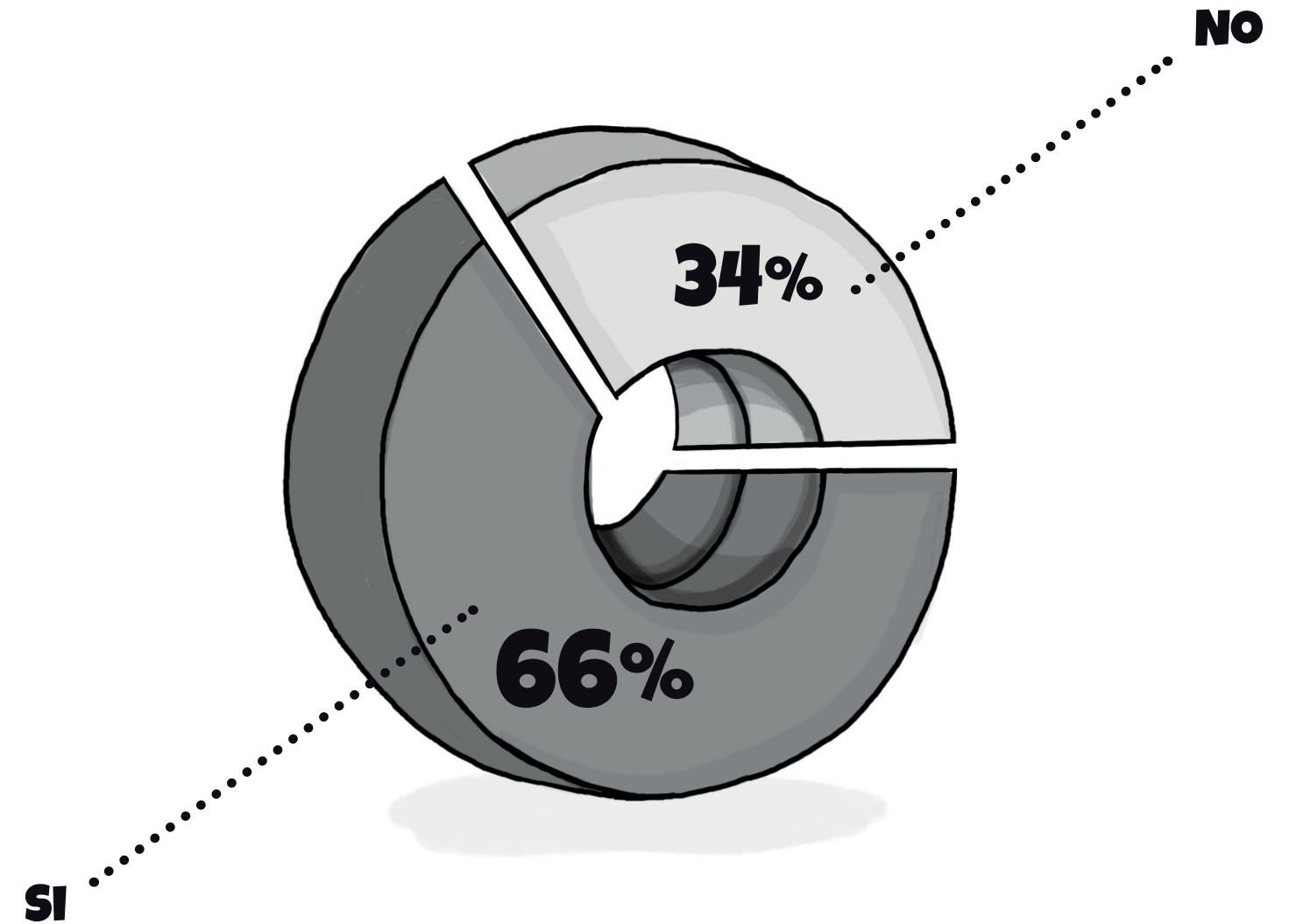


FIG. 5. Encuesta Elaboración del autor 2023

Por otra parte, tenemos que más de la mitad de los 72 encuestados afirman haber recibido algún tipo de apoyo o consejos de parte de otros skaters

En conclusión, los skateparks albergan una comunidad dinámica y la comunicación juega un papel esencial para enriquecer la experiencia en estos espacios. La interacción con otros skaters, el apoyo mutuo y la apertura a establecer relaciones sociales son aspectos fundamentales para mejorar y disfrutar al máximo del skatepark.

CREATIVIDAD DENTRO DE UN SKATEPARK

Según los resultados de una encuesta dirigida a personas que practican este deporte, ya sean principiantes, aprendices, intermedios o expertos, la mayoría de ellos experimenta una falta de inspiración al patinar el skatepark. Asimismo, aseguran que han recibido apoyo y consejos por parte de otros skaters.

La comunicación con otros skaters dentro del skatepark desempeña un papel clave para recibir orientación y ayuda, además de contribuir a la generación de nuevas ideas y trucos que antes no se hubieran concebido. No obstante, es importante destacar que la observación también juega un papel importante en el fomento de esta creatividad.

¿EN LOS SKATEPARKS TE CUESTA SER MAS CREATIVO Y SULES REPETIR LOS MISMOS TRUCOS O LINEAS EN LOS MISMOS OBSTACULOS O LUGARES?

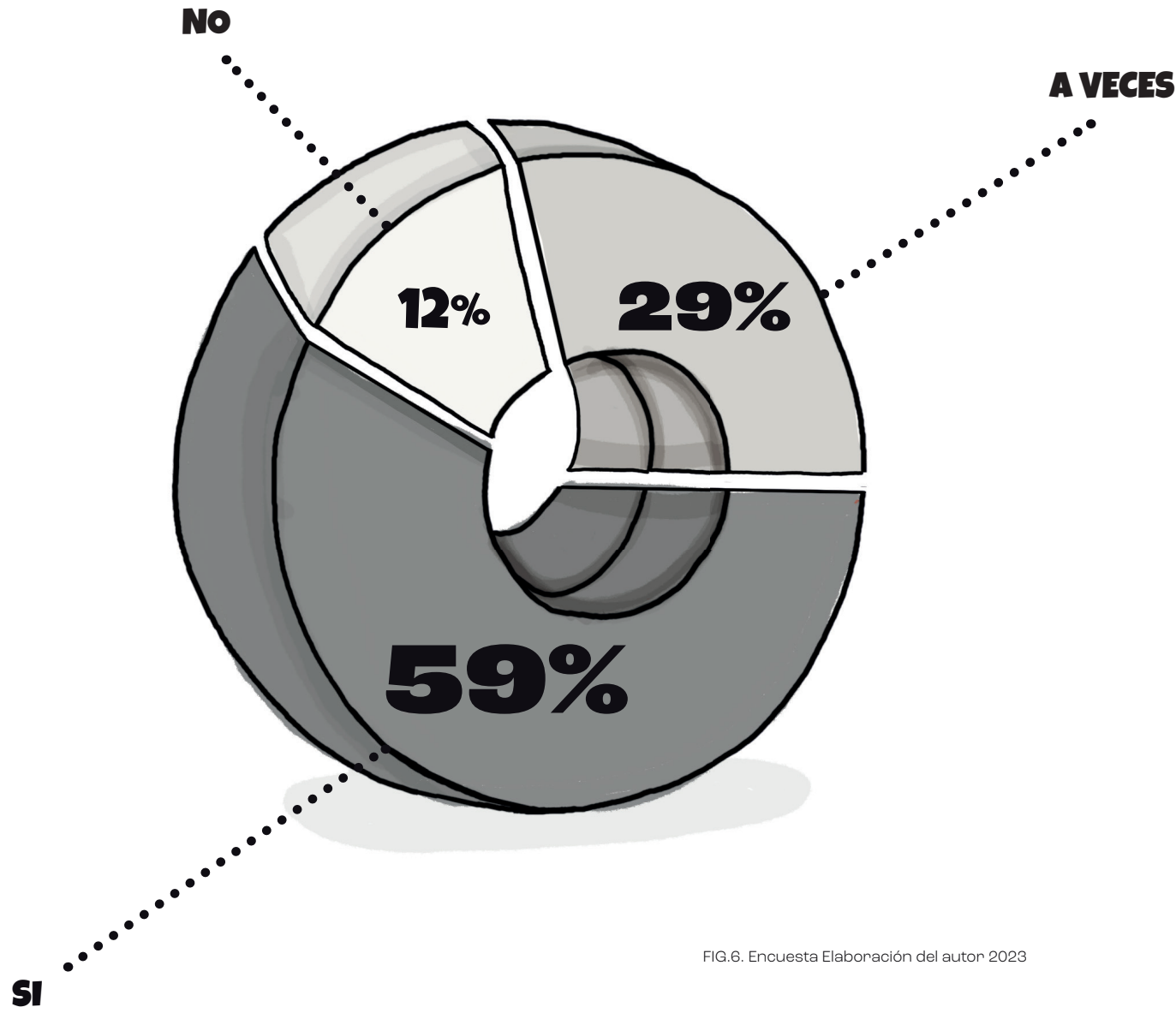


FIG.6. Encuesta Elaboración del autor 2023

Según los resultados de la encuesta, un 59% de los participantes manifestó dificultad para ser más creativo, encontrándose en una situación de repetición constante de trucos y líneas en los mismos obstáculos y lugares. Además, un 28,8% experimenta esta situación ocasionalmente.

1.3 EXPERIENCIA DE USO DE UN SKATEPARK

CODIGOS Y NORMAS INVISIBLES DENTRO DE UN SKATEPARK

Los skateparks, a pesar de no tener reglas preestablecidas debido a la libertad que se experimenta en ellos, son lugares donde se forma una comunidad. Para ser parte de esta comunidad o relacionarse de manera positiva, es necesario conocer los "códigos o normas invisibles" que existen en un skatepark. Estos códigos no son reglas estrictas y no conllevan sanciones por su incumplimiento. La mayoría de los skaters que frecuentan los skateparks están familiarizados con estos códigos, pero no todos los visitantes los conocen o los respetan adecuadamente. Los códigos invisibles son normas sociales y comportamientos implícitos que existen dentro de la comunidad de skaters en un skatepark. Conocer y seguir estos códigos es importante para mantener un ambiente seguro, respetuoso y promover la amistad entre los skaters.

ALGUNOS ASPECTOS DESTACADOS DE ESTOS CÓDIGOS INCLUYEN:

RESPETAR EL TURNO

MIRA POR DÓNDE VAS

COMPARTIR Y COLABORAR

COMPARTE EL SKATEPARK

OBSERVAR ANTES DE PATINAR

RECOGE TU BASURA

RESPETAR LAS HABILIDADES Y NIVELES

NO ES UN PARQUE DE DIVERSIONES

MANTENER UN AMBIENTE POSITIVO

NO TEMAS EN PEDIR AYUDA

CELEBRAR LOS TRUCOS DE LOS DEMÁS

DIVIÉRTETE

NO INTERRUMPIR EL TRAYECTO DE ALGUIEN

NO FUMAR

NO COPIAR EL MISMO TRUCO QUE ALGUIEN INTENTA

NO BEBER ALCOHOL

NO SENTARSE EN LOS OBSTACULOS

USA PROTECCIÓN SI NO TE SIENTES SEGURO

¿Crees que es necesario saber sobre los “CÓDIGOS INVISIBLES” o “REGLAS NO ESCRITAS” que existen dentro de un SKATEPARK?

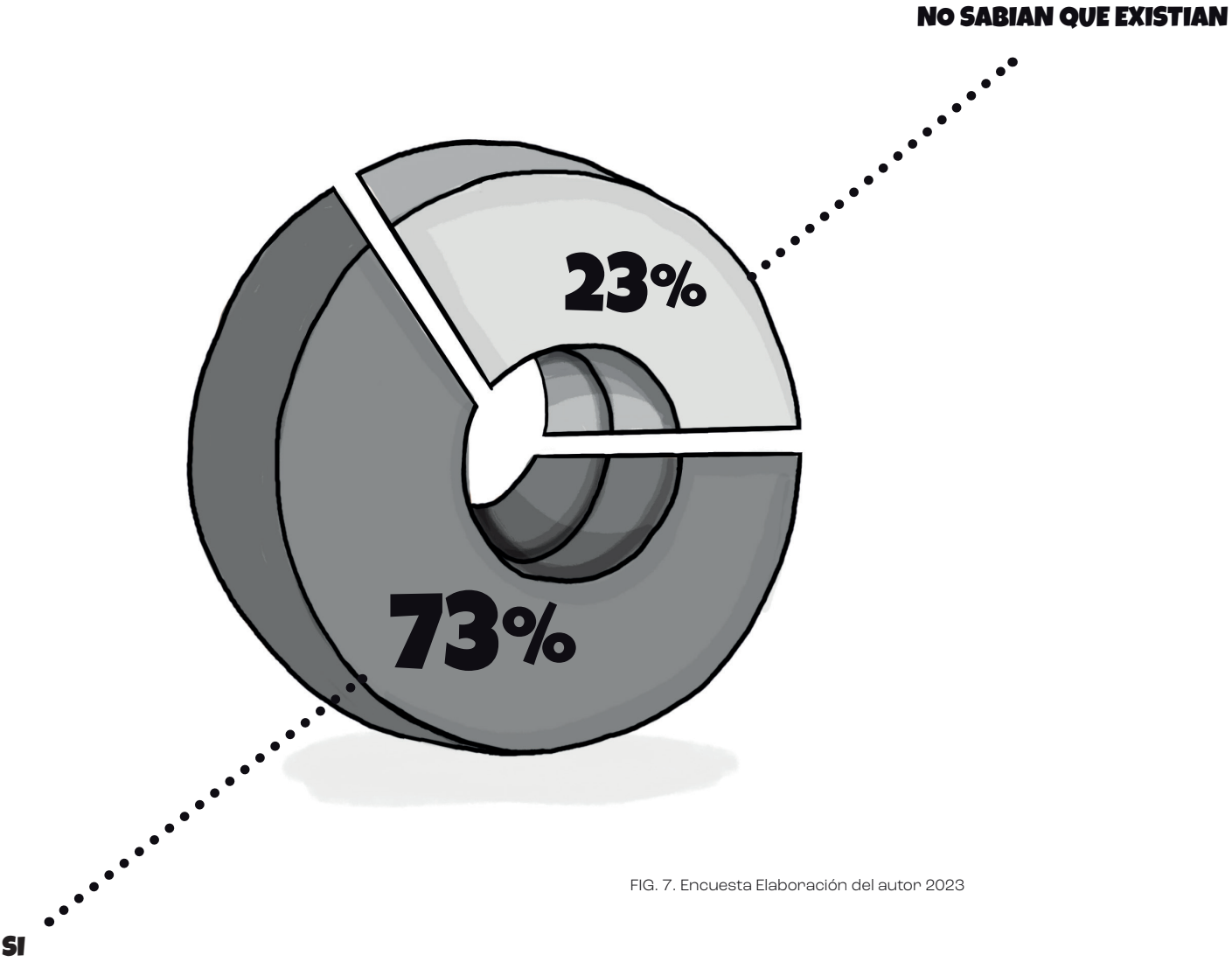


FIG. 7. Encuesta Elaboración del autor 2023

En la encuesta que se realizó se puede notar que un 77% cree necesario y fundamental saber sobre estos “códigos y normas” no escritas, y el otro restante de personas ni siquiera sabían que existían ciertos “códigos y normas”

1.3 EXPERIENCIA DE USO DE UN SKATEPARK

FLUJO Y FLOW DENTRO DE UN SKATEPARK

En un skatepark, existen dos elementos esenciales que garantizan su óptimo funcionamiento: el flujo de personas y el movimiento o flow que se genera en su interior. Ambos aspectos son de vital importancia y requieren una cuidadosa consideración durante el proceso de diseño. Para asegurar un flujo adecuado de personas en el skatepark, se realizan estudios exhaustivos del terreno. Se tienen en cuenta la densidad de población en la cercanía, se llevan a cabo encuestas y se recopilan datos para comprender cuántas personas de la comunidad practican skateboarding, sus edades y si tienen acceso a otro skatepark o parque público en las cercanías. Todos estos factores influyen en el tamaño del skatepark, considerando tanto los recursos financieros disponibles como el espacio disponible para su construcción. El tamaño del skatepark determinará su capacidad y permitirá pasar

a la siguiente etapa: el flow del parque. La definición del Flow de un skatepark según Alec Beck es “la funcionalidad global combinada de los tipos de obstáculos, geometrías específicas, proporciones/tamaños, orientaciones y espaciamiento de los elementos del skatepark”. El flow en el skatepark se refiere a cómo las personas interactúan con el espacio. Se planifican posibles recorridos y movimientos y se diseñan áreas donde los skaters pueden esperar su turno o descansar antes de intentar un truco, llamadas “Habitaciones”. Además, se considera cuidadosamente la disposición y cantidad de obstáculos dentro del skatepark, dejando espacios adecuados entre ellos y estableciendo un orden lógico para el recorrido. El flow del skatepark determina cómo las personas se mueven dentro de él, de manera organizada y segura, evitando colisiones entre los skaters manteniendo así un cierto orden dentro de este. “Un

skatepark bien diseñado, con un flujo estudiado, maximiza su funcionamiento, siendo un lugar agradable y adecuado para principiantes como profesionales del deporte”. (Beck, Alec, 2022).

A pesar de ello, el “flow” dentro de los skateparks no es algo que se pueda visualizar físicamente, sino que está presente de manera inherente. Es una característica que, en teoría, debería fluir de forma natural, pero aún así se pueden presentar ciertas confusiones entre las personas que visitan el skatepark, ya sea alguien que está practicando el deporte como también algún espectador. El “flow” no se encuentra visualizado ni explicado en ningún punto del skatepark, generando en ciertas ocasiones confusiones acerca de dónde se puede o no se puede estar parado. Esto puede dar lugar a situaciones de colisión y choques entre skaters o con personas que están simplemente pasando o observando.

El siguiente boceto fue hecho basándose en el Skatepark LC2 en la comuna de las Condes, Santiago. En este se puede observar el "flow" o movimiento que ocurre dentro de él.

- FLOW Y HABITACIONES -

- PASTO Sintético
- Drops o pendientes
- Area de street
- AREA de Bowl
- HABITACIONES
- ✶ Zonas de choque

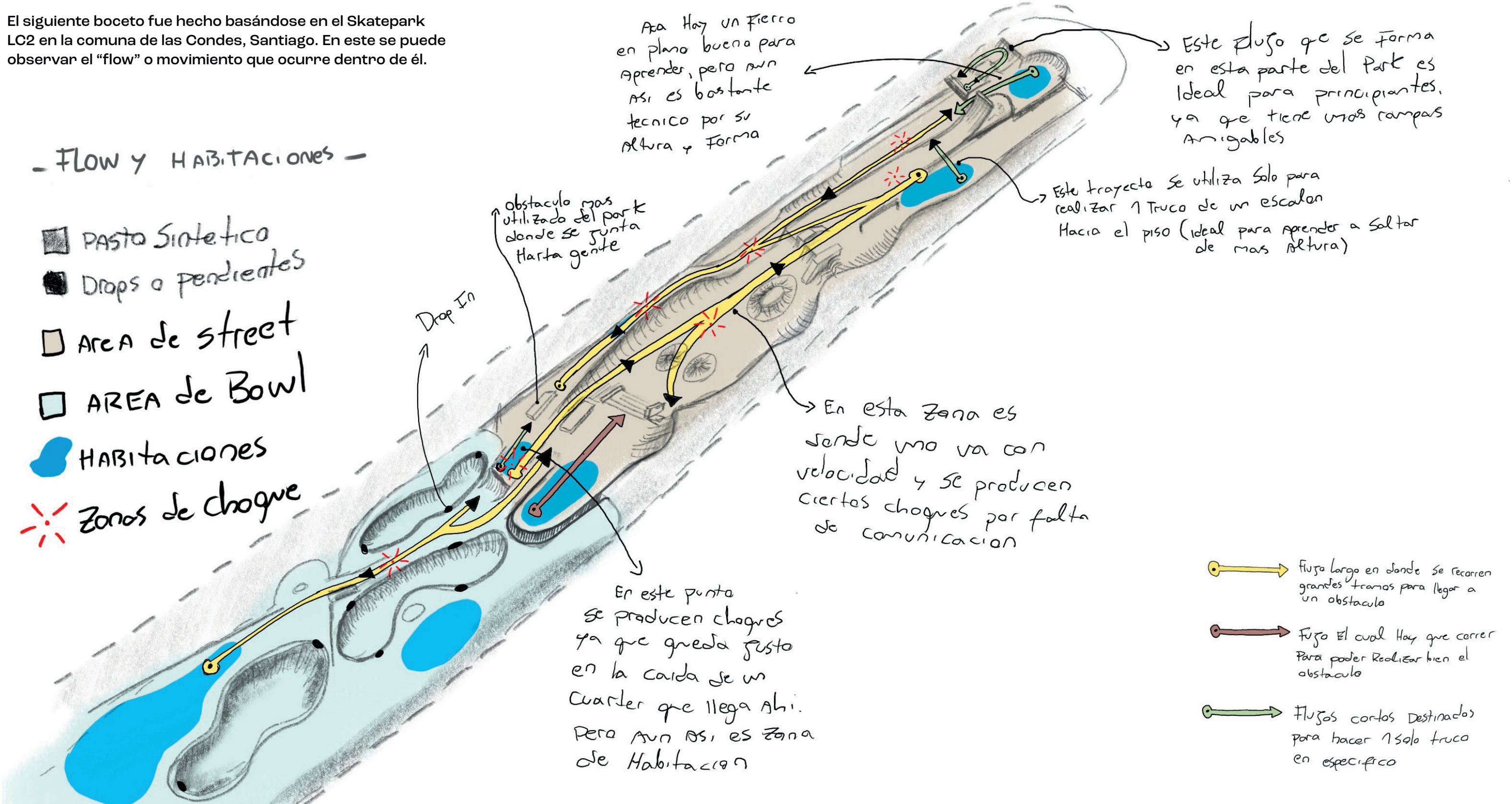


FIG. 8. Boceto skatepark LC2 Elaboración del autor 2023

1.4 Diseño de EXPERIENCIAS

El diseño de experiencia es un ámbito del diseño en donde la experiencia del usuario al utilizar un servicio es la mayor importancia, pero la experiencia no debe ser solo como la persona interactúa con el servicio, sino que debe ser todo lo que abarca emocionalmente este proceso de interacción, desde que el usuario observa el producto o servicio, hasta que interactúa con él y lo termina de utilizar. En el diseño de experiencias se estudian las emociones que el usuario siente, se estudia exhaustivamente al usuario y se empatiza con él para

encontrar sus necesidades y así solucionarlas a través de un diseño de experiencia que tenga sentido. En el texto “A Project Guide to UX Design” Unger R. y Chandler hablan del diseño de experiencia de usuario como “la creación y sincronización de elementos que afectan la experiencia de usuario con la intención de influenciar sus percepciones y comportamientos”. En general, El diseño de experiencias busca enriquecer las emociones y sentimientos que el usuario puede tener al utilizar un servicio o un producto.

¿qué es el Diseño DE EXPERIENCIA?

El diseño de experiencias en sí se puede definir de diferentes maneras, y abarca un gran número de significados, pero todos tienen cosas en común, ya que el diseño de experiencias tiene como objetivo principal generar emociones en los usuarios a través de un producto o servicio. Para cualquier proyecto que se quiera realizar es necesario tener en cuenta el diseño de experiencia de usuario, puesto que cualquier proyecto va a tener una interacción con un usuario, y si no hay un estudio y observación de lo que el usuario realmente necesita o busca, el usuario no va a tener una buena experiencia y el proyecto no va a funcionar de buena manera o no va a llamar la atención para ser usado nuevamente. Hekkert (2006) y Schifferstein y Cleiren (2005) definen la experiencia “como la conciencia de los efectos psicológicos provocados por la interacción con un producto”. Las experiencias

están asociadas con las emociones y sentimientos, y cuando hablamos de diseño de experiencia estamos hablando de un diseño hecho para provocar emociones y sentimientos en el usuario, ya sean positivos o negativos, ya que va a depender de cada persona lo que siente al tener una experiencia. Para algunos puede ser algo emocionante y divertido, o para otros puede ser algo aburrido y poco llamativo. Por eso lo importante para realizar un buen diseño de experiencia es realizar un buen estudio del usuario como objetivo principal, entendiendo sus necesidades, problemas y personalidad. En el texto El Diseño de Experiencia, escrito por Augusto Forero La Rotta, el autor cita a (Desmet y Hekkert) sacando una frase de su texto “The basis of product emotions” en donde explica de que va a depender una experiencia, nombrando 3 componentes que se distinguen en las experiencias

de un producto, las cuales son; “1) la respuesta estética que se caracteriza por sentimientos de placer o no, que se basan en la percepción sensorial del objeto
2) la persona trata de entender cómo un producto debe ser operado o vivido
3) la persona le atribuye expresiones simbólicas, semánticas u otros significados connotativos. Juntos, estos componentes forman la experiencia global del producto.”

En resumen, El Diseño de Experiencia es un ámbito que hay que tener en cuenta a la hora de llevar a cabo cualquier proyecto, es algo que está presente en todas partes, aun cuando las personas no se percatan de ello. Las emociones están completamente relacionadas con las experiencias y de ellas van a depender si un producto tiene éxito o no.

1.4 DISEÑO DE EXPERIENCIAS

PROCESO DEL DISEÑO DE EXPERIENCIA

El diseño de experiencias cuenta con un proceso exhaustivo para que funcione de buena manera. Este proceso está centrado principalmente en el usuario y se investiga para así entender sus necesidades y problemas. Y de esta forma poder crear una oportunidad de solución a través del diseño de experiencia. “Un proceso de diseño de experiencia de usuario es una estrategia sistemática para mejorar tus diseños con el tiempo. Tienes una probabilidad menor de desarrollar un producto de experiencia de usuario excelente si no utilizas un proceso de diseño de experiencia de usuario efectivo.” (Fay, 2023). Los procesos que se practican para crear un diseño de experiencia van relacionados completamente con y para el usuario, ya que este va a ser el que va a tener la experiencia, por lo que es fundamental que esta sea buena, llamativa, simple y efectiva.

LOS PROCESOS MAS UTILIZADOS en orden son:

1.

EMPATIZAR

Empatizar es la primera fase para entender de manera correcta el problema del usuario, para empatizar con este es necesario ponerse en su posición, entender sus gustos, sus problemas, sus cualidades y sus necesidades. “Implica observar, interactuar y comprender a las personas para entender mejor sus experiencias y motivaciones.” (Fay, 2023). Empatizar con el usuario ayuda a tener ideas claras y reales respecto a la posible problemática que puede suceder, dejando de lado todas las suposiciones que uno puede hacer y observando realmente lo que pasa.

2.

DEFINIR

El principal objetivo de esta fase es ver bien cuáles pueden ser las herramientas útiles para resolver el problema, definiendo sus características, y viendo también en que pueden ayudar al usuario, para luego así llevarlas a cabo de una manera organizada y correcta. “La etapa de Definición ayudará a tus equipos a generar ideas sobresalientes para características, funcionalidades y otros aspectos que les permitirán resolver problemas.” (Fay, 2023)

3.

IDEAR

Luego de las dos etapas anteriores se encuentra la etapa de idear una posible solución al problema, en donde la lluvia de ideas juega un gran papel para la ideación de una solución correcta y efectiva, partiendo así de lo más macro a lo más micro. Esta etapa es en donde se trata de buscar la idea ideal para solucionar el problema del usuario. “La capacidad de inventar desempeña un papel importante en la etapa de ideación. Los individuos comenzarán a desarrollar ideas para resolver los problemas identificados durante las dos etapas anteriores del proceso de pensamiento de diseño.” (Fay, 2023)

4.

PROTOTIPAR

En esta fase es en donde se va a comprobar la efectividad de las ideas que se propongan. El problema se puede definir en diferentes partes, y así inventar una posible solución para cada una de ellas y luego unir las todas para crear el proyecto final. En esta etapa se hacen prototipos de bajo costo, que sirven para testear como podría funcionar la solución que uno le da, además de ver cuáles son los problemas que el usuario puede encontrar en esta, como también las modificaciones que puede tener. En esta parte del proceso se toman todos los bocetos, prototipos, ideas y se llevan a cabo.

5.

TESTEO

En esta parte y como etapa final, es en donde el usuario interactúa nuevamente con el prototipo mejorado, para crear el último modelo basado en la retroalimentación que el usuario proponga, para así poder llevarlo a cabo, cumpliendo con todas las necesidades que este necesita. “El producto final estará compuesto por las soluciones que fueron descubiertas y probadas durante la fase de prototipado.” (Fay, 2023)

PROCESO DEL DISEÑO DE EXPERIENCIA

En conclusión, podemos decir que el proceso para crear un producto que se centre en el diseño de experiencia tiene que estar completamente relacionado y creado para el usuario y sus necesidades, por lo que un estudio previo de este usuario es la clave para que el proyecto sea deseable para el usuario. El usuario es quien lo va a utilizar, y el usuario es quien va a tener esta experiencia de uso, y si la experiencia no satisface sus necesidades, el producto no va a funcionar. Así es como a través de estos 5 pasos podemos abarcar al usuario desde la observación en terreno hasta el testeado con este mismo, aportando de manera circunstancial al desarrollo y finalización del producto.

1.5 SISTEMA DE SEÑALIZACIÓN

Los sistemas de señalización son conjuntos coordinados de elementos visuales y de comunicación utilizados para orientar, guiar e informar a las personas en un entorno determinado. Estos sistemas están diseñados para proporcionar información clara y comprensible sobre ubicaciones, direcciones, servicios, normas y cualquier otra información relevante para facilitar la navegación y mejorar la experiencia del usuario.

En el texto, Effective Signage System, el autor Amlan Abhinav Habla de los sistemas de navegación como "sistemas de comunicación e información visualmente orientados que consisten en mapas,

señales, flechas, sistemas de codificación de colores, gestos, pictogramas y diferentes elementos tipográficos. Estos sistemas generalmente difieren de otros métodos de información porque se utilizan típicamente como una guía para el paso de las personas a través del mundo físico".

En resumen, los sistemas de señalización son herramientas visuales y de comunicación utilizadas para proporcionar información clara y orientación a las personas en diferentes entornos, con el objetivo de facilitar la navegación y mejorar la interacción con el entorno.

FUNCIONES DE LOS SIGNOS

INFORMACIÓN

"Signos que proporcionan información sobre servicios y facilidades, como mapas, directorios, instrucciones de uso, etc." (Amlan Abhinav, 2014)

DIRECCIÓN

"Signos que indican la ubicación de servicios, facilidades, áreas funcionales y áreas clave." (Amlan Abhinav, 2014)

IDENTIFICACIÓN

"Signos que muestran los nombres y números de habitaciones, señales de ubicación, número de pisos, etc.." (Amlan Abhinav, 2014)

SEGURIDAD Y NORMATIVA

"Signos que proporcionan advertencias o instrucciones de seguridad, como señales de advertencia, señales de tráfico, etc.." (Amlan Abhinav, 2014)

1.6 Diseño de Interfaces

INTRODUCCION

El diseño de interfaces juega un papel crucial en la interacción del usuario con un programa o aplicación. Es fundamental tener en cuenta tanto la funcionalidad de la interfaz como el público al que va dirigida. Para lograr un diseño efectivo, es esencial entender al usuario con el que se trabaja, atendiendo a sus necesidades, deseos y objetivos. La empatía con el usuario es fundamental; sin ella, no se puede crear una interfaz de usuario y una experiencia de usuario efectivas. Aunque la interfaz de usuario y la experiencia de usuario son dos conceptos distintos, son igualmente importantes y deben trabajar en conjunto para el desarrollo adecuado de una aplicación.

UX/UI

El diseño UX (User Experience) se enfoca en mejorar la experiencia del usuario al utilizar una aplicación. Se centra en aspectos como la usabilidad, la accesibilidad y la satisfacción del usuario durante su interacción con la aplicación. Por otro lado, el diseño de UI (User Interface) o diseño de interfaz de usuario se encarga del aspecto visual de la aplicación, considerando elementos como colores, tipografías, tamaños de botones y jerarquización de la información.

Ambos tipos de diseño trabajan de la mano para abarcar todos los aspectos necesarios en una aplicación bien diseñada. Son responsables de crear un ambiente en el que el usuario se sienta cómodo y encuentre fácil comprender

y navegar. Un buen diseño de aplicación se traduce en una experiencia de usuario positiva, lo que a su vez puede aumentar la satisfacción del usuario y la fidelidad a la aplicación.

En el texto "Interfaz y experiencia de usuario: parámetros importantes para un diseño efectivo" (Keren Ramirez Acosta, 2017) Keren destaca al autor Jakob Nielsen, quien habla de los 5 principios relevantes para un buen desarrollo de aplicación.

5 CONDICIONES RELEVANTES PARA UN BUEN DESARROLLO DE APLICACION

Aprendizaje

Debe ser fácil de usar, para que el usuario el sistema de manera rápida e intuitiva

Eficiencia

Debe ser eficiente, permitiendo al usuario mejorar su productividad cuando la utiliza

Memorable

es de gran importancia que su funcionamiento sea fácil de recordar así el usuario puede recordar sin ningún problema como funciona luego de un tiempo sin utilizarlo

Acierto

El sistema también debe favorecer una baja tasa de error, de manera que el usuario sea menos propenso a cometer errores y, si comete errores, pueda corregirlos fácilmente

Satisfacción

El sistema debe ser agradable de utilizar, generándole satisfacción al usuario

2 FORMULACIÓN DEL PROYECTO



IMAGEN 7. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los skateparks se pueden describir como los hábitats de los practicantes de este deporte, ya que son lugares donde aprenden, progresan, practican y perfeccionan sus habilidades. Estos espacios forman parte de una experiencia de uso, y al igual que cualquier experiencia, presentan características que las complementan. Aunque en ellos no existen reglas, sanciones ni guías de instrucciones sobre su uso, sí existe una convivencia con el entorno y una sensación de comunidad. Las personas se relacionan entre sí para compartir el espacio público y utilizarlo de manera conjunta.

Los skateparks son lugares públicos destinados a la práctica del deporte conocido como skateboarding, el cual tiene características únicas. Sin embargo, para aquellos que se están iniciando en este deporte o desean comenzar a practicarlo, entender cómo funciona y conocer las características que lo rodean puede resultar difícil. A primera vista, no es evidente cómo practicar el deporte ni cómo interactuar con las demás personas en el espacio.

Estos lugares tienen múltiples cualidades que los caracterizan, muchas de las cuales no son fáciles de comprender para los principiantes. Desafortunadamente, estas características no se explican en ninguna parte del skatepark, por lo que la mejor manera de aprenderlas es mediante la observación, la intuición y la comunicación con otras personas. Algunas de estas características incluyen los "códigos" de convivencia y los flujos de movimiento necesarios para utilizar el espacio de manera correcta. Se ha observado que estos "códigos" no se explican dentro del espacio, pero son fundamentales para tener una buena interacción con el lugar y la comunidad que lo utiliza, lo cual contribuye a disfrutar mejor del skatepark.

En estos lugares, no solo es importante conocer estos códigos, sino también comprender el diseño del espacio y entender qué áreas están destinadas para estar de pie y cuáles no. Además, es necesario identificar los obstáculos y los lugares más adecuados

para los principiantes, así como comprender cómo interactuar de la mejor manera en este espacio compartido por muchas personas. Por otro lado, al ser este un sitio urbano inmutable, es decir no se introducen cambios ni variaciones en la arquitectura del lugar, esto comienza a generar monotonía en los skaters que visitan frecuentemente el Skatepark, dificultando su capacidad de creatividad para idear nuevos trucos o utilizar nuevos obstáculos. Considerando el crecimiento y auge que está viviendo el skate, formando parte incluso de los deportes olímpicos, esta problemática abre posibilidad a una solución desde el diseño para potenciar la experiencia, creatividad, aprendizaje e interacción de los skaters con su medio.

2.2 AREA DE ESTUDIO

SKATEPARK LC2

Skatepark Las Condes 2

Este increíble skatepark, ubicado en Av. Padre Hurtado, se destaca como uno de los mejores en Chile. Con un 30% de su área dedicada al Bowl y un 70% a la sección street, ofrece una amplia gama de obstáculos. Administrado por la Fundación Deportiva MAS SKATE, una organización sin fines de lucro asociada a la Municipalidad de Las Condes, este espacio es ideal para skaters de todos los niveles. Su objetivo es fomentar la práctica deportiva de manera sana y segura para la comunidad, proporcionando un lugar diverso tanto en obstáculos como en usuarios.

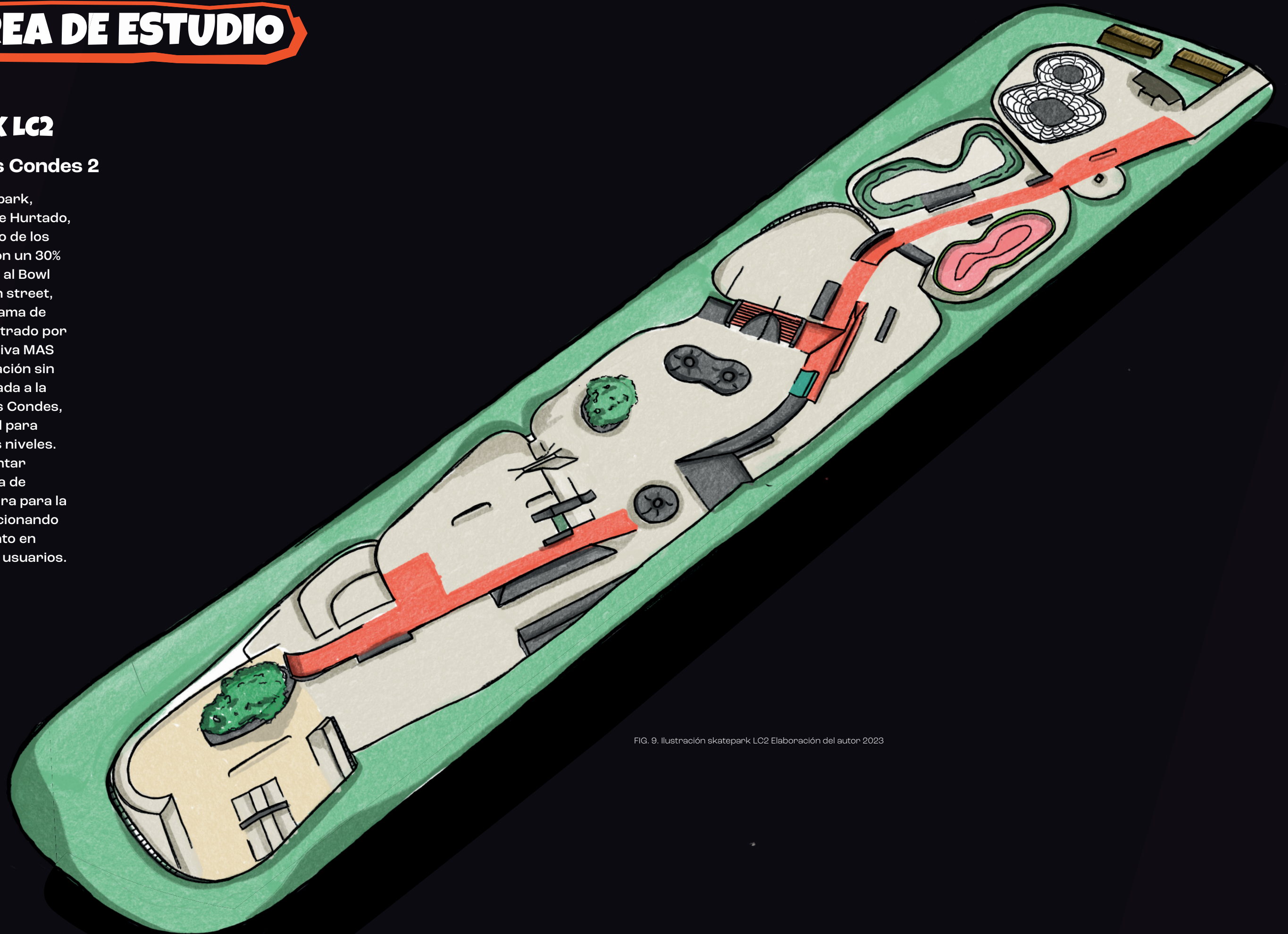


FIG. 9. Ilustración skatepark LC2 Elaboración del autor 2023

PARQUE INTERCOMUNAL

SKATEPARK LC2



IMAGEN 8. Satelite Simón Bolívar 2022

MÁS SKATE

FUNDACIÓN

Más Skate, fundada en 2013 por Andrés Charlin y Francisco Balar, surge como respuesta a la falta de espacios seguros y limpios para la práctica de skate en Santiago. Busca proporcionar un entorno comunitario, libre de drogas y alcohol, donde niños y adolescentes puedan disfrutar del deporte de manera gratuita. Con un enfoque en la rentabilidad social, gestionan skateparks, ofrecen clases gratuitas y, a través de la Fundación Deportiva asociada, extienden su apoyo a comunidades con menos recursos, promoviendo la formación de redes y un ambiente gratificante.



2.3 OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Después de realizar varios estudios de terreno en dos skateparks específicos, así como encuestas a personas que han utilizado algún skatepark, se ha recopilado información relevante que será aplicada en el trabajo. Se utilizó la metodología "fly on the wall" para observar y analizar la interacción de las personas con el skatepark, observando sus actividades, descansos, interacciones sociales, movimientos y relaciones dentro del espacio.

A través de las observaciones, entrevistas y encuestas realizadas, se pudo constatar que los skateparks pueden resultar lugares complejos de comprender y navegar para personas nuevas o principiantes en el deporte, generando sentimientos de desconocimiento en ellos.

También se pudo observar que los skateparks son espacios donde se forma una comunidad, la comunidad skater. Dentro de esta comunidad, existen códigos y normas no escritas que facilitan una convivencia positiva en el skatepark y

permiten que los participantes se sientan parte de ella. Por otro lado, los skateparks son escenarios donde la creatividad y la variedad de trucos desempeñan un papel fundamental en la diversión y el desafío asociados al progreso en el skateboard. Sin embargo, se notó que esta creatividad a menudo se estanca, ya que los skaters tienden a repetir los mismos trucos y utilizar los mismos obstáculos cada vez que visitan el skatepark.

La recopilación de información realizada ha permitido obtener conclusiones fundamentales que serán clave en el desarrollo del proyecto. El enfoque principal se centrará en brindar una oportunidad de mejora en la interacción de los skaters con los skateparks a través del diseño gráfico relacionado con el diseño de experiencia. El objetivo es facilitar la comprensión de los códigos, promover la comprensión del "flow" y fomentar la creatividad dentro del Skatepark.

¿POR QUE EL SKATEPARK LC2

Uno de los skateparks estudiados con mayor detalle para este proyecto es el Skatepark Las Condes 2, ubicado en el sector de La Reina en la comuna de Las Condes. Fue seleccionado debido a la gran afluencia de skaters principiantes que acuden a este lugar. Además, este skatepark está administrado por una fundación llamada MAS SKATE, mencionada anteriormente, la cual permite realizar el estudio en este skatepark y brinda todo el apoyo necesario para abordar el proyecto. Esta fundación está asociada al estado y es encargada del mantenimiento, seguridad

y clases gratuitas para participantes de todos los niveles en distintos días de la semana. el skatepark es considerado un proyecto de alta calidad, con una construcción y diseño cuidadosos que han sido bien aprovechados. Atrae a personas de distintas partes de Chile y se ha convertido en uno de los skateparks más reconocidos del país. Durante los fines de semana, especialmente los sábados y domingos, el Skatepark Las Condes 2 se llena tanto de niños acompañados de sus padres, como principiantes y aficionados en el deporte, en donde se crea un espacio recreativo en comunidad.



IMAGEN 10. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

OBSERVACIONES ENCONTRADAS

"FLUJO Y FLOW"

Los skateparks de Santiago, en este caso el Skatepark LC2 en Las Condes, carece de una representación visual clara del flujo de movimiento dentro de sus instalaciones. No se encuentran indicaciones ni referencias visuales que señalen los espacios destinados al descanso, conocidos como "habitaciones", ni los sectores designados para los espectadores o las áreas de circulación. La falta de visualización del flujo y las habitaciones puede dificultar la comprensión del funcionamiento del skatepark, especialmente para aquellos que están iniciando en el deporte o que visitan el lugar por primera vez.

La implementación de una representación visual del "flow" y las habitaciones puede resultar beneficioso para los usuarios, ya que les proporcionaría una mejor comprensión del skatepark y les permitiría aprovecharlo de manera más intuitiva y amigable. Esta visualización podría facilitar el proceso de familiarización con el espacio, mejorando la experiencia de los principiantes y fomentando un ambiente más seguro y eficiente para la práctica del skateboarding, como también para sus espectadores.



IMAGEN 11. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

OBSERVACIONES ENCONTRADAS

CODIGOS NO ESCRITOS

En relación con la investigación previa, se observa que todos los skateparks operan bajo códigos y normas no escritas, los cuales se han mencionado con anterioridad. No obstante, resulta notable la ausencia de explicaciones visuales o escritas acerca de estos códigos en cualquier parte del skatepark. No hay gráficos, carteles ni indicadores que den cuenta de su existencia. A pesar de ser códigos establecidos por la comunidad de skaters, su importancia radica en el hecho de conocerlos y respetarlos.

Surge la interrogante sobre el proceso de aprendizaje de estos códigos, ya que no hay una fuente explícita que los divulgue. La única manera de adquirir este conocimiento es a través de la interacción constante con el entorno y sus habitantes. La falta de familiaridad con estos códigos podría ocasionar complicaciones en las relaciones con el entorno, especialmente para aquellos que están iniciándose en este deporte.

Se destaca la necesidad de considerar estrategias para la difusión y enseñanza de estos códigos no escritos, con el objetivo de facilitar la integración de nuevos participantes a la cultura del skate. Esto se vuelve crucial para promover un ambiente de convivencia armoniosa y respetuosa en los skateparks.



IMAGEN 12. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

OBSERVACIONES ENCONTRADAS

PRINCIPIANTES

Después de realizar varias observaciones en el terreno, se confirmó que los skateparks son lugares que atraen a muchos principiantes e iniciadores en el deporte. La mayoría de ellos son niños de 5 a 15 años, pero también hay una considerable cantidad de personas mayores de edad que están empezando en el deporte. La fundación MAS SKATE, mencionada anteriormente, ofrece clases grupales gratuitas dos veces a la semana para estos participantes. Sin embargo, es importante señalar que la mayoría de los visitantes, especialmente por las tardes, son principiantes que están aprendiendo el deporte por cuenta propia y no asisten a estas clases. Por lo tanto, el aprendizaje en este espacio dependerá completamente del usuario, quien deberá entender cómo funciona todo lo que lo rodea.



IMAGEN 13. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 14. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 15. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 16. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

OBSERVACIONES GENERALES LC2

- PASTO Sintetico
- Drops o pendientes

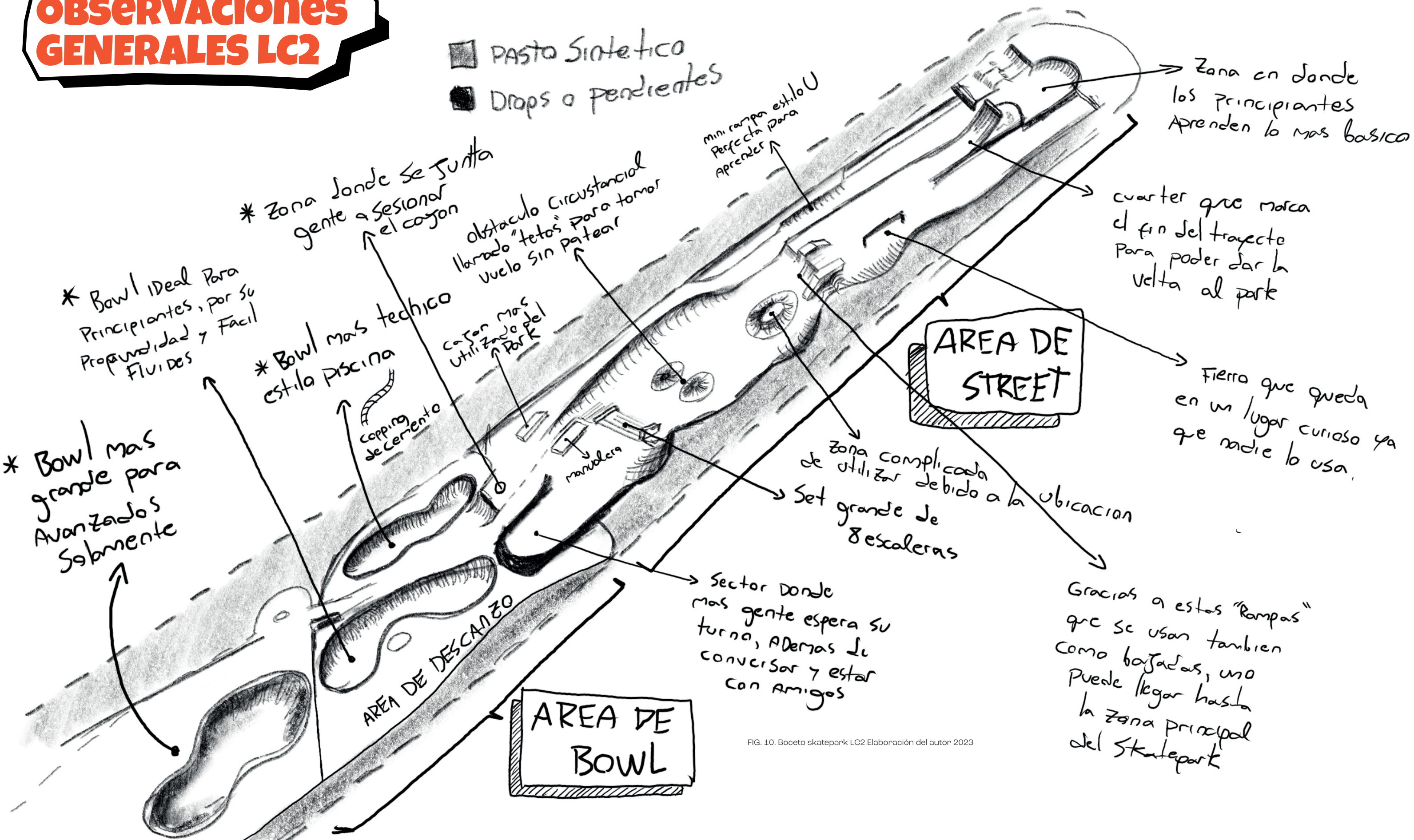


FIG. 10. Boceto skatepark LC2 Elaboración del autor 2023

2.4 PROPUESTA CONCEPTUAL

Maximizar la experiencia de uso de un skatepark creando un sistema interactivo, dinámico y estimulante que aporte en la relación del usuario con este espacio.

2.5 OBJETIVOS

GENERAL

Mejorar la experiencia de usabilidad de los skateparks a través del diseño de un sistema de experiencia.

EXPECIFICOS

- Informar sobre los códigos y normas existentes dentro del skatepark a través de una gráfica representativa para cada uno de estos.
- Intervenir el skatepark para visualizar el "Flow" de movimiento, específicamente las habitaciones, a través de la intervención espacial con pintura.
- Potenciar la creatividad y el aprendizaje de trucos y líneas a través de contenido audiovisual.

2.6 REFERENTES

IAPÍ SKATEPARK / WAYFINDING

Por Felipe Moraes Alves

Este proyecto de diseño implementado por Felipe busca crear una identidad para el icónico skatepark IAPÍ de Brasil.

En el levantamiento de datos, Felipe comenta que "El skatepark carece de identidad visual y señalización. El entorno está visualmente contaminado y prácticamente cubierto de graffiti, a menudo incluso los obstáculos presentan esta interferencia"

Este levantamiento inspiró a Felipe para generar un sistema de señalización e identidad dentro del skateboard, ya sea para los obstáculos, como las distintas áreas que en él se encuentran.

Conceptualmente Felipe se basó en la subcultura skater, y también en el lugar en sí, tomando en cuenta la característica del graffiti para así llevarlo a cabo en su proyecto, produciendo de esta forma un estencil para evidenciar esta identidad y señalética en el lugar, la cual sirve para guiarse de buena manera dentro del skatepark, como para también entender las características de cada obstáculo del lugar.

CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

SEÑALETICA

"Sistema de señalización que busca identificar e informar a los usuarios sobre todos los obstáculos, incluyendo su altura, su nivel de dificultad y las maniobras posibles" (Felipe).

ORIENTACIÓN ESPACIAL

"Además del sistema de identificación de obstáculos con estencil, también desarrollamos tótems de entrada que guían a los usuarios e informan sobre la ubicación de algunas áreas que conforman el parque, como los baños, la plaza y los dispensadores de agua."

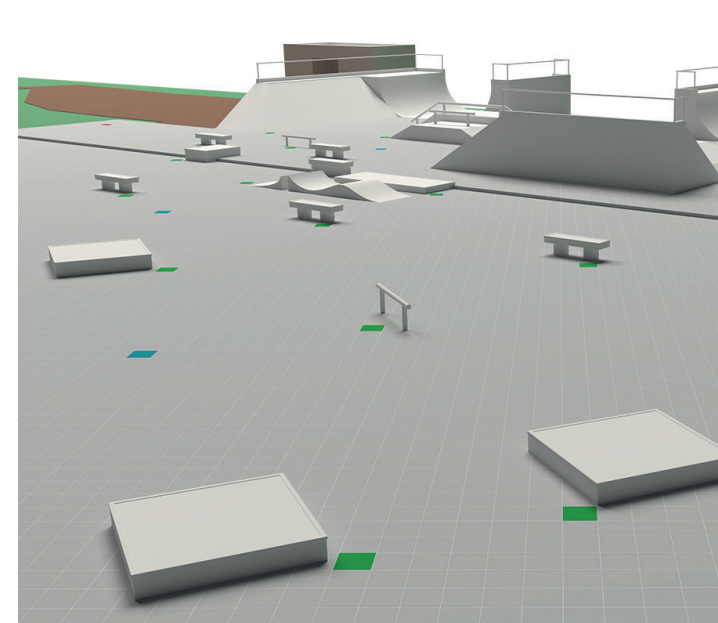
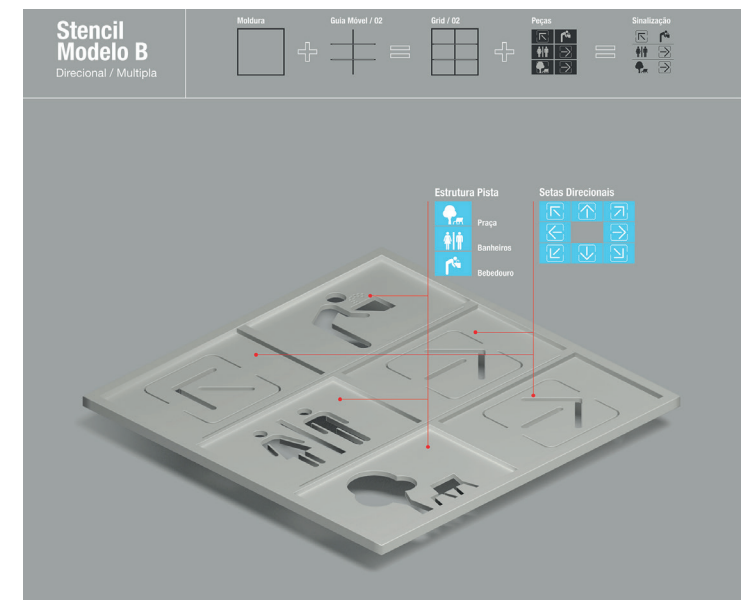
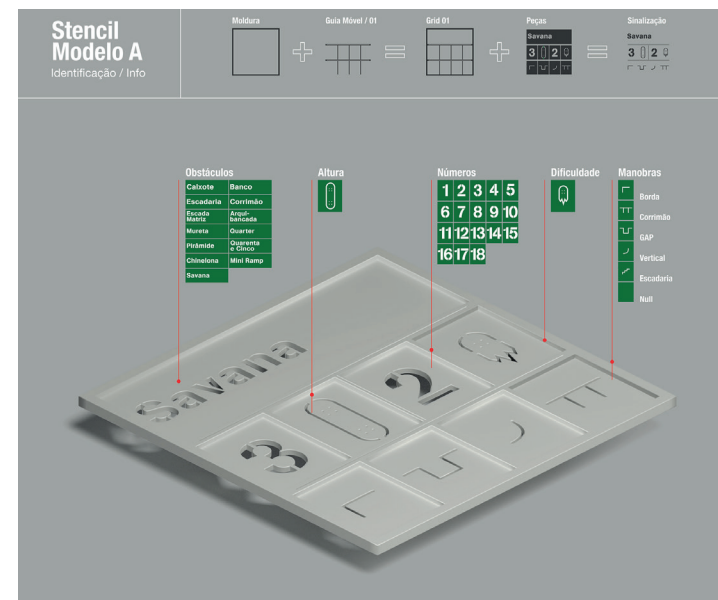
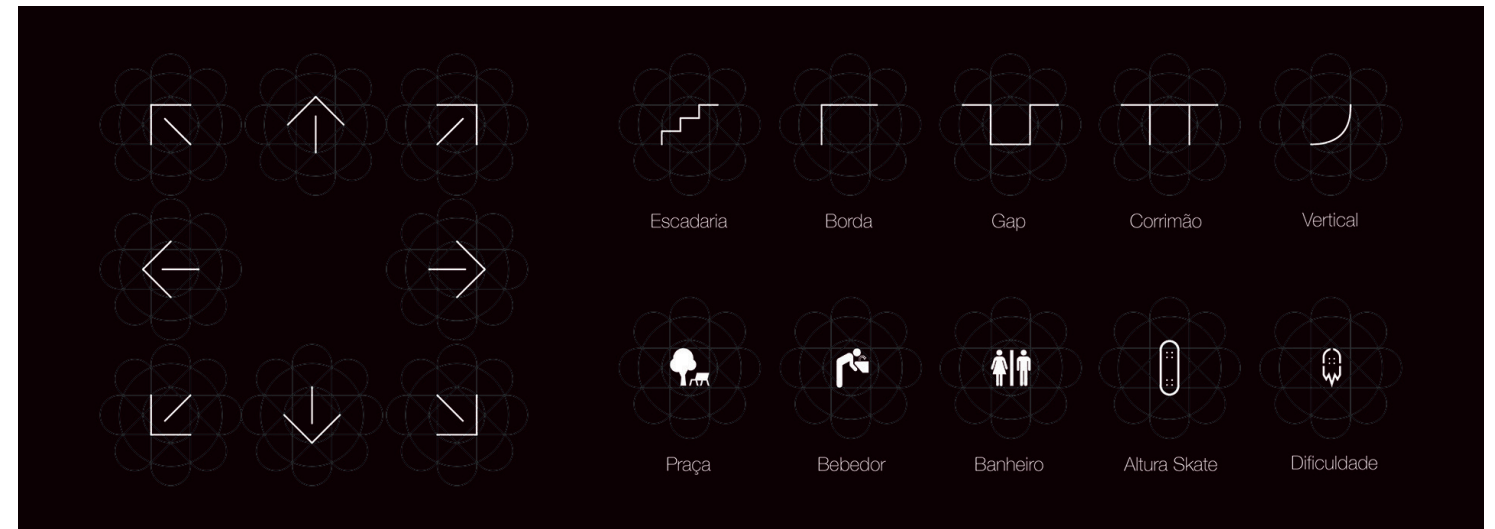


IMAGEN 16. Por Felipe Moraes Alves (2015) IAPÍ Skatepark Wayfinding <https://www.behance.net/gallery/25251089/IAPÍ-Skate-Park-Wayfinding>



2.6 REFERENTES

TOPAZ SKATE & BIKE PARKS

Por Nicole Bonnie Retief

Este proyecto de diseño implementado por Nicole busca crear una identidad para el Skatepark y Bike park de Victoria.

En el levantamiento de datos, Nicole plantea que "La nueva señalización del parque debía funcionar como una extensión del sistema de orientación espacial existente en toda la ciudad, compartiendo materiales, colores y estilos tipográficos, pero también podía utilizar elementos únicos para producir una sub marca de señalización específica para los parques de ruedas".

En el sistema de señalética que Nicole implemento, se muestran distintas características del parque, con señalética para los respectivos lugares con los que este cuenta, también se lleva a cabo las reglas y buenos usos que se deben implementar dentro de este, visualizándolo con usos de colores fuertes y un sistema de iconos acordes a la gráfica.

La funcionalidad de este trabajo es principalmente generar una identidad y un sistema de señalética e información, para que la gente interactúe con este y así pueda entender de mejor manera el funcionamiento, características y convivencia adecuada con el lugar.

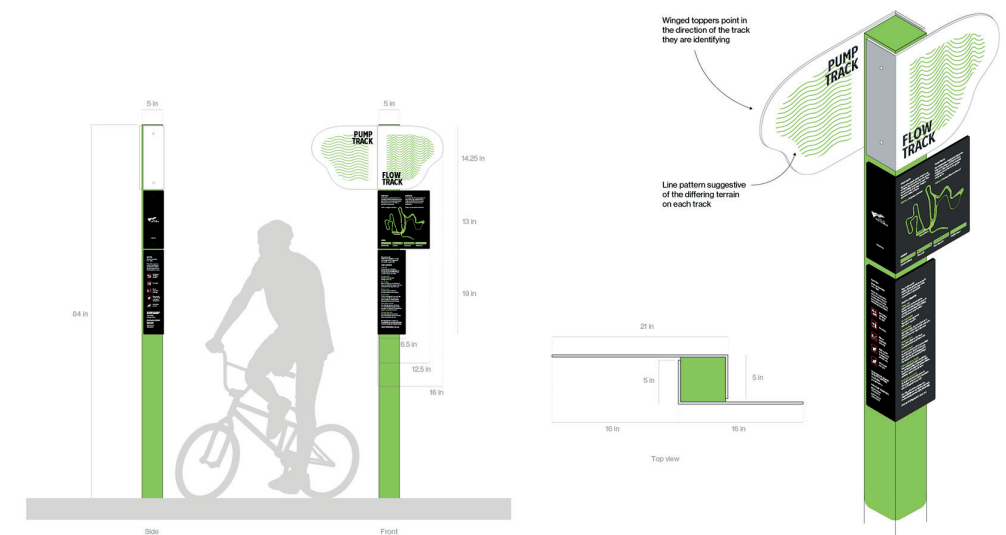
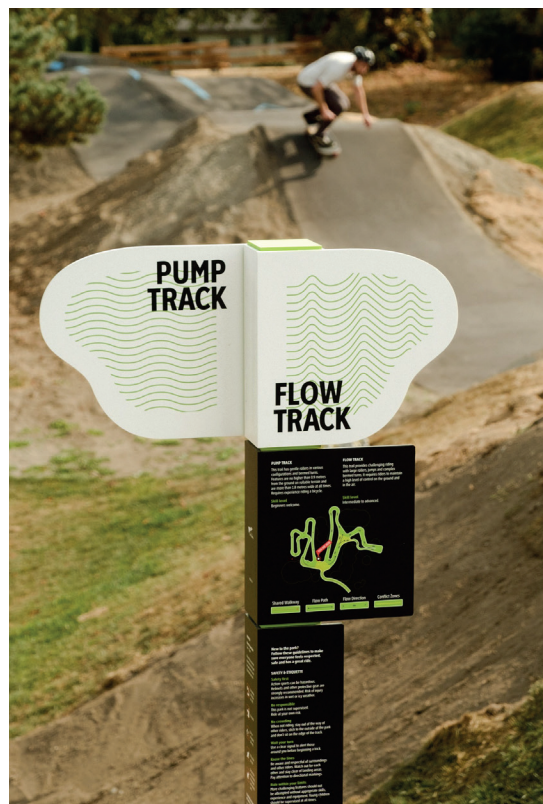


IMAGEN 18. Por Nicole Bonnie Retief (2023) Park Wayfinding

IMAGEN 17. Por Nicole Bonnie Retief (2023) Park Wayfinding
https://www.behance.net/gallery/167179187/Park-Wayfinding?tracking_source=search_projects/skatepark+wayfinding

2.7. PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo de este proyecto abarca a dos segmentos distintos pero relacionados dentro del mundo del skateboarding. El primer segmento está compuesto por principiantes y aprendices del deporte, aquellos que se están iniciando en el skateboarding y se están familiarizando por primeras veces con el skatepark como un espacio para practicar. Este público busca obtener conocimiento sobre los códigos y normas no escritas que rigen el comportamiento en el skatepark, así como comprender el "flow" de movimiento y los niveles de dificultad presentes en este entorno.

El segundo segmento del público objetivo se dirige a los skaters que frecuentan regularmente el skatepark, independientemente de su nivel de habilidad (principiantes, intermedios o expertos). Este grupo puede enfrentar dificultades en cuanto a la creatividad al utilizar nuevos obstáculos o al idear nuevos trucos que no habían considerado previamente.

2.8. USUARIO

1.

Principiantes y aprendices del skateboarding, que están comenzando a relacionarse con el Skatepark por primeras veces.

2.

Skaters regulares dentro del skatepark, que buscan estimular su creatividad.

PERFIL PERSONA

GONZALO

Principiante

- Chileno
- 15 años
- Estudiantes

IMAGEN 19. Por Josh Hild (2017)



NECESIDADES

º Apoyo y orientación

- necesita cierta orientación y comprensión del skatepark, tanto el flow de movimiento como los códigos no escritos

- Busca superar la intimidación y vergüenza a la hora de visitar un skatepark y encontrarse con gran cantidad de skaters

º Sentido de pertenencia

- Busca conexión con otros skaters para sentirse parte de la comunidad

- Quiere formar amistades y relaciones en el mundo del skateboarding

MOTIVACIONES

º Pasión por el skateboarding

- Su pasión por este deporte actúa como una fuerte motivación para superarse y mejorar constantemente

- Está motivado para superar sus limitaciones actuales y convertirse en un skater habilidoso

º Sentido de pertenencia

- Busca conexión con otros skaters para sentirse parte de la comunidad

- Quiere formar amistades y relaciones en el mundo del skateboarding

DIFICULTADES

º Intimidación y vergüenza

- Se siente intimidado por la presencia de más skaters experimentados en el skatepark

- Siente vergüenza a la hora de caerse o cuando interrumpe el trayecto de otros skaters

º Falta de conocimiento

- Le falta conocer y comprender la relación correcta de skater con skatepark y la comunidad que lo rodea

PERFIL PERSONA

MATIAS

Avanzado

- Chileno
- 20 años
- Estudiante

IMAGEN 20. Por Allan Mas (2018)



NECESIDADES

º **Mentoria y consejos**

- Necesita orientación de otros skaters con diferentes tecnicas, que puedan ofnecer consejos sobre diferentes tipos de trucos mas avanzados para el

- Necesita ayuda de skaters que puedan ayudarlo a desarrollar su estilo unico en el skateboard

º **Variedad de desafios**

- Desea superar la sensacion de estancamiento en la ideacion de nuevos trucos

- Esta interesado en aprender trucos distintos a su estilo de skate para mejorar asi sus habilidades con la tabla

OBJETIVOS

º **Inspiracion creativa**

- Busca encontrar nuevas fuentes de inspiracion para icorporar trucos originales y creativos en su estilo de skateboarding

- Quiere explorar diferentes estilos y tecnicas para mejorar su habilidad y creatividad en el skatepark

º **Superar estancamiento**

- Desea superar la sensacion de estancamiento en la ideacion de nuevos trucos

- Esta interesado en aprender trucos distintos a su estilo de skate para mejorar asi sus habilidades con la tabla

MOTIVACIONES

º **Pasión por el skateboarding**

- Constantemente ve videos y observa a otros skaters mejores que el patinar y se siente motivado por aprender nuevos trucos.

- La creatividad es su motivacion principal y desea experiementar nuevos estilos y trucos con la tabla

º **Deseo de progresar**

- Esta motivado por progresar en su nivel de skate y poder asi ser mas conocido en este deporte.

DIFICULTADES

º **Monotonia y rutina**

- Siente que la monotonia y rutina en el skatepark han limitado su capacidad para idear nuevos trucos y experimentar nuevos estilos de skate

- La falta de novedad y desafio ha llevado a una disminucion en su entusiasmo y creatividad

º **Necesidad de inspiracion**

- Necesita inspiracion de otros skaters mas experimentados y asi aprender de su enfoque para progresar de manera efectiva

- se encuentra desafiado por la falta de estímulos para potenciar su creatividad con la tabla

3. METODOLOGIA

HUMAN CENTERED DESIGN

La metodología del Diseño Centrado en el Ser Humano, también conocida como Human-Centered Design (HCD), es un enfoque de diseño que coloca a las personas en el centro del proceso. Se fundamenta en una comprensión profunda de las necesidades, comportamientos y deseos de los usuarios con el fin de desarrollar soluciones efectivas y satisfactorias para ellos.

En esta metodología, se reconoce al usuario como el elemento central del proyecto. Se busca comprender sus desafíos y trabajar en colaboración con él, diseñando tanto para como con el usuario. La empatía desempeña un papel fundamental, ya que implica comprender de manera personal las circunstancias y perspectivas del usuario.

El Diseño Centrado en el Ser Humano se basa en la creencia de que al comprender profundamente las necesidades y deseos del usuario, se pueden crear soluciones que sean más

relevantes, significativas y útiles para ellos. Se fomenta una mentalidad de trabajo colaborativo y multidisciplinario, en el que se involucran diversas partes interesadas, como diseñadores, investigadores y usuarios, para lograr una comprensión completa del contexto y los desafíos a abordar.

En resumen, el Diseño Centrado en el Ser Humano busca diseñar soluciones que se ajusten a las necesidades y preferencias de los usuarios, fomentando una experiencia más satisfactoria y centrada en las personas. A través de la empatía y la colaboración, se busca crear productos, servicios y sistemas que realmente mejoren la vida de las personas y resuelvan sus problemas de manera efectiva.

FASES DEL HUMAN CENTERED DESIGN

1.

MIRAR

"En esta fase se aprende a entender mejor a las personas. Se observa sus vidas, se escucha sus esperanzas y deseos y se comprende el desafío que existe por delante."
(J. Aldunate. y M.Lira)

2.

ENTENDER

"Acá hace sentido lo que se ha escuchado y visto, se generan ideas, identifican posibilidades de diseño y se testean y refinan soluciones." (J. Aldunate. y M.Lira)

3.

HACER

"Es el momento de hacer realidad la solución planteada, considerando cómo maximizar su impacto en el mundo." (J. Aldunate. y M.Lira)

4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA



IMAGEN 21. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

4.1 PROCESO DE DISEÑO

DEFINIR TODO EL FLOW DE MOVIMIENTO Y NIVELES DE DIFICULTAD

En la fase inicial del proyecto, se buscaba definir el flujo de movimiento a través de la intervención espacial mediante pintura. Esta intervención tenía como objetivo delinear las habitaciones, las zonas de choque y el movimiento predeterminado dentro del skatepark. Sin embargo, esta idea fue descartada debido a su falta de coherencia y utilidad para el usuario. Definir cada obstáculo con su nivel de dificultad a través de la pintura resultaba poco factible, ya que la dificultad depende de la percepción individual de cada usuario, y no se puede establecer una dificultad generalizable, dado que es subjetiva. Además, la definición de zonas de choque y movimientos

predeterminados tampoco era coherente, ya que varía significativamente según la movilidad de las personas, dado que no hay rutas predefinidas en este deporte, sino que es libre y cada persona se desplaza según su elección en el skatepark. La única consideración que se mantuvo fue la definición de las habitaciones, para lo cual se contó con la asesoría de un experto en skateparks llamado Jean Louis Soulat.

DIFICULTAD

ZONA DE CHOQUE

HABITACIÓN



IMAGEN 22. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 23. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

PROCESO DE DISEÑO

DEFINICIÓN DE HABITACIONES

Como mencionamos anteriormente, lo que sí se tomó en cuenta fue la definición de las habitaciones. Inicialmente, se definieron de manera similar a los lugares marcados en los estacionamientos, pero con un color más fuerte y llamativo. Las habitaciones son esenciales de conocer, ya que son áreas destinadas y diseñadas para descansar antes de realizar un truco. Estos espacios también sirven como lugares donde la gente espera su turno sin interrumpir a nadie al permanecer allí.

En el proceso inicial, se definieron con este estilo gráfico. Sin embargo, se visualizó que representarlas de esta manera no resultaba comprensible. Podía interpretarse simplemente como parte del diseño estético del skatepark, y además, podría dar la impresión de ser un lugar desaconsejado, similar a una señal de advertencia.



Se definió un estilo más orgánico para las habitaciones.

Se incorporó un texto en la gráfica con el fin de brindar una comprensión más clara del mensaje.

IMAGEN 24. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

PROCESO DE DISEÑO

OBSERVACIONES DE LAS HABITACIONES

Después de realizar diversas pruebas para definir las habitaciones, se llegó a la conclusión de que estas áreas debían estar definidas de manera más técnica, adoptando un carácter más comprensible para el público en general. Las propuestas generadas durante el proceso no indicaban de la mejor manera lo que realmente significa una habitación. Por lo tanto, se optó por una propuesta con una gráfica más coherente con los sistemas de señalización generales, para que así pueda ser comprendida por todo el público.



IMAGEN 25. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

HABITACIONES SKATEPARK LC2

Los skateparks, al igual que una casa, cuentan con habitaciones. En estas habitaciones, el skater descansa, espera su turno y parte a realizar un truco, ya sea para concluir en la misma habitación o en otra del skatepark. Todos los skateparks cuentan con habitaciones que son estudiadas previamente antes de su construcción.

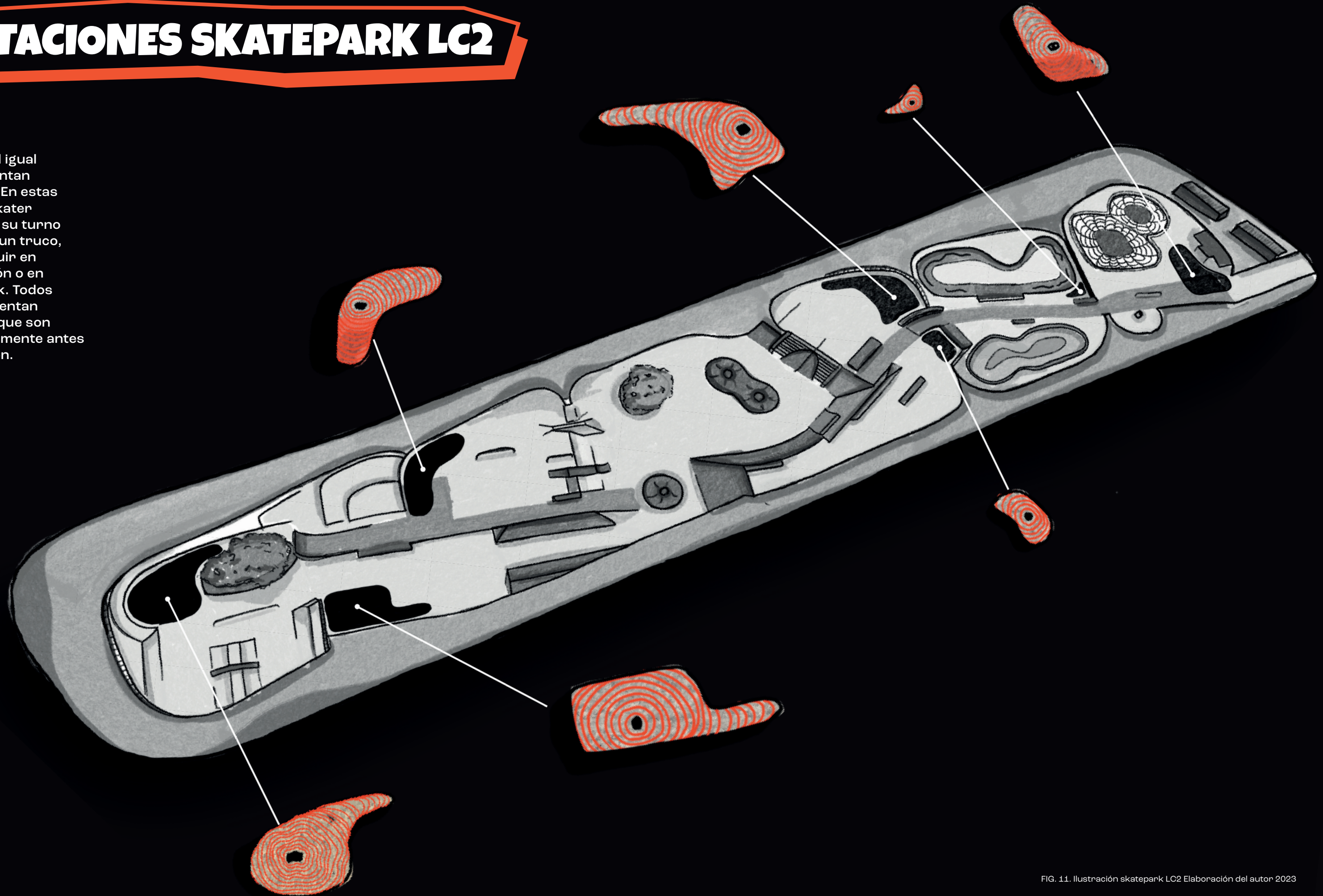


FIG. 11. Ilustración skatepark LC2 Elaboración del autor 2023

PROCESO DE DISEÑO

CODIGOS NO ESCRITOS

Como se ha mencionado a lo largo de la investigación, una parte crucial de este proyecto es informar sobre los códigos no escritos o invisibles que existen dentro de un skatepark. En la primera fase de ideación de estos códigos, se consideró diseñar un personaje que, de manera caricaturesca y sencilla, pudiera dar a conocer estos códigos. En un principio, se pensó en realizarlos mediante pintura directa en el suelo del skatepark, pero luego se descartó esa idea debido a que el proceso para pintar cada uno de estos códigos resultaba bastante extenso. Además, se adaptaron estas ilustraciones para mejorar su legibilidad tanto en la ubicación en la que se encontraban como en sus colores.



IMAGEN 26. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



Se decidió agregar un marco a las ilustraciones de los códigos para proporcionar más contraste y facilitar la comprensión del ángulo desde el cual deben ser visualizados.

PROCESO DE DISEÑO

STICKERS

En un momento del proceso, se consideró la idea de presentar estos códigos en formato de sticker, específicamente en vinilo adhesivo. Esta decisión se tomó teniendo en cuenta aspectos económicos y también porque se pensó que de esta manera los códigos tendrían más contraste con el piso del skatepark por el fondo blanco que tenían.



IMAGEN 28. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



PROCESO DE DISEÑO

TESTEO STICKERS

En la fase de prueba de los stickers, se utilizaron cuatro de ellos. Dos fueron impresos en vinilo adhesivo de alta densidad, con dimensiones de 1 metro por 1 metro, mientras que los otros dos fueron dibujados a mano y divididos en 4 partes de vinilo adhesivo. Se tomó esta decisión considerando los costos asociados con la impresión total.

Estos stickers fueron colocados en partes estratégicas del skatepark, asegurándose de que fueran visibles desde diferentes ángulos para no pasar desapercibidos.



Orsaideas

Sticker formato vinilo que se pego en el skatepark durante 5 dias

SOLO DISFRUTA

IMAGEN 30. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



Sticker dividido en
4 partes

IMAGEN 31. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 32. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 33. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 34. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



Sticker de una sola pieza



Se empleó una tarjeta para adherir los stickers de manera más efectiva y evitar la formación de burbujas de aire.

IMAGEN 36. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 37. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



Sticker de una sola pieza



IMAGEN 39. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 40. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

Sticker dividido en
4 partes



IMAGEN 41. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 42. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 43. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 44. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

4.2 TESTEO

OBSERVACIONES GENERALES

Después de la fase de prueba de los stickers, se observó que el material utilizado no era el adecuado debido a su corta duración. Estos estuvieron adheridos al piso del skatepark durante 5 días, incluyendo 2 días de lluvia, lo que provocó que el material se despegara gradualmente del suelo. Además, se notó que estos stickers tenían una superficie lisa y resbaladiza, lo que podría causar deslizamientos al pasar con las ruedas de skate sobre ellos, siendo un poco peligroso.

Se puede ver la detereoniacion del material solo despues de 2 dias pegado



IMAGEN 45. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

Los propios usuarios utilizan los stickers y generan interacciones con ellos, como pasar por encima y realizar saltos sobre los mismos.



IMAGEN 46. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

Se puede observar que después de 5 días y 2 días de lluvia estos stickers se comenzaron a despegar solos.



Los usuarios despegaron los stickers debido a su deterioro.

IMAGEN 47. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 48. Elaboración del autor 2023
Skatepark LO2

TESTEO

INTERACCION CON USUARIOS

La interacción de los usuarios con los stickers resultó interesante, permitiendo rescatar observaciones y comportamientos valiosos, así como obtener feedback retroalimentativo. Se llevaron a cabo entrevistas personales y una encuesta para recopilar datos sobre la funcionalidad de la propuesta. La presentación de la encuesta se realizó en persona para algunos usuarios, mientras que para otros se envió de forma online.

ENCUENTRO BACÁN LA IDEA Y LAS ILUSTRACIONES ESTÁN MUY ORIGINALES. ESO SÍ, YO TAL VEZ HARÍA LOS STICKERS AÚN MÁS GRANDES, YA QUE CUENTA LEER A DISTANCIA.

— Tomás —

ESTA CHORO EL PROYECTO, Y ESTA INTERESANTE PODER MOSTRARLES ESTOS CODIGOS DE UNA MANERA VISUAL A LA GENTE QUE ESTA PARTIENDO. A MI PERSONALMENTE NO ME SIRVEN MUCHO POR QUE YA LOS CONOZCO, PERO SIN DUDA A ALGUIEN LE PUEDEN SERVIR

— Ian —

¡TE FELICITO! YO SOY DE LA FILOSOFIA DE VENIR AL SKATEPARK A DISFRUTAR. LE SAQUÉ FOTOS Y SE LAS MANDÉ A MIS AMIGOS. UNA PEÑA QUE LOS HAYAN SACADO.

— Fernando —

¡MUY COOL LOS STICKERS!, NUNCA HABÍA VISTO UNA PAPA PATINANDO. SÍ ENCUENTRO QUE DEBERÍAN SER MÁS GRANDES PARA QUE SE LEAN MEJOR AÚN.

— Pablo —

ESTOS STICKERS PODRIAN GENERAR ALGO MÁS ALLÁ DE SOLO LO VISUAL. UNA INTERACCIÓN O ACTIVIDAD PROMOVIDA POR EL STICKER TAL VEZ

— Vicente —



IMAGEN 49. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 50. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

ENCUESTA A USUARIOS

Se realizó una encuesta dirigida a practicantes del skate, utilizando tanto métodos online para ciertos participantes como encuestas presenciales en el skatepark para otros. El propósito era validar y recopilar retroalimentación sobre el proceso de prueba. Los resultados obtenidos de esta encuesta ofrecieron una variedad de datos que resultaron esenciales en la formulación de la propuesta final.

En esta encuesta, la recopilación de datos se centró principalmente en validar el método empleado para comunicar y visualizar estos códigos invisibles. Esto abarcó aspectos como el diseño de las ilustraciones, así como la originalidad y la comprensión del mensaje que se buscaba transmitir.

¿CREES QUE ES IMPORTANTE CONOCER LOS CÓDIGOS INVISIBLES QUE EXISTEN DENTRO DE UN SKATEPARK?

30 ENCUESTADOS

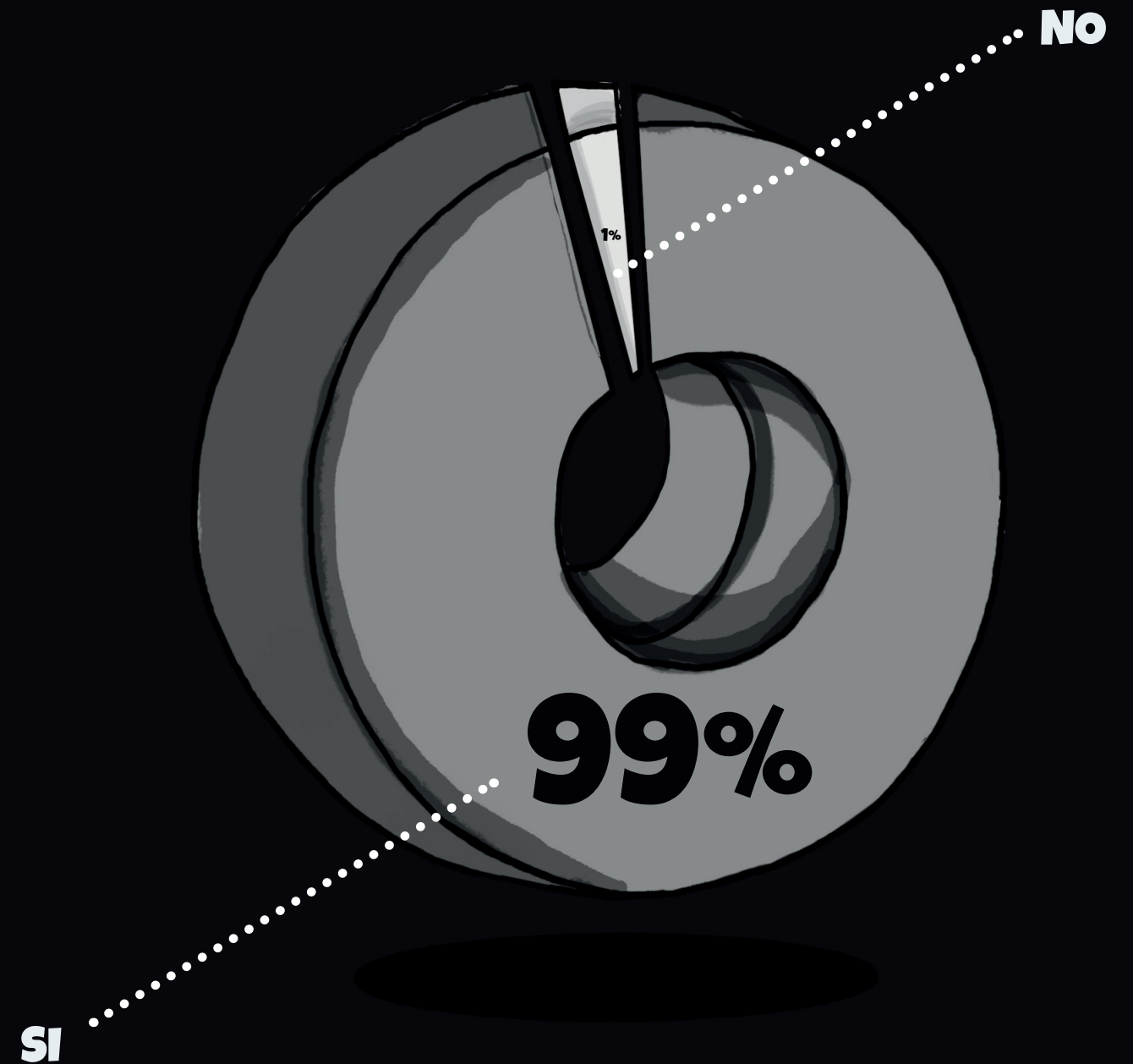


FIG. 12. Encuesta Elaboración del autor 2023

¿CREES QUE LA MANERA EN LA QUE SE ESTÁ DANDO A CONOCER LOS CÓDIGOS INVISIBLES ES ATRACTIVA?

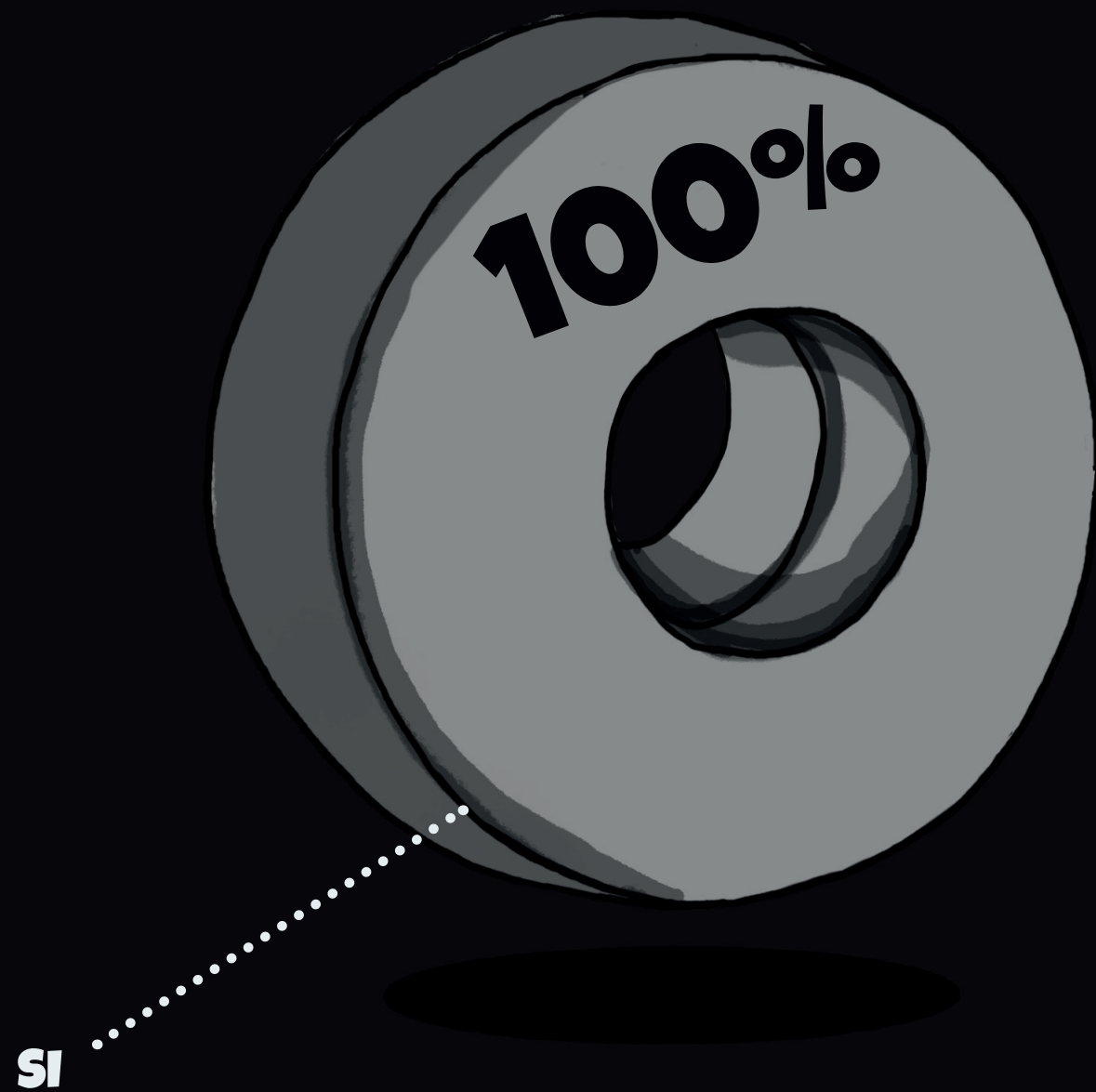


FIG. 13. Encuesta Elaboración del autor 2023

¿CONSIDERAS QUE LAS UBICACIONES SELECCIONADAS SON APROPIADAS PARA EL PROPÓSITO DE LAS ILUSTRACIONES?

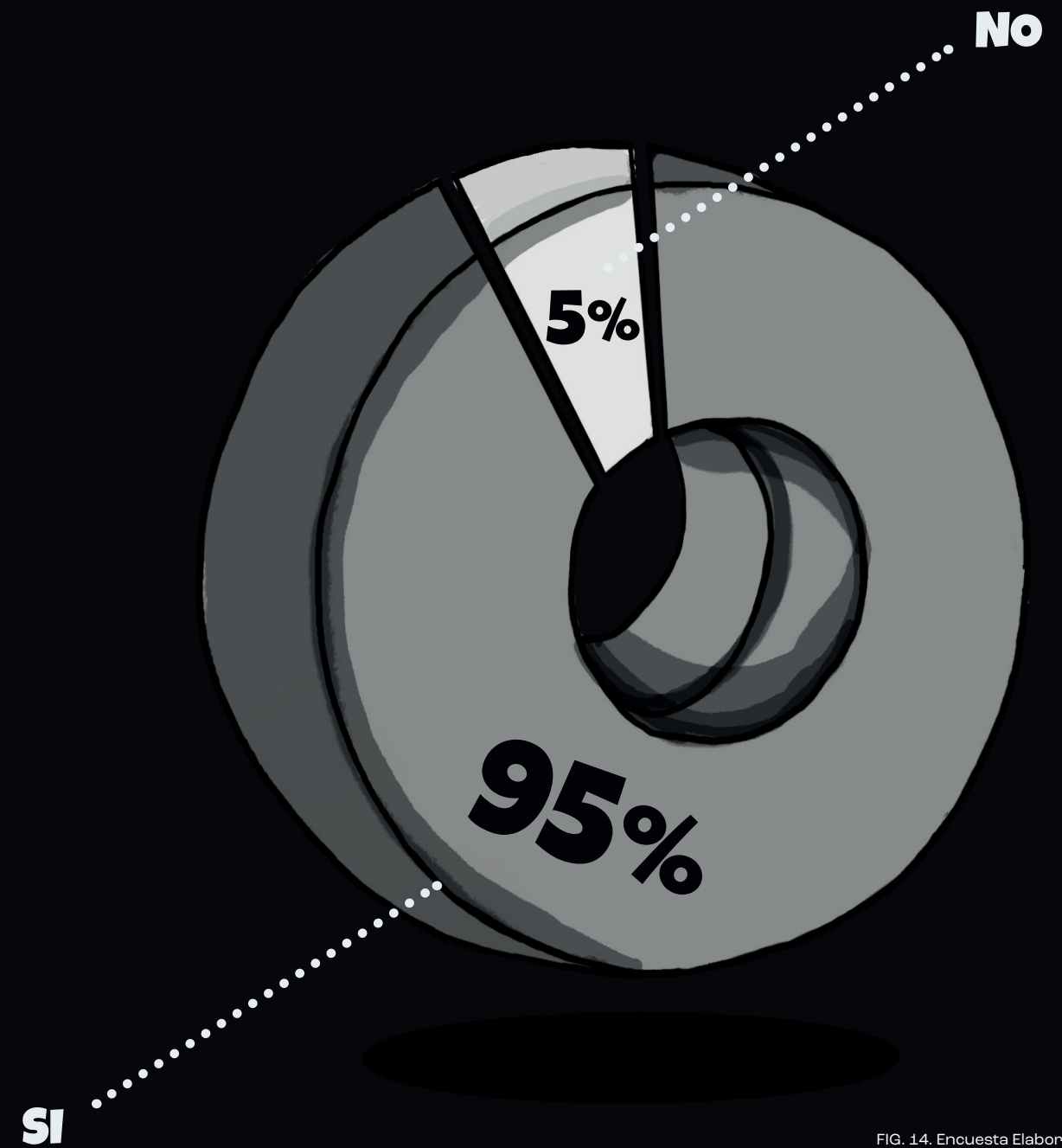


FIG. 14. Encuesta Elaboración del autor 2023

**¿CONSIDERAS QUE LOS MENSAJES PROPUESTOS
POR ESTAS ILUSTRACIONES SON ACERTADOS?**

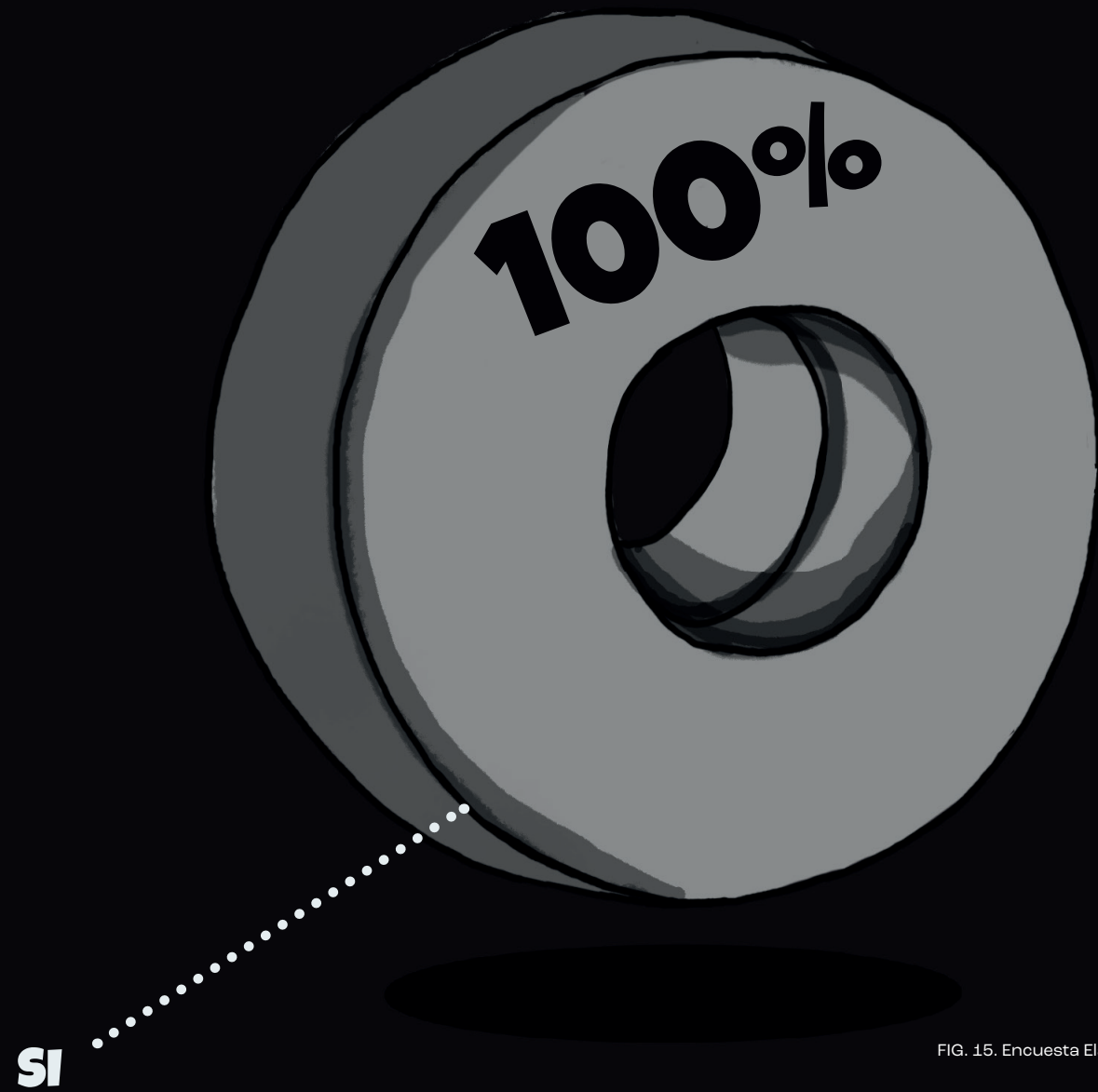


FIG. 15. Encuesta Elaboración del autor 2023

**¿PUEDES IDENTIFICAR CLARAMENTE EL MENSAJE
QUE SE INTENTA TRANSMITIR EN
CADA ILUSTRACIÓN?**

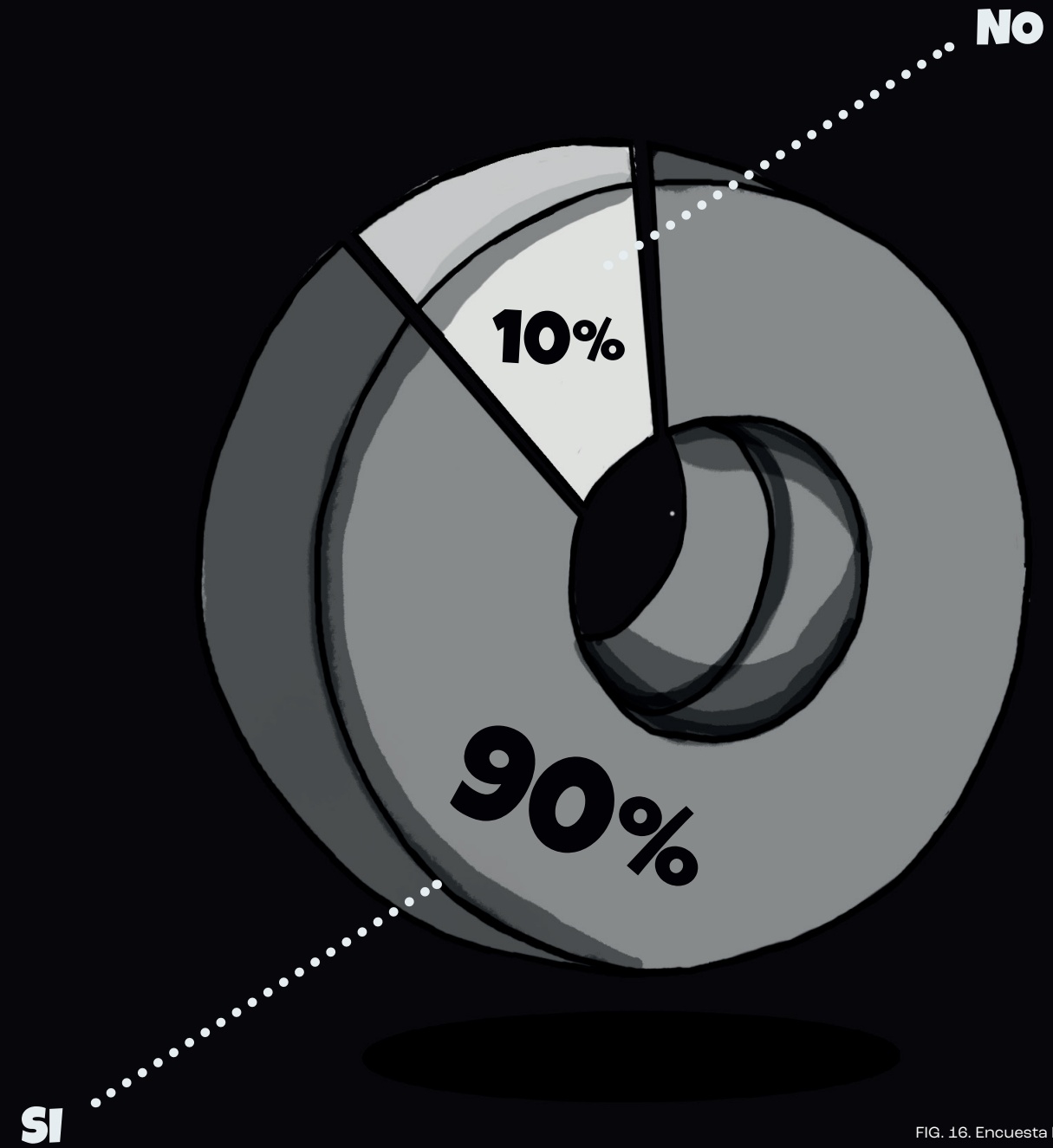


FIG. 16. Encuesta Elaboración del autor 2023

¿LAS ILUSTRACIONES SE DESTACAN FÁCILMENTE CUANDO SE OBSERVAN?

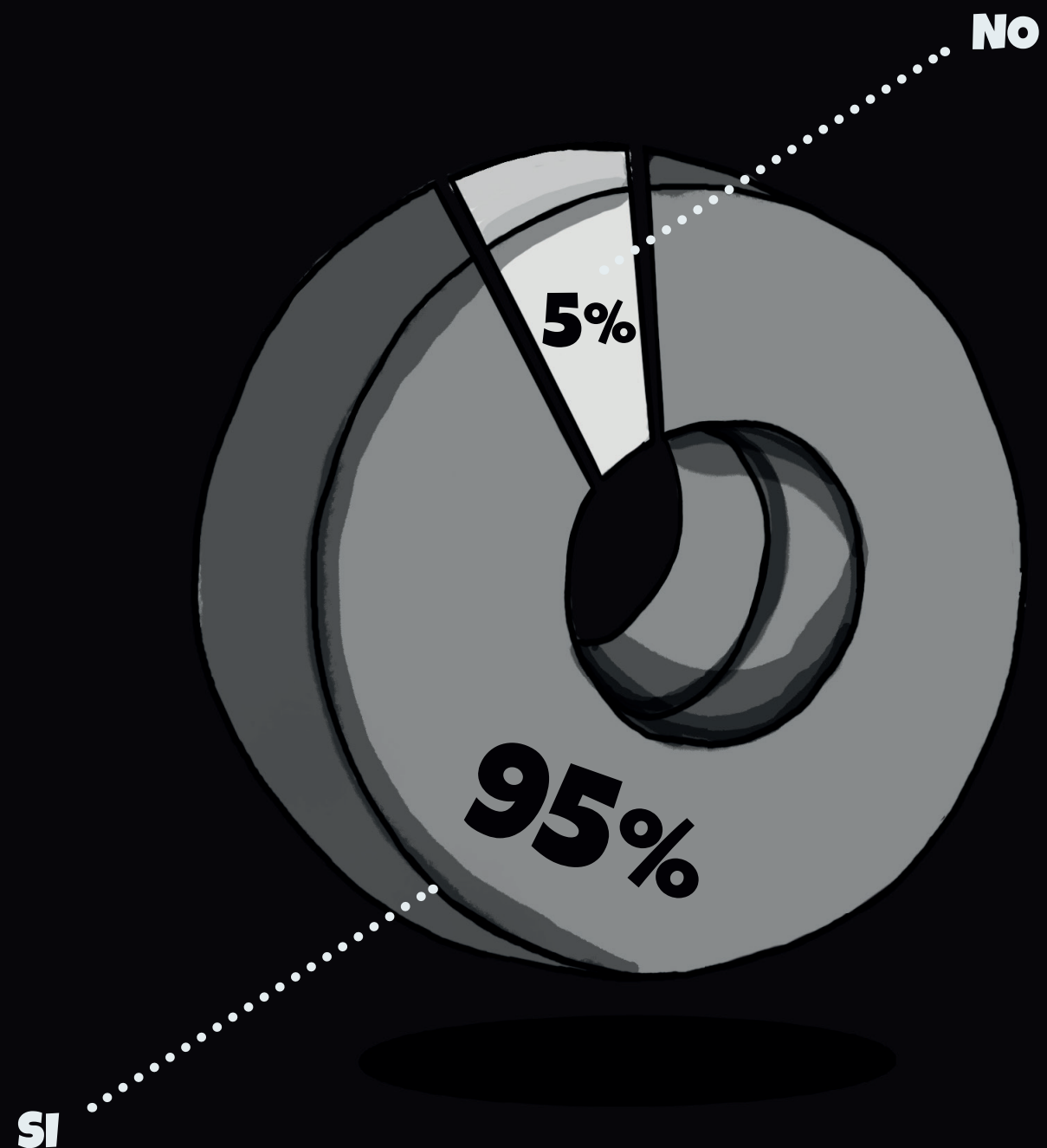


FIG. 17. Encuesta Elaboración del autor 2023

COMENTARIOS GENERALES

Pueden ser aún más códigos

UBICAR DE MEJOR MANERA LAS LETRAS PARA QUE SEA FÁCIL LEERLO

CAPAZ PONER COLORES

TAL VEZ LOS COLORES, POR UN LADO QUE SEAN BLANCOS APORTA EN QUE SON MÁS FÁCILES DE LEER Y VER, PERO POR OTRO PARA SEGUIR UN POCO LA TEMÁTICA DEL PARK QUE TENGAN COLOR PODRÍA SER UNA BUENA IDEA

USAR COLORES LLAMATIVOS

que sean mas grandes y mas notorios.

NO SÉ SI PONER EL STICKER DE "ZONA PARA PRINCIPIANTES" SEA LA MEJOR IDEA. PODRÍA COMPLICAR LAS COSAS PORQUE LA ZONA PARA PRINCIPIANTES CAMBIA DEPENDIENDO DEL DÍA Y LA HORA.

VARIAR LOS COLORES

TAL VEZ HACER LOS STICKERS MÁS GRANDES Y MUCHOS MÁS PARA QUE ESTÉN DISTRIBUIDOS POR TODO EL PARK

que generen algo más allá de solo lo visual. una interacción o actividad promovida por el sticker

INTRODUCIRLO A MÁS SKATEPARKS

ME GUSTA MUCHO EL STICKER DE NO SENTARSE Y EN LOS OBSTACULOS PERO EL DE ZONA DE PRINCIPIANTES PUEDE SER UN POCO AMBIGUO

4.2 VALIDACIÓN

Después de llevar a cabo pruebas con los stickers y realizar una encuesta a los usuarios del skatepark, podemos llegar a la conclusión de que el material de los stickers no cumplía con los estándares deseados. Además, mostrar estos códigos en este formato no resultó ser la opción ideal, como se evidenció en los problemas previamente señalados.

En relación a las respuestas recopiladas en la encuesta a los usuarios, se destacaron reacciones positivas hacia el proyecto, las cuales incluyeron comentarios generales y retroalimentación sobre la propuesta. En este caso, los usuarios validaron la propuesta mediante sus respuestas en la encuesta.

Las conclusiones finales indican que la idea de presentar estos códigos resulta coherente con la propuesta, al igual que las ilustraciones y su método de comunicación. Esto se debe a que se emplea un lenguaje simple y preciso para cada uno de los códigos, según lo evidenciado en las respuestas de los usuarios y las pruebas realizadas con los stickers.

MÁS SKATE

La fundación MAS SKATE, previamente mencionada en la investigación, juega un papel crucial en el desarrollo de este proyecto, desde el testeo de la propuesta hasta su implementación. El director de operaciones, Jean Louis Soulat, y el fundador, Francisco Balart, destacan como contribuyentes esenciales al facilitar la realización de pruebas en el skatepark.

Francisco y Jean desempeñaron un papel crucial al validar la propuesta y reconocer su valor. Encontraron la idea interesante y con potencial, lo que permitió llevar a cabo todos los procesos necesarios para eventualmente ponerla en práctica. Su apoyo y participación resultaron fundamentales para el avance y éxito del proyecto.

4.3 PROPUESTA FORMAL

Diseñar una intervención espacial en el skatepark a través de un sistema para mejorar la experiencia de los usuarios, informando sobre los códigos y normas no escritas, visualizando los niveles de dificultad y el "Flow" de movimiento, y fomentando la creatividad de los usuarios para la realización de nuevos trucos y la utilización de los diversos obstáculos presentes en el skatepark.

4.3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Los skateparks constituyen un espacio comunitario destinado a la convivencia y al perfeccionamiento de habilidades con la tabla. A lo largo de la investigación presentada, se destaca la importancia de estos lugares como el hábitat natural de los skaters, que va más allá de ser simplemente un sitio para la práctica, conformando un sistema integral que incluye aspectos como el flujo de movimiento, códigos y normas no escritas, así como obstáculos con sus diferentes características, y la posibilidad de experimentar la creatividad de manera única.

Se ha observado a lo largo de la investigación que estos espacios pueden presentar desafíos en términos de comprensión y uso efectivo, especialmente para aquellos que están dando sus primeros pasos en este deporte. Asimismo, para los skaters experimentados que frecuentan estos lugares, puede resultar complicado encontrar estímulos para innovar y expandir su creatividad.

El proyecto propuesto tiene como objetivo abordar y mejorar estas problemáticas mediante un sistema interactivo y visual. Este sistema, concebido de manera creativa, original y funcional, busca potenciar

la experiencia de patinar en un skatepark, ya sea para principiantes o para aquellos que ya están familiarizados con el lugar.

El enfoque del sistema se centra en tres características clave al visitar un skatepark: los códigos y normas no escritas, esenciales para cualquier usuario del espacio; la creatividad, que puede verse limitada por la falta de estímulos; y el flujo de movimiento, especialmente en relación con las diferentes áreas del lugar o habitaciones, un aspecto crucial para no interrumpir el paso de otros skaters.

El proyecto tiene la intención de educar sobre estas tres características de manera original y funcional. En términos de diseño de experiencia, se empleará la intervención espacial en formato stencil para informar sobre códigos y normas. La creatividad se fomentará a través de la observación audiovisual mediante una aplicación vinculada al proyecto. Además, se identificarán las distintas habitaciones dentro de

estos espacios mediante una intervención espacial mixta.

La aplicación estará estrechamente relacionada con el proyecto, abarcando las tres características mencionadas en su interfaz. Sin embargo, el proyecto puede funcionar de manera independiente para cada una de sus variables, convirtiéndose así en un sistema general que puede operar de manera conjunta o individual.

4.4 PROPUESTA GRAFICA

IDENTIDAD DE MARCA

La identidad gráfica del proyecto SKATELINE es crucial para su desarrollo, ya que es la forma en que se comunicará de manera atractiva y en sintonía con la cultura skater. Durante el estudio, se exploraron referentes gráficos, centrándose en ilustraciones que se relacionen directamente con la cultura skater y su estilo artístico. Como resultado, se definió una propuesta gráfica más manual y caricaturesca.

La comunicación se logrará a través de ilustraciones y textos breves y precisos. La paleta de colores es limitada, incluyendo tonos pasteles para las ilustraciones digitales y colores planos y contrastantes para las representaciones del espacio.

Se diseñaron las gráficas y su estilo de manera que sean fáciles de entender, utilizando un lenguaje común tanto para aquellos familiarizados con la cultura skater como para aquellos que no lo están.



PROPUESTA GRAFICA

NAMING Y LOGO

El nombre del proyecto, SKATELINE, se fundamenta principalmente en la idea de cómo el skate, al ser utilizado, genera caminos o líneas únicas cada vez que se desplaza por un espacio. En el ámbito del skateboarding y la cultura skater, el uso del idioma inglés es predominante, ya que se emplea para referirse a diversas facetas de este deporte, como obstáculos, trucos y vocabulario específico.

La elección del nombre en inglés se basa principalmente en este contexto lingüístico arraigado en la cultura skater estadounidense. Además, la inclusión de la palabra "line" (línea en español) en el nombre se

justifica por la práctica común en el skate de realizar secuencias de trucos consecutivos en distintos obstáculos sin caer al suelo ni perder el equilibrio, lo cual se conoce como "hacer una línea". Esta elección refleja la esencia dinámica y creativa del skate, que se busca transmitir a través del proyecto SKATELINE.

SKATELINE

SKATELINE

APRENDE / PROGRESA / EXPERIMENTA

SKATELINE

APRENDE / PROGRESA / EXPERIMENTA

SKATELINE

PROPUESTA GRAFICA

PALETA CROMATICA

Los colores seleccionados para este proyecto fueron cuidadosamente elegidos con el objetivo de generar un marcado contraste. Esta elección se basa en la premisa de lograr una visibilidad inmediata, respaldada por la durabilidad de las pinturas frente al desgaste gracias a su alta densidad. Además de su resistencia a la abrasión, el color seleccionado también contrasta de manera efectiva con el suelo del skatepark.

Otro motivo que respalda la elección de estos colores es su armonía con la paleta propuesta por la fundación MAS SKATE, la cual, como mencionamos anteriormente, está a cargo de la gestión y mantenimiento del skatepark LC2, en el cual se está desarrollando este proyecto y la investigación. Esta relación cromática contribuye a una estética coherente y alineada con la identidad visual propuesta por la fundación.

e84922

1c191a

Roc Grotesk

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
OPQRSTUVWXYZ
1234567890

LUCKIEST

PROPUESTA GRAFICA

TIPOGRAFIA

En este proyecto, se emplearon principalmente dos tipos de letras. En primer lugar, se utilizó la tipografía Luckiest Guy, diseñada por Astigmatic. Se eligió porque tiene un aspecto más caricaturesco, es simple y con un solo estilo en BOLD, lo que la hace fácil de leer. Esta elección se basó en su similitud con la tipografía de las ilustraciones, que es una fuente hecha a mano por el autor, con un carácter audaz y bastante legible. Para los textos del proyecto, se optó por la tipografía Roc Grotesk, que contrasta bien con los títulos fuertes y pesados, ya que tiene un estilo más simple y delicado.

REFERENTES

PILL

"Pill" es una destacada marca chilena de tablas de skate, gozando de amplio reconocimiento en el país. Se destaca como una de las principales empresas distribuidoras de tablas, y su identidad de marca se caracteriza por el uso de personajes caricaturescos. En su estilo gráfico, incorporan una variedad de personajes, incluyendo tanto animales como objetos. Además, integran textos como parte de su comunicación visual para transmitir mensajes específicos.

Se destacó principalmente del referente la incorporación de personajes como parte fundamental de su estilo gráfico, adoptando una forma divertida y entretenida de comunicación visual.



IMAGEN 51. Elaboración del autor 2023
Referente pill

REFERENTES

HENRY JONES

Henry Jones es un ilustrador y skater originario de Estados Unidos, reconocido a nivel mundial en la comunidad del skateboarding por su habilidad para plasmar ideas y narrativas vinculadas al mundo del skate. Su estilo gráfico se distingue por fomentar una atmósfera divertida. En su obra, Henry transmite mensajes acerca de situaciones y comportamientos clásicos y generalizados entre las personas skaters, otorgando un tono cómico a cada una de sus creaciones.

De su trabajo, se rescató la forma en que se comunica, así como la manera en que transmite mensajes y crea personajes que se alinean con el mundo y la comunidad skater.



Ilustraciones por Henry Jones

PROPUESTA GRAFICA

ILUSTRACIONES

Las ilustraciones creadas para el proyecto se caracterizan por tener un estilo caricaturesco, simple y de una manera que facilite la comprensión del mensaje. Presentan un personaje claramente definido que no posee una identidad de género específica, pudiendo ser interpretado como una mujer o un hombre. La identidad de este personaje se asemeja a la que tendría una papa si pudiera practicar skate.







NO TE SIENTES EN LOS OBSTACULOS

En los skateparks, es una escena común observar a personas utilizando los obstáculos del espacio como asientos o áreas de descanso. Este comportamiento surge principalmente porque muchos visitantes desconocen que sentarse en estos lugares interrumpe por completo el flujo de movimiento, inhabilitando el área para ser utilizada como superficie para patinar e incluso convirtiéndola en un riesgo para la seguridad de la persona que se encuentra sentada.

SIEMPRE ATENTO

Estar atento al entorno dentro de un skatepark es crucial. Estos lugares atraen a personas que se desplazan en diversas direcciones, algunos pueden caerse y perder el control de sus tablas, mientras que otros se cruzan en el camino. La situación puede volverse caótica cuando hay una gran afluencia de usuarios. Mantener la atención constante también es fundamental para determinar el momento adecuado para ejecutar un truco y cuándo es mejor abstenerse.

Es común observar a personas que no prestan atención a su entorno en estos espacios, lo cual puede dar lugar a colisiones y choques con otros usuarios. Esta falta de atención representa un peligro tanto para la persona distraída como para aquellos que comparten el skatepark, subrayando la importancia de estar siempre atento para prevenir situaciones potencialmente peligrosas.

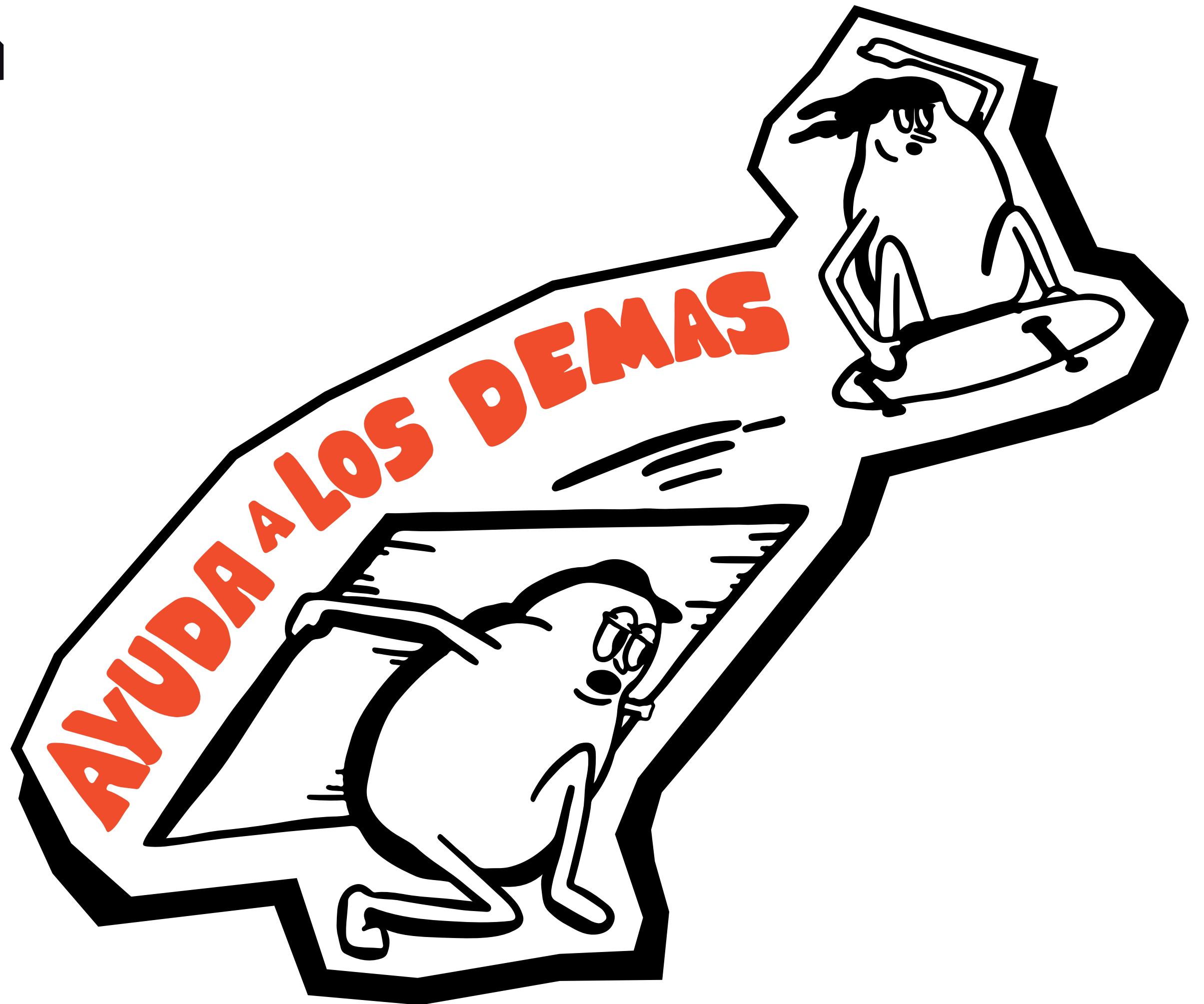


AYUDA A LOS DEMAS

En los skateparks, se ha destacado la formación de una comunidad que genera un sentido de pertenencia al espacio, promoviendo un ambiente de ayuda y respeto mutuo. Es común observar a skaters ayudando a otros para la realización de trucos, como también ofreciendo consejos valiosos para mejorar sus habilidades. La disposición para ayudar y solicitar ayuda es una práctica habitual en este entorno, donde la mayoría de las personas están dispuestas a ofrecer su apoyo.

Además, en los skateparks es frecuente encontrar profesores particulares, tanto de forma individual como en grupos, así como escuelas de skate dedicadas a guiar tanto a principiantes como a patinadores más avanzados.

Este código invisible se asemeja más a un conjunto de normas de convivencia, respeto y apoyo mutuo. Es esencial dar a conocer y aplicar este código una vez que se ingresa a este espacio, contribuyendo así a la construcción de relaciones positivas entre los usuarios del skatepark.





ILUSTRACIONES

SOLO DISFRUTA

En el deporte del skateboarding, no prevalece un ambiente de competitividad; por el contrario, las personas celebran los trucos, se apoyan mutuamente para mejorar y acuden al skatepark con la intención de disfrutar. Aunque hay quienes adoptan una perspectiva más competitiva, sintiendo que compiten con los demás presentes en el skatepark, este enfoque no es bien recibido en este espacio.

En este contexto, los skaters asisten al skatepark con la finalidad de disfrutar y compartir, sin que exista la noción de ganar o perder, ni la categorización de ser mejor o peor que los demás. La esencia del skateboarding radica en el compañerismo, la celebración de los logros individuales y el espíritu de comunidad, en lugar de una mentalidad competitiva que pueda afectar la atmósfera positiva del lugar.

RESPETA EL TURNO

En los skateparks, se encuentran distintas áreas como las habitaciones y los bowls, aspectos que han sido mencionados en la investigación. Estos espacios pueden encontrarse con varias personas utilizandolos, generandose así un orden de salida, en donde hay que respetar el turno. Aunque el orden suele establecerse de manera aleatoria, no por ello es menos significativo.

Respetar el turno cobra especial relevancia al utilizar los bowls. En estos casos, es esencial esperar a que la persona que se encuentra dentro complete su ronda y salga del bowl antes de ingresar. En las habitaciones, por otro lado, suele establecerse un orden para salir a patinar, evitando así interrupciones y promoviendo un ambiente armonioso entre los usuarios del skatepark.



4.5 PIEZAS DEL PROYECTO

Este proyecto se compone de cuatro piezas que, al unirse, forman el sistema general. Cada una de estas piezas posee características únicas y puede operar de forma independiente. El sistema completo requiere la presencia de las cuatro piezas para alcanzar su totalidad, permitiendo así una utilización óptima que mejore la experiencia de usabilidad en un skatepark. De esta manera, los usuarios tienen la oportunidad de aprender sobre las características y posibilidades que este espacio y este deporte les ofrecen.

ESTAS PIEZAS SON:

APLICACIÓN

STICKERS

**INTERVENCIÓN
ESPACIAL**

TÓTEM

APLICACIÓN

La aplicación es una parte esencial del proyecto, ya que durante la investigación se notó que los skateparks son lugares fijos, sin cambios en sus obstáculos. Esto puede hacer que se vuelvan monótonos y repetitivos para aquellos que los utilizan con frecuencia. También se observó que las personas que visitan el skatepark regularmente pueden tener dificultades para potenciar su creatividad y pensar en nuevos trucos.

La aplicación aborda estos problemas al proporcionar un espacio donde los skaters pueden compartir videos de los trucos que realizan en cualquier obstáculo. Esto fomentará la creatividad y se convertirá en una plataforma impulsada por la comunidad y su contribución.

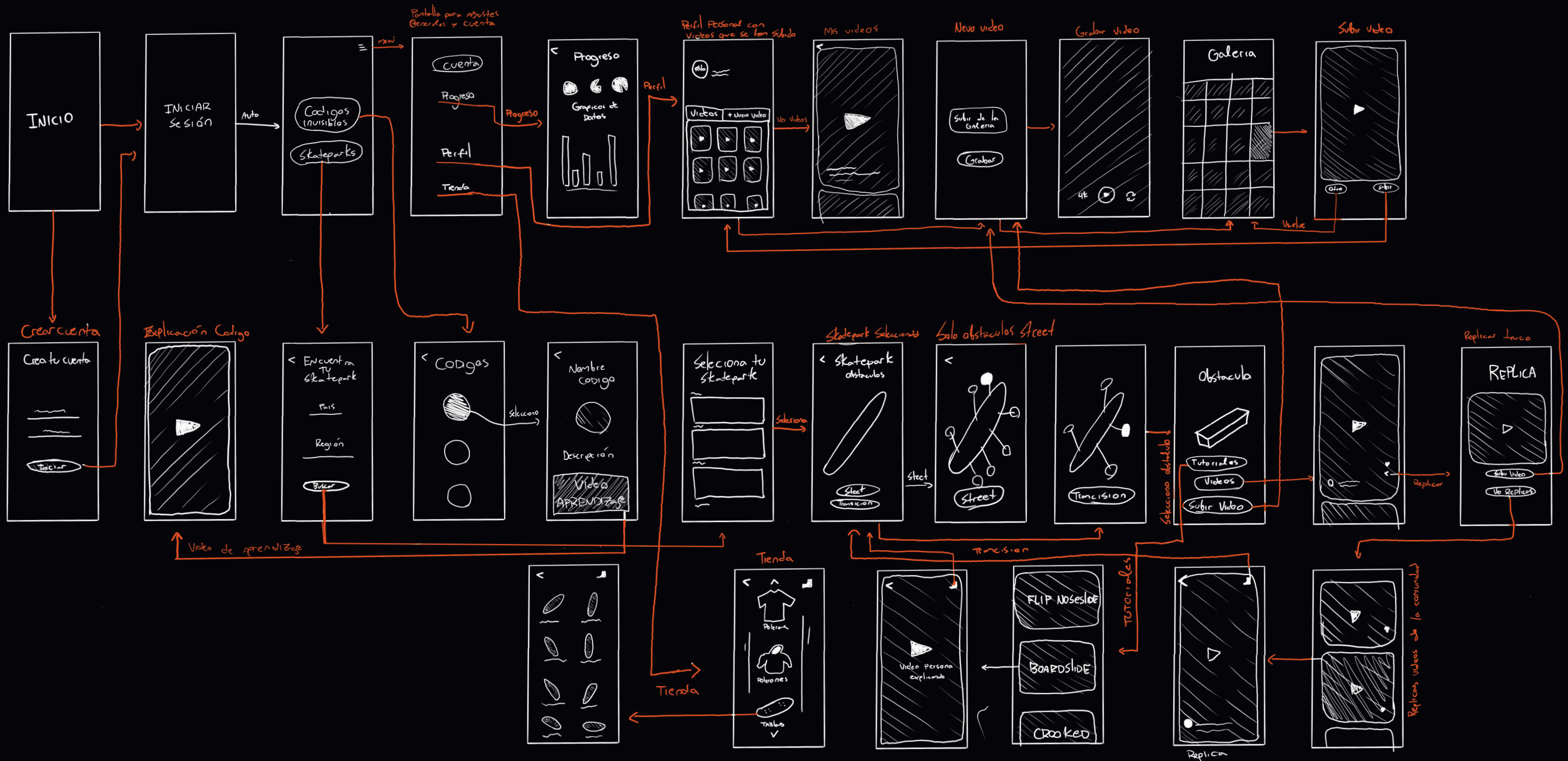
La aplicación también permitirá abordar aspectos importantes como los códigos, la organización de las habitaciones y el flujo de movimiento, mejorando así la experiencia general en el skatepark.

La aplicación también se puede utilizar como una herramienta personal para llevar un registro del progreso en el deporte.

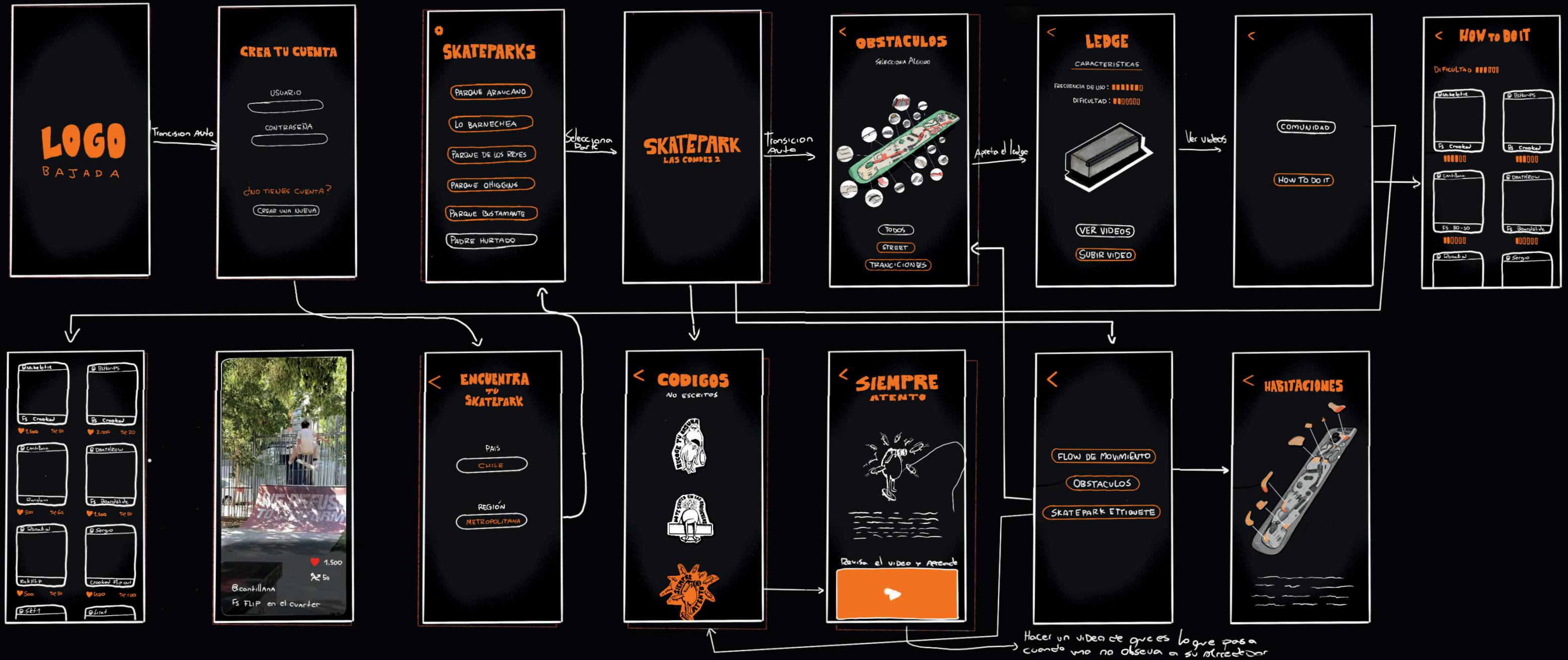


IMAGEN 52. Elaboración del autor 2023
Aplicación

NAVEGACIÓN DEL DIAGRAMA DE FLUJO



BOCETOS DE APLICACION



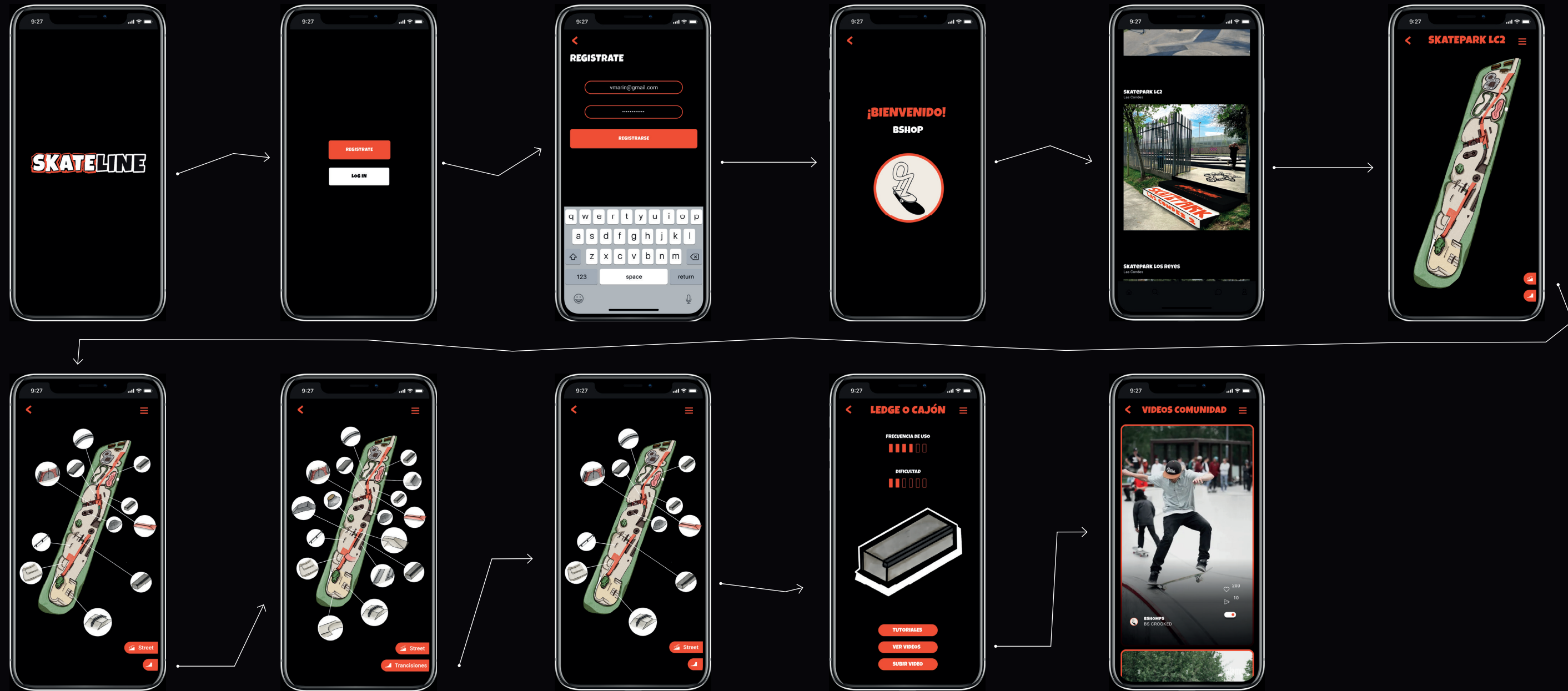




IMAGEN 53. Elaboración del autor 2023
Aplicación



IMAGEN 54. Elaboración del autor 2023
Aplicación



IMAGEN 55. Elaboración del autor 2023
Aplicación



IMAGEN 57. Elaboración del autor 2023



IMAGEN 58. Elaboración del autor 2023



IMAGEN 59. Elaboración del autor 2023

INTERVENCIÓN ESPACIAL

En este proyecto, la intervención espacial desempeña un papel crucial, destacándose a través de métodos como el stencil y la pintura a mano. Dos elementos clave del proyecto se ven resaltados mediante esta intervención: las habitaciones, que están directamente vinculadas al flujo de movimiento, y los códigos invisibles mencionados anteriormente durante la investigación. Este enfoque no solo busca añadir una dimensión visual y creativa al entorno del skatepark, sino que también fortalece la conexión entre los aspectos prácticos del espacio y los conceptos fundamentales que buscan mejorar la experiencia general de los usuarios.



IMAGEN 60. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

INTERVENCIÓN ESPACIAL

STENCILS

Tras evaluar los stickers de gran tamaño en formato vinilo adhesivo y analizar las conclusiones, encuestas y observaciones del material, se llegó a la conclusión de que no eran adecuados por diversas razones. Estos problemas incluían la falta de durabilidad, cuestiones relacionadas con el material, que resultaba resbaladizo, y también el tamaño de los stickers. Debido a estas consideraciones, se decidió que los códigos debían aplicarse en el skatepark utilizando la técnica de stencil. Esta elección no solo garantiza una mayor durabilidad, sino que también permite una implementación a un costo menor, abordando así los inconvenientes identificados durante las pruebas con los stickers de vinilo.



IMAGEN 61. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



Pintura acrílica en aerosol.
Proporciona un secado
rápido y se adhiere
de buena manera a la
superficie del skatepark.



IMAGEN 63. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 64. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2

El testeo del stencil se limitó a un solo ejemplar debido a los permisos que aún están en proceso de confirmación para pintar cada uno de los códigos invisibles presentes. Se espera obtener la autorización necesaria para utilizar un stencil específico para cada código en futuras pruebas.



INTERVENCIÓN ESPACIAL

HABITACIONES

Como se ha destacado en la investigación, una parte crucial de este proyecto es la definición de habitaciones en el skatepark. Esta intervención se lleva a cabo de manera mixta, combinando el uso de stencils en una parte, mientras que en la otra se pinta el piso manualmente con un rodillo. El stencil cumple una función más técnica, mientras que el diseño intervenido manualmente establece los límites de la habitación, aportando un enfoque visual atractivo a la delimitación de espacios dentro del skatepark. estas dos en conjunto forman hacen que los usuarios puedan entender que significa una habitación



IMAGEN 66. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



HABITACION



Tamaño stencil
de 50 x 50 cm

INTERVENCIÓN ESPACIAL

FOTOMONTAJES DE LA PROPUESTA

Se llevaron a cabo varios fotomontajes que representan la intervención espacial que experimentaría el skatepark estudiado en caso de implementar SKATELINE en su entorno. Estos montajes se centran principalmente en las áreas de las habitaciones y los códigos invisibles.



IMAGEN 68. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 69. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 70. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 71. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 72. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 73. Elaboración del autor 2023
Skatepark LO2



IMAGEN 74. Elaboración del autor 2023
Skatepark LO2





IMAGEN 76. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



IMAGEN 77. Elaboración del autor 2023
Skatepark LC2



TÓTEM

Otra parte complementaria pero no menos importante de este proyecto es un totem de tres caras que podrá ser colocado en la entrada de los skatepark, en donde se tendrá que adaptar su diseño para cada uno de ellos.

En esta pieza se destacarán tres aspectos importantes para dar a conocer la temática y para identificar las diferentes áreas del skatepark.

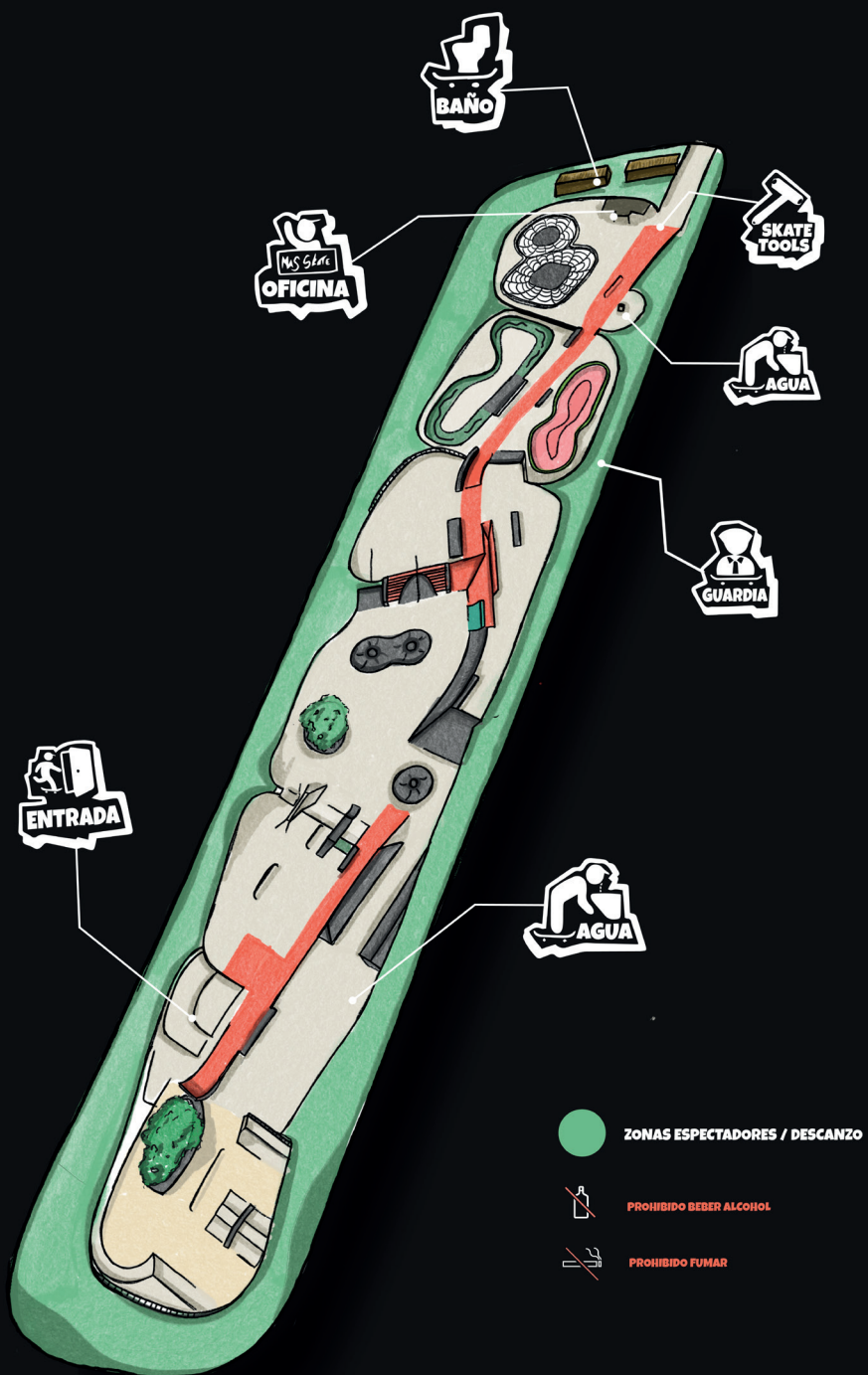
En la primera cara, se exhibirá una gráfica del skatepark que, a través de señalización, indicará todos los lugares clave de este espacio, adoptando un estilo más técnico.

La segunda cara del totem explicará y promocionará la aplicación relacionada con el proyecto mencionada anteriormente. En este

espacio se informará sobre la existencia de la aplicación, invitando a los usuarios a descargarla y utilizarla. Por último, la tercera cara del totem explicará de manera simple y precisa qué son las habitaciones y los códigos invisibles. Esto contribuirá a evitar confusiones entre los usuarios al ver estos elementos visuales implementados en el parque. Además, esta cara contará con recipientes que contendrán los stickers de los códigos invisibles, permitiendo a los usuarios pegarlos donde deseen.

SKATEPARK

LAS CONDES 2



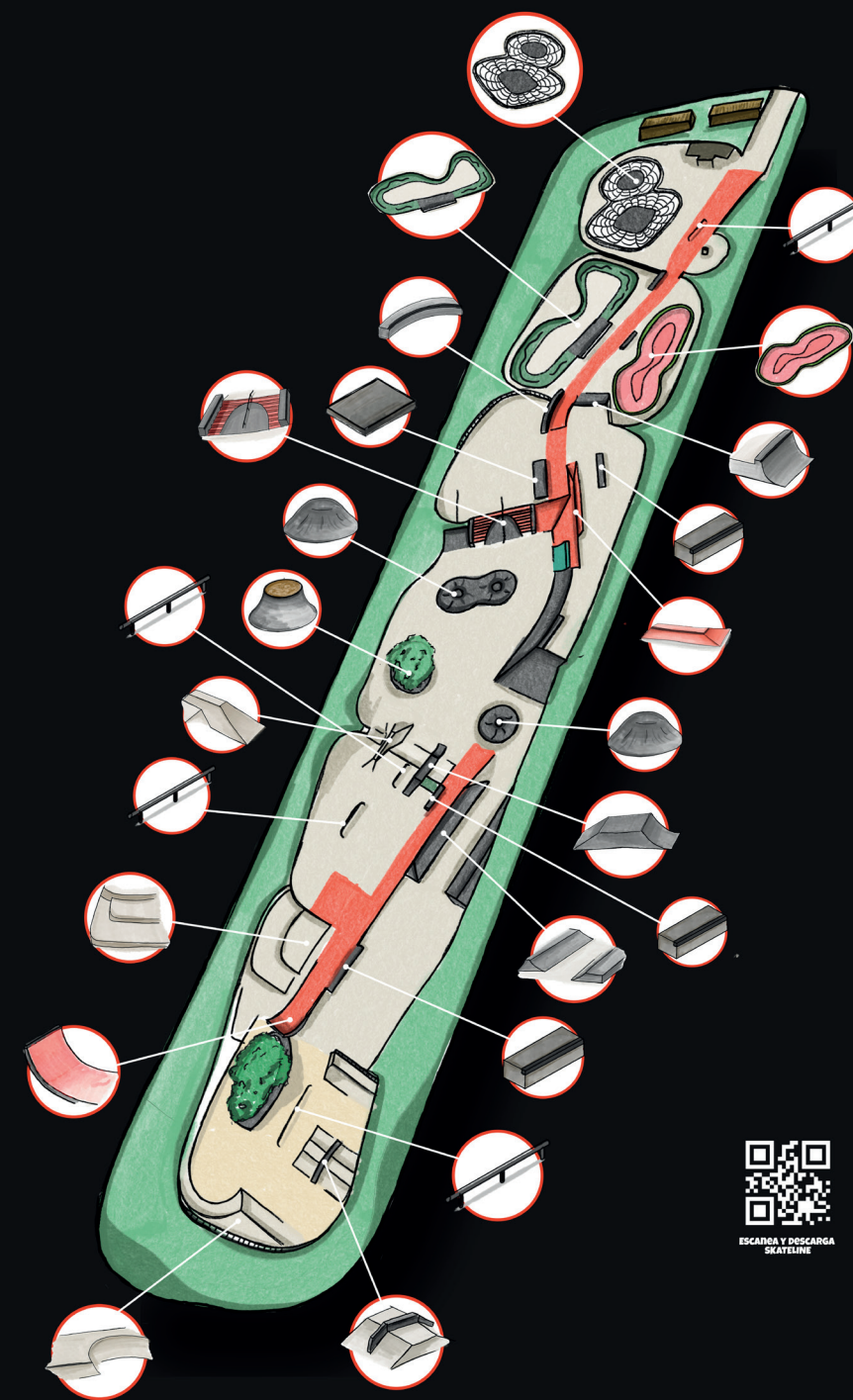
MASKATE x SKATELINE



IMAGEN 79. Elaboración del autor 2023
totem Skatepark LC2

SKATELINE

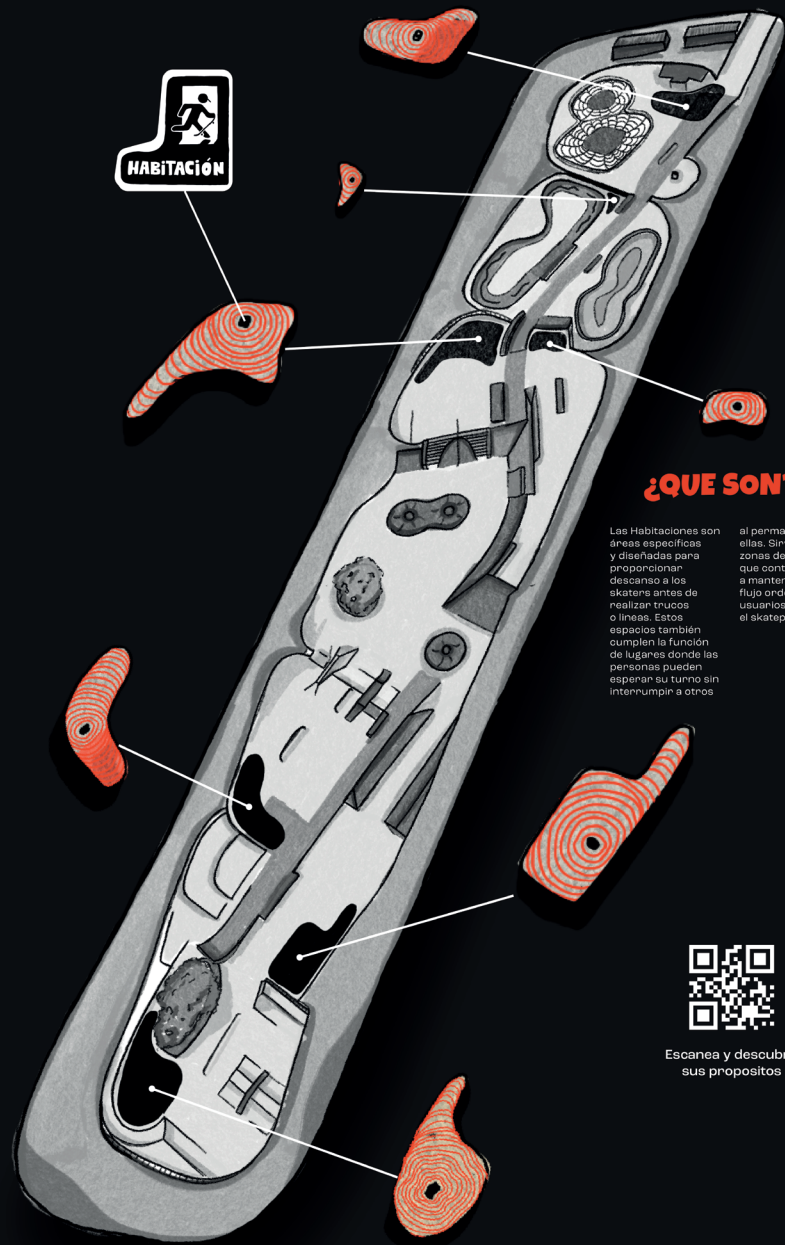
APRENDE / PROGRESA / EXPERIMENTA



DESCARGA LA APP, APRENDE, PROGRESA Y UNETE A LA COMUNIDAD SKATER

IMAGEN 80. Elaboración del autor 2023
totem Skatepark LC2

HABITACIONES Y CODIGOS INVISIBLES



¿QUE SON?

Las Habitaciones son áreas específicas y diseñadas para proporcionar descanso a los skaters antes de realizar trucos o líneas. Estos espacios también cumplen la función de lugares donde las personas pueden esperar su turno sin interrumpir a otros al permanecer en ellas. Sirven como zonas de espuma que contribuyen a mantener un flujo ordenado de usuarios en el skatepark.



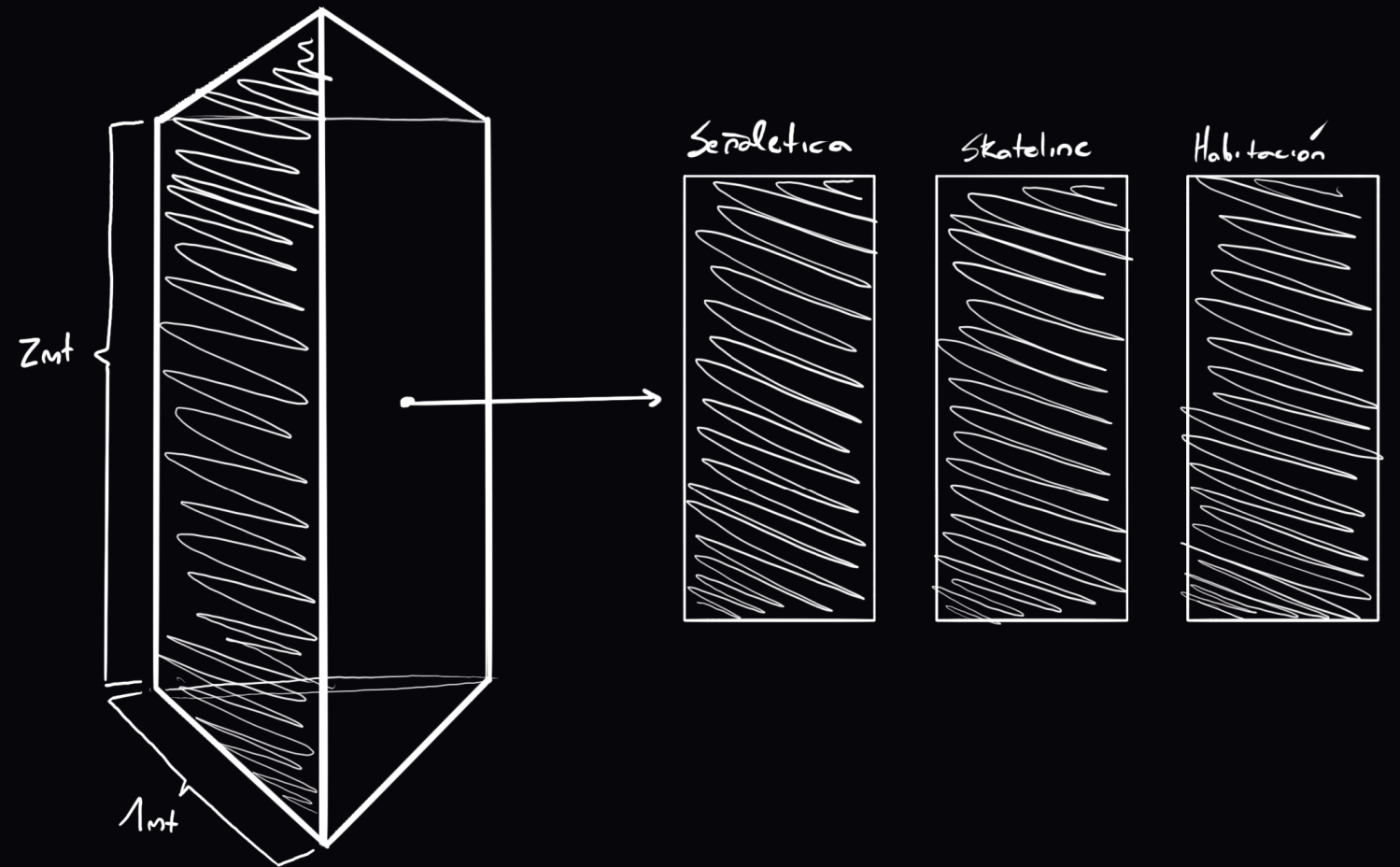
Escanea y descubre sus propósitos

STICKERS DE CODIGOS INVISIBLES

ESCOGE EL QUE MAS TE GUSTE Y PEGALO DONDE QUIERAS



BOCETO TÓTEM



4.6 PRESUPUESTO

Se llevó a cabo la creación de un presupuesto para el proyecto, considerando diversas variables que contribuyen a la totalidad de los gastos, entre las cuales se encuentran los costos fijos y los costos variables.

Los costos fijos, que se realizan una sola vez, abarcan la adquisición del material para los stencils (PVC cristal transparente de 1 mm), el corte láser aplicado a los mismos, y el contrato de un diseñador de UX - UI para la creación de la aplicación.

Por otro lado, los costos variables comprenden los productos que deberán adquirirse a medida que se implementa el proyecto en un skatepark, involucrando gastos que se van acumulando conforme avanza la ejecución del proyecto.

Este presupuesto fue elaborado considerando los costos asociados con la implementación completa del proyecto en un solo skatepark, alcanzando un total de \$485,994 pesos chilenos, sin incluir los costos fijos que son de única ejecución.

En el estado de resultados del presupuesto, se contemplaron las ganancias y los costos que generaría el proyecto al ser implementado en tres skateparks durante el primer año. Se estima que la cantidad de skateparks que podrían incorporar el proyecto podría aumentar en al menos 5 por año.

*PRECIO POR SKATEPARK

	COSTOS VARIABLE	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
2) Totem		\$ 93.994	1	\$ 93.994
3) Pinturas (spray) naranja		\$ 6.000	9	\$ 54.000
3) Pinturas (spray) negro		\$ 6.000	5	\$ 30.000
7) Stickers		\$ 200	300	\$ 60.000
5) Pinturas		\$ 98.000	1	\$ 98.000
1) Empleado		\$ 150.000	1	\$ 150.000
				\$ 485.994

	COSTOS FIJO	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
4) Corte laser		\$ 20.000	18	\$ 360.000
4) Pvc cristal		\$ 400.000	1	\$ 400.000
6) Diseñador UX-UI		\$ 1.000.000	1	\$ 1.000.000
				\$ 1.760.000

CANTIDAD SKATEPARKS	3	8	14
	2024	2025	2026
INGRESO POR VENTA	\$ 9.000.000	\$ 15.000.000	\$ 18.000.000
COSTO DE VENTA	\$ -1.457.982	\$ -2.429.970	\$ -2.915.964
MARGEN BRUTO	\$ 7.542.018	\$ 12.570.030	\$ 15.084.036
COSTO S FIJOS	\$ -1.760.000	\$ -	\$ -
RESULTADO OPERACIONAL	\$ 5.782.018	\$ 12.570.030	\$ 15.084.036
IMPUESTO	\$ 1.561.145	\$ 3.393.908	\$ 4.072.690
RESULTADO EJERCICIO	\$ 4.220.873	\$ 9.176.122	\$ 11.011.346

IMAGEN 82. Elaboración del autor 2023
Tabla de presupuesto del proyecto

4.7 CONCLUSIONES

Después de completar el desarrollo del proyecto SKATELINE, se puede afirmar que éste logra cumplir con los objetivos establecidos en un principio. La principal meta fue mejorar la experiencia de usabilidad en los skateparks para los skaters, centrándose en visualizar e informar los códigos invisibles, el fomento de la creatividad y la visualización del Flow de movimiento, específicamente las habitaciones.

A lo largo del trabajo, se abordaron estos objetivos de manera independiente, formulándolos y presentándolos de manera parcial. Esto se debió a que la formulación del proyecto completo requerirá más tiempo de desarrollo. No obstante, se observó un progreso significativo en cada uno de los aspectos, contribuyendo positivamente al objetivo general.

En conclusión, el proyecto demuestra ser relevante para la problemática identificada y ofrece una solución original y efectiva. Además, destaca por su buena recepción por parte de la comunidad skater, lo que respalda la eficacia del trabajo para mejorar la experiencia de usabilidad de estos espacios.

4.8 PROYECCIONES

A lo largo del desarrollo del proyecto, se ha destacado la presencia de tres componentes esenciales que se complementan mutuamente: la intervención espacial que incluye los códigos, el totem y las habitaciones, la aplicación destinada a potenciar la creatividad en el entorno; y los stickers personales de pequeño tamaño con los códigos. Estas partes del proyecto pueden funcionar de manera independiente, pero juntas forman el sistema completo.

Durante el año de trabajo dedicado al proyecto, se logró abordar parcialmente cada uno de estos elementos. Se enfocó en mayor medida en el desarrollo completo de la intervención espacial y los stickers, de los cuales solo se pudo testear uno en su totalidad, diseñándose seis de los 18 previstos. Sin embargo, la intervención en las habitaciones quedó pendiente de testeo y no se pudo implementar en esta etapa debido a restricciones de tiempo y permisos aún no obtenidos.

La aplicación, por otro lado, fue definido su propósito y se han diseñado las pantallas principales que brindan una comprensión inicial de su temática y función.

A CONTINUACIÓN...

CORTO PLAZO

Completar el desarrollo de la aplicación para su implementación, permitiendo que la comunidad pueda comenzar a cargar videos y participar activamente en la interacción con la plataforma.

Diseñar todos los códigos invisibles existentes con sus respectivas ilustraciones con el fin de ser convertidos en stencils.

Implementar el tótem a tamaño real

Imprimir todos los stickers con los códigos para repartir

MEDIANO PLAZO

Realizar stencil de cada uno de los códigos e implementarlos en un skatepark

Continuar desarrollando la aplicación, mejorando posibles cambios y adaptaciones

Implementar la intervención espacial de las habitaciones

LARGO PLAZO

Implementar proyecto en su totalidad en varios skateparks

Indice de Imágenes

IMAGEN 1. Elaboración del autor 2023

IMAGEN 2. Elaboración del autor 2023

IMAGEN 3. Elaboración del autor 2023

IMAGEN 4. Fotografía por Aleksandr Neplokhov

IMAGEN 5. Fotografía por Hugh Holland 1974

IMAGEN 6. Fotografía por Nicolas Garay 2018 Skatepark Ic1

IMAGEN 7. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 8. Satélite Simón Bolívar 2022

IMAGEN 9. S.N

IMAGEN 10. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 11. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 12. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 13. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 14. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 15. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 16. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 16. Por Felipe Morales Alves (2015) IAPI Skatepark Wayfinding <https://www.behance.net/gallery/25251089/IAPI-Skate-Park-Wayfinding>

IMAGEN 17. Por Nicole Bonnie Retief (2023) Park Wayfinding https://www.behance.net/gallery/167179187/Park-Wayfinding?tracking_source=search_projects|skatepark+wayfinding

IMAGEN 18. Por Nicole Bonnie Retief (2023) Park Wayfinding

IMAGEN 19. Por Josh Hild (2017)

IMAGEN 20. Por Allan Mas (2018)

IMAGEN 21. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 22. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 23. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 24. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 25. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 26. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 27. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 28. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 29. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 30. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 31. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 32. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 33. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 34. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 35. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 36. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 37. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 38. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 39. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 40. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 41. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 42. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 43. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 44. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 45. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 46. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 47. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 48. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 49. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 50. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 51. Elaboración del autor 2023 Referente pill

IMAGEN 52. Elaboración del autor 2023 Aplicación

IMAGEN 53. Elaboración del autor 2023 Aplicación

IMAGEN 54. Elaboración del autor 2023 Aplicación

IMAGEN 55. Elaboración del autor 2023 Aplicación

IMAGEN 56. Elaboración del autor 2023 Stickers

IMAGEN 57. Elaboración del autor 2023

IMAGEN 58. Elaboración del autor 2023

IMAGEN 59. Elaboración del autor 2023

IMAGEN 60. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 61. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 62. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 63. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 64. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 65. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 66. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 67. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 68. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 69. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 70. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 71. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 72. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 73. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 74. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 75. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 76. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 77. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 78. Elaboración del autor 2023 Skatepark LC2

IMAGEN 79. Elaboración del autor 2023 totem Skatepark LC2

IMAGEN 80. Elaboración del autor 2023 totem Skatepark LC2

IMAGEN 81. Elaboración del autor 2023 totem Skatepark LC2

Indice de Figuras

FIG.1 Elaboracion del autor partes de un skateboard

FIG.2 Elaboracion del autor Obstaculos de un skatepark

FIG. 3. Encuesta Elaboración del autor 2023

FIG. 4. Boceto skatepark LC2 Elaboración del autor 2023

FIG. 5. Encuesta Elaboración del autor 2023

FIG.6. Encuesta Elaboración del autor 2023

FIG.7. Encuesta Elaboración del autor 2023

FIG. 8. Boceto skatepark LC2 Elaboración del autor 2023

FIG. 9. Ilustración skatepark LC2 Elaboración del autor 2023

FIG. 10. Boceto skatepark LC2 Elaboración del autor 2023

FIG. 11. Ilustración skatepark LC2 Elaboración del autor 2023

FIG. 12. Encuesta Elaboración del autor 2023

FIG. 13. Encuesta Elaboración del autor 2023

FIG. 14. Encuesta Elaboración del autor 2023

FIG. 15. Encuesta Elaboración del autor 2023

FIG. 16. Encuesta Elaboración del autor 2023

FIG. 17. Encuesta Elaboración del autor 2023

IMAGEN 82. Elaboración del autor 2023
Tabla de presupuesto del proyecto

Bibliografía

Amlan Abhinav, (2014) . Effective Signage System.
<https://core.ac.uk/download/pdf/80147132.pdf>

Beck Alec Skatepark Best Practices (pag 49-51)
<https://skatepark.org/uploads/Skatepark-Best-Practices-2022-V2.1.1.pdf>

Desmond Poirier. (2008) SKATE PARKS: A GUIDE FOR LANDSCAPE ARCHITECTS AND PLANNERS <https://core.ac.uk/download/pdf/5165001.pdf>

Fay, O. (2023). The Experience Design Process. Poll the People. <https://pollthepeople.app/the-experience-design-process/#:~:text=A%20user%20experience%20design%20process,an%20effective%20UX%20design%20process.>

Felipe Morales Alves (2015) IAPI Skatepark Wayfinding
<https://www.behance.net/gallery/25251089/IAPI-Skate-Park-Wayfinding>

Gustavo De la Cruz Martínez, Ana Libia Eslava Cervantes y Ricardo Castañeda Martínez. (2015) Diseño de la Experiencia del Usuario para Espacios Interactivos de Aprendizaje no Formal https://rcs.cic.ipn.mx/2015_89/Diseno%20de%20la%20Experiencia%20del%20Usuario%20para%20Espacios%20Interactivos%20de%20Aprendizaje%20no%20Formal.pdf

Hekkert, P. (2006). Design aesthetics: principles of pleasure in design. Psychology Science.
Augusto Fonero La Rotta. (2013) El diseño de experiencias. <https://www.nedalyc.org/pdf/1251/125130521009.pdf>

Javiera Aldunate y Matias Lira. Toolkit Responsabilidad Publica

Moreno, D. G. (2012). PUBLICACIÓN WAYFINDING MAYO 2012 baja. www.academia.edu.
https://www.academia.edu/10622360/PUBLICACION%3%93N_WAYFINDING_MAYO_2012_baja

Nicole Bonnie Retief (2023) Park Wayfinding
https://www.behance.net/gallery/167179187/Park-Wayfinding?tracking_source=search_projects|skatepark+wayfinding

Peter Whitley. (2008) Public Skatepark Development Guide
<https://www.skatepark.org/uploads/PSDG-PDF.pdf>

Slee, Thomas. (2011) Skate For Life: An Analysis of the Skateboarding Subculture
https://digitalcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1032&context=honors_et

IA abierta. (2023). ChatGPT. <https://chat.openai.com/chat>

Karen Ramirez Acosta (2017) Interfaz y experiencia de usuario. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v30s1/0379-3982-tem-30-s1-49.pdf>

