

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL
LABORATORIO DEL ESPACIO PÚBLICO
PRIMAVERA 2017

PARQUE LA VICTORIA

XIMENA JIMÉNEZ • PAULINA BAEZA • OSVALDO HERNÁNDEZ
JOSÉ MARÍA GÓMEZ • RAMSÉS GARCÍA



ITESO

Universidad Jesuita
de Guadalajara

ÍNDICE



Introducción	6	Conclusiones	70
Antecedentes	8	Aplicación del Diseño Participativo	72
Ubicación	10	Introducción	75
División Municipal	12	Objetivos	75
Diagnostico Participativo	14	Etapas Propuestas	76
Estudio Fotográfico	16	Análisis de Factibilidad	78
Problemática Participativo	18	Introducción	79
Galería Problemática	20	Entorno Higiene	80
Análisis Socio espacial	22	Entorno Infraestructura	82
Arbolado existente	24	Entorno Medio Ambiente	84
Uso de la Zona	26	Entorno Seguridad	86
Diagrama de Flujos	28	Intervención de Diseño Participativo	88
Infraestructura Existente	30	Etapa Uno	90
Elementos de Identidad	32	Objetivos	91
Mapa de Actores	34	Intervención en Muro y Mobiliarios	92
Directorio de Actores	36	Juegos Propuestos	94
Diseño Participativo	38	Galería	96
Introducción	41	Galería	98
Definición	41	Conclusiones	100
Elección de Metodologías	42	Etapa Dos	102
Metodologías	44	Objetivo	103
¿Cómo Vives tu Espacio?	46	Etapa Tres	104
Introducción	49	Objetivo	105
Objetivos	49	Proceso de Fondeo	106
Proceso	49	Introducción	107
Resultados	50	Rifa Uno	108
Galería	52	Rifa Dos	110
Conclusiones	54	Conclusiones	112
Dinámica Interactiva con Cajas	56	Conclusiones Finales	114
Antecedentes	57	Recomendaciones	116
Introducción	59	Bibliografía	118
Proceso	59	Agradecimientos	120
Propuesta Vecinal de Mobiliario	60		
Propuesta de Mobiliario Primera Etapa	62		
Propuesta de Mobiliario Tercera Etapa	64		
Resultados	66		
Galería	68		



INTRODUCCIÓN

El espacio público es una extensión territorial en su mayoría rodeado por área urbana, por lo que se convierte en un punto de oxigenación vital para la ciudad y para la calidad de vida de los habitantes. Se transforma en un nodo de interacción social, que a diferencia del privado, es propiedad estatal por lo que su uso y dominio es de la población general. Dicho espacio usualmente funciona como la base de la interacción e integración social y para que esto se lleve a cabo, es necesario que el espacio cumpla con ciertos requisitos para que la apropiación por parte de los habitantes sea posible, quienes son los que le dan uso y sentido. Es por esto, que al momento de intervenirlos, es necesaria la contemplación del usuario como un asunto esencial al lugar.

La importancia del diseño participativo en un espacio público existente está ligado directamente con la efectividad del resultado. Las respuestas humanitarias que están diseñadas de una manera participativa deberían adaptarse mejor a las necesidades, cultura y capacidades. Por lo tanto el elegir trabajar en conjunto con las personas por este método y no por uno de gabinete, es decir, uno convencional, brinda un punto de partida más real y acercado a lo que se vive y se hace día a día.

Siguiendo los requisitos necesarios para desarrollar este proyecto, se sabe que el parque La Victoria cuenta con las características suficientes para su rehabilitación. Por consiguiente se realizaron una serie de metodologías en donde la información obtenida en el transcurso del periodo escolar, fue interpretada y después plasmada, para proponer y ejecutar una propuesta de mejora en el parque. Los resultados obtenidos por medio de éste método fueron los más apropiados con base a los objetivos planeados para la reactivación de esta área verde. Se reflejaron sus necesidades desde el punto de vista interno, expresando de manera tangible e intangible los medios para lograr la rehabilitación de éste y crear un sentido de apropiación.



ANTECEDENTES

El proyecto del parque **La Victoria** surge de la necesidad de mejorar un espacio público que se encontraba en condiciones deplorables, pero que tenía una amplia posibilidad de ser un área verde que sea habitado por las personas. Se realizó un análisis de la zona, por medio de investigación y un diagnóstico participativo, a fin de conocer realmente cómo se vive ese espacio y sus necesidades.

El objetivo general del proyecto surgió del análisis del contexto y las problemáticas que se fueron encontrando. Al iniciar el estudio de la zona se encontró una de las mayores problemáticas que tiene la zona que es su división municipal. El parque se encuentra en el municipio de Tlaquepaque pero la calle Ahuehuetes es la frontera entre los municipios de Guadalajara y el antes mencionado.

El municipio de Zapopan se encuentra a escasas cuadras lo que aumenta el problema.

Rápidamente se puede observar donde se encuentra la división municipal, ya que en la zona de Guadalajara la calle se encuentra pavimentada mientras que en la zona de Tlaquepaque no se encuentra pavimentada. Este problema intermunicipal genera una división de clases sociales de igual manera, ya que los mismos habitantes aledaños al parque se expresan de una manera despectiva de los que viven del otro lado de la calle Ahuehuetes.

Sobre esta calle se encuentra un árbol de especie Hule de gran tamaño que invade una parte de la calle con sus raíces, esto en conjunto de algunos camiones estacionados al borde del parque ocasionan que los automóviles disminuyan la velocidad, entorpeciendo el flujo vehicular; sin embargo, el problema principal no es el árbol, si no la falta de mantenimiento de la calle.

Logramos identificar los principales problemas gracias a la observación del espacio y de las actividades que se realizan por parte de los vecinos, todo esto durante varias visitas al sitio, también con ayuda del diagnóstico participativo, que permite obtener información de primera mano sobre los usuarios regulares del lugar así como de los visitantes, de cómo es que se vive.

Por esta razón una de nuestras metodologías utilizadas fue el diagnóstico participativo porque los que conocen el espacio y lo viven son los habitantes del sitio y con esta metodología se involucra a los colonos de manera directa en todo el proceso así como en su ejecución.

Mediante una serie de metodologías se logró obtener información de cómo viven el espacio los habitantes de la zona, tras ello se comparó información con lo que se observó, se ideó una lista de pasos con los que se llegó a detectar la problemática antes mencionada.

Después de un amplio estudio realizado el objetivo general quedó completamente claro, el cual es mejorar las condiciones del parque por medio de una intervención urbanística-arquitectónica por medio del diseño participativo y de esta manera se genere un sentido de apropiación con su espacio y se utilice con el propósito de ser un espacio para recreación.

Dentro de este objetivo se subdividió en diferentes puntos importantes a tomar en cuenta. El principal objetivo es generar una transformación en el parque con el apoyo activo de los colonos, por medio de 3 etapas, en las cuales en la primera etapa se colocaron bancas, se realizó limpieza, se pintó el muro y se colocaron juegos. En la segunda etapa está planteado colocar botes de basura, colocar luminarias y en la tercera etapa un caminamiento, un asador y bancas.

An aerial photograph of a densely populated residential neighborhood. A prominent pink diagonal banner with the word 'CONCHITAS' in white capital letters runs across the upper portion of the image. The background shows a grid of streets, numerous houses with red and grey roofs, and some larger commercial buildings. The overall scene is a typical urban residential area.

CONCHITAS

El parque Clavel Rojo se encuentra dentro de la colonia Lomas de la Victoria, en el municipio de Tlaquepaque, colindando directamente al este con Guadalajara, siendo la calle Ahuehuetes la que divide los dos municipios.

Está delimitado al norte la calle Bronce, al noreste con la calle Oro, al este la calle Ahuehuetes y al sur y sureste con Clavel Rojo.

Se ubica como elementos arquitectónico cercano al sitio, la parroquia de San Alberto magno, la cual tiene una relación directa con el parque.

UBICACIÓN

CRUZ DEL SUR

TLAQUEPAQUE

**TEMPLO
SAN ALBERTO MAGNO**

**PARQUE
LA VICTORIA**

CLAVEL ROJO

BRONCE

1800M²

ARBUJAS

CLAVEL ROJO

GUADALAJARA





ZAPOPAN

TLAQUEPAQUE

Una de las particularidades y problemáticas de la zona es la división municipal, ya que el parque se localiza dentro de los límites del municipio de Tlaquepaque, siendo la calle Ahuehuetes la que divide Guadalajara de Tlaquepaque, este factor ha generado conflictos sociales, conflictos de apropiación y muchos otros problemas que se explican a lo largo del documento. Estos problemas generan que el espacio se convierta en una tierra de nadie y que se pierda el interés por tener un espacio digno para la actividad recreativa.

**DIVISIÓN
MUNICIPAL**

PAQUE

GUADALAJARA

PARQUE
LA VICTORIA



DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO

INTRODUCCIÓN

El mejorar el espacio público es la principal objetivo dentro de este proyecto, pero es sumamente importante tomar en cuenta a quién está dirigido y quién lo vive cotidianamente. Por esta razón el diseño participativo es elemental en nuestro proyecto y una de las particularidades de éste es que se toma en cuenta a los colonos, generando actividades que involucren sus opiniones y puntos de vista. Para poder tomar en cuenta las opiniones de los actores, primeramente se tiene que conocer qué habitantes existen en la zona.

Primeramente se reconoció la zona en la que se está actuando y quedó documentado el estado en el cual se encontraba el parque antes de iniciar cualquier intervención, por medio de un estudio fotográfico se documentó el estado de la zona y se dividió su análisis en cuatro categorías: seguridad, medio ambiente, higiene e infraestructura, de esta manera se buscaron las problemáticas y soluciones referidas a estos puntos.

La problemática de la zona como se ha mencionado anteriormente no es solamente una y por lo tanto fue importante subdividir cada una de las categorías para ser mucho más concisos. La categoría de higiene se refiere a la limpieza del parque, la categoría de medio ambiente se refiere a la cantidad de arbolado que existe, qué tipo de arbolado es y si se encuentra en buenas condiciones, después se encuentra la categoría de infraestructura la cual tiene varios apartados como lo son: mobiliario, mesas, juegos y por último está la categoría de seguridad la cual se refiere a las luminarias y la caseta de policías, que se encuentra dentro del parque.

Se elaboraron diagramas en los cuales se expresaron gráficamente cada una de las problemáticas encontradas. Se realizó un mapa de actores en el cual se explica cuál fue el apoyo de cada uno de los participantes del proyecto, es decir, las personas que tuvieron interés en apoyar el proyecto, en este mapa se expresa quién fue el que tuvo mayor prioridad en apoyar hasta el que tuvo menor y se realizaron dos, uno al comienzo y otro al final, de esta manera se descubrió qué actores lograron mantenerse en el rango de prioridad y qué actores descendieron por su falta de interés y ayuda.



1

CALLE BRONCE (ZONA HABITACIONAL)



TEMPLO
SAN ALBERTO MAGNO

1

2

3

BRONCE

ORO

CLAVEL ROJO

CLAVEL ROJO

AHUEHUETES

4

ESTUDIO
FOTOGRAFICO



2 PARQUE LA VICTORIA



3 CALLE AHUEHUETES (ARBOL HULE)



4 CALLE CLAVEL ROJO (FRENTE AL TEMPLO)

El parque La Victoria a pesar de tener un gran arbolado y ser un espacio muy amplio, tiene una gran cantidad de problemáticas que encarecen su uso y disminuyen la afluencia de gente.

Entre las mayores problemáticas que existen encontramos que el parque se encuentra en la frontera de dos municipios. El parque se encuentra localizado en el municipio de Tlaquepaque pero la calle Ahuehuate la cual colinda el parque divide Guadalajara del municipio antes mencionado, lo que genera un conflicto de intereses políticos y que de esta manera el parque sufra esta consecuencia.

Esta simple división de municipios genera que la calle se encuentre en pésimas condiciones por una parte y por la otra en condiciones aceptables. Éste problema ocasiona que exista un deseo por parte de los colonos de derribar el árbol hule que se encuentra en óptimas condiciones y por el hecho que no existe una banqueta no es posible caminar tranquilamente por lo que las personas deben caminar por la calle y esto genera un constante peligro.

Entre otros problemas encontramos la falta de mobiliario, siendo indispensable en un espacio público, éste hecho hace que una gran cantidad de personas no tenga un deseo por permanecer un largo periodo, esto aunado a la insuficiente luminaria que existe en la zona por lo cual es peligroso trasladarse por esa zona en la noche, este problema de seguridad y de falta de iluminación ha generado acontecimientos en años pasados como abusos a niñas.

Éste hecho provocó que durante un tiempo en la preparatoria 13, que se encuentra a unas pocas cuadras del parque, los militares tuvieran que cuidar a los alumnos y alumnas de esta institución; sin embargo estos hechos ya sucedieron hace varios años y se ha logrado retomar una cierta seguridad en la zona por medio de visitas por parte de policías y por la creación de una caseta de vigilancia dentro del parque.

Hasta este punto el ayuntamiento de Tlaquepaque nunca había tenido ninguna acción dentro del parque, pero por los motivos antes mencionados tuvo que tomar acción, a pesar de ello ésta fue la única acción que tuvo dentro del parque, porque la colocación de mobiliario urbano, aparatos recreativos, entre otras cosas, fueron solicitados varias veces por parte de los colonos, pero nunca fueron tomadas en cuenta.

Por consiguiente, algunos de los vecinos de la zona de Tlaquepaque intentaron tomar acción para el mejoramiento del parque sin tomar en cuenta a los habitantes de la zona de Guadalajara.

PROBLEMÁTICA

Esto generó una pelea por el uso y mantenimiento del parque, en la que los habitantes de la zona de Tlaquepaque lograron salir victoriosos. Se realizó una delimitación con malla ciclónica y se cerraba cada vez que se dejaba de utilizar.

Los habitantes de la zona de Guadalajara perdieron el interés de ir al parque y cesaron la riña por el parque.

Tras varios años esto generó un desinterés por parte de los mismos vecinos del parque de la zona de Tlaquepaque, ya que solamente una persona tenía la llave de la entrada y hacía uso privado. Todo estos problemas han generado a través de los años un desinterés por parte de los colonos en tener un espacio urbano que sea utilizado.



Obstrucción de calle Ahuehuetes



Árbol Hule en calle Ahuehuetes



Caseta de policía en parque La Victoria



Caseta de policía en parque La Victoria

PROBLEMÁTICA FOTOGALERÍA



Árbol hule en calle Ahuehuetes



Falta de mantenimiento en parque La Victoria




Deterioro y división municipal en calle Ahuehuetes



Falta de mantenimiento en parque La Victoria

ANÁLISIS SOCIOESPACIAL

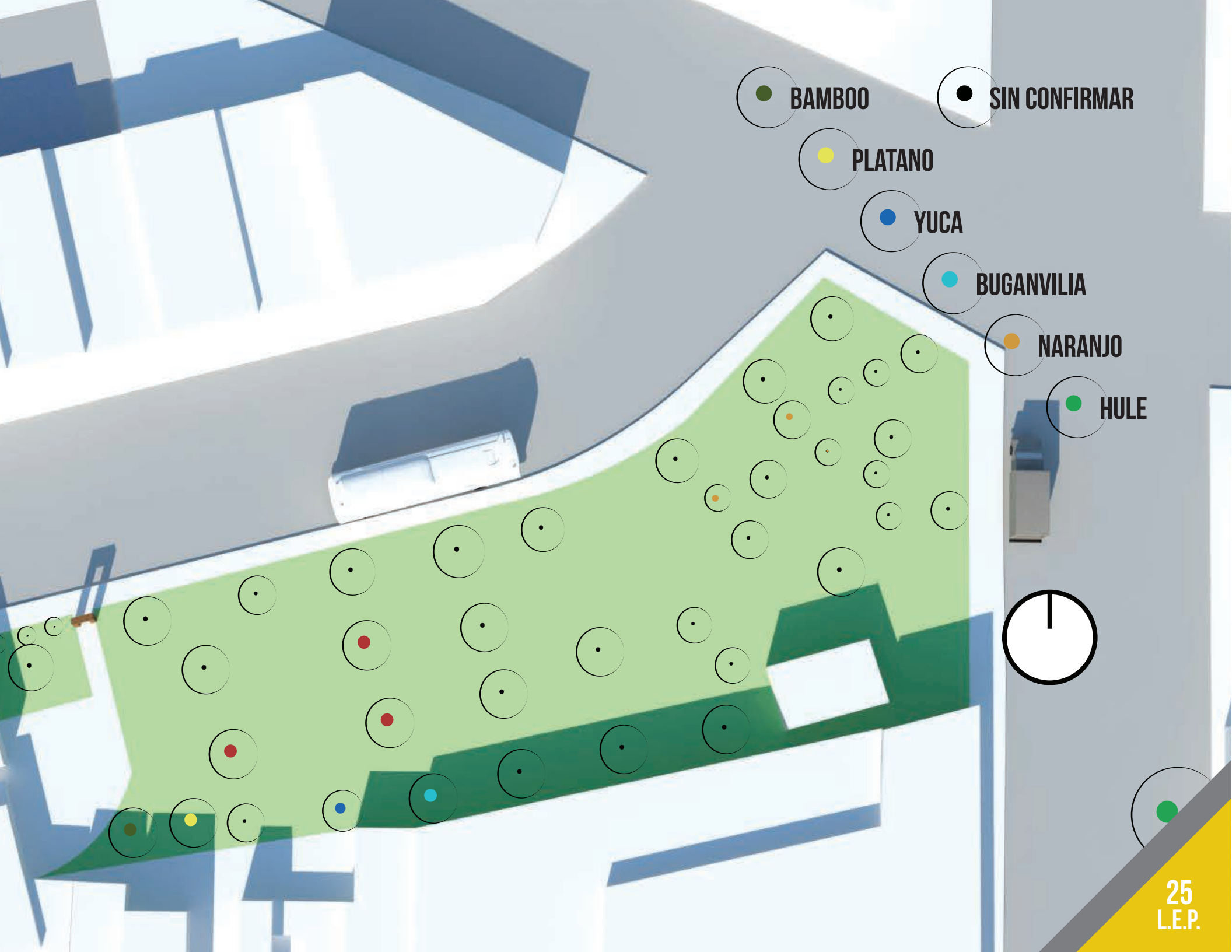
Basados en los diagramas creados por el arquitecto danés Jan Gehl, quien se ha dedicado a estudiar y escribir libros de urbanismo, se elaboraron diagramas de diferentes categorías que ayudan a entender mejor cómo viven las personas el espacio, en cuanto a flujos, usos, función del peatón y automovilista con respecto a la infraestructura y demás detalles que se explican en los diferentes ejemplos.



El parque cuenta con una notable variedad de árboles de distintas especies y tamaños. Algunos de ellos bastante frondosos, lo que otorga al espacio una considerable sombra, por lo que cubre con las características suficientes para su rehabilitación debido su gran potencial.

Al hacer el estudio de arbolado, más allá de encontrar que el parque está habilitado con vegetación variada, se descubrió que lo más necesario para que esa vegetación fuera aprovechada, era proporcionar al parque con mobiliario para que pudieran permanecer más tiempo los usuarios

DIAGRAMA DE ARBOLADO



BAMBOO

SIN CONFIRMAR

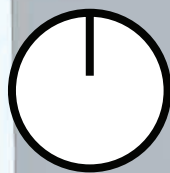
PLATANO

YUCA

BUGANVILIA

NARANJO

HULE



Se encuentra que más de un 70% de lo edificado en la zona estudiada está conformado por viviendas, siendo una zona habitacional en su mayoría.

También se muestra que el uso industrial aparece en varias ocasiones en los alrededores cercanos que están más orientados hacia el sur este, donde se localiza el municipio de Guadalajara.

Dentro del parque, se encuentra una caseta de policías, que aunque su uso no es muy constante, es necesaria tener en cuenta por su impacto a la zona.

Por último como elemento único religioso de la colonia, se localiza colindando con el parque, la parroquia de San alberto Magno.

USO EN LA ZONA





CALLE CLAVEL ROJO

CASETA DE VIGILANCIA

ZONA HABITACIONAL

INDUSTRIA

PARQUE

IGLESIA

CALLE BRONCE

CALLE ORO



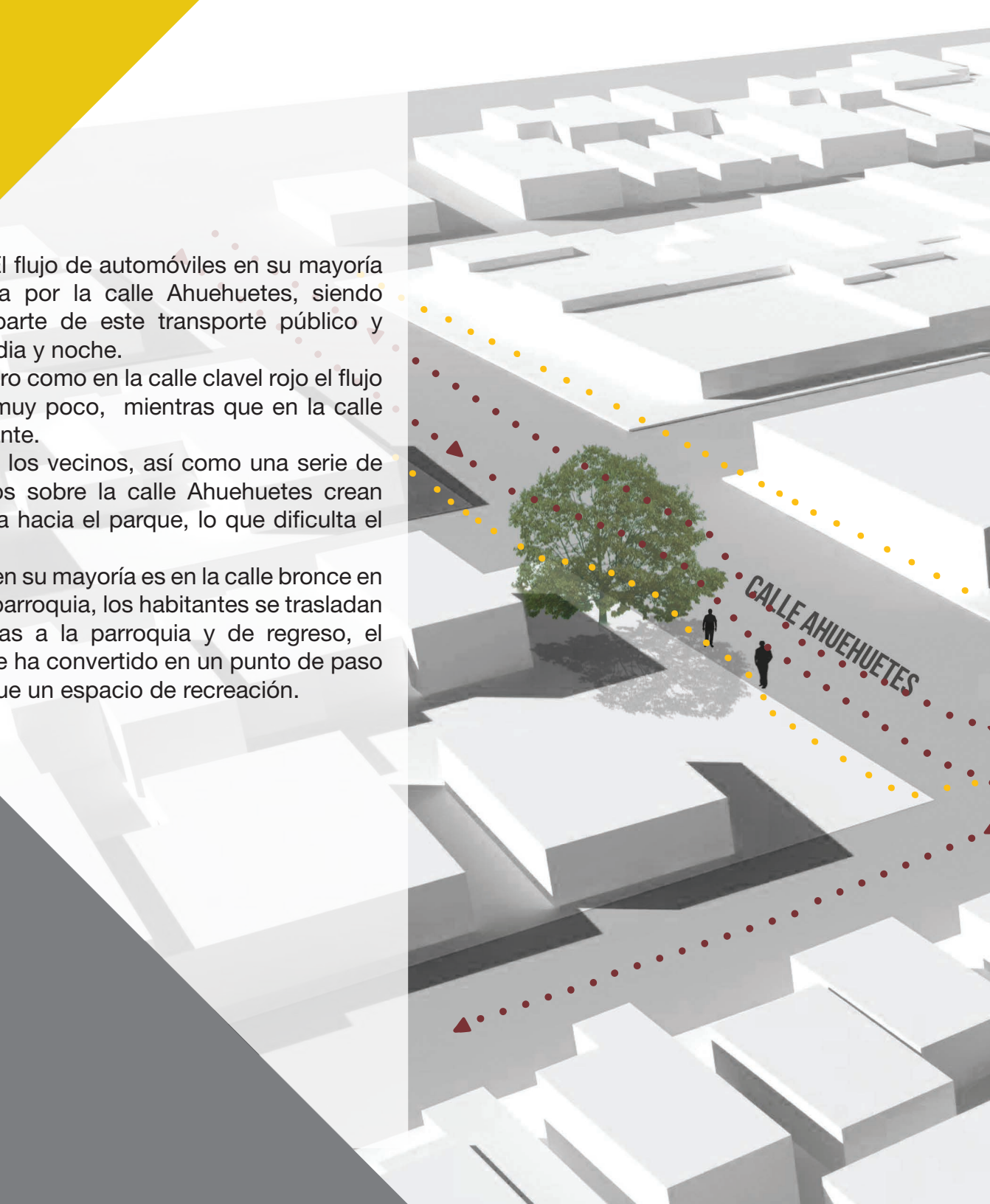
El flujo de automóviles en su mayoría pasa por la calle Ahuehuetes, siendo gran parte de este transporte público y pesado, día y noche.

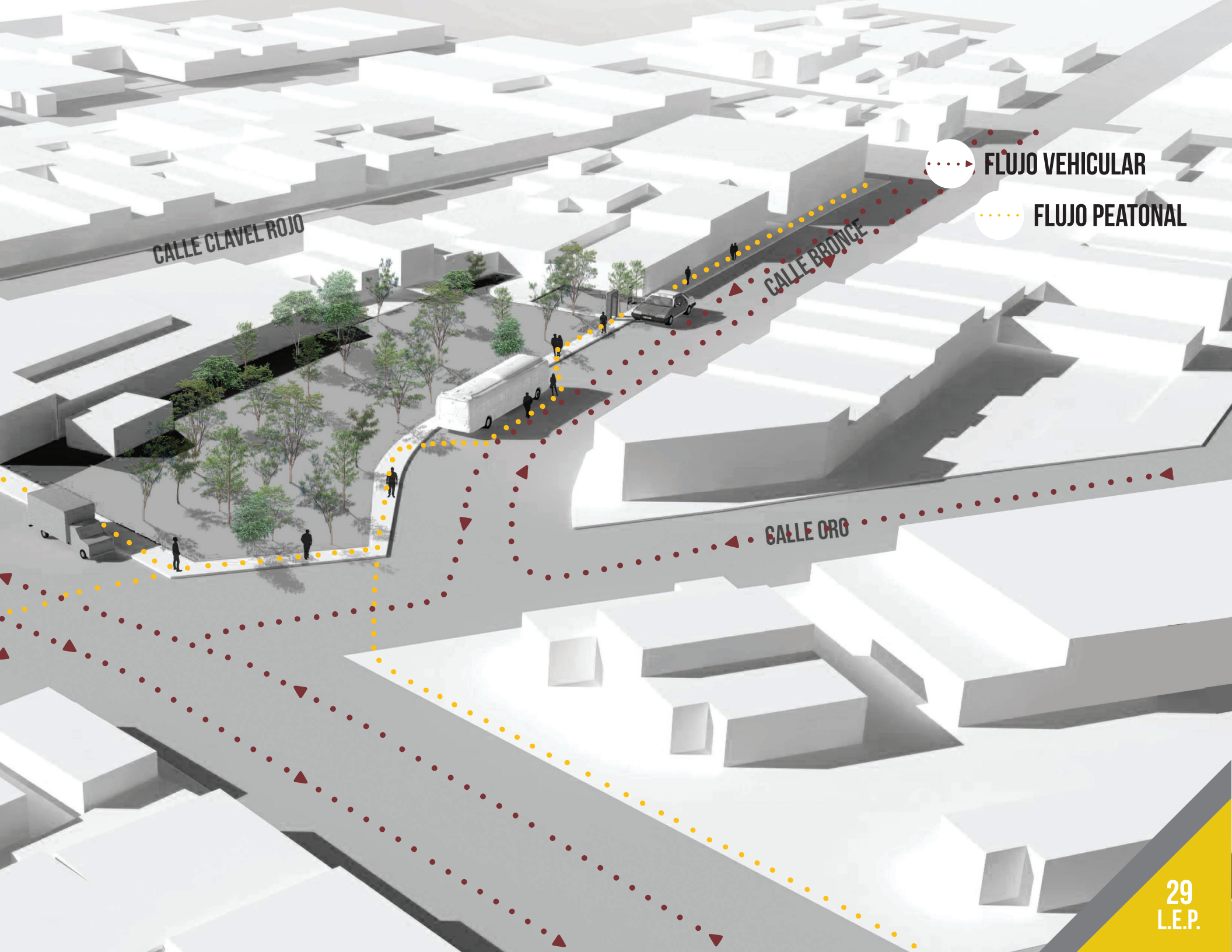
En la calle oro como en la calle clavel rojo el flujo vehicular es muy poco, mientras que en la calle bronce es constante.

Los automóviles de los vecinos, así como una serie de camiones estacionados sobre la calle Ahuehuetes crean una especie de barrera hacia el parque, lo que dificulta el acceso peatonal.

El flujo peatonal en su mayoría es en la calle bronce en dirección a la parroquia, los habitantes se trasladan de sus casas a la parroquia y de regreso, el parque se ha convertido en un punto de paso más que un espacio de recreación.

DIAGRAMA DE FLUJOS





CALLE CLAVEL ROJO

CALLE BRONCE

CALLE ORO



FLUJO VEHICULAR



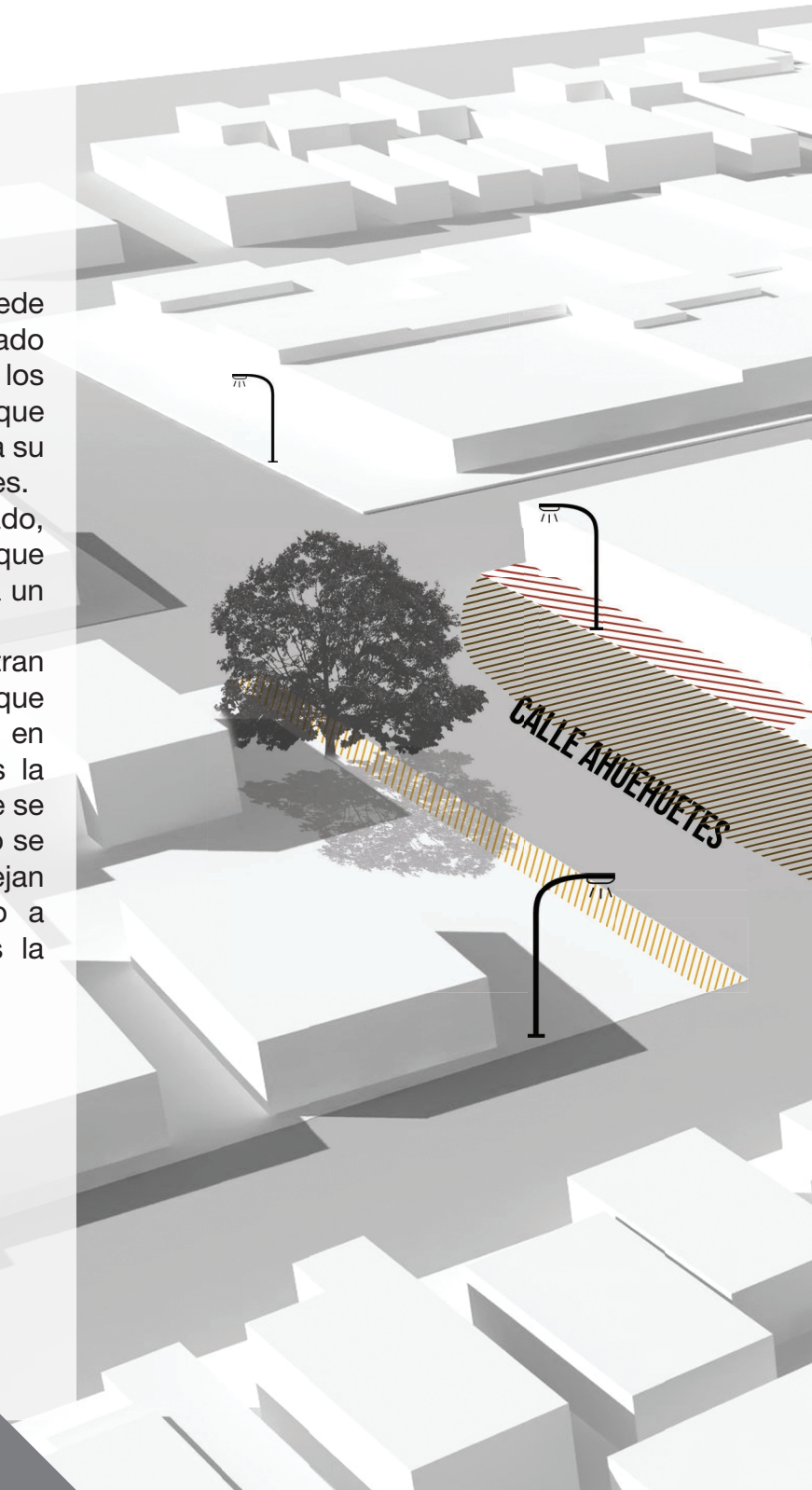
FLUJO PEATONAL

En cuanto a las vialidades, se puede ver que están habilitadas con alumbrado público que brinda visibilidad a los peatones, sin embargo, en la zona del parque se cuenta con tan sólo 4 luminarias, que para su dimensión y arbolado existente, son insuficientes.

Las banquetas en su mayoría están en un buen estado, exceptuando la banqueta situada al sureste del parque y la que se encuentra cruzando la misma, que muestra un deterioro notable.

Por último, casi todas las vialidades se encuentran en buen estado, siendo la calle Ahuehuetes la que presenta una inexistencia de mantenimiento en su concreto, sobre esta calle encontramos la división de municipios, donde nuevamente se muestra el conflicto existente donde no se responsabilizan las autoridades y dejan la calle deteriorada, dificultando a los peatones y automovilistas la circulación.

INFRAESTRUCTURA EXISTENTE



CALLE CLAVEL ROJO

ALUMBRADO PÚBLICO

4 LUMINARIAS PARQUE

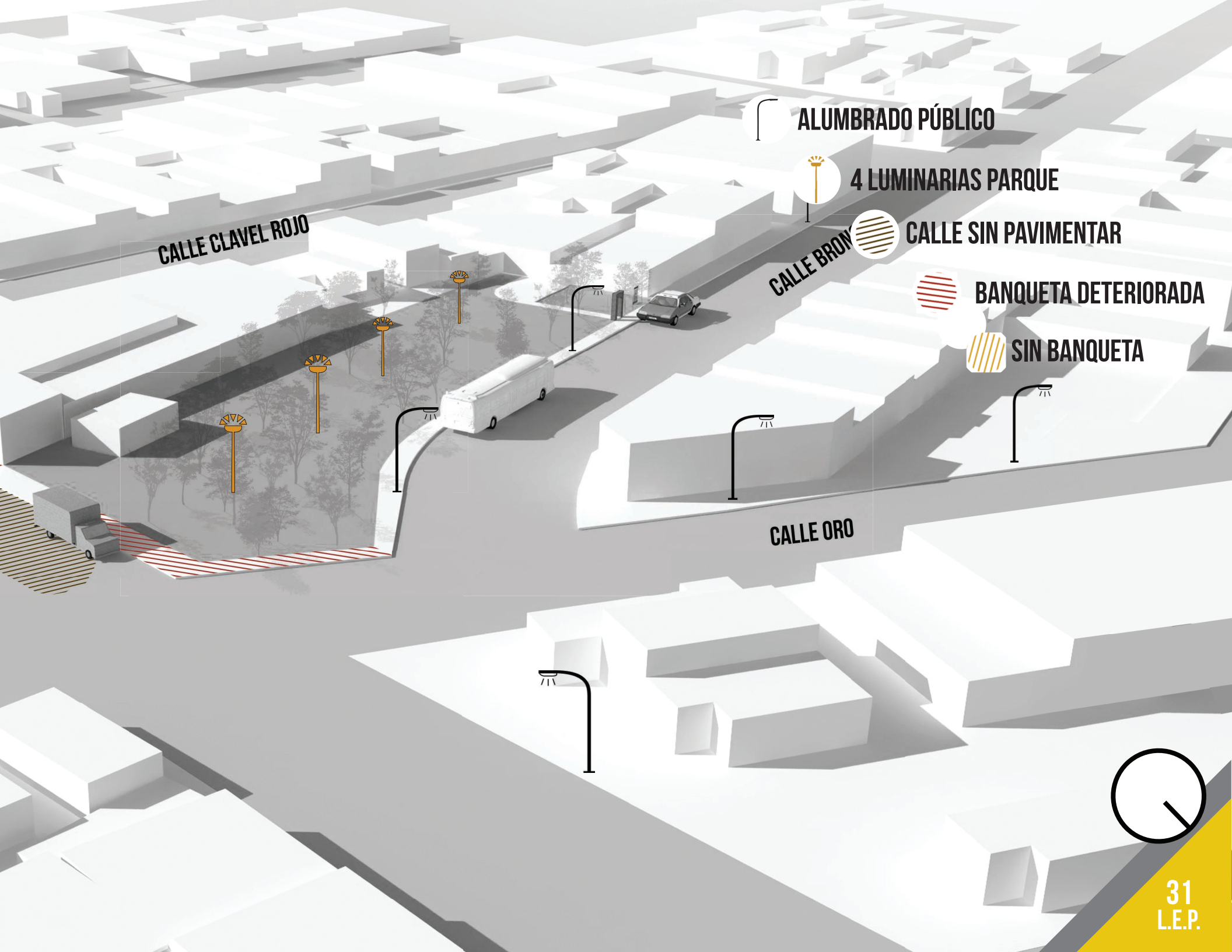
CALLE BRON

CALLE SIN PAVIMENTAR

BANQUETA DETERIORADA

SIN BANQUETA

CALLE ORO



Entre los elementos importantes que existen en la zona se encuentran estos 4 puntos.

El árbol, uno de los que genera mayor conflicto debido a su tamaño y que abarca una gran parte de la vialidad. La principal problemática es que la mitad de la calle se encuentra pavimentada y la otra no, por lo tanto la solución a este problema no es quitar el árbol sino pavimentar la totalidad de la calle.

La caseta de policía es un contra punto muy importante en el parque ya que sólo con su existencia tiene un peso sobre los habitantes. Su uso ha disminuido, sin embargo, los habitantes se rehúsan a derribarla por su impacto.

El templo San Alberto Magno es uno de los elementos de identidad más importante por su influencia en la colonia, y por su presencia arquitectónica colindante al parque.

Por último, el parque en sí al ser el objeto central de la rehabilitación y la única área verde de la zona.

ELEMENTOS DE IDENTIDAD



**TEMPLO
SAN ALBERTO MAGNO**

**PARQUE
CLAVEL ROJO**

**ARBOL
HULE**

**CASETA DE
POLICÍA**



MAPA DE ACTORES

El mapa de actores, representa aquellas personas con un grado de influencia importante dentro de la colonia Lomas de la Victoria que se divide en 4 sectores; la Iglesia como ente central en el mapa de actores elementos claves que son los párrocos del Templo de San Alberto Magno, el Padre Nacho y el Padre Joaquín, el grupo de vecinos de la colonia liderado actualmente por la Señora Cristina, y la pandilla de Jóvenes de la iglesia San Alberto Magno y como último sector un ente gubernamental apoyado por la presidenta actual del municipio de Tlaquepaque.

En del proyecto, estos actores estuvieron posicionados en una jerarquía muy definida, con el pasar del tiempo nuevos actores se sumaron al proyecto (vecinos) y otros prácticamente nunca contribuyeron (pandilla del grupo de jóvenes).

Los actores fundamentales desde el inicio fueron los párrocos, contribuyeron de manera muy activa en la promoción y apoyo en las distintas dinámicas así como promulgando la participación de los fieles que asisten a las misas de la iglesia San Alberto Magno para el apoyo de un proyecto basando su esencia en el diseño participativo.

Se perciben dos sectores importantes con gran potencial de influencia en las siguientes etapas del proyecto, como lo es, el ente gubernamental dirigido por la Presidenta Municipal de Tlaquepaque María Elena Limón García y la pandilla de grupo de jóvenes San Alberto Magno, y su líder Obeth para diversos apoyos en cuestión de mano de obra y preservación del parque.

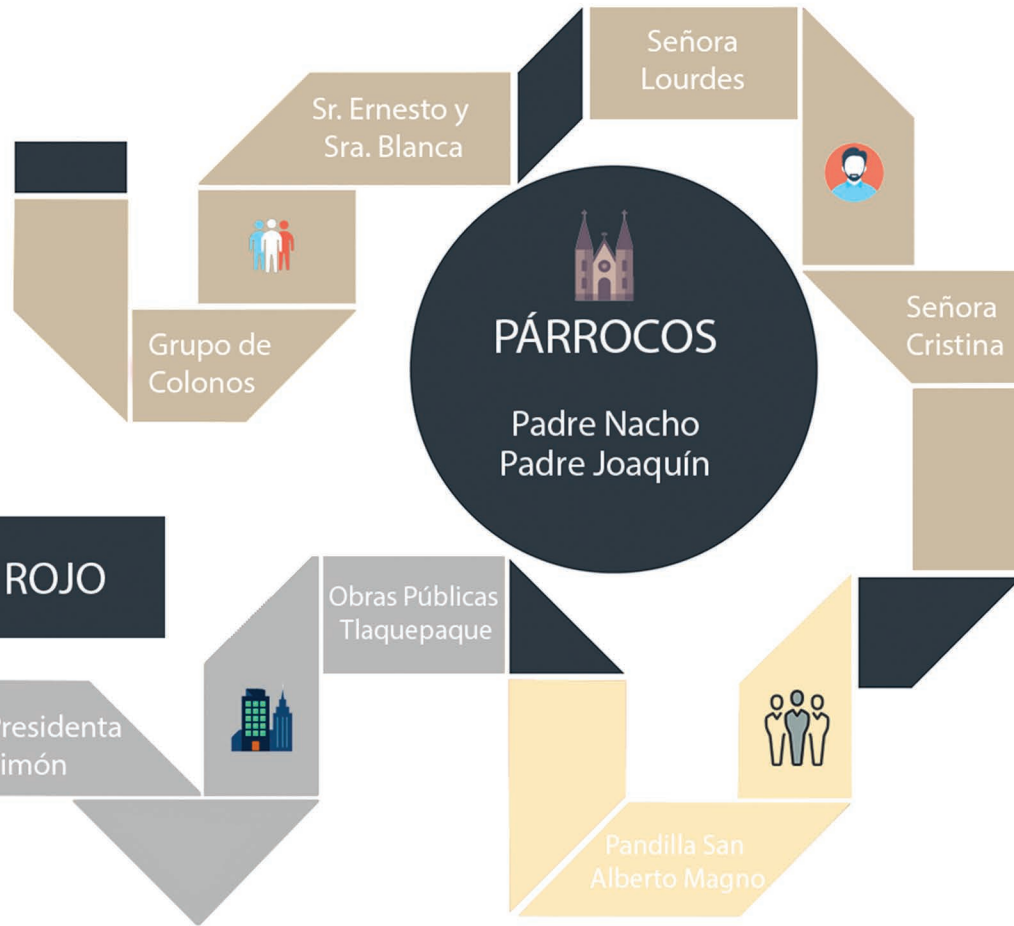
GRADO DE INFLUENCIA

- 1. SECTOR IGLESIA
- 2. GRUPO COLONOS

ACTORES POTENCIALES

- 3. GRUPO DE JÓVENES
- 4. ENTE GUBERNAMENTAL

MAPA ACTORES CLAVEL ROJO



Durante el proceso participativo se fueron sumando actores interesados en el proyecto, los cuales proporcionaron algunos de sus datos para poder contactarlos tanto en la primera etapa como en las siguientes.

DIRECTORIO DE ACTORES



Padre Ignacio
Parroco encargado de la Iglesia San Alberto Magno
Bronce #2189 C.P. 44950 Col. Lomas de la Victoria
Tel: 3331471220

Padre Joaquin
Parroco de la Iglesia San Alberto Magno
Bronce #2189 C.P. 44950 Col. Lomas de la Victoria
Tel: 3311429538

José Antonio
Vecino
Col. Villa Guerrero

María de Lourdes
Vecina
Col. Lomas de la Victoria
Tel: 3336457052

Herminia
Vecina
Col. Villa Guerrero

Daniela
Vecina
Col. Villa Guerrero

Alejandro Berumen
Vecino
Col. Villa Guerrero

Katy Rojano
Vecina
Col. Lomas de la Victoria
Tel: 33169577747

Imelda Bostos G
Vecina
Col. Lomas de la Victoria

J. Jesús Sabás
Vecino
Col. Lomas de la Victoria

Karla Chávez
Vecina
Col. Lomas de la Victoria

Axel Omar
Vecino
Col. Lomas de la Victoria

María de Jesús
Vecina
Col. Villa Guerrero

María de Guadalupe Cruz A.
Vecina
Col. Lomas de la Victoria
Tel: 3336459842

María Luz Buñuelos
Vecina
Col. Lomas de la Victoria
Tel: 3336630707

Ernesto
Vecino
Col. Lomas de la Victoria

DISEÑO PARTICIPATIVO



INTRODUCCIÓN

El mejorar el espacio público es la principal objetivo dentro de este proyecto pero es sumamente importante tomar en cuenta a quien esta dirigido y quien lo vive cotidianamente. Por esta razón el diseño participativo es elemental en nuestro proyecto y una de las particularidades de este es que se toma en cuenta a los colonos, generando actividades que involucren sus opiniones y puntos de vista. Para poder tomar en cuenta las opiniones de los actores primeramente se tiene que conocer que habitantes existen en la zona.

Primeramente se reconoció la zona en la que se está actuando y quedó documentado el estado en el cual se encontraba el parque antes de iniciar cualquier intervención por medio de un estudio fotográfico se documentó el estado de la zona y se dividió su análisis en cuatro categorías, seguridad, medio ambiente, higiene e infraestructura, de esta manera se buscaron las problemáticas y soluciones referidas a estos puntos.

La problemática de la zona como se ha mencionado anteriormente no es solamente una y por lo tanto fue importante subdividir cada una de las categorías para ser mucho más concisos. La categoría de higiene se refiere a la limpieza del parque, la categoría de medio ambiente se refiere a la cantidad de arbolado que existe, que tipo de arbolado es y si se encuentra en buenas condiciones, después se encuentra la categoría de infraestructura la cual tiene varios apartados como lo son; mobiliario, mesas, juegos y por ultimo esta la categoria de seguridad la cual se refiere a las luminarias y la caseta de policías que se encuentra dentro del parque.

Se realizaron diagramas en los cuales se expresaron gráficamente cada una de las problemáticas encontradas. Se realizó un mapa de actores en el cual se explica cuál fue el apoyo de cada uno de los participantes del proyecto, es decir, las personas que tuvieron interés en apoyar el proyecto, en este mapa se expresa quien fue el que tuvo mayor prioridad en apoyar hasta el que tuvo menor y se realizaron dos, uno al comienzo y otro al final, de esta manera se descubrió que actores lograron mantenerse en el rango de prioridad y que actores descendieron por su falta de interés y ayuda.



DISEÑO PARTICIPATIVO

INTRODUCCIÓN

Los participantes del diseño participativo están invitados a cooperar con diseñadores, investigadores y desarrolladores durante el proceso de innovación. Potencialmente, participarán en varias etapas de un proceso de innovación: su participación durante la exploración y problema inicial, ayudan a definir tanto el problema y enfocar ideas para una solución, y durante el desarrollo, ayudan a evaluar soluciones propuestas.

Es elemental para lograr resultados positivos establecer el “desde donde” se pretende mirar el ejercicio del diseño y el planeamiento participativo, pues no se trata de evaluar y analizar una práctica relativamente novedosa, sino de lograr un encuadre desde lo político y lo cultural, del encuentro entre las prácticas tradicionales en el proceso de ocupación del territorio desarrollado por amplios grupos poblacionales y algunas maneras de acercamiento desarrolladas por grupos de profesionales que han venido acompañando procesos sociales específicos.

DEFINICIÓN

El diseño participativo (también conocido como diseño cooperativo) es un enfoque para diseñar tratando activamente a todas las partes involucradas (empleados, socios, clientes, ciudadanos, usuarios finales) con el fin de ayudar a asegurar que el producto diseñado se ajuste a sus necesidades y se pueda utilizar.

El diseño participativo es en sí mismo un proceso de ampliación de información, aprendizaje y acuerdos colectivos. Es tan importante la forma en que se desarrolla el proceso como los resultados de diseño a los que se llegan. Se ha utilizado en muchos entornos y en diversas escalas. El diseño participativo es un enfoque que se centra en los procesos y procedimientos de diseño y no es un estilo de diseño. Para algunos, este enfoque tiene una dimensión política de capacitación y democratización. Para otros, es visto como una forma de la que se deroga la responsabilidad del diseño y la innovación de los diseñadores.

El diseño es una actividad que surge históricamente cuando los seres humanos necesitan imaginar cómo pueden ser los objetos que requieren en su vida cotidiana como utensilios, mobiliario, vehículos, edificaciones, etcétera en un momento previo, es decir, cuando las acciones de prefigurar y construir se llevan a cabo por separado, incluso por diferentes personas.

Una vez que se interactuó con los colonos y personas interesadas en el proyecto, se interpretó la información obtenida y fueron seleccionadas las metodologías que ayudan a reflejar los resultados más provechosos.

Primeramente se necesitaba conocer cómo viven los diferentes tipos de usuarios el espacio del parque y sus alrededores inmediatos a las diferentes horas del día.

Una vez terminada la sesión, se obtuvieron resultados que nos llevaron a pensar en una segunda metodología más dirigida a elementos tangibles que se enfoca al mobiliario inexistente.

Esa segunda metodología, apoyados de cajas de colores para conocer las debilidades del parque en cuanto a mobiliario y saber las inquietudes de los participantes ante lo deseado para solucionarlo, dió a conocer un mapa tentativo como propuesta primera del mobiliario, donde después se interpretó y realizó un mapa que refleja la puesta en común de los colonos y los dirigentes del PAP.

ELECCIÓN DE LA METODOLOGÍA





METODOLOGÍAS

Llamaremos metodología a aquel conjunto de técnicas y métodos aplicados después de un proceso de investigación con la finalidad de encontrar distintas respuestas a una problemática.



“¿CÓMO VIVES TU ESPACIO?”

DINÁMICA SENSORIAL









INTRODUCCIÓN

El primer acercamiento de diagnóstico participativo consistió en una reunión que se llevó a cabo en un salón de usos múltiples de la parroquia con todos los vecinos interesados, a la cual asistieron alrededor de 25 personas, en donde se discutió cómo se vive el espacio.

También durante esta actividad se preguntó a los vecinos sobre los puntos: que les gusta del parque y que no les gusta, para conocer finalmente sus propuestas para el proyecto donde como punto de partida para agregar al parque y que elementos se conservarán como se encuentra actualmente.

OBJETIVOS

El objetivo de este acercamiento fue tratar de entender cómo los usuarios viven la zona, cómo es realmente el día a día en la colonia. Conocer los puntos débiles o peligrosos del área, así como los fuertes, otra prioridad fue escuchar acerca de sus inconformidades y de su historia para así entender las razones de la falta de uso del parque.

PROCESO

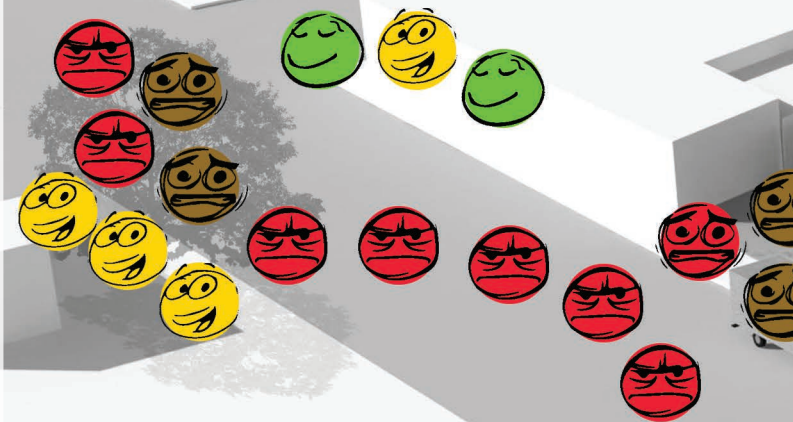
Con ayuda del padre Nacho se reunió a los vecinos y comenzó un diálogo en donde se presentó al equipo involucrado en el proyecto y se realizaron algunas preguntas que nos llevaron a discutir qué es lo que les gusta de la zona y qué no, en donde se iba redactando una lista.

Como segunda etapa se colocó un mapa del parque y su contexto inmediato y se les proporcionaron unas calcomanías que reflejaban varios estados de ánimo desde tristeza hasta felicidad y se les pedía que las pegaran basadas en cómo se viven los espacios.

En la actividad participaron individuos de todas las edades por lo que se pudo obtener el punto de vista de personas de distintos rangos de edad. Gracias a esto, los resultados encontrados fueron muy satisfactorios, debido a que pudimos conocer el punto de vista basado en su edad.

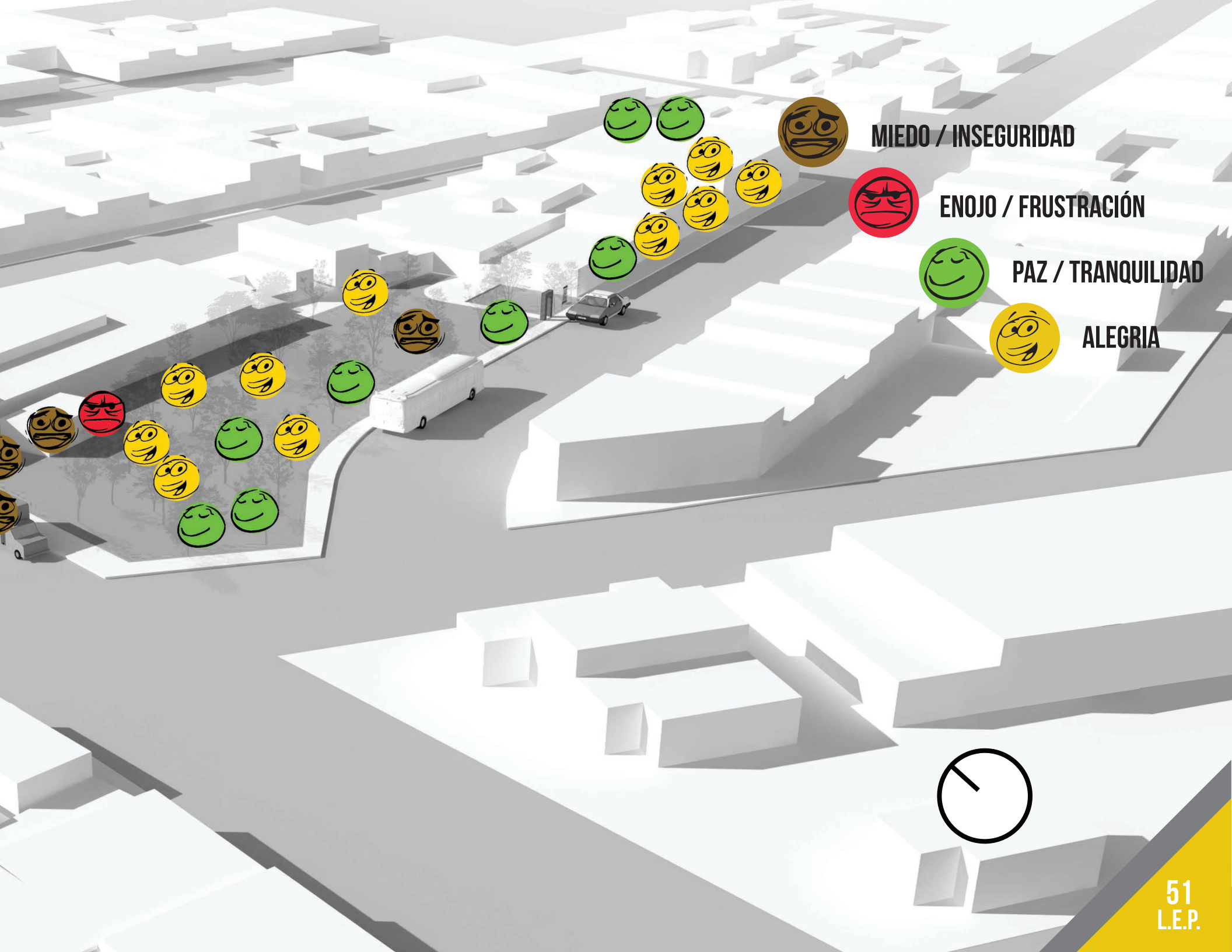
En la parte cercana al municipio de Guadalajara sobre la calle Ahuehuetes, predominaba un sentimiento de miedo, inseguridad y molestia, lo que alertó a quedar considerado para las ejecuciones.

En cuanto al área del parque, variaba entre, tranquilidad, felicidad, algo de miedo e inseguridad. La única zona con resultados totalmente positivos, fue donde se localiza la iglesia, lo que arroja que es un elemento al que no hay que centrarse tanto, pues la forma en la que funciona y los usuarios lo perciben, es satisfactoria.



RESULTADOS

¿CÓMO VIVES TU ESPACIO?



MIEDO / INSEGURIDAD

ENOJO / FRUSTRACIÓN

PAZ / TRANQUILIDAD

ALEGRIA



GALERÍA

¿CÓMO VIVES TU ESPACIO?





CONCLUSIONES

El primer acercamiento que se tuvo con los habitantes de la zona fue muy importante para descubrir las problemáticas que los colonos perciben, ya que son ellos los que viven el espacio, algunas de las problemáticas ya se conocían pero el hecho que repitieran alguna de ellas en ciertos casos sirvió para corroborar los datos se lograron percibir.

Por medio de la dinámica se logró tener un primer contacto con gran parte de los vecinos que tuvieron interés de mejorar las condiciones del parque, con esta actividad se creó un compromiso por parte del equipo con cada uno de ellos para generar lo que se les planteó, por lo que es de suma importancia que se mantenga este acuerdo para que nuevos integrantes de que quieran continuar con el proyecto tengan buena respuesta por parte de los colonos y no exista una incredulidad por su parte y una falta de disposición.

DINÁMICA INTERACTIVA CON CAJAS



ANTECEDENTES

Al concluir el diagnóstico participativo realizado anteriormente, que dio a conocer tanto los puntos de seguridad como los de inseguridad al rededor de la colonia, se logró obtener la información necesaria para idear el primer acercamiento como diseño participativo, el que exigió de los usuarios la interacción tanto en el parque como entre ellos.

Por medio de los observado en la primera etapa, se adquirieron datos suficientes para entender la situación espacial que se vive en el parque y en su contexto inmediato.

El siguiente paso a seguir en este desarrollo de diseño participativo llevó a idear una segunda metoología que indagó más profundamente en el tema.

INTERACTIVA CON CAJAS



INTRODUCCIÓN

La metodología diseñada para el segundo acercamiento consistió en conseguir 46 cajas y pintarlas de colores específicos simulando ser elementos para el parque, tales como: luminarias, mobiliario, juegos, botes de basura, mesas, una cancha de futbol y algunas de comodín para darle la oportunidad a las personas de proponer elementos que no se hubieran considerado por el equipo.

OBJETIVOS

Se planeó esta dinámica para poder llegar a conocer los deseos y las necesidades puntuales de los colonos en cuanto a la infraestructura inexistente, dividiendolos en cuatro grupos: Niños, jóvenes, adultos y adultos mayores; de esta manera se pretende trabajar con cada grupo en separado. Se planteo realizar una puesta en común para conocer las opiniones de cada uno de los grupos.

GENERALES

Reconocer los patrones de necesidades básicas de los colonos a través de la exposición en común de ideas, con el objetivo de priorizar el enfoque de recursos económicos y humanos para llevar a cabo el proyecto de adecuación del espacio del parque Clavel Rojo en etapas de gestión y colaboración

PARTICULARES

- Generación de empatía con los colonos; usuarios potenciales del parque.
- Validar y detectar las problemáticas que más afectan a los usuarios.
- Reconocer sus necesidades específicas.
- Comprender las dinámicas actuales del parque así como el uso.
- Priorizar los recursos en PRO de una mejora en el parque.
- Division de proyecto por etapas puntuales de gestión.

PROCESO

Se reunieron a las personas que asistieron a la actividad y se les pidió que acomodan las cajas dependiendo de su significado, en el lugar en donde más les gustaría que estuvieran ubicados. Cada persona tomaba una caja y la movía de lugar a lo largo de la superficie. Durante la actividad se siguieron uniendo personas interesadas y participaban en la dinámica. Al final se tenía un parque diseñado por sus usuarios, uno que atendía directamente a sus necesidades. Como última solicitud, se les pidió a los individuos que asistieron que anotaran su nombre, edad, colonia y teléfono para así entender si eran personas que vivían en la zona, y saber a qué necesidades íbamos a atender de acuerdo a sus edades.

RESULTADO

Asistieron personas con un rango de edad amplio, por lo que se pudo obtener la opinión de niños hasta adultos de tercera edad. Se prestó atención a la interacción que hubo entre ellos y el efecto que tenían los adultos sobre sus hijos era notorio, existía una influencia sobre sus decisiones.

Ocurrieron algunos desacuerdos entre los colonos acerca de la distribución del mobiliario, sin embargo, en su mayoría la repartición era similar. Los factores que afectaron en su participación eran los mismo, por lo que en consecuencia el resultado fue casi el mismo.



CANCHA DE FUTBOL



BOTES DE BASURA



MESAS



JUEGOS



COMODÍN

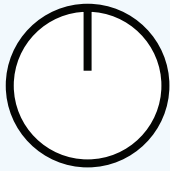


LUMINARIAS







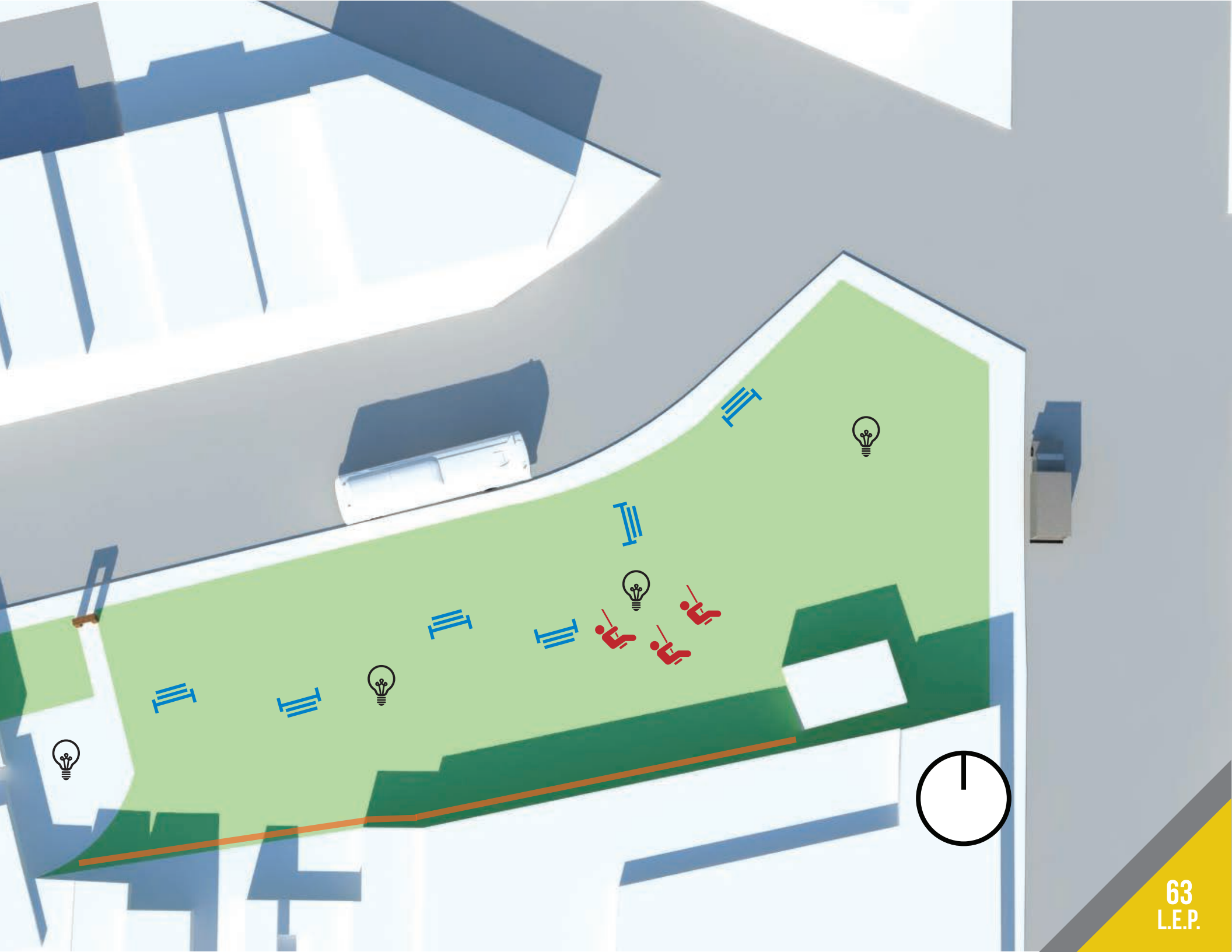
MOBILIARIO

PROPUESTA VECINAL DE MOBILIARIO



PROPUESTA DE MOBILIARIO PRIMERA ETAPA

-  INTERVENCIÓN EN MURO
-  LUMINARIAS EXISTENTES
-  6 MOBILIARIO
-  JUEGOS



PROPUESTA DE MOBILIARIO SEGUNDA ETAPA



1 CANCHA DE FUTBOL



3 BOTES DE BASURA



JUEGOS



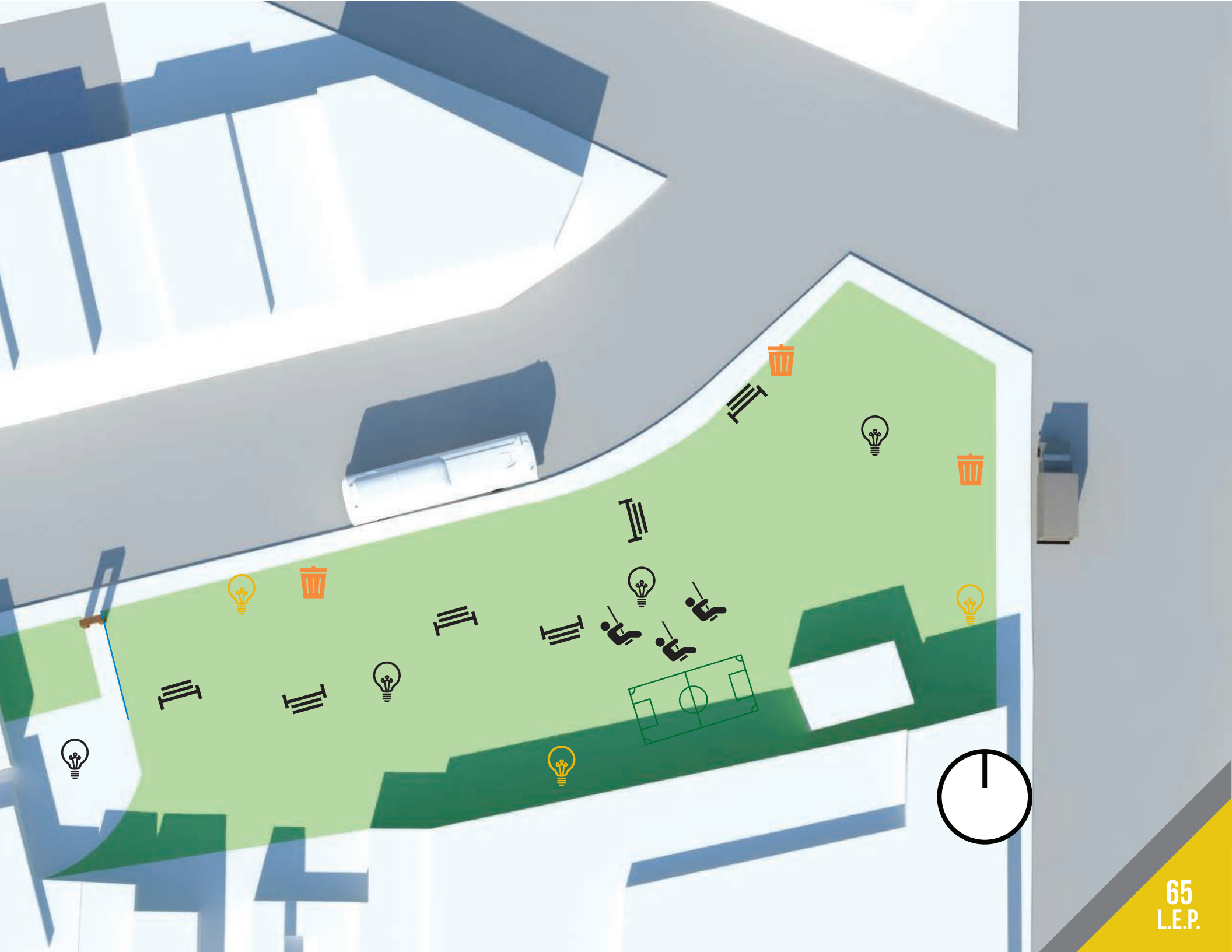
4 LUMINARIAS EXISTENTES



3 LUMINARIAS PROPUESTAS



6 MOBILIARIO





7 LUMINARIAS



6 MOBILIARIO



1 CANCHA DE FUTBOL



3 BOTES DE BASURA



2 MESAS



1 ASADOR



JUEGOS

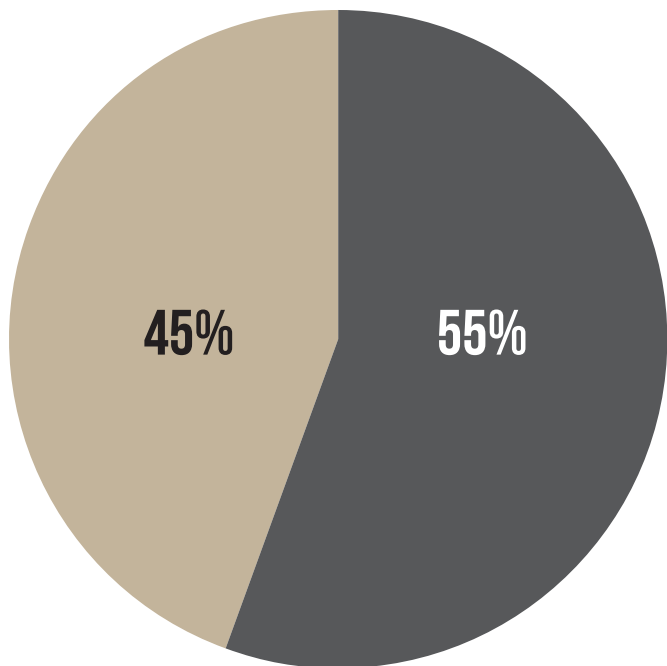
PROPUESTA DE MOBILIARIO

TERCERA ETAPA

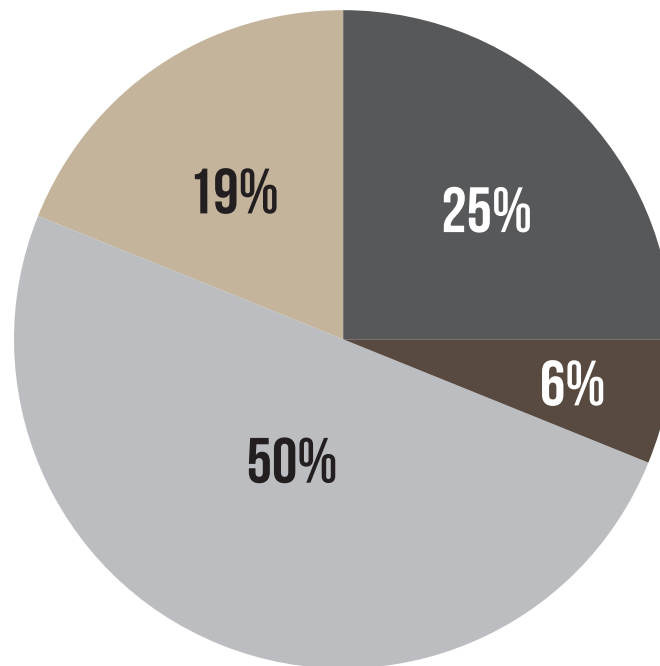




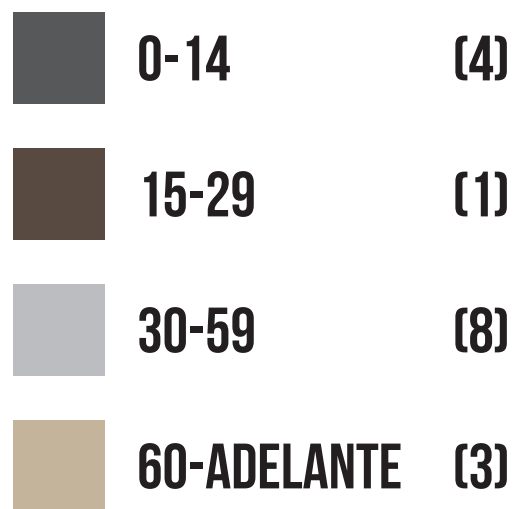
RESULTADOS



GÉNERO



RANGO DE EDADES



GALERÍA







CONCLUSIONES

La opinión de los habitantes de la zona en esta actividad era de suma importancia ya que por medio de los deseos de los participantes se colocaron cada una de los requerimientos que hacían falta según el estudio realizado.

La interacción entre los colonos es un punto importante ya que se generó una convivencia y una unión entre cada uno de ellos. En la metodología que se está implementando es importante que cada uno de los actores tengan cierta opinión para que se forme un proyecto en conjunto. Al terminar la actividad se comentó a los participantes que los resultados de la actividad no se verán reflejados de la misma manera en la cual ellos plantearon, ya que será analizado y se buscará el mejor espacio para colocar la infraestructura urbana según los datos analizados, según los resultados de esta actividad y opiniones y conocimientos por parte de los integrantes.

APLICACIÓN DEL DISEÑO PARTICIPATIVO



INTRODUCCIÓN

Los espacios públicos son un punto clave para dar sentido al lugar al que pertenecen, son un punto de encuentro, depende de estos el elevar la calidad de vida de los usuarios.

En estos las relaciones se conectan, son extensiones de área verde en medio de la zona urbana que ofrecen un respiro ante el caos de la ciudad.

El diseño participativo ofrece la oportunidad de desarrollar estos espacios públicos, de manera que introduce al ciudadano en ese entorno construido, les da voz y paso a un sentido de apropiación. Los espacios públicos diseñados a través del modelo de diseño participativo permiten al ciudadano tomar posesión del espacio, haciéndolo propio, lo que genera un continuo desarrollo que convierte el espacio en un lugar para la ciudad.

OBJETIVOS

Al decidir trabajar con diseño participativo, se eligió una manera poco convencional pero que al mismo tiempo crea una oportunidad de unión y lazo con el usuario.

El objetivo al trabajar con los vecinos y usuarios de la zona es obtener información real del estilo de vida que se lleva y proyectar teniendo en cuenta lo anterior.



**PROPUESTAS
POR ETAPAS**

Cuando se realiza un proyecto siempre se tiene pensado en qué momento comenzará a realizarse, la problemática de esto es que muchos factores se encuentran fuera de nuestras manos y muchas veces se necesita mucha gestión e interés por parte de alguna persona llámese éste autoridades, gestor, patrocinador. El contactar a este tipo de actores y lograr que tengan interés en tu proyecto demora. Por ello es que este proyecto está pensado para realizarse en diferentes etapas y por lo tanto el tiempo que requiere cada una de las etapas puede variar dependiendo de los actores involucrados. Se tienen considerados las sugerencias de los colonos así como de cualquier persona involucrada en el mejoramiento del parque y su realización depende del interés que tengan los involucrados.

En el proceso de intervención en su primera etapa se pintó el muro por medio del diseño participativo, es decir, con ayuda de los habitantes de la zona, todo esto para generar un sentido de apropiación con el parque y que se busque un mantenimiento de lo que fue realizado. También se colocaron juegos y bancas.

Para la segunda etapa el plan de acción es colocar una mayor cantidad de bancas hasta completar lo que está proyectado en el plano, luminarias, botes de basura y una pequeña cancha multiusos.

Para la tercera, se buscaría por medio de la gestión con el ayuntamiento de Tlaquepaque o algún ente gubernamental la creación de un caminamiento que se tiene planteado en el proyecto, también se realizará un asador que fue una propuesta por parte de los colonos y nos pareció interesante implementar. Algunas mesas para complementar el espacio



ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

INTRODUCCIÓN

A través del diagnóstico empleado en el análisis puntual de la colonia Lomas de la Victoria, como el conocimiento de sus datos geoestadísticos, problemáticas y dinámicas sociales, así como en las distintas dinámicas antes mencionadas como la dinámica sensorial y la dinámica de las cajas, se parten de 4 aspectos fundamentales a desarrollar en nuestras estrategias de diseño participativo.

Como primer punto el entorno de higiene, a través de la evaluación del diseño participativo y las metodologías se concluye el nulo mantenimiento del parque. En segunda instancia se encuentra el sector de infraestructura, donde nuestro perímetro a trabajar del parque posee diversas carencias como la falta de un pavimento digno en la calle Ahuehuetes. El tercer entorno en cuestión es el de Seguridad, con una gran cantidad de problemáticas descubiertas en el diagnóstico participativo como la poca iluminación que el parque posee de noche, lo cual lo hace intransitable y la falta de elementos de seguridad pública en la caseta de policía existente. Como último punto se ubica el sector de medio ambiente donde el mayor conflicto se ubica en el Hule que se encuentra generando problemas de vialidad en la calle Ahuehuetes y la gran falta de mantenimiento al arbolado existente del parque.

DESCRIPCIÓN

La higiene es un factor sumamente importante en cualquier proyecto, y más aún en los espacios públicos, ya que estos configuran el orden y limpieza de los puntos de reunión de los distintos usuarios. En este entorno la principal estrategia está enfocada en dos ámbitos, el primero y más importante es el mantenimiento propio del parque, la gran problemática de este sector se encuentra en que actualmente no existe una organización propia de los vecinos para mantener en buenas condiciones el parque, no hay nadie que gestione el mantenimiento propio que requieren los árboles y menos aún se encuentran enfocados en crear dinámicas de organización para una estructura de orden, el segundo gran conflicto es que existe un punto específico el parque que ha fungido como sitio para dejar basura de los vecinos inmediatos, concentrando grandes cantidades a la vista y creando un ambiente hostil para la estancia por parte de los usuarios.

ENTORNO HIGIENE

MANTENIMIENTO

BOTES DE BASURA



TIEMPO DE
GESTIÓN

MEDIA



TIEMPO DE
CONSTRUCCIÓN

MEDIA



RECURSOS
MONETARIOS

COMPLEJA



RECURSOS
HUMANOS

FÁCIL

FÁCIL

FÁCIL

FÁCIL

FÁCIL

DESCRIPCIÓN

El punto central del proyecto de diseño participativo está enfocado en dotar de infraestructura al parque y su contexto inmediato, generando así dinámicas propias de interés para todo tipo de usuarios. Concentrando esta estrategia en tres principales bloques, la primera y más importante, proveer de mobiliario urbano al parque, elementos como bancas, áreas de estar, juegos para niños etc. Esto generará un ambiente de identidad en los propios vecinos y más importante aún dinámicas de integración.

La segunda estrategia abarca un problema reciente generado principalmente por un árbol de la especie Hule que se encuentra en la calle Ahuehuetes, ocasionando este un problema en que la banqueta actualmente no se encuentra pavimentada, éste generó grandes complicaciones y propició por parte de los vecinos una recolección de firmas para retirar el árbol de ese lugar ya que desde la perspectiva de las personas que habitan esta zona, genera un enorme problema vial por sus raíces, aunque el problema es aún más grande, el factor principal que contrapone la vialidad correcta es sustancialmente la falta de pavimentación sobre la calle Ahuehuetes, y camiones estacionados de uno de los lados ocasionando que solamente exista un carril para transitar, por tanto estropea enormemente el flujo vehicular de esta zona.

ENTORNO

INFRAESTRUCTURA



TIEMPO DE GESTIÓN



TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN



RECURSOS MONETARIOS



RECURSOS HUMANOS

BANQUETA ÁRBOL

COMPLEJA

FÁCIL

COMPLEJA

FÁCIL

PAVIMENTACIÓN CALLE

MEDIA

FÁCIL

MEDIA

MEDIA

MOBILIARIO URBANO

MEDIA

MEDIA

COMPLEJA

MEDIA

DESCRIPCIÓN

En este entorno el enfoque principal se encuentra en el mantenimiento y preservación de la flora existente, tanto en el parque la Victoria así como en su contexto inmediato.

Siendo así el punto de partida, la conservación del árbol existente de la especie Hule que se encuentra en la calle Ahuehuetes, a pesar de las complicaciones que este ha generado en la comunidad y durante este momento existe un proceso de recolección de firmas para derribarlo. La mayor problemática a nivel general se encuentra en la falta de banquetas en esta calle, lo cual la hace intransitable peatonalmente y las raíces generan un conflicto vial. Sin embargo este genera grandes sombras y contribuye al bioclima del parque. Como segunda propuesta, se pretende mejorar la gestión y mantenimiento del arbolado existente, ya que actualmente no se cuenta con la organización suficiente para su conservación que esta gran vegetación requiere.

**ENTORNO
MEDIO AMBIENTE**



TIEMPO DE
GESTIÓN



TIEMPO DE
CONSTRUCCIÓN



RECURSOS
MONETARIOS



RECURSOS
HUMANOS

VEGETACIÓN

MEDIA

MEDIA

MEDIA

FÁCIL

CONSERVACIÓN ÁRBOL

COMPLEJA

COMPLEJA

MEDIA

MEDIA

DESCRIPCIÓN

El entorno referente al sector de seguridad, se propicia partiendo de dos estrategias puntuales para la mejora del parque y su contexto inmediato, después de la generación de diagnóstico de diseño participativo que reveló claramente citando la gran problemática en este sector se encuentra en la poca iluminación existente con la que está dotada el parque, actualmente existen cuatro luminarias que abarcan precariamente la iluminación del parque convirtiendo a este espacio en un espacio de mera transición y con grandes conflictos de seguridad por las noches, aun así cómo se genera esta como un elemento potencial y una gran oportunidad para implementar mayor seguridad. El parque ya se encuentra dotado de una caseta de policía construida justo sus inmediaciones, aunque los elementos de seguridad de la policía aparecen esporádicamente en estas instalaciones es considerado como un elemento primario para brindar tranquilidad a los usuarios y primordialmente a las familias que acudirán al parque una vez se encuentre adecuado para recibirlos.

**ENTORNO
SEGURIDAD**



TIEMPO DE
GESTIÓN



TIEMPO DE
CONSTRUCCIÓN



RECURSOS
MONETARIOS



RECURSOS
HUMANOS

LUMINARIAS

COMPLEJA

FÁCIL

COMPLEJA

FÁCIL

ELEMENTOS DE
SEGURIDAD

MEDIA

FÁCIL

MEDIA

MEDIA

INTERVENCIÓN DE DISEÑO PARTICIPATIVO

Los espacios públicos son un punto clave para dar sentido al lugar al que pertenecen, son un punto de encuentro, depende de estos el elevar la calidad de vida de los usuarios.

En estos las relaciones se conectan, son extensiones de área verde en medio de la zona urbana que ofrecen un respiro ante el caos de la ciudad.

El diseño participativo ofrece la oportunidad de desarrollar estos espacios públicos, de manera que introduce al ciudadano en ese entorno construido, les da voz y paso a un sentido de apropiación. Los espacios públicos diseñados a través del modelo de diseño participativo permiten al ciudadano tomar posesión del espacio, haciéndolo propio, lo que genera un continuo desarrollo que convierte el espacio en un lugar para la ciudad.

ETAPA UNO

OBJETIVO

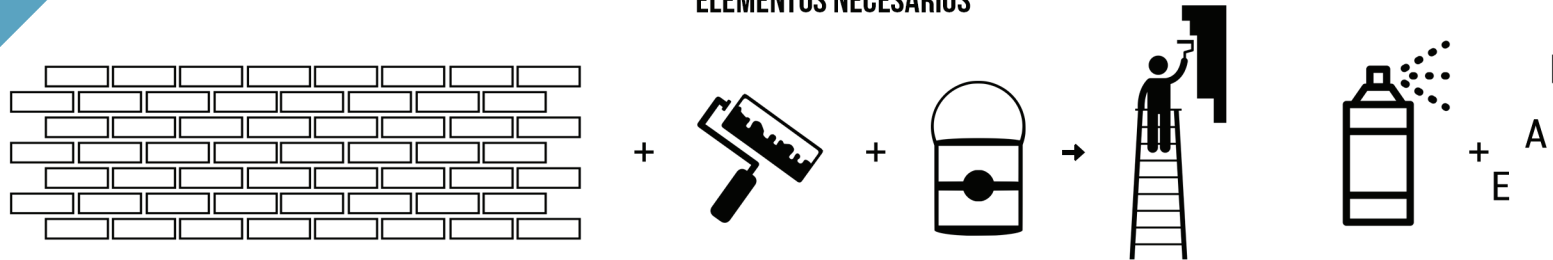
El objetivo de la primera etapa fue que por medio del diseño participativo, es decir, con el apoyo de los colonos, Se colocaron juegos infantiles, como columpios y juegos para brincar, los cuales fueron realizados a partir de llantas recicladas, se pintó el muro y se realizó un diseño en el muro con el nombre del parque. Esto para generar un sentido de apropiación por parte de los habitantes con el parque. Para esto se realizó una convocatoria en la cual se solicitaba a cualquier persona que quisiera apoyar con mano de obra la realización de esta actividad. De igual manera se habló durante varias ocasiones con el padre para que nos apoyara para convocar a los vecinos interesados ya sea personalmente o con un aviso en misa, se convocó al finalizar la misa de 12:00 pm. y se mencionó sobre esta actividad para los que no tenían conocimiento y desearan apoyar eran totalmente bienvenidos. Antes de realizar la actividad el domingo 7 de mayo se pintó el muro de blanco, hecho que se realizó por integrantes del equipo para que estuviera listo y preparado para el día antes mencionado.

INTERVENCIÓN EN MURO ¿EN QUÉ CONSISTE?

En la zona sur del parque, existe un muro que marca la división entre los predios posteros. Al encontrarse en un inicio en mal estado, con la pintura deteriorada y con registro de tags, se opta por intervenirlo.

Se comienza pintándolo completamente el muro de blanco, para después plasmar con una planta de colores de pintura en aerosol, el que será el nombre del parque. Igualmente, se pintaron los troncos de los árboles de blanco.

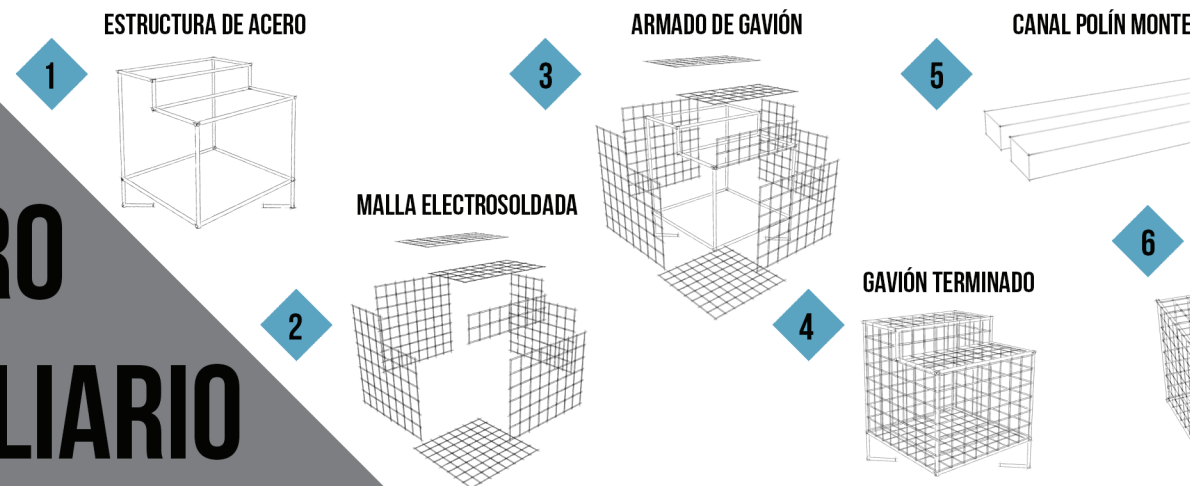
ELEMENTOS NECESARIOS



ARMADO DE MOBILIARIO ¿EN QUÉ CONSISTE?

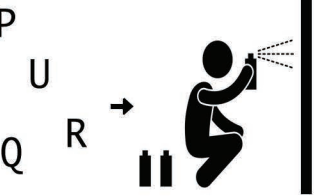
Para generar mobiliario que sea duradero y que también permanezca fijo, se decide fabricar estructura con varillas de acero liso y malla electrosoldada, siendo posteriormente rellenas con piedra de río. Por último, se coloca el canal pilín monten C, sobre los soportes.

ELEMENTOS NECESARIOS

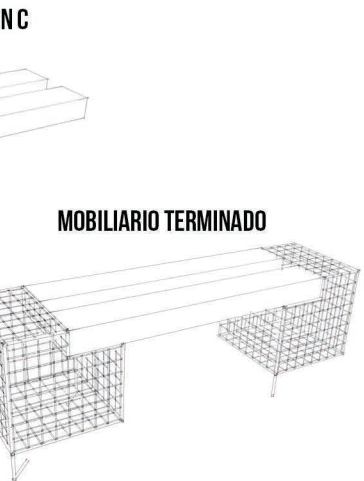


INTERVENCIÓN EN MURO Y PROPUESTA DE MOBILIARIO

teriores y el parque.
s (firmas callejeras), se
illa de letras y diferentes



s de gaviones, hechas
y ancladas a la tierra.
portes de gavión.



¿EN QUÉ CONSISTE?

Con el área de juegos previamente definida, se procede a diseñar el mobiliario recreativo.

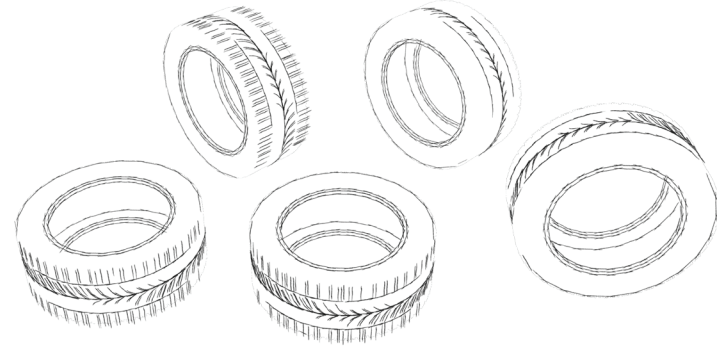
Optando por utilizar llantas que ya no se encuentren en buen estado para ser usadas en automóviles, pero sí para una reutilización en juegos.

Se obtienen dos tipos de espacios lúdicos, el primero, usando las llantas enterradas, y el segundo, sujetando la llanta con una cuerda, resultan los columpios.

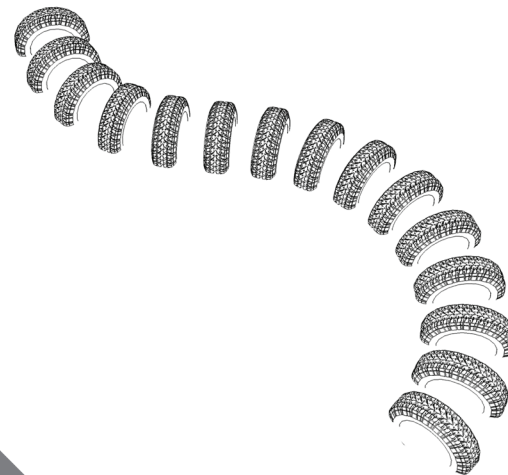
ELEMENTOS NECESARIOS



CUERDA



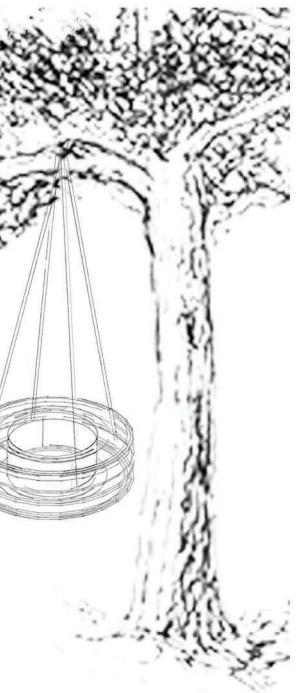
LLANTAS RECICLADAS



JUEGOS PROPUESTOS

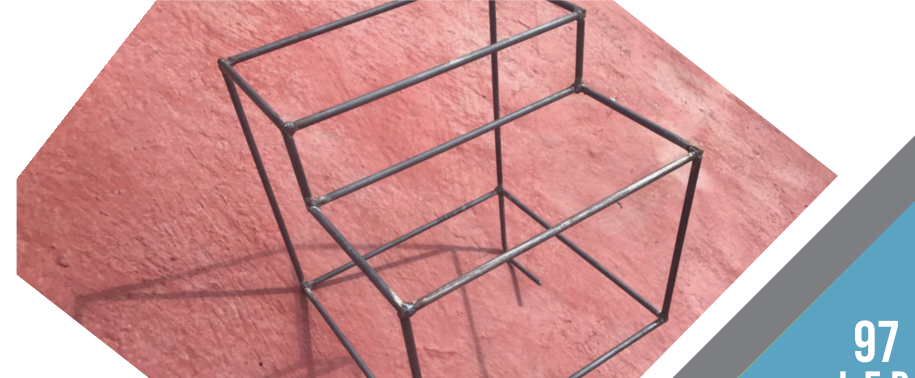


ÁRBOLES



FOTOGALERÍA





FOTOGALERÍA







CONCLUSIONES

El resultado que se tuvo de la actividad fue totalmente inesperado por nuestra parte ya que solamente tuvimos la colaboración de una persona y esto casi al final de la intervención. A pesar de realizar la convocatoria dos semanas antes y con la confirmación de asistencia por parte de varias personas interesadas que no tenían conocimiento del proyecto y que al momento de estar pintando el muro en blanco se acercaron y preguntaron por las razones que se estaba realizando esta acción. Los objetivos que se tenían dentro del parque fueron concretados sin embargo era muy importante que fueran realizados con el apoyo de los habitantes de la zona. Al finalizar la actividad se platicó con una de las personas interesadas en el mejoramiento del parque y se le comentó sobre las conclusiones que se tuvieron. Se mencionó que para complementar la etapa uno era necesario de otra visita, a lo cual se le pidió apoyo total para que se pueda implementar la metodología del diseño participativo de la manera en la cual está planteada y con el apoyo de los vecinos.



ETAPA DOS

OBJETIVO

La segunda etapa está pensada para que por medio de futuros integrantes del PAP laboratorio del espacio público complementen. En esta se tiene contemplado colocar las bancas que hacen falta colocar, luminarias, botes de basura y una pequeña cancha multiusos.

El objetivo en esta etapa es continuar la relación que se tiene con los colonos, padres de la iglesia e interesados en proseguir con el proyecto.



ETAPA TRES

OBJETIVO

Como objetivo de la tercera etapa, se tiene planeado finalizar el proyecto con la implementación de tres elementos que completarán el parque siendo estos:

Mesas, caminamientos internos y un asador.

Al ser elementos de menor urgencia, se dejan para la etapa final. Teniendo como alternativa que dicha etapa llegue a realizarse con o sin la ayuda de los coordinadores del proyecto, es decir, por los usuarios interesados en continuar con el proyecto.

PROCESO DE FONDEO

INTRODUCCIÓN

Para ser capaces de realizar las actividades obtenidas del diagnóstico participativo, y tomando en cuenta que el obtener gestorías es más complejo y conlleva más tiempo, el equipo tomó una decisión de actuar de otra manera, una que diera resultados de forma casi instantánea, por lo que se creó una técnica que lo lograra, lo que llevó a sorteos.

Estos sorteos fueron diseñados de manera que fueran fáciles de vender, de un precio económico y con un premio factible.

La primera rifa realizada consistió en imprimir 100 boletos de un costo de \$15 pesos, los cuales se vendieron antes y durante la misa de 12:00 pm en la parroquia San Alberto Magno.

Se vendieron a las personas de la colonia y en el tianguis que se ubica en la Av. Tabachines. La rifa se realizó solamente en un día, el resultado se dio a conocer después de la misa y se entregó el premio de \$300 pesos.

Al final de la actividad se recaudaron \$650 pesos.

RIFA UNO

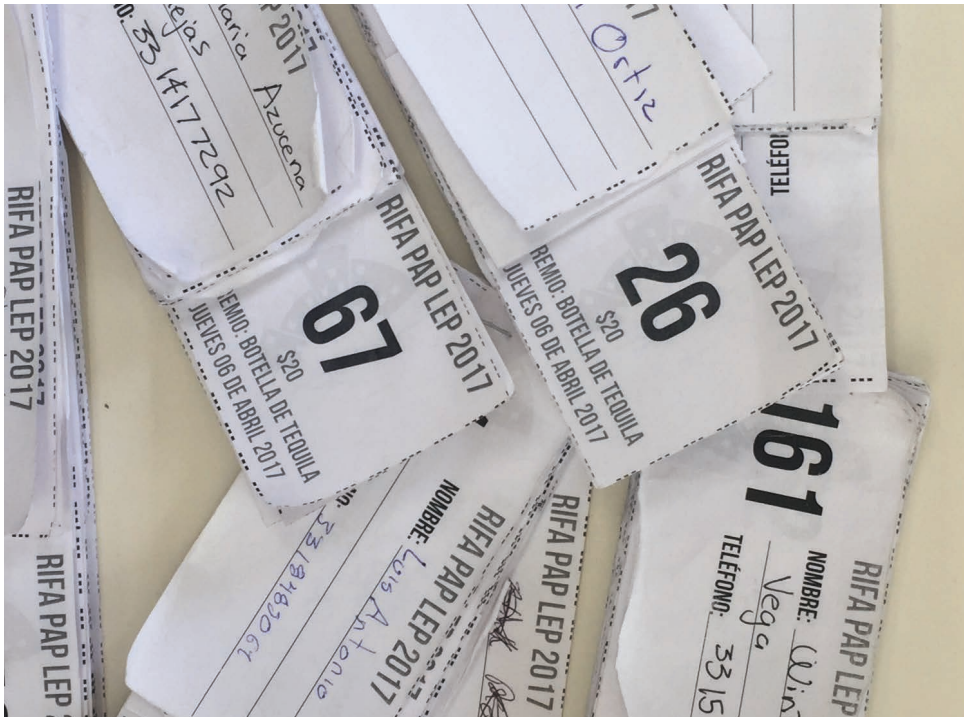


Se llevó a cabo una segunda rifa en donde se imprimieron 200 boletos, que se repartieron en cantidad igualitaria a cada miembro del equipo. Los boletos tuvieron un costo de \$20 pesos cada uno, pero en esta ocasión la dinámica se efectuó en el ITESO con un tiempo de una semana para venderse.

El resultado se dio a conocer en el campus ITESO en el cual el ganador fue un profesor llamado Felipe Covarrubias, el premio fue una botella de tequila artesanal.

Al final de la actividad de recaudaron \$2,500 pesos.

RIFA DOS





CONCLUSIONES

La recaudación de fondos se logró gracias al apoyo de las personas que estaban interesadas en la mejora del parque y muchos otros más que por medio de la invitación a las aportaciones y rifas se solidarizaron.

A pesar de que se planearon varias estrategias para sumar una cantidad razonable para poder fundear la primer etapa de la mejor manera, al no ser fácil llegar a ella, se optó por ajustar el presupuesto obtenido para poder usarlo con el máximo provecho.



**CONCLUSIONES
FINALES**



El proyecto de aplicación profesional, como su mismo nombre lo dice “Laboratorio del espacio Público” hace un estudio del espacio que nos rodea y está a disposición de cualquier persona.


A lo largo del proyecto, se pasaron por varias etapas para lograr llegar a los resultados que ahora se muestran, todo esto gracias al apoyo de un equipo de trabajo que por medio de la investigación de campo, de libros, entrevistas, análisis y diálogo con las personas que hacen uso del área pública.

Una vez teniendo analizada la problemática detectada, se pasó a idear alternativas de diseño que lograran llenar todos esos vacíos e insuficiencias que hacían del espacio, un lugar con mucho desinterés y falta de apropiación.

El diseño participativo es un tema que aparece en varias ocasiones en el transcurso del proyecto y seguirá apareciendo en las etapas futuras, para siempre manejar una relación directa con lo que se requiere y se obtiene como resultado final.



RECOMENDACIONES



Al llevar a cabo este proyecto desde sus inicios, se llegan a varias conclusiones y se detectan puntos que posteriormente se pueden llevar de una mejor manera. Principalmente para etapas futuras en el proyecto, se recomienda gestionar correctamente el tiempo que se tiene respecto a lo que se piensa hacer, para lograr así todo lo contenido en un lapso definido.

En segundo lugar, se sugiere idear nuevas formas para atraer y mantener la participación de los colonos y personas cercanas al parque para que formen parte más notable en la ejecución del proyecto, siendo esa la finalidad del diseño participativo, y finalmente lograr un sentido de apropiación y mayor cuidado por parte de quien hace uso del parque.

BIBLIOGRAFÍA

Bella Martin, Bruce Hanington, Bruce M. Hanington. (2012). Universal Methods of Design. USA: Rockport Publishers.

INEGI. (2016). Inventario Nacional de Viviendas 2016 . 2017, de INEGI
Sitio web: <http://www.beta.inegi.org.mx/app/mapa/inv/>

Kurt Steffens. (Jun 12, 2013). Urbanismo Táctico 3: Casos Latinoamericanos . Miami, Nueva York

Nicolás Valencia. (28 Mayo, 2015). Siete lecciones sobre ganarse la confianza de la comunidad en diseño participativo. Marzo 2017, de ArchDaily Sitio web: <http://www.archdaily.mx/mx/767014/siete-lecciones-sobre-ganarse-la-confianza-de-la-comunidad-en-diseno-participativo>

AGRADECIMIENTOS

Primeramente agradecer a nuestros asesores Oscar Castro, Carlos Crespo, Sandra Valdés y Jorge Navarro, por su apoyo durante la realización de este documento. Sus conocimientos, orientaciones, su persistencia en que cumplieramos con el trabajo del día a día fueron indispensables y fundamentales para lograr el objetivo que se planteó al inicio del semestre. De igual manera agradecer a cada una de las personas que nos apoyaron durante cada una de las actividades que se realizaron en el parque, ya que gran parte de la información recabada sobre este espacio fueron datos que nos proporcionaron y solamente las personas que habitan la zona tienen conocimiento de ello.



AUTORES:

XIMENA **JIMÉNEZ** • PAULINA **BAEZA** • OSVALDO **HERNÁNDEZ**
RAMSÉS **GARCÍA** • JOSÉ MARÍA **GÓMEZ**

ASESORES:

SANDRA **VALDÉS**
JORGE **NAVARRO**
CARLOS **CRESPO**

COORDINADOR PAP:

ÓSCAR **CASTRO**



ITESO
Universidad Jesuita
de Guadalajara