

Trabajo final

Proyecto "juegos para adultos en espacios públicos"

DOCUMENTO CON INVESTIGACION Y MATERIAL DE SOPORTE

DISEÑO ESTRATÉGICO PARA LA INNOVACIÓN - UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

D.I Guillermo Alonso

Agosto, 2020

Puntos a desarrollar:

1. Introducción sobre el proyecto que se plantea.
2. Herramienta Canvas, aplicado a la empresa estudiada.
3. Herramienta Cadena de Valor, aplicado a la empresa estudiada.
4. Productos Diseñados.
5. Definición del problema a abordar.
6. Propuesta de Valor.
7. Concepto de Ludificación.
8. Tendencias. Casos de éxito.
9. Investigación sobre espacios públicos. Tipos y diferencias.
10. Estudio de las necesidades y comportamientos de los usuarios en E.P.
11. Supuestos y porqués.
12. Stakeholders (partes interesadas)
13. Estudio de campo, visita a parques.
14. Propuestas y posibilidades

Breve introducción sobre el proyecto que se plantea

Decidí trabajar en un proyecto relacionado a la empresa en la que trabajo actualmente desempeñándome como jefe de la oficina de Diseño, donde llevé adelante tareas de rediseño de producto, creación de nuevos modelos, conformación de legajos técnicos, soporte a comerciales, participación en exposiciones internacionales, realización de proyectos a medida y proyectos especiales, entre otras cosas. Soy responsable de coordinar las actividades y labores de mi equipo conformado por 4 personas aparte de mí, más un grupo de trabajo externo dedicado al diseño gráfico y redes sociales.

La empresa es una fábrica rosarina, con más de 20 años de experiencia en la fabricación de juegos de plaza, gimnasios para el aire libre, mobiliario urbano, toboganes acuáticos y proyectos especiales. Nuestro fuerte es la materialización de productos en metal, contamos con personal experto en herrería. También contamos con maquinaria y matricería para fabricar piezas plásticas rotomoldeadas, fibra de vidrio, aluminio y madera en menor medida.

En estos 8 años que llevo trabajando en la empresa he aprendido que existen diferentes tipos de juegos o formas de jugar, ya que hay muchos tipos de usuarios. Normalmente desarrollamos juegos para niños, separando en dos grupos, de **2 a 5 años** y de **5 a 12**. La propuesta para esto son los clásicos juegos de plaza que todos conocemos y que por supuesto he rediseñado y mejorado en todos los aspectos.

Existen otro tipo de usuarios que frecuentan las plazas o parques, para los cuales aún no pude generar una propuesta, ya sea por falta de tecnología, materialidad o simplemente por falta de tiempo para desarrollo.

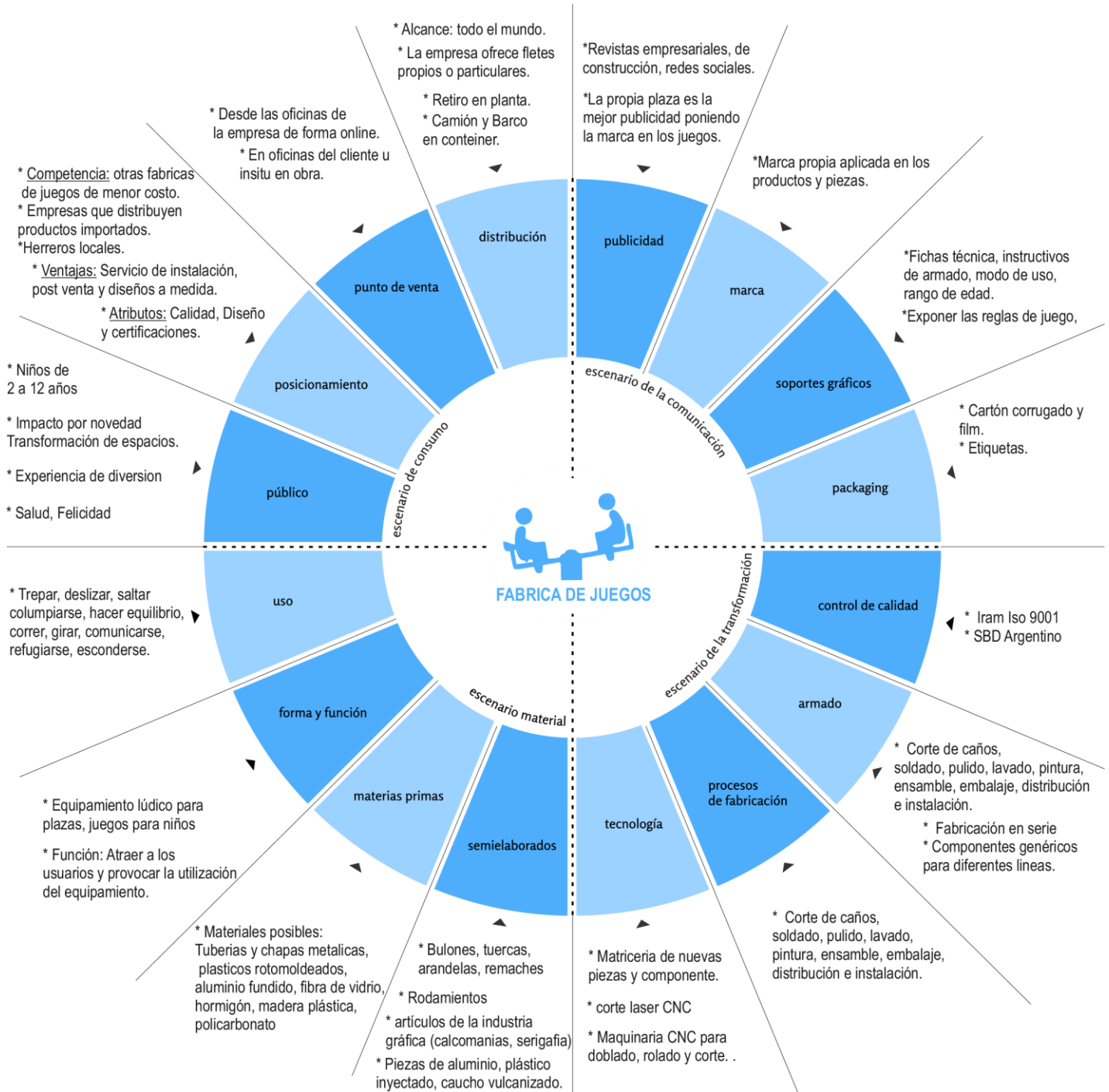
También considero que nuestra oferta para equipar el espacio público podría ser mayor, es decir que pienso en poder ampliar la gama de productos para llegar a usuarios de diferentes edades.

Luego de mi experiencia en el cursado del posgrado, entendí que existen métodos que me ayudaran a determinar y saber elegir la forma correcta de innovar dentro de la empresa. Entender la importancia del *diseño centrado en el usuario* me hizo dar cuenta la diferencia entre cliente y usuario final. Para confirmar mi pensamiento y poder entender mejor el modelo de la empresa me apoye en las herramientas de canvas y cadena de valor que a continuación presento.

Canvas aplicado de empresa

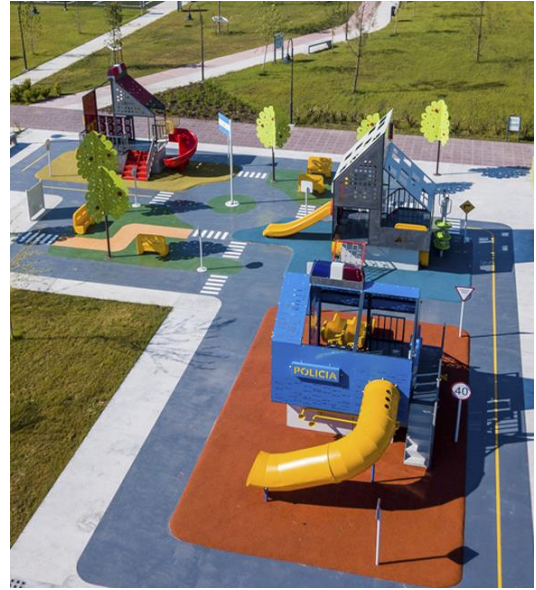
SOCIOS ESTRATEGICOS	RECURSOS CLAVE	PROPUESTA DE VALOR	RELACIONES CON EL CLIENTES	SEGMENTO DE CLIENTES
<ul style="list-style-type: none"> °Arquitectos, Urbanistas y profesionales que quieran llevar adelante sus proyectos. °Empresas y marcas reconocidas que financien el proyecto por convenios publicos/privados. °Otra empresa familiar que se dedican a explotar salas de videojuegos. °Proveedor de P.R.F.V exclusivo °Equipo de trabajo para mobiliario en hormigon 	<ul style="list-style-type: none"> °Habilidades y conocimiento de los trabajadores. °Maquinaria CNC de corte láser para caños. °Maquinaria para produccion de rotomoldeo °Matrickeria y modelos °Stock de materia prima 	<ul style="list-style-type: none"> °Calidad y diseño aplicado a juegos de plaza para espacios públicos °Customizacion de productos. °Proyectos a medida °Servicio de Instalación y post venta 	<ul style="list-style-type: none"> °Asistencia personalizada, exclusividad para cliente potencial. °Seguimiento semanal mediante el CRM propio. °Visita mensual a municipios y secretarias. 	<p><u>Nacional:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> °Municipios: oficina de proyectos, Planeamiento y Urbanismo, Secretaria de medio ambiente y Espacios públicos. Parques y Paseos. °Privados: Clubes, Hoteles, Centros comerciales, Campings, constructoras y hogares. <p><u>Usuarios:</u> Niños de 2 a 14 años</p> <p><u>Internacional:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> °Distribuidores locales que representan la marca. °Empresas del mismo rubro mas pequeñas. <p><u>Usuarios:</u> Niños de 2 a 14 años</p>
		ACTIVIDADES CLAVE	CANALES	
		<ul style="list-style-type: none"> °Producción propia °Sistema de gestión propio. °Stock de materia prima 	<ul style="list-style-type: none"> °Venta on line °Comerciales locales de diferentes provincias. °Webinars o video conferencias. °Exposiciones nacionales e internacionales. 	
COSTOS DE ESTRUCTURA		FUENTE DE INGRESO		
<ul style="list-style-type: none"> °Mantenimiento de maquinaria y planta °Salarios de los empleados. °Alquileres de depositos °Pago de comisiones de ventas °Servicios tercerizados, auditores externos. °Membresia en entidades como APAA, IRAM 		<ul style="list-style-type: none"> °Venta de productos en Argentina en moneda peso. ° Exportación de productos en moneda Dolar. ° Venta de servicio de armado o instalación °Venta del servicio de transporte 		

Cadena de Valor aplicada a la empresa.



Productos diseñados:

Este es un breve repaso de los juegos que diseñe a lo largo de estos 8 años, **siempre orientados a niños o adultos mayores.**



Temáticos, ejemplo: 1- El Galeón del Paraná. San Lorenzo San Fernando. 2 – Mini Ciudad, **para niños de 2 a 12 años**



Esculturas Lúdicas, ejemplo: El Irupe, Parque de las Colectividades, **para niños de 2 a 12 años**. Rosario.

Juegos de fabricación en Serie, ejemplo:
1 -Línea Juegos de Vanguardia. Juego Bee.



2 -Pórtico de Hamacas Barry mixta.



Parques full, ejemplo: 1 - Parque ferroviario, Caba.



2 – Plaza Roque Saenz Peña, Caba.



Equipamiento deportivo, ejemplo: 1 - Gimnasios al aire libre 2 – Estaciones de Calistenia.



Toboganes y parques acuáticos, ejemplo: 1 - Arca de Noe, Córdoba. 2 - Hotel Howard Jonhson, Funes.



Intervenciones

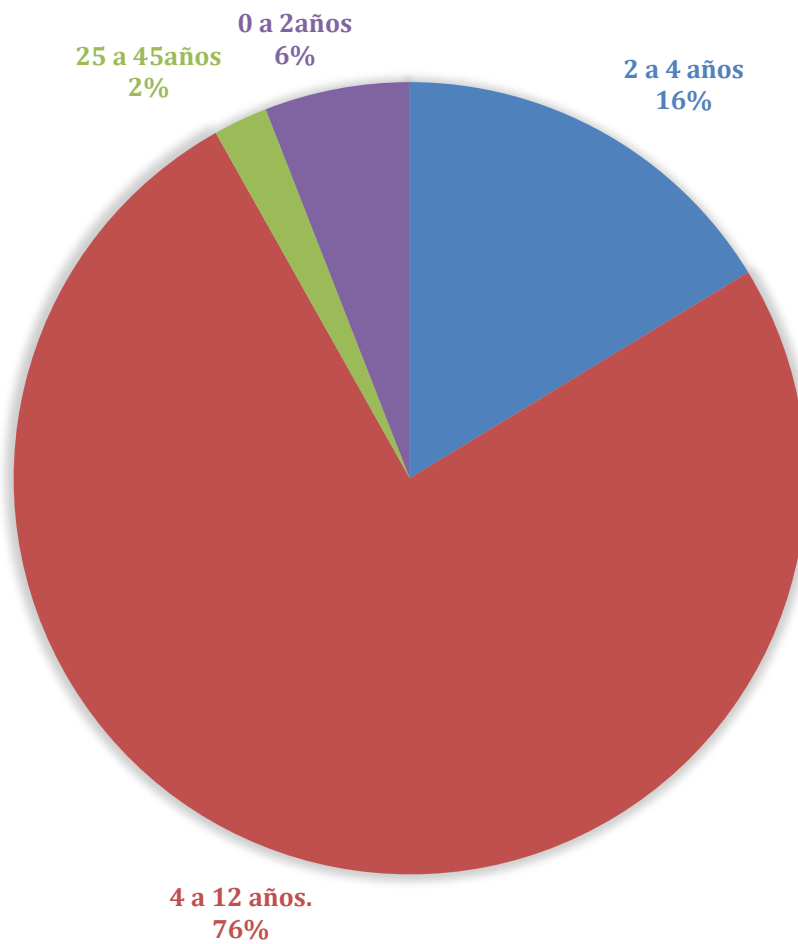
Ejemplo: 1 - Mercado del Patio, Rosario.

2 – Tobogán Interior, Centro comercial, El Salvador.



3 – Parque Náutico, **para niños de 2 a 12 años**, Parque del Bicentenario.

OFERTA DE PRODUCTOS SEGUN EDAD



Definición del problema a abordar

Luego de aplicar las herramientas, decidí trabajar sobre el segmento usuario, con el objetivo de crear propuestas de juego para otro grupo etario, buscando la posibilidad de ampliar el rango de personas que puedan utilizar el producto, o mejor dicho generando productos para nuevos usuarios. Mejorar el espacio público para el bienestar de un nuevo segmento de personas enfocado en el diseño de experiencias.

Cual es la Idea? crear **juegos para adultos** en espacios públicos, utilizando materialidad y tecnologías disponibles en la empresa.

Para que ? para mejorar la experiencia en los parques/plazas, generando una nueva demanda del cliente.

Cuales podrían ser esos juegos? Juegos que respondan a una necesidad real que tengan las personas que frecuentan las plazas.

Como lo haria? Estudiando el comportamiento de las personas que concurren a los espacios públicos y encontrando posibilidades.

Para quien (usuario)? Para los adultos que van a las plazas de entre 25 y 45 años, luego quizás para los que no asisten habitualmente.

Para quien (cliente)? Municipios, gobierno, urbanistas, oficinas de planeamiento, parques y paseos o medio ambiente y espacio publico

Cuando? Lo ideal sería implementar estas propuestas en la próxima primavera.

Propuesta de valor

INCORPORACION DE JUEGOS PARA ADULTOS QUE MEJOREN Y FOMENTEN LA UTILIZACION DE LOS ESPACIOS PUBLICOS. DIRIGIDA A LOS ADULTOS DE ENTRE 25 Y 45 AÑOS. SE TOMARÁN COMO CASO DE ESTUDIO LOS PARQUES Y PLAZAS DE LA CIUDAD DE ROSARIO.

Posibles escenarios:

- 1) Parque de las colectividades
- 2) Parque Sunchales
- 3) Parque de la Arenera
- 4) Parque Estacion Rosario Central

5) Parque Urquiza

MARCO LÓGICO

Identificación del problema y alternativas de solución

Nos encontramos con una situación problemática de salud pública, en donde el stress, la ansiedad y la depresión son comunes en las personas, sumado a esto los malos hábitos de la gente que produce basura en el espacio público.

Por este motivo, se plantea como iniciativa fomentar hábitos saludables a partir de la incorporación de elementos lúdicos desde el espacio público, que ayuden a las personas a mejorar su calidad de vida, estimulando el contacto con la naturaleza y la reducción del stress, a partir de propuestas que permitan a los adultos distenderse de sus obligaciones cotidianas, realizando algún tipo de actividad física y que lo lleve a socializar, combinándolo con la propuesta de sustentabilidad, provocando que las personas cuiden y respeten más el medio ambiente. CORREGIR

Análisis de stakeholders

Beneficiarios directos:

- **Personas de entre 25 y 45 años** (los más afectados al trabajo, con mayor necesidad de progresar, de generar independencia financiera, adquirir bienes, saldar deudas; en definitiva, actividades que generan stress y dependencia al trabajo).
- **Salud pública:** fomentar hábitos saludables ayuda a reducir la cantidad de personas que podrían padecer enfermedades vinculadas con el stress, la ansiedad y otras de las patologías mencionadas anteriormente, implicando un ahorro de recursos vinculados a su atención.
- **Medio Ambiente:** fomentar buenos hábitos que ayuden a combatir la contaminación, la basura en los parques y el reciclaje, etc. MODIFICAR

Beneficiarios indirectos:

- La sociedad en general
- La familia de los afectados por estas problemáticas
- Los compañeros de trabajo de los afectados
- Los empleadores de los afectados

Análisis del problema

A partir de la exploración de la temática, analizada desde diferentes aristas, tales como el supuesto de que los adultos se encuentran alejados de lo lúdico, llevan una rutina sedentaria y su ritmo de vida acelerado y bajo presión conlleva a una mayor propensión a

Supuestos:

- Los adultos no juegan
- La gente grande no tiene tiempo
- La gente grande no tiene interés en esas cosas
- Los juegos son sólo para niños

- Los adultos evitan ensuciarse la ropa, transpirar, o desaliñarse
- El juego se transforma en deporte y competencia. Se juega para competir > contra otro, ganarle > hay que ser talentoso.
- Cuando uno crece tiene que pagar para divertirse y jugar

- La gente adulta es más sedentaria- Si el adulto dedicara más tiempo a actividades lúdicas al aire libre estaría menos estresado y mejoraría su calidad de vida.
- El tiempo libre del adulto se utiliza para descansar

Por Qué:

- La gente grande no juega

Por la rutina / perdió condición física / considera que ya no es para ellos / vergüenza / no hay propuestas a medida.

- La gente grande no tiene tiempo

Por trabajo / por la familia y la rutina / piensa que no tiene tiempo (y está todo el día con el celular) malgasta el tiempo / porque estudia / porque se sobrecarga de compromisos

- La gente grande no tiene interés en esas cosas

Porque no le da prioridad / piensa que no es productivo, que es una pérdida de tiempo, prefiere salir con amigos / le da vergüenza

- Los juegos son sólo para niños

Porque es un impuesto cultural / es lo común, es lo que se ve / están hechos a su medida / porque lo dicen los carteles.

- Los adultos evitan ensuciarse la ropa, transpirar, o desaliñarse

Porque la ropa se arruina, porque hay que cuidar la imagen, porque después hay que continuar con la rutina.

- La gente adulta es más sedentaria

Porque dispone de menos tiempo libre, porque tiene más obligaciones, porque trabaja muchas horas sentado, porque sus actividades recreativas suelen ser indoor y ligadas a la tecnología, porque en muchos casos se prioriza el confort y los servicios que reducen la necesidad de realizar esfuerzos.

- El juego se transforma en deporte y competencia. Se juega para competir > contra otro, ganarle > hay que ser talentoso.

Porque el adulto racionaliza todas las actividades, todo debe realizarse con un fin utilitario, el tiempo debe utilizarse de manera "productiva", se debe obtener algo a cambio, debe tener sentido.

- Si el adulto dedicara más tiempo a actividades lúdicas al aire libre estaría menos estresado y mejoraría su calidad de vida.

Porque el juego ayuda a distender la mente, a olvidar los problemas, a socializar, estar al aire libre y en contacto con la naturaleza ayuda cambiar el aire, a relajar cuerpo y mente.

RESULTADO DE LOS SUPUESTOS / DISCUSIÓN

- Ser adulto es dejar de jugar / porque los grandes no pueden jugar con el niño

Los adultos mayores son un ejemplo: plazas - esparcimiento - abuelo y nieto - instancia de compartir por INSEGURIDAD la gente deja de ir a lugares públicos

Opinión: "TE MIRAN TODOS COMO SI TUVIERAS PROBLEMAS"

- Sensación de estar **expuesto TENEMOS QUE DESARROLLAR UN CONTEXTO QUE TE HABILITE A JUGAR**

- Es una conducta definida por preconceptos culturales.

Concepto de Ludificación

“...el uso de mecanismos, dinámicas y marcos de juegos para promover conductas deseadas.”

En otras palabras, es la implementación de elementos provenientes de los juegos en ambientes diferentes a los mismos. En este mismo sentido, el objetivo principal de la ludificación es motivar a las personas a asumir comportamientos deseados o ejecutar acciones que por lo general no harían; de esta forma, la ludificación propende por incrementar la ejecución de una acción por el placer de realizarla o la realización de la misma para alcanzar una recompensa o evitar un castigo.

La ludificación tiene por objeto introducir estructuras creativas e innovadoras provenientes de los juegos para convertir una actividad, a priori aburrida, en otra actividad que motive a la persona a participar en ella. En este sentido, se ha definido que la ludificación pretende persuadir a la persona para convertir una simple tarea en un reto atractivo que merezca la pena continuar.



Casos de éxito.

The Fun Theory: la diversión como poder social del cambio.

1) Piano escaleras



En un escenario de mucha concurrencia, si existe una escalera convencional y una escalera eléctrica al costado, casi el 95% preferirá usar la escalera eléctrica.

El reto: ¿Cómo hacer para que la gente aproveche espacios cotidianos para hacer ejercicios en beneficio de la salud?

La meta: Que la gente cambie el hábito de utilizar las escaleras eléctricas por el uso de las escaleras convencionales.

El escenario: La estación de metro más popular de Suecia.

La idea: Convertir cada peldaño de la escalera convencional en una tecla de piano, para que la gente haga música mientras las sube. A esto le llamaron "El piano-escaleras". Los resultados fueron asombrosos. El 66% las personas empezó a utilizar las escaleras convencionales. Los adultos, jóvenes, niños, ancianos, todos

muy felices usan las escaleras convencionales, haciendo piruetas, repitiendo una y más veces la experiencia, se ven a parejas y grupos de amigos muy concentrados trabajando en conjunto para tocar una melodía.

2) Reciclar jugando



El problema: Es común que en los espacios públicos, como parques y jardines, la gente que transite arroje sus desperdicios al suelo sin el mayor reparo.

El reto: ¿Cómo hacer para que la gente cambie sus hábitos y colabore con las políticas de reciclaje de la ciudad? La meta: Que la gente utilice adecuadamente los botes de basura que existen las calles.

El escenario: Parques y jardines de Estocolmo.

La idea: Instalar a los botes de basura un dispositivo electrónico -sensor de movimiento- y dos bocinas escondidas para que cada vez que el bote reciba un objeto reproduzca un sonido, un silbido gracioso como si el objeto cayera dentro de algo muy pero muy profundo (como cuando el Coyote, en su afán de cazar al Correcaminos, caía desde un enorme precipicio). A esto le llamaron "El bote más profundo del mundo". Los resultados superaron las expectativas. Los botes pasaron de recoger 41 kg a 72 kg de basura en un sólo día,

y el experimento provocó en la gente ataques de risa, asombro, diversión, al punto que, para repetir la experiencia, varias personas hacían hasta lo imposible por seguir recogiendo desperdicios de los parques.

CONCLUSION

ESTE ES UN AVANCE DEL PROYECTO QUE PLANTEO, DONDE INTENTÓ GENERAR UNA PROPUESTA DE VALOR DESTINADA AL CLIENTE "MUNICIPIO", CENTRADO EN LOS USUARIOS QUE FRECUENTAN LAS PLAZAS Y PARQUES DE LA CIUDAD, ATENDIENDO UNA SITUACIÓN ESPECÍFICA, GENERANDO IMPACTO Y RESOLVIENDO UN PROBLEMA SOCIAL, BUSCANDO LA FACTIBILIDAD DE PRODUCCIÓN CON LAS HERRAMIENTAS Y MATERIALES DE LA EMPRESA EN LA QUE TRABAJO.

Juegos para adultos: deportivos

Estudio de equipamientos existentes a nivel local.

Estudio de todos los tipos de juegos y opciones lúdicas existentes en el mercado local como extranjero, siempre en las plazas y parques públicos de diferentes ciudades.

Juego = Deporte

Fútbol tenis: equipamiento tipo redes metálicas montadas sobre plataformas de hormigón con pasto sintético.



Vóley playero: postes y redes instaladas en playones deportivos.



Mesas de Ping pong: equipamiento disponible en diferentes materiales, hormigón o chapa.



Basket callejero: intervenciones urbanas



Skate parks: Puerto Norte, Parque España, Calle Mendoza y Paraná, Rosario.



Playones deportivos múltiples: Plan Abre, instalados en diferentes puntos de la ciudad.



Calistenia: estaciones de entrenamiento fijas, con barras horizontales para el entrenamiento de la disciplina.



Cancha de bochas

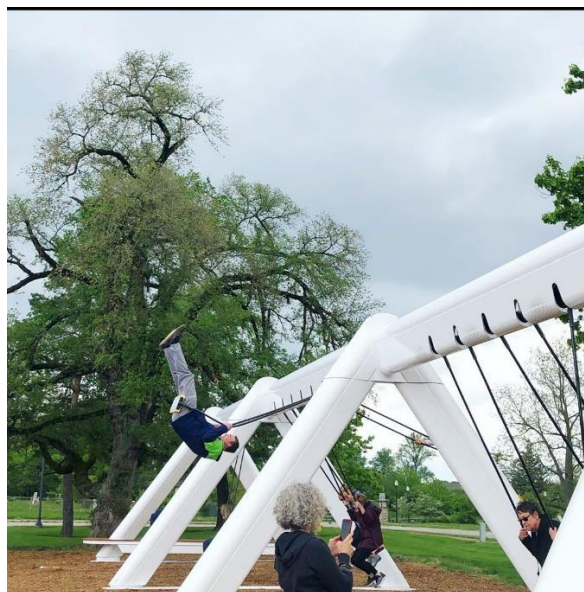
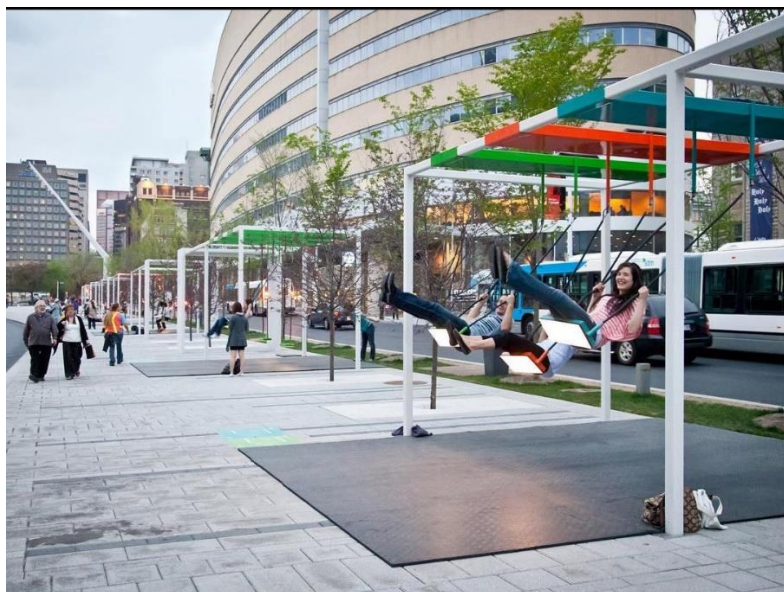


Imagen 1 y 2 : Ajedrez gigante, Damas y mesas con tableros. Imagen 3: PumpTruck

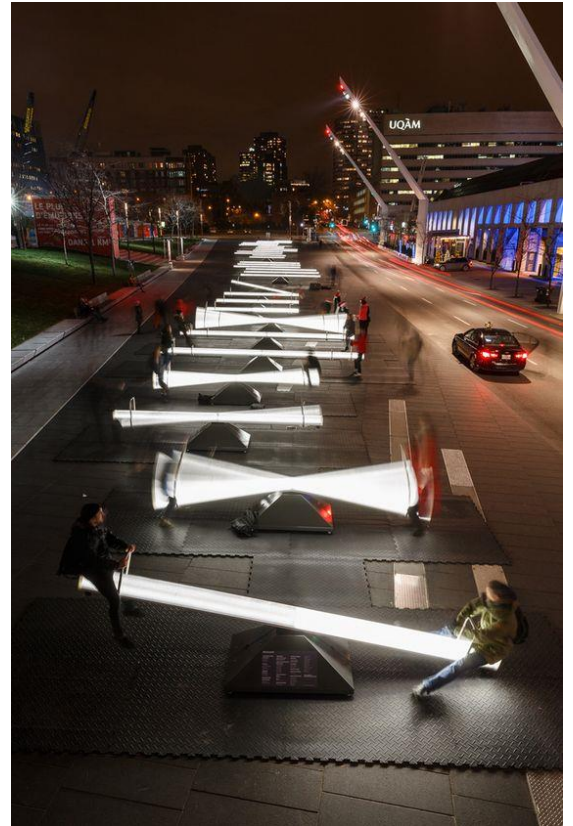


Estudio de equipamientos existentes por el mundo.

Estudio de todos los tipos de juegos y opciones lúdicas existentes en los espacios públicos del exterior.



Porticos de hamacas para adultos, que por lo general, a parte de cumplir con la función principal de poder columpiarse poseen iluminación propia o generan algún tipo de sonido o música. Estas propuestas me resultaron interesantes y validas, pero creo que son ideas que ya no resultan innovadoras hoy en día. Los porticos de hamacas existen desde hace muchos años, solo que en estos casos se le agregó una función extra como lo mencionado anteriormente, generación de iluminación, energía solar, música, etc.

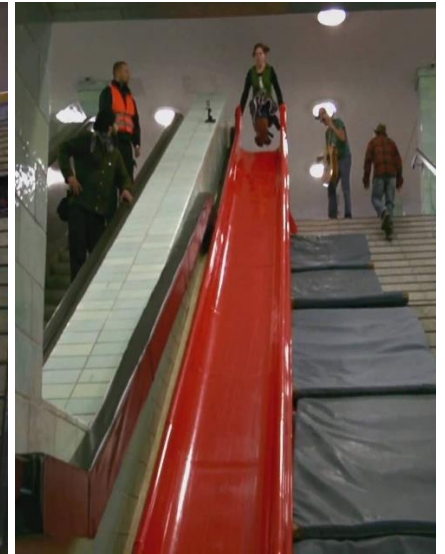


En este caso, diferentes tipos de intervenciones generan plazas fascinantes por los efectos de la iluminación y movimiento. A un juego típico como el Sube Y Baja se lo instalo en un espacio céntrico donde frecuentan los adultos e incluso turistas, agregando un atributo o función mas a la propia del producto. Estos elementos Embellecen la ciudad y le aportan un plus turístico a los espacios, pero creo que no responden directamente a una necesidad de los usuarios que frecuentan los parques. Es decir, que agregar iluminación a un sube y baja no me resuelve ningún problema, puedo jugar un rato, hacer alguna foto copada y nada más.



Version propia. *Portico de hamacas con iluminacion generada por energia solar. San Fernando, Buenos Aires. Año 2019.*







Proyecto que realice en 2017, en un centro comercial de el Salvador. Tobogan para descender al patio de comidas de forma divertida, sin necesidad de utilizar escaleras. Para persons de todas las edades.









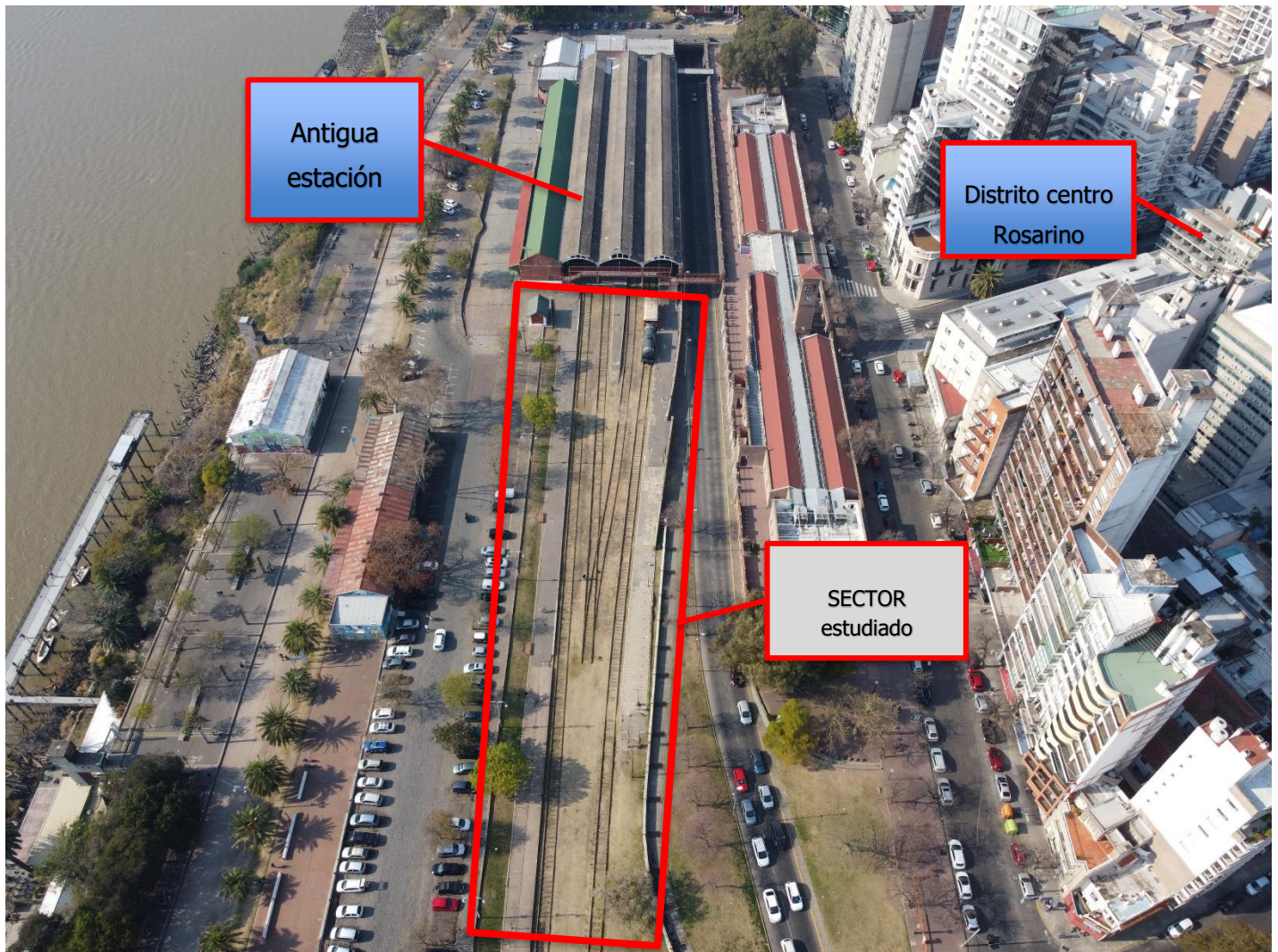
Equipamiento deportivo publico para adultos.



Trabajo de campo:

Recorrida por parques y plazas de Rosario.

Vista aérea de la Estación Rosario Central, una antigua estación de ferrocarriles, sobre calle Arturo Illia entre calles Presidente Roca y Paraguay, en el Distrito Centro de la ciudad, a orillas del Rio Paraná. El ferrocarril que comenzaba en esta estación unía Rosario con la ciudad de Córdoba, 396 km al noroeste.



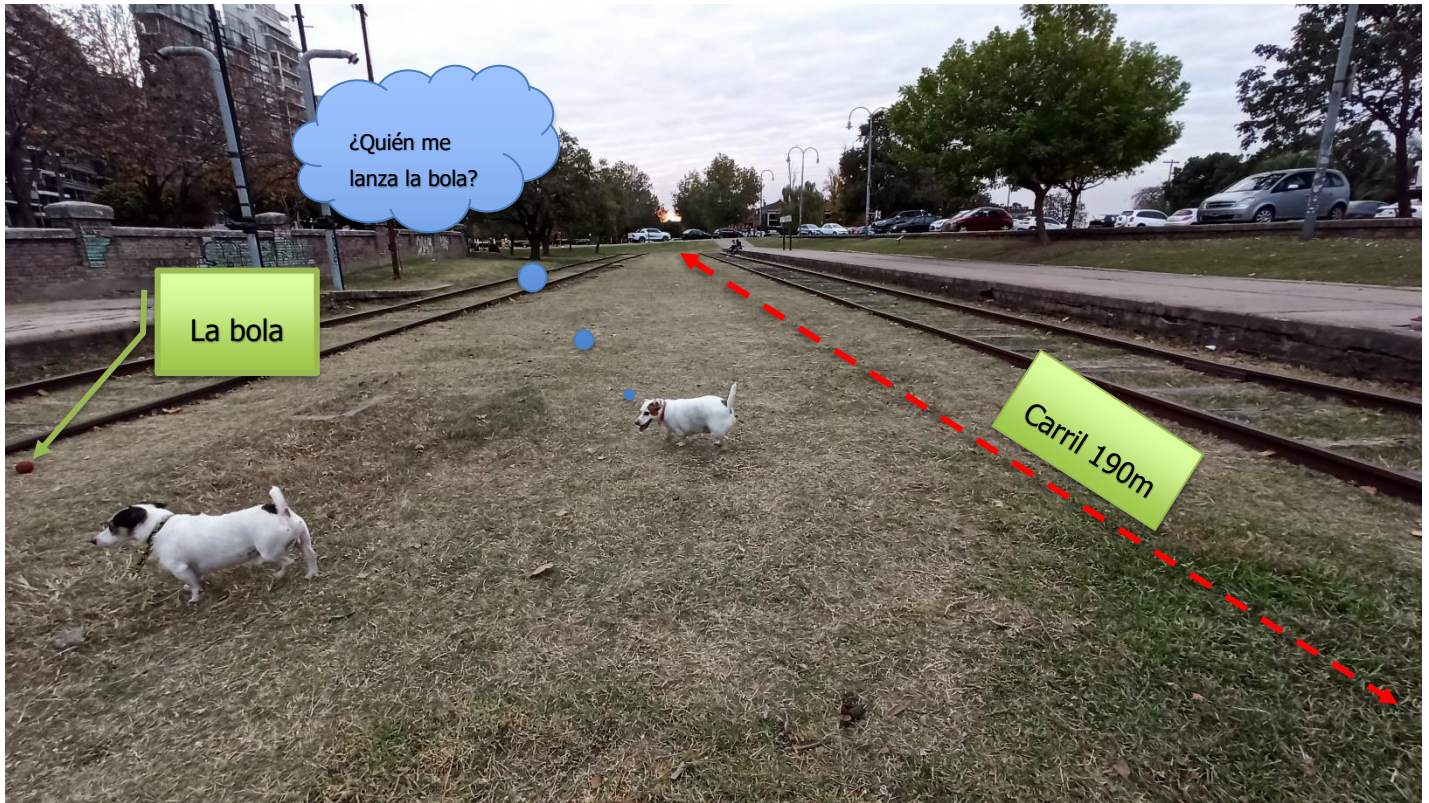
Entre 1935 y 1940 en Rosario Central había 70 servicios de trenes diarios, con un promedio anual de 438.000 pasajeros. La mayoría de los servicios de corta y media distancia se cancelaron durante 1977, y la Estación Rosario Central fue clausurada y quedó abandonada. Actualmente utilizada como parque y área de paseo.

Imagen cedida por un fotógrafo profesional de la ciudad quien captó estas vistas para ayudarme con este proyecto.

Situación 1: en las vías del tren.

Espacio donde antiguamente pasaban los trenes, hoy en día es utilizado por los vecinos para pasear perros, ya que es un sector donde no hay demasiadas personas que molestar, un lugar tranquilo y sin vistas al río.





PROPUESTA



Analizando esta situación me di cuenta que las personas adultas muchas veces llevan adelante la actividad de jugar junto a sus mascotas, es ahí donde encontré la posibilidad de crear algún **juego donde interactúen las personas con sus perros**. Los dueños de los perros luego de un determinado tiempo se aburren de jugar con sus mascotas, resultándole cansador la acción de arrojar una pelota. Observo que los perros siguen con ganas de jugar y quieren que le arrojen la pelota nuevamente. Las personas cansadas, van perdiendo la potencia de tiro y la pelota cada vez va más cerca, los perros regresan más rápido. Es ahí cuando los perros se ponen molestos y sus dueños deciden volver a sus casas. Incluso, como me paso a mí, las mascotas de otros van en busca de alguien que quiera jugar, poniendo en ridículo a sus dueños.

La posibilidad que veo en esta situación es crear un elemento o dispositivo tipo "**Lanza Pelotas**" para que los usuarios encuentren más divertido, cómodo y fácil jugar con su perro, pudiendo direccionar y darle más potencia al tiro. Pienso en poder crear un equipo que genere diversión en el acto de lanzar la bola y no sea una acción agotadora. Podría armarse un sector donde haya un carril o andarivel por donde los perros corran en busca de la pelota. El dispositivo tendría limitado el movimiento para evitar el vandalismo y o accidentes.

Estudio de mercado:

Sin saber de su existencia, busqué este tipo de productos por internet y encontré estas opciones. Todas las propuestas existentes son para uso personal y portátil, no aptas para el uso público.



1 - Pistola portátil para uso personal.



2 – Aparato tipo electrodomestico, el perro juega solo.



3 – Lanzador manual de voleo



4 – Pistola tipo gomera.



iDogmate® small



Referencias: Parques caninos en ciudades.

Parque para mascotas en Parque Isla de la Paternal, Caba. Inaugurado en 2018



"Las mascotas tienen un rol protagónico en la vida cotidiana de las personas, tanto dentro como fuera del hogar. Es por eso que ofrecemos a los vecinos herramientas para colaborar en una convivencia armónica con el espacio público. Este parque para las mascotas es un ejemplo de estas iniciativas", explicó Eduardo Macchiavelli, ministro de Ambiente y Espacio Público de la Ciudad.

<https://www.buenosaires.gob.ar/noticias/se-inauguro-el-primer-parque-para-mascotas>

Este Parque para Mascotas es un lugar de recreación exclusivo de más de 1400 m² para los perros que habitan la Ciudad. Cuenta con un circuito de juegos de agilidad señalizado, espacios de sombra, zonas de hidratación y de descanso, un piso especialmente diseñado para absorción y filtrado de líquidos sin que se produzca barro o anegamientos.





<https://www.lanacion.com.ar/buenos-aires/perros-portenos-tienen-parque-exclusivo-app-community-nid2236693>

Según una encuesta de Millward Brown para las marcas de alimento balanceando Pedigree y Whiskas, "la Argentina es el país de América latina con más penetración de mascotas en hogares, con nueve millones de perros y tres de gatos, y supera en porcentajes a Chile (71 por ciento), México (54 por ciento), Brasil (44 por ciento) y Colombia (35 por ciento)"

<https://www.lacapital.com.ar/la-region/aprobaron-la-construccion-del-primer-parque-canino-del-interior-del-pais-n1751907.html>

Parque Canino en Vitacura, Santiago de Chile. Año 2016:



Evidencias: la necesidad de contar con parques caninos.

La necesidad de contar con elementos lúdicos para adultos y macotas esta manifestada en este grupo de personas rosarinas en Facebook.



Parque para perros en el centro de puerto del rosario

Comunidad

Enviar mensaje

Inicio Información Fotos Comunidad

Me gusta



Información

Ver todo

Para los amantes de los animales no esta reñido el echo de ser civico y limpios por eso reivindico el derecho a tener como toda capital un parque de perros

92 personas le gusta esto



Crear publicación



Foto/vídeo



Registrar visita



Etiquetar a amigos



Parque para perros en el centro de puerto del rosario ha actualizado su foto de portada.

Tendencias:

“En Alemania será obligatorio sacar a pasear a los perros dos veces al día”

La última iniciativa que trascendió es una que va contra esos dueños vagos que sacan pocas veces o poco tiempo a sus mascotas a la calle: a partir del 2021 los perros deberán salir a pasear dos veces al día como mínimo. Así que ahora el "no tuve tiempo" no será excusa.

<https://www.rosarioplus.com/enlareposera/En-Alemania-sera-obligatorio-sacar-a-pasear-a-los-perros-dos-veces-al-dia-20200824-0012.html>

“Qué hacer para evitar el estrés de las mascotas durante el aislamiento”

...importancia de que los perros se ejerciten debido a que, al igual que los humanos, "necesitan descargar energía"

<https://www.rosarioplus.com/ensacoycorbata/Que-hacer-para-evitar-el-estres-de-las-mascotas-durante-el-aislamiento-20200415-0038.html>

Paseadores de perros en Rosario:

Según la búsqueda realizada, la mayor concentración de personas que prestan el servicio de Paseo para perros se encuentra en las cercanías de las vías de la estación. Esto es un indicio que en esta zona de la ciudad hay mucha cantidad de personas que poseen perros como mascota.



Joana P.

Hay palabras que te cambian la vida pero hay ladridos que te cambian el alma ❤️

PARQUE DE LAS COLECTIVIDADES, OROÑO, SILOS DAVIS ALBERTO OLMEDO, CENTRO, PICHINCHA, ROSARIO. (SANTA FE, ARGENTINA)

\$100 /paseo

50% DE RESPUESTA

RESPONDE EN HORAS

Soy estudiante de Traductorado de Inglés. Trabajo dando clases particulares, hago reemplazos en las escuelas y en mi tiempo libre me encanta estar en contacto con la naturaleza. Soy de un pueblo cercano y siempre ...



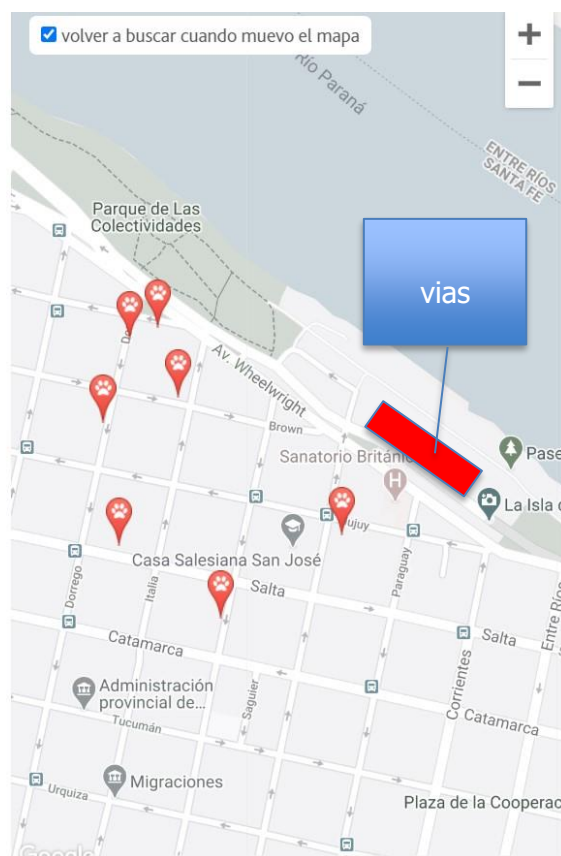
Maria Sol L.

La vida es más feliz con un animalito cerca!

PARQUE DE LAS COLECTIVIDADES, PARQUE ESPAÑA, PARQUE INDEPENDENCIA, PLAZA SAN MARTÍN. CENTRO, ROSARIO. (SANTA FE, ARGENTINA)

\$90 /paseo

Mi nombre es María Sol, tengo 24 años y soy actriz y bailarina flamenca. Actualmente estoy estudiando idiomas a la par de algunos proyectos artísticos. Desde pequeña los animales han despertado en mí sensaciones inexplicables, con ...

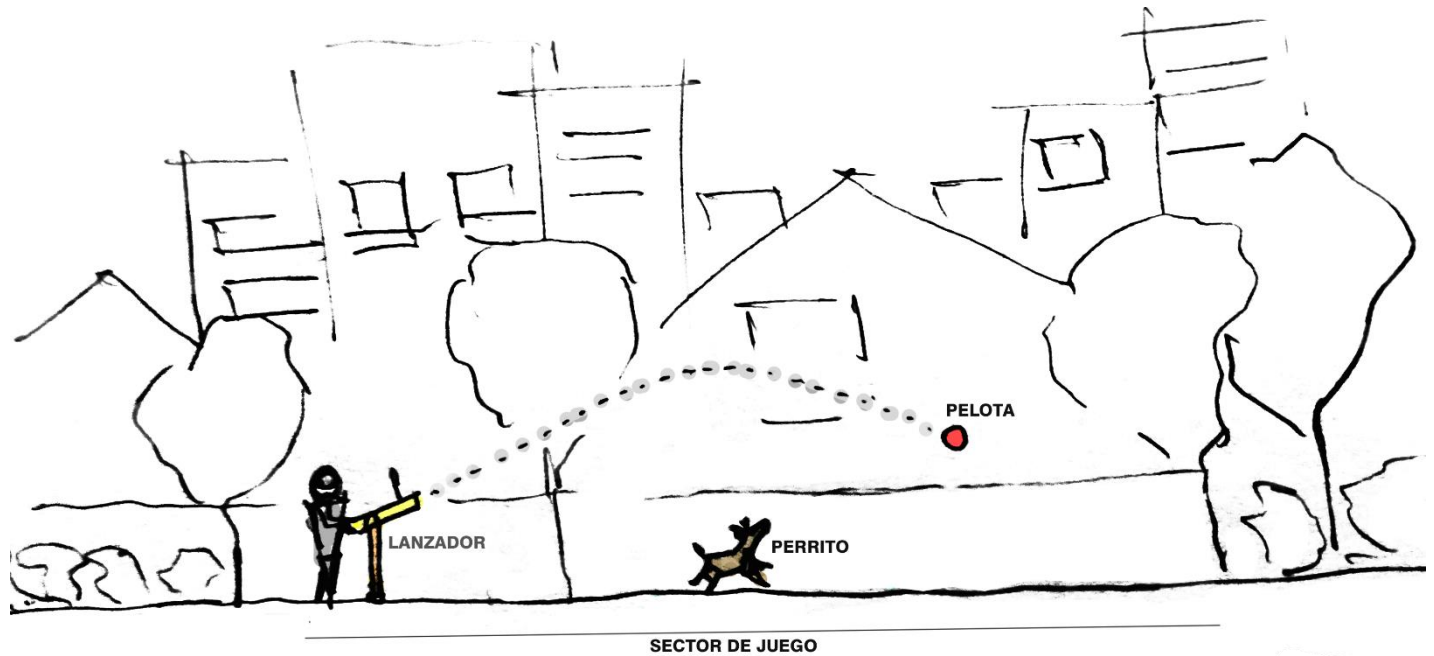


Nota completa:

<https://www.on24.com.ar/sin-categoria/mascotas-profesionales-servicios-perros-gatos/>

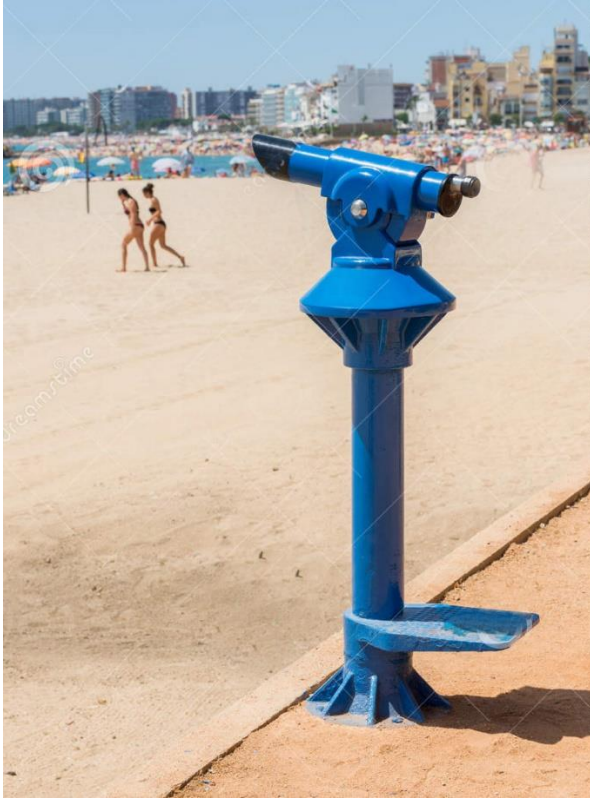
Concept:

Bocetos de la idea adaptada a la via publica.



Este dispositivo sería un elemento que genere la interacción entre persona y mascota, pudiendo general diversión a ambos, no solo al perro que corre. El usuario podría tener control de la potencia del tiro, sabiendo cuantos metros recorrerá la pelota, poder apuntar y dar altura al lanzamiento.





Imagino un dispositivo similar al los telescopios publicos.



Características:

- 1 – uso público y gratuito.**
- 2 – fijo en un lugar, estático, empotrado en el césped.**
- 3- simple y fácil de usar. Mediante un pulsador o manillar para tirar hacia atrás.**
- 4- anti vandálico, reforzado y que no requiera mantenimiento.**
- 5- integrador, se juega de a pares, pudiendo instalarlos en paralelo o enfrentados.**
- 6- fabricado con materiales metálicos, galvanizados o de acero inox.**

SITUACION 2:

Parque de las Colectividades y Sunchales: area verde de la ciudad muy concurrida y reconocida por albergar gran cantidad de personas **adultas** durante los fines de semana, situacion por la cual el municipio de la ciudad se vio obligado a hacer los **Circuitos de Respeto** para promover el aislamiento social y evitar el contacto masivo entre diferentes grupos.



En la foto se observa la densidad de personas adultas con respecto a los niños y su sector de juego.



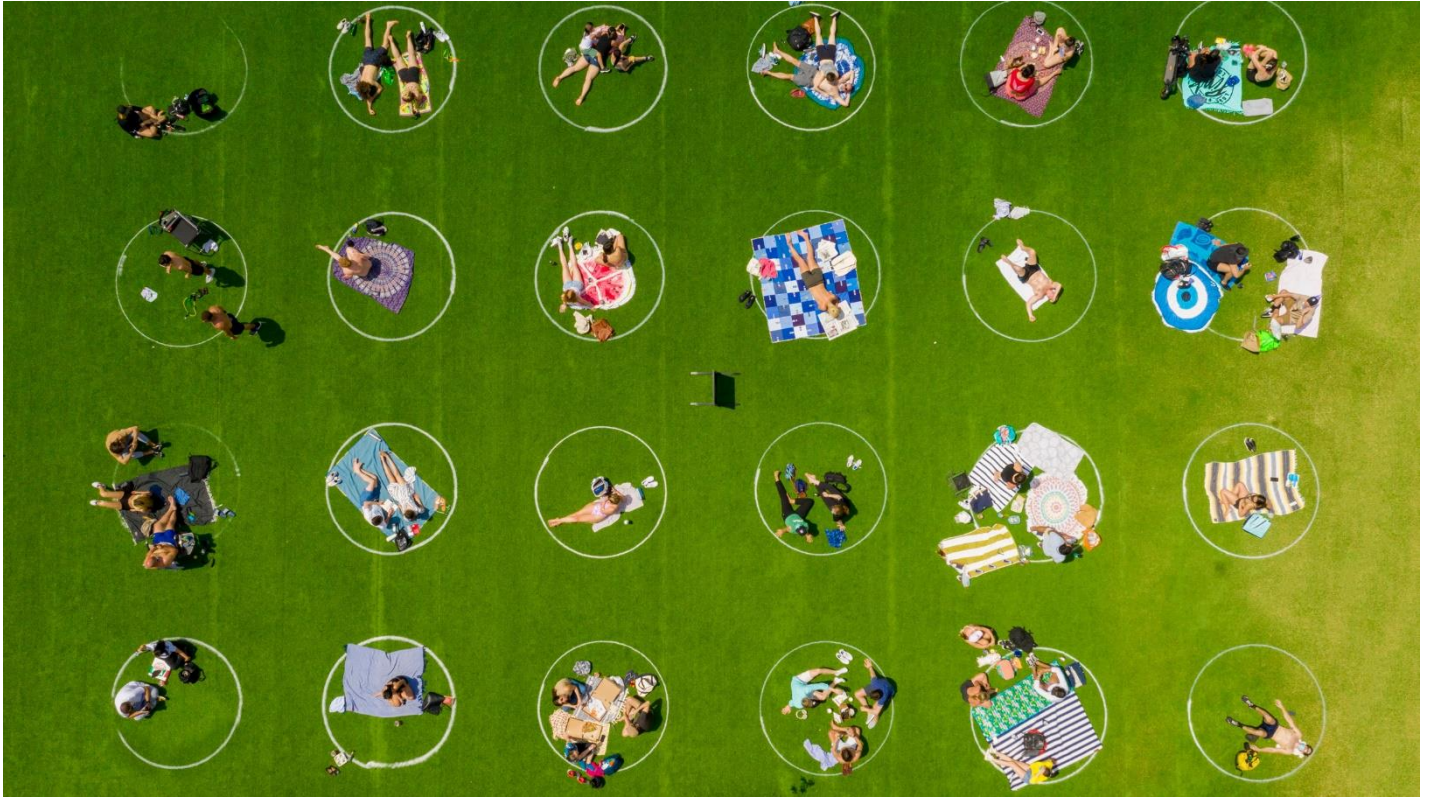


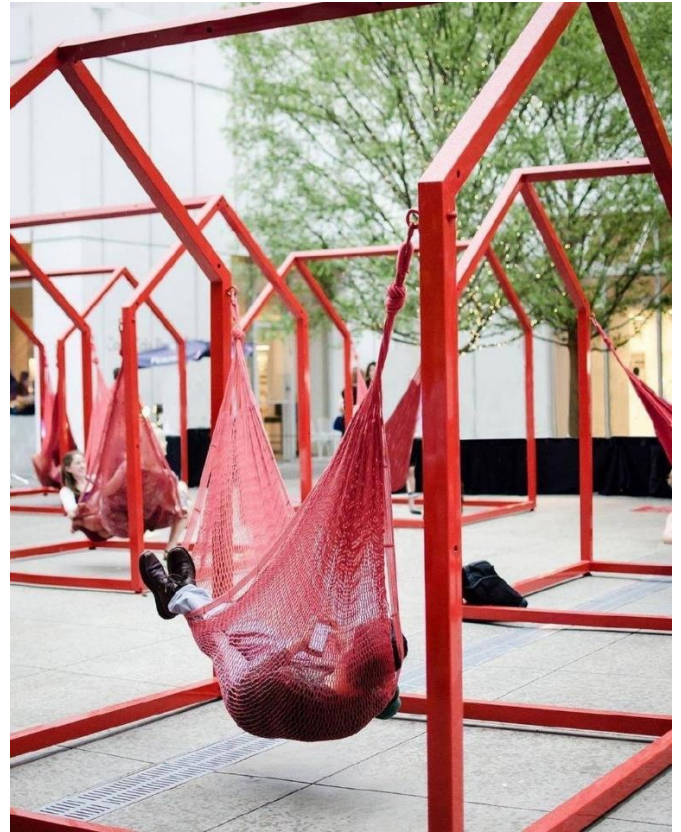


Los adultos son el 90% de las personas que concurren a estos parques, de casa diez personas 1 es niño.

Estudio del tema a nivel mundial:

En diferentes parques del mundo se implemento la tecnica de los circulos de respeto, en este caso en el Domino Park, en Brooklyn.





Este es un proyecto del año 2014 que propone la reactivación de los espacios publicos mediante elementos ludicos. Es una situacion donde gracias de la Ludificacion se consigue mantener a los adultos dentro de un sector, incorporando hamacas de tela para poder descansar y mejorar la experiencia en el parque.

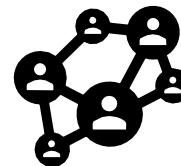


PROPUESTA

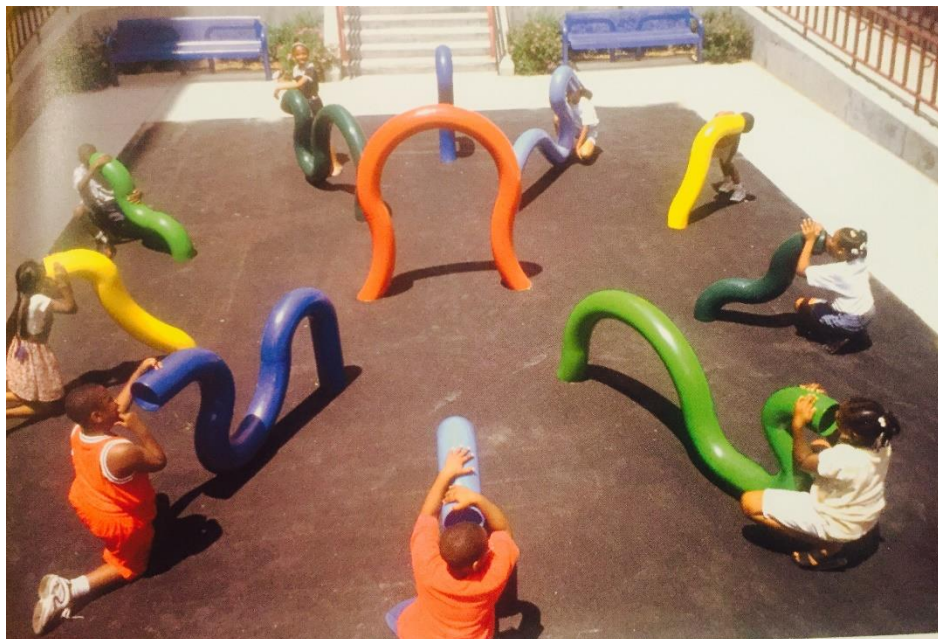


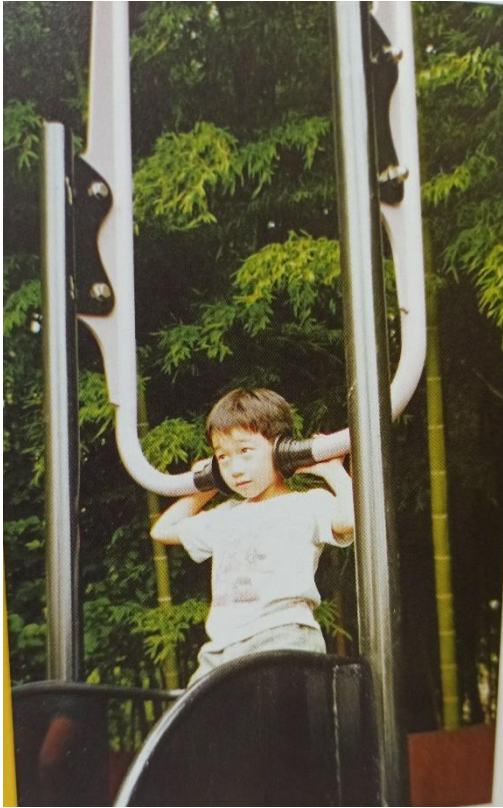
Analizando esta situación donde observo que el aislamiento social no se respeta del todo, ya que **las personas se aburren y salen de los círculos** encuentre la posibilidad de crear algún juego que permita que las personas se comuniquen con otro Círculo de Respeto, sin romper el distanciamiento social, de esta manera generar algún entretenimiento que retenga a las personas dentro del área de respeto. Crear un juego tipo **“Teléfono Descompuesto”** donde los usuarios manden y reciban mensajes de vos a través de intercomunicadores entre diferentes grupos de amigos. De esta manera lograr que las personas puedan divertirse, conocer e interactuar con otros, animarse a hablarle a alguien que están viendo sin darse a conocer.

Imagino una red de comunicaciones oculta, intercruzada, que vincule diferentes círculos dentro de un área de 250m² aprox, donde las personas conversen, conozcan y compartan mensajes con diferentes usuarios, de forma gratuita, de uso público.



Ejemplos: **Siempre orientados a niños**, tuberías subterráneas o boquillas que aparecen individuales en patios de juegos infantiles.





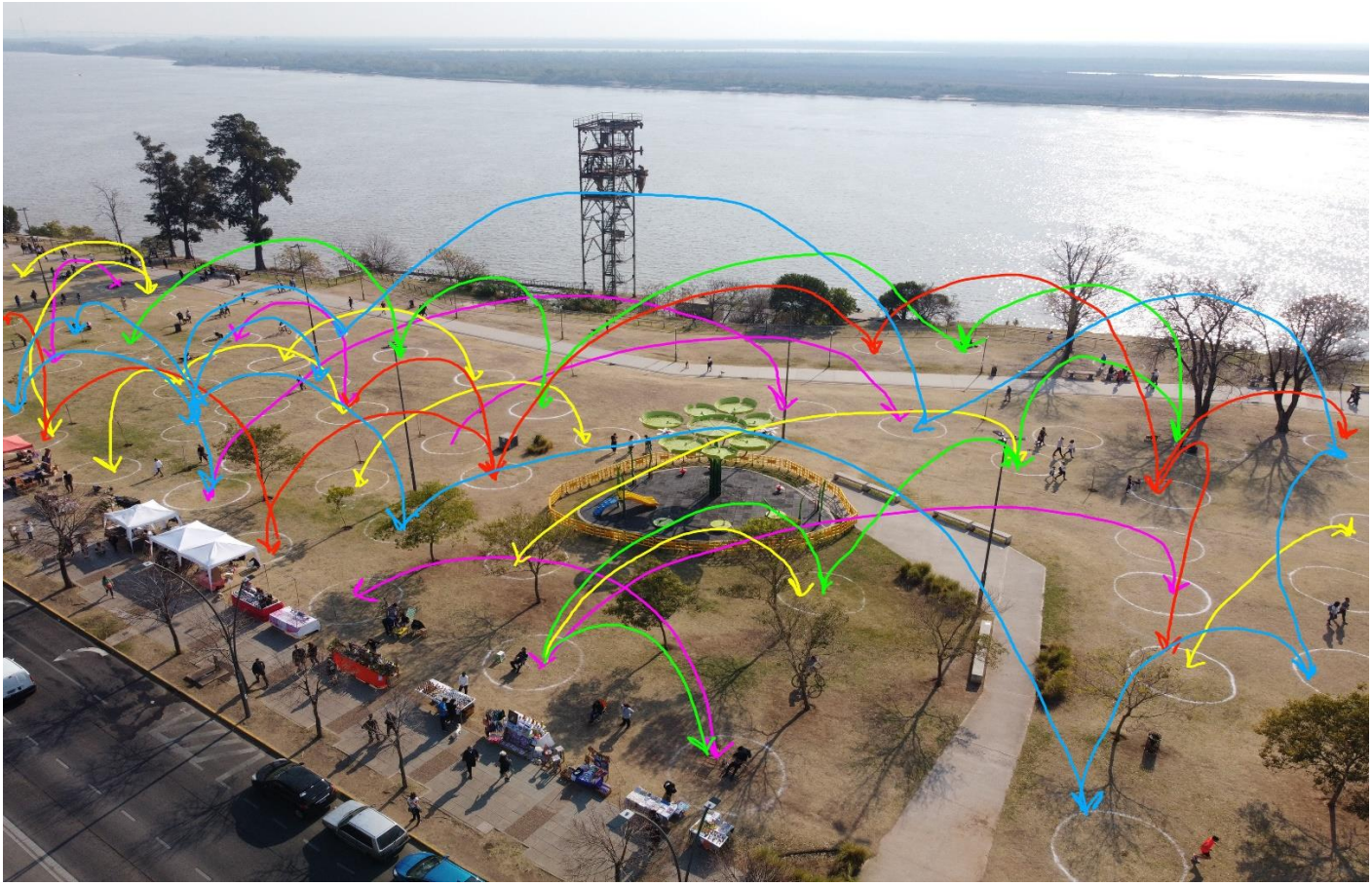
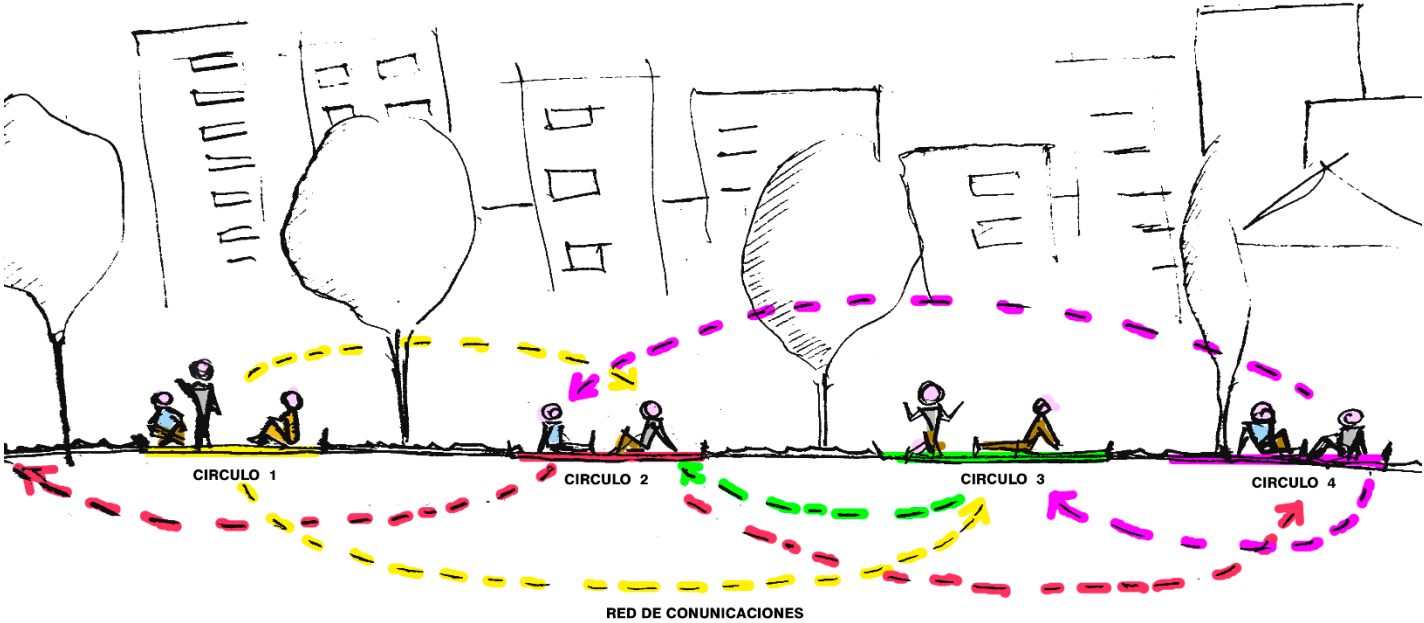
Estos son algunos ejemplos de aparatos acusticos que permiten captar susurros, hablar, intercambiar mensajes entre personas, proponen formas de juego experimentales relacionadas con los sentidos auditivos.

Se podrian utilizar estos conceptos para mejorar los espacios publicos con diseños emocionales y ludicos.



Concept:

Bocetos de la idea adaptada a la via publica.



Este juego permitira interactuar a las personas de diferentes grupo a travez de un elemento o aparato fijo dentro del circulo, de esta manera ayudar a las personas se mantengan dentro sin aburrirse. Las canales de comunicaci3n podran estar a la vista por fuera de la tierra o bajo el nivel del suelo, incluso pueden ser aereos y desender en el punto central de casa sector circular.

Caracteristicas:

- 1 – uso p3blico y gratuito.**
- 2 – integrador, sociabilizador, fomenta las relaciones humanas.**
- 3- simple y f3cil de usar.**
- 4- anti vand3lico, sin mantenimiento.**
- 5- juego experimental.**

