

Proyecto Gualaceo

Parque lineal Santa Bárbara

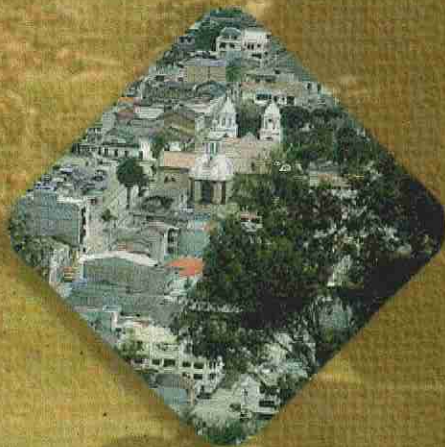
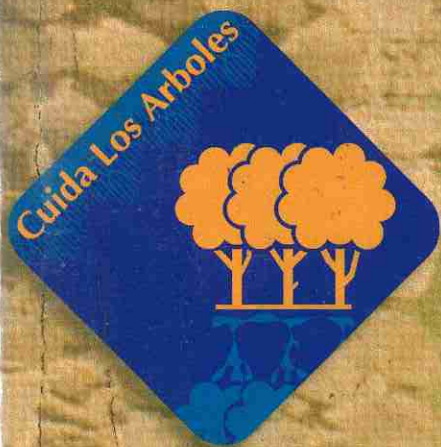
Autores:

Santiago Arce Flores
Tatiana Gómez Coello
Marco Ochoa Robles
Julio Peñaherrera Palacios

Director del Proyecto: Sr. Fabián Landivar

Asesor del Area Gráfica: Dis. Juan Lazo

Asesor del Area de Objetos: Arq. Manuel Contreras



Tesis previa a la obtención del título de Diseñador

Facultad de Diseño
Universidad del Azuay
1999



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO

REDISEÑO Y RECUPERACION DE LOS PUENTES DE MADERA
VELASCO IBARRA Y CHACAPAMBA, REDISEÑO Y REFUNCIONA-
LIZACION DEL ACUEDUCTO ARTESANAL DE CANTOS RODA-
DOS, DISEÑO DE UN AREA DE RECREACION, PROMOCION TUR-
ISTICA, MOBILIARIO URBANO, SEÑALIZACION, ILUMINACION,
PARA LOS PUENTES, EL ACUDUCTO Y SUS AREAS DE INFLUEN-
CIA EN EL CANTON GUALACEO.

TESIS PREVIA A LA OBTENCION DE TITULO DE DISEÑADOR

AUTORES:

Santiago Arce F.
Tatiana Gómez C.
Marco Ochoa R.
Julio Peñaherrera P.

DIRECTOR:

Sr. Fabián Landívar

ASESORES:

Arq. Manuel Contreras
Dis. Juan Lazo

Cuenca 1999

DEDICATORIA

A Dios, a mi padre, a mis amigos y compañeros y a las familias que me acogieron en los momentos difíciles.

Marco

A mi familia por el inmenso apoyo que me ha brindado siempre, especialmente a mis padres, a mi esposa y a mi hija María José.

Julio

A Dios, a mis padres, hermanos y amigos por el apoyo moral e incondicional. A mis amigas y ex por el apoyo físico y condicionado.

Santiago

A mis Padres por la libertad que me dieron para elegir mi futuro y por enseñarme que *"todo lo que uno se propone en la vida, se logra, no importa el tiempo ni la dificultad..."*. A mi Naña Gabi por cada vez que me preguntó "ya terminas tu tesis?". A mis abuelos y familia por su constante preocupación. A mis amigas diseñadoras por el apoyo incondicional...

Tatiana

INTRODUCCION
ANTECEDENTES

CAPITULO I: PRELIMINARES

1.1 ELEMENTOS TEORICOS.	2
1.2 DISEÑO Y COMUNICACION	3
1.2.1 LA IMAGEN Y LA COMUNICACION	3
1.2.2 EL SISTEMA DE LAS COMUNICACIONES	4
1.2.3 LA COMUNICACION VISUAL	4
1.3 LA IDENTIDAD CORPORATIVA	5
1.4 SEÑALIZACION Y SEÑALETICA	5
1.4.1 ¿QUE ES LA SEÑALETICA?	5
1.4.2 DISEÑO DE SEÑALETICA	5
1.4.3 FUNCIONES DE LA SEÑALETICA	6
1.4.4 LA SEÑALIZACION Y EL ENTORNO	6
1.4.5 TIPOS DE SEÑALIZACION	6
1.5 CROMATICA	6
1.5.1 LA TEORIA DEL COLOR	6
1.5.2 EL COLOR DENTRO DEL DISEÑO	6
1.5.3. EL CONTRASTE	7
1.6 OPERATORIA DE DISEÑO	7
1.6.1 OPERACIONES BASICAS DEL DISEÑO	7
1.7 SISTEMA	8
1.8 TIPOLOGIA	8
1.9. NOCIONES DE INTERLEGIBILIDAD	8
1.10. ERGONOMIA Y ANTROPOMETRIA	8

CAPITULO II: ESTUDIO DEL MEDIO

2.1 GUALACEO, ATRACTIVOS TURISTICOS	10
2.1.1 ANTECEDENTES HISTORICOS	10
2.1.2 RESEÑA HISTORICA DE LOS PUENTES DE MADERA VELASCO IBARRA Y CHACAPAMBA Y DEL ACUEDUCTO ARTESANAL DE CANTOS RODADOS	11
2.2 TRADICION Y CULTURA DE GUALACEO	12
2.3 ARTESANIAS EXISTENTES	13
2.3.1 EL BORDADO	13
2.3.2 TEJIDO DE CHOMPAS DE LANA DE BORREGO	13
2.3.3 TALLADO EN MADERA	13
2.3.4 ZAPATERIA	13
2.3.5 LOS PAÑOS DE GUALACEO	14

CAPITULO III: TURISMO

3.1 EL TURISMO	16
3.2 IMPORTANCIA DEL TURISMO	16
3.3 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL TURISMO	16
3.4 EL TURISMO EN GUALACEO	17

CAPITULO IV: PROBLEMÁTICA

4.1 DELIMITACION DEL AREA DE ESTUDIO	18
4.2 ANALISIS DE LA SITUACION ACTUAL	18
4.3 TIPOS DE PROBLEMAS	19
4.3.1 OBTENCION DE DATOS	19
4.4 LA PROBLEMÁTICA EN EL ESPACIO	19
4.4.1 PROBLEMÁTICA DE MOBILIARIO URBANO Y SEÑALIZACION	19
4.4.1.1 DIAGNOSTICO DE MOBILIARIO URBANO Y SEÑALIZACION	19
4.4.2 PROBLEMÁTICA DE MEDIO AMBIENTE	19
4.4.2.1 DIAGNOSTICO DE MEDIO AMBIENTE	19

4.4.3 PROBLEMATICA DE PAISAJE URBANO	20
4.4.3.1 DIAGNOSTICO DE PAISAJE URBANO	20
4.4.4 PROBLEMATICA DE VIALIDAD	20
4.4.4.1 DIAGNOSTICO DE VIALIDAD	20
4.4.5 PROBLEMATICA DE RECREACION	20
4.4.5.1 DIAGNOSTICO DE RECREACION	20
CAPITULO V: FUNDAMENTO IDEOLOGICO	
5.1 CONCLUSIONES	21
5.2 RECOMENDACIONES	22
5.3 FUNDAMENTO IDEOLOGICO	23
CAPITULO VI: PROCESO DE DISEÑO	
6.1 DETERMINANTES	24
6.1.1 LA TECNICA DEL IKAT COMO DETERMINANTE DEL DISEÑO	24
6.1.2 DETERMINANTES POR EL USO DE LOS OBJETOS	24
6.1.3 ESTUDIO ERGONOMICO	25
6.2 CONDICIONANTES	25
6.2.1 MATERIALES	25
6.2.2 TAMAÑO	25
6.2.3 UBICACION DE LOS ELEMENTOS	40
6.2.4 EL CLIMA	41
6.2.5 PREFACTIBILIDAD	41
6.3 FUNDAMENTOS DE DISEÑO PARA EL AREA GRAFICA	41
6.3.1 EL MOTIVO GESTOR	41
6.3.2 ISOTIPO / LOGOTIPO	41
6.3.3 ANALISIS DEL COLOR	42
6.3.4 EL SISTEMA SEÑALETICO	42
6.3.5 FUNDAMENTO FUNCIONAL	43
6.3.6 FUNDAMENTO EXPRESIVO	43
6.3.7 DISEÑO DE LA IMAGEN GRAFICA	43
6.3.8 TIPOGRAFIA	43
6.4 GENERACION DE PROPUESTAS Y APLICACIONES	44
6.5 FUNDAMENTOS DE DISEÑO PARA EL AREA DE OBJETOS	55
6.5.1 FUNDAMENTO FORMAL	55
6.5.2 FUNDAMENTO FUNCIONAL	55
6.5.2.1 DESCRIPCION FUNCIONAL DE MOBILIARIO URBANO	56
6.5.2.2 DESCRIPCION FUNCIONAL DE JUEGOS INFANTILES	58
6.5.3 FUNDAMENTO TECNOLOGICO	59
6.6 GENERACION DE PROPUESTAS	60

El proyecto Parque Lineal Santa Bárbara surge por la necesidad palpable de reactivar el turismo en la zona de Gualaceo. Para ello es necesario el diseño de una "Imagen Gráfica" que represente al sector conjuntamente con un "Sistema de Señalización" para un nuevo parque lineal; complementado con el "Diseño de un Sistema de Mobiliario Urbano" acorde al entorno, todo esto con el objetivo de satisfacer las necesidades de los potenciales usuarios.

En relación con lo antes mencionado se genera un convenio entre la Universidad del Azuay y el Consejo de Obras Emergentes, en el que se plantea la creación de una propuesta técnica, tendiente al mejoramiento y desarrollo del sector de Guaymicay y del puente Velasco Ibarra, a orillas del río Santa Bárbara.

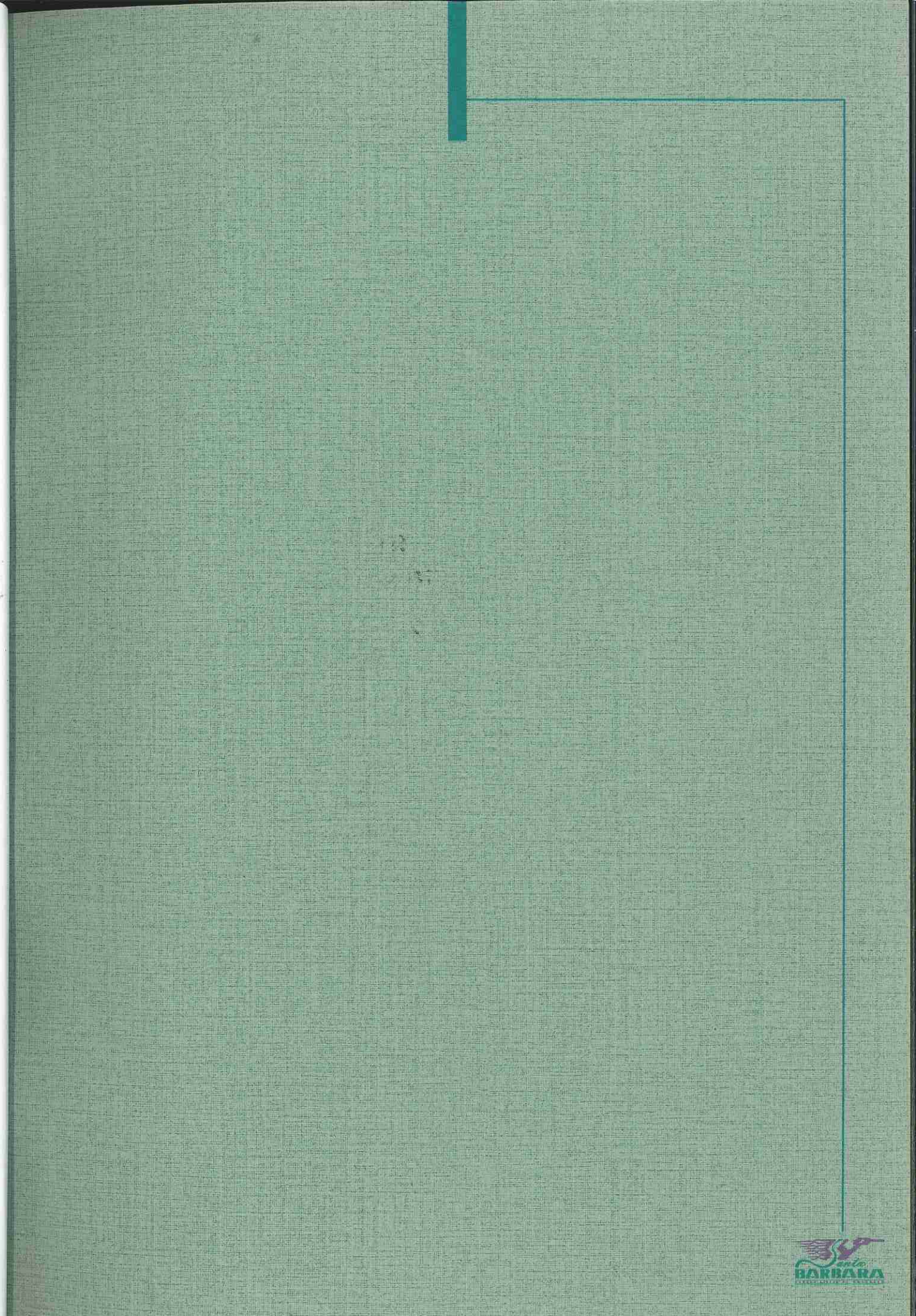
El objetivo principal del proyecto es presentar una imagen gráfica y mobiliario urbano atractivo, con el fin de acrecentar la afluencia de turistas a Gualaceo y de manera especial al parque lineal ubicado a orillas del ríos Santa Bárbara a la altura del Acueducto Artesanal de Cantos Rodados, teniendo presente los requerimientos del turista y las comodidades que un parque debe ofrecer a sus usuarios.

Para iniciar el desarrollo del proyecto se sigue un proceso ordenado y sistemático, cuyo primer punto fue la investigación de la zona que abarca los aspectos, arquitectónicos, artesanales, religiosos, sociales, naturales, ambientales, de comportamiento, que engloba la cultura del sector y permite establecer parámetros para el Partido de Diseño, obtener resultados respecto de necesidades de mobiliario urbano que deberá cubrir el parque.

ANTECEDENTES

Una vez que se conocen las necesidades de mobiliario urbano, y elegido, el Paño de Gualaceo, como artesanía sobresaliente se escogen las determinantes para la creación de un logotipo y del motivo gestor del sistema, del cual se proponen las aplicaciones correspondientes. Además se selecciona el sistema de mobiliario que satisfaga las necesidades existentes en cuanto a funcionalidad y exigencias de los usuarios.

Es importante mantener el criterio de identidad cultural. De la investigación realizada, se concluye que los rasgos más característicos de la zona están dados en las artesanías, y básicamente en el paño de Gualaceo o Ikat, que pasó a ser el punto de partida para esta propuesta.



1.1 ELEMENTOS TEORICOS.

La propuesta esta fundamentada en varios conceptos de los que se debe tener claros y precisos sus aspectos principales.

ARTESANIA

"Actualmente se define artesanía como la actividad económica de objetos o bienes utilitarios y estéticos, se encuentran estrechamente relacionados a la cultura popular, la misma que desde el punto de vista estético constituye el arte plástico del un pueblo."

CAMPAÑA DE COMUNICACION

"Una campaña de comunicación es un conjunto pre-planeado de actividades de comunicación, diseñados por personal determinado con el fin específico de producir algunos cambios en el comportamiento del receptor, en un período de tiempo específico."

COLOR

"Como todos los elementos en el diseño, el color debe ser operado de manera sistemática, ordenada e intencional, lo que permite elegir los colores y combinarlos de manera consciente y correcta. Las clasificaciones son el principio de esta sistematicidad requerida."

DISEÑO

"Se puede definir al diseño como un sistema de acciones conscientes dirigidas a la transformación de la materia en objetos útiles al hombre. Está integrado básicamente por:

- Respuestas tecnológicas a las necesidades sociales y del ser humano.
- Materialización de ideas, tanto gráficamente como en el proceso constructivo."

ESTETICA

"La estética es la capacidad que poseen los seres humanos de valorizar los fenómenos de la realidad natural y social como, agradables o desagradables, trágicos o cómicos, sublimes o triviales, novedosos o comunes.

A través de esta valoración el hombre siente y conoce al mundo, al igual que a través de sus obras expresa su propia realidad, creando de esta manera una nueva visión objetiva."

FUNCION

"Se considera como función al conjunto de condicionantes que deben ser considerados

previo al proceso de diseño, como también al rol que cumple un objeto al satisfacer las necesidades para las que fue diseñado."

IDENTIDAD CORPORATIVA

"La imagen es la impresión total que una compañía proyecta a su público a través de sus productos, políticas, acciones y mecanismos de venta y no es lo que en general se cree que una marca comercial constituye en sí una imagen corporativa."

MALLA O TRAMA

"El concepto de malla o trama plantea la partición sistemática de un elemento geométrico, limitada en una figura e ilimitada en el espacio bidimensional o tridimensional. Las mallas se clasifican en función de su transformación y al numero de motivos que se repiten, en: básica y transformada, y unitarias o binaria, respectivamente."

MATRIZ GEOMETRICA

"Se denomina Matriz Geométrica a la instancia que partiendo del concepto de polígono plantea una interpretación morfológica como intensidad de una propuesta de diseño."

MOTIVO GESTOR

"Puede considerarse como motivo gestor un Objeto plástico, un hecho artístico, un fenómeno natural o social, un germen de un proceso de renovación así como también un desarrollo creativo. Se puede decir entonces que un motivo gestor equivale a la raíz germinadora que permite el desarrollo de un nuevo objeto a partir de una etapa o fenómeno puntual de la propia realidad."

NECESIDAD

"La necesidad es el nexo interno imprescindible que surge entre las peculiaridades fundamentales de los fenómenos y los objetos de la naturaleza, con relación a la existencia del hombre.

La moderna concepción del diseño obliga a un estudio profundo de las necesidades físicas y espirituales del hombre, para tratar de satisfacerlas de la manera más completa por medio del diseño y la creación de objetos útiles y correctos desde el punto de vista estético."

SISTEMA

"Un sistema es un conjunto de objetos que tienen entre sí elementos en común que per-

miten identificarlos como pertenecientes a un mismo grupo, esto es, rasgos característicos que los hacen semejantes, llamándose a estos rasgos, constantes, mientras que las variantes presentes que diferencian a un objeto del otro serán definidos como variables."

TIPOLOGIA

"La tipología se refiere a los rasgos de afinidad morfológica, tratándose de lograr unidad en la variedad. Los límites tipológicos se plantean en términos de significación así por ejemplo: figuras afines pueden surgir de configuraciones geométricas diferentes, con interpretaciones morfológicas similares."

TURISMO

"El turismo se puede definir como la afición a los viajes de recreo, de los que se generan fenómenos socio-económicos, políticos, culturales y jurídicos, conformados por un conjunto de actividades, bienes y servicios que se plantean, desarrollan, operan y se ofrecen a la sociedad, con fines de consumo, en lugares fuera de su residencia habitual en función de recreación, salud, descanso, familia, negocios, deporte y cultura."

1.2 DISEÑO Y COMUNICACION

La comunicación visual es un proceso en el que se realiza un intercambio de información a través de medios gráficos.

Para que pueda darse la comunicación el emisor compone y envía un mensaje visual de tal manera que el receptor al captar el mensaje pueda comprenderlo e interpretarlo.

Supone la existencia de un código común, un lenguaje y un repertorio compartido de signos y símbolos por medio de los cuales se hace posible el hecho de establecer una comunicación.

Para que pueda darse este intercambio son necesarios un emisor y un receptor que para el caso específico de éste proyecto serán:



CUADRO No. 1

* Corporate Identity, Antonio Ghaiorzo editore, Milano, 1990

1.2.1 LA IMAGEN Y LA COMUNICACION

"La palabra Imagen ha entrado definitivamente en el lenguaje común y ha sido utilizada no solo para indicar sintéticamente la actividad o los comportamientos de una empresa productora de bienes o servicios sino también como sinónimo de reputación"(*), por lo tanto esta reputación se debe conquistar, mantener y acrecentar a través de comportamientos, y es por esto que la imagen no está compuesta solamente de una empresa, de un producto o de un servicio, sino también de un grupo de personas con quienes tiene una relación de interacción.

La comunicación es uno de los eventos sociales más importantes ya que el hombre no se encuentra aislado y se comunica continuamente con los demás integrantes de la sociedad, no solo con el fin de intercambiar información, sino también para dar cierta imagen de sí.

El hombre utiliza varios canales, instrumentos o medios para comunicar, entre los que se pueden anotar: Televisión, radio, libros, fotos, periódicos, correo, publicidad, arte, etc.

Desde el punto de vista de la Gestalt, la imagen está indicada como una forma visual significativa perceptible en el mínimo instante de visión, el proceso comunicativo encuentra su principio en la percepción inmediata de las imágenes. El valor profundo y más importante de la imagen está en la posibilidad de comunicar información que no sea posible codificar de otro modo.

Otro aspecto muy importante de la imagen es su pregnancia, pero en el caso del simbolismo tradicional, el aprendizaje de la forma se puede producir mediante una reacción condicionada, de las que se pueden anotar las siguientes como ejemplos: Las señales de peligro, los sistemas heráldicos, las marcas, los símbolos de los partidos políticos que provocan sentimientos de hostilidad o lealtad, afinidad o contradicción, todos estos son ejemplos que demuestran como un sello convencional puede cargarse de aquel potencial que es una característica de la imagen visual.

El símbolo tiene la capacidad de permitir la comprensión de un sistema de relaciones con

mayor rapidez o eficacia de cuanto lo pueda hacer una sola palabra.

Palabra e imagen juegan entonces en la cultura de masas un rol fundamental, porque constituyen medios de información, y además su eficacia es comprobada.

Pertenece al lenguaje de la visión la comunicación óptica que determina un fuerte medio comunicativo y persuasivo que muchas veces es escogido para comunicar solo, es decir, sin la utilización de la palabra, siendo este un mensaje que se articula exclusivamente a través de una serie de imágenes que crean una situación o una historia.

1.2.2 EL SISTEMA DE LAS COMUNICACIONES

En el esquema general de la comunicación se debe distinguir un nivel cultural determinado por sistemas de referencia y sistemas de mensajes de los comunicadores. La comunicación está en grado de resolver determinadas funciones que responden a cada uno de sus elementos constitutivos (emisor, receptor, mensaje, etc) los cuales se mantienen siempre en una relación de interdependencia el uno del otro. Las funciones de la comunicación son de gran importancia y se clasifican de la siguiente manera:

- 1.- Función emotiva o expresiva: está dada por la importancia de lo que transmite el emisor en el mensaje y del comportamiento del sujeto o receptor frente a aquello que el emisor propone.
- 2.- La función connotativa, se manifiesta cuando el emisor trata de cambiar el comportamiento del destinatario estimulando su respuesta con diversos métodos, según la estrategia propuesta para cumplir con el objetivo planeado.
3. Función poética, con ella se trata de reforzar la expresividad del mensaje, de manera que este tenga una afinidad particular con los sujetos a quienes va dirigido el mensaje.

La comunicación consiste entonces en la producción, transmisión y consumo de mensajes que pueden estar constituidos tanto de unidades simples como también de comple-

jas. Se cree que cerca del 85% de mensajes que recibe el hombre diariamente son visuales.

Partiendo del hecho de que los mensajes pueden ser hablados, dibujados, impresos, o en movimiento, existen dos características que deben ser tomadas en consideración, la estática y el dinamismo. Los mensajes estáticos tienen la particularidad de ser permanentes y tangibles, mientras que los mensajes dinámicos resultan más complicados debido a que para su producción se requieren simultáneamente un gran número de condiciones como por ejemplo: cintas de video, redes televisivas, etc.

Está claro que los sentidos juegan un rol determinante en la comunicación, en consecuencia, la vista es uno de los primeros sentidos interesados en ella. Respecto a esto se presentan varios puntos de vista, es así que no todos están de acuerdo en que los hechos visuales tengan un carácter lingüístico, se tiende a negar su valor como símbolo como si existieran símbolos solo a nivel de la comunicación verbal.

1.2.3 LA COMUNICACION VISUAL

"La comunicación visual, es en algunos casos un medio insustituible para pasar la información de un emisor a un receptor pero la condición inicial para su funcionamiento es la precisión de la información, la objetividad de las señales, la codificación unitaria y la ausencia de falsas interpretaciones" ().*

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, los cuales hacen parte de la gran familia de todos los mensajes, que impactan los sentidos, sean estos, sonoros, dinámicos, etc.

Se presume entonces que un emisor emite un mensaje y un receptor lo recibe, pero este último puede encontrarse inmerso en un ambiente lleno de interferencias, las cuales pueden alterar o hasta anular algunos mensajes. Se supone que el mensaje visual está bien proyectado de manera que no se deforme durante la emisión, cada receptor lo interpreta de manera diversa, y se puede decir que existen filtros, a través de los cuales el mensaje deberá pasar para ser recibido. En el campo visual

* Munari Bruno, *Design e Comunicazione Visiva*, Laterza, 3ra Ed., 1996

el fenómeno de la percepción pone entonces al sujeto «el individuo» de frente a la imagen no como receptor pasivo sino como elaborador activo, lo que implica la capacidad de seleccionar y filtrar desde esa realidad los elementos que lo estimulan y lo involucran emotivamente.

En la sociedad actual regida por la imagen, el motor primario que regula las manifestaciones comunicativas entre la industria y la sociedad es aquel fundado sobre la imagen corporativa donde los límites entre identidad de la palabra e identidad de la imagen no estarán claros hasta su asimilación. Entonces, partiendo desde la imagen y desde los instrumentos retóricos icónicos, se procede a analizar las posibilidades de impacto y de persuasión de la comunicación visual, por lo que «si la imagen usada por un cierto mensaje no es objetiva tiene muchas menos posibilidades de comunicación visual, se necesita que la imagen usada sea legible por todos del mismo modo, de otra manera no hay comunicación visual, al contrario hay confusión visual».

El soporte de la comunicación visual puede existir solo, sin la información, es así que los soportes para ella pueden ser el símbolo, el color, la luz, el movimiento, los mismos que vienen usados en relación a quien deberá recibir el mensaje.

Otro elemento de la comunicación visual es el lenguaje, que posiblemente es más limitado, pero definitivamente más directo. En definitiva todo aquello que los ojos ven son comunicación visual, imágenes que tienen un valor diferente según el contexto en el que son insertadas, dando informaciones diversas.

1.3 LA IDENTIDAD CORPORATIVA

El diseño de una identidad determinada ya no se limita únicamente a lo que es la marca y comienza a ser una disciplina mucho más compleja y en la cual intervendrán varios elementos como la investigación, el mercadeo y el manejo de recursos. Esta «identidad corporativa» como se la conoce actualmente, empezó a desarrollarse a mediados del siglo XX.

Las empresas en la actualidad se han convertido sobre todo en emisoras de comunicaciones más que en productoras de bienes, ya

que estas empresas se ven en la necesidad de contar con un sistema organizado para sus signos de identidad lo que forma parte de una estrategia y de una política de comunicación.

Según Joan Costa en su libro Imagen Global dice de la Imagen Corporativa que «La identidad deberá manifestarse ahora corporativamente. Diversificarse en muy diferentes soportes. Difundirse hasta la ubicuidad y resistir la competencia y el desgaste temporal. Deberá crearse, pues, un sistema de formas, figuras, colores -y sobre todo, un concepto-, que transporten ideas, impresiones psicológicas y una alta capacidad de memorización, acerca de la personalidad de la empresa.» (*)

Es por esto que la imagen de una empresa o en este caso del Parque Lineal deberá identificarse plenamente con las características y elementos de la ciudad y su entorno, siendo importante su facilidad de aplicación en diversos elementos y soportes.

1.4 SEÑALIZACION Y SEÑALETICA

1.4.1 QUE ES LA SEÑALETICA

A la Señalética se le conoce como parte de la ciencia de la comunicación visual, la misma que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos, siendo además la técnica que organiza y regula estas relaciones.

Señalética significa el sistema de signos pictográficos en que, cada enunciado es representado por una señal, y etimológicamente señalética es un sistema de escritura por medio de signos orientativos de señalización.

1.4.2 DISEÑO DE SEÑALETICA

En la antigüedad los primeros en utilizar un medio para señalar o indicar ciertas áreas fueron los griegos y romanos, estos utilizaban diversos elementos tallados en piedra ubicados a distancias relativamente regulares para que los viajeros guiasen con mayor facilidad.

Se puede decir que con la administración napoleónica se inicia formalmente en Francia la normalización de la señales itinerarias, cuyos orígenes se encuentran en las reglamenta-

* Joan Costa, Imagen Global, Ediciones CEAC, S.A., Barcelona España, 1987

ciones incipientes de 1607. Más adelante, el decreto de 1811 clasifica y numera las rutas imperiales, al tiempo que la identificación de las calles y las casas se convertiría en la base de la señalización urbana.

1.4.3 FUNCIONES DE LA SEÑALÉTICA

- Su finalidad primordial es la información de una manera inequívoca e instantánea.
- Su funcionamiento implica interrelaciones entre mensajes virtuales y actos de comportamiento.
- Su sistema de comunicación está compuesto por códigos universales de señales y signos.
- La estrategia de comunicación es la distribución lógica de mensajes que pueden ser fijos o estáticos dispuestos a la atención del usuario en puntos clave del espacio sobre el cual se está actuando.
- Su presencia es silenciosa, su secuencialidad es discreta.
- La señalética se integra al espacio-ambiente y contribuye a promocionar una imagen de marca.

1.4.4 LA SEÑALIZACIÓN Y EL ENTORNO

Es importante y conveniente analizar la relación que se presenta entre la señalización y el espacio en el cual se encuentra emplazado. Se entiende que el entorno se presenta a manera de un telón de fondo sobre el que se colocaran las señales. La señalización no altera la configuración del entorno ni se supedita a él, ya que ha sido concebida como un elemento adicional pero que es necesario y por consecuencia, justificado.

En el caso específico de este proyecto se plantea la creación de un sistema señalético que sea tipológicamente afín con el sistema gráfico propuesto, y además claramente identificable por los sujetos que tengan acceso o interrelación con cualquier elemento del sistema.

1.4.5 TIPOS DE SEÑALIZACIÓN

- Señalización informativa.- es aquella que guía a los usuarios del parque hacia los distintos servicios que puede encontrar dentro del mismo.
- Señalización prohibitiva.- es aquella que in-

dica al usuario ciertos actos que no están permitidos.

- Señalización educativa.- esta señalización indica a los usuarios las normas que deben seguir y respetar para mantener al parque de mejor manera.

Cada una de estos tipos de señales con sus variables y constantes forman el sistema de señalización del Parque Lineal Santa Bárbara.

1.5 CROMÁTICA

1.5.1 LA TEORÍA DEL COLOR

Se cree que fue aproximadamente en 1660, que Sir Isaac Newton descubrió la verdadera naturaleza del color al descomponer un rayo de luz en una banda, al tiempo de inventar el primer «círculo de color» uniendo los dos extremos de la banda.

Según la teoría de Newton, un rayo de luz esta compuesto de muchos rayos; cada uno de los cuales cuando toca la retina del ojo humano produce una sensación de un color diferente, pero, con la fusión de todas las sensaciones se produce el color blanco. Demostrando de esta manera que el color es una sensación, es decir, una cuestión de visión.

1.5.2 EL COLOR DENTRO DEL DISEÑO

Dentro de las imágenes gráficas los colores juegan un papel fundamental, ya que son estos los que primero se identifican o reconocen en un proyecto. En general la mayoría de los elementos que se diseñan, son generados en base al color, ya que este es el elemento que envía el mensaje, es el primero a ser recibido por el receptor. El primer paso de interpretación del mensaje será la apreciación y comprensión de la imagen como tal, de esta manera los colores por sí solos están ya emitiendo su propio mensaje. El mensaje verbal queda en un segundo nivel de interpretación.

Los colores oscuros como el azul, el negro, el violeta, son colores que generan un ambiente prevalentemente reflexivo, que puede sugerir poder o exclusividad; al contrario aquellos colores llamativos como el rojo, el naranja, son aquellos que crean una sensación de energía, urgencia, y una reacción inmediata llamando la atención del receptor. De

otra manera los colores claros son sutiles y producen reacciones especialmente tranquilas, atenuadas y de confianza.

La identidad que pudiera tener un objeto determinado, viene dada por el resultado obtenido del proceso de diseño, complementada por el color propuesto, es por esto que se pueden reconocer ciertos objetos solamente por un color característico, como es el caso del color rojo de la Coca-Cola o los colores rojo, azul y blanco de la Pepsi.

De éste análisis se deduce que un cambio en la tipografía es mucho mas factible y mejor aceptado que un cambio en la cromática de ciertos objetos. Es por esto que la selección de un color no debe ser una simple decisión final sino que debe ser un elemento integral y fundamental dentro de la imagen, logrando así un resultado positivo en el objeto final.

Factores como el estado de ánimo que los diversos colores producen en las personas, significados simbólicos o tradicionales, son determinantes dentro del éxito o fracaso que puede tener un diseño, sin dejar de un lado el tipo de público hacia el cual se dirige la propuesta gráfica.

Partiendo de todos estos aspectos se procedió a aplicar el color dentro del sistema señalético y de la imagen gráfica del Parque Lineal, se escogieron colores típicos del Paño de Gualaceo, colores brillantes que puedan resaltar sobre un fondo de naturaleza, y que sean atractivos para los usuarios. Es muy importante señalar que estos colores son identificables con rasgos culturales de Gualaceo ya que la técnica de Ikat es muy característica y representativa de la zona.

1.5.3. EL CONTRASTE

Contraste es la comparación de elementos disímiles que ayuda a identificar las formas y a aumentar la variedad visual en una composición. Los aspectos del contraste no solo incluyen la forma, el tamaño, el color y la textura, sino también la posición, la dirección y los efectos espaciales. La cantidad de formas utilizadas y su densidad afectan también al contraste.

El contraste se introduce intencionadamente cuando se necesita un énfasis visual, sin ser

insuficiente para que no carezca de interés, ni en exceso que perjudique la unidad general del diseño.

1.6 OPERATORIA DE DISEÑO

La matriz geométrica es condición necesaria para la interpretación morfológica, perteneciente al campo de la abstracción geométrica, llegando a convertirse en "forma" cuando se manifiesta una decisión de diseño.

Es necesario establecer criterios metodológicos para potenciar y limitar las posibilidades pautadas entre la relación significativa de una u otra entidad, permitiendo establecer rasgos de constancia con la figura origen, cuya selección morfológica define una clase de figuras constituyendo una tipología.

1.6.1 OPERACIONES BASICAS DEL DISEÑO.

ROTACION.

La rotación de una forma tiene como resultado un cambio en su dirección. En la mayor parte de los casos, la rotación produce también un cambio de posición, de modo que las formas sujetas a rotación no quedan superpuestas.

REFLEXION.

La reflexión de una forma o un grupo de formas puede tener como resultado una simetría bilateral. La forma original debe ser asimétrica, porque la imagen en el espejo de una forma simétrica no es diferente del original.

TRASLACION.

La traslación de una forma hace cambiar su posición. Sin embargo, la dirección de la forma permanece invariable. La traslación es la repetición de una forma en un diseño, pueden ser verticales, horizontales, diagonales o una combinación de ellas.

TRANSFORMACION.

Los efectos de la transformación modifican el tamaño de las formas, puede utilizarse para mover formas hacia adelante o hacia atrás en el espacio.

SERIACION.

La serie es un desarrollo sistemático de variación continua de una figura. El mecanismo

teórico plantea la ilimitación de la serie matemáticamente posible y la variación por ley geométrica o aritmética de una figura a otra. La serie puede ser elemental o combinada según el grado de transformación deseable.

SUSTRACCION.

La sustracción de una forma es el resultado de la eliminación de uno o varios segmentos de esta por medio de su estructura geométrica, obteniendo de este modo una nueva lectura de la forma.

1.7 SISTEMA

El sistema presupone el uso de unidades y reglas como operatoria que intencionalmente, serán más o menos explícitas según la significación puesta en juego en el diseño. Las reglas de organización de las unidades podrán ser laxas o rígidas. Las reglas laxas plantean alternativas en la posición relativa de las unidades y las rígidas determinan unívocamente la posición de las unidades.

1.8 TIPOLOGIA

Es indudable que las posibilidades generativas a partir de un simple polígono de la geometría son ilimitadas. Sin embargo el concepto de tipología remite a los rasgos de afinidad morfológica. Se trata de significar unidad en la variedad. Los límites tipológicos se plantean en términos de significación, las figuras afines pueden surgir de configuraciones geométricas diferentes con interpretación morfológica similar.

1.9. NOCIONES DE INTERLEGIBILIDAD.

No basta con que un objeto responda a su función, sino que es preciso que también haga comprender claramente esta función. La finalidad del producto tiene que aparecer simple y lógicamente. Existe una relación visual entre la función del objeto y la representación de esa función.

La función no constituye un dato relativo, la función y la percepción de la función por el usuario son extremadamente importantes para evitar una complejidad tendiendo a trivializarse.

1.10. ERGONOMIA Y ANTROPOMETRIA

ERGONOMIA

Término con el que se designa la moderna ciencia del mejoramiento de las condiciones del trabajo humano en función de las facultades y limitaciones reales de los hombres que trabajan. La Ergonomía se propone la adaptación óptima de la vida de trabajo (operaciones físicas), máquinas, sistemas de mecanismos, métodos de organización, medio ambiente laboral a las exigencias biológicas, físicas y psíquicas de los trabajadores, y reclama y promueve un trabajo conjunto de especialistas de las más diversas disciplinas: fisiólogas, psicólogos, expertos en medicina de trabajo, ingenieros, arquitectos etc.

ANTROPOMETRIA

Es la ciencia que estudia en concreto las medidas del cuerpo humano, con el objeto de establecer diferencias entre individuos o grupos.

1.10.1 MEDIDAS ERGONOMETRICAS

ESTATURA

Es la distancia vertical, que se toma desde el suelo hasta la coronación de la cabeza, en una persona de pie, erguida y con la vista dirigida hacia el frente.

ALTURA DE OJOS

Es la distancia vertical tomada desde el suelo hasta la comisura de los ojos, de una persona de pie, erguida y con la vista dirigida hacia el frente.

ALTURA DE CODO

Es la distancia vertical desde el suelo hasta la depresión que se forma entre el brazo y el antebrazo.

ALTURA EN MITAD DEL HOMBRO EN POSICION SEDENTE

Es la distancia vertical que se mide desde la superficie de asiento hasta un punto equidistante del cuello y del acromiión.

ANCHURA DE HOMBROS

Es la distancia horizontal máxima que separa los músculos deltoides.

ANCHURA DE CODOS

Es la distancia horizontal que separa las su-

perfiles laterales de los codos, medida que se toma cuando estos están doblados, ligeramente apoyados contra el cuerpo y con los brazos extendidos horizontalmente.

ANCHURA DE CADERAS

Es la medida del cuerpo que se toma en la parte más ancha de las caderas, se puede tomar en una persona de pie o sentada, cuando se toma de pie, la definición sería la anchura máxima de la zona inferior del torso.

ALTURA DE CODO EN REPOSO

Es la medida que se toma desde la superficie de asiento hasta la punta inferior del mismo.

Estos datos, en unión de otros y de consideraciones específicas, facilitan la determinación de alturas de apoyo brazos, mostradores de trabajo, escritorios, mesas y equipo especial.

ALTURA DEL MUSLO

Es la distancia vertical que se toma desde la superficie de asiento hasta la parte superior del mismo, donde se encuentra con el abdomen.

ALTURA DE RODILLA

Es la distancia vertical que se toma desde el suelo hasta la rótula.

ALTURA POPLITEO

Es la distancia vertical que se toma desde el suelo hasta la zona inmediatamente posterior de la rodilla de un individuo sentado y con el tronco erguido. Con la parte inferior de los muslos y la posterior de las rodillas tocando apenas la superficie de asiento, estas y los tobillos serán perpendiculares entre sí.

DISTANCIA NALGA POPLITEO

Es la distancia horizontal que se toma desde la superficie más exterior de la nalga hasta la cara posterior de la rodilla.

DISTANCIA NALGA RODILLA

Es la distancia horizontal que se toma desde la superficie más exterior de las nalgas hasta la cara frontal de la rótula.

DISTANCIA NALGA PUNTA DEL PIE

Es la distancia horizontal que se toma desde la superficie más exterior de la nalga hasta la punta del pie.

DISTANCIA TALÓN NALGA

Es la distancia horizontal que se toma desde el talón hasta el plano de una pared, donde la persona sentada y erguida apoya la espalda teniendo, además, la pierna perfectamente extendida hacia adelante a lo largo de la superficie de asiento. A veces esta dimensión recibe el nombre de distancia nalga-pierna.

ALTURA VERTICAL EN POSICION SEDENTE

Es la altura que se toma a partir de la superficie de asiento hasta la punta del dedo medio, teniendo el brazo, mano y dedos completamente extendidos hacia arriba.

ALCANCE VERTICAL DE ASIENTO

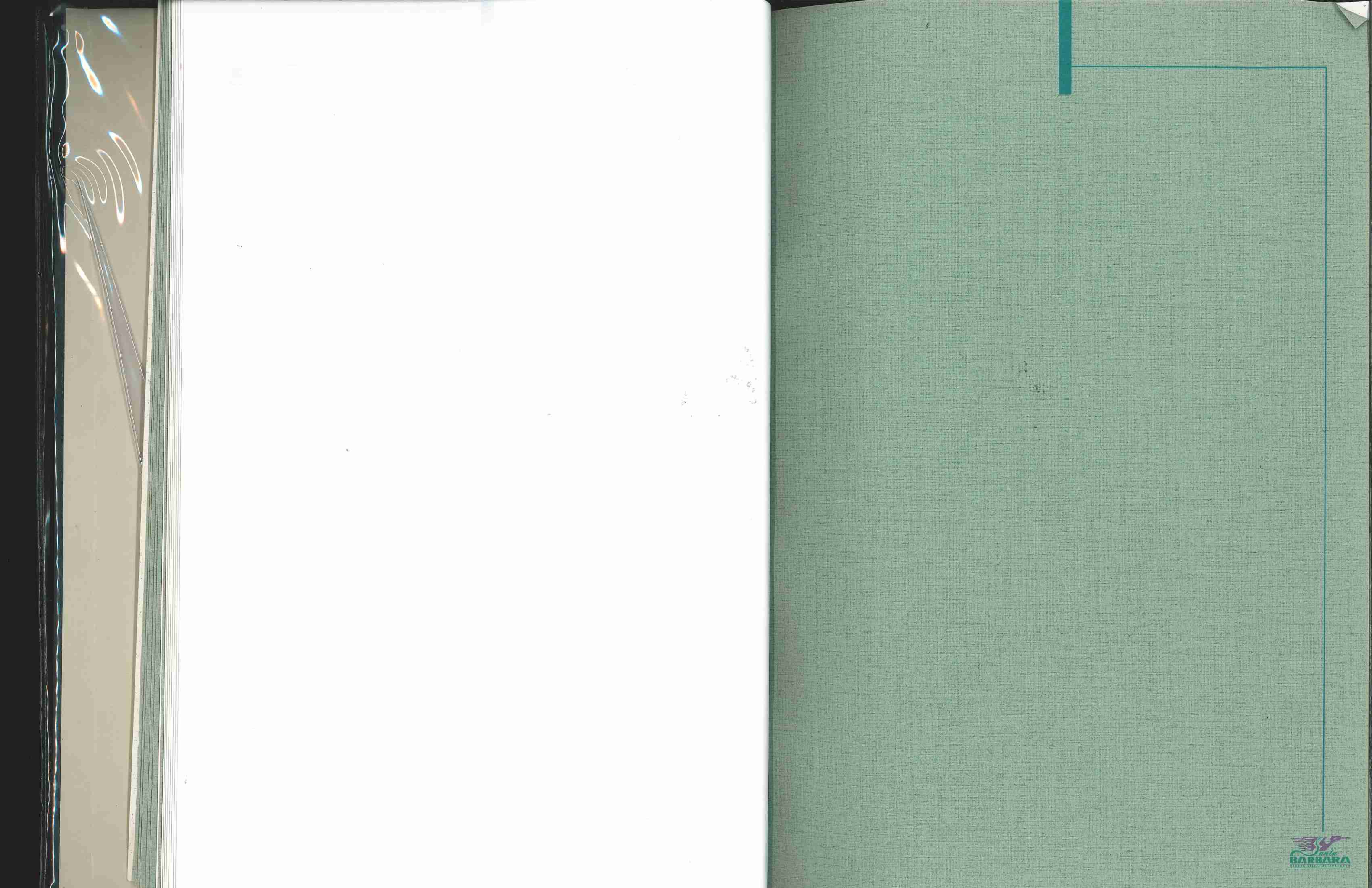
Se mide normalmente desde el suelo hasta la superficie vertical de una barra que la mano derecha de la persona en observación, de pie y erguida, sostiene a la máxima altura posible sin experimentar molestia o incomodidad alguna.

ALCANCE LATERAL DEL BRAZO

Es la distancia que se toma desde el eje central del cuerpo hasta la superficie exterior de una barra sostenida por la mano derecha de una persona de pie y erguida, con los brazos lo más estirados horizontalmente posible sin que experimente molestia o incomodidad alguna.

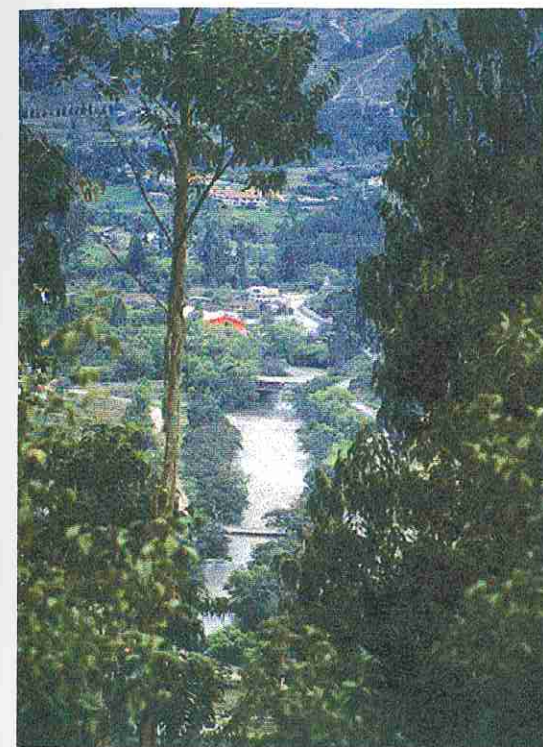
ALCANCE DEL DEDO PULGAR

Es la distancia que se toma desde la pared contra la que el individuo en observación apoya sus hombros hasta la punta del dedo pulgar; el brazo está completamente estirado y las puntas de los dedos, medio y pulgar en contacto.



2.1 GUALACEO. ATRACTIVOS TURISTICOS

Es importante saber con exactitud datos geográficos relacionados a la zona de estudio, específicamente al Cantón Gualaceo, ubicado en la zona centroriental de la provincia del Azuay, en la subcuenca del río del mismo nombre. Geográficamente se encuentra entre las coordenadas: 38 37' y 78 59' de longitud occidental, y 02 49' y 03 04' de latitud sur. En relación al relieve de este sitio, resalta la existencia de una gran cantidad de cerros, montes y montañas, entre los que se anotan, el Ruma-huamushca, el Chuchuasó, el Tullpa, entre otros.



Vista panorámica de Gualaceo

El Cantón Gualaceo es un valle que se encuentra ubicado a 2370 mt. sobre el nivel del mar con una temperatura promedio de 16 grados centígrados, y su río principal es el comúnmente llamado Gualaceo o Santa Bárbara, que nace en los páramos de Amargeo en el cantón Sigsig y corre de sur a norte.

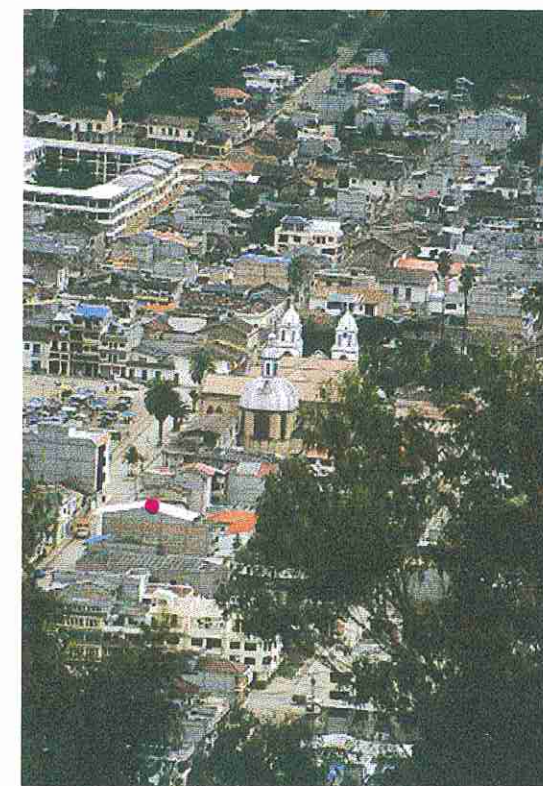
Atractivos turísticos son los elementos que posee el lugar que se visita, y acontecimientos que motivan la afluencia de turistas nacionales o extranjeros a la zona.

En el sector de Gualaceo se pueden encontrar lugares como:

- Parador turístico de Gualaceo
- Orillas del río Santa Bárbara
- Puente Colgante sobre el río Santa Bárbara.
- Parque Central de Gualaceo
- Mercado 25 de junio de Gualaceo
- Orquidiario de Gualaceo
- Varios atractivos para el ecoturismo como la laguna AILLON, el cerro FASAYÑAN
- Días de Feria: Martes, Viernes y Domingo
- Centro Histórico de Gualaceo

2.1.1 ANTECEDENTES HISTORICOS

Para introducirse más profundamente en el conocimiento del lugar se resume brevemente la historia del Cantón Gualaceo. Fue fundado en el año de 1535 por el capitán Rodrigo Nuñez de Bonilla, quien en esa época se desempeñaba como encomendero en los lavaderos de oro del río Santa Bárbara por recomendación de Sebastián de Benalcazar.



Panorámica del Centro Histórico

Desde Julio de 1757 la vieja comarca Cañari de Gualaceo, asiento minero español, fue ascendiendo de categoría, a partir de parroquia Eclesiástica de la misma que fue elegido

Vicario Fray Vicente Balderrama, para luego el 25 de junio de 1824 convertirse en Cantón, como actualmente se lo conoce.

Al parecer etimológicamente el nombre Gualaceo es una palabra de origen Chibcha, ya que «HUAL», significa sin vida y «CEO», equivale a agua; de manera que Gualaceo o Gualxiu en los primeros tiempos de la conquista podría haber significado agua sin vida, o río que esta dormido, presentándose variantes con el paso de los años en su forma de escritura, es así que en 1574 se escribe Gualaceo; Gualaxeo en 1647; Gualaxio según O. Cordero P., Gualaceo, Gualasseo, en 1592; Gualazeo en 1759.

2.1.2 RESEÑA HISTORICA DE LOS PUENTES DE MADERA VELASCO IBARRA Y CHACAPAMBA Y DEL ACUEDUCTO ARTESANAL DE CANTOS RODADOS

ANTECEDENTES

"Era necesario reconstruir el puente que se había caído en una gran creciente del río Santa Bárbara, en ese entonces llovía mucho, quizás era una época similar a la actual, tal vez otro fenómeno del Niño había provocado un grave invierno y el puente sucumbió irremisiblemente al embate de las aguas, pues tenía un solo bastión y se quebró en dos partes.

Por otra parte, el puente de San Miguel, ubicado entre Guazhalán y Llampasay, también había cedido en la fuerza de las aguas, el Sector Oriental del cantón quedaba incomunicado con el Centro Cantonal. Unicamente había una balsa de propiedad de la Señora Olimpia Coello, que era manejada por el Señor de apellido Zhicay, servía de enlace entre el sector oriental y occidental. Es obvio suponer la serie de dificultades que esto producía a las personas que necesitaban movilizarse, el paso de la balsa era debajo de actual puente.

El Primer puente: Años atrás se construyó un puente de dos estribos y un bastión al medio, la obra se adjudicó por contrato del Señor Rosendo Cabrera por el monto de S/10.000 sucres, al terminar el mismo, y como una anécdota caía una intensa lluvia, temblaba los cimientos, parecía que todo iba a la destrucción y ni siquiera había sido entregada la obra, el contratista que había agotado su fortuna no

quería alejarse del peligro y permanecía en el puente, a insistencia de la gente y su familia se retiró, por esta vez el puente se salvo.

Sin embargo el Señor Cabrera dio en quiebra por lo cual se tuvo que deshacer de sus bienes, vendió su propiedad comprendida entre las calles Cuenca, 3 de Noviembre y el río Santa Bárbara, movido por ese fracaso económico se fue a vivir en la parroquia. El Tambo del cantón Cañar en donde terminó sus últimos días.

El Segundo puente: Corría el mes de mayo de 1951 ejercía la Presidencia del Consejo de Gualaceo, el Señor Alberto Vásquez, como Jefe Político del Cantón el Señor Arcesio Moreno, como Teniente Político de Daniel Córdova Toral, el señor Víctor Manuel Sarmiento, se da inicio a los trabajos de reconstrucción del puente Velasco Ibarra, con el respaldo del Consejo Provincial del Azuay.

Bajo la dirección técnica del Ing. Luis Loaisa, Director de Obras Públicas del Consejo Provincial del Azuay y como de Inspector de Obras Públicas Municipales, el señor Enrique León Pozo nombró como sobreestantes a los señores Manuel Vásquez, (de Laguán) y Humberto Peralta (del Centro Cantonal).

La construcción avanzaba lentamente por la viveza criolla de los obreros que no quería acelerar la obra por no perder sus puestos de trabajo. Por ese motivo el Ing. Luis Loaisa, de origen lojano, y el señor Enrique León propusieron a los jefes de obra de firmar un contrato, tras cavaciones aceptaron firmar por 7.000 sucres. Se retiró el Sr. Vasquez y entro el Sr. Enrique Rodas Arizaga.

Pronto estuvieron listas las vigas y más madera para el puente. La madera fue comprada a los Alberto Vásquez, Luis Ríos y Honorato Coello.

Quedaba la tarea de trasladar el material al lugar señalado para el puente, para ello se convocó una gran minga del sector campesino, de todos los sectores venían los mingueros notificados por los tenientes políticos. Todos portaban su propio alimento: cuyes asados, motes, porotos, habas cocidas constituían la "tonga" de estos obreros, acudían contentos porque sabían que mientras duraba la minga

eran servidos con trago y guarapo, que era traído en barriles; al final de la jornada los directivos de la minga entregaban una ración de sal, que en la época era muy difícil de conseguir ya que se consideraba contrabando.

Llegó el día del lanzamiento de las vigas, cien hombres uniformados, al mando del Capitán Ordoñez vinieron para esta labor, no hubo ayuda de palas mecánicas ni tractores, sólo la fuerza humana hizo posible esta obra.

El puente nuevo fue mejorado con vigas más gruesas, más largas y fue cubierto con planchas de zinc, que están ahí hasta la fecha, este puente tiene muchos recuerdos para tantos y tantos gualaceños y la gente que nos ha visitado.

EL FUTURO DEL PUENTE VELASCO IBARRA

Los días del puente peatonal se terminan, muy pronto será convertido en un centro de expendio de artesanías del cantón conjuntamente con el puente de Bim bambum, por iniciativa del Ing. Medardo Torres Ochoa van a convertirse en el centro de atracción turística, muy necesarios para nuestro medio.

Se espera mucho de esta metamorfosis en beneficio del turismo y de la economía local. En fin son exigencias de los tiempos modernos." (*)



Puente Velasco Ibarra

Para la descripción de los Puentes Velasco Ibarra, como el Puente Chacapamba se ha conseguido solamente información narrada por gente de Gualaceo debido a la falta de documentos que puedan proporcionar datos más exactos en cuanto a la fecha en que se construyeron.



Puente de Chacapamba

El señor Alfredo Saquicela, profesor de la escuela Vázquez Correa, indicó que posiblemente los puentes tienen más de cien años, y que su uso era en inicio únicamente peatonal y para cruce de animales, con la llegada de los automóviles a la ciudad los puentes empezaron a dar servicio también al tránsito vehicular lo que deterioró su estructura por esto fue necesario prohibir el tránsito en el puente de Chacapamba y restringirlo en el Velasco Ibarra.



Acueducto Artesanal de Cantos Rodados

Con respecto al Acueducto de Cantos Rodados, el señor Saquicela nos indicó que también es muy antiguo, sin precisar la época de su construcción, esta obra fue realizada por los hacendados del sector de Guaymicay con el fin de llevar el agua a un molino existente en la zona.

2.2 TRADICION Y CULTURA DE GUALACEO

Partiendo de un estudio de los rasgos culturales presentes en el pueblo de Gualaceo, entre los cuales podemos encontrar una gran diversidad de artesanías tales como ebanistería, zapatería, bordado, tejido de chompas de lana de borrego, tejido del paño de Ikat o macanas, cestería; dentro de la gastronomía encontramos alimentos como las quesadillas, rosero, morocho, tortillas de maíz, hornado,

pan, y gran variedad de frutas típicas de la zona como el durazno, pera, manzana, chirimoya, reina claudia, capulí, etc.; la arquitectura de la zona es de estilo colonial en la cual se destacan los detalles de los balcones y los remates de las columnas; además tenemos como en todo el Ecuador un fuerte religiosidad dentro de la cultura, por este motivo se debe destacar Celebraciones religiosas como las fiestas del Patrón Santiago, etc.,

2.3 ARTESANIAS EXISTENTES

La ciudad de Gualaceo, como la gran mayoría de pueblos azuayos, es muy rica en producción artesanal, muchos de los valores artesanales de este pueblo se han mantenido hasta nuestros días, siendo posible encontrar en la actualidad artesanías como:

2.3.1 EL BORDADO

La técnica del bordado la realizan las mujeres de Gualaceo, este trabajo se realiza en blusas, manteles, delantales, polleras y paños, con motivos que ellas mismas han sabido interpretar, tomados del entorno en donde viven, así como la naturaleza, algunos de estos motivos son flores, pájaros, paisajes de montañas, han sido transmitidas de generación en generación, se los llama modas y el bordado se lo realiza a máquina.



2.3.2 TEJIDO DE CHOMPAS DE LANA DE BORREGO

Fue una actividad casera realizada por las mujeres que consistía en confeccionar chompas para el uso de la familia, es así que varios grupos familiares empiezan a producir chompas para los mercados de Cuenca y Quito.

Con el paso del tiempo y gracias a la permanente visita de turistas que apreciaron el artículo, estas cobraron un puesto en el comercio de las artesanías, hoy en día significan el rubro de mayores ingresos para los artesanos

de las zona, tejen aproximadamente 5.000 personas del sector.



2.3.3 TALLADO EN MADERA

La creatividad de los artesanos de Gualaceo tiene una relación directa con el entorno y la naturaleza, es por esto que tomando la madera como base desarrollan hermosos trabajos tallados como barandas, camas, veladores juegos de comedor, entre otros; utilizando especialmente el sauce, el capulí, y otras tipos de madera propios de la zona.



2.3.4 ZAPATERIA

Una gran parte de los artesanos de la zona adquieren sus conocimientos sobre la técnica de la zapatería en la ciudad de Cuenca, y aproximadamente hace 30 años, se comenzó a producir calzado en Gualaceo, de gran calidad como el elaborado en otros lugares.



2.3.5 LOS PAÑOS DE GUALACEO

El diseño de estos paños no parece haber variado mucho desde la época colonial, según Dennis Penley, en una breve explicación que hace indica que existen dos técnicas fundamentales, según sea el interés de los artesanos de obtener un diseño que se repita idéntico a todo el ancho del paño o sea de obtener lo que se suele conocer con el nombre de «figuras de espejo» es decir figuras que se repiten a sí mismas, como si originalmente hubiesen sido las dos caras de un todo o una figura reflejada.



En cuanto a los motivos mismos que se representaban en los paños, estos eran tomados del medio en el cual vivían los artesanos, es por eso que se presentan formas zoomorfas como mariposas, colibrís, perros, pájaros, sapos, gallos, cóndor, paloma, pavo real, etc. así como también otras formas como frutas, rosas, cocos, tréboles, palmas, hojas, claveles, y además formas geométricas como dados, quingos, plumas, X, N, S, calados, rombos, granizos, etc. Todo esto se logra con la técnica Ikat.

LA TECNICA IKAT

El Ecuador tiene una muy rica tradición de tejidos indígenas, no existen vestigios de estos debido a los factores climatológicos que han impedido la conservación de los mismos.

Ikat es una palabra derivada del término malayo «mengikat» que significa amarrar, y que se utiliza hoy en día para designar la técnica del teñido en la cual el amarrado de los

hilos de la urdimbre, o de la trama, es una etapa esencial antes del baño del tinte. Los adornos del tejido se forman del contraste entre las zonas del hilo que conservan el color original por estar amarrados con fibras impermeables como la cabuya, y las que, por no estarlo, toman el color del tinte empleado.

De dónde se originó la técnica de Ikat, o amarrado contemporáneo, es todavía incierto existen algunas evidencias arqueológicas que muestran la utilización de esta técnica en tiempos precolombinos especialmente en la región cañari y en la provincia de los Ríos.

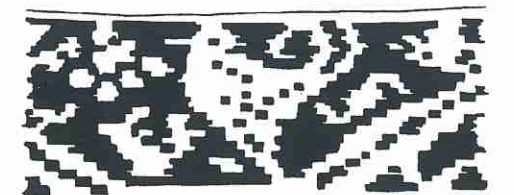
Jackie Battenfiels en su libro «*Ikat Technique*» insinúa el posible origen de esta técnica: el tejido de una tela con hilos relativamente manchados o sucios. Lo que fue falta de limpieza, explicable por las circunstancias, habría producido algún resultado interesante.

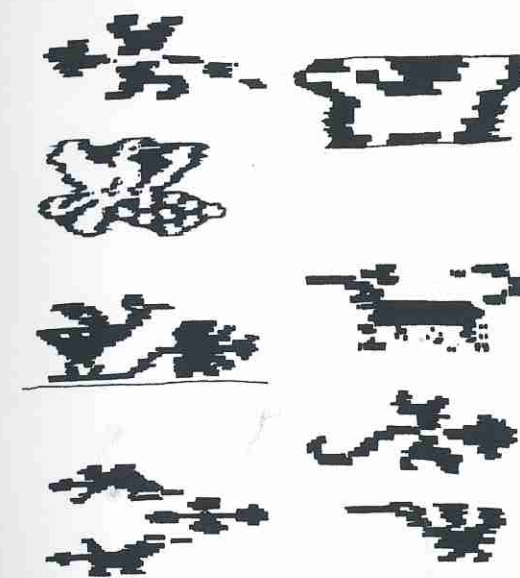
De esta manera se cree, habría nacido el Ikat, el resto de la técnica sería el resultado obtenido de la curiosidad, el afán de perfección, el gusto por diferenciarse, claro está que esta es una hipótesis plausible. Así también Laura Miller en su investigación indica que esta técnica se inicia en San Miguel de Pallaques en Cajamarca, Perú, y que luego fue adoptada en Gualaceo, aunque existen numerosas diferencias en la técnica, lo cual plantea algunas interrogantes frente a su origen y el por qué de estas diferencias si el área en donde se elaboran estas artesanías (Cajamarca y Gualaceo) son relativamente cercanas.

ICONOS UTILIZADOS EN EL IKAT

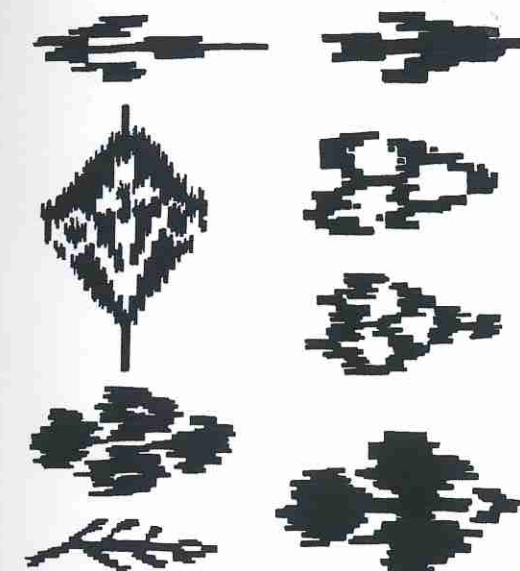
Dentro de la técnica de ikat o paños de Gualaceo se puede encontrar tres grupos de motivos o íconos, siendo estos:

1. Zoomorfos: Mariposas, colibrís, perros, pájaros, sapos, gallos, gallinas cóndores, palomas y pavos reales.

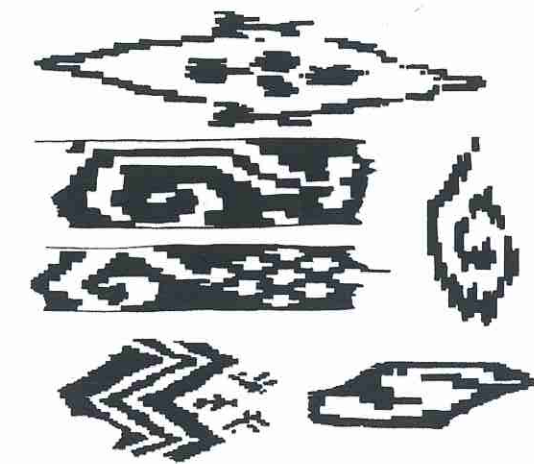
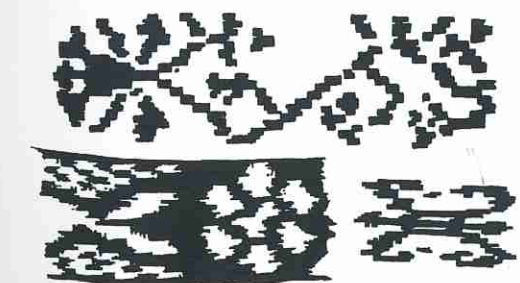




2. Fitomorfos: Rosas, frutas, cocos, tréboles, palmas, flores, racimos, enredaderas, hojas, claveles.



3. Geométricos: Dados, quingos, plumas, X, N, S, calados, escudos, barcos, letras rombos, granizos.

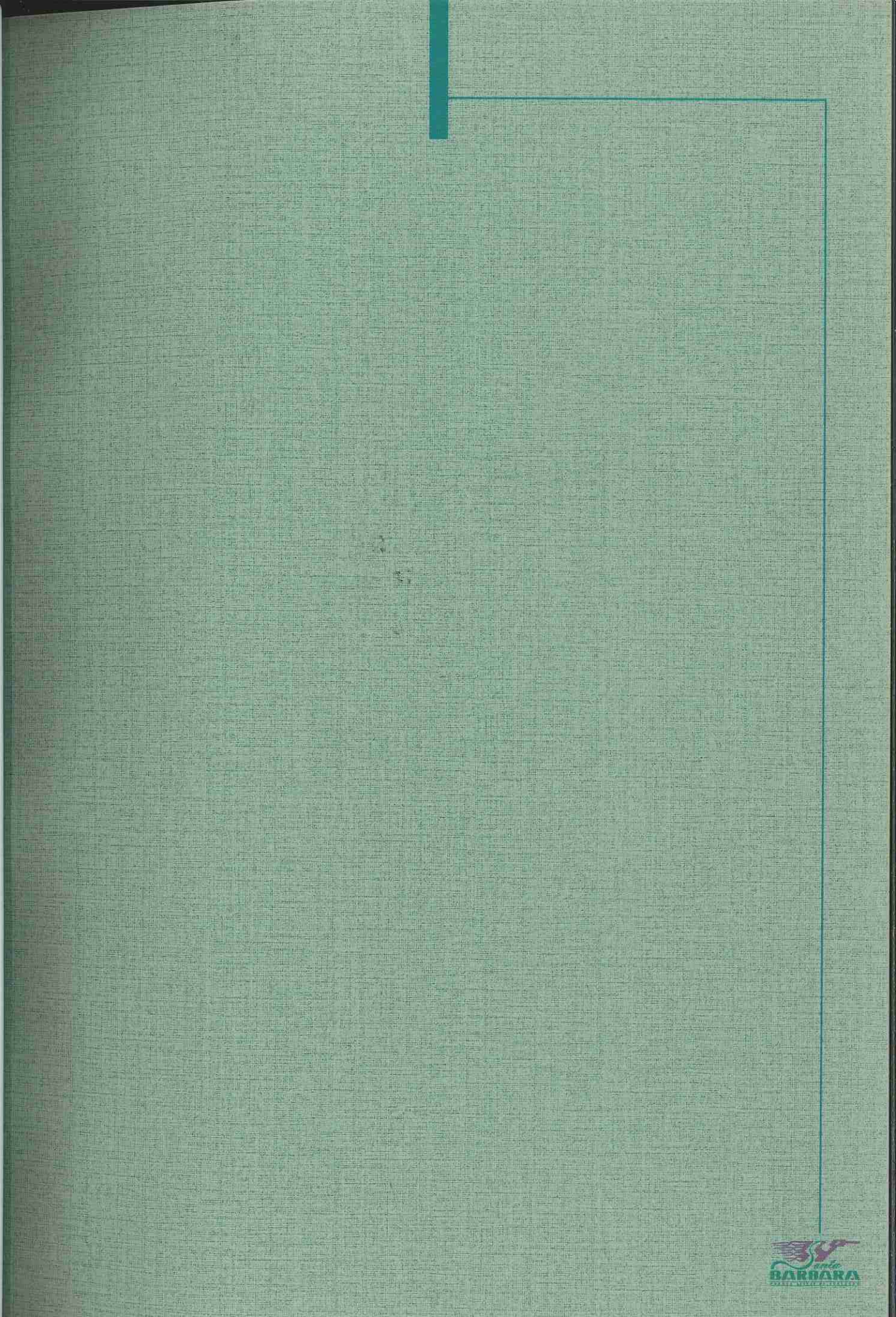
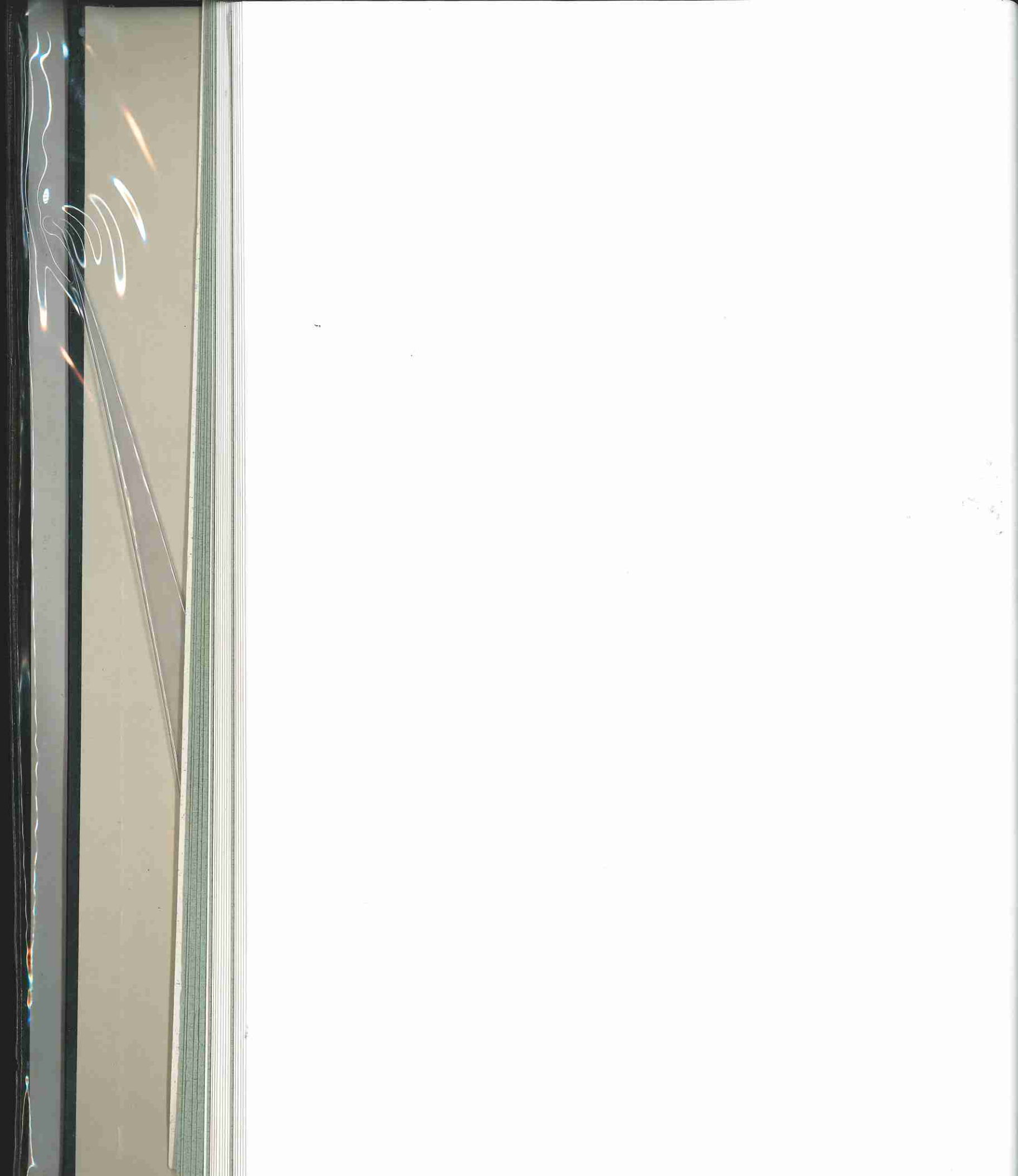


COLORES UTILIZADOS EN EL IKAT

Los colores que se utilizaban antiguamente eran obtenidos de elementos que los indígenas encontraban en la naturaleza como por ejemplo el añil para generar los colores azules, la chilca para obtener los amarillos, el nogal para los colores cafés y la cochinilla para el fucsia. Los tintes naturales se han sustituido por tintes químicos. Los cuales podemos encontrar en las prendas que se fabrican hoy en día y que los hemos codificado de la siguiente manera:

COLOR	CÓDIGO PANTONE	
Verde	357c	
Café	463c	
Habano	465c	
Habano	466c	
Rojo	193c	
Azul	280c	
Violeta	267c	
Cardenillo	3288c	
Magenta	2415c	
Amarillo	1215c	
Gris	430c	
Negro		
Blanco		

Los códigos Pantone anotados junto a cada color han servido de guía para la realización de las siguientes etapas de diseño.



3.1 TURISMO

"El turismo es un sistema de mercado en el cual sus componentes, oferta y demanda, establecen relaciones de intercambio y consumo."

"El turismo consiste en el desplazamiento realizado por una persona en su tiempo libre, del que genera fenómenos socioeconómicos, políticos, culturales y jurídicos, conformados por un conjunto de actividades, bienes y servicios que se plantean, desarrollan, operan y se ofrecen a la sociedad, con fines de consumo, en lugares fuera de su residencia habitual en función de recreación, salud, descanso, familia, negocios, deporte y cultura." (*).

Se puede dividir al turismo en tres grandes grupos:

TURISMO RECEPTIVO

Es aquel que presenta al turista una variedad de atractivos o actividades.

TURISMO CULTURAL

Se lo define como la interrelación entre el turista y los habitantes autóctonos de una zona, en el cual se manifiestan intercambios de costumbres, folklore y cultura, como por ejemplo la fiesta del durazno y la fiesta de la cantonización en Gualaceo.

Los atractivos turísticos culturales se clasifican en tres categorías:

- Edificios y conjuntos arquitectónicos como los puentes de madera, hostería Gualaceo, el centro histórico.
- Eventos culturales y artesanales como la feria de los días domingo.
- Manifestaciones artísticas y populares como el septenario, la fiesta del durazno.

TURISMO RELIGIOSO

Este tipo de turismo esta ligado directamente con las celebraciones de fiestas o ritos religiosos como la fiesta del Patrón Santiago, la Guerra entre Moros y Cristianos, El Señor de los Milagros, El Septenario en el cantón Gualaceo.

3.2 IMPORTANCIA DEL TURISMO

El sector turístico es una parte importante en la economía nacional por su enorme capacidad de generar ingresos tanto en moneda nacional como en divisas extranjeras, así como también por su vinculación con otros sectores de la economía. Es importante anotar también que la industria turística genera empleos y por tanto, ingresos, de manera particular en hoteles, restaurantes, servicios, transportes, y venta de artesanías.

La provincia del Azuay se ha transformado en una zona potencialmente turística, ya que cuenta con atractivos naturales y culturales, que no son explotados correctamente, tal es el caso de la ciudad de Gualaceo, lugar artesanal que cuenta con un hermoso valle, montañas que lo rodean y el río Santa Bárbara que lo atraviesa, convirtiéndose así en un importante centro turístico.



3.3 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL TURISMO

VENTAJAS

- Mayor ingreso de divisas
- Mercado más amplio para artesanías, comida típica, frutas de la zona
- Más trabajo para los artesanos y para la gente del sector, lo que evitaría la migración hacia los Estados Unidos .de la forma en que lo está haciendo hoy en día.

DESVENTAJAS

- Erosión del suelo
- Exceso de población flotante
- Generación de basura y desperdicios

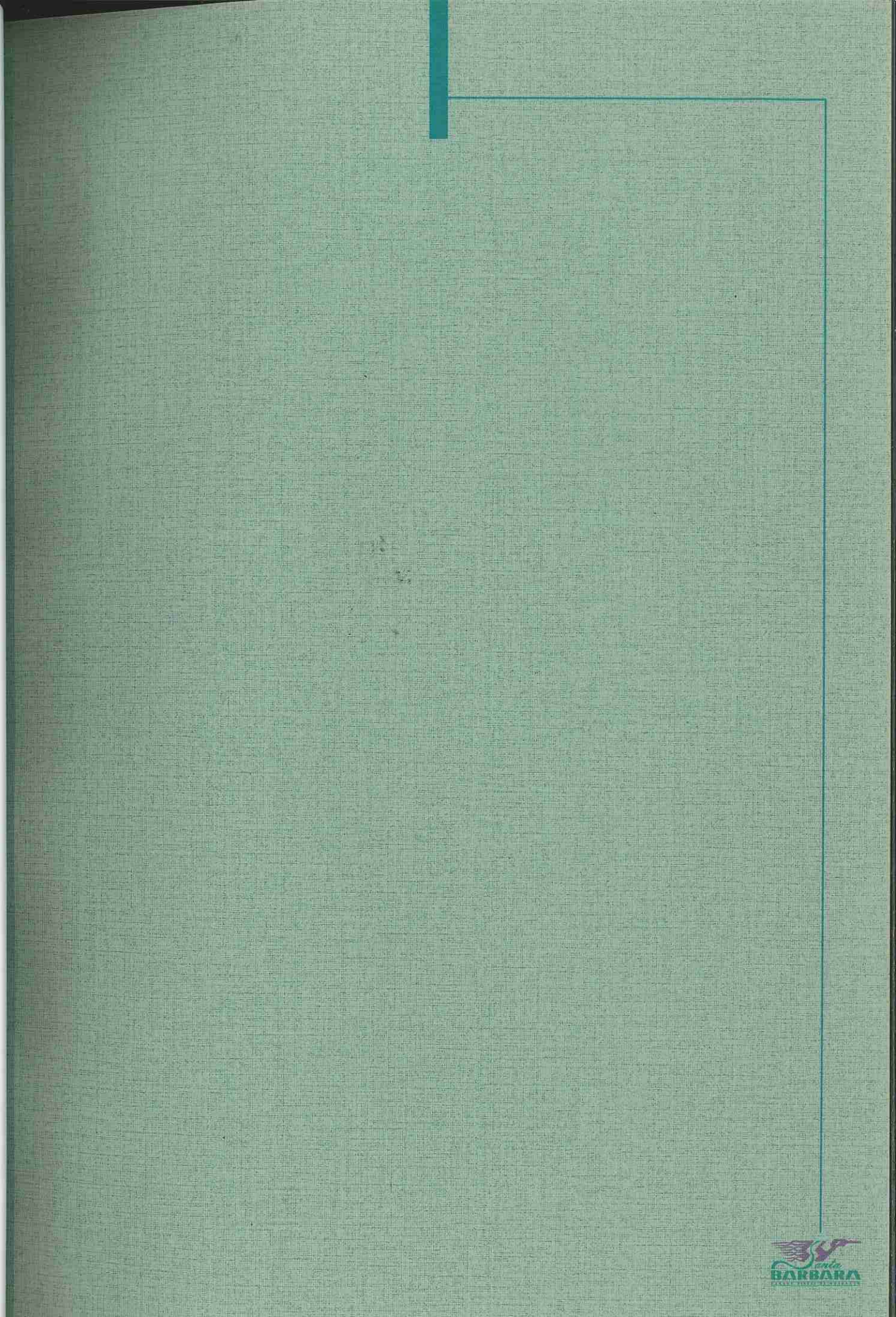
* CARDENAS, Tabares Favio, 1991. pág. 23

3.4 EL TURISMO EN GUALACEO

El Cantón Gualaceo es la expresión del paisaje de nuestra región, su condición física, el clima, la producción agrícola y frutal, la naturaleza de los pueblos que lo circundan y su gente han hecho de este Cantón Azuayo uno de los predilectos de visitantes tanto nacionales como extranjeros.

Luego del desastre de la Josefina y con la reconstrucción de la carretera por su antiguo trazado, nuevamente está regresando el auge turístico a pueblos como Gualaceo, Chordeleg, Paute, Sevilla de Oro, Sigsig.

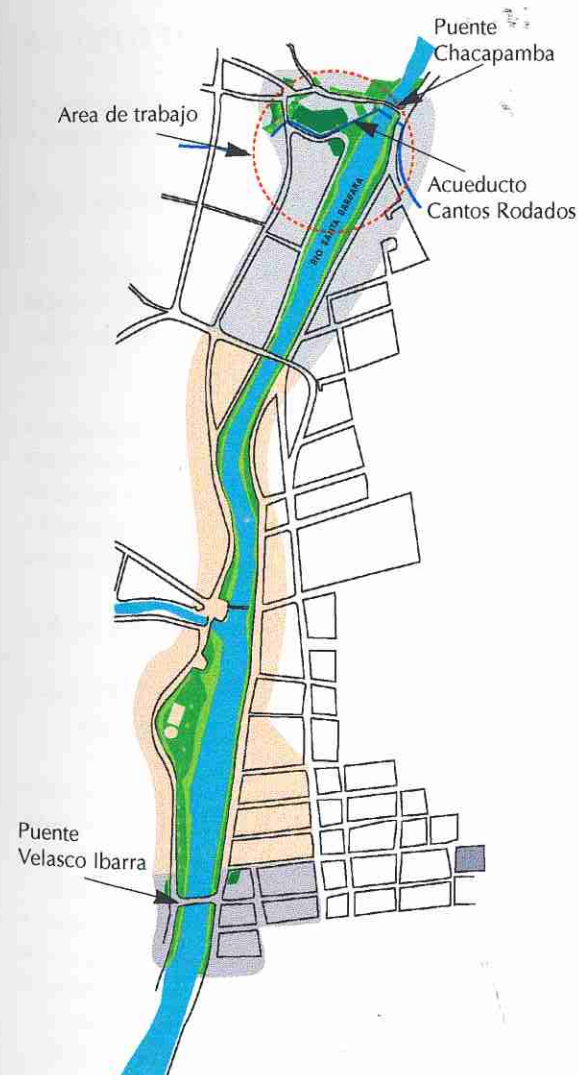




4.1 DELIMITACION DEL AREA DE ESTUDIO

Frente a la necesidad de reactivar el turismo en el sector de Gualaceo, que disminuyó notablemente, luego del deslave la Josefina y de la destrucción de carreteras y vías de acceso, el Consejo de Programación de Obras Emergentes junto con la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay, pretende dotar a Gualaceo de un Parque Lineal que se encuentre comprendido entre la zona de Chacapamba y el Puente de madera Velasco Ibarra.

El área específica de estudio está comprendida entre la vía de acceso al puente de Chacapamba hasta el terreno destinado a una cancha de fútbol, a unos trescientos metros aproximadamente de la vía mencionada, además se incluirá una pequeña área a los ingresos del puente Velasco Ibarra.



Se ha considerado como área de influencia inmediata a los sectores de las riberas del río Santa Bárbara, que actualmente están dotados de mobiliario y señalización, debido a que el objetivo del Consejo de Obras Emergentes y de la Ilustre Municipalidad de Gualaceo es el de extender paulatinamente el área del parque lineal Santa Bárbara, por tanto estos sectores serán a futuro implementados con mobiliario, señalización y diseño gráfico que se generen del trabajo e investigación. Dentro del área de trabajo que cubrirá este proyecto están:

- Rediseño y recuperación de los Puentes de Madera Velasco Ibarra y Chacapamba y además la refuncionalización del Acueducto Artesanal de Cantos Rodados.
- Diseño de imagen corporativa, señalización y campaña de promoción turística de la zona.
- Diseño del área de recreación junto al Acueducto.
- Diseño del sistema de Mobiliario Urbano.

4.2 ANALISIS DE LA SITUACION ACTUAL

Para poder hacer un estudio de la situación actual del emplazamiento y de su área de influencia se realizó el levantamiento de los problemas existentes en la zona, dividiendo dichos problemas en área de mobiliario urbano y en área de diseño gráfico y señalización.

Como resultado de las visitas realizadas al área específica de estudio y de influencia inmediata, se pudieron detectar gran cantidad de problemas que afectan directa e indirectamente a los usuarios del parque lineal.

Al ser la rehabilitación turística de la zona, el objetivo principal del Consejo de Programación y la Ilustre Municipalidad de Gualaceo, con la intervención de la facultad de Diseño de la Universidad del Azuay pretende solucionar estos problemas mediante el manejo de criterios de diseño, y así brindar a los visitantes del parque todos los servicios durante su permanencia en el lugar.

Los problemas detectados fundamentalmente tienen que ver con:

La inexistencia, mal estado o errónea utilización de principios básicos de diseño y ergo-

nomía en la construcción y ubicación de los objetos dentro del parque.

Así, del poco mobiliario existente, la mayoría son antifuncionales y en algunos casos hasta peligrosos para los usuarios, las medidas utilizadas no son las idóneas, la tecnología no ofrece garantías de resistencia y perdurabilidad, no se les ha dado el mantenimiento mínimo necesario. Por otro lado, la falta de cuidado en las áreas verdes, afecta indirectamente al estado del mobiliario.

En lo referente al área gráfica, únicamente existen elementos de señalización, los mismos que están en mal estado, mal ubicados, han sido elaborados en materiales inadecuados, y no están basados en criterios tipológicos, además que el número de elementos es insuficiente y los mensajes que dan no son los apropiados.

4.3 TIPOS DE PROBLEMAS

- Destrucción de la capa baja (*)
- Deterioro del mobiliario urbano existente

4.3.1 OBTENCION DE DATOS

La obtención de datos se realizó mediante la observación de la problemática en las diversas áreas en que dividimos nuestro trabajo, esto es:

- Mobiliario urbano y señalización
- Medio ambiente
- Paisaje urbano
- Transporte y vialidad
- Recreación

4.4 LA PROBLEMÁTICA EN EL ESPACIO

4.4.1 PROBLEMÁTICA DEL MOBILIARIO URBANO Y SEÑALIZACIÓN

- Desorden en el expendio de comida.
- Mobiliario urbano en mal estado y sin manejo de criterios morfológicos y de significación tipológico.
- Deterioro de monumentos y plazoletas.
- Cerca de madera inadecuada.
- Letreros con información inapropiada, elaborados en materiales poco resistentes, y ubicados en lugares inapropiados.

*CAPA BAJA: es toda vegetación que llega a medir hasta 50cm de altura.

4.4.1.1 DIAGNOSTICO DE MOBILIARIO URBANO Y SEÑALIZACIÓN

- Una vez terminada la investigación de campo se determinó que las bancas se encuentran en mal estado, haciéndose visible el deterioro de los materiales, como la madera que por la ausencia de pintura esta totalmente destruída. En lo que respecta al metal (tubo), por no poseer pintura, está en proceso de oxidación, además de que el césped está a nivel del asiento, como consecuencia del entierro casi total de las patas, presentándose problemas ergonómicos.
- En el area central de la rivera del rio (entre el puente Velasco Ibarra y Chacapamba) se encuentran bancas y mesas de tronco, que presentan un mínimo deterioro por exposición a factores medio ambientales.
- En lo que se refiere a batería sanitaria, se deduce por su estado que han sido sometidos a actos vandálicos, debido a la presencia de textos pintados en las paredes. Los contenedores de desechos sólidos están en estado de oxidación.
- En la concha acústica, la destrucción es notoria y existen textos pintados en las paredes.
- En las chozas, es visible el mal estado de algunos elementos de madera, provocado por factores ambientales.
- Luminarias no acordes con el medio.
- Existen kioscos para expendio de comida, que no tienen relación con el lugar en donde están ubicados.
- Presencia de vendedores ambulantes que expenden su producto en cualquier parte del parque.
- Por la proliferación de vegetación, las plazoletas y monumentos se están destruyendo, así como las caminerías y bordillos.

4.4.2 PROBLEMÁTICA DE MEDIO AMBIENTE

- Acumulación de basura
- Generación de fogatas
- Contaminación del río
- Desechos orgánicos humanos
- Gran cantidad de polvo
- Destrucción de la capa baja (*)

4.4.2.1 DIAGNOSTICO MEDIO AMBIENTE

- Malos olores y gran cantidad de mosquitos.
- Presencia de desechos sólidos en áreas verdes.

- Contaminación.
- Erosión del suelo y destrucción de capa alta(*)).

4.4.3 PROBLEMATICA DE PAISAJE URBANO

- Mal estado de las capas alta, media y baja, en algunos sectores
- Circulación de animales en las zona (caballos, vacas, perros)
- Presencia de materiales de construcción en las orillas del río
- Alta circulación de vehículos por las vías adyacentes al parque.
- Circulación peatonal por caminerías improvisadas
- Presencia de edificaciones discordantes con el medio.

4.4.3.1 DIAGNOSTICO DE PAISAJE URBANO

- El mal estado de las diversas capas de terreno se presenta por el mal uso de las mismas, por ejemplo: la capa baja está erosionada pues se ha improvisado caminerías en las marginales del río, las capas media y alta están deterioradas por falta de mantenimiento.
- Debido a que la zona no ha sido determinada como parque recreacional, es utilizada por la gente del sector como paso hacia diversos lugares como el camal, lugares de pastoreo, etc., provocando de esta forma problemas de malos olores y suciedad en las márgenes del río.
- El río esta contaminado por la presencia de material pétreo que es desechado en las orillas.
- Mucho polvo es provocado por la circulación de vehículos a alta velocidad que utilizan estas vías como medio para llegar a otros sectores y no como de ingreso al parque.
- Destrucción de la capa baja por la improvisación de caminería en las márgenes de los ríos.
- Ya que no ha existido un control en el tipo de construcción hay una gran cantidad de edificaciones que son inarmónicas con el medio, ya sea por su material o por su terminado.

4.4.4 PROBLEMATICA DE VIALIDAD

- Pésimo estado de la vía de acceso al puente de Chacapamba.

- La vía que da acceso a la zona del parque, es una vía de paso a otros sectores.
- Caminerías improvisadas en las márgenes del río.
- Falta de espacios de estacionamiento.

4.4.4.1 DIAGNOSTICO VIALIDAD

- La vía que lleva al sector de Chacapamba, es únicamente de acceso a este sector, sin presentar mayor tránsito vehicular, por este motivo llama la atención el pésimo estado en que se encuentra.
- En la vía de acceso al parque se presentan frecuentemente grandes nubes de polvo, causando problemas ambientales de consideración, además por la velocidad con la que se movilizan los vehículos, el riesgo para los usuarios del parque es sumamente alto, estas situaciones se producen como consecuencia del uso que actualmente se le da a la vía.
- En la mayor parte del sector de estudio, las caminerías son improvisadas, pues se han formado por el uso de la gente, por tanto no están en lugares adecuados.
- Existe solo una zona de estacionamiento en todo este amplio sector, por lo que se presentan serias dificultades para los usuarios del parque.

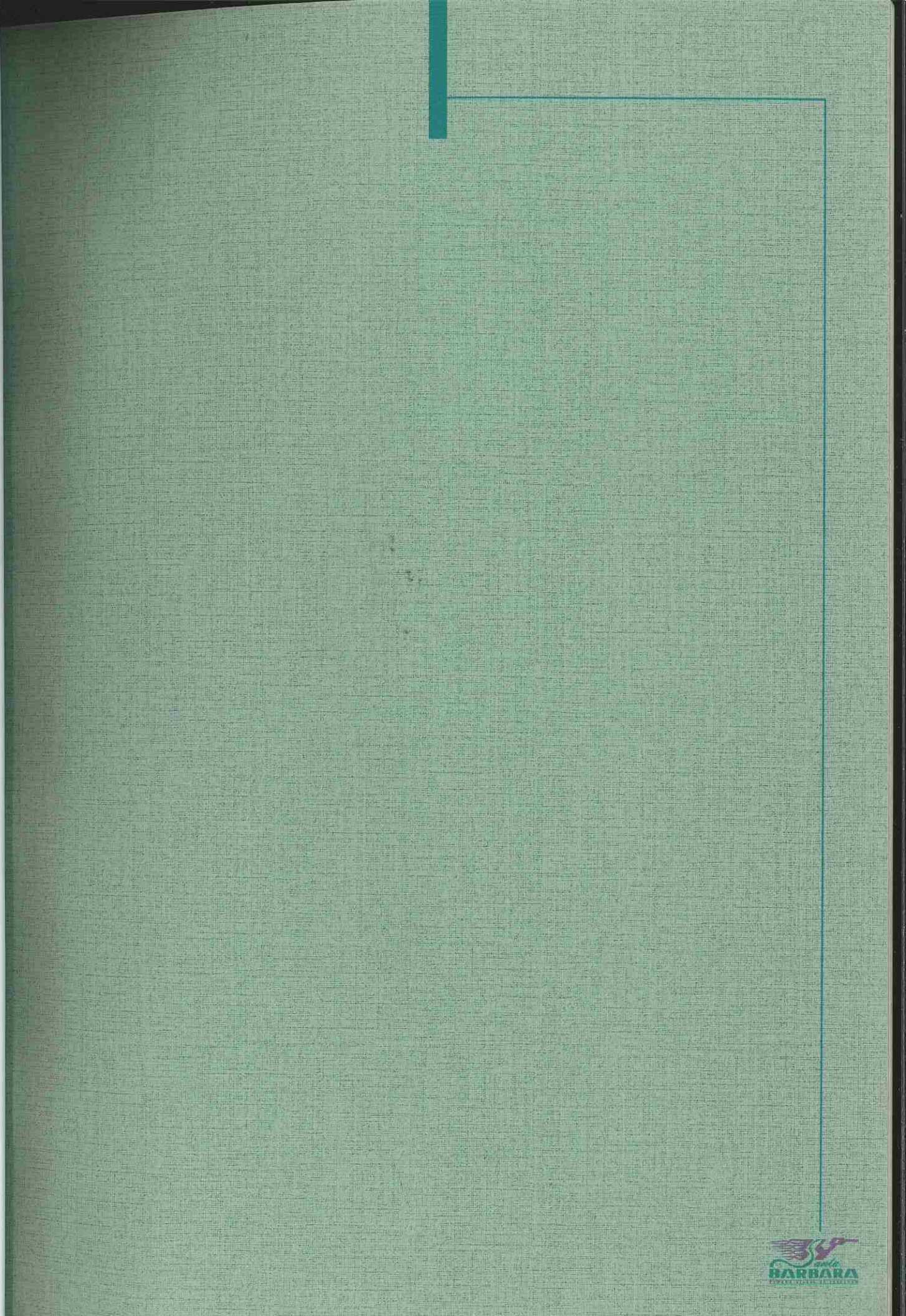
4.4.5 PROBLEMATICA DE RECREACION

- Destrucción de la capa baja.
- Generación de basura
- Congestionamiento vehicular
- Concha acústica deteriorada.

4.4.5.1 DIAGNOSTICO DE RECREACION

- Existen zonas con gran nivel de erosión.
- Quema de la capa baja.
- Los vehículos estacionan en los costados de la vía en los días de mayor afluencia turística.
- La concha acústica ha sido agredida en su edificación. Así como en su apariencia, pues existen grafittis en las paredes.

*CAPA MEDIA: Vegetación que mide desde 50cm hasta 1.50mt de altura.
*CAPA ALTA: Vegetación que mide desde 1.50mt en adelante.



Partiendo de las conclusiones obtenidas y recomendaciones realizadas después del diagnóstico del sector, planteamos los fundamentos ideológicos que nos permitirán establecer el proceso a seguir para el desarrollo de nuestra propuesta de diseño, tanto en el área gráfica como la de objetos.

5.1 CONCLUSIONES

MOBILIARIO URBANO Y SEÑALIZACION

Luego de la investigación inicial se determina que debido a la falta de mantenimiento del mobiliario urbano existente y de las zonas en las que estos se encuentran ubicados, el deterioro es inmediato, además de la falta palpable de mobiliario en algunas zonas.

En las orillas de los ríos se ubican gran cantidad de contenedores de basura que por su mal estado y ubicación lamentablemente no son utilizados por los turistas.

La venta de comida en el sector produce la acumulación de basura en las orillas del río, debido a que los expendedores no poseen contenedores propios, y tampoco colocan la basura en bolsas para luego ser desechadas en el sitio correcto.

A pesar que el porcentaje de vandalismo no es alto en la zona, es un factor que debe tomarse en cuenta para el diseño del mobiliario.

Algunos elementos del mobiliario urbano existente no han sido diseñados considerando el medio, sino, más bien han sido implantados, por lo que están desintegrando al paisaje. Además es evidente que los objetos formalmente no mantienen criterios tipológicos.

Es evidente la falta de mantenimiento en las plazoletas, lo que acrecenta el mal aspecto de las mismas, perjudicando la imagen de toda la zona.

MEDIO AMBIENTE

Se puede concluir de todo lo antes mencionado que existe acumulación de basura en la orilla del río: basura domiciliaria, materiales de construcción, chatarra automotriz, así como también basura en el parque, es decir, desechos sólidos y orgánicos. Se pudo constatar el uso de detergente para lavar ropa y vehícu-

los en el río, factores que contribuyen a la contaminación del mismo.

El polvo es provocado por el paso de vehículos a alta velocidad por las vías adyacentes a las riberas del río, esto produce contaminación, malos olores y presencia de mosquitos.

La cantidad de fogatas y la falta de caminería provocan erosión del suelo, y en algunos casos las fogatas son encendidas junto a los árboles, lo que afecta la capa alta.

No se ha controlado ni regulado la intervención del hombre en el medio ambiente.

PAISAJE URBANO

La capa baja se desgasta por la circulación de personas y vehículos livianos por las márgenes de río, debido a la falta de caminería. La capa media está en mal estado por la falta de mantenimiento y la capa alta ha sido destruida para encender fogatas.

Las marginales del río y los puentes de madera son utilizados como paso de ganado.

El río está siendo contaminado por la eliminación de material pétreo en las orillas.

Gran cantidad de polvo es provocado por la circulación de vehículos a alta velocidad.

La falta de caminería apropiada provoca la erosión de la capa baja.

Edificaciones inarmónicas con el medio por falta de planificación.

VIALIDAD

Al ser poco transitada la vía de acceso a Chacapamba, es evidente el mal estado en el que se encuentra, que es consecuencia de la falta de mantenimiento y despreocupación por parte de las autoridades locales.

La vía de acceso a la zona del parque, no cumple únicamente esta función, sino, es una vía de paso a otros sectores, inclusive en algunos tramos se convierte en una vía interprovincial.

Si bien en un tramo pequeño del parque existe caminería, esta no es apropiada, en la gran mayoría del parque los espacios de circulación se dan por el paso de los usuarios en lugares no planificados, tampoco tienen di-

mensiones, materiales, ni recorridos apropiados.

La zona de estacionamiento es muy pequeña, no da servicio a los usuarios del sector, además no es funcional.

RECREACION

La erosión del suelo está provocada por no existir áreas determinadas para la recreación deportiva, ni áreas de caminería.

La destrucción de la capa baja provocada por la generación de fogatas.

Basura generada por las personas y familias que pasan su día de campo en las márgenes del río.

Inexistencia de áreas de parqueo.

En la concha acústica se observa efectos del vandalismo.

5.2 RECOMENDACIONES

MOBILIARIO URBANO Y SEÑALIZACION

Se recomienda a las autoridades encargadas dar mantenimiento al mobiliario urbano y a las áreas verdes con la frecuencia debida.

Es indispensable la utilización de materiales resistentes y de alta calidad en la elaboración del mobiliario urbano y señalización, como precaución de actos vandálicos.

Para que el mobiliario sea adecuadamente utilizado, se debe garantizar la calidad y durabilidad de los objetos que conforman el sistema, para ello deben utilizarse materiales y tecnologías adecuadas.

Los criterios que deben utilizarse para el diseño y ubicación de mobiliario y señalización tienen que basarse en conceptos profesionales. Debe existir un sistema, esto implica mantener rasgos tipológicos en los objetos.

Los vendedores deberían estar ubicados en lugares estratégicos distribuidos a lo largo del parque, dotados de infraestructura básica.

MEDIO AMBIENTE

Emitir ordenanzas municipales que protejan e incentiven al cuidado de los bienes natu-

rales y de mobiliario, dándole un correcto uso y preservación.

Concientizar a la población de la importancia de proteger sus bienes culturales y naturales.

Una recolección constante de desechos sólidos para evitar la proliferación de mosquitos.

Prohibir el lavado de vehículos y ropa en las orillas del río.

Determinar lugares específicos para el expendio de comida y concientizar a las vendedoras de botar los desechos en lugares apropiados.

Transformar el tránsito urbano a un tráfico solo para el parque.

Eliminar el paso de carros pesados y cambiar la vía a un solo carril.

Creación de lugares específicos para las fogatas con sus respectivas normas de uso.

Diseñar caminería apropiada para el parque que sea armónica con el paisaje y la cultura.

PAISAJE URBANO

Dar un mejor mantenimiento a las diversas capas de vegetación.

Crear caminería adecuada para la circulación dentro del parque.

Controlar el uso de la vegetación existente en el parque para crear fogatas.

Concientizar a los habitantes e instituciones que no desechen material pétreo en las márgenes del río.

Dejar las vías adyacentes al parque, que sean solo de ingreso al parque y no de paso.

Bloquear la visibilidad de las fachadas mediante la utilización de la vegetación.

Crear una normativa municipal que regule los aspectos expresivos de los frontis de construcciones a futuro.

VIALIDAD

Se recomienda a las autoridades dar el mantenimiento necesario a la vía de acceso a la zona de Chacapamba.

En las vías marginales se debería cambiar el uso actual de manera que únicamente sea de acceso al parque y no de paso.

Las caminerías no son apropiadas ni forman parte de un sistema, por tanto es necesario establecer un sistema que rija en todo el sector.

Se debe incrementar más áreas de estacionamiento en los diferentes sectores del parque, además se deberá ampliar de alguna manera el ya existente.

RECREACION

Racionalizar el uso de las áreas del parque, determinado aquellas que son para circulación, para camping, para recreación deportiva, para expendio de comida, etc.

Concientizar a los turistas y usuarios del parque a botar la basura en los lugares destinados para ello.

Dotar de zonas de parqueo distribuidas a lo largo del parque.

Concientizar a los usuarios de la concha acústica para evitar el vandalismo y destrucción de la misma.

Para poder definir un criterio que pueda servir de base para desarrollar este proyecto, acorde a la problemática que se presentó en la zona, se propone lograr un diseño que sea parte integral de un pueblo, en este caso Gualaceo, partiendo de su artesanía como rasgo que refleja su idiosincrasia, originando un diseño moderno pero que se identifique con la zona en la cual estará ubicado el Parque Lineal.

5.3 FUNDAMENTO IDEOLOGICO

Como antecedente daremos el conceptualizaremos la palabra Filosofía como:

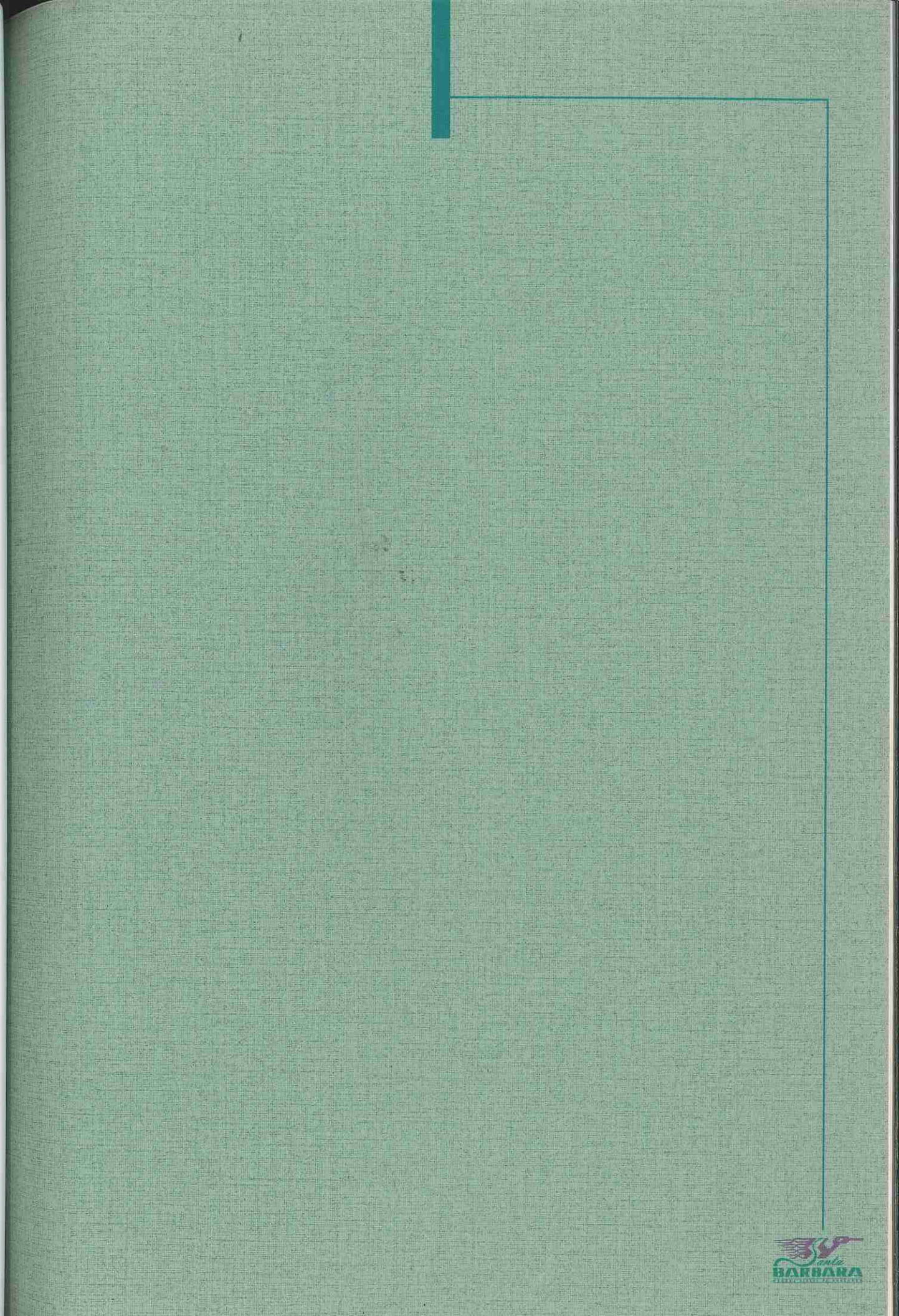
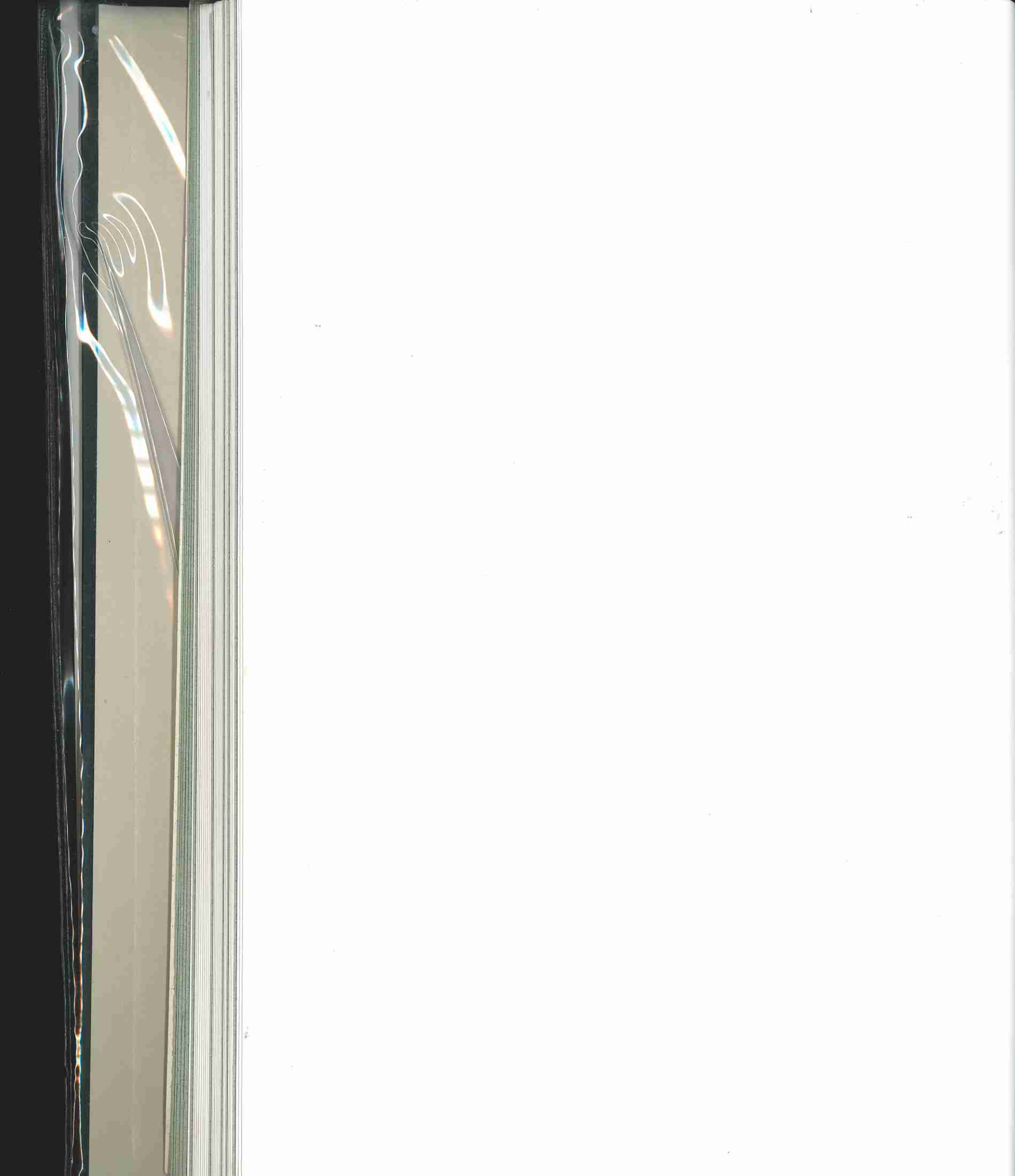
La ciencia que trata del origen y clasificación de las ideas, concepto fundamental para realizar nuestro fundamento ideológico.

Tenemos como punto de partida, para el fundamento ideológico, el concepto cultural, manifestado por sus dos peculiaridades, la semiología y el hábitat, donde se cincibe la dinámica creativa propia del espacio y tiempo de los que formamos parte.

Los rasgos significativos establecen un compromiso de expresión al servicio de una determinada cultura, en nuestro caso el ikat brinda una expresión valorizada por nuestra propuesta como un lenguaje visual determinante.

El principio ideológico valora de la mejor manera la identidad del pueblo de Gualaceo, motivo por el que se pretende rescatar un hecho cultural, productivo como es la artesanía.

Una vez analizadas las artesanías y escogido el Paño de Gualaceo como sobresaliente, se obtuvieron los rasgos predominantes del ikat, elementos con los que se genera un diseño contemporáneo manteniendo su expresión cultural.



En primera instancia se realizó una investigación de campo y un análisis a cerca de las diversas artesanías, además de otros elementos culturales presentes en Gualaceo.

Después de esto se procedió a seleccionar y analizar de una manera mas profunda el tema de los paños de Gualaceo y específicamente la técnica Ikat, para lo que se hicieron visitas a los artesanos del lugar, experiencia que se reforzó con bibliografía como tesis que se han realizado sobre el tema por ejemplo: ADECUACION DE TEXTILES TRADICIONALES DE GUALACEO A LOS REQUERIMIENTOS ACTUALES, PROYECTO GUALACEO.

•DIAGNOSTICO

Se partió de la problemática planteada en diferentes ámbitos en los que se centraron los análisis, es así que tenemos que era necesario el solucionar el problema de la ausencia de mobiliario urbano, de señalización adecuada en la zona y además se debía crear una imagen que pudiese ser promovida para atraer turistas tanto a Gualaceo como al Parque específicamente.

Además de el estudio de las falencias existentes en el medio, se hizo un análisis de la tecnología que existe en el medio de esta forma se puede plantear diseños de fácil construcción y de fácil reposición de ser necesario.

La propuesta que se plantea tanto en el área gráfica como en la de diseño de objetos deberá ser tipológicamente afines entre ellos, así como deberá rescatar rasgos característicos de la zona en la cual este proyecto irá ubicado.

El proceso de Diseño está determinado y condicionado por ciertas pautas que se estudiarán para la realización y ejecución del proyecto.

6.1 DETERMINANTES

Dentro de las Determinantes se tiene:

- La Técnica del Ikat.
- Actividades del usuario.
- Factores ergonómicos.

6.1.1 LA TECNICA DEL IKAT COMO DETERMINANTE DE DISEÑO

Para el desarrollo del proyecto se considera como punto de partida la trama que forma la guarda del paño de Gualaceo, se llevo a este punto luego de un estudio de las diversas actividades artesanales del lugar, lo que nos llevo a concluir que esta actividad es la más representativa de la zona, pues es exclusiva y sumamente conocida a nivel regional y nacional.

La técnica utilizada para la elaboración del paño es el Ikat, entonces se buscaron posibilidades de desarrollo de nuestra propuesta de diseño dentro de los elementos que conforman esta técnica, decidimos basar la propuesta en la direccionalidad de la trama de la guarda, en este caso es la oblicuidad, pues nos brinda muchísimas posibilidades tanto formales como funcionales, convirtiéndose entonces en la determinante fundamental.

6.1.2 DETERMINANTES POR EL USO DE LOS OBJETOS (ACTIVIDAD-USUARIO)

Los objetos diseñados serán usados por personas de todas las edades y de ambos sexos, por lo tanto se deben considerar los factores que influyen en las relaciones objeto-usuario, objeto-medio, objeto-objeto. Es entonces indispensable aplicar los parámetros ergonómicos, antropométricos, de concreción material, estéticos, de inteligibilidad, que se han considerado en la etapa investigativa con el fin de brindar a los usuarios satisfacciones reales a sus necesidades recreativas.

- Seguridad en el desarrollo de actividades nocturnas (iluminación)
- Comodidad
- Deporte
- Contemplación o Relajación
- Facilidad de lectura en paneles informativos y señalización.
- Información clara y precisa para ubicar de manera correcta a los turistas y usuarios dentro del Parque Lineal.
- Ordenamiento adecuado de los elementos de mobiliario urbano y señalización dentro de la zona.
- Direccionalidad para circulación dentro del parque.

5.1.3 ESTUDIO ERGONOMICO

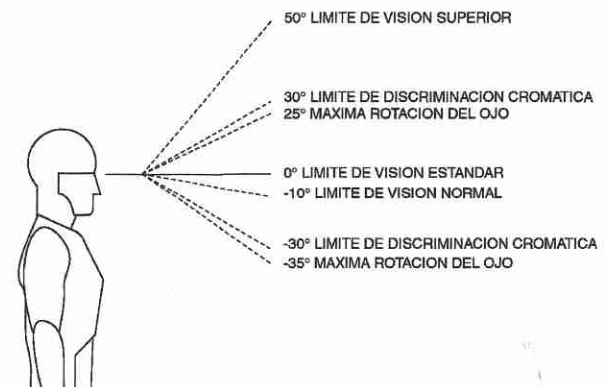
"Las dimensiones del cuerpo humano que influyen en el diseño son de dos tipos esenciales: estructurales y funcionales. Las dimensiones estructurales, denominadas estadísticas en posiciones estándar. Las dimensiones funcionales, llamadas a veces dinámicas, tal como sugiere el término, incluyen medidas tomadas en posiciones de trabajo o durante el movimiento que se asocia a ciertas actividades."

Es importante que consideremos los dos tipos de medidas mencionadas, por cuanto los objetos diseñados permitirán a los usuarios realizar actividades dinámicas o permanecer pasivos.

"En virtud de la abundancia de variables que entran en juego, es esencial que los datos que se seleccionan sean los que mejor se adapten al usuario del espacio u objetos que se diseñan. De aquí la necesidad de definir con exactitud la naturaleza de la población a servir."

"A pesar de las variables que entran en juego, la interfase usuario entorno, debe garantizar un aprovechamiento o disfrute positivo, cómodo y seguro del contexto ambiental."

Se debe tomar en consideración el tipo de estructuras, en las que irán colocadas las señales como por ejemplo: Los puentes, baterías higiénicas, que les llamaremos estructuras arquitectónicas, y tendrán una medida preestablecida, además se han diseñado soportes para los diferentes tipos de señales, en las que se han tomado en cuenta las bases ergonómicas.



Partiendo de que el ojo humano se acomoda y enfoca la superficie en la cual se encuen-

tra la información. Se considera que la superficie de los elementos gráficos deberá ser clara, directa y ubicarse dentro del ángulo de visión del espectador, a la altura determinada, de acuerdo a las medidas ergonómicas.

6.2 CONDICIONANTES

Dentro de las Condicionantes de este proyecto están:

- Materiales
- Tamaño
- Entorno
- Clima

6.2.1 MATERIALES

Los objetos estarán a la intemperie, por ello los materiales seleccionados para su elaboración son resistentes a las variaciones climáticas, los acabados reforzarán estas características, se buscará además que al ser ubicados se utilicen tecnologías y materiales adecuados, de forma que se protejan y aíslen del suelo, en lo posible.

Los materiales que utilizaremos son básicamente hormigón, tubos estructurales metálicos, cerámica y eventualmente madera, siempre con tratamientos para hacerlos resistentes a las acciones climáticas en lo posible.

Los elementos gráficos serán concretados en los siguientes materiales:

- Señalización: sello vinílico colocado sobre acrílico de 2mm de espesor y cubierto con un acrílico transparente de 2mm para protección.
- Promoción turística: Papel couche de 250gr para impresión de afiches y mailings., cartulina plegable 0.12 para postales de promoción del parque, jarros cerámicos para promoción del parque, camisetas con técnica de serigrafía, gorras con bordado.

6.2.2 TAMAÑO

El tamaño de todos los objetos se establece por los parámetros ergonómicos y antropométricos que están condicionados por su función.

Se han realizado cuadros de programación funcional y tecnológica en los que se encuen-

tran especificadas las dimensiones, materiales y acabados que deben aplicarse para diseñar estos objetos.

SEÑALIZACIÓN INFORMATIVA, EDUCATIVA Y PROHIBITIVA

40x40 cm. Se tomaron estas dimensiones para tener una mejor lectura a distancias de entre 5 y 30 metros, además con este tamaño se evita la contaminación visual dentro del parque y por ser un parque peatonal.

PANELES DE INFORMACIÓN

Afiches publicitarios: 64x34cm. Tamaño que nos permite un mejor aprovechamiento del material y una buena distribución de los elementos gráficos dentro del mismo.

POSTALES

11x15cm. Tamaño estandar

PLEGABLE DE 1 CUERPO

21x10cm, tamaño estandar, 1/3 de la hoja A4.

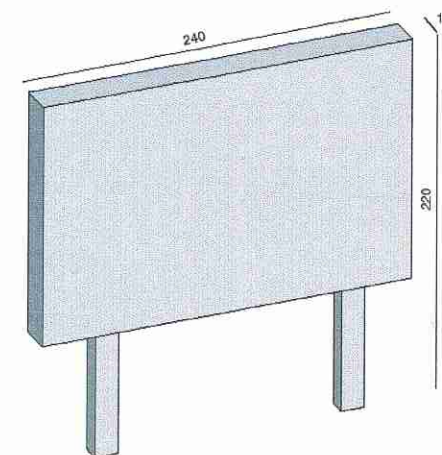
PANELES DE INFORMACION

ACTIVIDAD GENERICA: Informar

ACTIVIDAD ESPECIFICA: Informar, ubicar, determinar

OBJETIVO: Informar a los usuarios del parque, los servicios que puede encontrar y su ubicación dentro del mismo.

OBSERVACIONES: Este panel será estático y estará ubicado en un lugar estratégico, de manera que los usuarios al dejar su vehículo puedan informarse inmediatamente y con toda facilidad de todo lo necesario para que a su ingreso al parque puedan dirigirse al lugar que desean sin complicaciones, Sugerimos que este panel sea ubicado en la zona de parqueo.



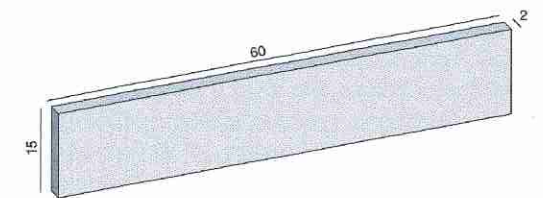
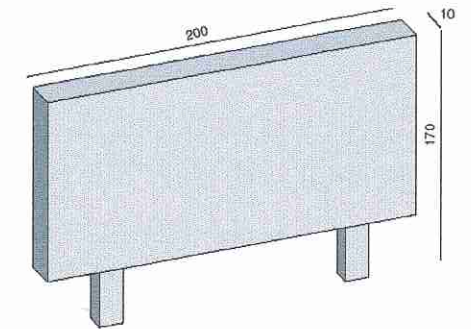
PANEL SECUNDARIO Y LETREROS

ACTIVIDAD GENERICA: Informar

ACTIVIDAD ESPECIFICA: Informar, ubicar, señalar

OBJETIVO: Indicar cada servicio en el lugar donde esta ubicado (letreros); indicar sectores donde se pueden encontrar los diferentes servicios que brinda el parque (paneles secundarios).

OBSERVACIONES: Los paneles secundarios estarán ubicados en áreas estratégicas dentro del parque, los letreros en los lugares donde se encuentren los servicios que anuncian.



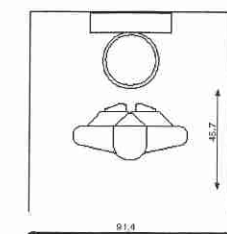
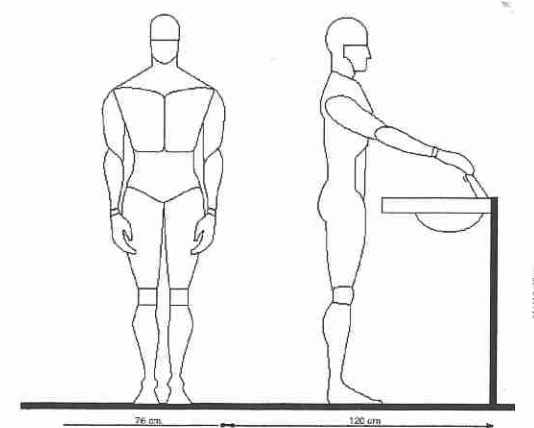
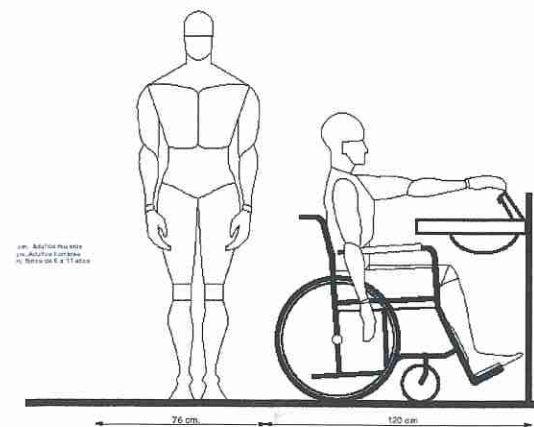
BATERÍAS HIGIÉNICAS

ACTIVIDAD GENERICA: Aseo personal

ACTIVIDAD ESPECIFICA: Orinar, defecar, lavado de manos, etc.

OBJETIVO: Dotar al parque de baterías higiénicas para así proporcionar al usuario comodidad y evitar la presencia de desechos humanos en la zona.

OBSERVACIONES: Las baterías higiénicas estarán diseñadas de manera que los niños y personas discapacitadas puedan utilizarlas; por tanto, se deberán considerar los espacios de circulación y las medidas que regirán la ubicación de los elementos dentro de las baterías, para conseguir esto, proponemos la implementación de tres tipos de sanitarios tanto en los baños de varones cuanto de mujeres. Se deberá cuidar el aseo de estas baterías y darle el mantenimiento necesario, el sistema de evacuación de los desechos orgánicos evitará la contaminación del río.

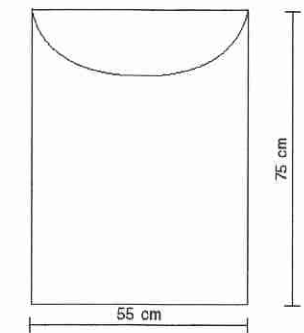


BEBEDERO

ACTIVIDAD GENERICA: Surtidor
 ACTIVIDAD ESPECIFICA: Surtidor de agua
 OBJETIVO: Dotar al parque de surtidores de agua que sean fácilmente utilizados por adultos, niños y discapacitados.

OBSERVACIONES: Estos objetos brindarán

un importante servicio a los usuarios del parque, estarán contruidos con materiales resistentes, contarán con un sistema de un pulsor de fácil manejo.

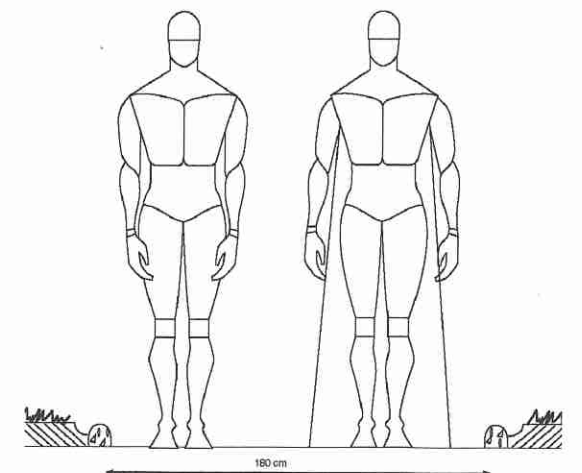


CAMINERÍA

ACTIVIDAD GENERICA: Recreación
 ACTIVIDAD ESPECIFICA: Caminar, ejercitarse

OBJETIVO: Demarcación del recorrido de los usuarios en toda el área del parque.

OBSERVACIONES: Las caminerías, a más de organizar los recorridos de los usuarios, permitirán la realización de actividades de otro orden, por ejemplo correr, ejercitarse, actividades que se desarrollan en algunos sectores del parque, y, por no existir caminerías adecuadas, provoca problemas como erosión, destrucción de la capa media, etc. Las dimensiones de la caminería consideran a usuarios especiales, por tanto el ancho de estas, permite el giro completo de una silla de ruedas.

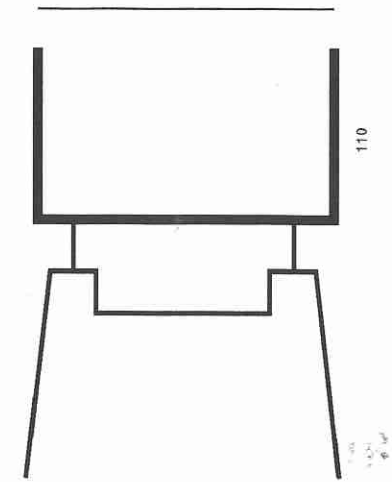


PASEO ELEVADO.

ACTIVIDAD GENERICA: Recreación
 ACTIVIDAD ESPECIFICA: Caminar, observar
 OBJETIVO: Implementación de una plataforma sobre el acueducto de Cantos Rodados, la que se convertirá en un paseo elevado que

permitirá una visión panorámica del parque.

OBSERVACIONES: La plataforma se concretará con materiales que permitan la visión del acueducto y que no resulten disonantes, aspecto que será considerado también en lo referente a su forma.



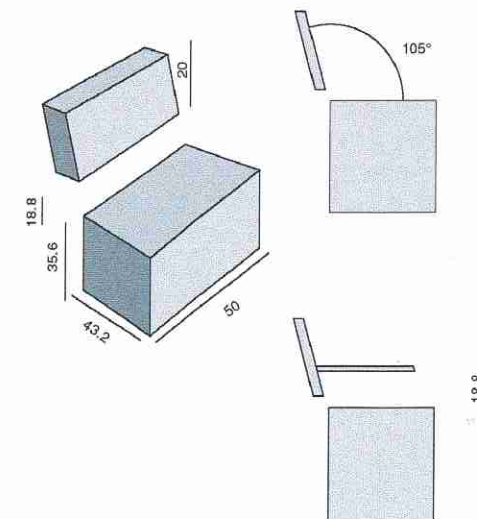
BANCA INDIVIDUAL

ACTIVIDAD GENERICA: Descanso

ACTIVIDAD ESPECIFICA: Lectura, observación, descanso, pintura.

OBJETIVO: Realizar actividades individuales relacionadas con la recreación y el descanso

OBSERVACIONES: La banca individual será diseñada siguiendo aspectos ergonómicos, garantizando de esta manera el funcionamiento adecuado de este objeto, para esto, su ubicación estará condicionada a la intervención de factores climáticos.



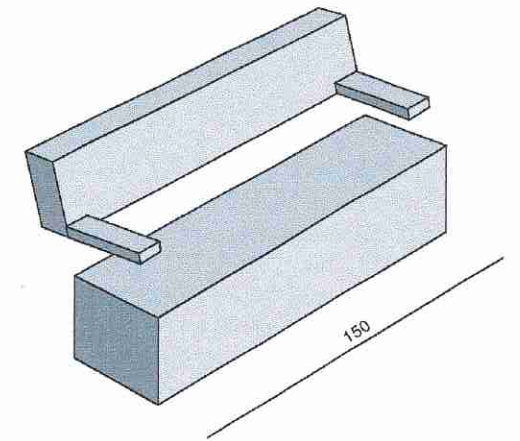
BANCA CORRIDA

ACTIVIDAD GENERICA: Descanso

ACTIVIDAD ESPECIFICA: Lectura, observación, descanso

OBJETIVO: Actividades relacionadas con la recreación y descanso, permitiendo que estas sean desarrolladas grupalmente.

OBSERVACIONES: Son similares a las anotadas para la banca individual, acotando que este tipo de banca nos permitirá realizar adicionalmente actividades propias de un grupo, como conversar, etc.



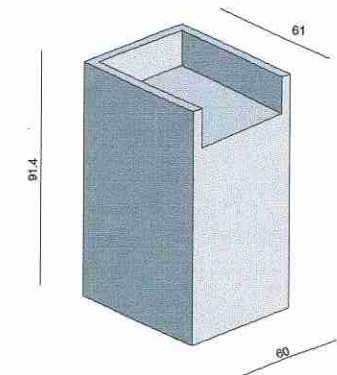
ASADOR

ACTIVIDAD GENERICA: Recreación

ACTIVIDAD ESPECIFICA: Preparar, cocer alimentos.

OBJETIVO: Determinar lugares apropiados para que los usuarios puedan preparar y cocer alimentos.

OBSERVACIONES: Este objeto evitará una serie de problemas que se presentan en algunas zonas del parque, pues se destruye la capa baja, se genera gran cantidad de basura que en muchos casos no se deposita en lugares apropiados, etc., por ello, este asador estará ubicado cerca de otros objetos que permitan llevar a cabo actividades grupales sin perjudicar el aspecto y ornato del parque.

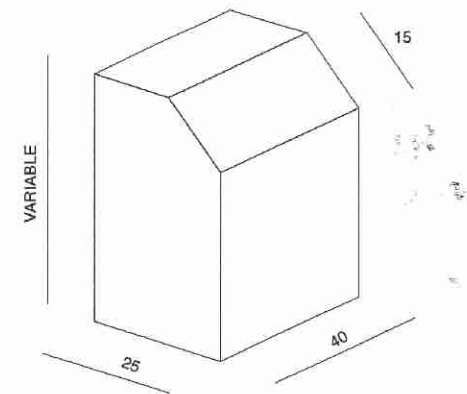


BASURERO

ACTIVIDAD GENERICA: Botar desechos
ACTIVIDAD ESPECIFICA: Botar, evacuar , recolectar desechos sólidos.

OBJETIVO Conseguir que el parque se mantenga limpio, mediante la implementación de contenedores de desechos sólidos, los mismos que estarán ubicados en lugares pre-determinados.

OBSERVACIONES:El contenedor de basura se diseñará de manera que permita la fácil evacuación de los desechos de su interior, deberá evitar que los animales puedan derramarlos, deben estar protegidos de la lluvia para evitar su descomposición.



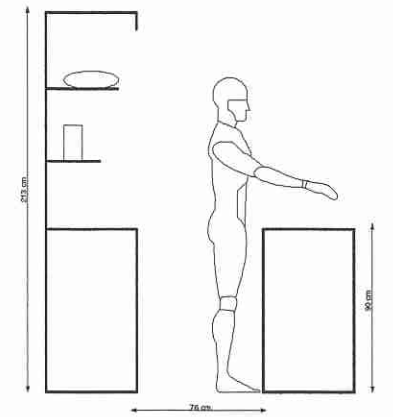
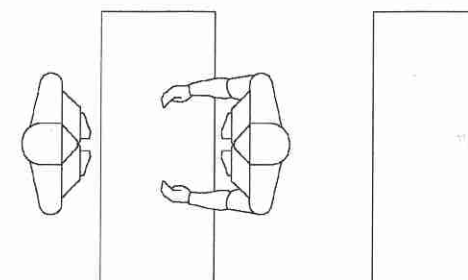
CUBÍCULOS

ACTIVIDAD GENERICA: Venta y exhibición de productos.

ACTIVIDAD ESPECIFICA: Venta, exhibición, almacenamiento de artesanías, cobro y protección de dinero.

OBJETIVO Lograr que la actividad comercial que se dará en los puentes pueda desarrollarse de manera organizada, brindando las facilidades necesarias a los comerciantes para exhibir, almacenar y expender sus productos.

OBSERVACIONES:Los cubículos de ventas estarán ubicados en los puentes, por lo tanto deben permitir la observación del paisaje; debido a esto se concretarán con materiales transparentes, de no ser así, su altura permitirá el desarrollo normal de esta actividad.

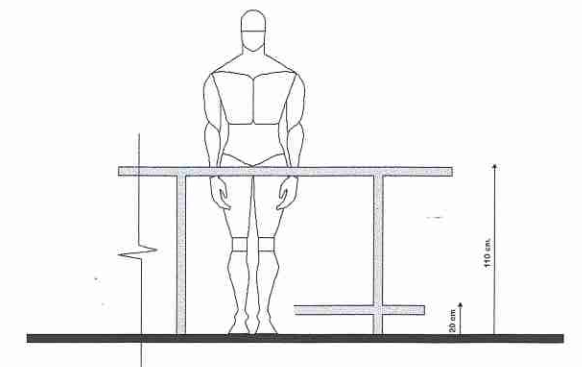


BARANDAS DE PROTECCIÓN.

ACTIVIDAD GENERICA: Proteger
ACTIVIDAD ESPECIFICA: Caminar, observar, apoyar

OBJETIVO Brindar protección a los usuarios del paseo elevado del acueducto y de los puentes de madera, por la altura a la que estarán ubicados.

OBSERVACIONES:Se conformarán a base de módulos. los que se vincularán entre sí y con la estructura a través de elementos que permitan un fácil ordenamiento de los módulos.

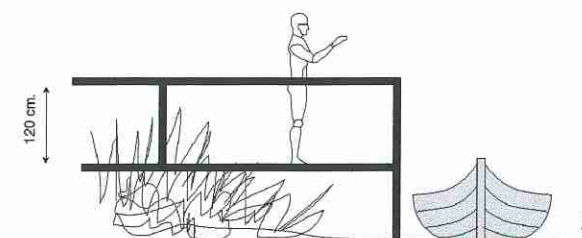


MUELLE.

ACTIVIDAD GENERICA: Muelle
ACTIVIDAD ESPECIFICA: Caminar, acceder, observar, fotografiar.

OBJETIVO Proporcionar al usuario del parque diversas distracciones que apoyen su recreación. con actividades vinculadas al río.

OBSERVACIONES:El muelle estará ubicado en un lugar amplio que permita a los usuarios abordar con facilidad las embarcaciones

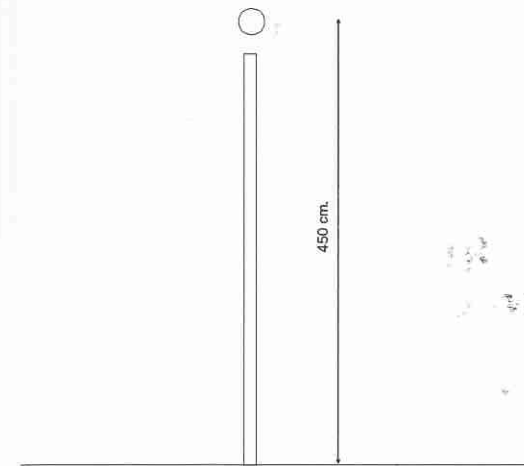


SOPORTE DE LUMINARIAS

ACTIVIDAD GENERICA: Iluminación
ACTIVIDAD ESPECIFICA: Caminar, correr, conversar, observar.

OBJETIVO: Dar seguridad y permitir la realización de actividades a los usuarios del parque durante las noches.

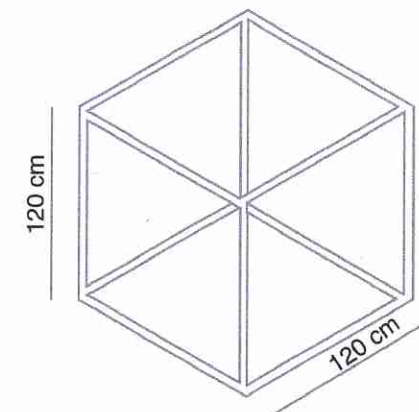
OBSERVACIONES: Las medidas de estos soportes preverán actos vandálicos, además se dotará a las luminarias de elementos de protección, para la ubicación de estos elementos se hará un estudio previo,



TORRE MODULAR

ACTIVIDAD GENERICA: Recreación infantil
ACTIVIDAD ESPECIFICA: Trepas, saltar, colgarse, etc
OBJETIVO: Proporcionar a los niños de un espacio en el que puedan distraerse durante su visita al parque, además, estará diseñado para reforzar el desarrollo de motricidad gruesa.

OBSERVACIONES: Los juegos infantiles se conformarán a base de módulos, que permitan el acoplamiento de diferentes juegos, se considerará en todo momento la seguridad de los usuarios como aspecto fundamental de diseño.

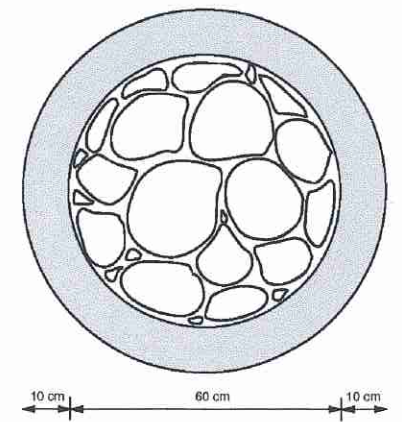


FOGÓN

ACTIVIDAD GENERICA: Recreación infantil
ACTIVIDAD ESPECIFICA: Generar fogatas.

OBJETIVO: Dotar al parque de lugares específicos donde los usuarios puedan generar fogatas evitando la contaminación y destrucción de la capa baja, brindando otra posibilidad de recreación nocturna.

OBSERVACIONES: Este objeto estará dotado de un sistema adecuado para el drenaje del agua lluvia, permitirá fácil limpieza.

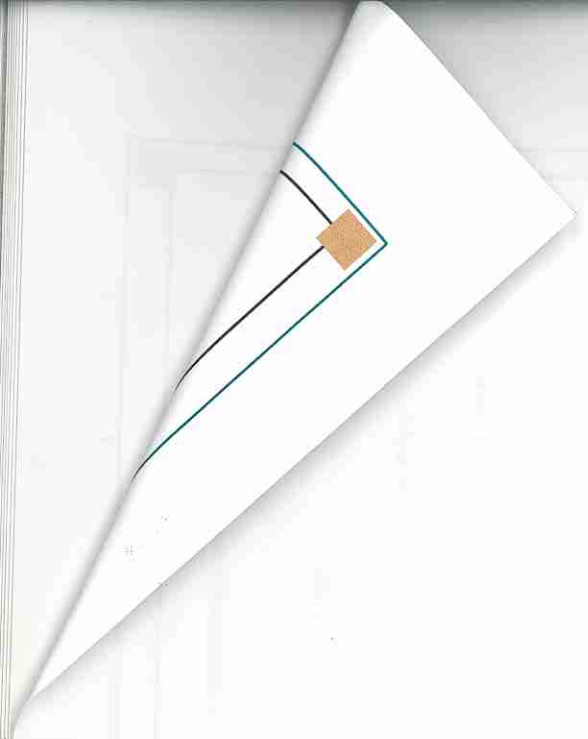


MOBILIARIO

OBJETO	PIEZA	MEDIDAS/cm	#	MATERIALES	ACABADOS	COLOR	OBSERVACIONES
Luminaria	Punto de luz	d=30	1	Acrílico	Propio del objeto.	Transparente	Elemento que se encuentra en el mercado.
	Estructura de soporte	450x70x50	1	Hierro y tool	Pintura acrílica sobre fondo automotriz.	Verde azulado Violeta rojizo	Ver detalle constructivo.
	Base	80x70x30	1	Hormigón	Textura liza que se consigue con vibración del cofre.	Natural del material	La estructura de soporte se sujeta a la base con pernos.
Bancas	Asiento	a) 180x50x3 b) 60x50x3	1	Madera	Sellador, fondo, laca.	Verde azulado	Se sujeta a la estructura base por medio de pernos.
	Espaldar	a) 180x40 x3 b) 60x40x3	1	Madera	Sellador, fondo, laca.	Verde azulado	Se sujeta a la estructura del espaldar con pernos.
	Estructura del espaldar	110x10x0.8	3	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo	Violeta rojizo	Platinas soldadas a la estructura base.
	Estructura base transversal	a) 180x T 15 b) 60x T 15	1	Hierro, hormigón	Pintura acrílica sobre fondo	Violeta rojizo	La estructura base transversal se sujeta a la estructura base por medio de dos platinas y pernos fundidos en las bases.
	Estructura base	40x25x20	1	Hormigón	Textura liza que se consigue con vibración del cofre.	Natural	Empotramiento al suelo.

MOBILIARIO

OBJETO	PIEZA	MEDIDAS/cm	#	MATERIALES	ACABADOS	COLOR	OBSERVACIONES
Basurero	Volumen contenedor	0.25 m ³ aprox. 0.25 mm	1	Tool	Pintura acrílica sobre fondo	Verde azulado	Elemento que se encuentra en el mercado.
	Estructura base	38x24x10	1	Hormigón	Al natural con revestimiento cerámico.	Propio del material	Ver detalle constructivo.
	Revestimiento	10x10x0.7	N	Cerámica	Cocida	Violeta rojizo	
Bebedero	Contenedor	d = 30x5	1	Hormigón	Tinte al momento de la fundición	Verde azulado	Sujeta a la estructura base con cemento.
	Estructura base	70x25x22	2	Hormigón	Natural con revestimiento	Natural del material	Dos piezas en contactación total empotradas al piso con hormigón.
	Revestimiento	10x10x0.7	N	Cerámica	Cocida	Violeta rojizo	
Cubículo de ventas	Estructura lineal	220x100x5	1	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo	Verde azulado	Módulo sujeto a uno similar con bisagra.
	Tableros de soporte	80x70x2.5	2	Madera	Sellador, fondo, laca.	Violeta rojizo	Tableros avatibles por medio de bisagras.
	Malla	140x90x0.9	1	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo	Violeta rojizo	Unión a estructura lineal con solda.
	Detalle formal	Triángulo de 20	1	Tool	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Violeta rojizo	Soldado a la malla.
	Garruchas	d = 6-8	2	Metal y caucho	Standar	Propio del objeto	Ver detalle constructivo.



MOBILIARIO

OBJETO	PIEZA	MEDIDAS/cm	#	MATERIALES	ACABADOS	COLOR	OBSERVACIONES
Protecciones	Estructura base	10x5x5	2	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado	Empotramiento al piso con hormigón. Vinculación de elementos en todos los casos con suelda.
	Pasa manos	d=6	1	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Violeta rojizo	
	Estructura Horizontal	190x5x5	1	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado	
	Malla	40x26x26	8	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado	
	Módulo interior de protección	70x70x5	2	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado Violeta rojizo	Diagonales del módulo con color violeta.
Fogón	Estructura de hormigón	D=80x45x10	1	Hormigón	Superficie liza por vibración.	Verde azulado	El color del hormigón se obtendrá utilizando tintes apropiados.
	Filtro	60x25	1	Piedra, ripio y arena			
Panel de información	Estructura de soporte	156x100x5	1	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado	Sujeta a la base por medio de pernos.
	Panel	100x90	1	Panaflex	Propio del material	Blanco	Sujeta a la estructura de soporte con perfiles de aluminio y caucho.
	Base	50x15x0.9	1	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado Violeta rojizo	Platina soldada a la estructura de soporte.

MOBILIARIO

OBJETO	PIEZA	MEDIDAS/cm	#	MATERIALES	ACABADOS	COLOR	OBSERVACIONES
Asador	Base	144x60x95	1	Hormigón	Textura liza con revestimientos cerámicos y de ladrillo.	Ladrillo y hormigón color natural, cerámica violeta rojizo	Empotramiento de la base al suelo con hormigón.
	Revestimiento cerámico	10x10x0.7	N	Cerámica	Vidriada	Violeta rojizo	
	Revestimiento de ladrillo	15x5x0.7	N	Ladrillo	Propio del material.	Propio del material	
	Parrilla	116x45x0.8	1	Hierro	Propio del material.	Propio del material	Parrilla empotrada a la base.
Cubierta del asador.	Estructura de soporte	270x15x7.5	2	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado	Empotramiento de la estructura al piso con hormigón.
	Cubierta	125x245x245	1	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado Violeta rojizo	Soldada a la estructura de soporte.
Soporte de señalización	Estructura de soporte	184x5x8	1	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado	Sujeta a la base por medio de pernos y suelda.
	Soporte de señal	50x50x5	1	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado	Ver detalle constructivo.
	Base	30x15x0.9	1	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado Violeta rojizo	Platina vinculada al piso por pernos.

MOBILIARIO

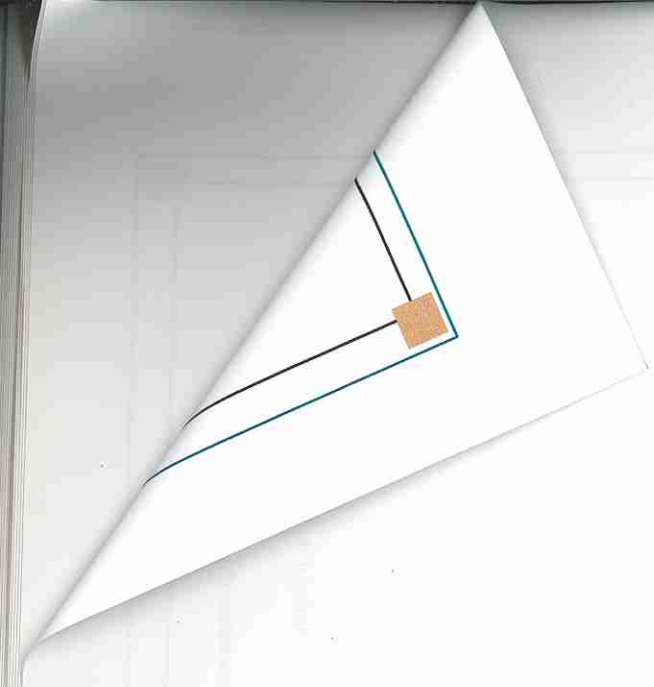
OBJETO	PIEZA	MEDIDAS/cm	#	MATERIALES	ACABADOS	COLOR	OBSERVACIONES
Muelle	Protecciones	200x110x6	4	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado Violeta rojizo	Cuatro módulos.
	Piso	300x200x7,5	2	Hierro	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado	Módulo móvil.
	Flotadores	d=60x100	3	Tool	Pintura acrílica sobre fondo automotriz	Verde azulado	Flotadores soldados a la superficie de caminería.
	Muro de soporte	300x100x20	1	Hormigón	Textura liza conseguida por vibración del cofre.	Propio del material	Cimentado al piso.
	Acceso	300x100x20	1	Hormigón	Enlucido.	Propio del material	Plataforma de acceso al muelle a desnivel.
Jardinera	Paredes exteriores	130x50x10	2	Ladrillo	Enlucido con recubrimiento cerámico	Propio del material Verde azulado Violeta rojizo	Empotramiento de las paredes al piso.
	Paredes interiores	230x25x10	2	Ladrillo	Enlucido con recubrimiento cerámico	Verde azulado Violeta rojizo	Empotramiento de las paredes al piso.
	Paredes interiores oblicuas	a)154x56x35x8 b)88x56x35x8	2	Hormigón prefabricado	Textura liza	Propio del material	Empotramiento de las paredes al piso.
	Recubrimiento	10x10x0.7	N	Cerámica	Vidriada	Verde azulado Violeta rojizo	

JUEGOS INFANTILES

OBJETO	PIEZA	MEDIDAS/cm	#	MATERIALES	ACABADOS	COLOR	OBSERVACIONES	
Módulo 1	Estructura lineal.	150x150x150	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Verde azulado	Empotramiento al suelo con hormigón.	
	Superficies laterales y superior.	150x20x2	20	Madera	Sellador, fondo, laca.	Violeta rojizo	La madera se vincula a la estructura lineal (metálica) con pernos.	
	Piso	145x2,5x2,5	30	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Violeta rojizo	Soldado a la estructura lineal.	
	Protecciones	320x5	2	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Verde azulado	Sujetas a la superficie superior del módulo con pernos.	
	Tobogán	150x260x60	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Violeta rojizo Verde azulado	Sujeta a la estructura lineal con pernos y al piso con hormigón.	
	Escalera	150x180x60	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Verde azulado	Sujeta a la estructura lineal con pernos y al piso con hormigón.	
	Puente fijo	Estructura de soporte	d=80	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Violeta rojizo	Comunica el módulo 1 con el 2.
		Espacio de circulación	200x 80(d)	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Verde azulado	Soldado a la estructura de soporte.

JUEGOS INFANTILES

OBJETO	PIEZA	MEDIDAS/cm	#	MATERIALES	ACABADOS	COLOR	OBSERVACIONES
Módulo 2	Cubierta	250x250x100	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Verde azulado Violeta rojizo	Soldada a la estructura lineal de base.
	Estructura lineal base	200x200x200	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Verde azulado	Estructura empotrada al piso con hormigón.
	Superficies laterales.	200x20x2	20	Madera	Sellador, fondo, laca.	Violeta rojizo	La madera se vincula a la estructura lineal (metálica) con pernos.
	Piso	195x2,5x2,5	45	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Violeta rojizo	Soldado a la estructura lineal.
Puente colgante	Acceso	80x100	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Violeta rojizo	
	Base A	450x20x20	2	Hormigón	Superficie liza conseguida por vibración del cofre.	No se aplica color.	Empotramiento al piso por sujetadores metálicos con hormigón.
	Base B	350x20x20	2	Madera	Sellador, fondo, laca.	Verde azulado	Empotramiento al piso por sujetadores metálicos con hormigón.
	Cuerda metálica	750 x 2,2(d)	4	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Negro	Ver detalle constructivo.
	Acceso colgante	80x20x2	5	Madera	Sellador, fondo, laca.	Violeta rojizo	Elementos sujetos a la cuerda colgante.
	Piso	80x20x2	40	Madera	Impermeabilización de la madera.	Natural de la madera	Impermeabilización técnica de la madera.



JUEGOS INFANTILES

OBJETO	PIEZA	MEDIDAS/cm	#	MATERIALES	ACABADOS	COLOR	OBSERVACIONES	
Módulo 3	Estructura lineal	220x200x200	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Verde azulado	Estructura empotrada al piso con hormigón.	
	Superficies laterales y superior.	220x20x2	20	Madera	Sellador, fondo, laca.	Violeta rojizo	La madera se vincula a la estructura lineal (metálica) con pernos.	
	Piso	200x2,5x2,5	45	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Violeta rojizo	Soldado a la estructura lineal.	
	Protecciones	80x5x130	3	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Violeta rojizo	Sujeto a la parte superior del módulo con pernos.	
	Tubo de descenso	600x4(d)	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Violeta rojizo	Empotrado al piso con hormigón, a las protecciones con suelda.	
	Tobogán	300x243x70	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Verde azulado	Sujeto al módulo con pernos y al piso con hormigón.	
	Malla	Estructura lineal	150x355x220	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Violeta rojizo	Este objeto tiene 4 apoyos empotrados al piso con hormigón.
		Trama ortogonal.	150x355x204	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Verde azulado	Trama soldada a la estructura lineal.

JUEGOS INFANTILES

OBJETO	PIEZA	MEDIDAS/cm	#	MATERIALES	ACABADOS	COLOR	OBSERVACIONES
Juego avión	Módulos	5x5x0,7	N	Cerámica	Vidriado	Verde azulado Violeta rojizo	Ver detalle constructivo.
Juego semana	Módulos	5x5x0,7	N	Cerámica	Vidriado	Verde azulado Violeta rojizo	
3 en raya	Estructura	150x100x5	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Verde azulado	Estructura sujeta al piso con placa metálica.
	Módulo	20x20x4	9	Madera	Sellador, fondo, laca.	Gris, verde azulado y violeta rojizo	Ver detalle constructivo.
	Base	50x15x1	1	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz.	Negro, verde azulado y violeta rojizo	
Cuento	Estructura de módulo	100x150x7,5	3	Hierro	Pintura acrílica, sobre fondo automotriz	Verde azulado	Empotramiento al piso con doble platina y pernos.
	Panel	116x90x0,5	3	Acrílico	Gráficos de vinil autoadhesivo,	Blanco	Sujeto a la estructura metálica con perfiles de aluminio, tornillos y caucho.

DELIMITACION Y DISTRIBUCION DE ESPACIOS PARA TEXTO Y GRAFICO

Para la ubicación de textos y gráficos dentro del área de la señal, se partió de una trama homeométrica como se indica en el esquema de distribución de gráficos y textos a continuación.

- En la señalización indicativa y educativa el texto debe estar ubicado en el margen superior izquierdo
- En la señalización prohibitiva el texto está ubicado en la franja que atraviesa la señal
- En los paneles de información el texto irá ubicado a continuación del mapa de información general en la parte inferior del letrero, además los nombres lugares importancia deben colocarse sobre el mapa.
- En el afiche el texto de promoción de eventos culturales irán colocados en la franja inferior que ocupa 1/4 del total del afiche.
- De igual manera en la distribución de texto de la postal irá ubicado en la franja inferior que ocupe la 1/4 parte del total de la postal
- Ubicación del texto dentro de la señal: las señales educativas e indicativas el texto se encuentra al extremo superior izquierdo, en las prohibitivas el texto se encuentra en el centro con una inclinación de 45 grados con respecto a la horizontal.

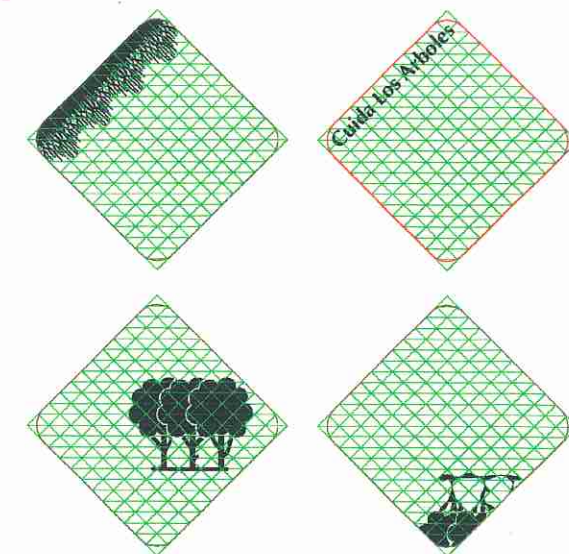
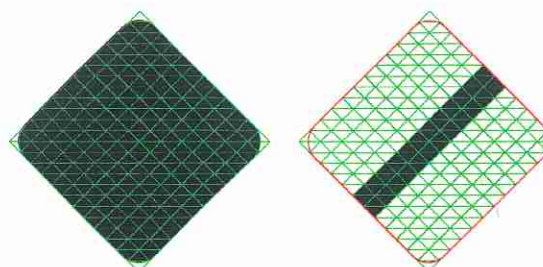


Gráfico de Trama de señalización

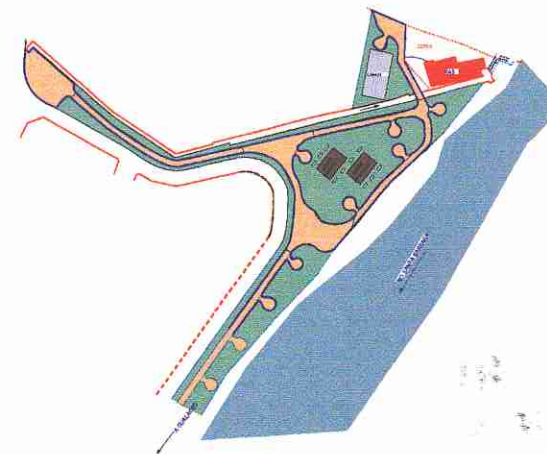
5.2.3 UBICACION DE LOS ELEMENTOS

Para que los objetos cumplan óptimamente la función para la que fueron diseñados, deben ser ubicados correctamente en el área, es decir, se deben considerar igualmente las relaciones objeto-usuario, objeto-medio, objeto-objeto. Por estas razones la propuesta establece que las medidas y materiales utilizadas para la elaboración de los objetos, proporcionen comodidad, satisfacción y simplicidad en su uso. Los objetos deben necesariamente relacionarse entre sí formal y tecnológicamente, además de complementarse para servir mejor a los usuarios, por ejemplo: cerca de una banca, donde los usuarios estarán frecuentemente, deberá colocarse un basurero para mantener aseado el parque.

Se ubicarán los elementos gráficos de acuerdo a la distribución de la caminería y el mobiliario urbano, por ejemplo:

- Se ubicarán los paneles informativos al ingreso de cada uno de los puentes. En este caso serán dos paneles de información.
- Las señales educativas serán ubicadas cerca de los juegos infantiles y en las áreas que deben respetarse, como zonas verdes, basureros.
- Las señales indicativas se ubicarán en lugares estratégicos los cuales faciliten la ubicación de los servicios que presta el parque como las baterías higiénicas, servicio de comida, venta de artesanías, área de camping.

- Las señales prohibitivas irán ubicadas en lugares estratégicos (ingresos al parque) por ejemplo: velocidad máxima en las vías, prohibido el ingreso de vehículos pesados en las vías cercanas al parque.
- Se debe colocar los letreros teniendo de manera que la incidencia solar sobre la superficie no afecte a su fácil lectura.



6.2.4 EL CLIMA

Evidentemente el clima determina algunos factores dentro del diseño, si consideramos que la mayoría de los objetos diseñados estarán a la intemperie, entonces la selección de materiales, acabados y ubicación están necesariamente ligados con este factor.

Los materiales a utilizarse deben resistir a las inclemencias del tiempo, como es el sol, la lluvia, el viento, humedad del ambiente.

- Para evitar la corrosión por efectos de la lluvia y humedad ambiental, los materiales deben ser impermeables
- Para evitar la pérdida de tonalidades por la incidencia del sol sobre las superficies, deben utilizarse materiales que garanticen su color durante tiempos considerables.
- Para evitar que los elementos gráficos sean dañados a causa del viento, estos deben ser rígidos y contar con un soporte debidamente estructurado.

6.2.5 PREFACTIBILIDAD (MANO DE OBRA-TECNOLOGICO-ECONOMICO)

La ejecución del Proyecto generará fuentes de trabajo pudiendo encontrarse mano de obra calificada en el medio.

La tecnología planteada es innovadora y existente en el medio. Económicamente la in-

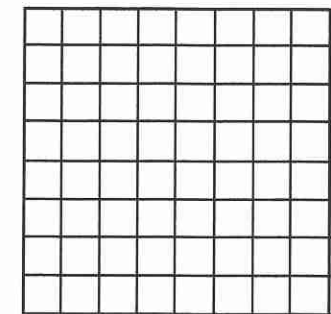
versión justifica la utilización de materiales de alta calidad que brinden servicios óptimos a los usuarios.

Los objetos diseñados son realizados con materiales y tecnología existentes en el medio, lo que garantiza que su construcción es factible sin requerimientos especiales difíciles de cumplir, por otro lado es fácil conseguir mano de obra para encargarse de este trabajo. Por todos estos factores es posible cubrir el costo de los objetos y su mantenimiento.

6.3 FUNDAMENTOS DE DISEÑO PARA EL AREA GRAFICA

6.3.1 EL MOTIVO GESTOR

Una vez analizados los distintos aspectos tradicionales y culturales de Gualaceo, se toma a la trama homeométrica del paño de Ikat como motivo gestor tal como se indica en las determinantes del diseño.



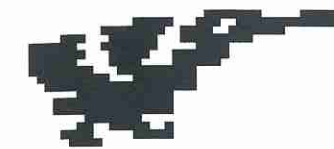
Trama unitaria homeométrica

6.3.2 ISOTIPO/LOGOTIPO

Luego de un estudio minucioso de los rasgos culturales del sector entre los que se analizaron las artesanías, la arquitectura, la gastronomía, la religión, el modus vivendi, etc. Se eligió al Paño de Gualaceo como la artesanía más representativa de la zona.

Una vez determinado el sistema del cual se partió para la generación de los elementos gráficos de este proyecto, se procedió a seleccionar varios gráficos existentes en el paño de Gualaceo de manera que pudieran ser relacionados con el parque lineal.

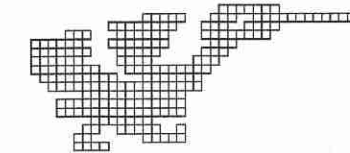
Se escogió al colibrí porque se identifica de manera directa con el parque y la naturaleza; el mismo que pasó por un proceso de transformaciones, hasta llegar a obtener el que será el logotipo final a ser utilizado en las diferentes fases del proyecto.



Icono tomado del Ikat



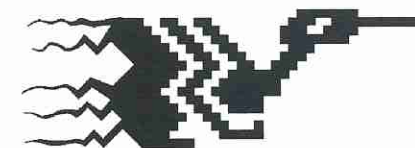
Simplificación del Icono



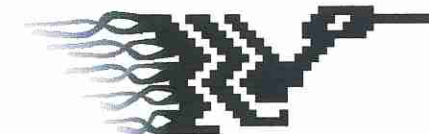
Conversión en trama del icono



Icono reinterpretado como paño de Ikat



Variación del icono



Variación del icono



Logotipo final

Gráfico de desarrollo del logotipo.

6.3.3 ANALISIS DEL COLOR

Para los elementos gráficos ya sean estos afiches, señales o letreros el uso del color obedece a diferentes criterios como por ejemplo criterios de identificación, de contraste, de in-

tegración, de connotación, de realce, de pertenecía a un sistema de identidad o de la imagen del Parque.

Los colores que se utilizaron en el logotipo son:

- Verde pantone 3308
- Rosado pantone 246

6.3.4 EL SISTEMA SEÑALETICO

El sistema señalético del Parque Lineal Santa Bárbara tiene las siguientes constantes y variables, que a su vez son condicionantes del diseño final.

CONSTANTES

- Tipografía: Optima de 90 puntos
- Forma del soporte (romboidal de 40x40cm con las esquinas redondeadas)
- Material sobre el cual se trabaja: sello vinílico, sobre acrílico de 2mm. blanco y recubierto con acrílico transparente de 2 mm de espesor como protección.
- Ubicación de íconos: ubicados hacia el sector derecho de la trama que sirve como base. (ver gráfico)
- Tratamiento de los íconos: tienen una reflexión de 180 grados con un filtro que simula movimiento que se relaciona al reflejo sobre agua.

VARIABLES

- Color, de acuerdo a cada uno de los tipos de señales, así tenemos que para la señalización informativa se utiliza el color pantone 335 al 100% para el fondo, el mismo color 335 al 70% para la sombra del ícono y de la cenefa, y para el ícono el color 130c. Para la señalización educativa se utilizó el 268 al 100% para el fondo el 268 al 70% para la sombra del ícono y para la cenefa y el 130 para el ícono. En la señalización prohibitiva se utilizaron tres colores el fondo de la señal en pantone 2945, la sombra del ícono en pantone 2945 al 70%, el ícono en color negro y la franja roja que atraviesa la señal va en pantone 1788.
- Iconos: tomando como punto de partida el repertorio de íconos utilizables, se procedió a la selección de los más pertinentes desde el punto de vista semántico (significación unívoca), sintáctico (unidad, forma y estética) y pragmático (visibilidad, resistencia a la distancia).

Los íconos seleccionados fueron rediseñados en función de establecer un estilo particular del Parque Lineal. Solo cuando sea objetivamente justificable, se crearán nuevos íconos y estos deberán asegurar las máximas capacidades de interpretación correcta por parte de los usuarios. Teniendo en cuenta todas estas premisas se concretaron los siguientes íconos para la señalización del parque.

6.3.5 FUNDAMENTO FUNCIONAL

Luego de tener claramente determinados los principios anteriores, se continúa con la etapa de concreción material de los diseños generados para los que se escogieron como materiales base, el hormigón y el metal por las características de durabilidad, resistencia a factores ambientales, facilidades constructivas, entre otros. Todo esto con el fin de lograr en los objetos la calidad esperada, permitiendo además su fácil reposición y mantenimiento en caso de ser necesarios.

Con el objetivo de crear mayores características expresivas y motivos funcionales se propone además la introducción de otros materiales como la cerámica, el vidrio o la piedra, con lo que se logra optimizar el funcionamiento de los objetos o deshomogeneizar su forma.

6.3.6 FUNDAMENTO EXPRESIVO

Al hacer una valorización de los rasgos presentes en los paños de Gualaceo trabajados con la técnica de Ikat, se determinó que los más importantes dentro de los diseños son elementos como la cromática, la utilización de pares semánticos, claro-oscuro y positivo-negativo.

6.3.7 DISEÑO DE LA IMAGEN GRAFICA

• LETREROS PROMOCIONALES DEL PARQUE

Para facilidad de lectura el observador debe ubicarse a 5 mts de la señal,

• AFICHES PROMOCIONALES

Para facilidad de lectura el observador debe ubicarse a 3mts del afiche. Estos afiches deben colocarse en lugares donde exista mayor afluencia de personas, por ejemplo, hoteles, restaurantes, terminales terrestres, etc.

• MAILING

La información debe ser clara, concisa apoyada con una tipografía adecuada, es recomendable que los textos estén tanto en español como en inglés, reforzando los mensajes con fotografías alusivas al sector.

• SEÑALIZACION PARA CIRCULACION VEHICULAR

Para facilidad de lectura el observador debe ubicarse a 30mts. Para estas señales deben utilizarse materiales reflectivos para su visibilidad nocturna.

Formatos normalizados y standarizados

• PANELES DE INFORMACION TURISTICA

Para facilidad de lectura el observador debe ubicarse a 1 mt de los paneles, debe tener iluminación.

6.3.8 TIPOGRAFIA

En los elementos gráficos el tipo de letra a utilizarse debe ser claro y tener colores que faciliten la lectura. Esta selección obedecerá a criterios, de connotación atribuidos a los diferentes caracteres tipográficos y a la legibilidad.

De esta manera tomamos los siguientes tipos de letras

OPTIMA

Para textos de afiches, plegable de un cuerpo, texto en señales informativa, educativas y prohibitivas, texto de paneles de información.

A a Optima 12 puntos

A a Optima 20 puntos

A a Optima 30 puntos

BRITANIC BOLD

Para el texto de " PARQUE LINEAL DE GUALACEO" en el logotipo

A a Britanic Bold 12puntos

A a Britanic Bold 20 puntos

A a Britanic Bold 30 puntos

EMBASSY BT:

Para el texto de "anta" en el logotipo

Aa Embassy BT 12 puntos

Aa Embassy BT 20 puntos

A Embassy BT 30 puntos

6.4 GENERACION DE PROPUESTAS Y APLICACIONES

Una vez que se partió con el diseño de cada una de las aplicaciones requeridas para este proyecto, se seleccionaron las más idóneas, es así que se decidieron por las siguientes:

LOGOTIPO



• **AFICHE PROMOCIONAL**

Formato: 64x34 cm sentido horizontal.

Material: Papel couche de 150gr., impreso un lado, full color con laca UV.

Descripción: Afiche para promoción de eventos culturales, fondo fotográfico alusivo a cada uno de los sectores, ya sea el Puente Velasco Ibarra o el Puente Chacapamba, trabajado con textura de textil, tres fotografías dispuestas en la mitad del afiche, texto ubicado en la 1/4 parte inferior del afiche, logotipo ubicado en la esquina inferior derecha, texto de "Parque Lineal Gualaceo" colocado en la parte superior del afiche.

Se recomienda que los afiches se ubiquen en lugares como agencias de viajes, terminales terrestres y aéreas tanto de Cuenca como de las poblaciones cercanas a Gualaceo, Hostelerías y Paradores turísticos, hoteles y hostales. Se considera que para llegar a un número importante de turistas la cantidad de afiches a imprimirse no debería ser menor a 500



Afiche para la promoción de eventos en el puente Velasco Ibarra



Afiche para la promoción de eventos en el sector de Chacapamba

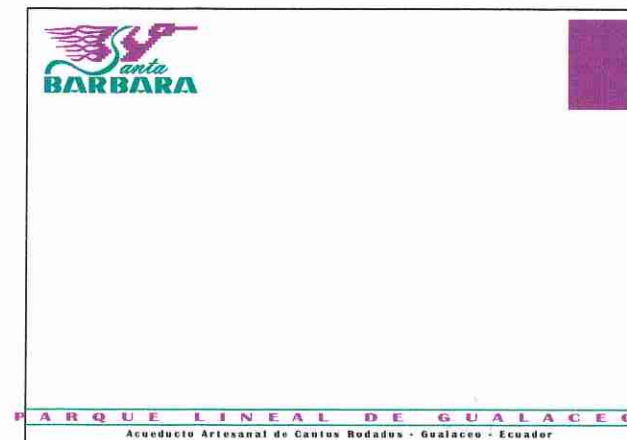
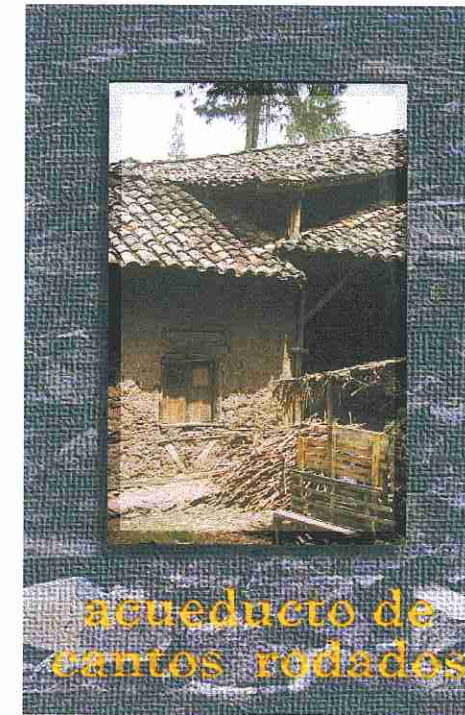
•POSTALES

Formato: 11x15cm sentido vertical y horizontal, según la foto que se utilice

Material: Cartulina plegable 0.12

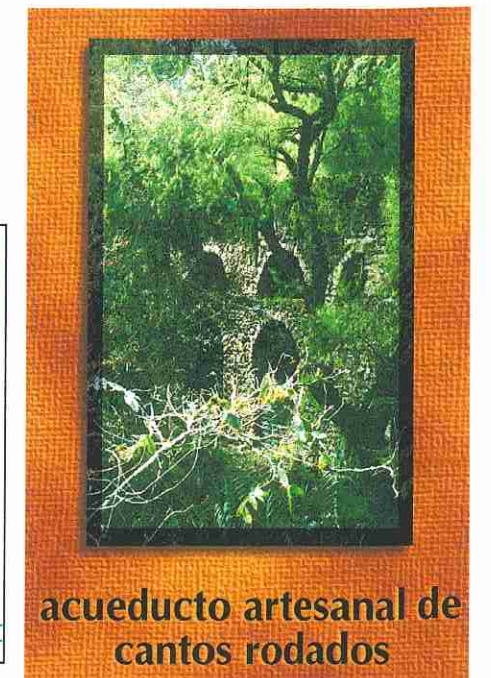
Descripción: Postales promocionales del parque lineal Santa Bárbara y la ciudad de Gualaceo, así como de las artesanías. Las fotografías irán ubicadas en el centro de la postal.

tal en un tamaño 70% menor que el área total de la postal, sobre un fondo con textura de textil de otra fotografía, el texto que describirá a la fotografía se ubica en la parte inferior de la postal. En el reverso de la postal va el logotipo del parque lineal, los créditos de la fotografía con una breve descripción y las líneas respectivas para la dirección.




Santa
BARBARA

PARQUE LINEAL DE GUALACEO
Acueducto Artesanal de Cantos Rodados - Gualaceo - Ecuador



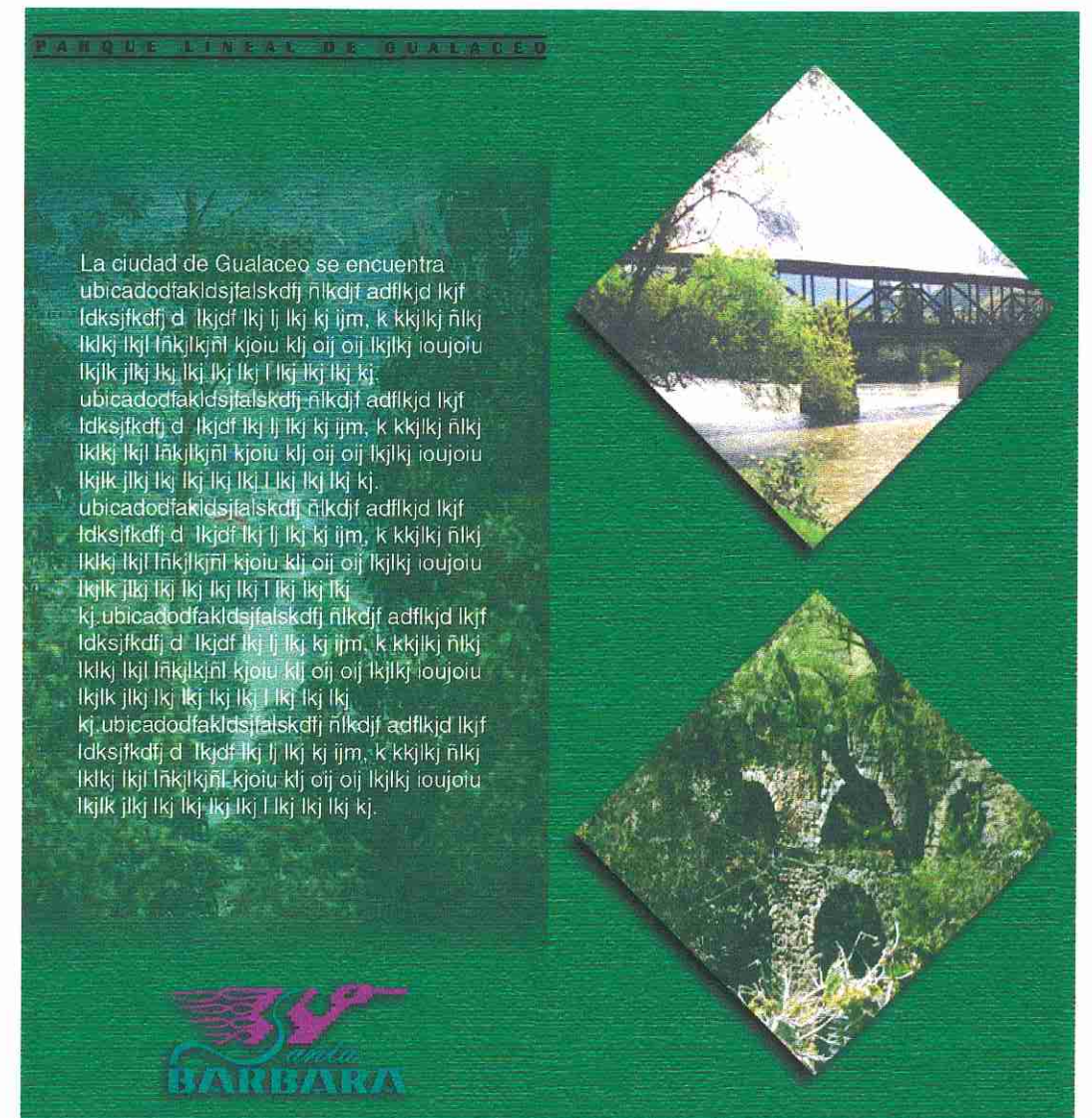
•MAILING

Formato: 21x10cm

Material: Papel couche de 150gr, impreso dos lados a todo color con laca UV

Descripción: Folletos de información y ubicación del parque, en el cual se puede encontrar un mapa del parque lineal, fotografías

de algunos lugares turísticos colocado sobre un fondo de textura textil, el texto que indica los servicios que presta el parque irá en inglés y en español, puede servir además para promoción de eventos específicos como ferias o fiestas.



•SEÑALIZACION DEL PARQUE

Formato: rombo de 40x40cm

Material: Sello vinílico de colores, cubierto por una capa de acrílico transparente.

Descripción: Letreros de señalización del parque lineal, existen de tres tipos: indicativos,

educativos y prohibitivos, cada uno de ellos con sus colores e íconos propios., irán ubicados en lugares estratégicos dentro del parque.



SEÑALIZACION EDUCATIVA



SEÑALIZACION INDICATIVA



SEÑALIZACION PROHIVITIVA

SEÑALIZACION EDUCATIVA



SEÑALIZACION PROHIBITIVA



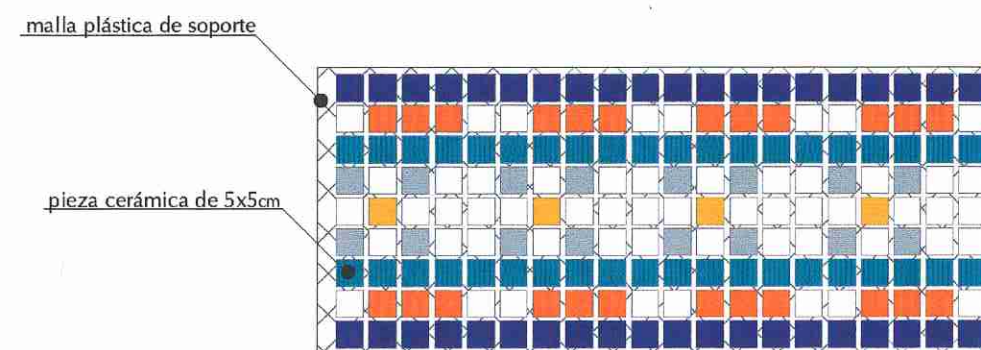
SEÑALIZACION INDICATIVA



MOSAICO CERAMICO PARA CAMINERIA

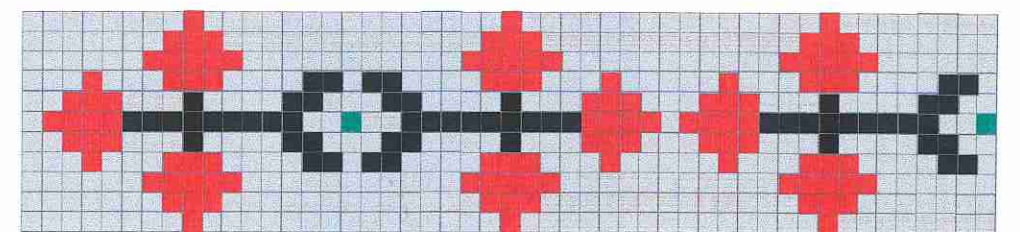
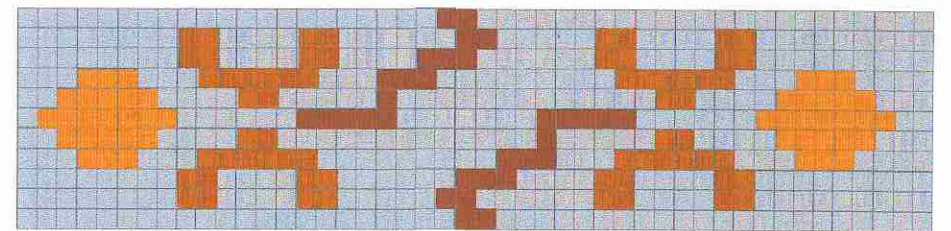
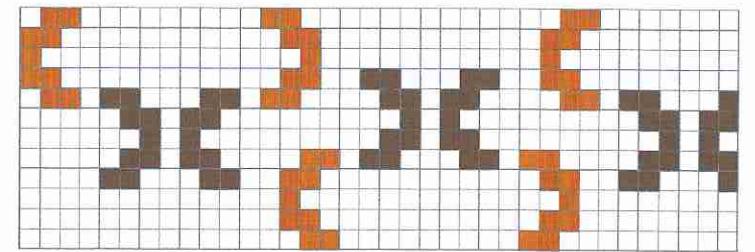
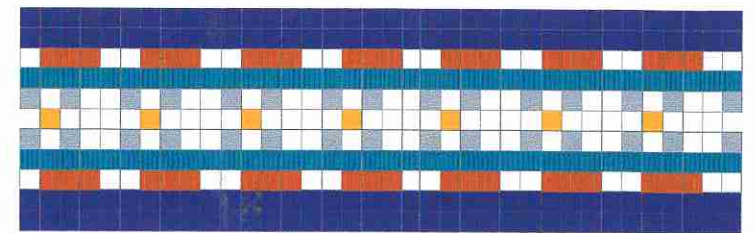
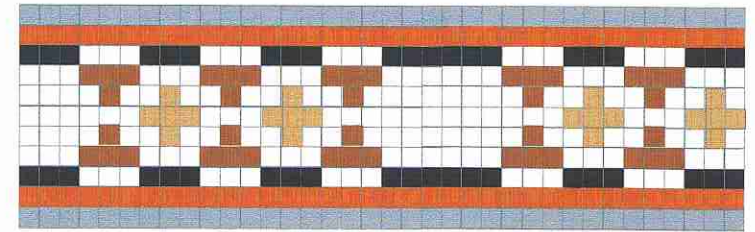


• Simulación de la caminería para el sector de Guaymicay, La cerámica utilizada en esta cenefa es de 5x5cm, mientras que la simulación de piedra será en módulos de 50x50cm.

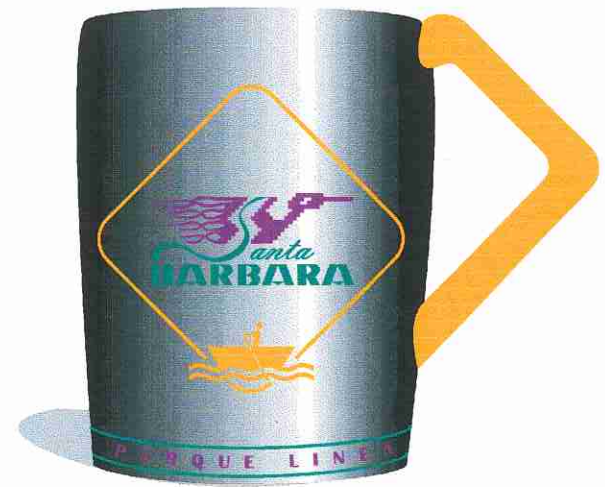


• Cenefa de cerámica que se vende en el mercado, las dimensiones y los colores se los puede hacer bajo pedido

MOSAICO CERAMICO PARA CAMINERIA



APLICACIONES



6.5 FUNDAMENTOS DE DISEÑO PARA EL AREA DE OBJETOS

6.5.1 FUNDAMENTO FORMAL

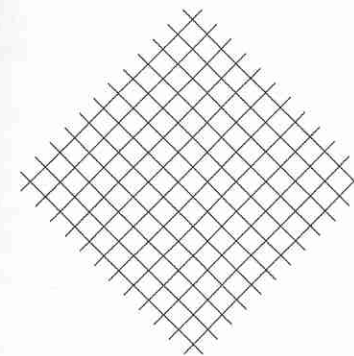
Para el desarrollo de los objetos que diseñamos, partimos del concepto de identidad cultural del sector para el que están destinados dichos objetos; como motivo gestor del proyecto hemos escogido el paño de Gualaceo, optamos por partir de la trama que forma su guarda, lo que nos permite, sin apartarnos del concepto inicial de rescate cultural, proponer un sistema de diseño que proporciona muchas posibilidades de desarrollo tanto en el aspecto formal, cuanto en los aspectos funcional y tecnológico.

MOTIVO GESTOR.

Como se indicó, tomamos como motivo gestor al paño de Gualaceo, por ser una de las artesanías que se desarrollan con más frecuencia en la zona, y es exclusiva de esta región. Es la más representativa. Del paño, tomamos como base la malla que forma su guarda, sobre ella se harán transformaciones que permitan manejar de manera organizada los elementos que forman el sistema de mobiliario a aplicarse en el parque lineal Santa Bárbara.

TRAMA.

La trama de la guarda es unitaria, por estar conformada por una sola figura geométrica.



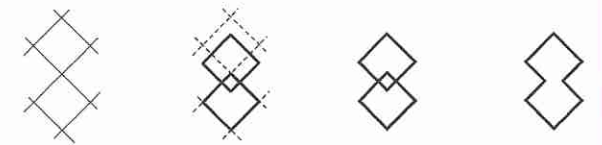
Se selecciona el sector de la malla que utilizaremos.



TRANSFORMACION

La figura seleccionada se transforma, partiendo de la relación geometría-morfología, bajo los siguientes criterios:

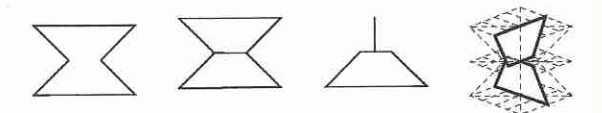
INTERPENETRACION



SUSTRACCION



ROTACION



SERIACION



AFINIDAD TIPOLOGICA.

En el desarrollo del sistema, la selección morfológica se realizará en base a criterios de significación tipológica.

En algunos casos, por motivos de funcionalidad del objeto, la tipología se dará en la concreción material, en otros con elementos decorativos ubicados en las estructuras de los objetos y en ambos casos con la aplicación del color.

6.5.2 FUNDAMENTO FUNCIONAL

El diseño del mobiliario urbano del parque lineal Sta. Bárbara, se enmarca dentro de los conceptos funcionales de una óptima relación usuario-objeto, objeto-medio ambiente, forma-función y uso-función. Se consideran además aquellas características culturales que se catalogan en una valoración de costumbres y tradiciones.

Dentro del diseño de objetos, los criterios ergonómicos que se manejen constituyen el éxito o fracaso de los objetos, por ello es indispensable que medidas y percentiles utilizados sean precisos. La aplicación de estos elementos varía de acuerdo a la función que cumpla cada objeto, a los materiales que se utilicen para su construcción, a su ubicación, etc.

En el caso de los objetos de servicios públicos que se ubicarán en el parque lineal Santa Bárbara, las medidas utilizadas son aquellas que permitan a niños, adultos y minusválidos, usarlos sin dificultad, por tanto se han utilizado los percentiles más bajos.

Los objetos del mobiliario exterior, de acuerdo a la función que desempeñan, serán diseñados considerando percentiles apropiados y medidas que permitan su conservación y uso apropiado, por ejemplo en el caso de las luminarias ornamentales, las bombas estarán colocadas a cuatro metros cincuenta centímetros, con el fin de evitar que acciones vandálicas puedan destruirlas.

Para asegurar que las bancas diseñadas para el parque sirvan adecuadamente a sus potenciales usuarios los percentiles utilizados son los más bajos, de modo que la mayoría de visitantes las utilicen sin dificultades.

En los elementos de protección que están planificados, los percentiles utilizados son mayores, por cuanto así se reducirán al máximo las posibilidades de accidentes.

El conjunto de objetos del proyecto comprende 14 elementos denominados como mobiliario urbano y 14 elementos correspondientes a los juegos infantiles ordenados en un circuito. Para la descripción funcional de los elementos utilizaremos la relación objeto-usuario.

6.5.2.1 DESCRIPCIÓN FUNCIONAL DE MOBILIARIO URBANO

• Luminaria.

Función genérica: iluminación.

Función específica: iluminación de áreas recreativas y turísticas.

Brinda seguridad y comodidad en la recreación y circulación de los usuarios del parque en horas de la noche, considerando una

altura apropiada para una mayor cobertura de su cono de iluminación y evitar además su deterioro por efectos vandálicos.

En este diseño el sistema eléctrico es interior con facilidad de cambio o retiro de sus elementos. Para optimizar energía, se utilizan células fotosensibles para la luminaria. La estabilidad de este objeto está garantizada por una base de hormigón en la que se coloca toda la estructura, que será construida con tubo metálico estructural. El tendido eléctrico es subterráneo con un pozo de revisión contiguo a cada luminaria.

• Banca individual.

Función genérica: soporte.

Función específica: asiento individual.

Diseñada para aquellos usuarios que buscan privacidad durante su permanencia en el lugar; con la correcta aplicación de medidas que brinden comodidad a la mayor cantidad de visitantes. 5° percentil para la altura de asiento posibilita el uso de la banca a mayor variedad de visitantes. 105° de inclinación entre el asiento y el respaldo para evitar incomodidad. 5° de inclinación entre el asiento y la horizontal, pues de ser mayor causaría problemas al momento de levantarse, especialmente a personas de edad. El borde frontal del asiento es redondeado para evitar irritaciones cutáneas. El respaldo y asiento serán concretados con madera para no provocar calentamientos excesivos en días calurosos. El apoyabrazos es paralelo a la superficie de asiento y su estructura es de platina metálica rígida para evitar su deformación en condiciones normales de uso, con recubrimiento de madera en la que se han eliminado las aristas para comodidad del usuario y evitar lesiones serias en caso de accidentes. Se ha utilizado hormigón en su base y apoyo transversal, para garantizar estabilidad.

• Banca corrida.

Función genérica: soporte.

Función específica: asiento múltiple.

La contemplación y el relajamiento son factores que participan en el diseño de este objeto, además de la reunión de amigos o familiares como su objetivo específico, también aquí está en juego la comodidad dada por los antecedentes ergonómicos mencionados en la

banca individual.

• **Basurero.**

Función genérica: contenedor.

Función específica: contenedor de desechos sólidos.

Se establece un sistema de recolección con el uso de varios de estos objetos, manteniendo una relación activa con el medio para evitar su contaminación, pues se colocarán a lo largo de todo el parque. La altura considerada para el diseño de este objeto permite ser utilizado por la mayor cantidad de usuarios. Posee un sistema de protección, deslizamiento y evacuación del agua lluvia para evitar el deterioro del objeto y disminuir los factores contaminantes del medio por procesos de putrefacción de los desechos. Canastilla interior que facilita la evacuación de los desechos. La base de este objeto será de hormigón para garantizar su estabilidad y duración. Las dimensiones del boquete evitan que se depositen desechos domiciliarios.

• **Bebedero.**

Función genérica: surtidor.

Función específica: surtidor de agua.

Este elemento de mobiliario urbano está acondicionado para el uso de minusválidos, por tanto las medidas son apropiadas para servir con facilidad a estas personas, por otro lado la solidez de su estructura evita daños a causa de efectos ambientales o vandálicos. El sistema del surtidor permitirá obtener el agua sin dificultad. Contiguo al bebedero se construirá un pozo de revisión que permitirá la limpieza de la cañería en caso de obstrucción de la misma. La base de concreto garantiza la resistencia y estabilidad del objeto, esta base está conformada por piezas prefabricadas de fácil acoplamiento, las que dejan en el interior el espacio necesario para las tuberías utilizadas para el suministro y desagüe.

• **Fogón.**

Función genérica: contenedor.

Función específica: contenedor de elementos inflamables.

Este objeto permite que grupos familiares o de amigos se reúnan a su alrededor, proporcionando alternativas recreacionales básica-

mente nocturnas, de igual manera se evita el deterioro de la capa baja del parque. La base del fogón cuenta con un sistema de filtración de aguas lluvias mediante la disposición por capas de: arena en el fondo, luego ripio y finalmente piedra en la parte superior. Las dimensiones del fogón permiten una limpieza adecuada de los residuos. La pared lateral circular es de concreto, su altura está sobre el nivel del piso, pues sirve como aislante del fuego. Se provocó un desnivel entre la superficie circundante para que sirva como poyo de los usuarios.

• **Asador.**

Función Genérica: Cocción

Función específica: Cocción de alimentos.

El Asador diseñado para el Parque lineal brinda la posibilidad de preparar alimentos en lugares específicos y apropiados para este fin, sin ocasionar daños ecológicos a la zona, proporcionando además espacios que servirán para reunir a grupos de personas que tendrán otra posibilidad de recreación. Las medidas permitirán el desenvolvimiento normal de esta actividad a personas adultas; los materiales utilizados garantizan durabilidad y resistencia, la base y paredes laterales son de hormigón, el espacio determinado para la brasa se ha recubierto con ladrillo. Se colocaron dos parrillas laterales empotradas en el hormigón para asentar los utensilios necesarios para preparar los alimentos bajo normas básicas de higiene ya que asear estas parrillas es sencillo. Las dimensiones del fogón hacen factible la preparación de alimentos para un número amplio de personas y facilita el retiro de cenizas y limpieza posterior. Este objeto tendrá un elemento adicional que servirá como visera para proteger al usuario del sol.

• **Jardinera.**

Función Genérica: Contenedor

Función específica: Contenedor de plantas ornamentales.

Este objeto formará parte de la decoración del parque, pues en él se colocarán plantas ornamentales. Para su diseño se han considerado espacios necesarios para el normal crecimiento y cuidado de dichas plantas, el sistema de filtración del agua asegura que no se afecten la estructura ni los materiales. Para la construcción de la jardinera se utilizará hormi-

gón y/o ladrillo en las paredes exteriores, para la separación de espacios interiores se colocarán placas prefabricadas, también de hormigón.

• **Protecciones.**

Función Genérica: Protección

Función Específica: Protección de usuarios de caminerías.

La protecciones fueron diseñadas con el fin de evitar accidentes, por esta razón estarán colocadas en todas las caminerías elevadas (acueducto y puentes), en el muelle y si es necesario en algunos sectores del parque donde exista riesgo por la altura a la que se encuentren o la cercanía al río. Al ser necesario que las protecciones cambien de dirección, se estableció un sistema de módulos individuales, cuya forma de relación mediante ejes permite con toda facilidad este cambio direccional. El material utilizado es resistente y la sujeción a los soporte es la apropiada, en el caso de las caminerías de los puentes, acueducto y muelle se realizará a través de suelda electrostática, y en caso de caminerías dentro del parque con bases de hormigón. En este objeto se utilizó 95° percentil en la altura, para garantizar seguridad a todos los usuarios.

• **Muelle.**

Función genérica: Embarcadero

Función específica: Embarcadero de personas.

El muelle facilitará a los usuarios embarcar o desembarcar con seguridad, pues en su diseño se ha establecido que el módulo final de la caminería este siempre a una altura determinada por normas ergonómicas, lo que se consiguió al vincular este módulo con el resto de la estructura a través de un eje, colocando en el extremo inferior final un flotador que lo mantendrá siempre a la misma altura con respecto a la embarcación. El primer módulo (base) del muelle se encuentra empotrado en una pared de concreto brindando estabilidad necesaria para su normal funcionamiento. Para la construcción del muelle y las protecciones se utilizará tubo estructural, por lo tanto es sumamente seguro. El acceso al muelle es una continuación de las caminerías del parque, manteniendo dimensiones apropiadas para la circulación en dos sentidos, facilitando el ingreso y salida de usuarios.

• **Soportes de Paneles y Señales.**

Función Genérica: Soporte

Función Específica: Soporte de señales.

Se utilizaron dimensiones correctas con el fin de que todos los usuarios accedan a la información con toda facilidad, su forma y función están directamente relacionados con los paneles y señales diseñados dentro del área gráfica del proyecto, se estableció un sistema que permite fácil colocación o reposición de piezas, se utilizarán materiales resistentes a la intemperie en vista de que su ubicación en la mayoría de casos es exterior. El anclaje al suelo se realizará a base de hormigón, brindando estabilidad al objeto disminuyendo los perjuicios de posibles actos vandálicos.

• **Módulo de Venta.**

Función Genérica: Soporte

Función específica: Exhibidor de productos.

Este objeto fue diseñado para exhibir artesanías u obras de arte en el interior de los puentes en distintas ferias o exposiciones, son módulos abatibles polifuncionales que podrán almacenarse con mucha facilidad sin requerir para esto demasiado espacio. En su elaboración se utilizará tubo estructural, madera y malla en vista de que no estará expuesto a la intemperie. El mecanismo de armado del módulo es sencillo, además posibilita una variedad de disposiciones dentro del espacio para el que fue diseñado. Su expresión virtual permite la contemplación del paisaje.

6.5.2.2 DESCRIPCION FUNCIONAL DE JUEGOS INFANTILES

El Conjunto de juegos infantiles esta concebido bajo el concepto de circuito, con una interdependencia de uso y función de cada uno de sus elementos. Se recalca el uso del par semántico virtual concreto.

El circuito está dirigido para la actividad de niños comprendidos entre 2 y 12 años. La frecuencia de uso será mayor en los días que se registren actividades programadas y menor en días ordinarios.

Las condiciones ergonómicas establecen la posibilidad de que los usuarios, no realicen esfuerzo excesivos, ya que la simplicidad de las formas no requiere de especificaciones pa-

ra el uso de los elementos.

En cuanto tiene que ver con la materialidad de los objetos se consideran parámetros como resistencia y calidad de los materiales, facilidad de mantenimiento, limpieza y reposición de elementos que determinan la eficiencia del conjunto.

Los objetos están expuestos a factores ambientales perjudiciales para sus estructuras, por lo tanto la concreción material juega un papel fundamental para impedir su deterioro, además de recurrir a mantenimiento frecuente, logrando prolongar su vida útil.

La disposición espacial escogida para los objetos no conlleva ningún tipo de restricción para el cumplimiento de su función, pues el área asignada permite el normal desenvolvimiento de las actividades planificadas en el conjunto.

6.5.3 FUNDAMENTO TECNOLÓGICO

Para la concreción material de los objetos, utilizaremos básicamente hormigón y metal, por la resistencia a factores ambientales, durabilidad, facilidades constructivas, resistencia al uso, entre otras cualidades que presentan estos materiales. Por motivos funcionales en algunos casos y estéticos en otros, introduciremos materiales como cerámica, acrílico y piedra, esto con el fin de optimizar el funcionamiento de los objetos deshomogenizando su forma.

Los acabados que se darán a los distintos materiales que utilizaremos dependerán de su función, uso y de la ubicación que tengan en el parque.

Los tubos de hierro, serán en su totalidad estructurales, de diferentes características técnicas por las diversas funciones que desempeñen; se les aplicará fondo automotriz y pintura acrílica (colores acordes a la tipología del sistema), para evitar su oxidación. En otras piezas metálicas como platinas, perfiles, mallas, placas se utilizará la misma tecnología que para el caso de los tubos. Para la vinculación de varios elementos metálicos se empleará suelda electrostática. En los objetos existirán relaciones con otros materiales, en estos casos la tecnología a utilizarse es va-

riada, al ser con madera se utilizarán pernos y bisagras; con acrílico se utilizarán tornillos y caucho. La vinculación entre placas metálicas y estructuras de hormigón se dará a través de pernos, que estarán empotrados en la base, y tuercas colocadas sobre dichas placas.

Los acabados para elementos de madera dependerán de su ubicación y función; en el caso de las piezas al aire libre se establece la impermeabilización de la madera, y para los que no están expuestos al medio se utilizará sellador, fondo y laca. Para la vinculación con otros materiales se emplearán elementos anteriormente descritos, en algunos casos visibles como los pernos de cabeza esférica en las bancas y en otros casos, el del apoya brazos escondidos.

El vidriado en la cerámica es necesario por la resistencia que presenta frente a factores ambientales; es importante su utilización porque se constituirá en un elemento deshomogenizante de la forma. Otro revestimiento que se utilizará es el ladrillo visto para el área de cocción del asador.

Las bases de un gran número de objetos son de hormigón, en algunos casos se le dará color con tintes adecuados (de acuerdo a necesidades expresivas). Mediante vibración del cofre se conseguirá que las superficies sean lisas; la vinculación con otros materiales se dará a través de empotramientos usando placas tuercas y pernos.

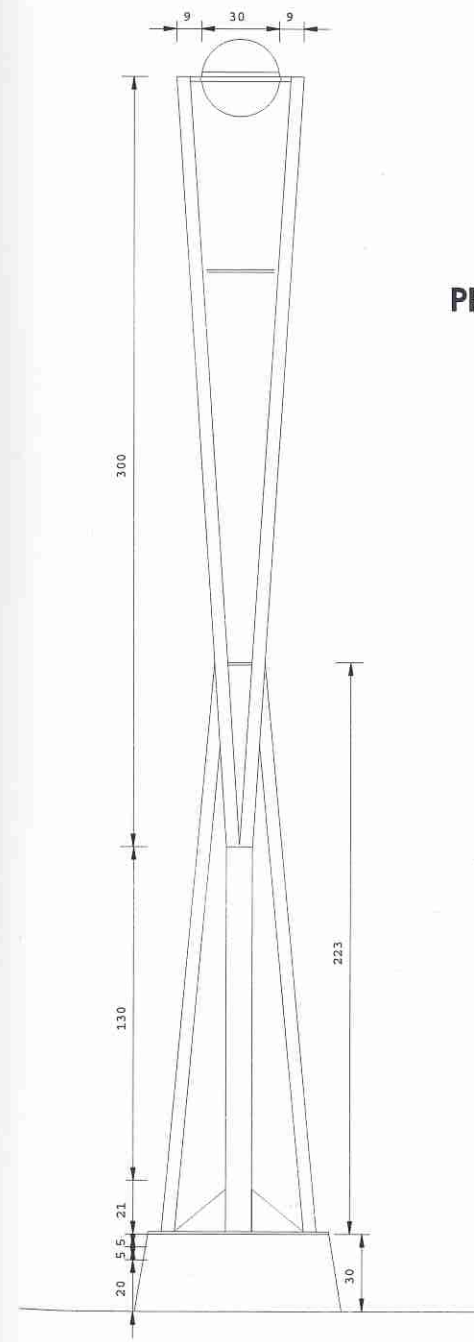
6.6 GENERACION DE PROPUESTAS

En el desarrollo de las láminas que vienen a continuación, las medidas están dadas en centímetros, excepto en casos donde se especifican otras unidades. Las escalas no han sido colocadas por aspectos relacionados con la diagramación, de necesitarse datos referentes a ellas, se podrán revisar los documentos entregados al Consejo de Programación de Obras Emergentes.

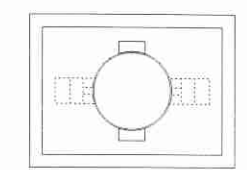
LUMINARIA



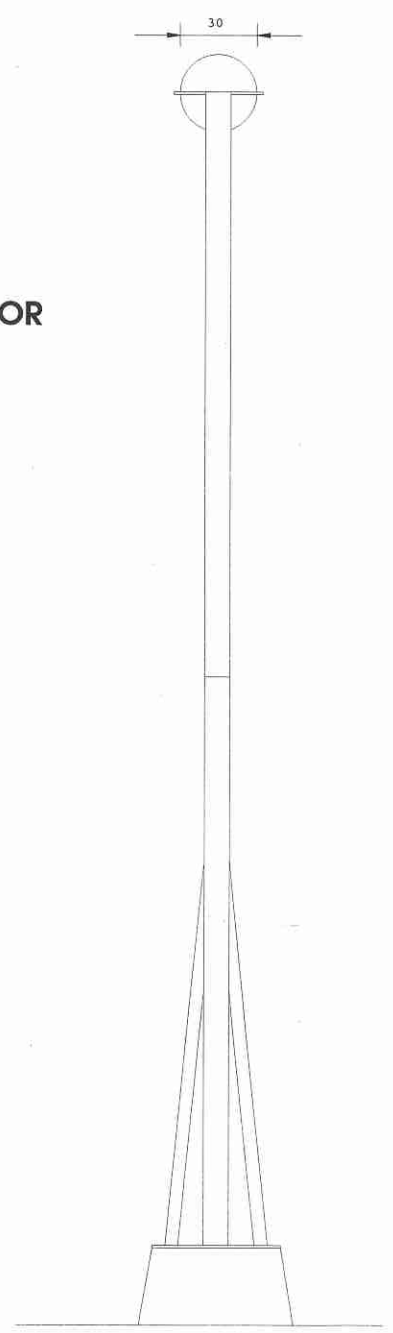
LUMINARIA - PROYECCIONES



PROYECCION FRONTAL

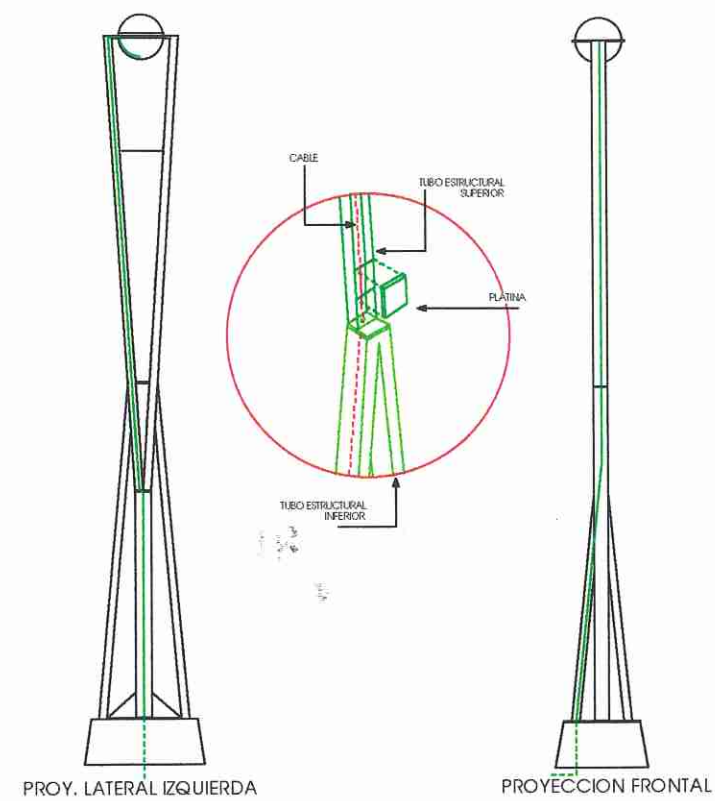


PROYECCION SUPERIOR

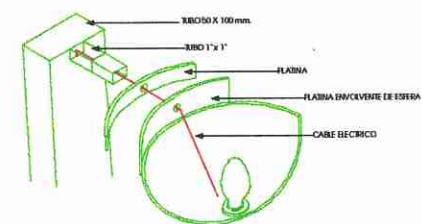


PROYECCION LATERAL

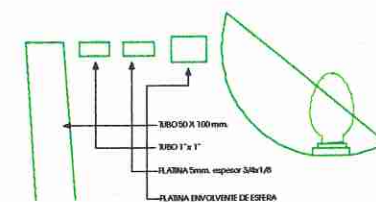
LUMINARIA - PROYECCIONES Y DETALLES ELECTRICOS



TENDIDO DEL CABLE EN LA ESTRUCTURA DE LA LUMINARIA

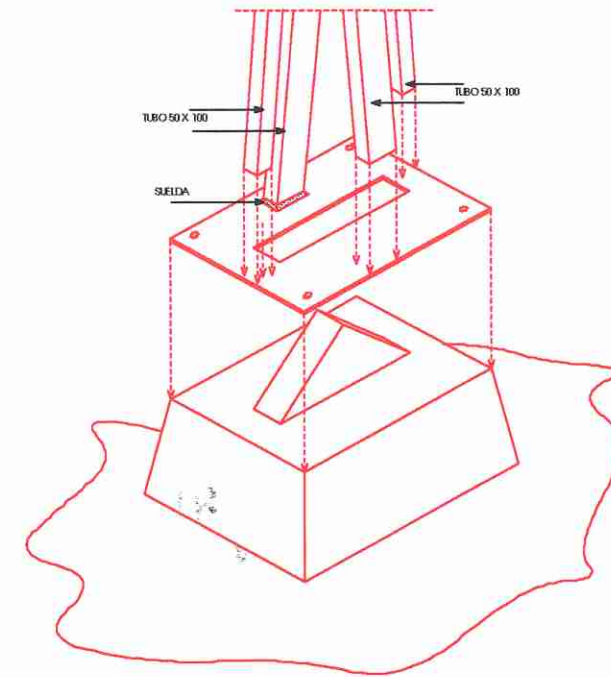


DESPIECE DE LUMINARIA



DESPIECE: PROYECCION FRONTAL
LUMINARIA: DETALLE DE DESPIECES

LUMINARIA - DESPIECE Y CORTE DE LA BASE

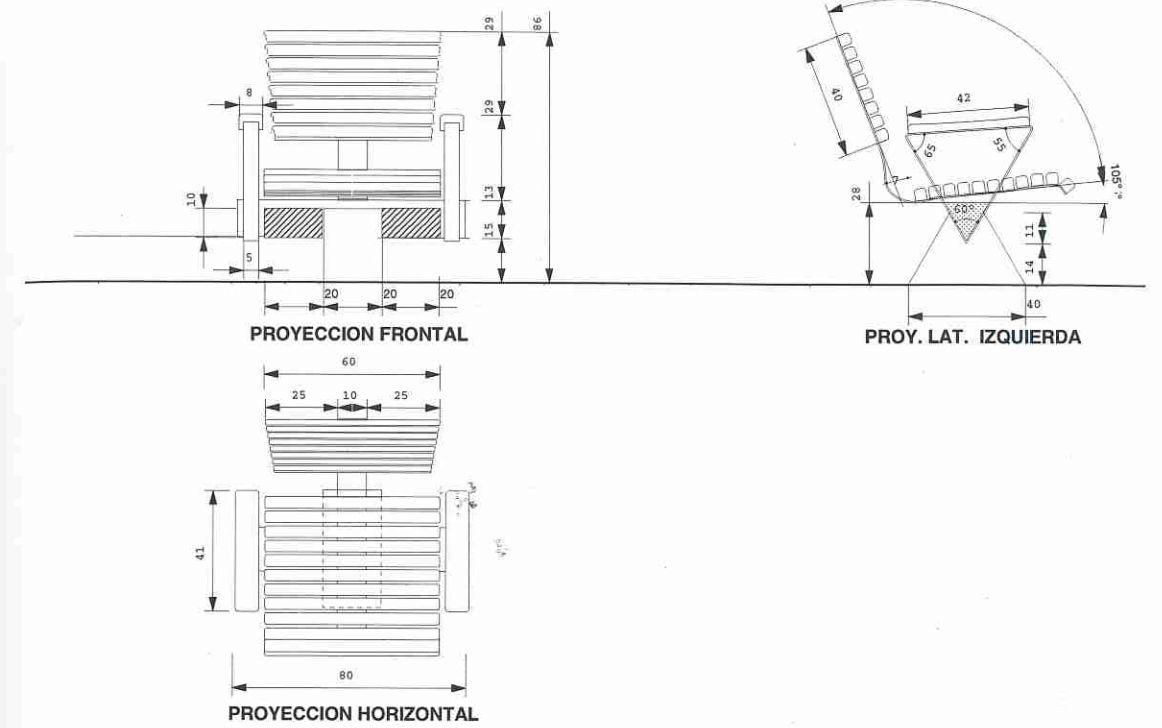


DESPIECE ESTRUCTURA BASE DE LUMINARIA

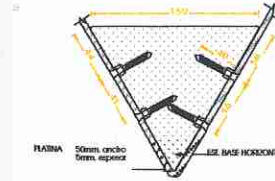
BANCA INDIVIDUAL



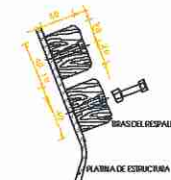
BANCA INDIVIDUAL - PROYECCIONES Y DETALLES



DETALLE 3 EN CORTE: PLATINA DE APOYA BRAZO Y ESTRUCTURA BASE HORIZONTAL

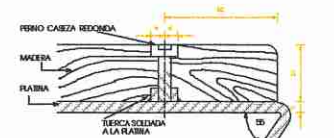


PROYECCION LATERAL IZQUIERDA



DETALLE 4 EN CORTE: UNION TIRAS DE RESPALDO PLATINA DE ESTRUCTURA

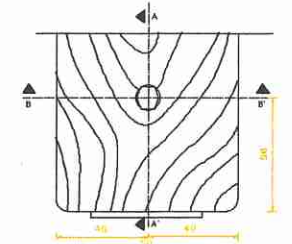
BANCA: DETALLES EN CORTE



2.1.-PROYECCION LATERAL IZQUIERDA EN CORTE AA'



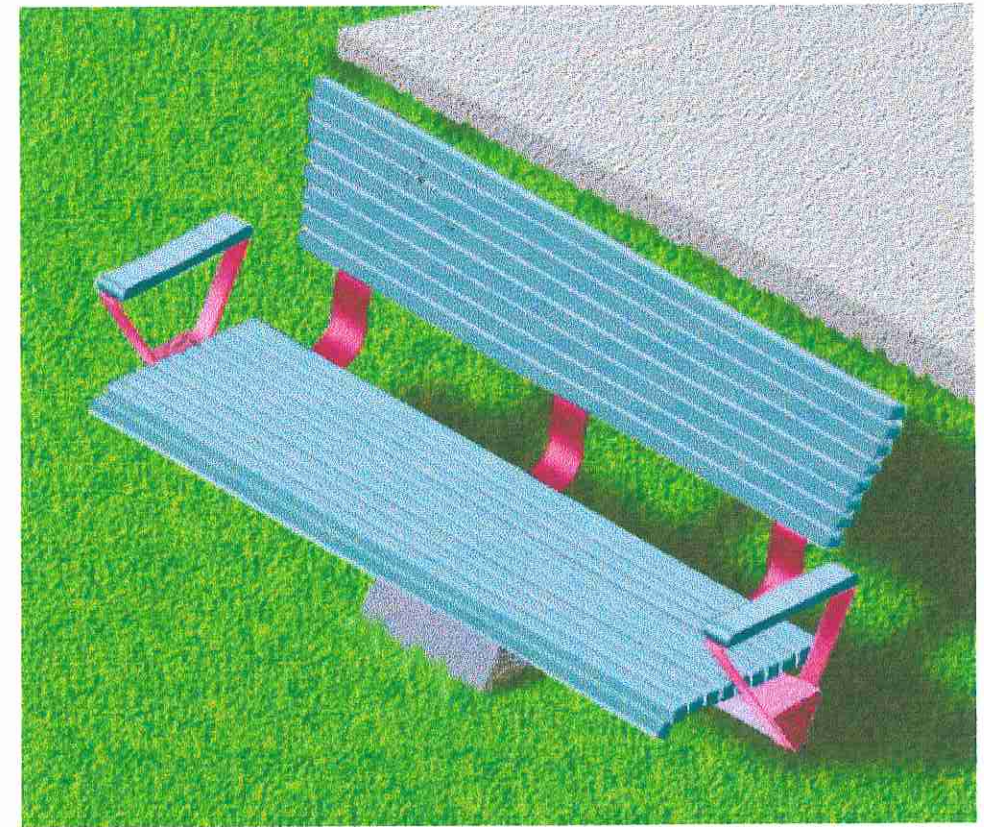
2.2.-PROYECCION FRONTAL EN CORTE BB'



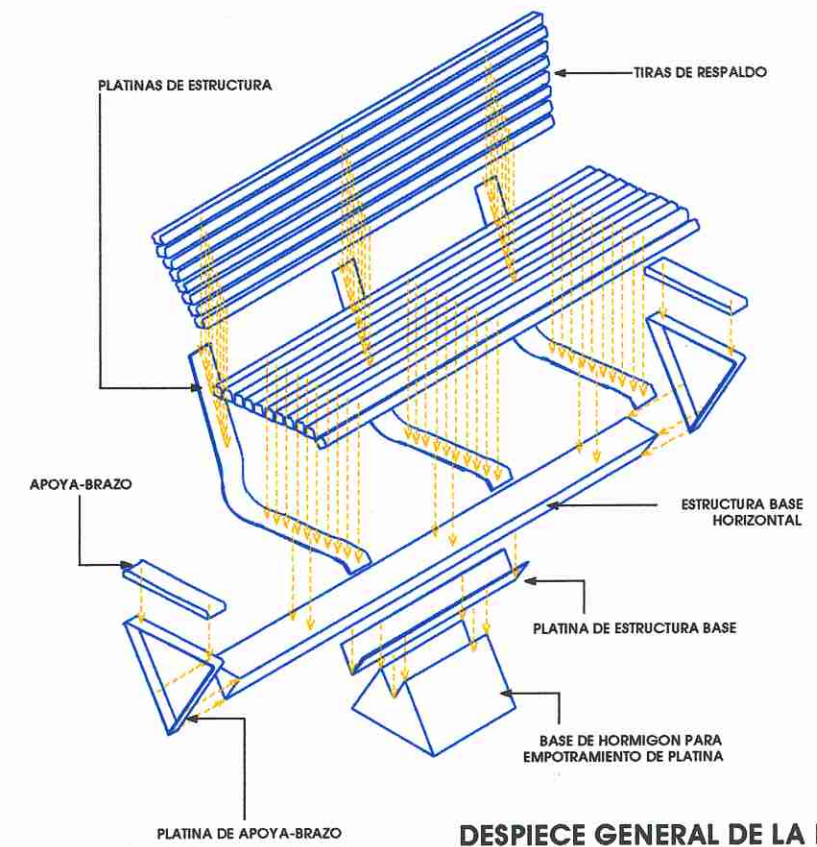
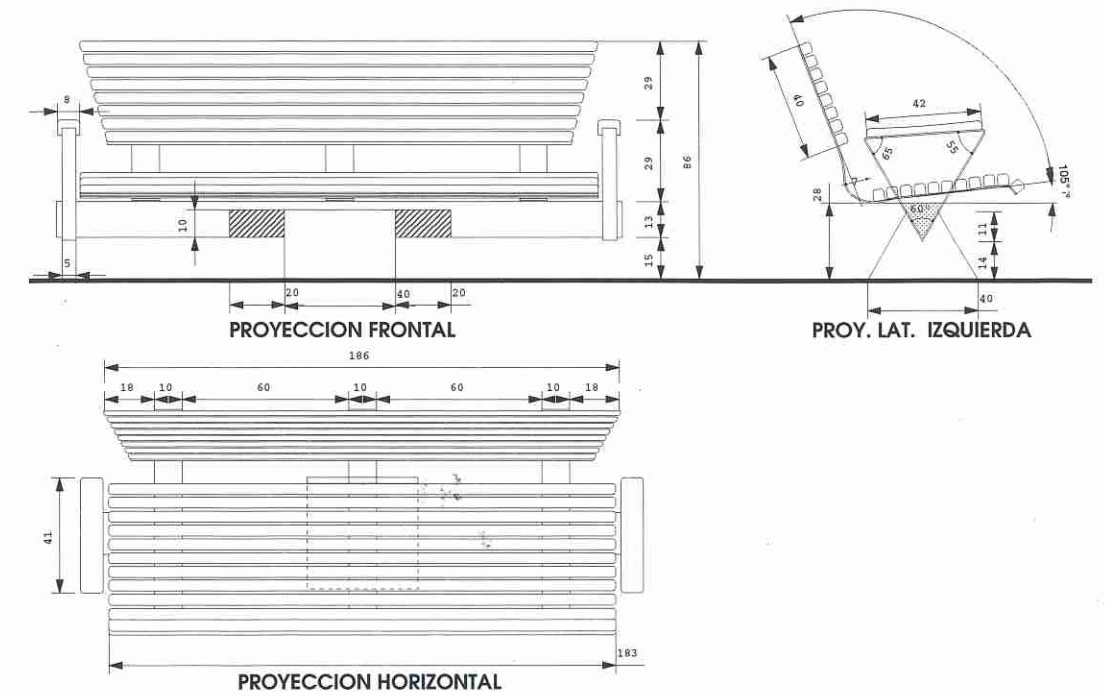
2.3.-PROY. HORIZONTAL (SECCION INICIAL DEL APOYO BRAZO)

DETALLE 2: UNION APOYO BRAZO/ESTR. DE APOYO BRAZO

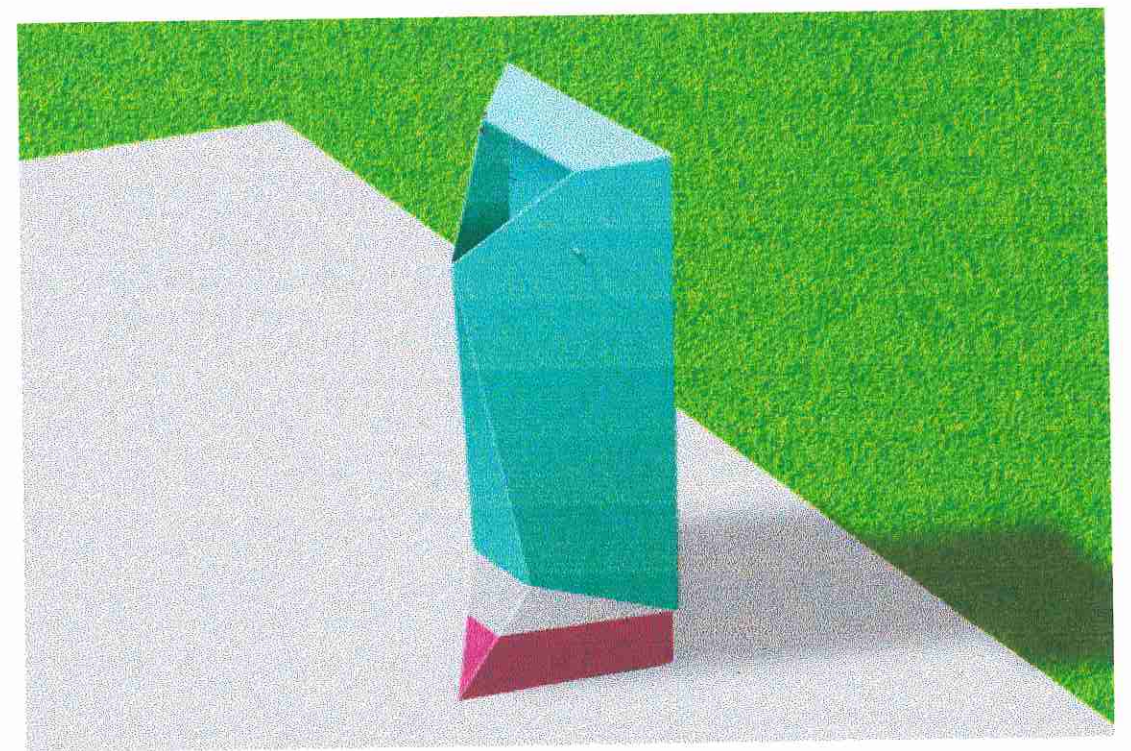
BANCA CORRIDA



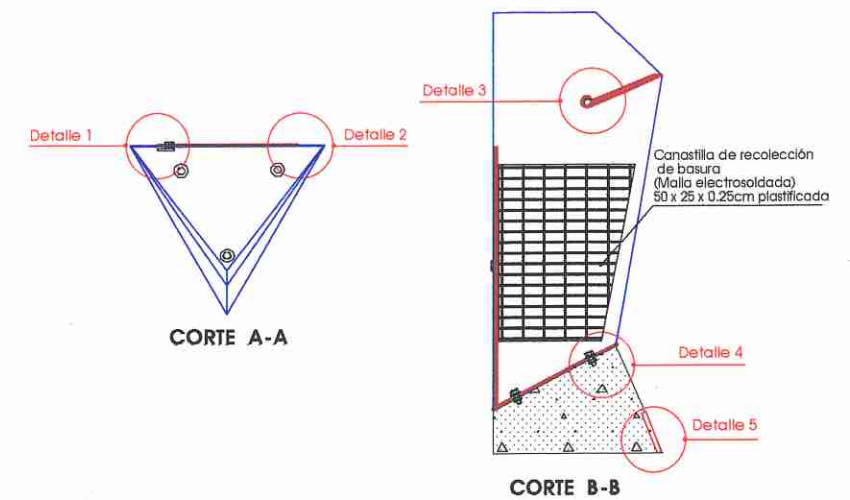
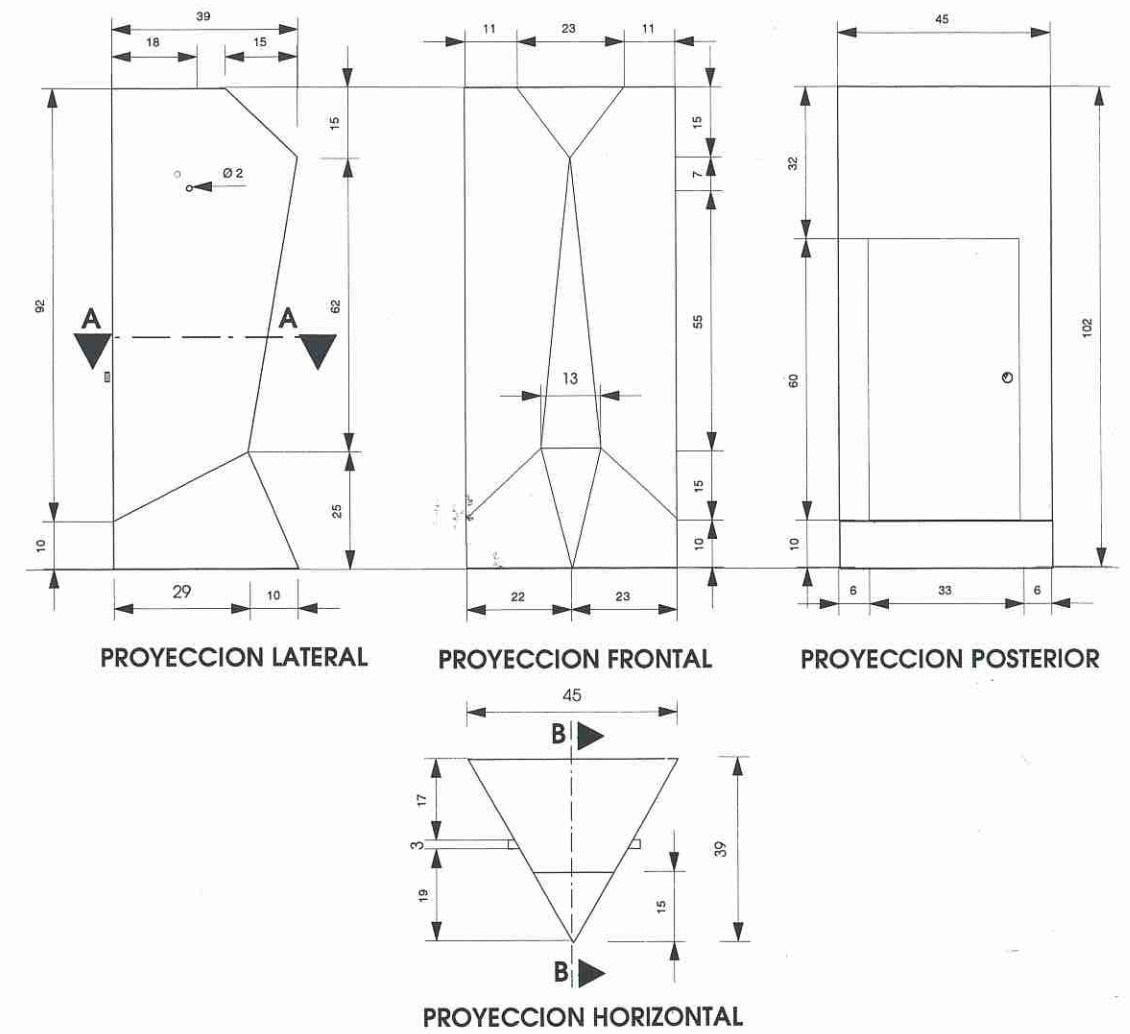
BANCA CORRIDA - PROYECCIONES Y DESPIECE



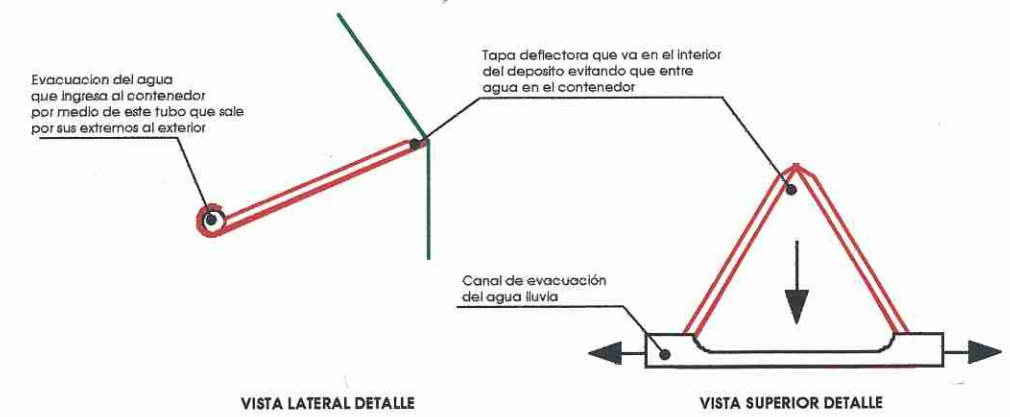
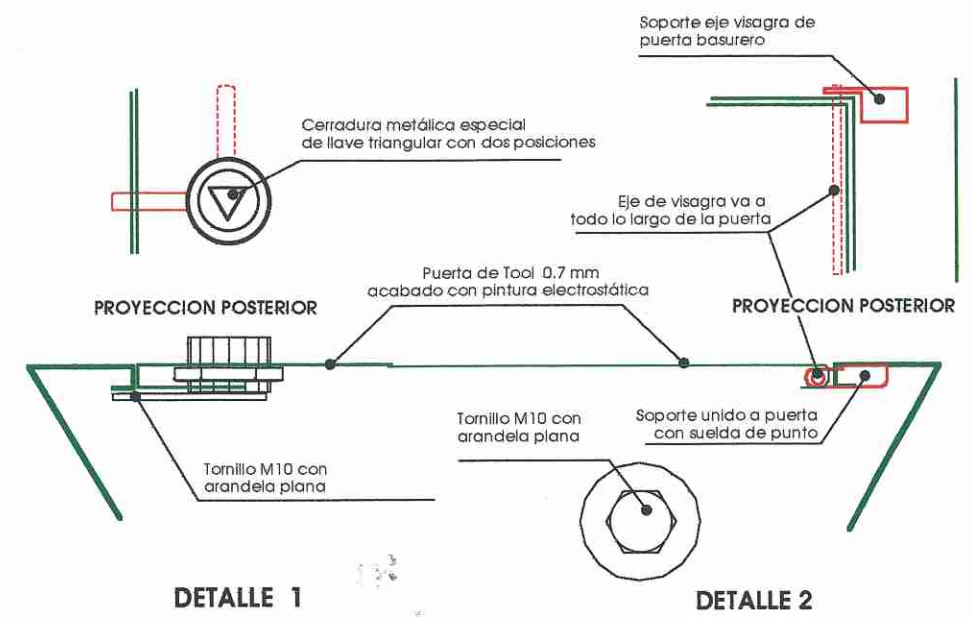
BASURERO



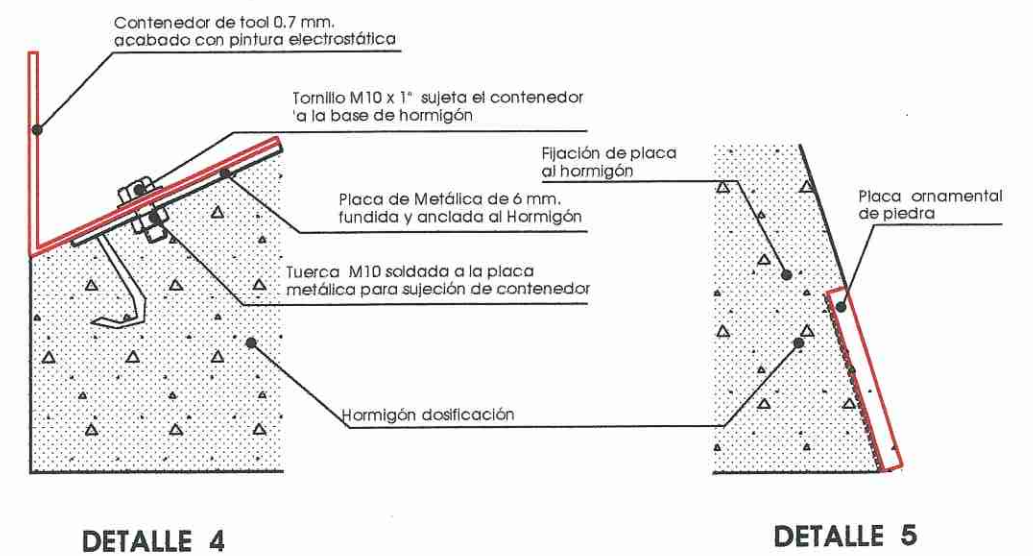
BASURERO - PROYECCIONES Y CORTES



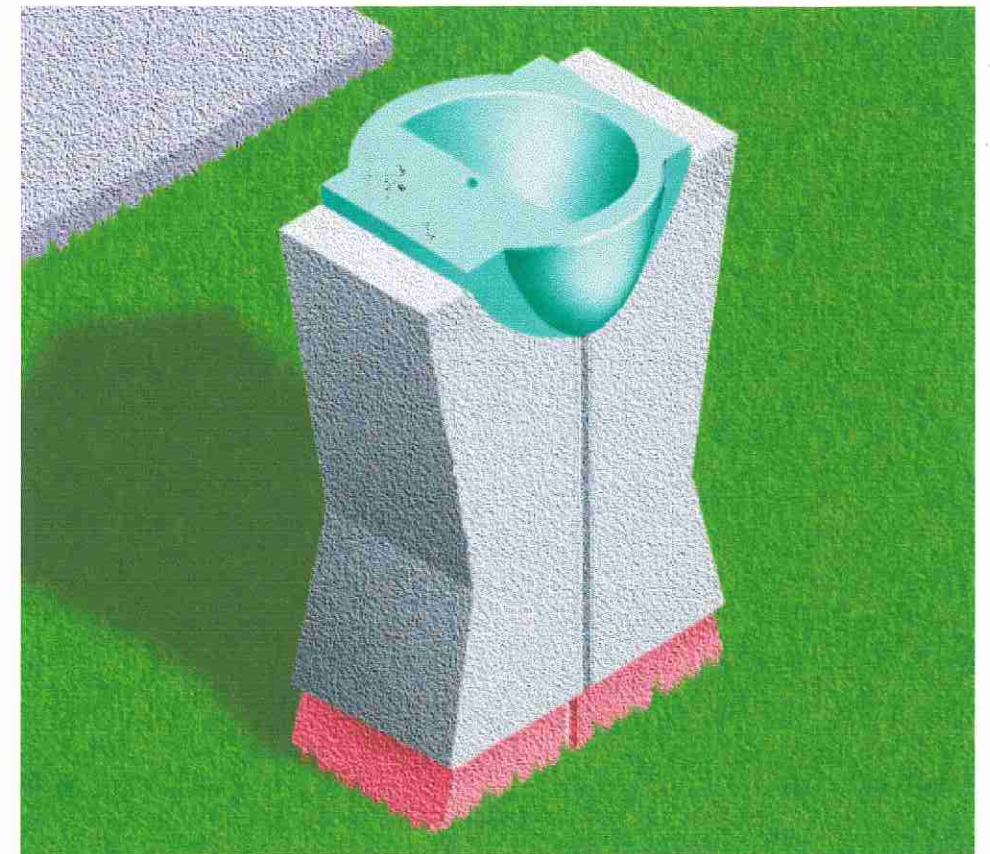
BASURERO - DETALLES



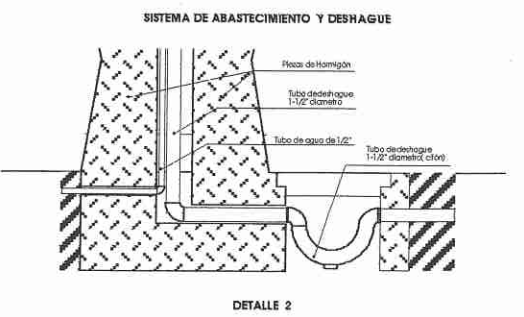
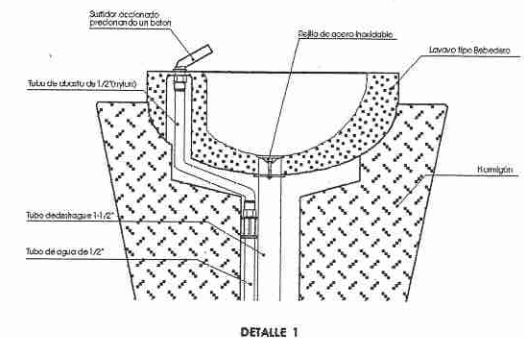
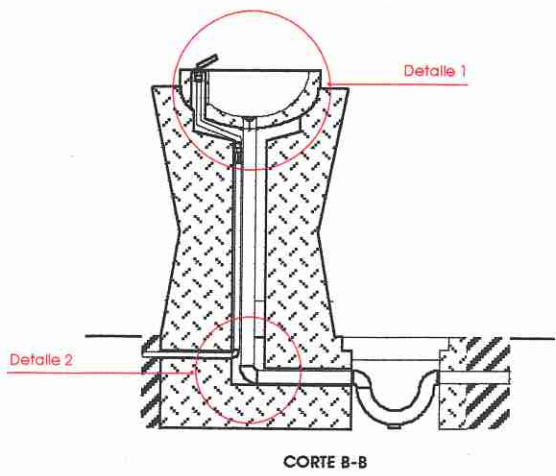
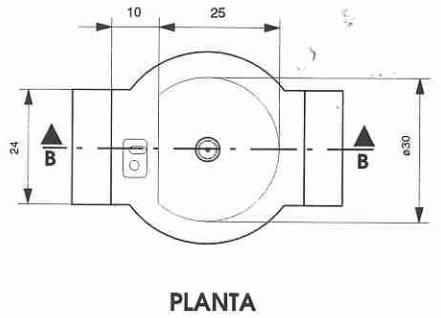
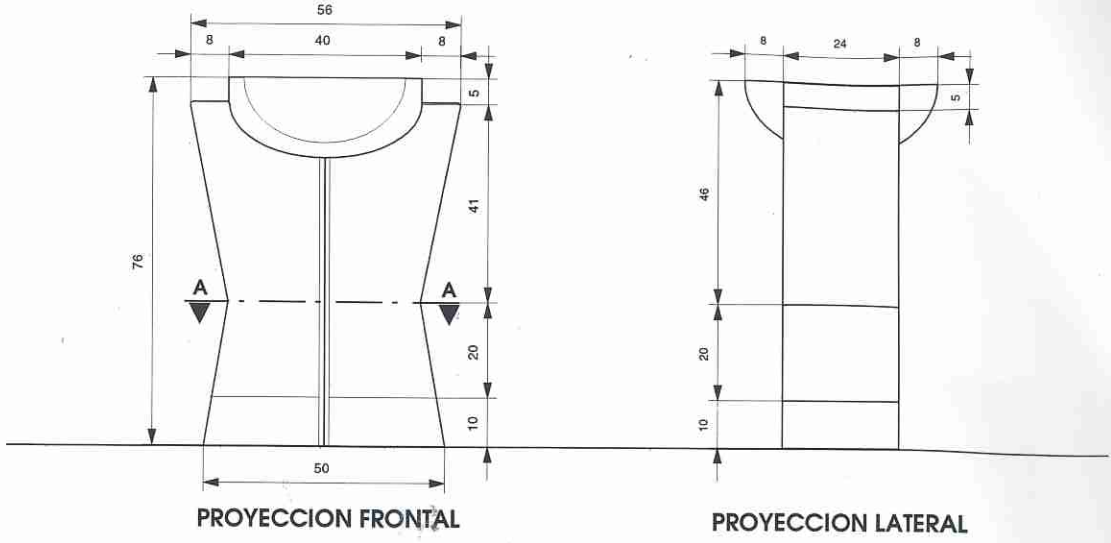
DETALLE 3



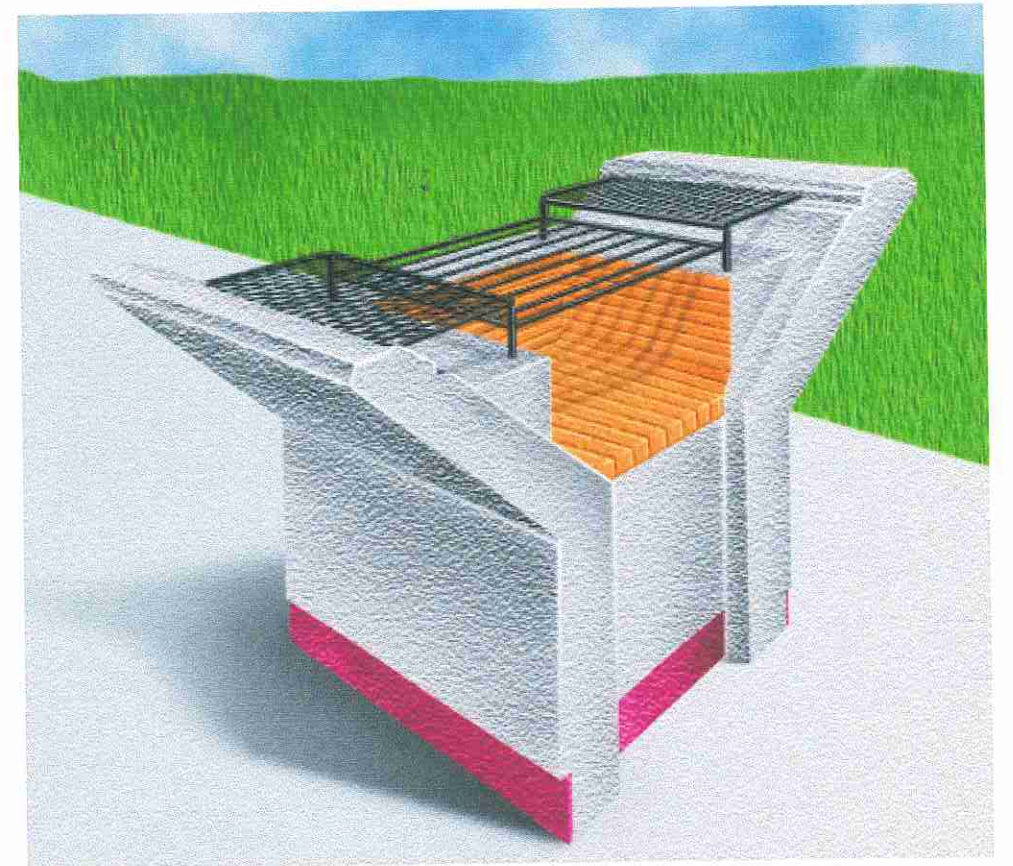
BEBEDERO



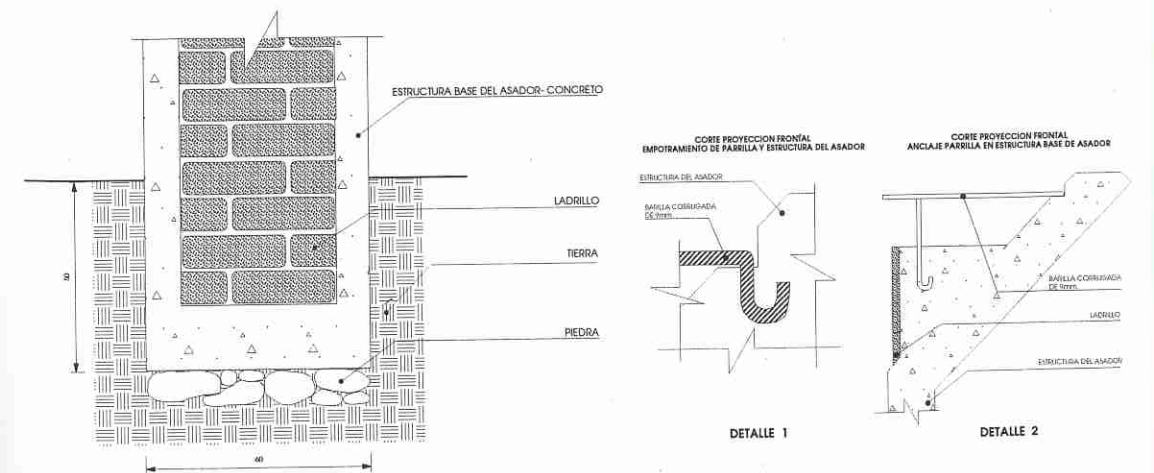
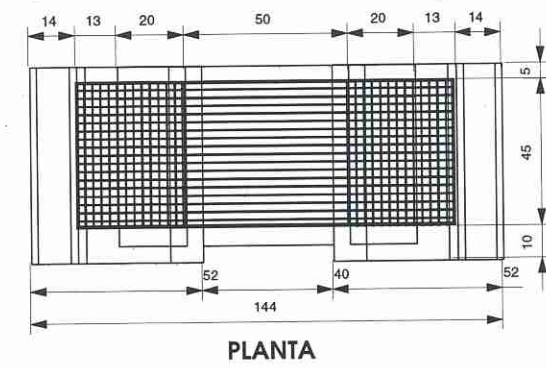
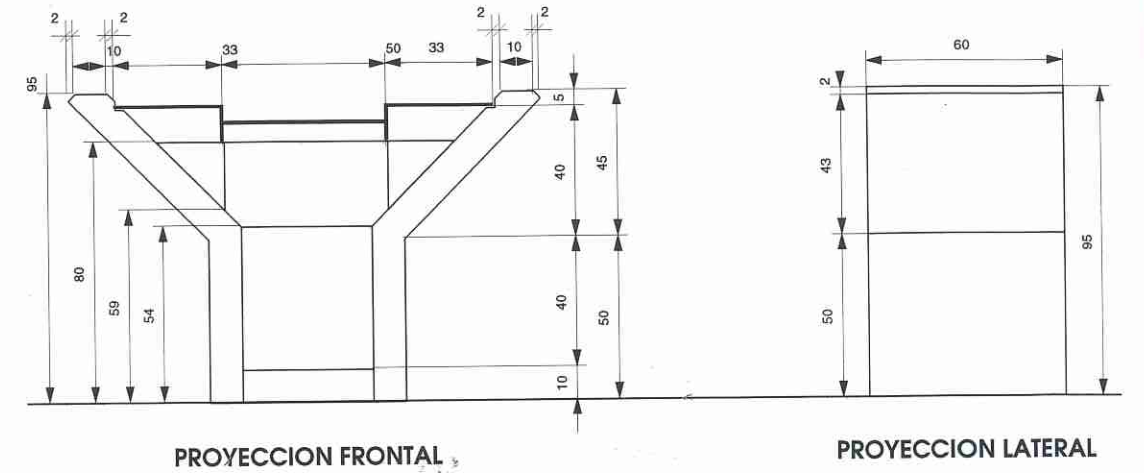
BEBEDERO - PROYECCIONES, CORTE Y DETALLES



ASADOR



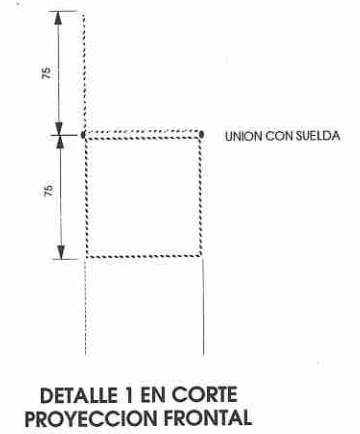
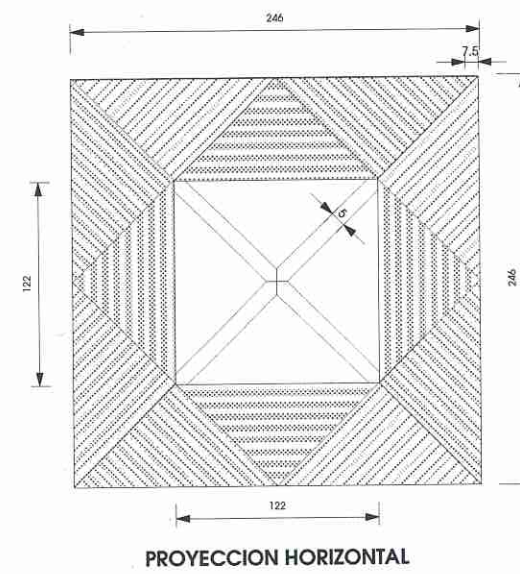
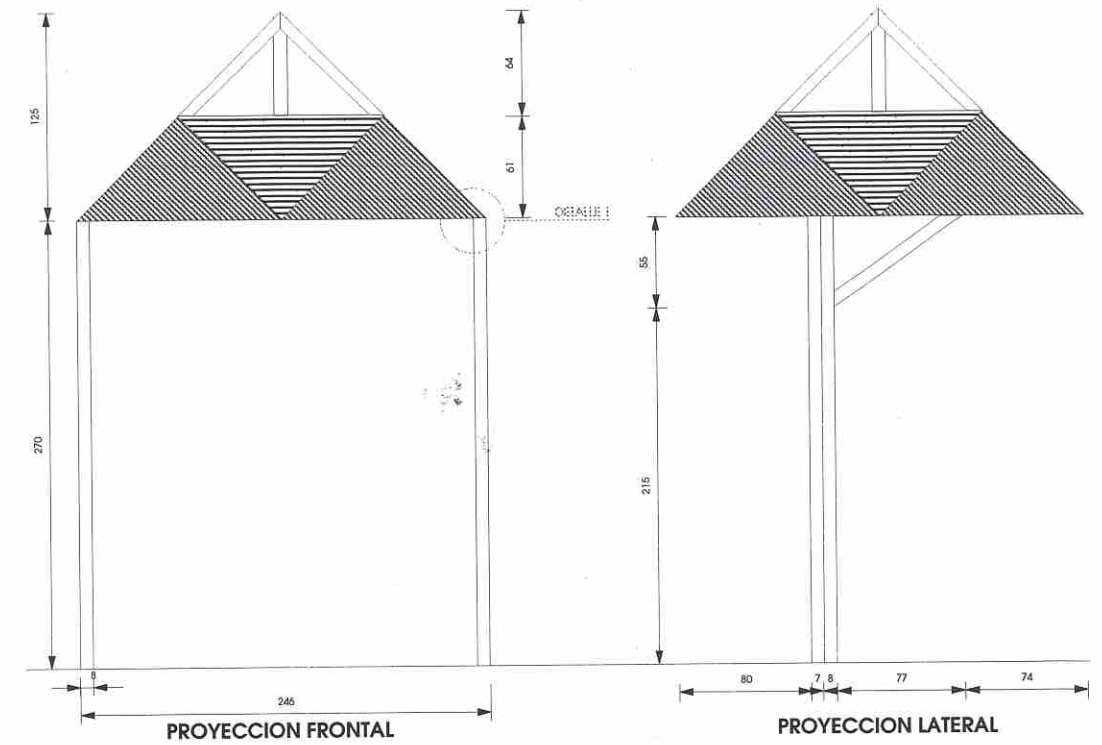
ASADOR - PROYECCIONES Y DETALLES



CUBIERTA DEL ASADOR



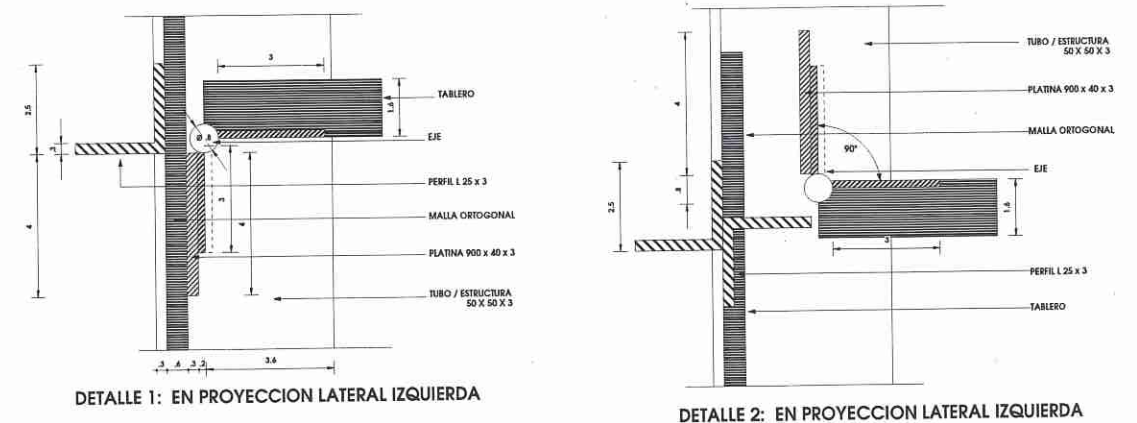
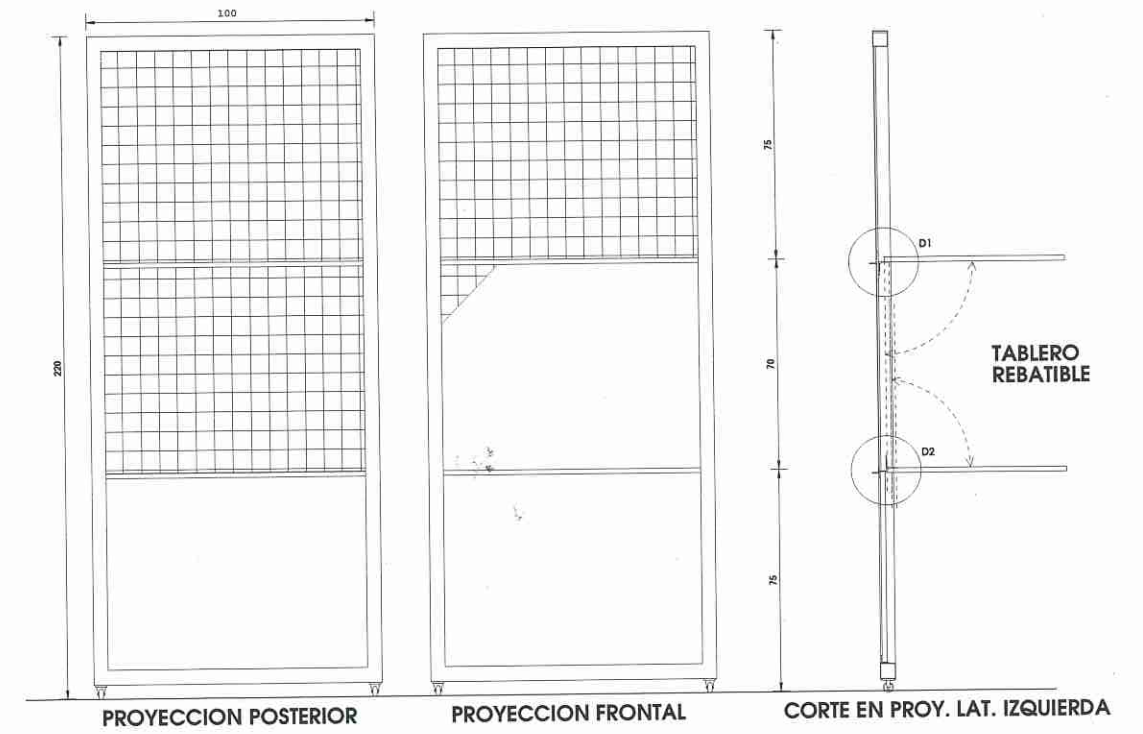
CUBIERTA DEL ASADOR - PROYECCIONES Y DETALLES



CUBICULO DE VENTAS

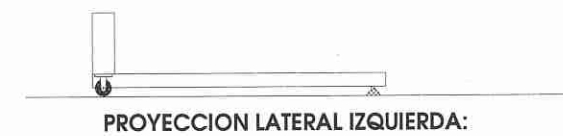
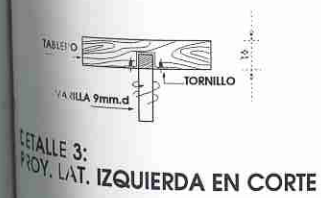
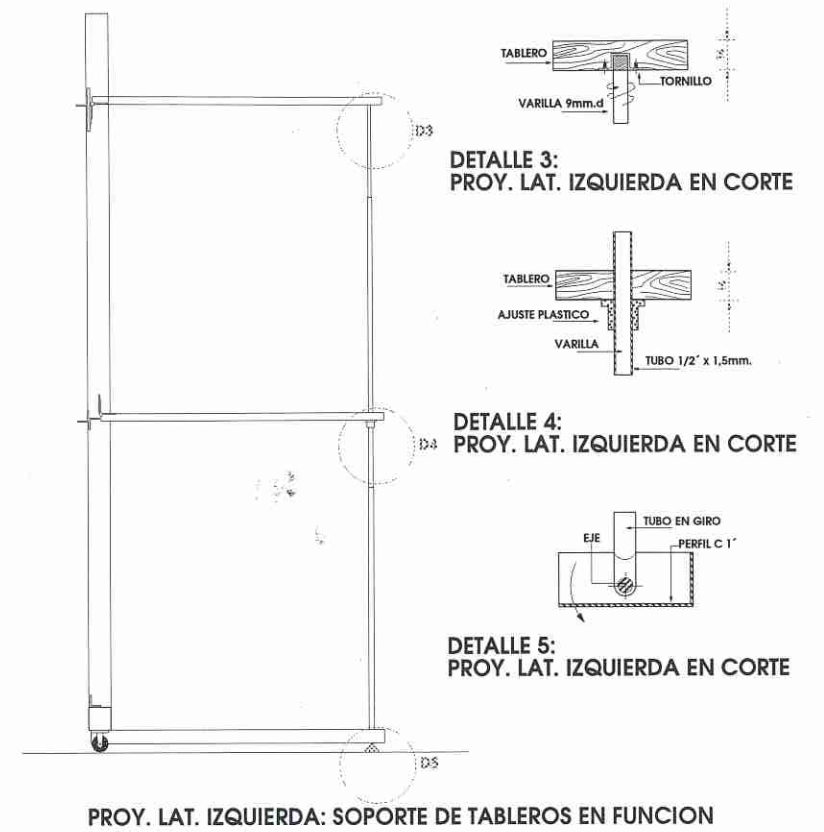


CUBICULO DE VENTAS - PROYECCIONES Y DETALLES

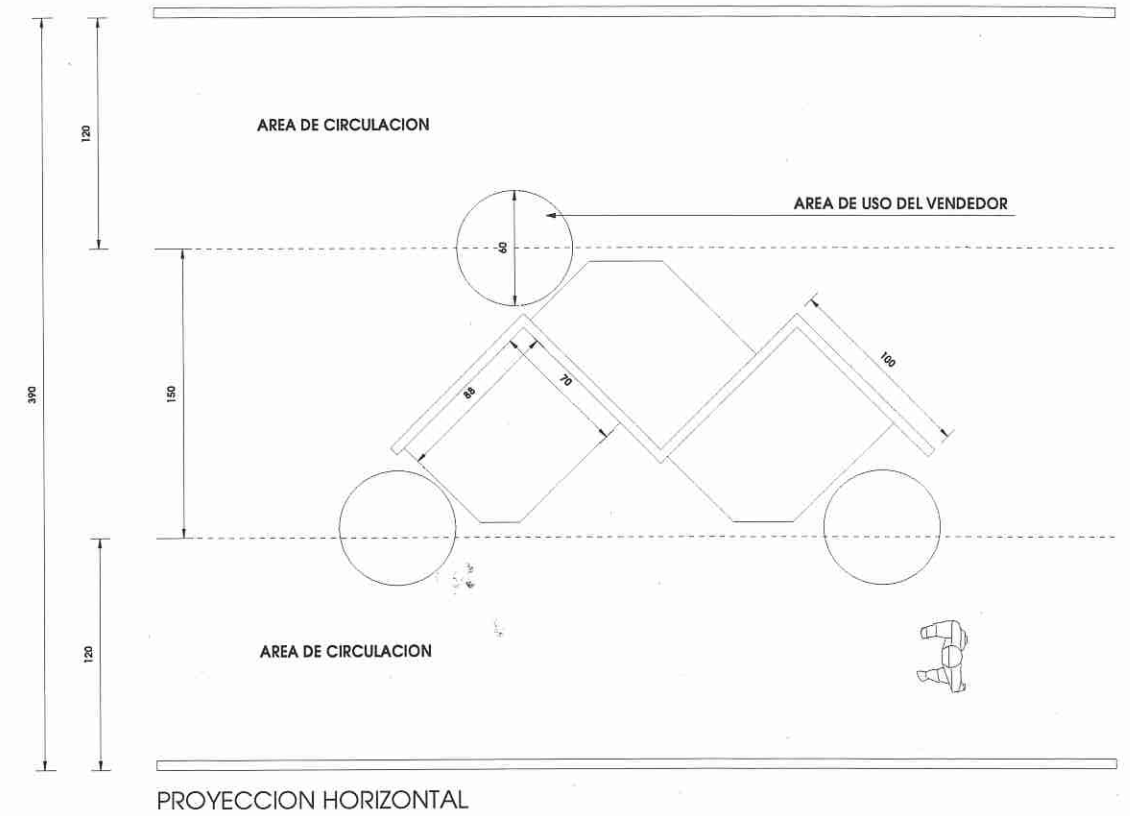


DETALLES EN CORTE

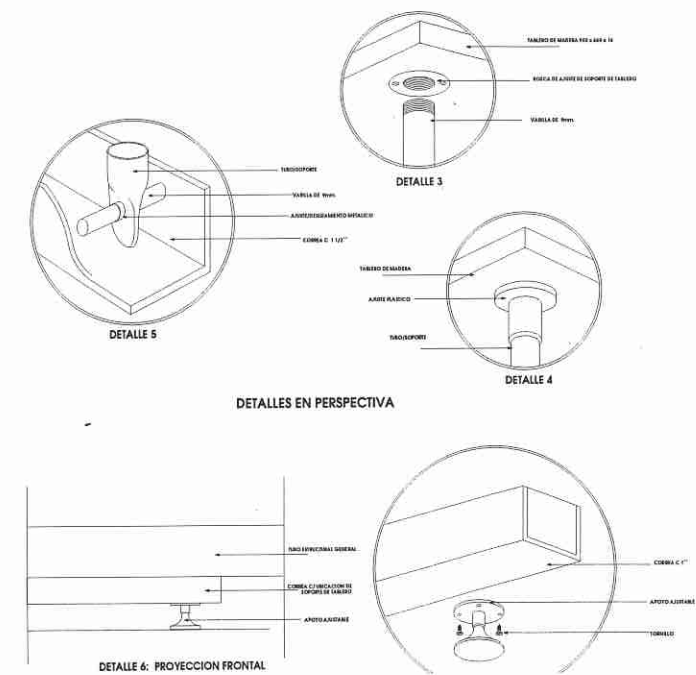
CUBICULO DE VENTAS - DETALLES



CUBICULO DE VENTAS - UBICACION Y DETALLES



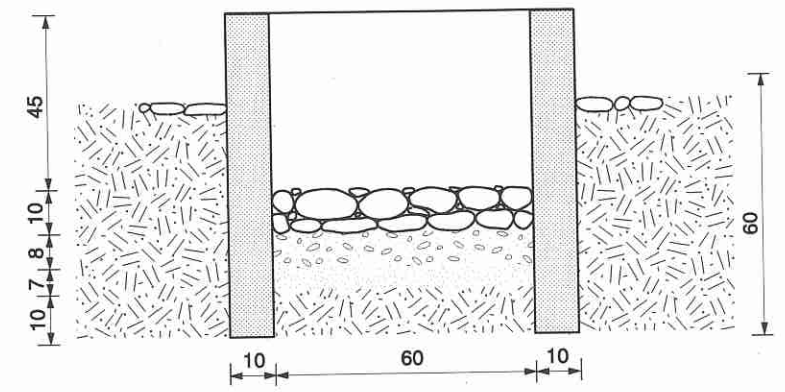
UBICACION DE LOS MODULOS DE VENTA EN LOS PUENTES



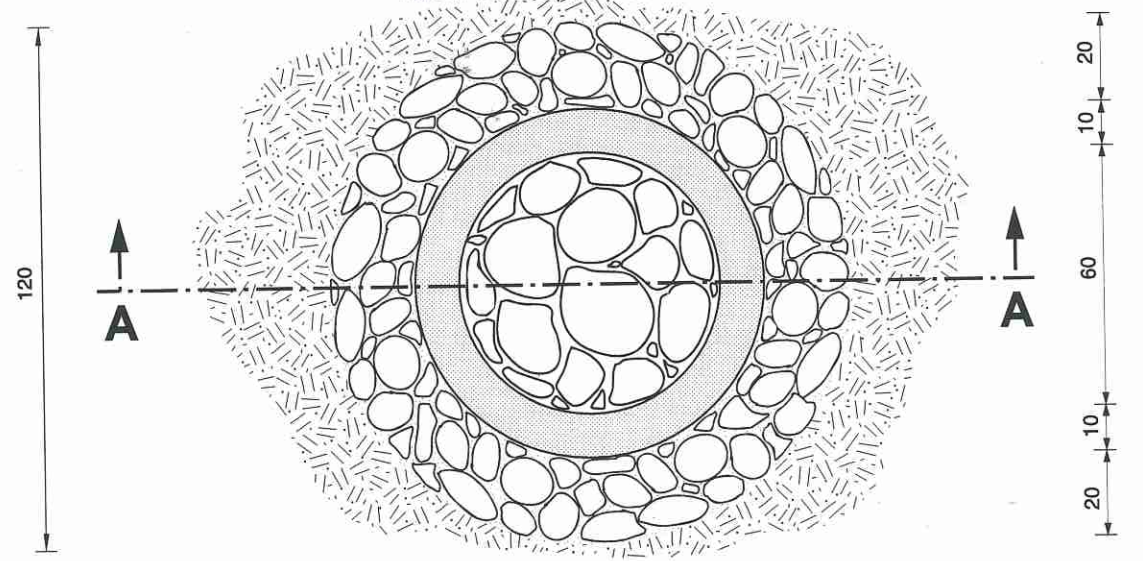
FOGON



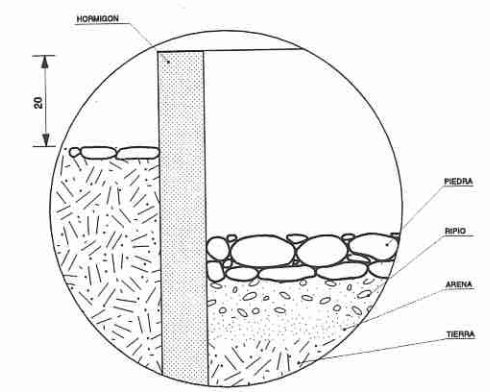
FOGON - PROYECCIONES Y DETALLE



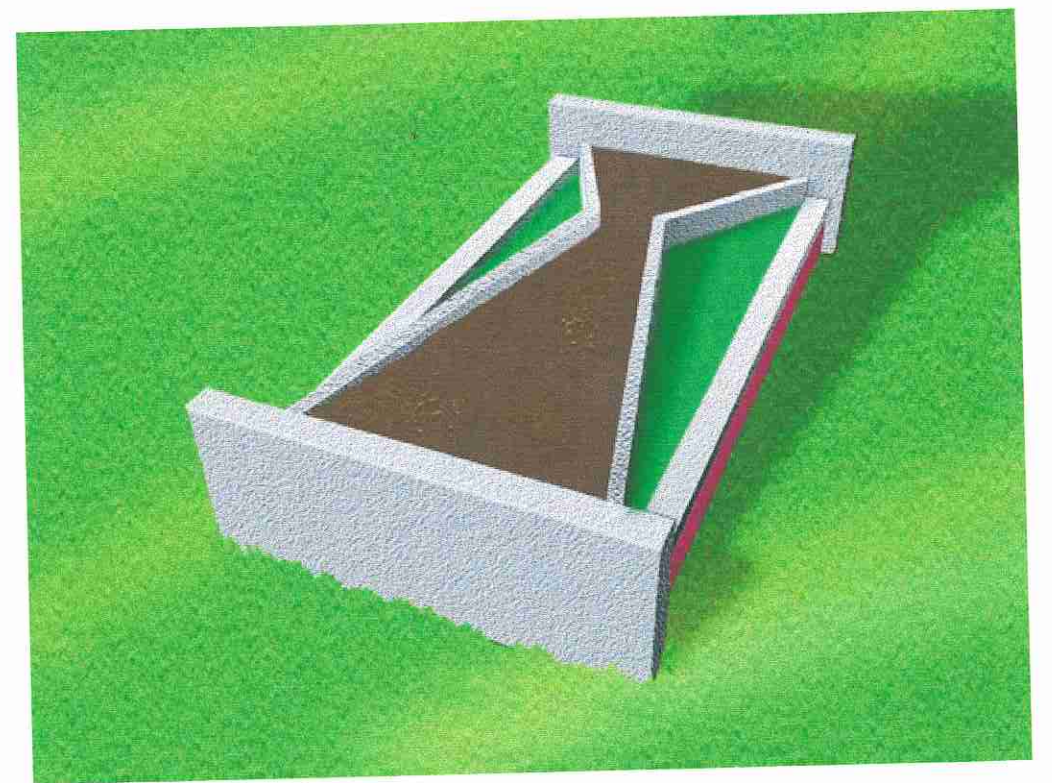
PROYECCION FRONTAL EN CORTE



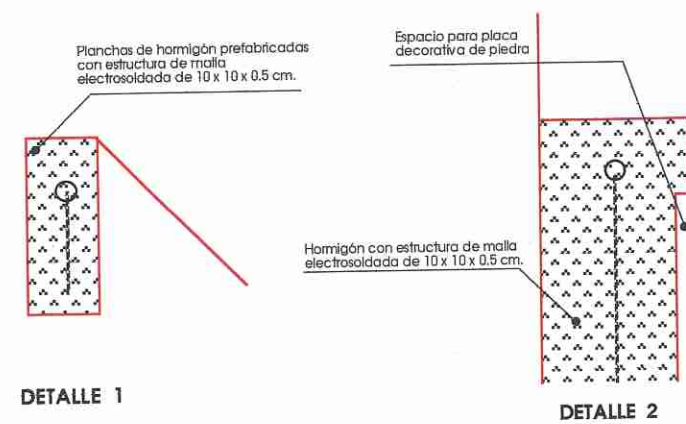
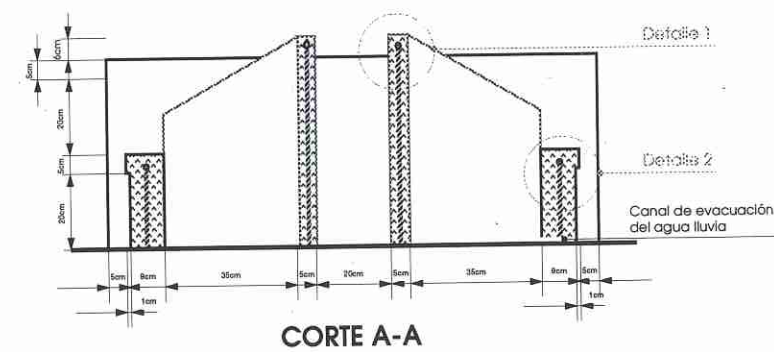
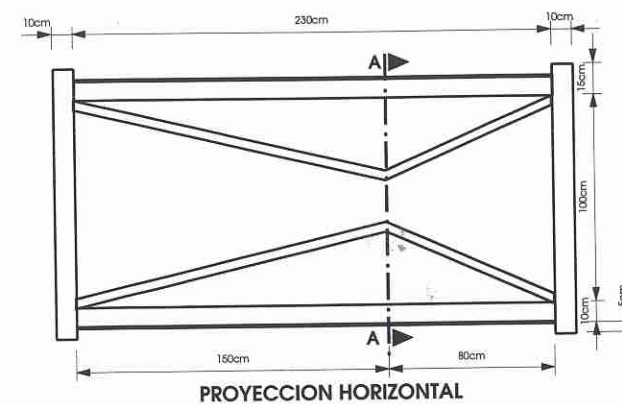
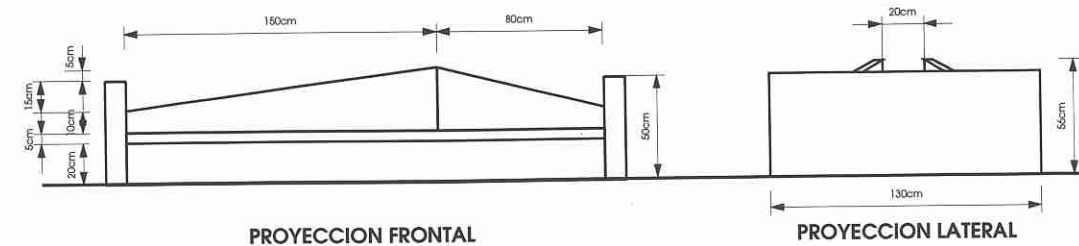
PROYECCION HORIZONTAL



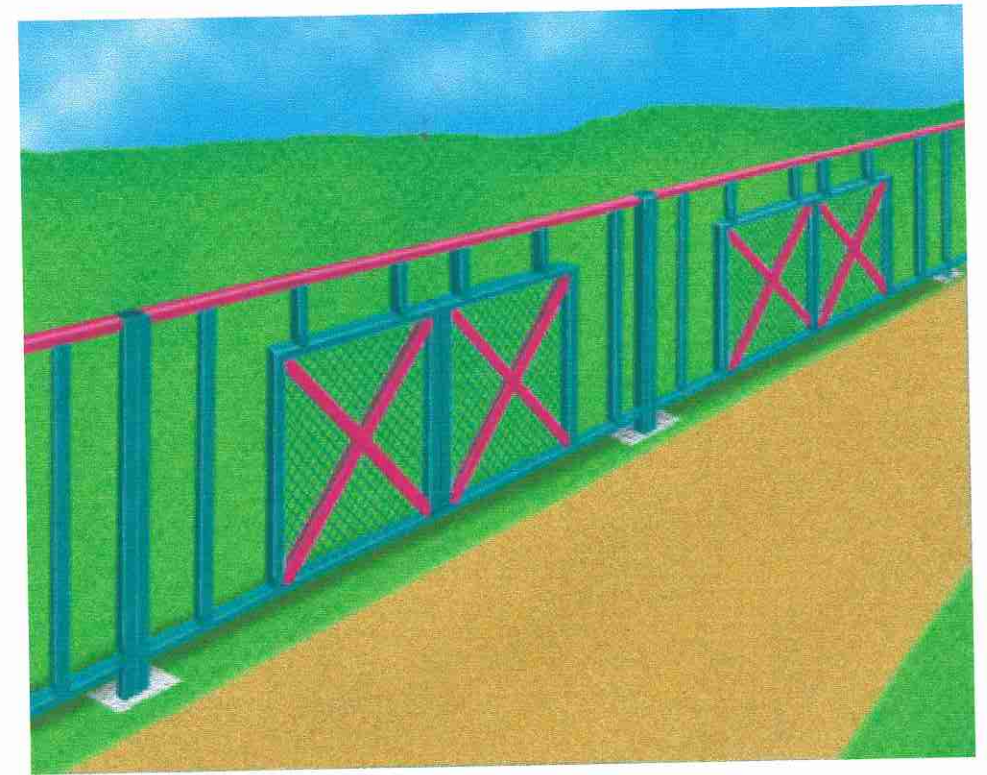
JARDINERA



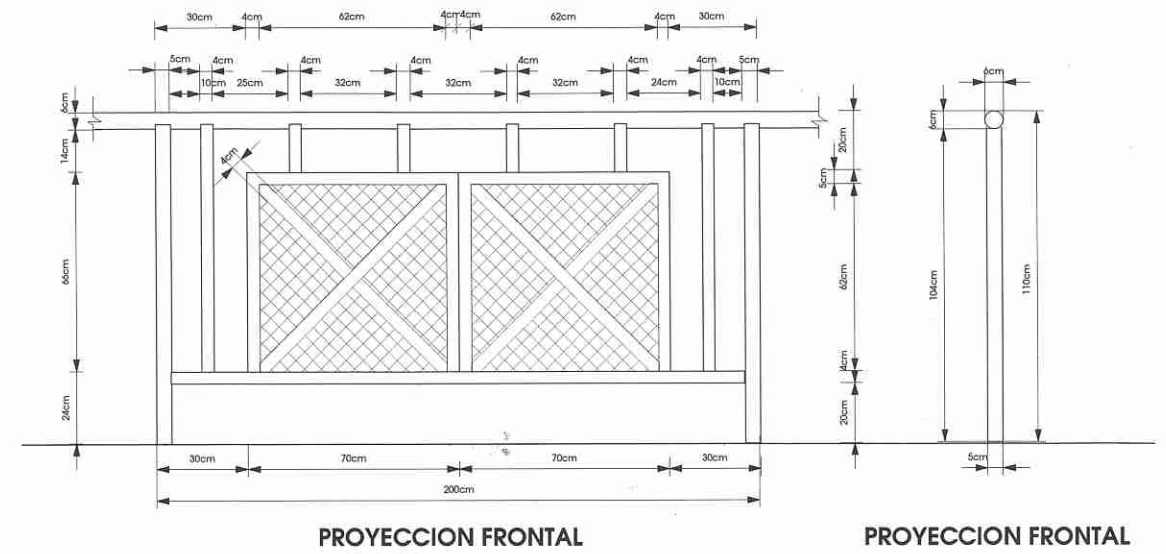
JARDINERA - PROYECCIONES, CORTE Y DETALLES



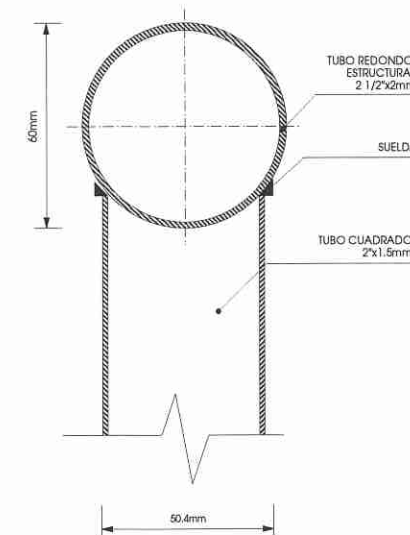
PROTECCIONES



PROTECCIONES - PROYECCIONES Y DETALLES

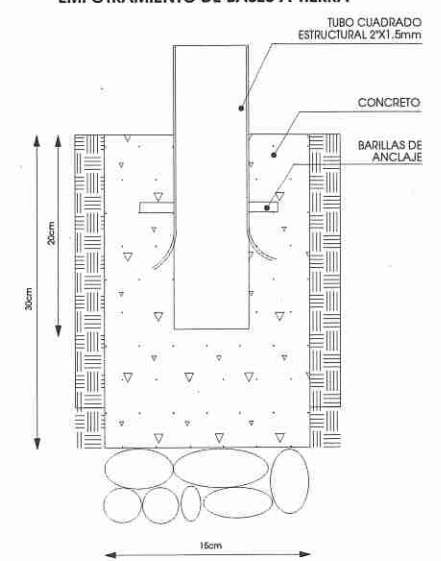


CORTE. PROYECCION LATERAL DERECHA



DETALLE 1

PROYECCION FRONTAL EN CORTE EMPOTRAMIENTO DE BASES A TIERRA

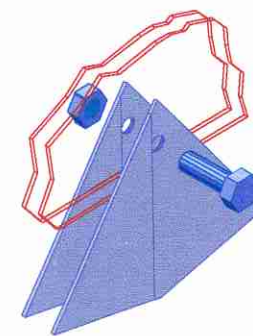
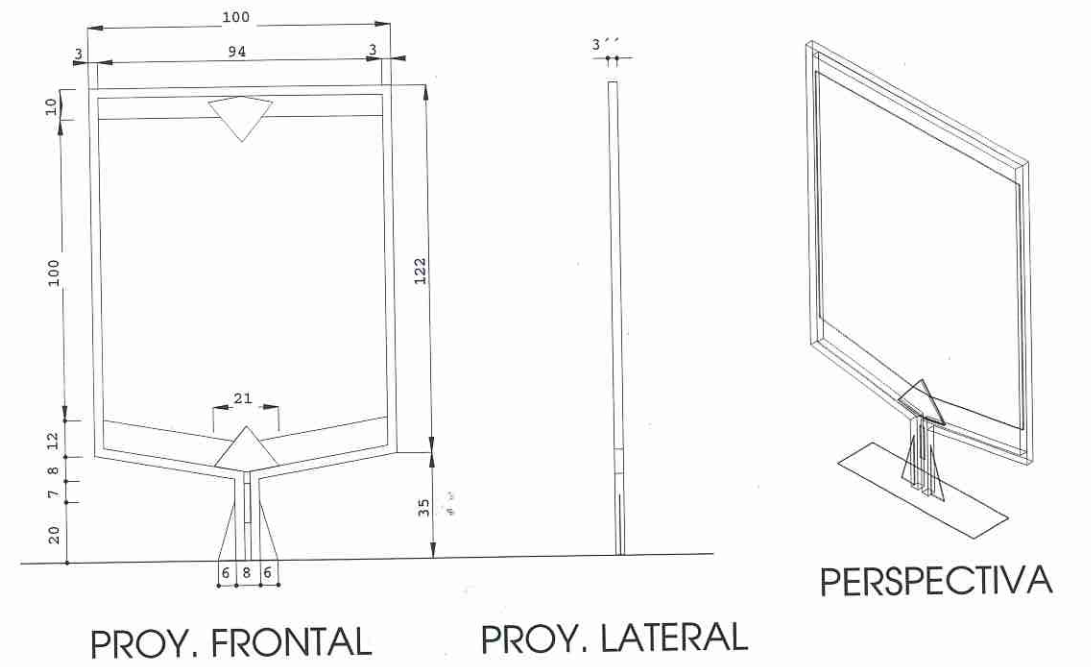


DETALLE 2

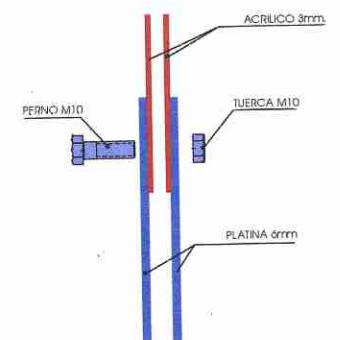
PANEL DE INFORMACION



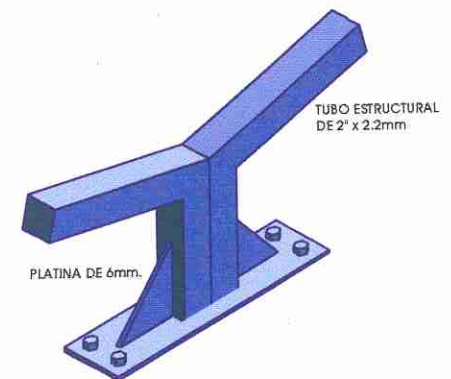
PANEL DE INFORMACION - PROYECCIONES Y DETALLES



DESPIECE

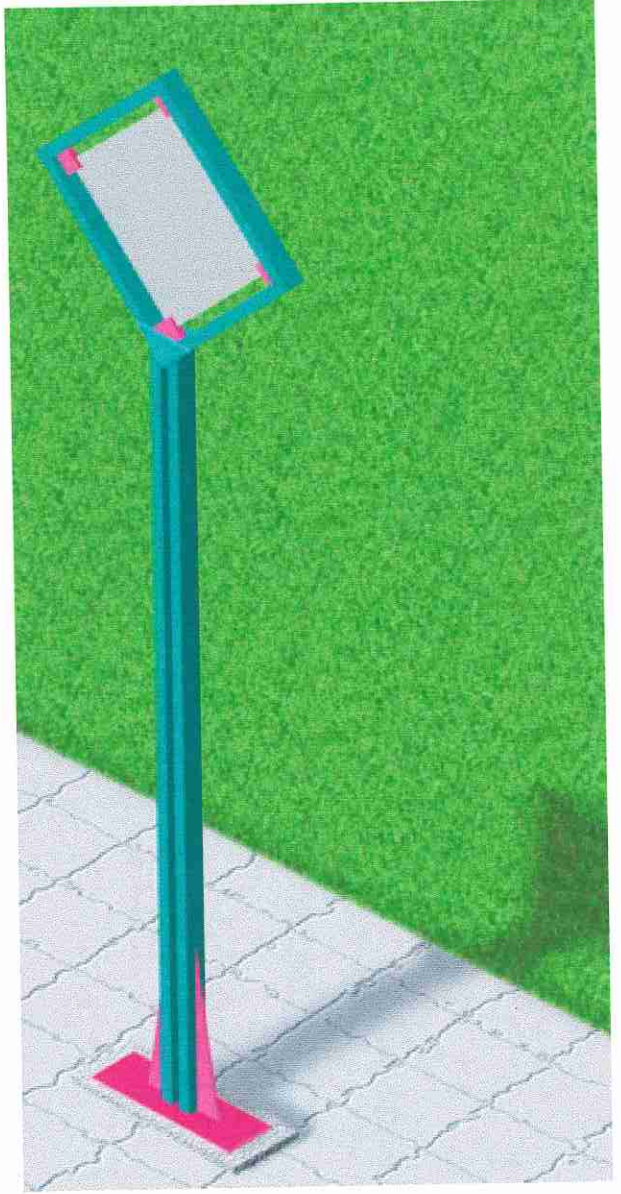


EN CORTE

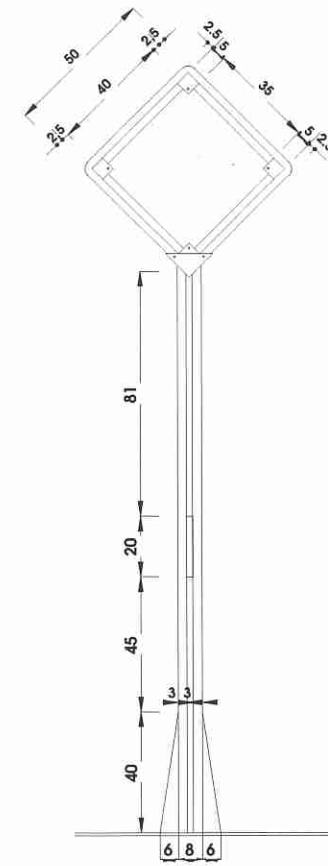


DETALLE DE BASE

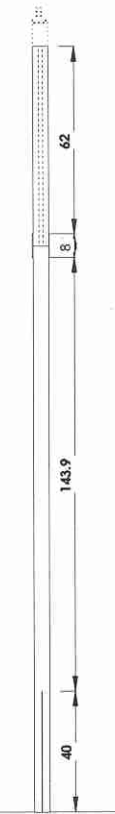
SEÑALIZACION



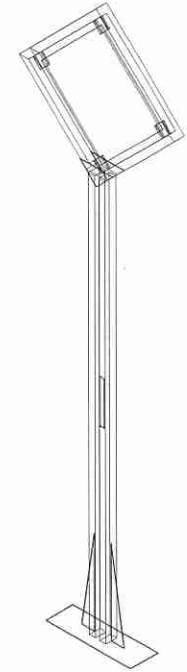
SEÑALIZACION - PROYECCIONES Y DETALLE



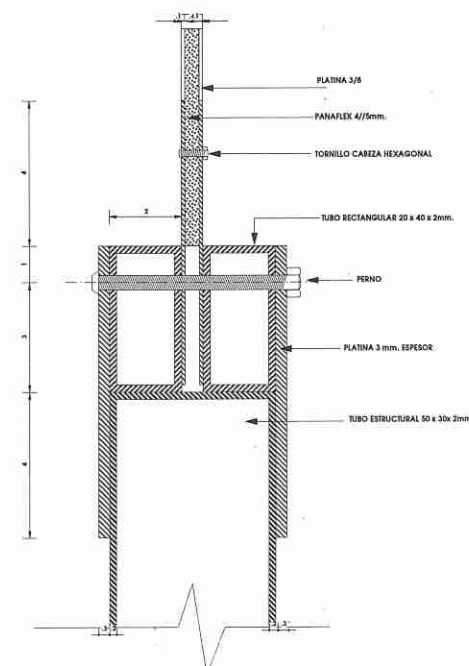
PROY. FRONTAL



PROY. LATERAL



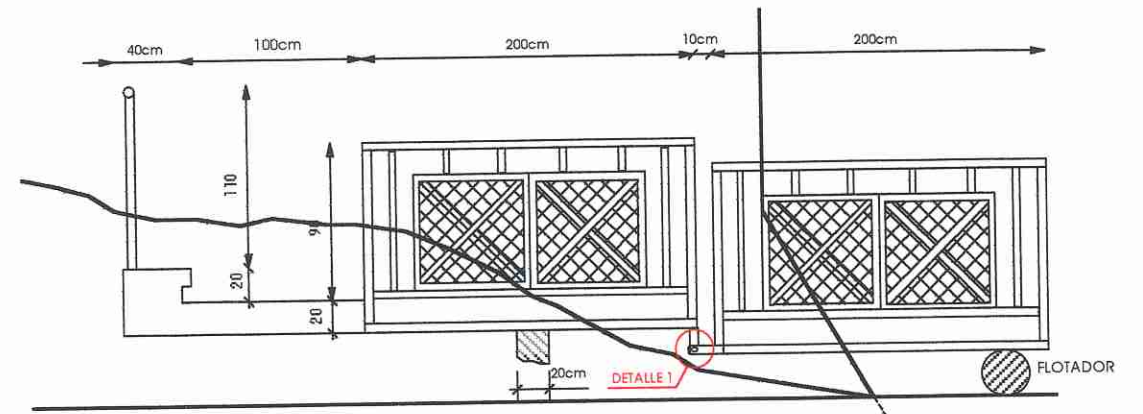
PERSPECTIVA



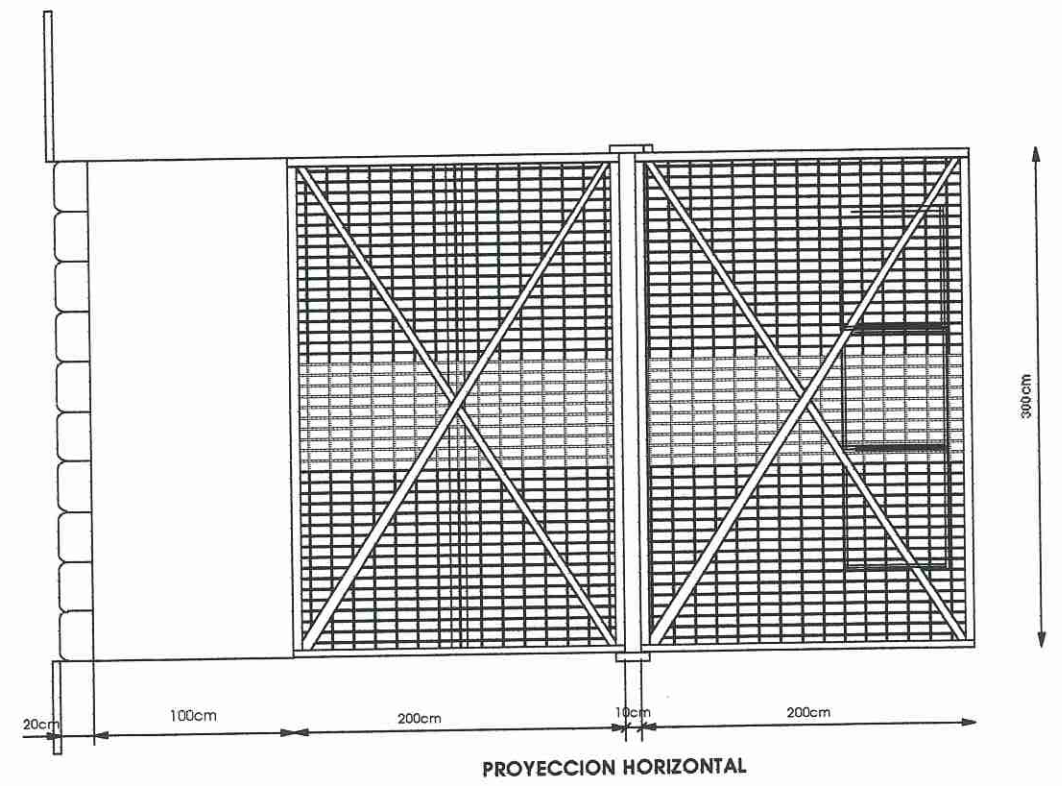
MUELLE



MUELLE - PROYECCIONES

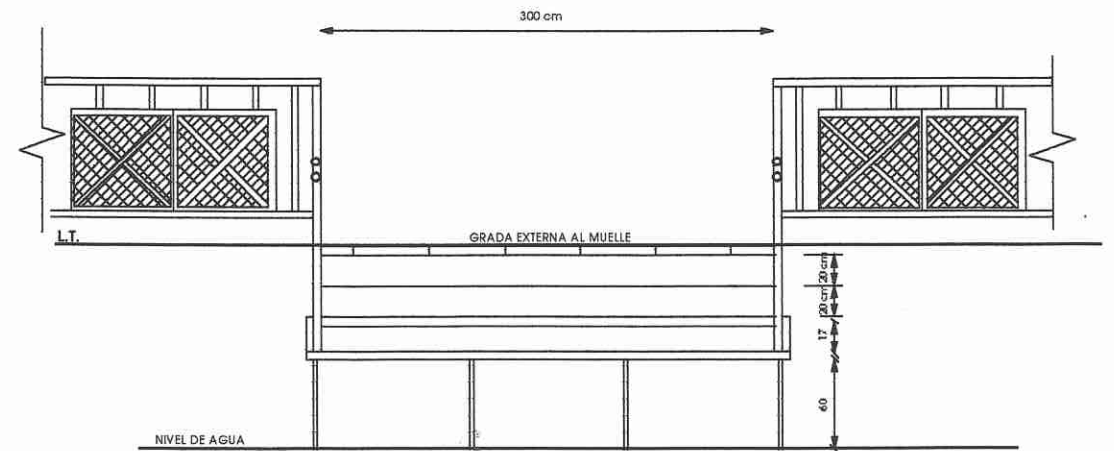


PROYECCION LATERAL IZQUIERDA

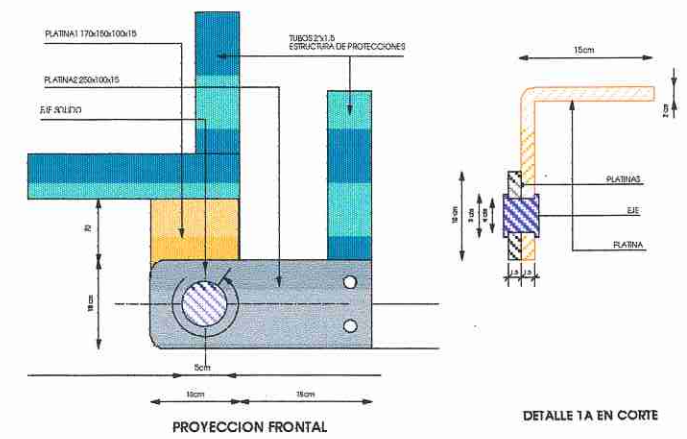


PROYECCION HORIZONTAL

MUELLE - PROYECCION Y DETALLES

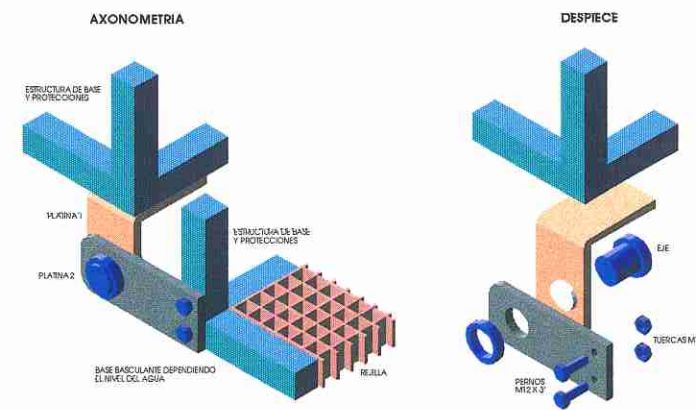


PROYECCION FRONTAL



PROYECCION FRONTAL

DETALLE 1A EN CORTE

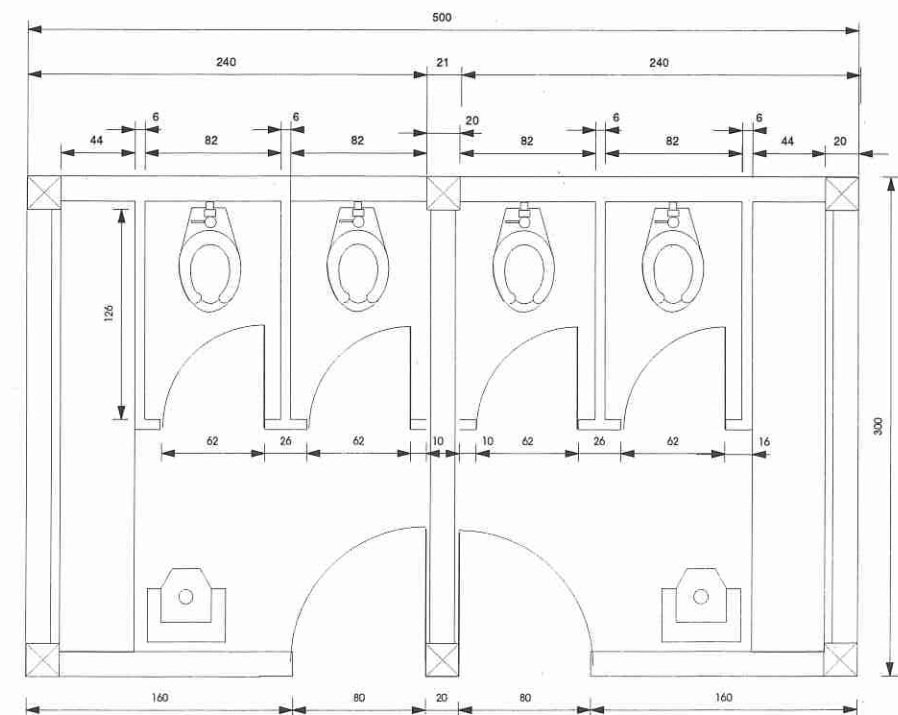
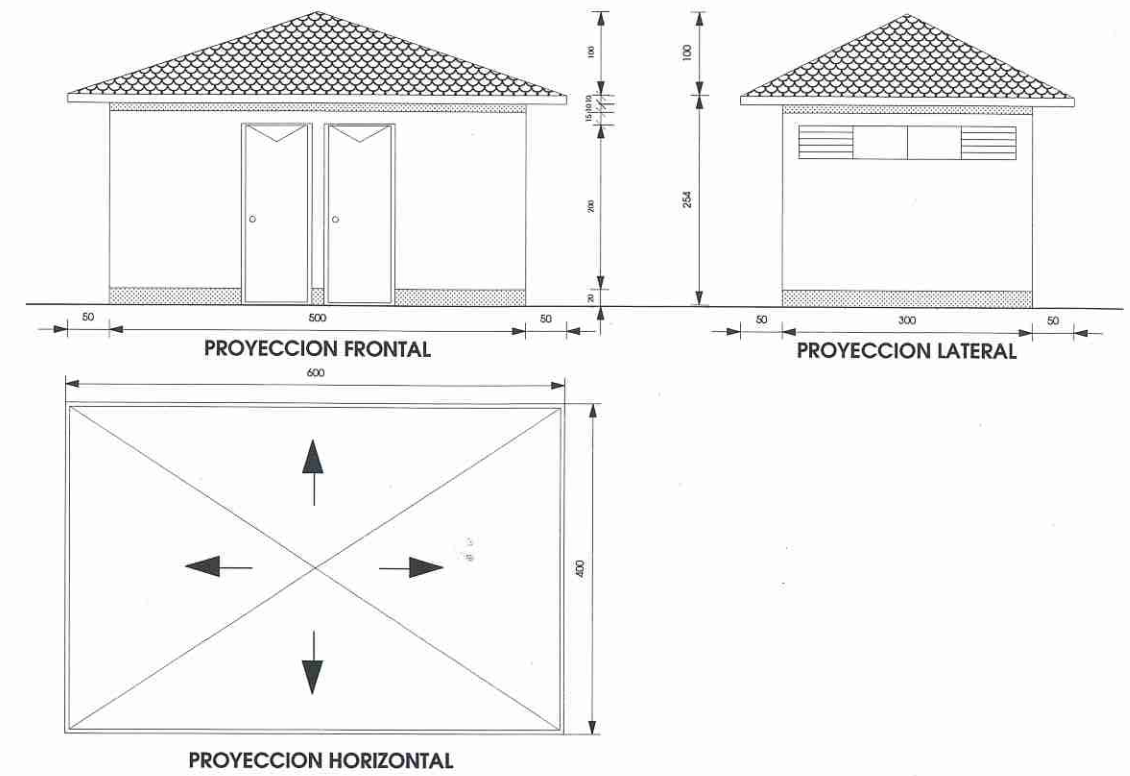


DETALLE 1 PERSPECTIVA

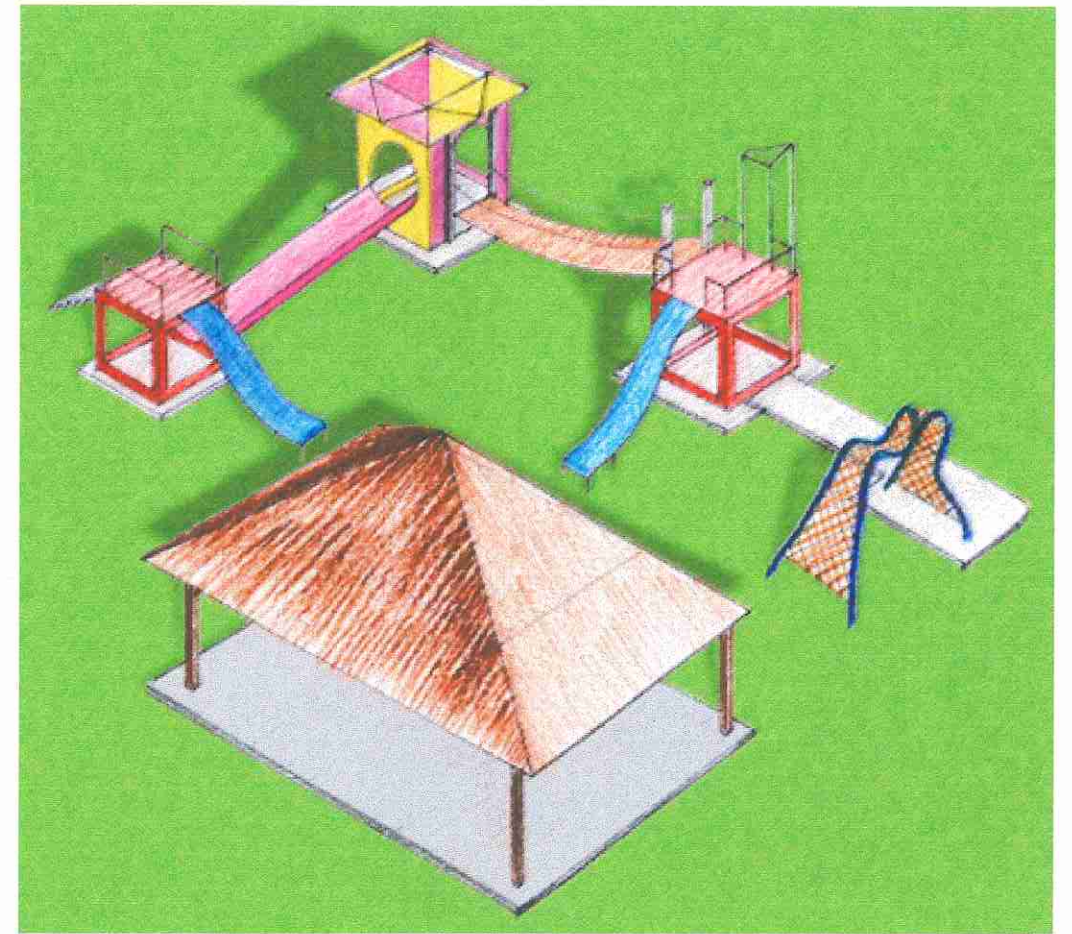
BATERIAS HIGIENICAS



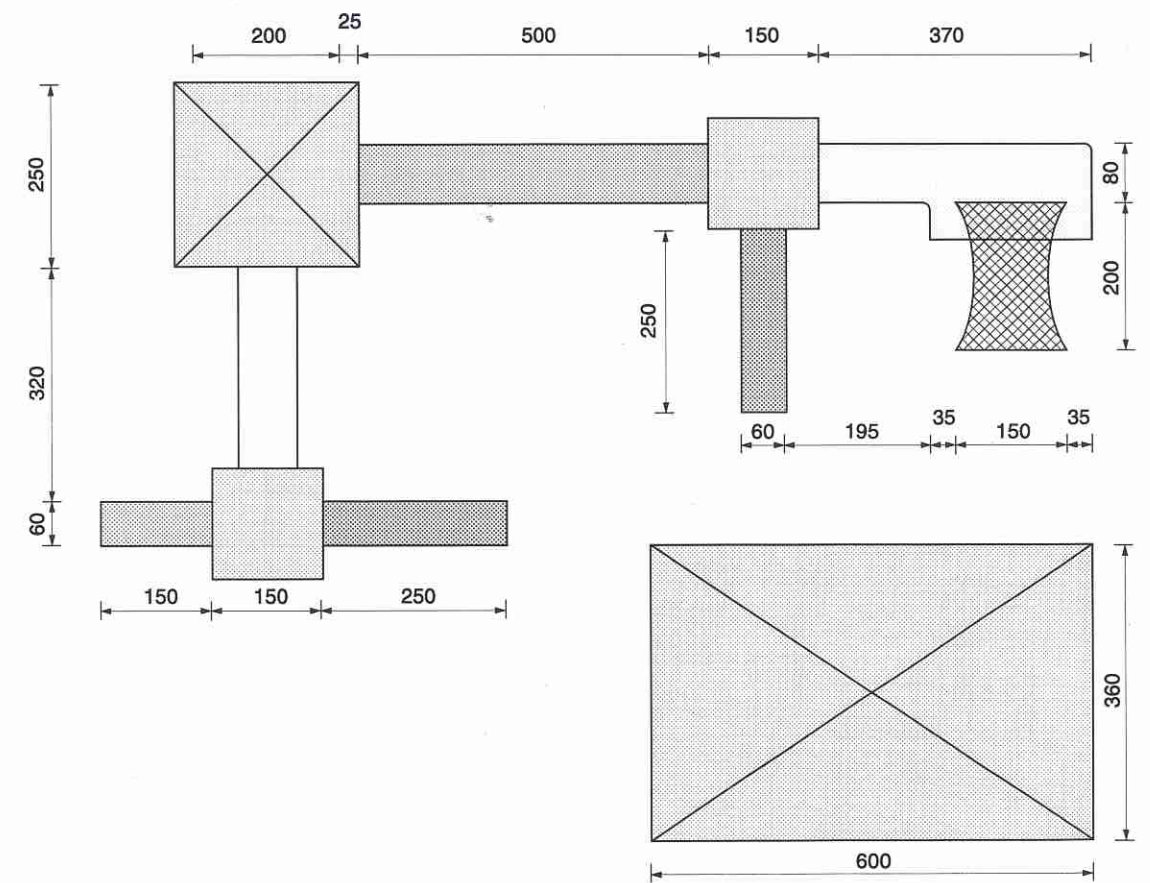
BATERIAS HIGIENICAS - PROYECCIONES Y PLANTA



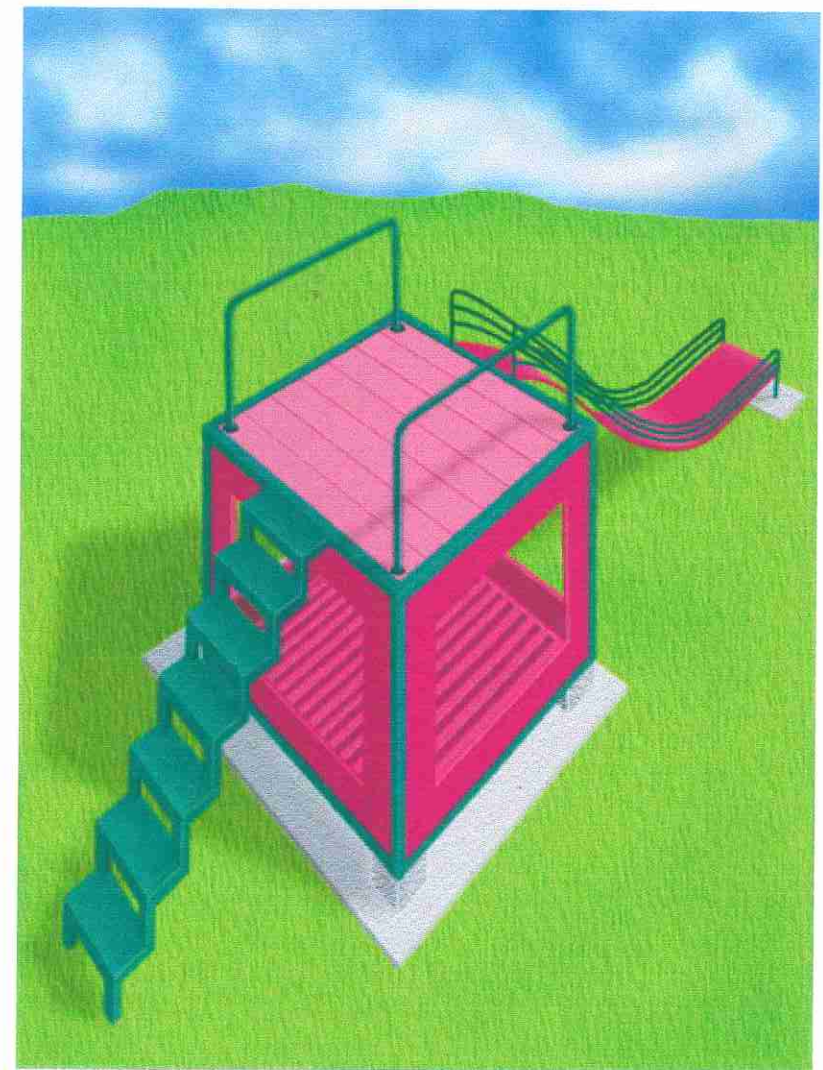
JUEGOS INFANTILES



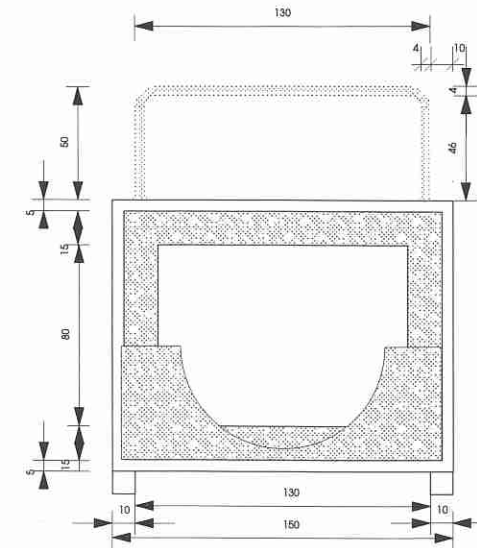
JUEGOS INFANTILES - PLANO DE DISTRIBUCION



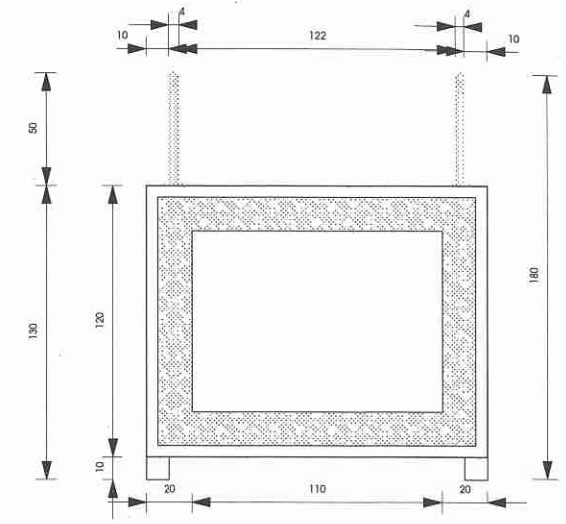
MODULO 1



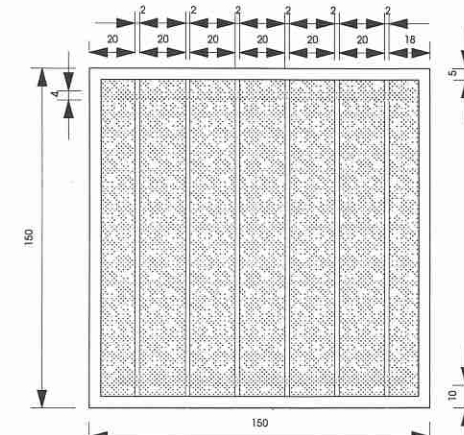
MODULO 1 - PROYECCIONES Y DETALLES



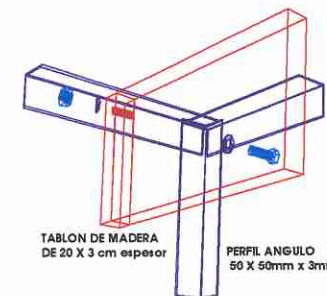
PROYECCION FRONTAL



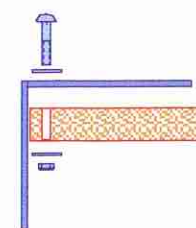
PROYECCION LATERAL



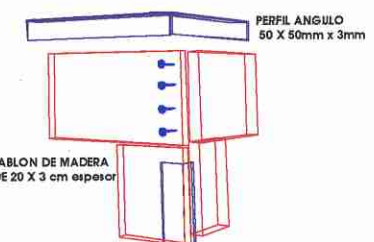
PROYECCION HORIZONTAL



TABLON DE MADERA DE 20 X 3 cm espesor
PERFIL ANGULO 50 X 50mm x 3mm



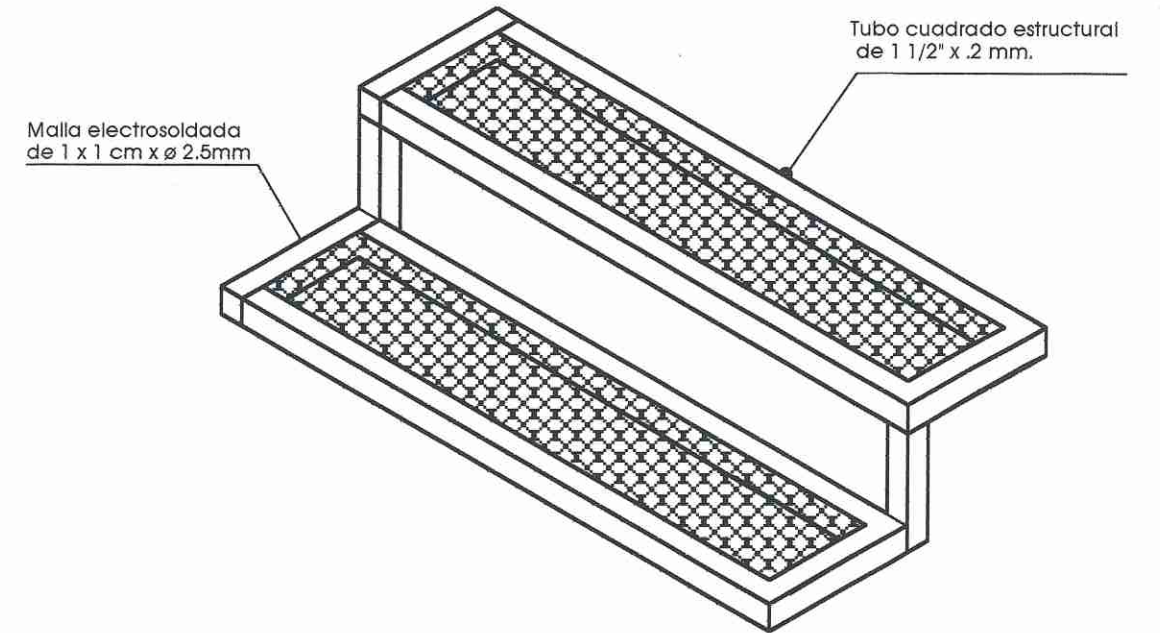
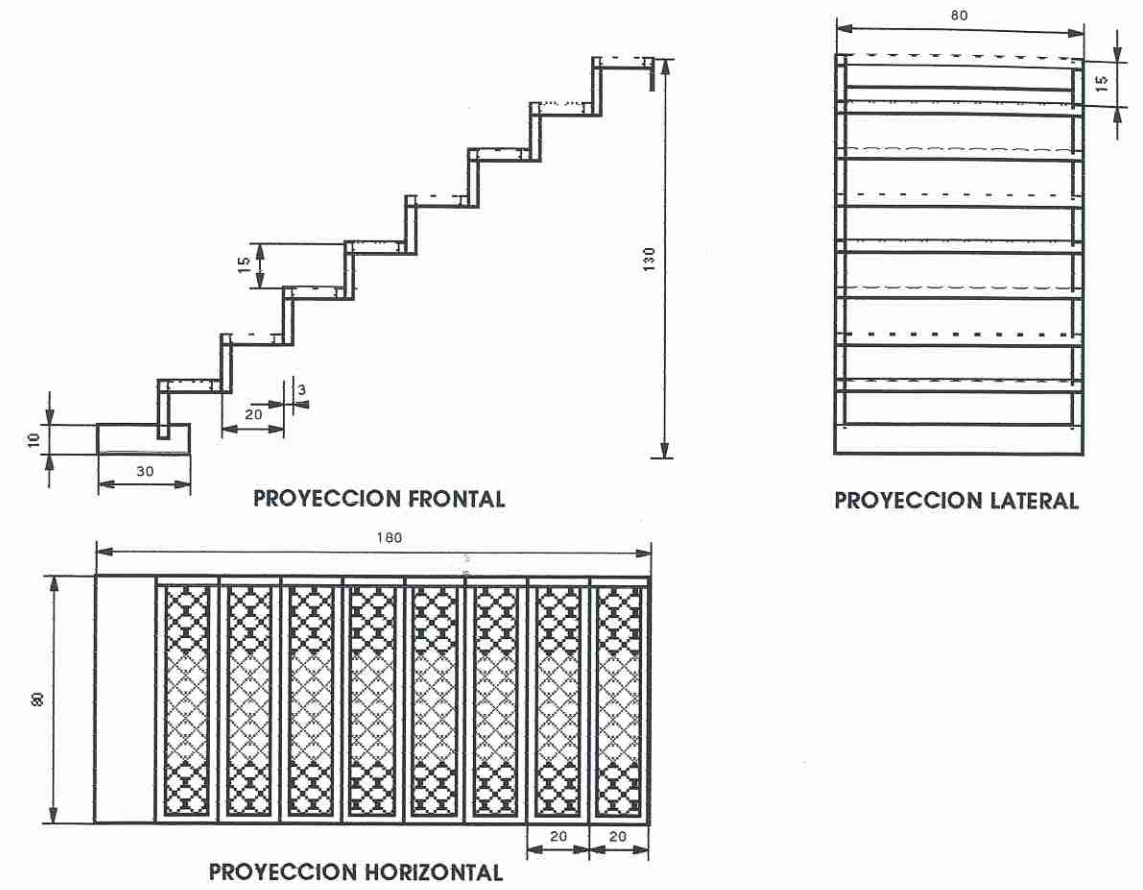
SUJECION DEL TABLON A LA ESTRUCTURA METALICA



TABLON DE MADERA DE 20 X 3 cm espesor

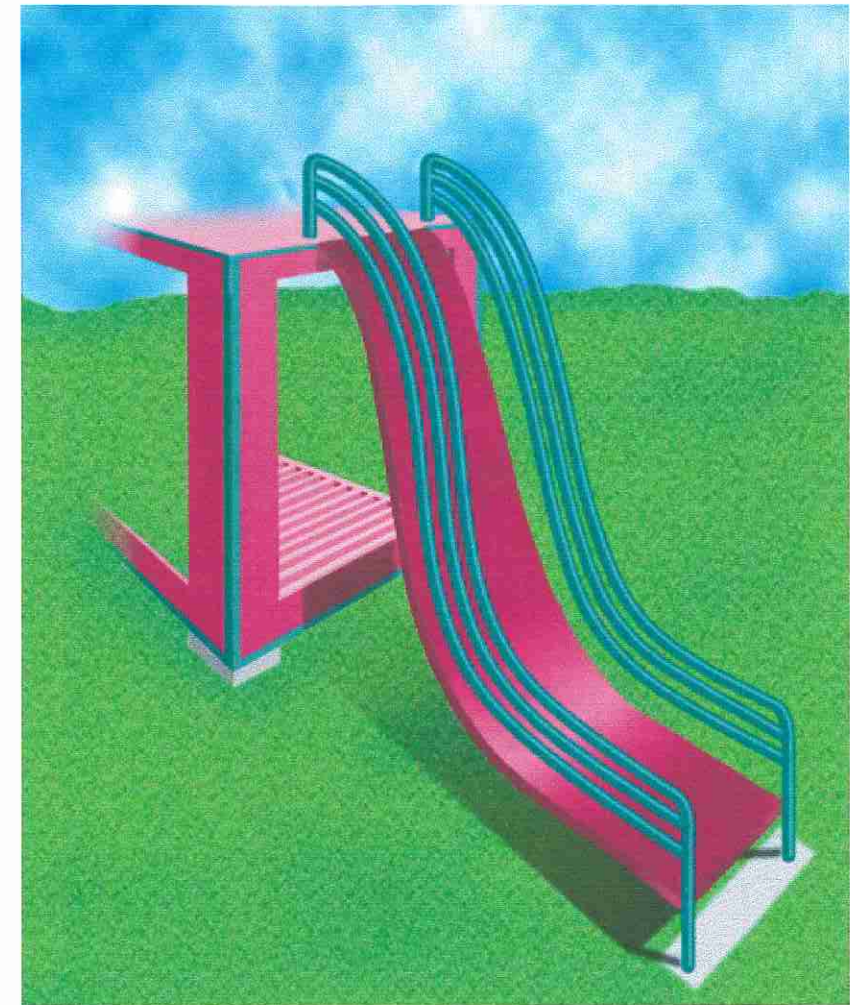
DESPIECE DE UN ANGULO

ESCALERA - PROYECCIONES Y DETALLE

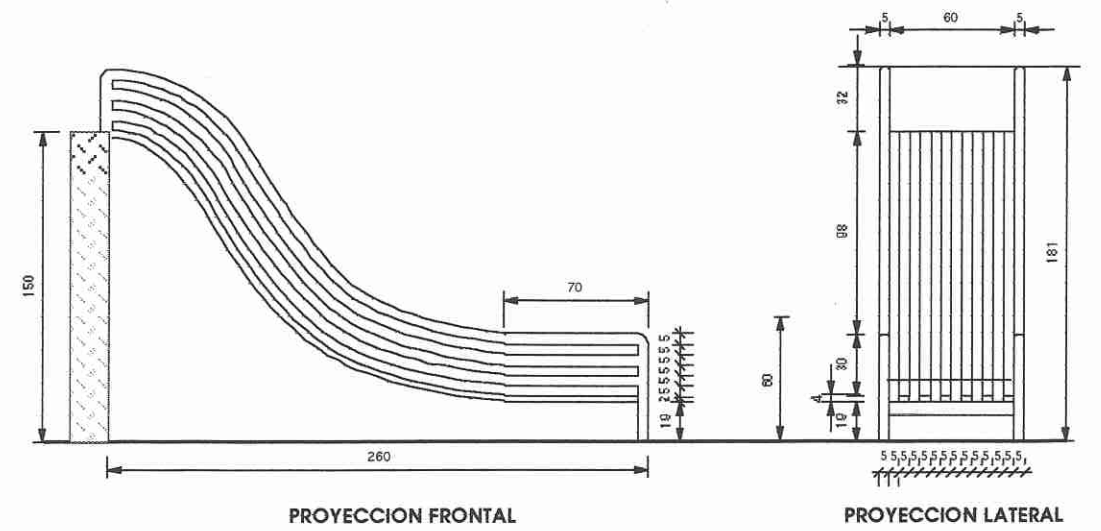
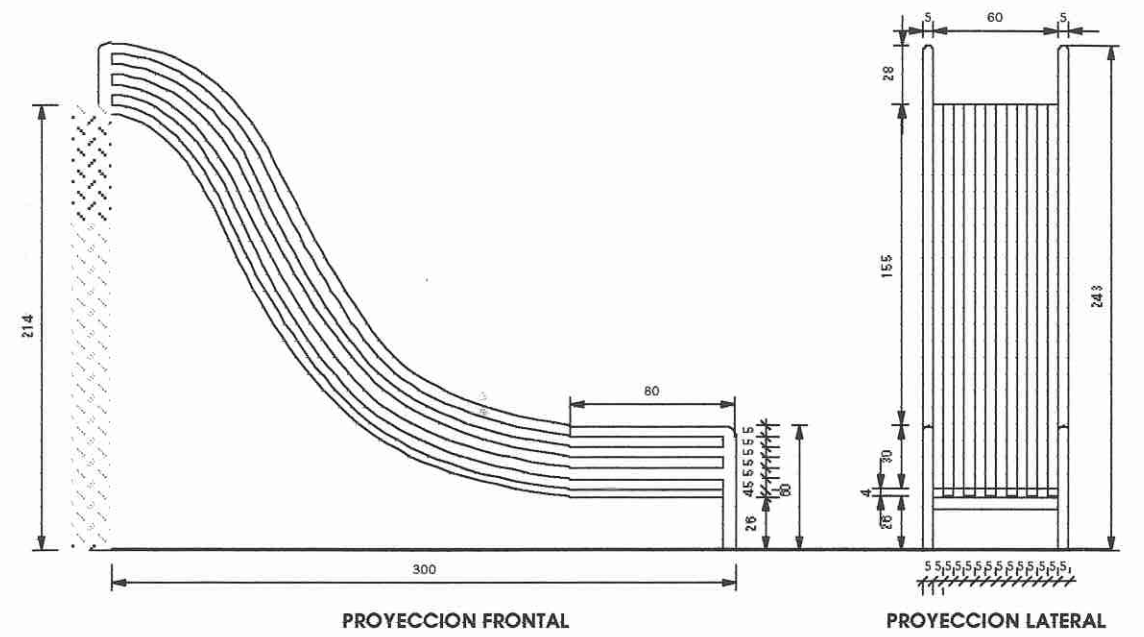


DETALLE 1

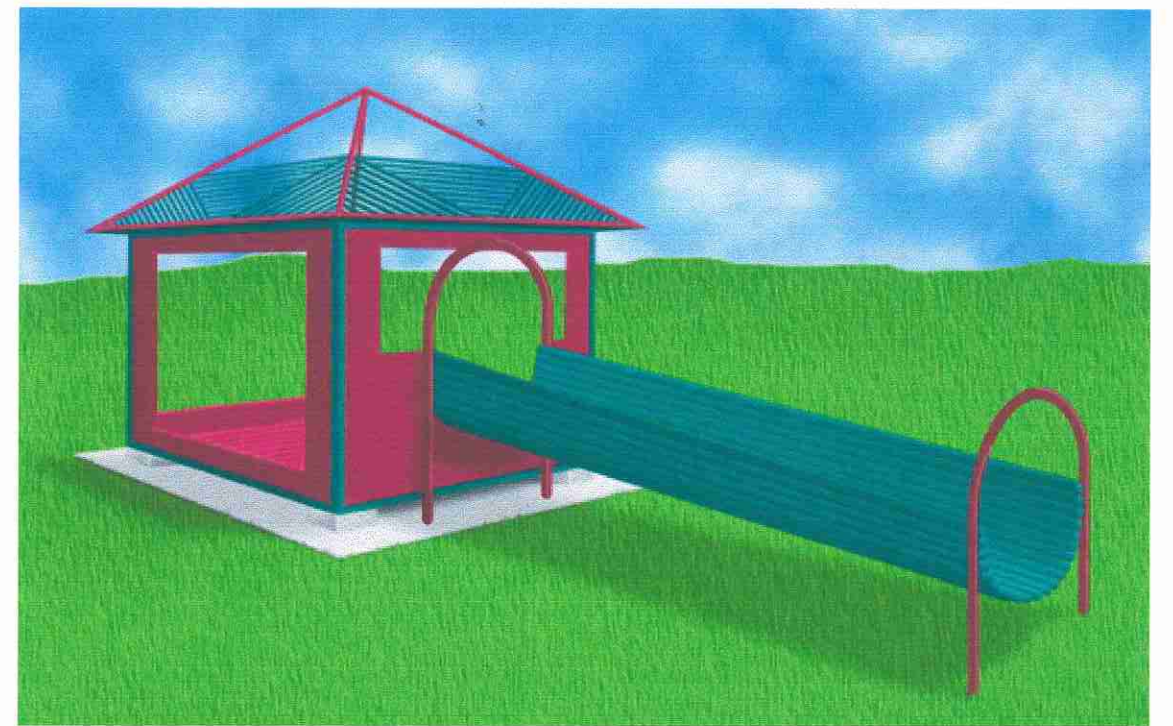
TOBOGAN



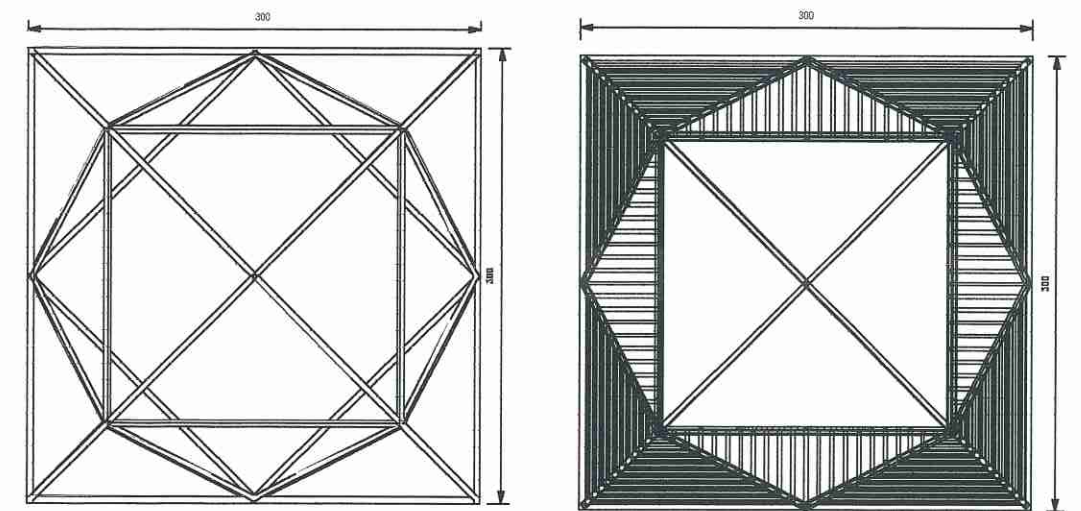
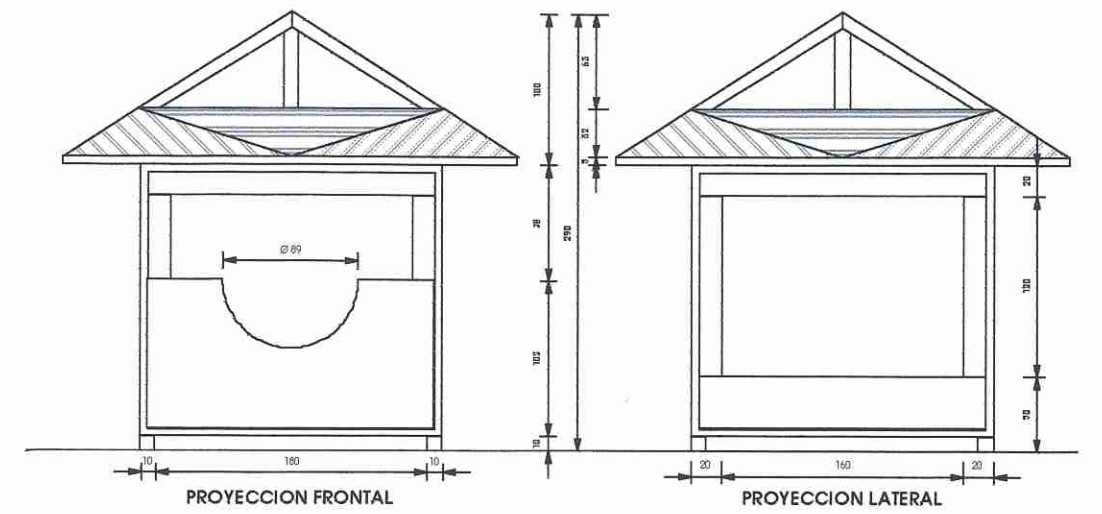
TOBOGANES - PROYECCIONES



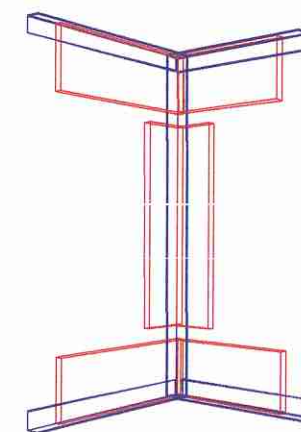
MODULO 2



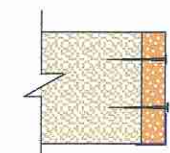
MODULO 2 - PROYECCIONES Y DETALLES



PROYECCION HORIZONTAL ESTRUCTURA

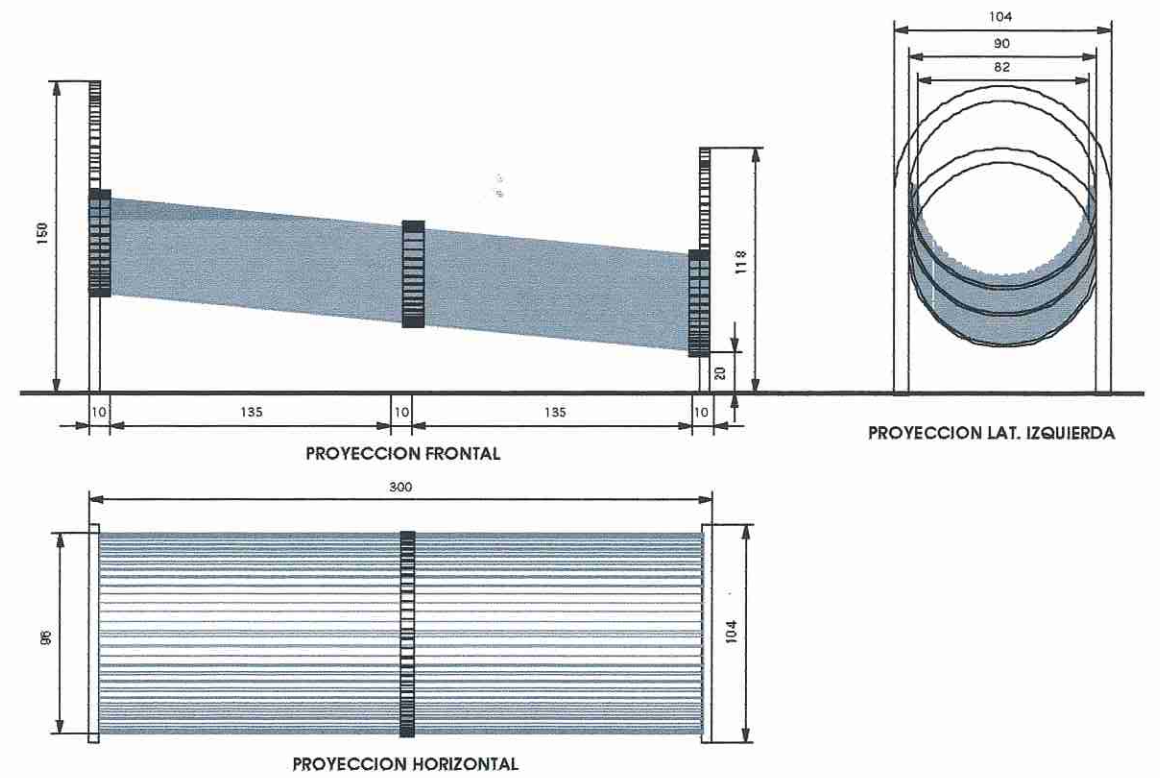


DETALLE ESTRUCTURAL DE MODULOS 1-2-3



DETALLE UNION TIPICA

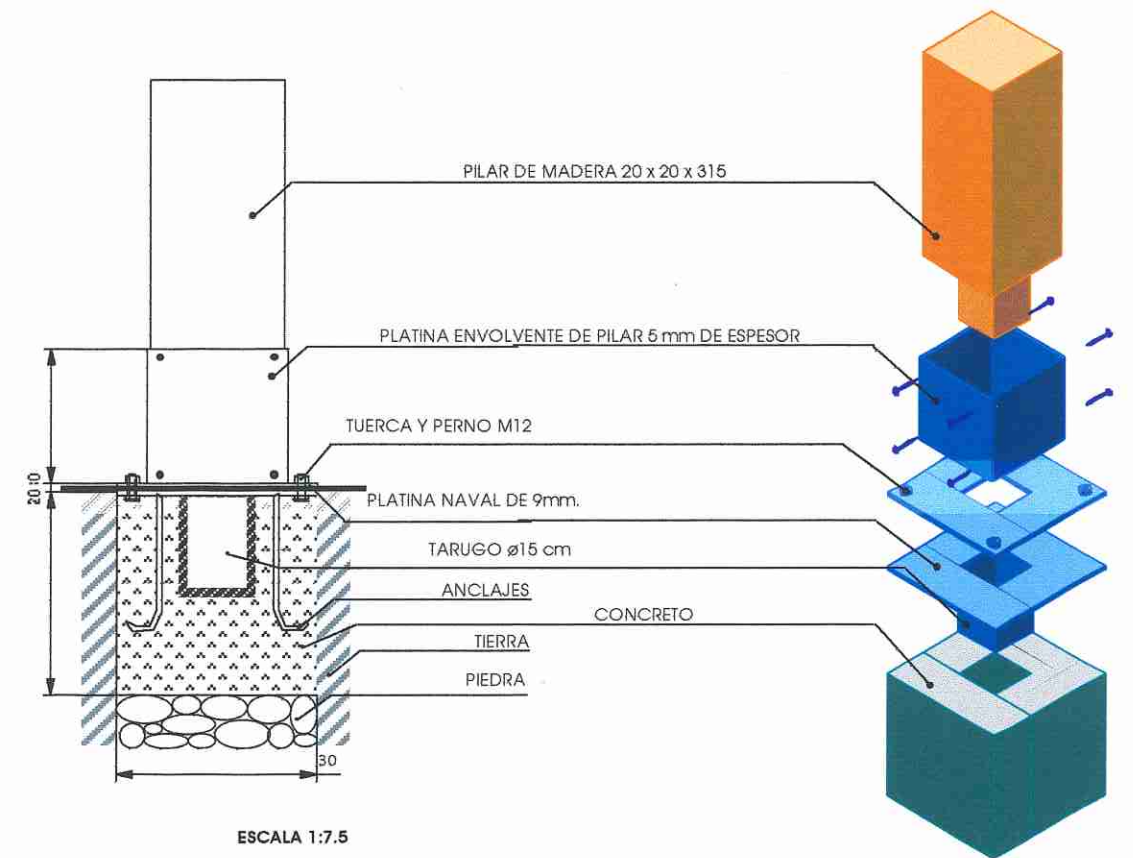
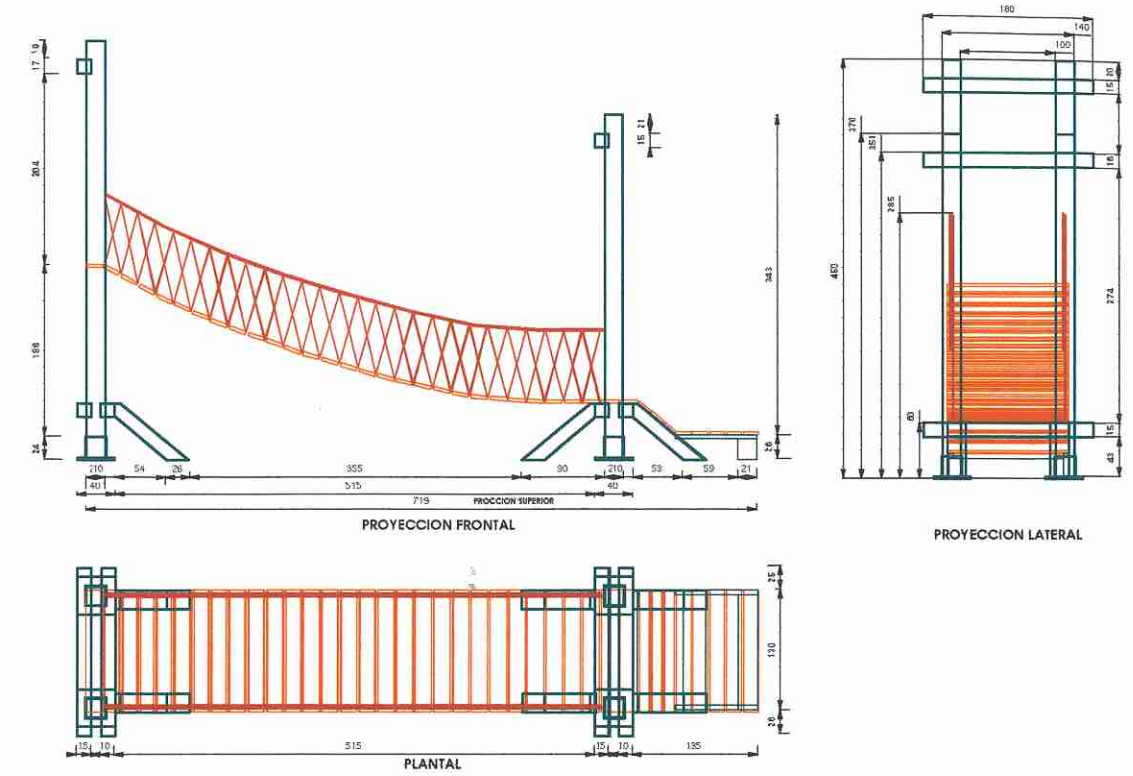
PUENTE FIJO - PROYECCIONES



PUENTE COLGANTE

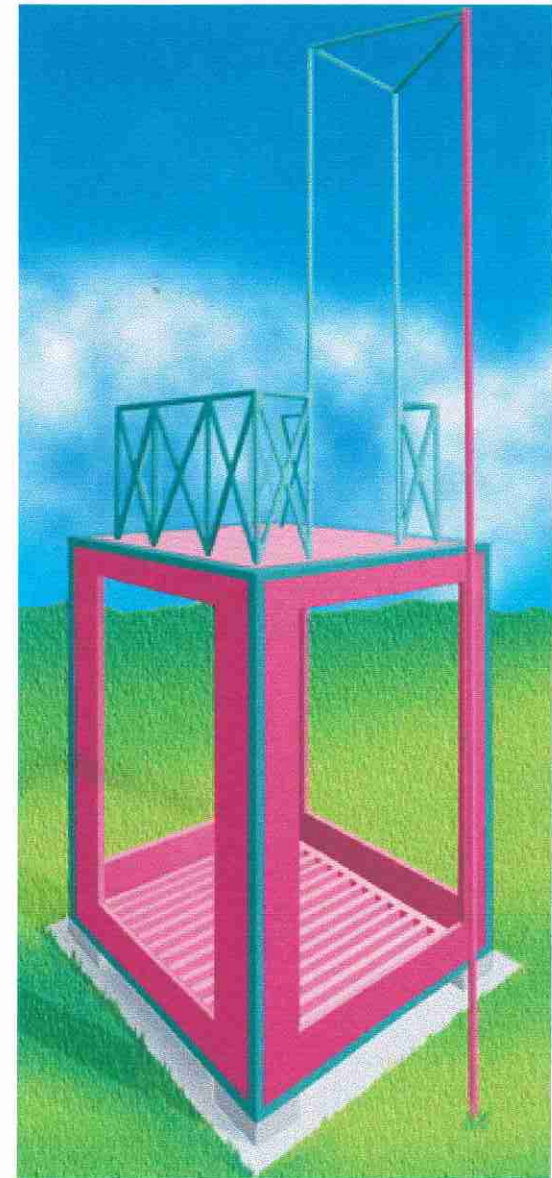


PUENTE COLGANTE - PROYECCIONES Y DETALLES

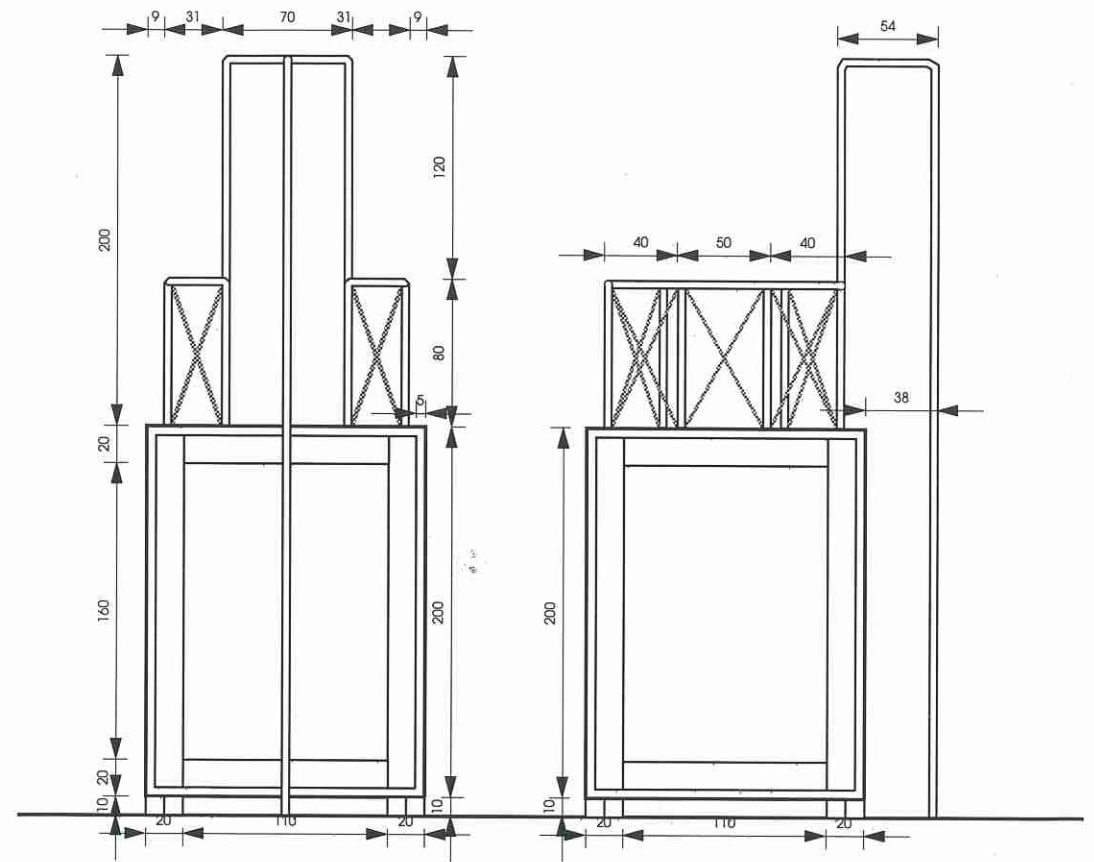


PROYECCION FRONTAL DE PILAR, EN CORTE

MODULO 3

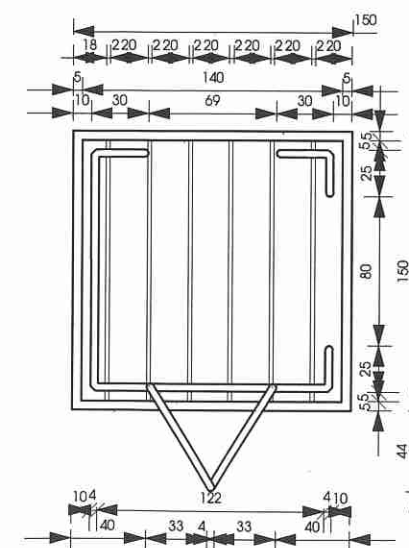


MODULO 3 - PROYECCIONES Y DETALLES

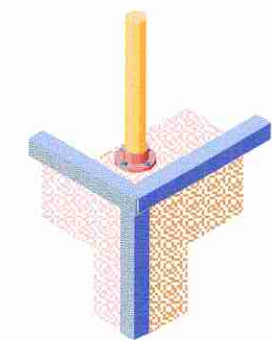


PROYECCION FRONTAL

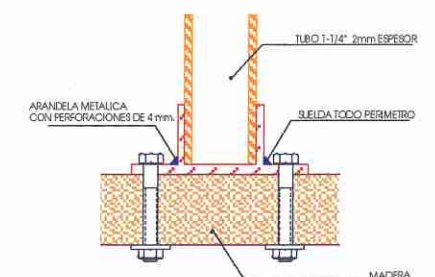
PROYECCION LATERAL



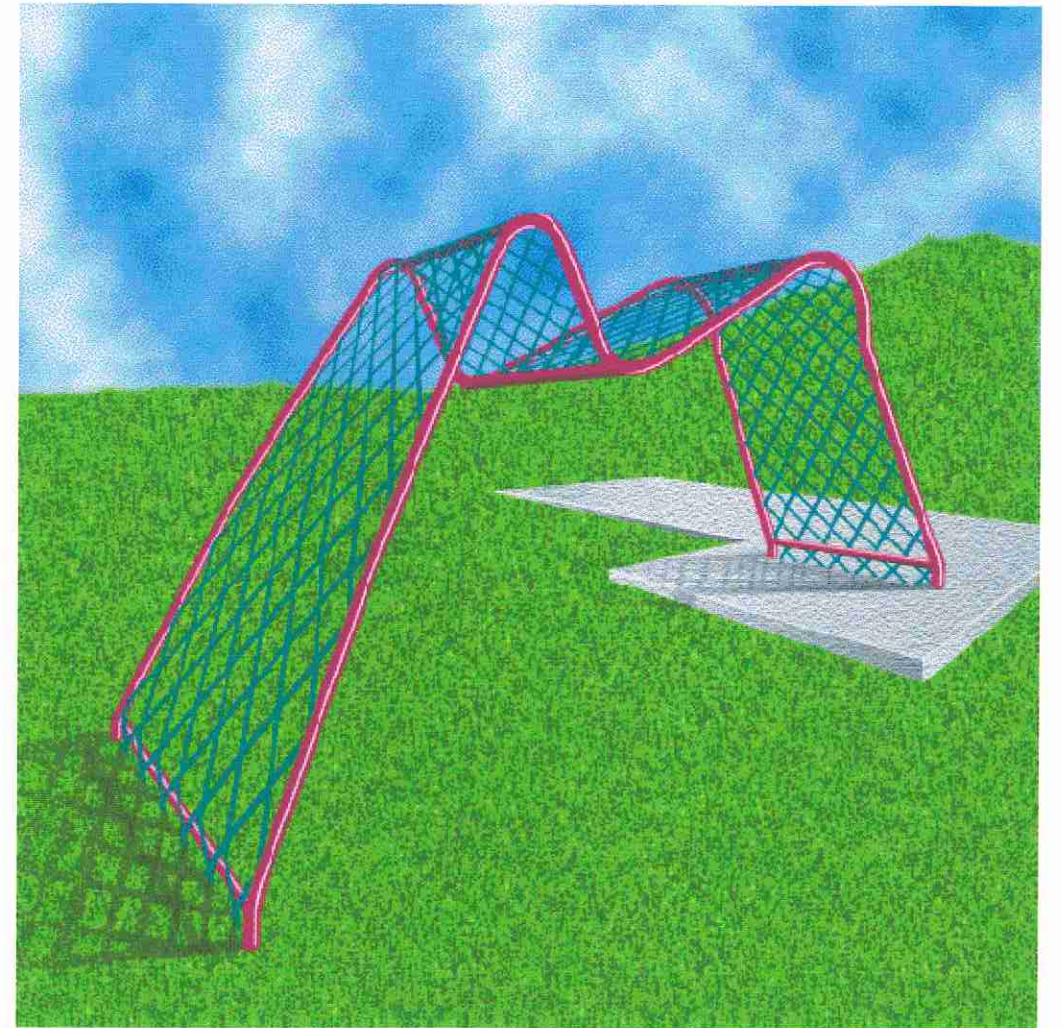
PROYECCION HORIZONTAL



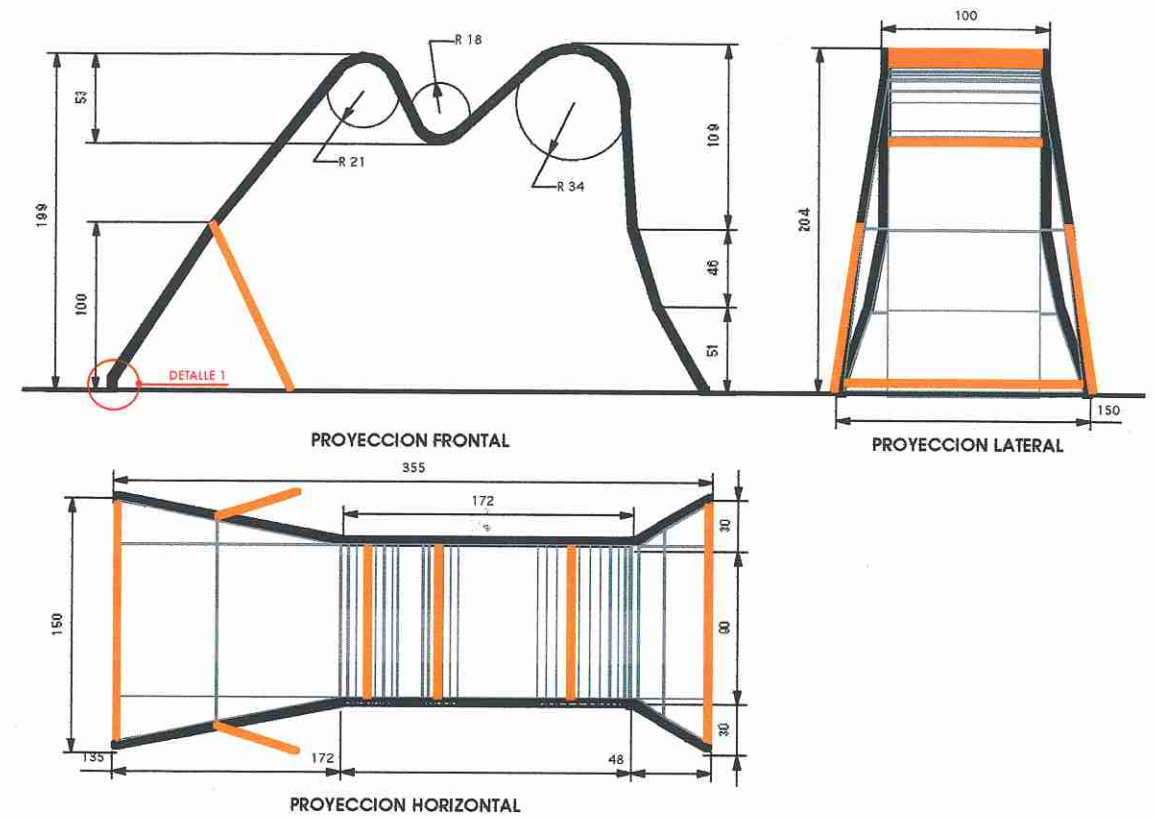
DETALLE COLOCACION TUBO



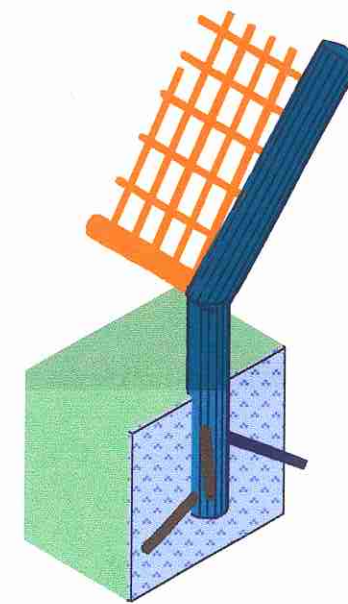
JUEGO MALLA



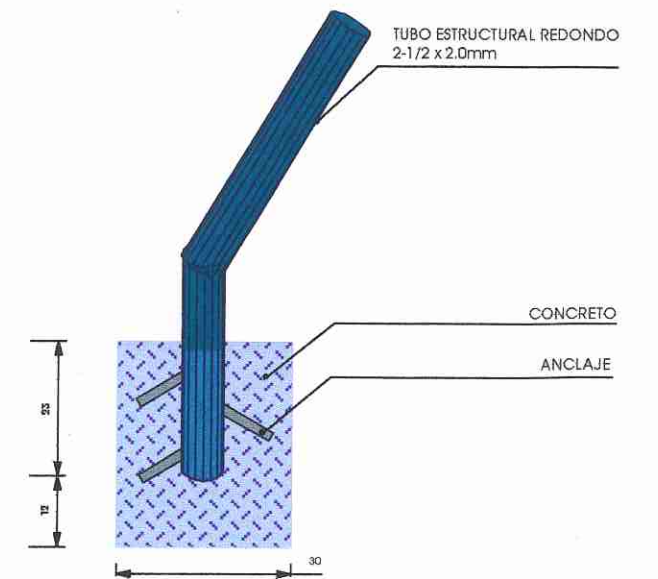
JUEGO MALLA - PROYECCIONES Y DETALLES



CIMENTACION



PERSPECTIVA Y CORTE

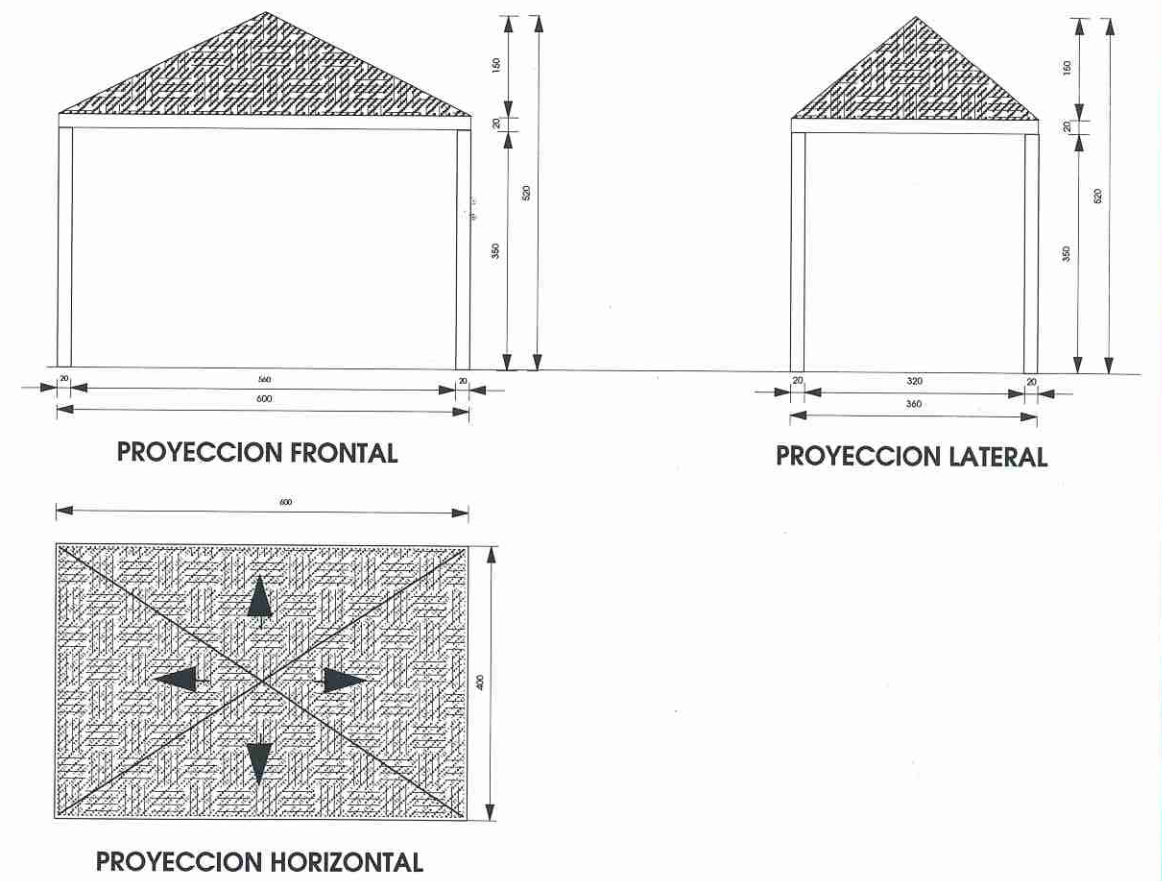


PROYECCION CORTE

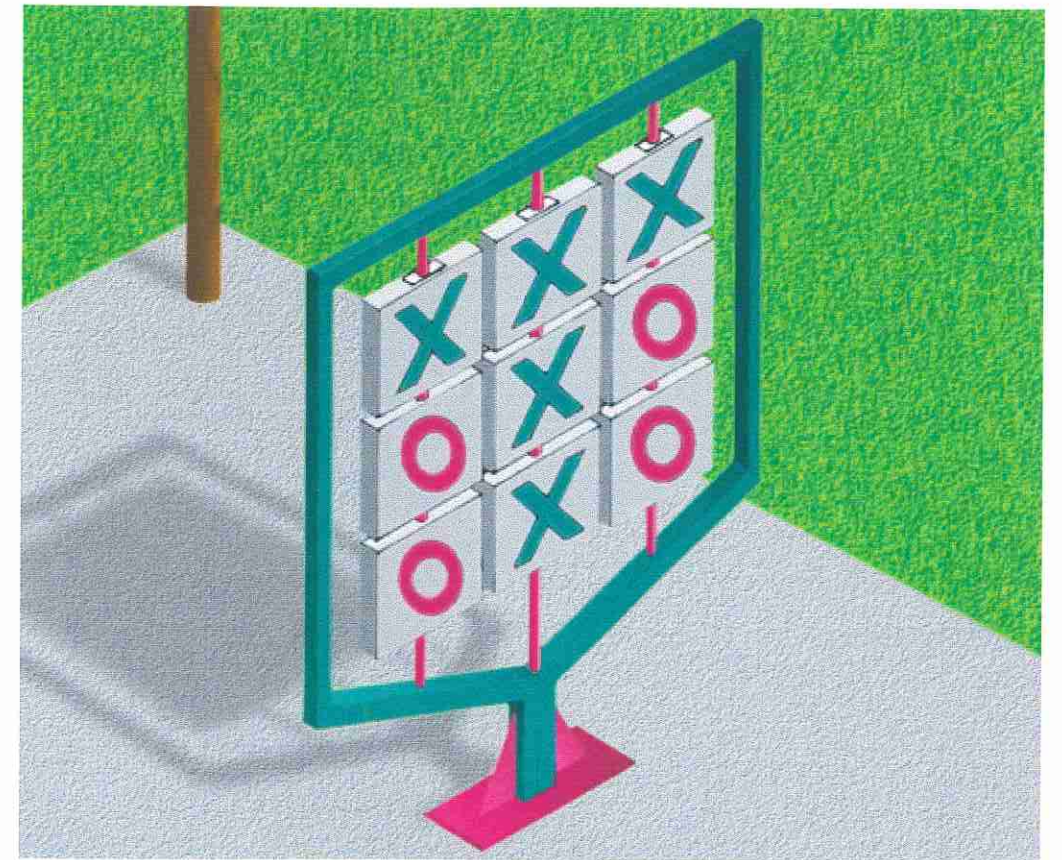
CUBIERTA JUEGOS INFANTILES



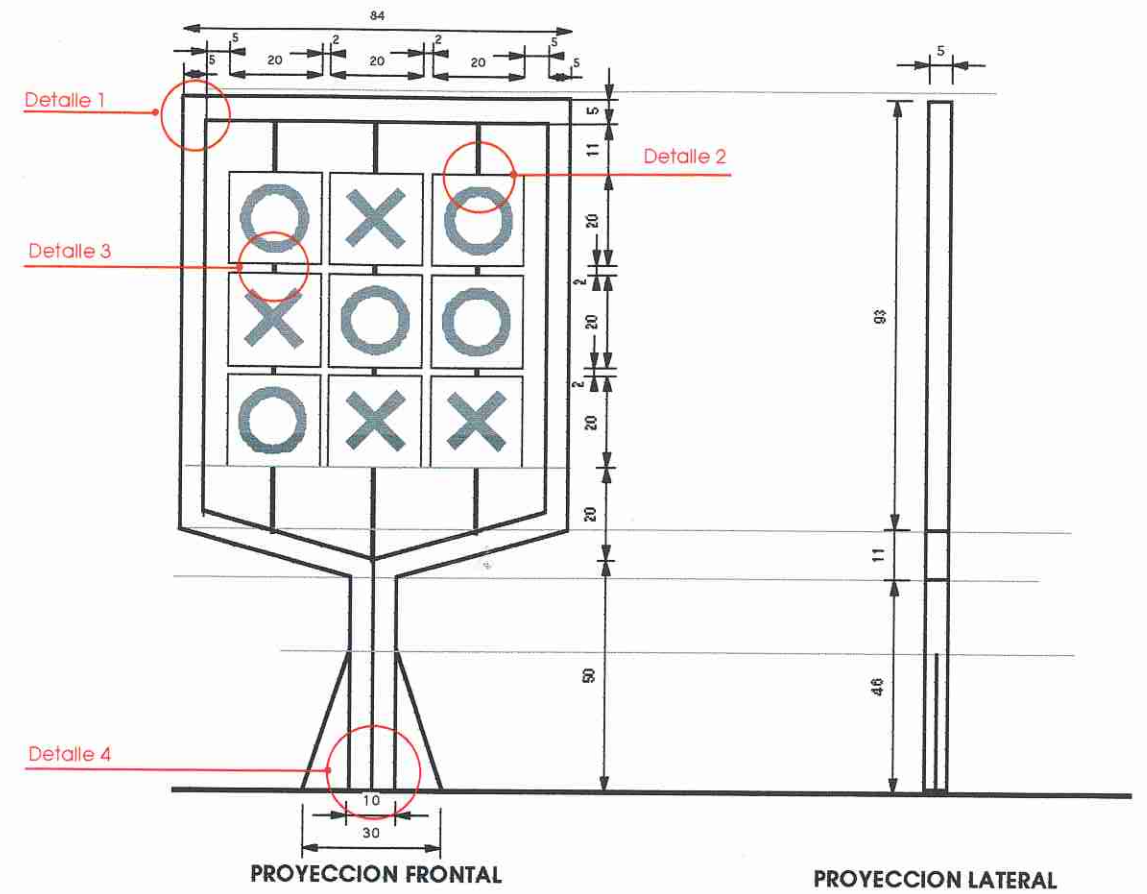
CUBIERTA JUEGOS INFANTILES - PROYECCIONES



JUEGO TRES EN RAYA

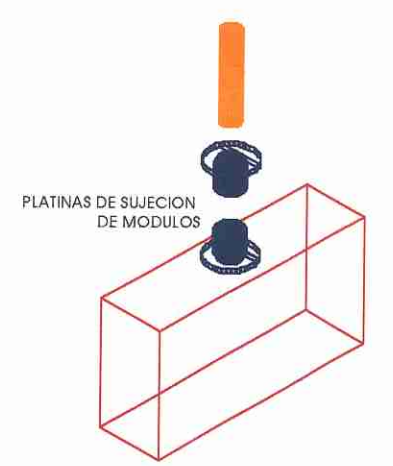
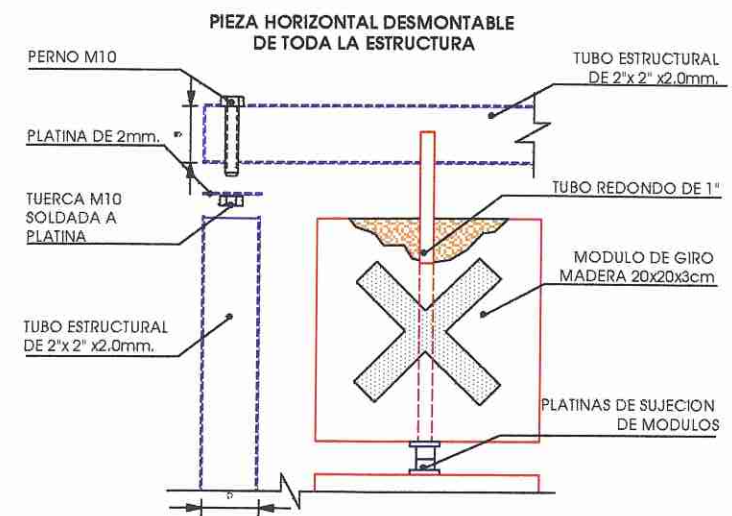


JUEGO TRES EN RAYA - PROYECCIONES Y DETALLES



DETALLE 1

DETALLE 2

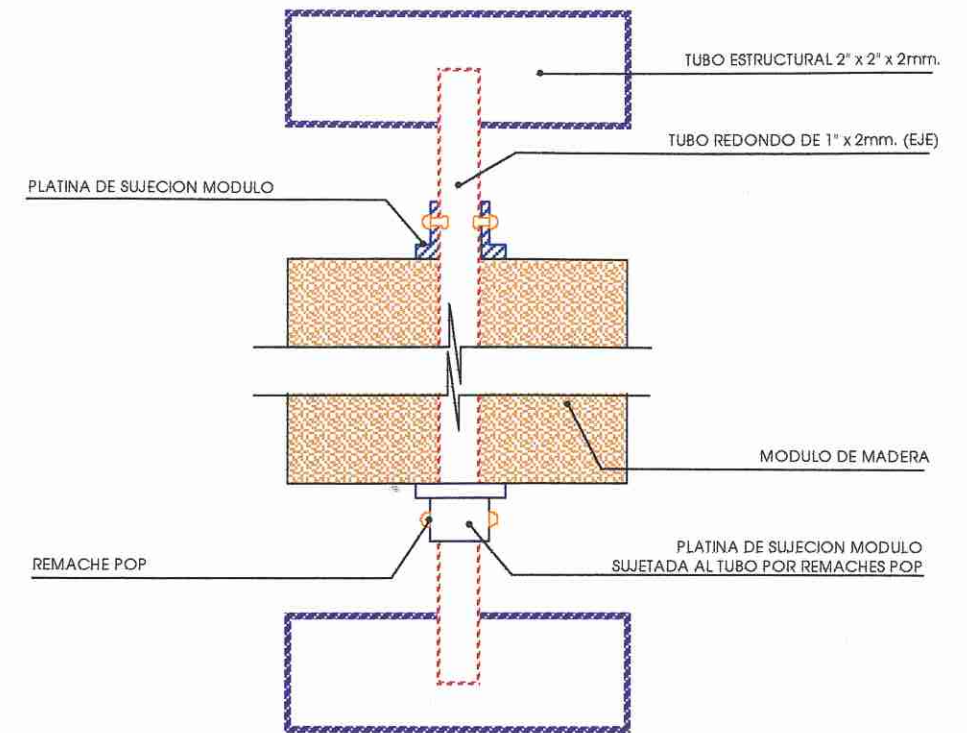


PROYECCION FRONTAL DETALLE ESTRUCTURAY MODULOS DE GIRO

DESPIECE EN PERSPECTIVA

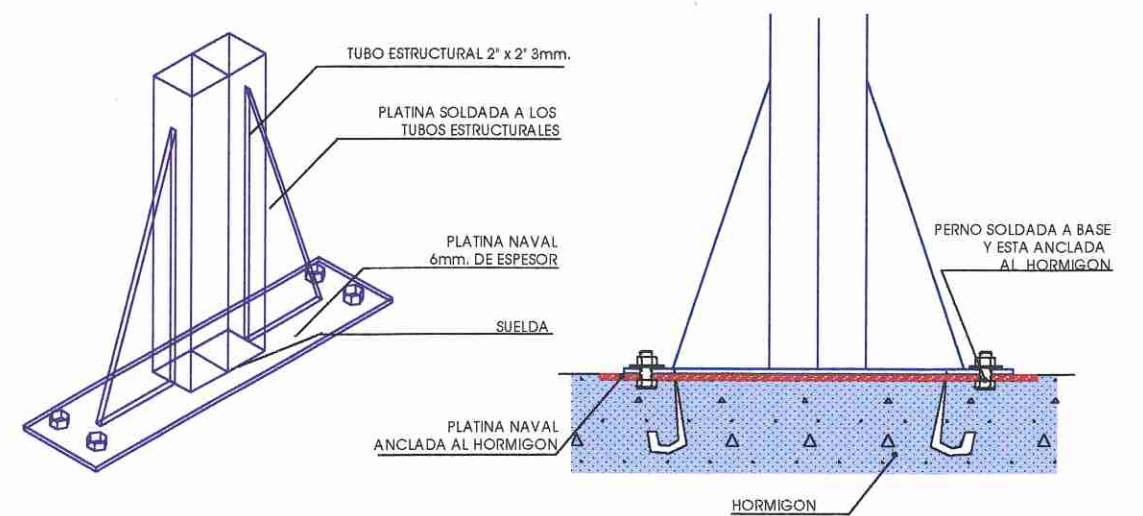
JUEGO TRES EN RAYA - DETALLES

DETALLE 3



CORTE MODULO

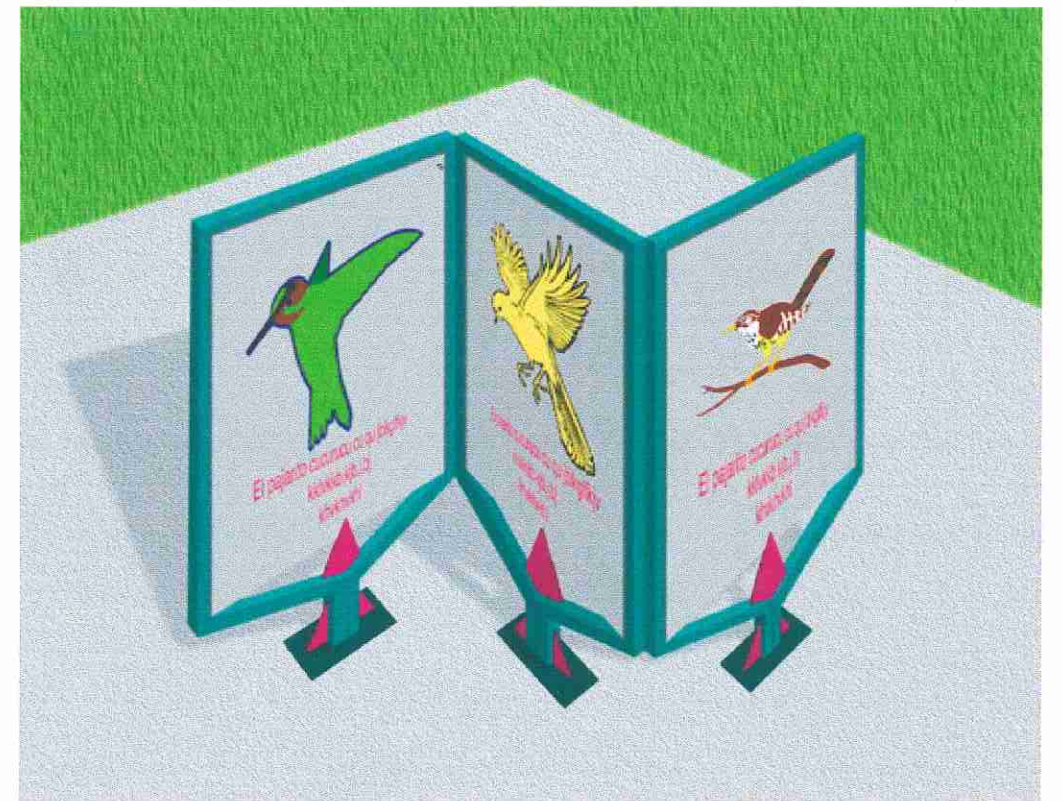
DETALLE 4



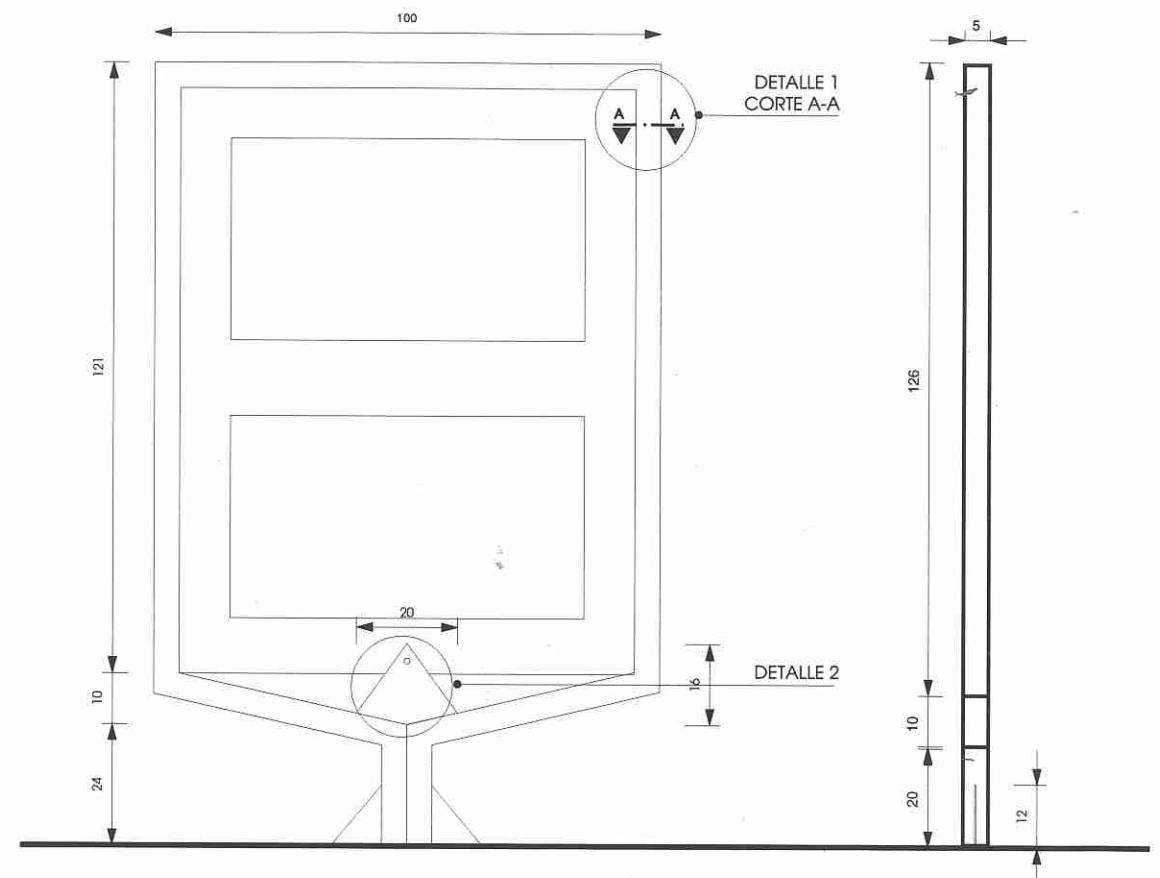
DETALLE EN PERSPECTIVA
TUBO - PLATINA - PLATINA BASE

PROYECCION FRONTAL
EN CORTE ESTRUCTURAL BASE

PANEL PARA CUENTOS

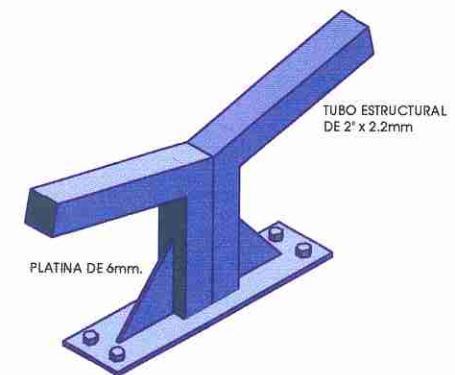


PANEL PARA CUENTOS - PROYECCIONES Y DETALLES

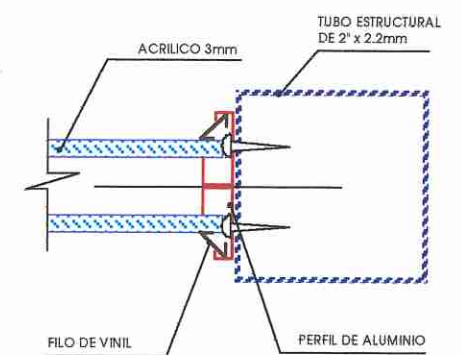


PROYECCION FRONTAL

PROYECCION LATERAL

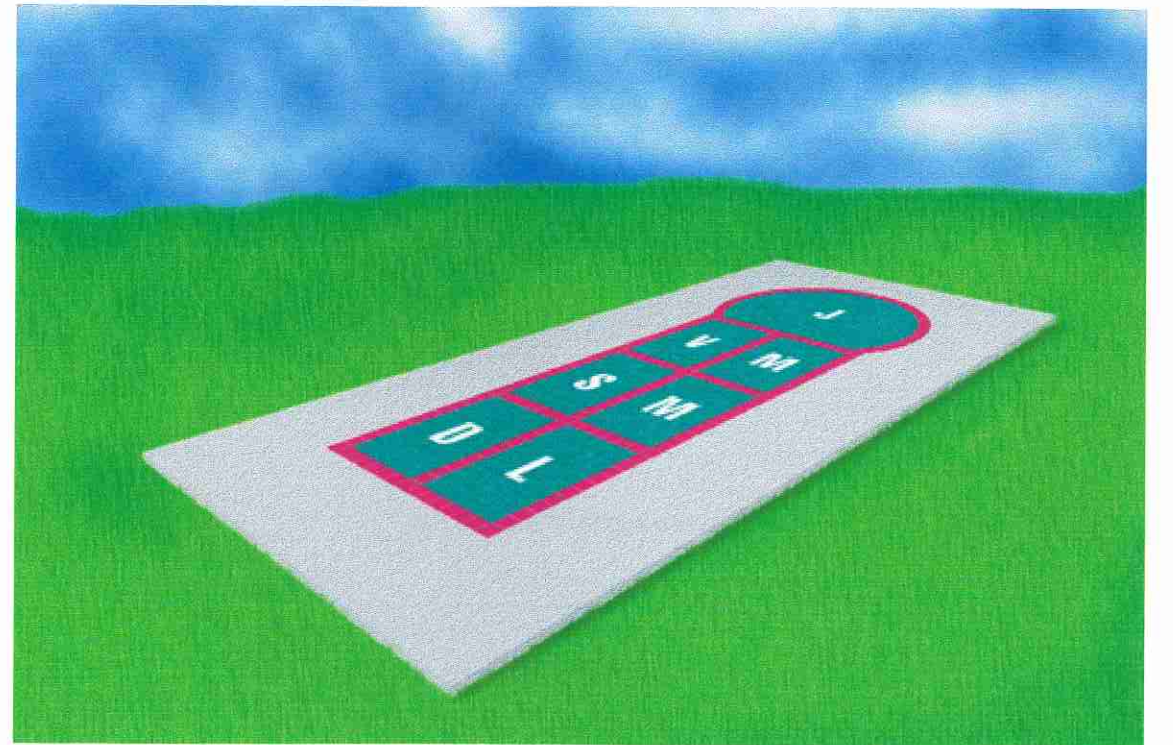


DETALLE DE BASE

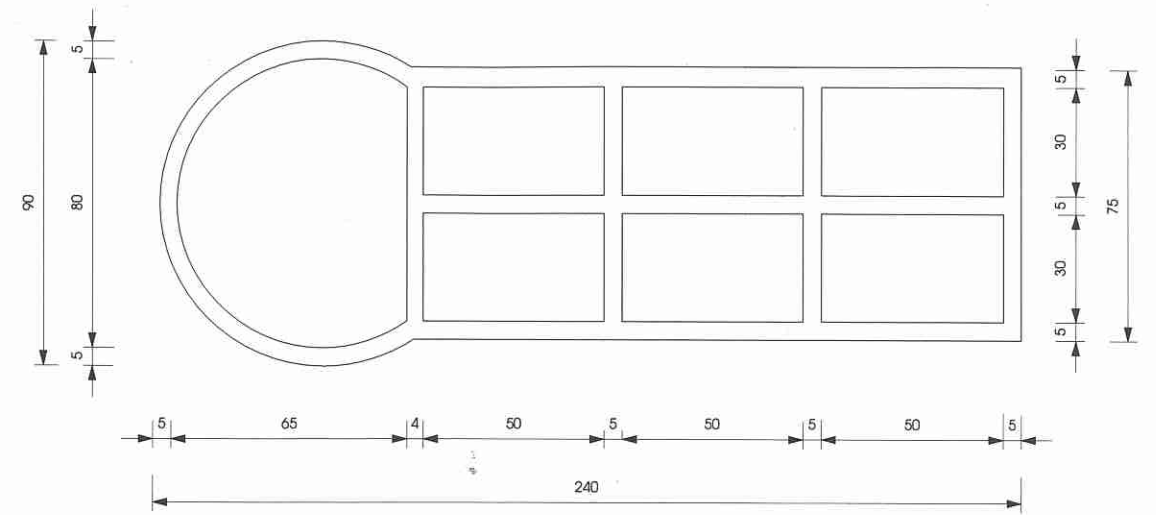


DETALLE 1 EN CORTE TRANSVERSAL

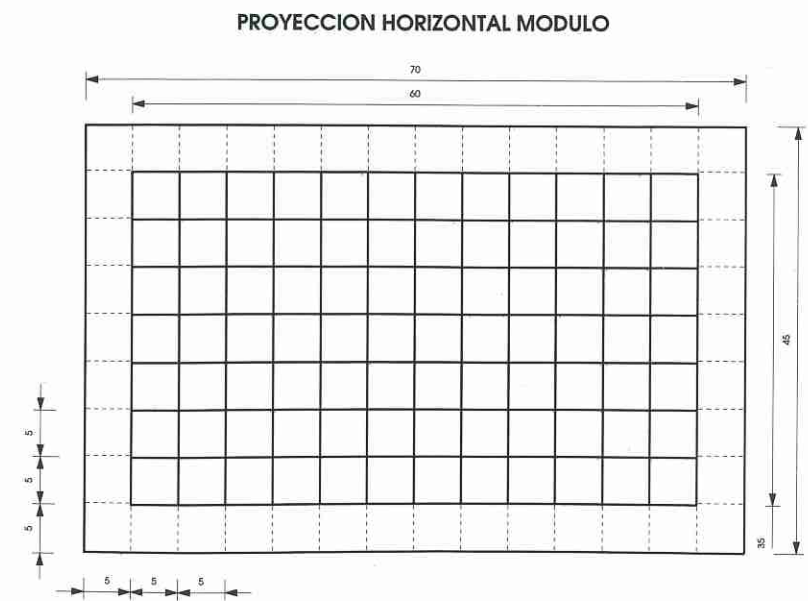
JUEGO SEMANA



JUEGO SEMANA - PROYECCIONES Y DETALLE

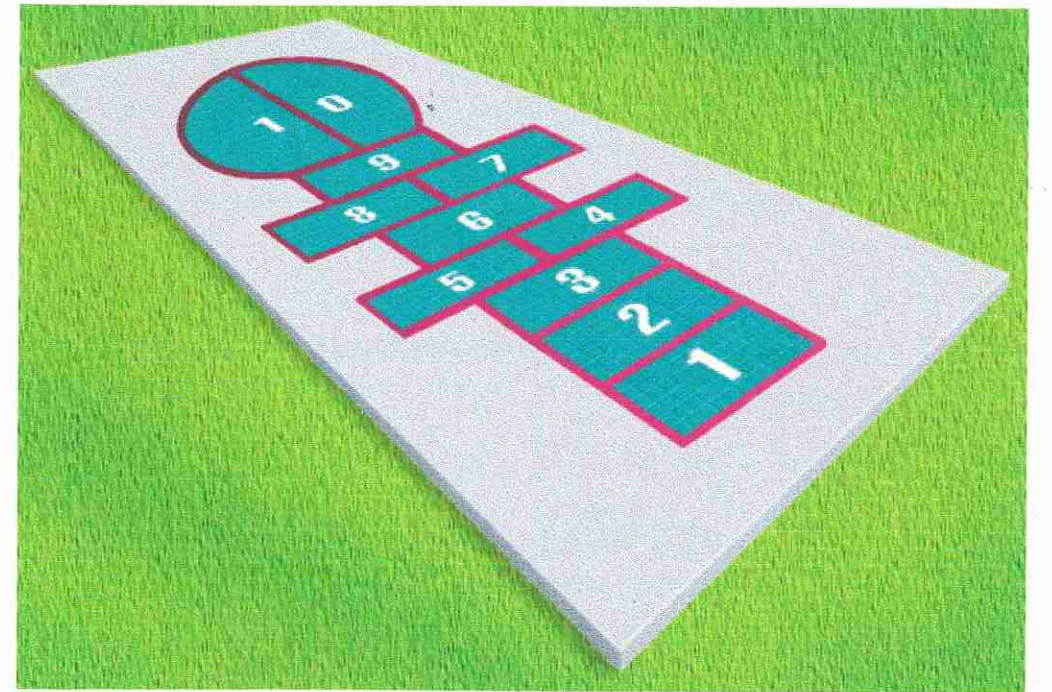


PROYECCION HORIZONTAL

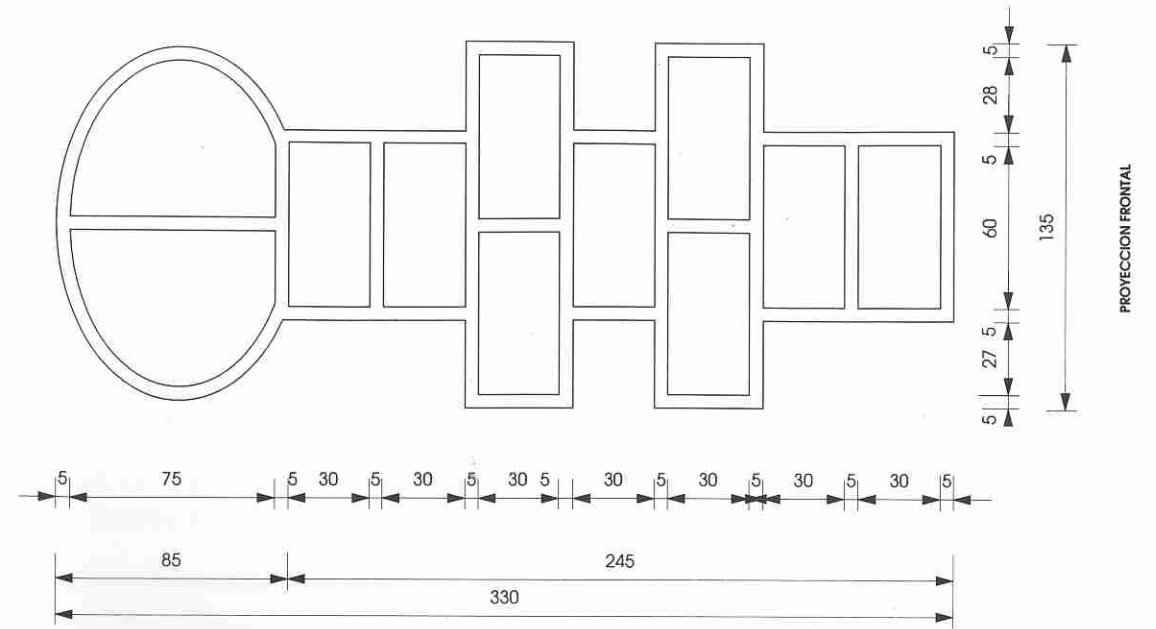


ORGANIZACION DE MOSAICOS DE 5 X 5 cm

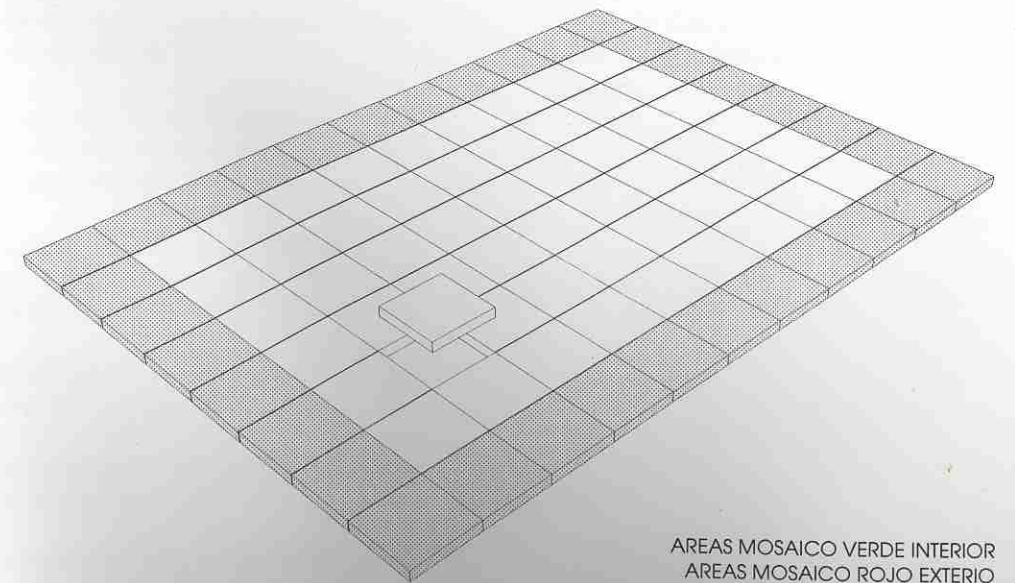
JUEGO AVION



JUEGO AVION - PROYECCIONES Y DETALLE



PROYECCION HORIZONTAL



AREAS MOSAICO VERDE INTERIOR
AREAS MOSAICO ROJO EXTERIO

BIBLIOGRAFÍA

- **MALO Claudio / ARROYO Omar / GIORDANO Dora / JARAMILLO Diego / SOTO Alberto.** *Diseño y Artesanía*, Cuenca, Ecuador, 1990.
- **CIDAP**, *Artesanías de América*. Revista No. 13, 1983, Cuenca, Ecuador.
- **CIDAP**, *Cuaderno de Arte Popular No. 2*, Publicado por el CIDAP, Cuenca, Ecuador, 1982.
- **CIDAP**, *Cuaderno de Arte Popular No. 3*. Publicado por el CIDAP, Cuenca, Ecuador, 1982.
- **CIDAP**, *Cuaderno de Arte Popular No. 10*, Publicado por el CIDAP, Cuenca, Ecuador, 1986.
- **PENLEY Dennis**, *Paños de Gualaceo*, CIDAP, Cuenca, Ecuador, 1988.
- **CIDAP**, *La Cultura Popular en el Ecuador*, tomo 1, Cuenca, Ecuador.
- **JARAMILLO Hernán**, *Textiles y Tintes*, Cuenca, Ecuador, 1988.
- **GONZALES Ma. Cecilia**, *Adecuación de textiles tradicionales de Gualaceo a los requerimientos actuales*, Tesis de la Fac. de Diseño de la UDA, Cuenca, Ecuador, 1993.
- **Santiago de Gualaceo, Jardín del Azuay** Revista del Municipio de Gualaceo No.1 Gualaceo, Ecuador. 1997.
- **Santiago de Gualaceo, Jardín del Azuay** Revista del Municipio de Gualaceo No. 2 Gualaceo, Ecuador. 1997.
- **Santiago de Gualaceo, Jardín del Azuay** Revista del Municipio de Gualaceo No. 3, Gualaceo, Ecuador. 1998.
- **WOLCHOVER JD**, *Design and Technology in metal and plastic*, 1979.
- **KLAUS, Jurgen Sembach**, *Contemporary furniture*, Alemania, 1982.
- **GIORDANO B. Dora / JARAMILLO P. Diego** *La organización tridimensional*, Puce, Cuenca. 1986.
- **COSTA Joan**, *Señalética*, Enciclopedia del Diseño Ediciones CEAC, 1987, Barcelona, España.
- **COSTA Joan**, *Identidad Corporativa*, Enciclopedia del diseño Ediciones CEAC, 1987, Barcelona, España.
- **SWAN Alan**, *Diseño Gráfico*, Naturart. S.A., 1992, Barcelona, España.
- **COSTA Joan**, *Imagen Global*, Enciclopedia del diseño Ediciones CEAC, 1987, Barcelona, España.
- *Manual de Imagen Corporativa*, Editorial Gustavo Gili S.A., 1990, Holanda.
- *Corporate Identity*, Antonio Ghaiorzo Editore 1990, Milano.
- **MUNARI Bruno**, *Diseño y Comunicación visual*, 1996, Laterza, 3ra edición.
- **S. ALVARADO / G. CORRAL / J. SAN MARTIN / M. PALACIOS / E. TORRES**, *Plan de desarrollo turístico de Chordeleg*, Tesis de la Fac. de Diseño de la UDA, 1998, Cuenca, Ecuador.
- **SBOTO DE SILVA SANTISTEBAN Vita**, *Arreglando mis flores*, 1976, Lima, Perú.
- **CARVALLO M./ JARAMILLO M./ LARREA M.**, *Las fiestas Religioso-Populares en el Azuay y su incidencia en el Turismo*, Tesis de la Facultad de Ciencias de la Administración, Escuela de Hotelería y Turismo, 1996, Cuenca, Ecuador.

