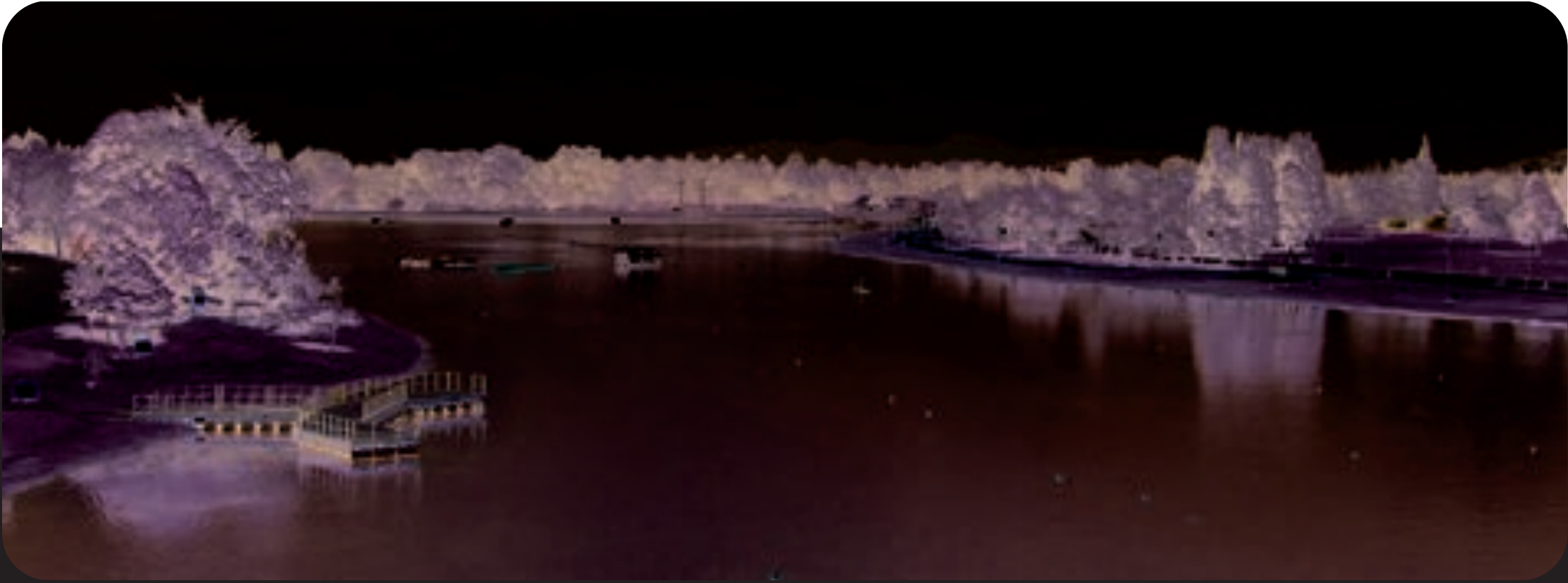


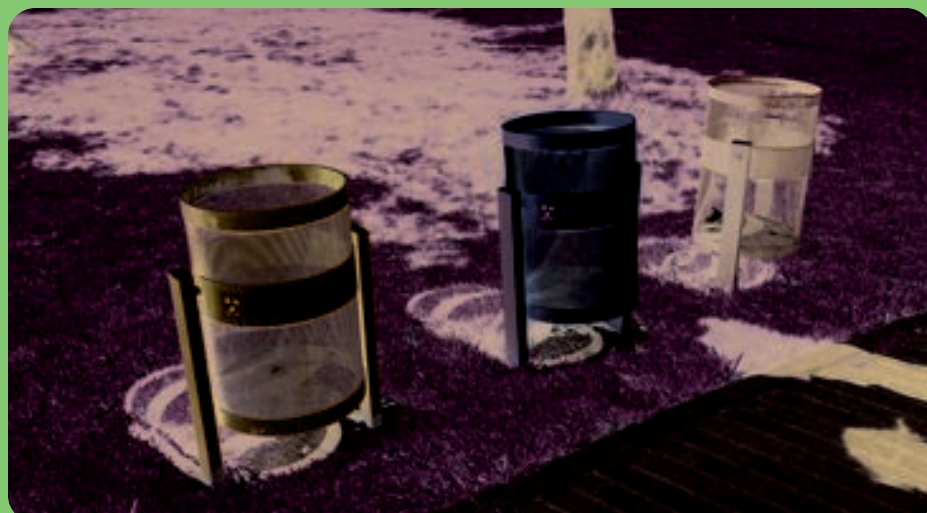
Parque Infantil Simón Bolívar

Punto de partida:

Inicialmente se hizo una deriva del Parque Simón Bolívar para esto se tuvo en cuenta elementos como la distribución de las actividades, el tamaño de los espacios para las mismas, el tipo de usuarios en cada actividad, la influencia que tiene la hora y el día para los usuarios de determinadas actividades y la importancia del parque en la ciudad de Bogotá.



PROBLEMÁTICAS



La señalética de las basuras y de la separación de las mismas



La sectorización de las actividades del parque, entendiendo las diferencias entre las familias que buscan tranquilidad y los deportistas que necesitan espacio, entre otras



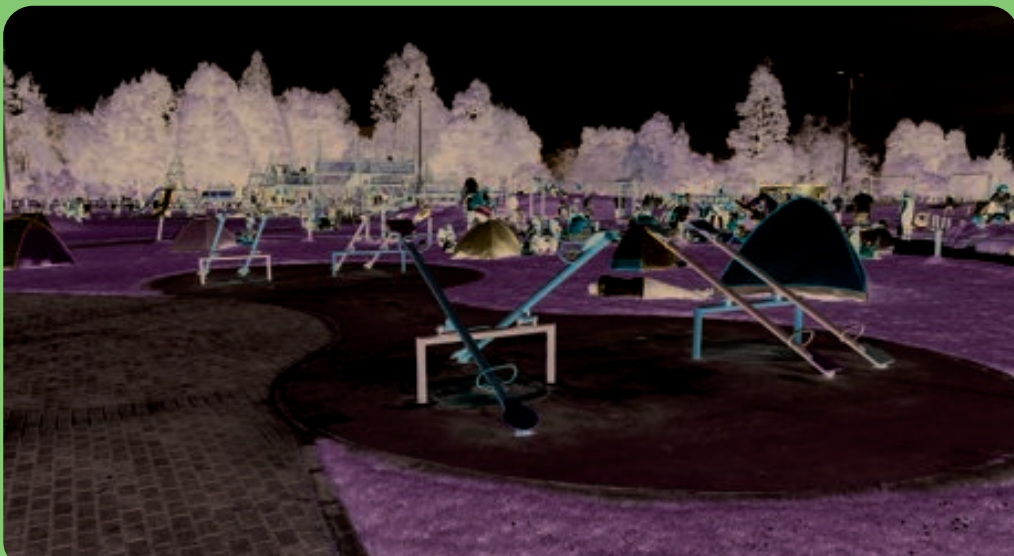
La división de la zona infantil, donde se encuentran los juegos de los niños y la forma en que esto se pasa por alto



La señalética de los caminos, donde es fácil perderse en los caminos si el usuario no conoce el parque

CAMPO DE ACCIÓN

Se escogió la zona infantil para trabajar, encontrando como principal falencia el hecho de que no se estaban respetando la división de los juegos por edades, esto sucede debido a la incorrecta presentación de la señalización y de división de la zona infantil donde la gente no es consciente de que juegos son los adecuados para sus hijos de acuerdo a sus edades.



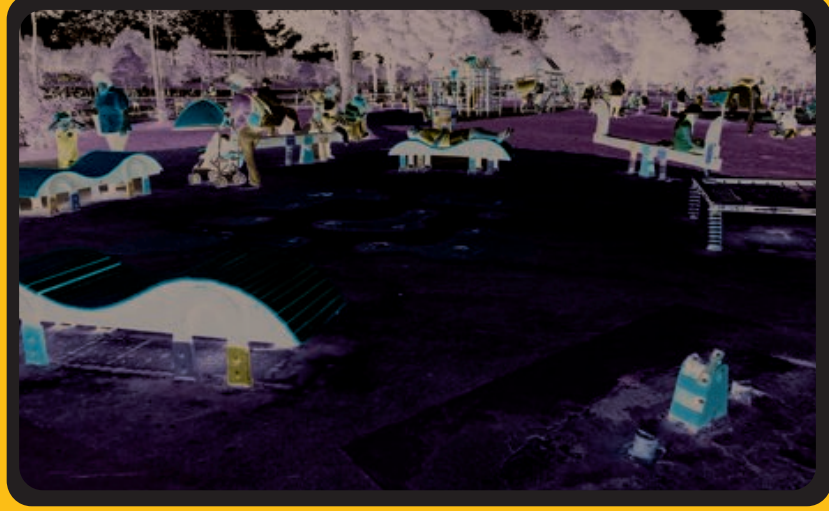
CONCEPTO PRINCIPAL: Y EVOLUCIÓN

Sectorización temática:

Adaptación por colores y temas a tres de las 4 zonas del parque infantil, donde existen tres rangos de edades según la división de los juegos infantiles:

PARQUE AMARILLO

Teniendo en cuenta que los niños de esta edad se acercan más a temas de animales, en un principio se pensó en el tema de la granja, sin embargo no se seguía con la misma línea estética de las otras zonas, así que se decidió cambiarla por simplemente animales, donde cada personaje representa uno de los niños que continúa la historia en las otras zonas



2 a 5 Años

EVOLUCIÓN

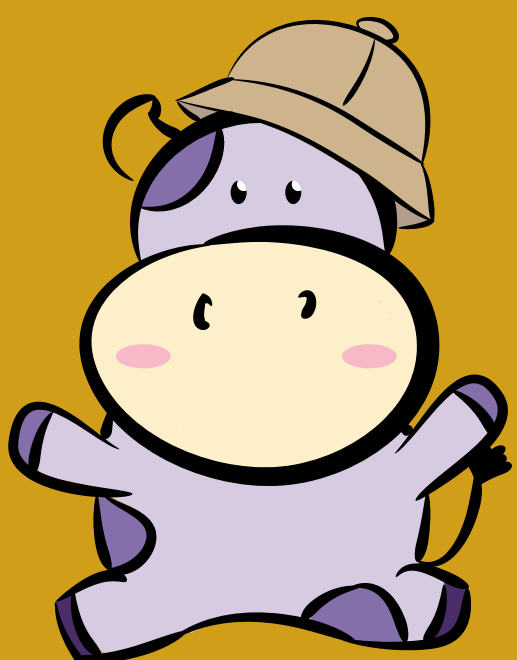
Carteles



Manillas



Ilustraciones



PARQUE AZUL

Inicialmente se pensó en una niña que pusiera el reto de saltar más alto que este personaje, sin embargo los niños podrían no sentirse identificados con ella, esto nos llevó a pensar en un tema relacionado a la exploración, entendiendo que los niños de esta edad están en un proceso de descubrimiento y curiosidad



6 a 8 Años

EVOLUCIÓN

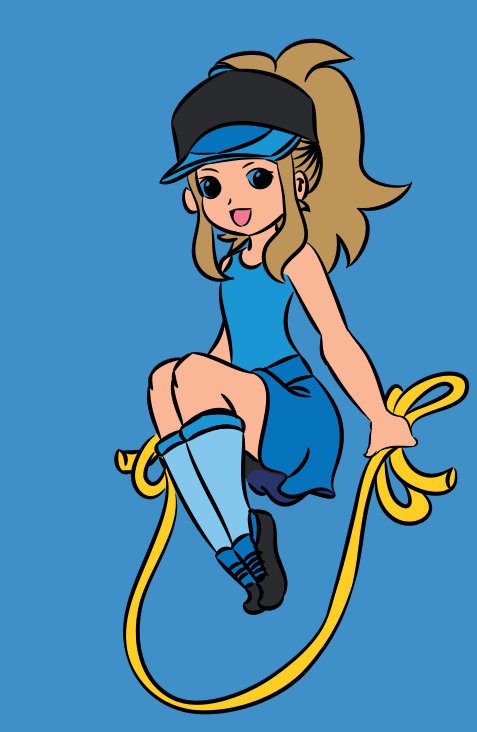
Carteles



Manillas

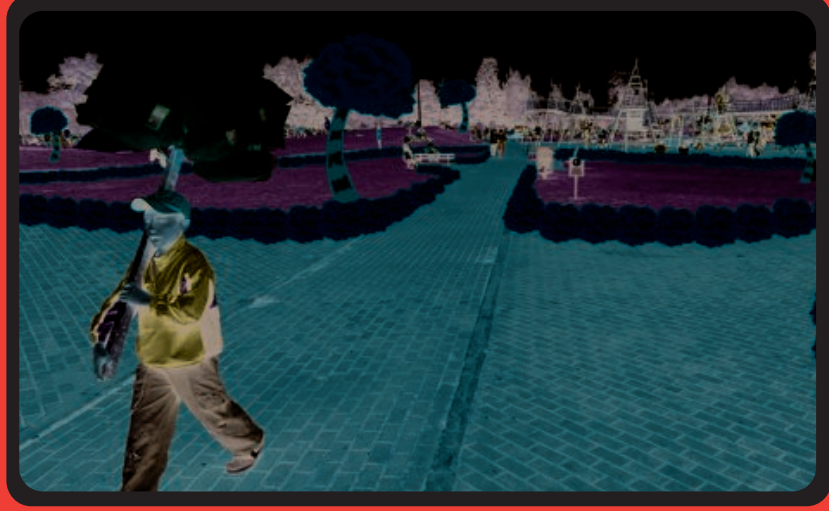


Ilustraciones



PARQUE ROJO

Inicialmente era un niño quien ponía el reto, sin embargo surgió el problema de la zona azul, por lo que se escogió la temática de "Piratas", aprovechando la estética del juego central similar a un barco.



9 a 12 Años

EVOLUCIÓN

Carteles



Manillas



Ilustraciones



DELIMITACIÓN DEL PARQUE Y MATERIALES

DELIMITACIÓN

Arbustos de Colores

De acuerdo al color que corresponde a cada zona habrá unos arbustos delimitando la zona de dicho color para generar la recordación de, en qué lugar se está.



MATERIALES

Jampion

Hecho de hule reciclado de llantas viejas. Es poroso y la lluvia lo lava perfectamente. Los niños pueden jugar en la cancha inmediatamente después de la lluvia. El revestimiento penetra bien el agua y no necesita drenaje de alto precio.



PROTOTIPO FINAL

