

DISEÑO PARA DISE ÑAR

**EL DISEÑADOR COMO FACILITADOR PARA LA CREACIÓN
COLECTIVA DE MEJORAS DE EQUIPAMIENTO BARRIAL**

INCLUYE ANEXO : MANUAL DE CO-DISEÑO

PAULINA BUVINIC HORMAZÁBAL

Profesor de Taller de Título : MICHÈLE WILKOMIRSKY URIBE
Carrera : DISEÑO GRÁFICO
ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO,
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO
SEPTIEMBRE 2014

ÍNDICE DE CONTENIDOS

09 Prólogo del Profesor

11 Prólogo del Alumno

INTRODUCCIÓN

14 El origen del Proyecto

16 Método de Investigación

EXPLORAR

20 Encontrándose con Miravalle

26 Estrategia e Intervenciones del Programa

28 Diseño Participativo

GENERAR

38 Integrando un Lenguaje

48 Integrando un Proceso

CONSTRUIR

60 Diseñando las herramientas

68 Jornadas de Diseño Colaborativo

98 Evaluación de Resultados

PROYECTAR

108 El Proceso de Co-Diseñar

110 Manual de Diseño para Diseñar

ANEXO

150 Cuadernillo y Ficha Técnica

154 Hablemos de su Participación

156 Manual de Identidad Visual

161 Bibliografía

162 Colofón

PRÓLOGO DEL PROFESOR

Esta memoria constituye un segundo paso en torno a la participación activa en los procesos de decisión ciudadana a escala barrial. La primera aproximación a este tema lo constituyen las memorias de título en torno a la señalética del Parque Placilla de Peñuelas.

El vocablo Co Participación - acuñado en los años 70 - fue utilizado como método para mejorar espacios de trabajo y se ha utilizado por diferentes disciplinas con conceptos que van desde la co-participación hasta la co-creación. Sin embargo, creemos que co-diseño es la que hoy mejor ubica el quehacer del diseñador como facilitador de un proceso de diseño.

Comenzamos la etapa de Titulación explorando la bibliografía en torno al tema y revisando el caso de Placilla. Paralelamente y en continuidad gracias a un convenio académico con el Programa Quiero mi Barrio del Mívu de la quinta región, pedimos trabajar en un barrio piloto y desde la etapa de diagnóstico participar como observadores en del proceso para diseñar una metodología de co-diseño.

Luego trabajamos en conjunto en la implementación de un proceso de percepción, valoración y acuerdos sobre intervenciones a hacer en el barrio a través del Plan de Gestión Social que sigue al Plan de Gestión de Obras, plan en el que originalmente pedimos participar pero dado a que los tiempos académicos difieren de los tiempos comunes se nos fue dado aportar para la segunda fase.

La experiencia realizada durante la segunda etapa de titulación fue evaluada y a partir de ello la alumna diseña un manual para trabajar en cualquier barrio. El manual distingue cuatro etapas fundamentales: momento de presentación del trabajo, exploración de oportunidades, generación de propuestas y proyección de los resultados. La metodología busca reposicionar la importancia de una real colaboración entre profesionales y vecinos en los procesos participativos, otorgándole un nuevo rol al diseñador como facilitador de la generación de acuerdos entre las partes. El diseñador es un traductor, o puente entre diversos lenguajes. Su capacidad de interpretar visualmente un proceso y adelantarse al discurso le permite construir herramientas útiles para lograr coherencia en un proceso.

Michèle Wilkomirsky
Profesor Guía

PRÓLOGO DEL ALUMNO

Hoy en día, el diseño participativo forma parte de los programas de gobierno con el fin de fomentar el interés y el trabajo en conjunto con los ciudadanos buscando un mejoramiento en los servicios y espacios. Actualmente en Chile, el diseño participativo recae principalmente en trabajos de Participación Ciudadana regidos por la ley 20.500, la cual establece "el derecho de las personas a participar en los distintos espacios de la gestión pública, acercando a los gobiernos locales y la administración central a la ciudadanía"⁰¹. De acuerdo a esto, la participación se compondrá principalmente de consultas ciudadanas y de otorgar una mayor información a los habitantes, dejando de lado una colaboración propiamente tal con los ciudadanos. Entonces, ¿cómo puede el diseño retomar las bases del diseño participativo y generar una real instancia de colaboración?

Co-diseñar es la instancia donde los usuarios de un producto o proceso de desarrollo son invitados a cooperar con los profesionales a cargo dentro del proceso de diseño, a través del uso de herramientas diseñadas que fomenten la creatividad y comunicación entre las distintas partes. De acuerdo al co-diseño, el diseñador deberá estar a cargo de dichos artefactos, creando puentes que faciliten la expresión de ideas y sueños entre las personas. Con ello, podrá darse un real espacio de co-creación.

Nace la posibilidad de colaborar con el Programa de Recuperación de Barrios del Ministerio de Vivienda y Urbanismo en el diseño de los talleres de participación ciudadana para las intervenciones a cargo del caso del Plan de Gestión Social del barrio Miravalle, Villa Alemana, Quinta Región. Con ello, se abren las puertas para reposicionar la importancia de una real colaboración entre profesionales y vecinos dentro de los programas, aplicando las bases del co-diseño, otorgándole un nuevo rol al diseñador como facilitador de comunicación a través del diseño de artefactos que permitan un mejor diálogo transversalmente.

⁰¹ Ley N° 2500
<http://www.participacionciudadana.gob.cl/ley-20-500/>

Paulina Buvinic Hormazábal
Alumna Titulante

INTRODUCCIÓN

PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO

CAPÍTULO 01

EL ORIGEN del proyecto

El encargo nace como una propuesta del Programa de Recuperación de Barrios del Ministerio de Vivienda y Urbanismo de colaborar en el proceso de participación ciudadana para dicho programa.

La propuesta nace a partir de una anterior cooperación que se llevó a cabo entre la Escuela de Arquitectura y Diseño de la PUCV y el Ministerio de Vivienda y Urbanismo el año 2012. En ella se desarrolla un sistema de señalización para el Parque Placilla de Peñuelas, proyecto a cargo de las alumnas Nicole Arce y María Jesús Abarca para su trabajo de título, guiado por la profesora Michèle Wilkomirsky.

Debido a los buenos resultados obtenidos, nace el llamado para una nueva colaboración enfocado en el Programa Quiero Mi Barrio para implementar una metodología de co-diseño para las intervenciones a cargo del Plan de Gestión Social para el caso Barrio Miravalle de Villa Alemana.

Objetivos del Proyecto

El objetivo principal del proyecto recae en reposicionar el rol del diseñador dentro de los equipos de trabajo a la hora de crear metodologías de diseño participativo que sean capaces de generar una mayor comunicación entre las distintas partes para fomentar la creación colectiva en mejoras de equipamiento barrial.

Con ello, el diseñador deberá ser capaz de diseñar un proceso, el cual se constituye en base a artefactos que permitan dialogar con los distintos tipos de participantes en una transversalidad, es decir, dando una mayor cabida al co-diseño.

Programa de Recuperación de Barrios

El año 2007 se crea el Programa de Recuperación de Barrios a cargo de la Secretaría Ejecutiva de Desarrollo de Barrios del Ministerio de Vivienda y Urbanismo, buscando el mejoramiento del entorno barrial y el fortalecimiento de la participación ciudadana, como elementos fundamentales de las políticas habitacionales y urbanas.

El objetivo general del Programa Quiero Mi Barrio es contribuir al mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes de barrios que presentan problemas de deterioro urbano y vulnerabilidad social, a través de un proceso participativo de recuperación de los espacios públicos y de los entornos urbanos de las familias. Para ello, se constituyen Comités Vecinales de Desarrollo (C.V.D.), los que ayudan a la identificación, en conjunto con los profesionales del Ministerio de Vivienda y Urbanismo (M.I.N.V.U.), de las principales problemas del entorno urbano y de las oportunidades para emprender una acción colectiva de apropiación y mejoramiento, decidiendo con los vecinos las obras de mayor importancia a ser realizadas, potenciando su posterior uso.⁰²

MODELO OPERATIVO

Debido a que el Programa Quiero Mi Barrio se enfoca en el mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes, tanto desde un aspecto físico como social, su modelo operativo se compondrá principalmente de un proceso participativo.

Así, sus objetivos específicos girarán entorno a la recuperación de espacios públicos deteriorados, mejoras en las condiciones del entorno, y el fortalecimiento de las relaciones sociales con el fin de potenciar la vida de barrio integrado.⁰³

⁰² Programa de Recuperación de Barrios
<http://pdba.georgetown.edu/Security/citizenssecurity/chile/politicas/QuieromiBarrio.pdf>

⁰³ Programa Quiero Mi Barrio, MINVU, Chile
<http://pdba.georgetown.edu/Security/citizenssecurity/chile/politicas/QuieromiBarrio.pdf>

CAPÍTULO 02

MÉTODO de Investigación

El modelo de estudio se compone en base a cuatro etapas fundamentales. Cada etapa posee sus objetivos y formas de ser abordada:

01 EXPLORAR

Momento de estudio e investigación del caso a tratar. Se debe observar y analizar el contexto en el cual se inserta la investigación. El estudio se basa en el adquirir conocimiento acerca de metodologías de participación ciudadana a cargo del Programa Quiero Mi Barrio, junto con un acercamiento al territorio y personas con las que se trabajará, es decir, los habitantes del Barrio Miravalle.

02 GENERAR

Instancia en la cual surgen proposiciones y prototipos para la formulación del proceso de co-diseño. En base al estudio recopilado, se desarrollan propuestas para ser implementadas en los procesos de participación ciudadana.

03 CONSTRUIR

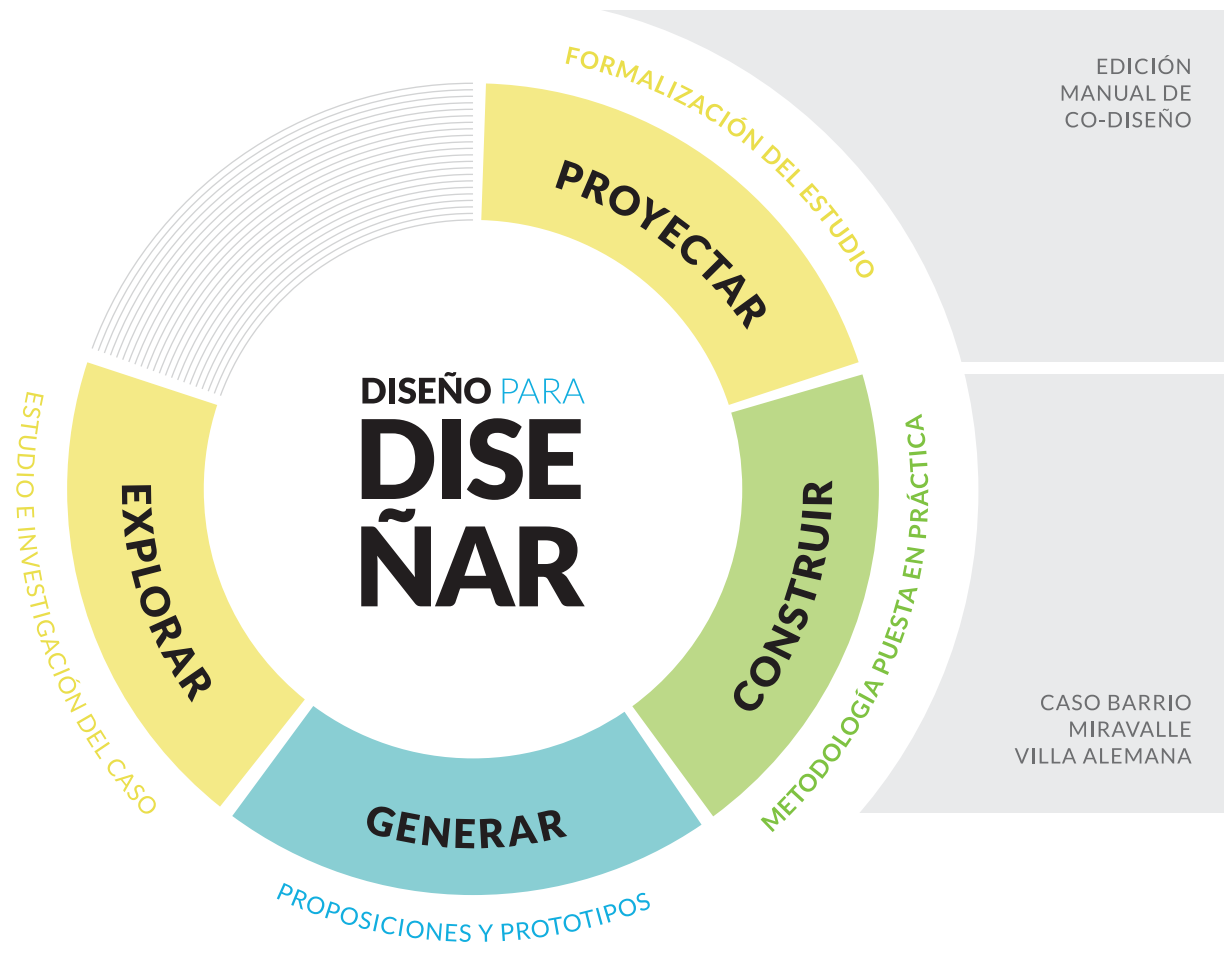
Una vez que es desarrollada una propuesta final de metodología es momento de ponerla en práctica. Para ello, gracias al convenio realizado con el Programa de Recuperación de Barrios se facilita el acceso a implementar el proceso diseñado para el caso Barrio Miravalle.

La etapa de construir no solo incorpora el diseño y desarrollo de la metodología, sino que también incluirá la evaluación del proceso.

04 PROYECTAR

Con el fin de formalizar la investigación, el proceso se cierra con la edición de una manual de co-diseño en base al proceso diseñado y corregido.

Cabe destacar que el modelo es considerado un proceso reiterativo, es decir, la investigación no acaba solamente con la formalización del estudio, sino que continúa a lo largo de diferentes experiencias. De esta manera, el diseño del proceso de co-diseño se va evaluando y perfeccionando cada vez más.



Modelo de Investigación de
diseño para la elaboración
de un proceso para
co-diseñar.
Elaboración propia

EXPLORAR

ESTUDIO E INVESTIGACIÓN DEL CASO

CAPÍTULO 03

Encontrándose con MIRAVALLE

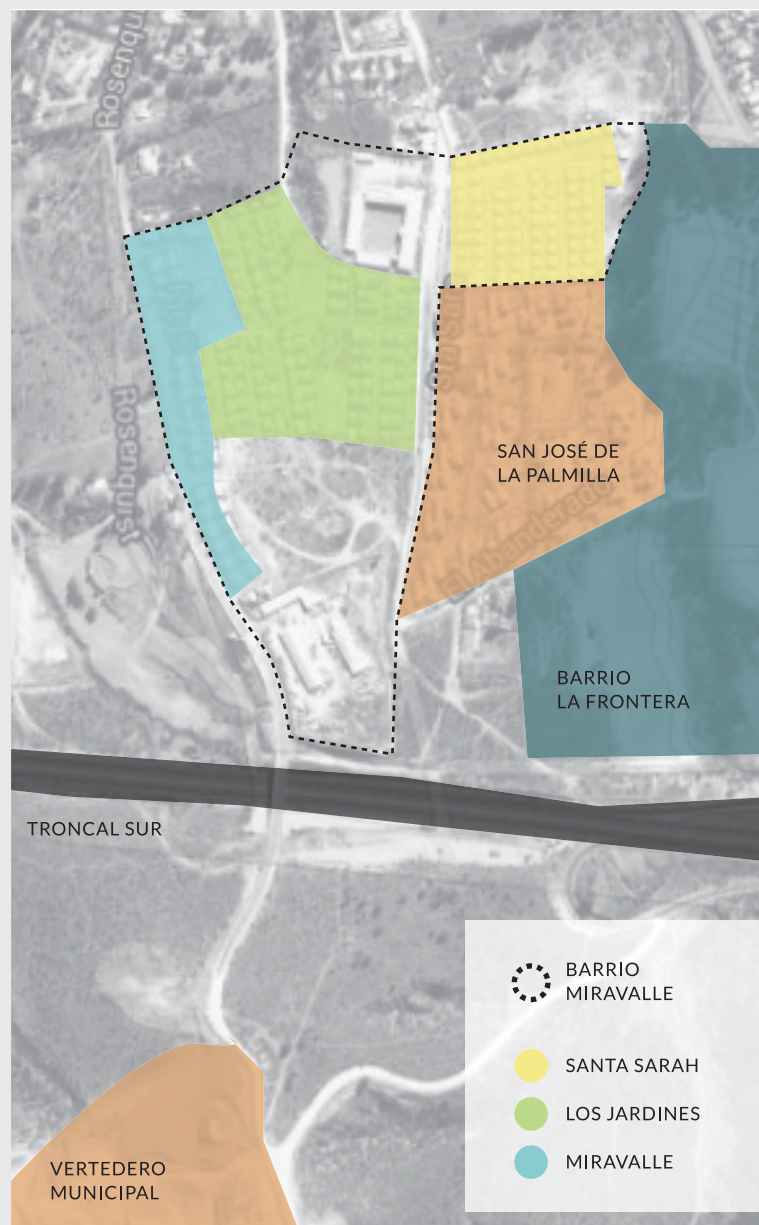
El Barrio Miravalle está conformado por tres unidades vecinales asentadas en diferentes tiempos: Población Miravalle el año 2003, Villa Los Jardines hacia el año 2006 y Villa Santa Sarah el año 2010. Cada una posee políticas habitacionales diferentes, lo cual condiciona la forma de habitar cada sector, junto con el tipo de construcciones. Es un claro ejemplo de esta situación el caso para la Población Miravalle, la cual recién el años 2013 pudo consolidar ciertas áreas de equipamientos en una plaza deportiva, pero sin considerar la presencia de áreas verdes, en contraste con las otras unidades vecinales quienes sí poseen espacios públicos bien conformados.

ENTORNO BARRIAL

Se encuentra ubicado en la comuna de Villa Alemana, en la provincia de Marga-Marga, la cual se localiza 28 kilómetros de Valparaíso, adyacente a los Condominios Sociales San José de la Palmilla y el Barrio La Frontera, ambos sectores intervenidos o en proceso de intervención por el Ministerio de Vivienda y Urbanismo.

El barrio se sitúa sobre un cordón montañoso con dirección Sur-Norte, presentando cambios de altura en su geografía. De terrenos secos, a pesar de localizarse cerca del estero Marga-Marga, el barrio posee altos índices de contaminación en ciertos sectores, tales como micro basurales y sectores de acopio de materiales sólidos. Esto se debe principalmente a la existencia de un vertedero municipal a menos de un kilómetro hacia el costado sur del barrio, cruzando la autopista urbana Troncal Sur. Aquí se reciben los desechos sólidos de la comuna de Villa Alemana provenientes de las actividades industrial, residencial, comercial y de la cadena de servicios propios de la comuna.

Cabe mencionar que el barrio se encuentra ubicado hacia su lado sur-este cerca a bosques y matorrales nativos, los cuales se encuentran en constante amenaza de incendios forestales e intervenidos por extracción de leña y tierra de hoja, impidiendo el afloramiento de la vegetación original.⁰⁴



⁰⁴ Información recopilada del Estudio Técnico de Base realizado por el equipo de trabajo para el caso Barrio Miravalle.

Imágen: Entorno Barrial y Unidades Vecinales del Barrio Miravalle.

Percepción del habitante

El proceso de **Diagnóstico Compartido** corresponde diferentes metodologías aplicadas por el equipo de trabajo a los habitantes de Miravalle con el fin de sintetizar la visión técnica y vecinal. Tienen como propósito final el generar información de valor estratégico para el diagnóstico, seguimiento y evaluación del programa en sus diferentes fases (diagnosticar, diseñar, planificar, implementar, evaluar). El proceso de diagnóstico se evalúa en base a tres metodologías: 01 Encuesta de Caracterización, Percepción y Satisfacción de Necesidades, 02 Marchas Exploratorias y 03 Talleres de Autodiagnóstico.

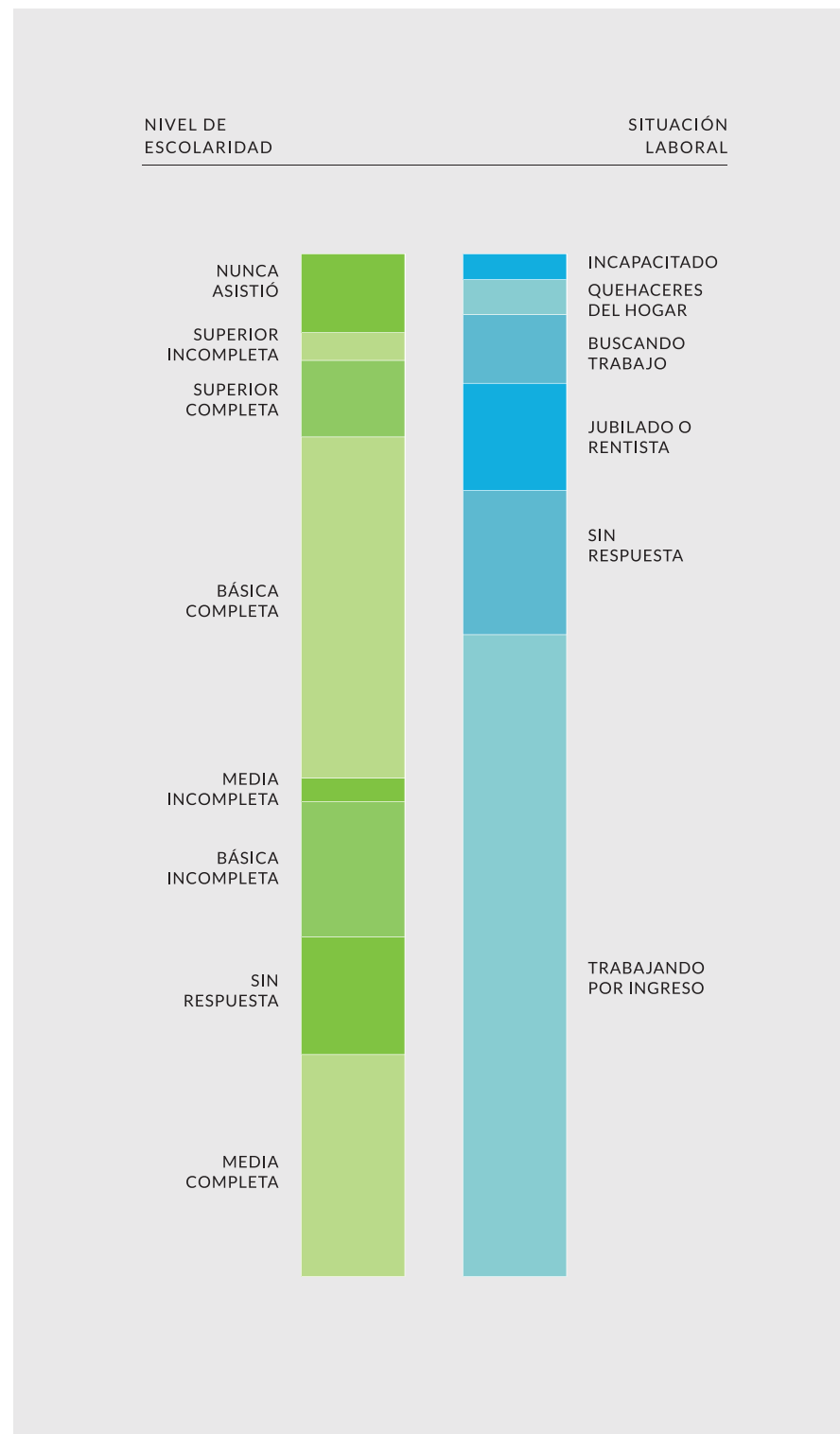
En base a los datos entregados se recopila información acerca del perfil de los habitantes y de su visión respecto al barrio Miravalle, es decir su percepción en torno a su propio habitar.

Como rasgo fundamental, cabe destacar la alta separación existente entre vecinos de cada unidad vecinal del barrio a la hora de percibir su entorno. No existe una visión global de barrio, sino más bien de sectores.

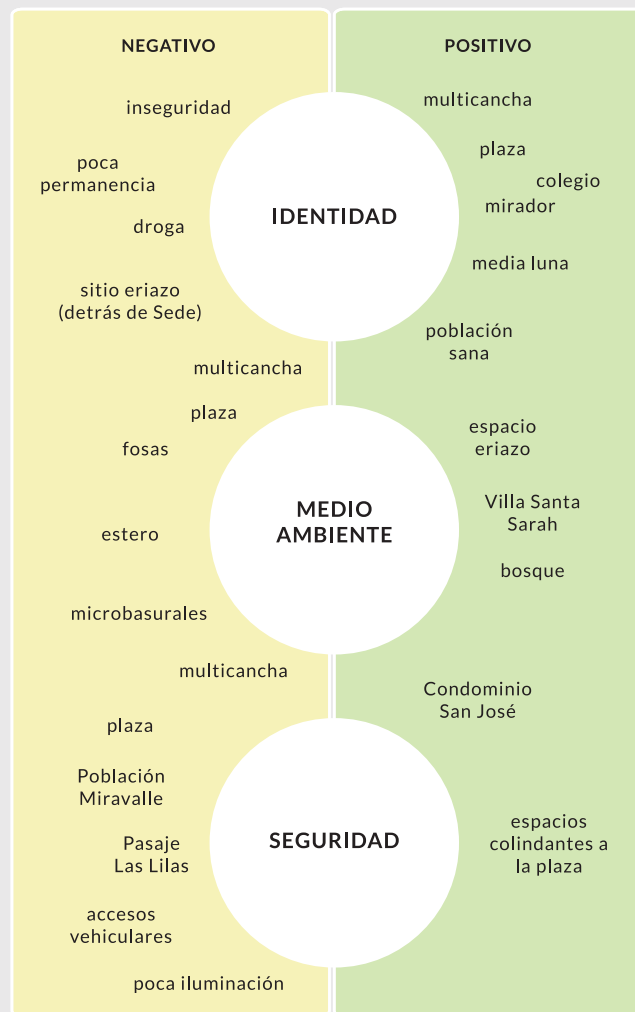
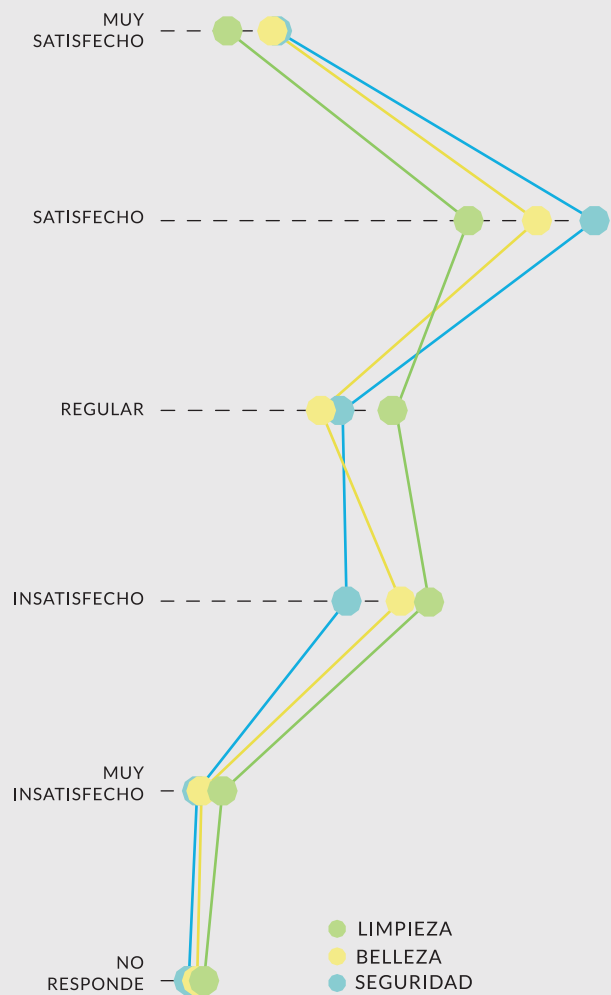
Acerca de las metodologías de Diagnóstico Compartido

Cabe destacar que ciertos métodos utilizados por el Diagnóstico Compartido recaen en la categoría de participación ciudadana (Marchas Exploratorias, Talleres de Autodiagnóstico). Aún así, los tres tipos de metodologías producen datos de diferentes tipos, representando diversos grupos etarios y distintas situaciones, por ende, no es posible generar un cruce total de información. Junto con ello, la información recibida, en su mayoría, se encuentra escrita en prosa, por lo que se trabaja bajo una interpretación de los datos obtenidos.

Con ello, se observa que al incorporar métodos de trabajo es necesario considerar un proceso de visualización inmediato de la información.



PERCEPCIÓN BARRIAL



Imágenes:
 Visualizaciones realizadas en base a los datos entregados por el equipo de trabajo recopilados en la Encuesta de Caracterización para el Diagnóstico Compartido.

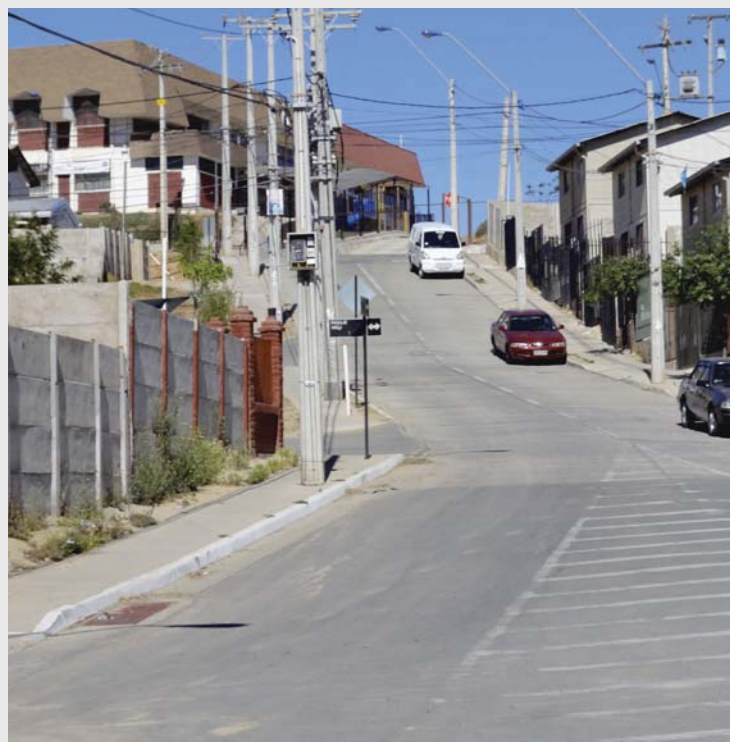
Exploración del Terreno

Es necesaria una exploración del terreno con el fin de evidenciar los rasgos arrojados por el Diagnóstico Compartido. A través de material fotográfico se registran los diferentes sectores, cambios en el terreno y viviendas.

Al recorrer el barrio Miravalle se observan los problemas y situaciones aclaradas previamente por los habitantes. Se destaca principalmente el fuerte rasgo geográfico que presenta el barrio. Las unidades vecinales se encuentran establecidas en diferentes terrazas del terreno, lo cual aumenta la separación entre los diferentes pobladores, dificultando la circulación de un extremo del barrio a otro.

Junto con ello, existe una alta distinción entre las viviendas de cada sector, encontrándose las correspondientes a Villa Santa Sarah en mejor estado que aquellas en otros sectores. Esto se debe principalmente a la diferencia de años en el asentamiento de las villas, siendo Santa Sarah la más nueva. Esta misma distinción potencia la segregación vecinal observada en los datos arrojados por el Diagnóstico Compartido.





Imágenes:
Barrio Miravalle, entorno
barrial. Fotografías tomadas
el día Viernes 15 de
Noviembre, 2013

CAPÍTULO 04

Estrategia e Intervenciones del PROGRAMA

Quiero Mi Barrio enfoca su trabajo en dos áreas: plan de gestión de obras, y plan de gestión social.

Como eje fundamental para los proyectos se define una problemática principal que esté presente en el barrio: **escasa cohesión socio-urbana en la reciente conformación del barrio**, la cual se ve reflejada en el desapego existente entorno a los vecinos del sector, junto con la poca preocupación por sus entornos. Junto con ello, no existe una historia común barrial, ya que los distintos sectores se fueron conformando en distintos periodos de tiempo, existiendo también diferencias en las construcciones de las viviendas (diferentes materiales de construcción). Por ende, existe una falta de tránsito a lo largo de todo el barrio, debido a que no existen motivos para potenciar diferentes recorridos.

El proyecto deberá buscar la integración de las tres poblaciones eliminando las brechas existentes en las unidades vecinales generando una historia en común. Así mismo, define una imagen objetivo, aquello que se quiere proyectar del barrio: **Miravalle, ecobarrio amigable**. Un ecobarrio se define como una zona urbana que minimiza su impacto medioambiental gracias a procesos eficientes ecológicamente. Por ende, una de sus características deberá ser una reducción de la huella ecológica de los proyectos de construcción mediante el ahorro de energía y materiales, buscando generar intervenciones con productos reciclados, entre diferentes propuestas.

Plan de Gestión de Obras

El Plan de Gestión de Obras busca, a través de elementos físicos, mejorar la integración de los vecinos con su espacio físico, lo cual se realizará a través de la sutura de sus bordes, la resignificación de la imagen urbana, aumentando la percepción de seguridad al interior del barrio y la sustentabilidad mediante acciones medioambientales.

Para ello, se considera como eje principal la construcción de un nuevo polo en el sub-centro del barrio, **mejorando la conectividad** entre las pobla-

ciones. A continuación se enumeran, en orden de relevancia, las diferentes intervenciones barriales:

01 Paseo Peatonal de las Miradas:

Apertura pasajes con circulaciones duras
 Hermoseamiento platabandas
 Circulaciones con gradas, áreas verdes, mobiliario e iluminación

02 Senda Urbana

Hermoseamiento talud
 Mejoramiento plazoleta

01 Ágora Comunitaria

Conexión entre plaza principal y avenidas
 Plataforma central dura, áreas verdes, mobiliario e iluminación

02 Apropiación y Uso: intensificar la relación de los vecinos con el espacio público. Para valorar, comprometer y diversificar la sostenibilidad de los procesos de recuperación de barrios.

03 Convivencia Vecinal: normas, valores y prácticas sociales en el uso del espacio público. Da cuenta del reconocimiento de virtudes cívicas para el uso compartido y responsable de los espacios públicos.

Plan de Gestión Social

El plan de Gestión Social tiene como fin mejorar los niveles de integración social, promoviendo la participación de los vecinos en el proceso de recuperación de los espacios públicos y mejoramiento de las condiciones de su entorno, así como el fortalecimiento de sus redes sociales y vecinales.

El principal sujeto del Plan de Gestión Social es el Consejo Vecinal de Desarrollo (C.V.D.), organización funcional de la comunidad integrada por representantes de las organizaciones sociales existentes en el barrio, líderes naturales, actores locales relevantes.

El plan de gestión trabaja en base a tres objetivos:

01 Asociatividad: construcción de capital social y fortalecimiento de las relaciones vecinales, fundado en trabajo colaborativo que favorezca autonomía.

CAPÍTULO 05

Diseño PARTICIPATIVO

El diseño participativo es un enfoque para diseñar tratando activamente a todas las partes involucradas con el fin de ayudar a asegurar el producto diseñado se ajuste a sus necesidades y se pueda utilizar. Es un proceso de recopilación y ampliación de información, aprendizaje y acuerdos colectivos. De esta manera, tanto sus resultados como el proceso mismo toman relevancia.

HISTORIA

El Diseño Participativo nace en el año 1970 en Escandinavia con el nombre de **Diseño Colaborativo**. Al erradicarse hasta Estados Unidos se cambia el nombre debido a que no tuvo un buen impacto en los directivos ya que no se debía discutir cara a cara con los trabajadores. De esta forma se adapta el nombre de participativo invitando a los trabajadores a discutir métodos para mejorar el entorno de trabajo, pero sin mantener un dialogo directo con los altos rangos. Obreros y gerentes se encontraban trabajando en una misma habitación, pero de formas separadas, no existía una colaboración entre ambos rangos.

Uno de los principales ejemplos de aplicación de diseño colaborativo recae en el arquitecto sueco Ralph Erskine, quien desarrolla una metodología que incorporará ciertos criterios de participación durante el proyecto de condominios sociales para Newcastle Upon Tyne, Inglaterra. Erskine traslada su oficina hacia el barrio, denominada como *"The Architects Shop"* para transformarse en un parachoques desmitificando el papel del técnico apartado del mundo. De esta manera, se les abren las puertas a los vecinos del sector para generar una comunicación directa con los profesionales.

Co-Diseño

En relación al diseño participativo surge el concepto de co-diseño. Co-diseñar es la instancia donde los usuarios de un producto, servicio o proceso de desarrollo son invitados a cooperar con los profesionales en el proceso de

diseño, creando soluciones en conjunto para conseguir un resultado más sensible y adecuado a las necesidades de los usuarios.

A través de herramientas diseñadas para fomentar la creatividad y comunicación surge un trabajo colaborativo a través de la unión de diversas voces permitiendo la aparición de nuevos espacios de trabajo.

Desde este punto de vista, el co-diseño trae de vuelta los principios del diseño colaborativo, adjudicándole un nuevo rol al diseñador. De acuerdo a Elizabeth Sanders, principal referente en metodologías de co-diseño, la co-creación *“requiere de nuevas herramientas, métodos y un nuevo lenguaje de diseño. El diseñador debe aceptar la participación de nuevos socios en el proceso de diseño y adoptar una nueva actitud sobre la creatividad inherente de la gente común”*⁰⁵.

El diseñador deberá entender cómo acceder y entender los sueños de las personas, creando puentes para que las personas puedan llegar a expresar sus sueños. Respecto a la experiencia participativa, Sanders plantea que no se trata sólo un método o un conjunto de metodologías, sino más bien de un cambio en la mentalidad y actitud sobre la gente. Es la creencia de que todas las personas tienen algo que ofrecer al proceso de diseño y que pueden ser a la vez elocuentes y creativos cuando se les dan las herramientas adecuadas para expresarse.

De acuerdo a Sanders, al hablar de co-creación se habla de un trabajo entre diseñadores y no-diseñadores en la etapa de pre-diseño, siempre cayendo en la categoría de diagnóstico. Para ello se deben abordar tres conceptos: HACER, ACTUAR Y RELATAR. A través de ellos se podrá acceder a los deseos de los participantes en niveles más profundos en los de simplemente escuchar.

⁰⁵ Sanders, E. (2006);
“Design serving people, New languages for co-creation”

Diseño Participativo a Nivel Nacional

El diseño participativo en Chile recae en los trabajos de Participación Ciudadana la cual se lleva a cabo a través de la ley 20.500 la cual lleva ese mismo nombre. Tiene como objetivo promover una cultura de co-responsabilidad para fortalecer las organizaciones civiles, así como también el mejoramiento de canales y espacios de información y opinión ciudadana, para promover una respuesta de calidad y oportuna por parte de los organismos gubernamentales.

Se compone de 4 tipos de procedimientos:

- 01 Accesos a la Información relevante**
- 02 Consultas Ciudadanas**
- 03 Cuentas Públicas Participativas**
- 04 Consejos de la Sociedad Civil**

Diseño Participativo en el programa Quiero Mi Barrio

De acuerdo a la ley de participación, el Ministerio de Vivienda y Urbanismo reconoce que los talleres de participación ciudadana constituyen métodos importantes para construir visiones en conjunto, permitiendo una mejor calidad de entregas. De esta manera lo define como un *“proceso avalado y utilizado ampliamente, en el cual la participación tendrá efectos permanentes en la formación de acuerdos urbanos, en el diseño de proyectos, lo cual conlleva el fortalecimiento de la democracia en distintos niveles”*⁰⁶.

Los objetivos principales de estos talleres son:

- 01** Recoger metodológicamente las aspiraciones de la comunidad inmediata al proyecto (los usuarios cotidianos).

02 Armonizar sus intereses particulares con los requerimientos técnicos en el diseño de los proyectos.

03 Propiciar una mayor aceptación, uso y conservación de los espacios públicos construidos

Dentro del MINVU, el Programa de Recuperación de Barrios implementa el uso de Jornadas de Participación con el fin de hacer partícipe a los vecinos a la hora de tomar decisiones.

Se estudian metodologías aplicadas por el programa con el fin de observar y evaluar los mecanismos empleados. De esta manera se toman en consideración aspectos que deberán incorporarse para el diseño de jornadas.

CASOS DE PARTICIPACIÓN ANTERIOR A MIRAVALLE

La metodología utilizada previo al caso Barrio Miravalle se componía de tres jornadas con diferentes fines:

- 01** Aunar lenguajes de procesos de diseño
- 02** Compartir experiencia de usos y elementos en el lugar del proyecto
- 03** Proponer nuevos usos o reforzar los existentes

Como resultado de dicho proceso se busca la **zonificación y/o localización de las intervenciones**.

Los métodos implementados se construyen a través de una capacitación para los participantes, la cual es incorporada durante la primera jornada de trabajo (**01**), utilizando conceptos técnicos relacionados con diseño urbano, proceso de licitaciones, prevención situacional, entre otros.



06 Programa de
Recuperación de Barrios
[http://pdba.georgetown.edu/
Security/citizenssecurity/chile/
politicas/QuieromiBarrio.pdf](http://pdba.georgetown.edu/Security/citizenssecurity/chile/politicas/QuieromiBarrio.pdf)

Imágenes:
Talleres de Participación
previo a Miravalle.
Documento Talleres de Diseño
Urbano Participativo, MINVU.

Por otro lado, la segunda jornada **(02)** se construye en una salida a terreno con el fin de compartir experiencias. De esta forma, los participantes de la jornada podrán visualizar los terrenos de los futuros proyectos.

Así, la última jornada de participación **(03)** constituye un trabajo en sala en el cual se dialoga con los participantes proponiendo nuevos usos a los espacios visitados.

OBSERVACIONES:

En general, a pesar de que se observa un discurso armado a través de las tres jornadas de trabajo, existe una escasez de herramientas a ser utilizadas por lo propios participantes. Con ello, los resultados obtenidos pueden llegar a ser vistos conducidos, ya que se construyen a partir de interpretaciones.

Por otro lado, al incluir un lenguaje demasiado técnico puede ser considerado más bien como talleres de enseñanza, en vez de talleres de participación. El tratar con lenguaje técnico acompañado de un limitado uso de herramientas visuales para la comprensión pueden llegar a dificultar el proceso, generando una mayor brecha comunicacional entre profesionales y vecinos.

JORNADAS DE DISEÑO PARTICIPATIVO PARA MIRAVALLE

Los talleres de Diseño Urbano Participativo para el caso Barrio Miravalle estuvieron a cargo de la consultora de arquitectos Yáñez & Hormazábal, misma consultora a cargo de llevar a cabo el Plan de Gestión de Obras. La consultora ha trabajado previamente con el programa para el caso Barrio La Frontera, barrio adjunto al caso actual. En él, se incorporan al finalizar los diseño participativos, siendo Miravalle su primera instancia para diseñar los talleres.

A lo largo de dos semanas del mes de Marzo del año 2014 se lleva a cabo el proceso de Diseño Participativo. Los talleres tienen como objetivo enmarcar el proceso relacionado con el contrato de barrio dentro del programa, es decir, los talleres darán inicio al diseño de obras para los espacios públicos.

Se realizan cinco jornadas de diseño participativo:

- 01 Sensación** ¿Qué tal si su nuevo vecino es un paseo?
- 02 Imaginación** ¿Cómo se imagina su nuevo vecino?
- 03 Intención** ¿Qué intenciones tiene con el nuevo vecino?
- 04 Hecho** ¿De qué está hecho el nuevo vecino?
- 05 Anteproyecto** Presentación bajada gráfica.

Se destaca que se considera un momento previo a las jornadas para considerar la convocatoria. De esta manera, se observa la construcción de un proceso completo, el cual se inicia por convocar a los vecinos a participar en el trabajo colectivo.

Junto con ello, los lugares de trabajo para cada jornada irán rotando a lo largo del barrio. Debido a la fuerte segregación existente en Miravalle, no se quiere tomar preferencia por ningún sector, facilitando el acceso a todos los vecinos del barrio.

00 Convocatoria

A través del uso de afiches y llamados puerta a puerta se convoca a los vecinos a participar de las jornadas de diseño participativo. Para los afiches se recurre al uso de un lenguaje que provoque intriga en vez de informar concretamente el objetivo de cada taller. De esta forma se recurre al uso de preguntas. Junto con ello, se incorpora un personaje ficticio para referirse al proyecto como "nuevo vecino".

01 Sensación

Constituye a la primera jornada de diseño participativo, considerándose como jornada masiva y sin rango etario. Su objetivo recae en el de identificar las sensaciones y pensamientos que poseen los participantes respecto al lugar que constituye el proyecto principal (sitio eriazo).

HERRAMIENTAS

Se utiliza una maqueta de barrio y pizarrón con el fin de recoger la opinión de los vecinos. Junto con ello, se proporciona el uso de quitasoles con el fin de generar una mejor experiencia a los participantes debido a la ubicación del terreno y al tratarse de una actividad al aire libre.

02 Imaginación

La actividad se centra en el imaginario colectivo, invitando a los vecinos a imaginarse al "nuevo vecino" a través de dibujos, potenciando la creatividad y expresión de los anhelos.

HERRAMIENTAS

Se utilizan papeles y lápices de colores para dibujar. Junto con ello se visualiza a través de láminas los resultados de la jornada anterior.

03 Intención

Se busca poner en manifiesto la intención que tienen los vecinos para el futuro proyecto en su barrio. La actividad trabaja en base a conceptos de lugares que pueden ser identificados en el terreno, con el fin de vislumbrar los deseos previamente trabajados.

Cabe destacar que la tercera jornada es realizada un día después de la reunión del equipo de trabajo del MINVU con el equipo de investigación de la PUCV, en la cual se presenta la primera propuesta de diseño (ver Cap. 06: *Integrando un Lenguaje*). Durante la reunión se llega a un acuerdo con la consultora de integrar los conceptos de lugares en la jornada de diseño participativo con el fin de comenzar a instalar un lenguaje para futuros trabajos.

HERRAMIENTAS

Se utilizan mapas de barrio, de vista aérea, y lápices de colores para intervenir las áreas deseadas. Cada color representa un concepto espacial. Junto con ello, con el fin de facilitar el uso de conceptos, se incorpora una lámina con las definiciones de cada uno, incluyendo su simbología y color.

04 Hecho

La jornada se inicia presentando el trabajo previamente realizado. En base a los resultados obtenidos se divide a los participantes en tres agrupaciones de conceptos: recreación, circulación y detención. Cada grupo deberá transcribir las intenciones definidas a elementos concretos sobre el mapa de barrio.

HERRAMIENTAS

Se utiliza un mapa de barrio, de mayor tamaño que en la actividad anterior, colocado sobre plumavit con el fin de facilitar el trabajo. Se proporcionan plastificinas, palillos de brochetas, lápices, y lanas para las intervenciones.

05 Anteproyecto

Jornada para dar cierre al proceso de diseño participativo. Se presenta una bajada gráfica con los resultados obtenidos en las jornadas anteriores, la cual visualiza los espacios y tipos de intervenciones deseadas por los vecinos.

La bajada gráfica del anteproyecto deberá tener un mínimo de aprobación antes de seguir con el proceso de diseño del equipamiento barrial. Debido a ello, es importante que todos los vecinos estén de acuerdo con las áreas seleccionadas.

HERRAMIENTAS

La bajada gráfica se presenta a través de la maqueta de barrio, presentación visual y láminas.

OBSERVACIONES GENERALES:

Se debe considerar un proceso completo de implementación. Las jornadas de trabajo corresponden únicamente al trabajo directo con los participantes, pero se deben pensar los momentos previos y posteriores. La convocatoria es parte del proceso.

El tiempo de trabajo debe ser medido. Un tiempo óptimo de duración no sobrepasa los 45 minutos de trabajo, ya que es el tiempo en que los participantes mantienen concentración en la actividad.

Se deben protocolar las instancias de diseño, pero también considerar las intuiciones. Mantener cierta libertad y estar abierto a cambios en el momento.





Imágenes:
Talleres de Diseño
Participativo para P.G.O
Fotografías tomadas
durante la invitación a
integrar los talleres como
observador.



GENERAR

PROPOSICIONES Y PROTOTIPOS

CAPÍTULO 06

Integrando un LENGUAJE

Primera propuesta para Jornadas Diseño Participativo

Tomando en consideración los procedimientos expuestos por el Programa de Recuperación de Barrios, se busca simplificar la implementación de las Jornadas Participativas teniendo en cuenta los mismos objetivos planteados, pero utilizando nuevas metodologías que sean más amenas para el cuerpo de vecinos, y que puedan ser implementadas en futuros barrios durante este proceso.

Para ello, se debe tener en cuenta que se trabaja para un grupo etario abierto, es decir, se debe diseñar para cualquier tipo. Así, los instrumentos empleados deben ser comprendidos y atractivos para un adulto mayor, como por un niño.

Se considera la formulación de dos fases para las Jornadas de Diseño Participativo:

- 01 Fase de Identificación** con el fin de aprender e identificar los conceptos de espacios en el barrio
- 02 Fase de Diseño y Materialidad** en la cual los propios vecinos diseñan el espacio a ser intervenido, aprendiendo acerca de la materialidad y diferentes formas de los objetos.

La primera propuesta de diseño consta de una etapa pre-verbal de la idea, para luego pasar a una traducción de ella. De esta manera se incorporan rasgos de aprendizaje por parte de los vecinos, implementando conceptos técnicos tanto de lugar como de materiales.

Cabe destacar que la primera propuesta de Diseño Participativo se diseña para ser implementada en los talleres de participación para el **Plan de Gestión de Obras**.



Visualización de fases para Jornadas de Diseño Participativo, incluyendo situación actual de trabajo previo a Miravalle en contraste con la primera propuesta de trabajo realizada por el equipo de investigación.

FASE DE IDENTIFICACIÓN

La fase de identificación forma parte de la etapa pre-verbal, en donde los vecinos pueden comunicar sus pensamientos, inquietudes y sueños, sin tener la presión de llegar a un fin concreto.

Objetivos

La primera fase tiene como objetivo que los vecinos puedan aprender conceptos básicos de los tipos de espacios en su barrio, y poder identificarlos. De esta manera, se comienzan a hacer una idea de los futuros proyectos e intervenciones que pueden ser realizadas con el fin de solucionar las problemáticas actuales. Debido a ello, es importante que una vez finalizada la jornada, sean capaces de reconocer los espacios vulnerables y cómo les gustaría que fueran en un futuro, y de qué manera afectará en su vida diaria.

Herramientas

La fase de identificación se trabaja con un kit de instrumentos los cuales ayudan a la expresión de ideas. Cada kit se trabaja en grupos de máximo 5 personas, y se compone de:

- Mapa ilustrativo del barrio Miravalle
- 5 cuadernillos personales con 10 preguntas y actividades para realizar en conjunto con los integrantes de su grupo de trabajo (*ver Anexo: Cuadernillo y Ficha Técnica*)
- 14 fichas de tipos de espacios para ser ubicadas en el mapa e identificar las zonas
- 5 fichas técnicas con la definición de cada tipo de espacio (*ver Anexo: Cuadernillo y Ficha Técnica*)
- 5 lápices de color para ser usados en la actividad

Construcción del Material

Mapa de Barrio

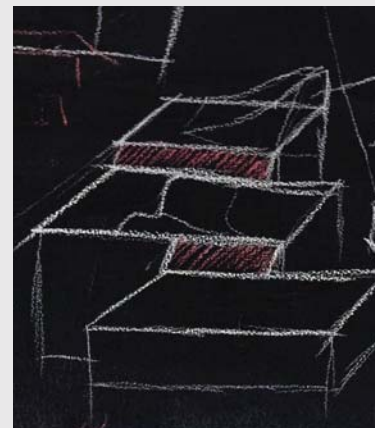
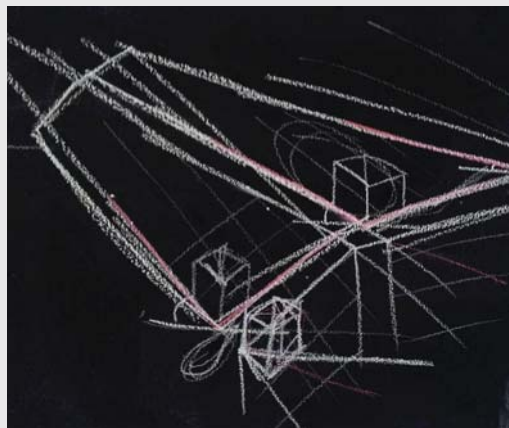
Al explorar el territorio se considera que el uso de un plano de vista aérea de forma perpendicular al sector no representa en ninguna instancia el terreno del barrio. Para ello, se trabaja en la construcción de una imagen en perspectiva aérea, siendo capaz de visualizar las diferencias en las alturas de los terrenos ya que esto es un carácter fundamental del territorio.

La perspectiva aérea o perspectiva atmosférica es un método con el cual se produce una sensación de profundidad y volumen en la imagen dibujada. A diferencia de una proyección isométrica, la perspectiva trabaja con tres puntos de fuga: dos para diagonales y un tercero que se ubica debajo de la línea del horizonte.

Así, como primera instancia se crea una grilla a base de los tres niveles existentes en el barrio, tomando como eje base al terreno correspondiente a Santa Sarah (aquello que se encuentra en el nivel más bajo). Junto con ello, se considera la incorporación de ciertos elementos característicos de cada zona del barrio como son: casas, cercos, muros, juegos, máquinas de ejercicio, autos y personas, con el fin de facilitar su interpretación y generar un lenguaje más amigable con los vecinos.

Para determinar los colores utilizados en el mapa, se realiza un estudio de aquellos más representativos del Barrio Miravalle, pensando en un aspecto general, dejando de lado los colores particulares a cada unidad vecinal. Debido a que la segregación es un problema actual, no se quiere generar mayor énfasis en las diferencias, por ende, se tratan todas las casas de la misma manera, usando los mismos colores y tamaños (considerando leves cambios respecto a la perspectiva).

Así, a pesar de que se determinan ciertos colores bases para los suelos, el color para las casas son exageran con el fin de visualizar una ilustración más amigable para el espectador.



Imágenes:
Dibujos realizados en pizarra en búsqueda de la perspectiva adecuada para la construcción del mapa de barrio.

PÁGINA SIGUIENTE:
Imagen de Mapa de Barrio y paleta de colores utilizada.
El formato final para el mapa es de 95 x 44 cm. Se guarda en base a 5 y 4 pliegues, llegando a un formato de 19 x 11 cm.

PALETA DE COLORES



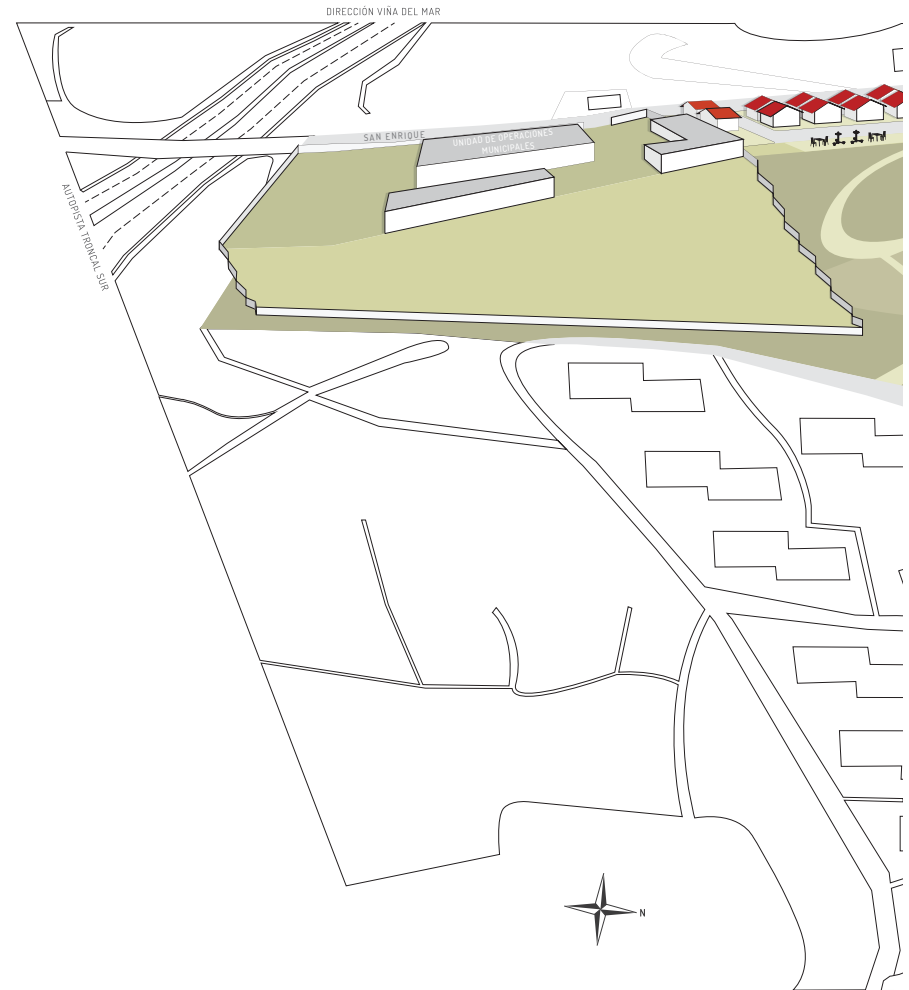
CMYK	CMYK	CMYK	CMYK
16/09/45/0	08/03/28/0	19/12/45/0	29/22/50/0



CMYK	CMYK	CMYK	CMYK
55/22/100/03	09/06/07/0	09/99/100/02	04/90/100/0



CMYK	CMYK	CMYK	CMYK
04/50/100/0	0/42/95/0	100/84/04/0	92/69/29/04





Cuadernillo de Experiencia, Ficha Técnica y Fichas de Conceptos

Se construye un cuadernillo el cual se trabajará en conjunto con el mapa y las fichas de conceptos. Se incluye una ficha técnica de definiciones con el fin de que pueda ser guardada por los participantes una vez que la Jornada finalice. De esta manera, se busca generar mayor conciencia en los vecinos, y que puedan aplicar los términos en su vida diaria y volver a estudiarlos en caso de ser olvidados

DEFINICIÓN DE TIPOS DE ESPACIOS

Para su construcción se determinen siete tipos de espacios, tratando de utilizar un lenguaje menos técnico y amigable para los vecinos. Por esto mismo, se utilizan íconos para facilitar su comprensión. Esta misma información es mostrada en la Ficha Técnica, en la cual se considera la incorporación de un ejemplo para cada concepto con el fin de que no exista una confusión. Se observa que, generalmente, a la hora de explicar algo, al acompañarlo de un ejemplo, facilita su interpretación.

Lugar de encuentro: espacio público y abierto donde se reúnen varias personas (ejemplo: plazas, esquinas).

Lugar de espera: espacio público y abierto en que la gente permanece sólo por un tiempo breve esperando algún suceso (ejemplo: paradero de micro, paradero de colectivo).

Lugar de relajación: espacio público y abierto favorable para el descanso y el reposo (ejemplo: áreas verdes, bancas y asientos).

Lugar de recreación: espacio público y abierto que se utiliza para la diversión; para juegos y/o actividades deportivas (ejemplo: parques, canchas, plazas).

Área verde: espacio público y abierto que se caracteriza por la alta presencia de vegetación (ejemplo: plazas, parques, jardines)

Lugar de organización / reunión: espacio público (abierto o cerrado) donde los vecinos se reúnen en torno a fines comunes (ejemplo: sedes vecinales, sedes municipales).

Lugar de acceso: espacio público y abierto por donde la comunidad accede al barrio (ejemplo: calles principales, puentes).

DISEÑO DE PICTOGRAMAS

Los pictogramas son diseñados a base de la tipografía elegida (Dosis), y pensando en que deben utilizar un lenguaje que destaque a la hora de colocar las fichas sobre el mapa.

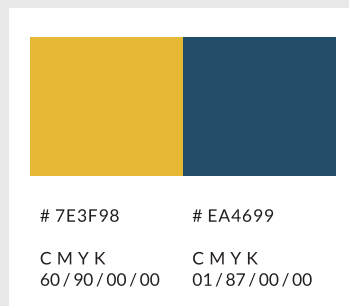
Cabe mencionar que para la elección de la paleta de color para las fichas que incorporan los pictogramas se consideran colores que trabajen en conjunto con los del mapa ilustrativo, pero teniendo en cuenta de que las fichas deben predominar la imagen total mientras estén colocadas sobre él. Así, se elige una paleta utilizando dos colores iguales a los del mapa (azul y amarillo), pero cambiando su tono.

CONTENEDOR PARA EL MATERIAL DIDÁCTICO

Se construye un contenedor con el fin de resguardar los instrumentos pertenecientes a la fase de identificación. Se debe tener en cuenta que cada kit es diseñado para ser empleado por máximo 5 personas. Por ende, cada uno irá compuesto de: 1 mapa ilustrativo, conjunto de fichas (14 en total), 5 cuadernillos, 5 fichas técnicas, 5 lápices de color.

Se construye un contenedor simple, de forma rectangular, moldeado a través de pliegues, sin incorporar ningún tipo de pegamento. La idea del contenedor es que sea de fácil construcción y almacenamiento.

PALETA DE COLOR / TIPOGRAFÍA



DOSIS FONT

REGULAR. wizards make toxic brew
for the evil Queen and Jack.

MEDIUM. wizards make toxic brew
for the evil Queen and Jack.

BOLD Wizards make toxic brew
for the evil Queen and Jack.

PICTOGRAMAS



FICHAS DE CONCEPTOS



FASE DE DISEÑO Y MATERIALIDAD

La fase de diseño se considera como la traducción de los sueños expuestos anteriormente a una forma concreta. Consiste en la expresión de sus ideas, por lo tanto, el trabajo es representado de una forma visual clara e inmediata.

Objetivos

Los objetivos de la fase recaen en la visualización del espacio a ser intervenido de manera que se puedan identificar los elementos de mayor importancia para los vecinos.

Es importante recalcar que no necesariamente el espacio será un réplica de lo diseñado, sino que son considerados los aspectos más importantes. En sí, el material utilizado mejora la comunicación entre vecinos y profesionales, facilitando la expresión de sus ideas. De esta manera, se busca la construcción de un espacio para todos, tomando las necesidades particulares de los habitantes del barrio.

Nuevamente se considera el aprendizaje como un rasgo importante a lo largo de la Jornada, ya que no solo será la elección de objetos, sino que determinando formas, colores y materiales específicos. Por ende, nuevamente se deberá considerar un co-diseño a través del aprendizaje, en el cual se incorpora un traspaso de información técnica.

Herramientas

La fase de Diseño y Materialidad posee su propio kit de material didáctico. Cada kit se trabaja como máximo 5 personas, y se compone de:

- Maqueta base del territorio seleccionado como potencial para la construcción del proyecto
- Conjunto de piezas que representan elementos mobiliarios de uso público junto a piezas abstractas
- Fichas técnicas de información relacionada con la materialidad y los detalles para cada posible objeto (piezas).

Dinámica de Trabajo

La actividad se inicia presentando el territorio a trabajar y los tipos de uso que se le quieren dar, para luego presentar los instrumentos que conforman el kit. En base a cada uno de los usos se van diseñando los espacios sobre la maqueta. Existe plena libertad para realizar este diseño, pero debe ser colectivo. Una vez que el espacio ha sido conformado, dependiendo de las piezas utilizadas se procede al llenado de las fichas.

Construcción del Material

Las piezas se construyen a base de trupán y son confeccionadas a corte láser, con un extremo libre para poder ser ubicado sobre la maqueta con base de plumavit.

Los elementos considerados se dividen en dos grupo, aquellos elementos diseñados de forma concreta, y elementos de forma abstracta, con el fin de posibilitar el uso de imaginación de los vecinos.

01 Elementos Diseñados:

Bancas / Sillas / Mesas / Toldos o techos / Basureros / Iluminación Escaleras / Barandas / Juegos / Máquinas de ejercicio / Árbol Macetero de flores / Lápiz verde (para representar las zonas de pasto)

Lápiz café (para representar zonas de tierra) / Lápiz gris (para representar zonas de pavimento o suelos duros) / Siluetas de personas

02 Elementos Abstractos:

Cuadrados / Rectángulos / Círculos / Triángulos / Varas / Arcos

Es importante recalcar que dentro de los elementos diseñados se considera un pieza que simboliza una persona (de cada sexo) con el fin de representar la escala del resto de los elementos y del terreno, junto con personalizar la experiencia de cada integrante.

Cada elemento diseñado posee su propia ficha técnica en la cual se especifican los diferentes tipos y cualidades de cada objeto ya sea forma, material, color, tamaños, entre otros. Para los elementos abstractos se consideran fichas en blanco para poder ser rellenas una vez que son explicados su uso.

OBSERVACIÓN:

La fase de Diseño y Materialidad solo es definida y no se diseñan los elementos con el fin de esperar la presentación final del proceso diseñado al equipo de trabajo del Ministerio de Vivienda y Urbanismo.

CAPÍTULO 07

Integrando un PROCESO

El día 17 de Marzo del año 2014 se presenta la primera propuesta de Diseño Participativo para ser integrada en el programa Quiero Mi Barrio (ver Cap. 06: *Integrando un Lenguaje*). Debido a un desfase de tiempos de trabajo, los talleres de participación ciudadana para el Plan de Gestión de Obras se inician a principios de Marzo del presente año, en manos de la consultora de arquitectos. Con ello, surge una nueva propuesta de trabajo por parte del Equipo de Barrio a colaborar e implementar jornadas de diseño para el **Plan de Gestión Social**.

Se llega a un nuevo acuerdo con el equipo de barrio en el cual la metodología deberá arrojar dos objetos gráficos finales:

01 Bajada gráfica (anteproyecto) en el cual se evidencien las zonas a ser intervenidas y a qué tipos de lugares corresponden

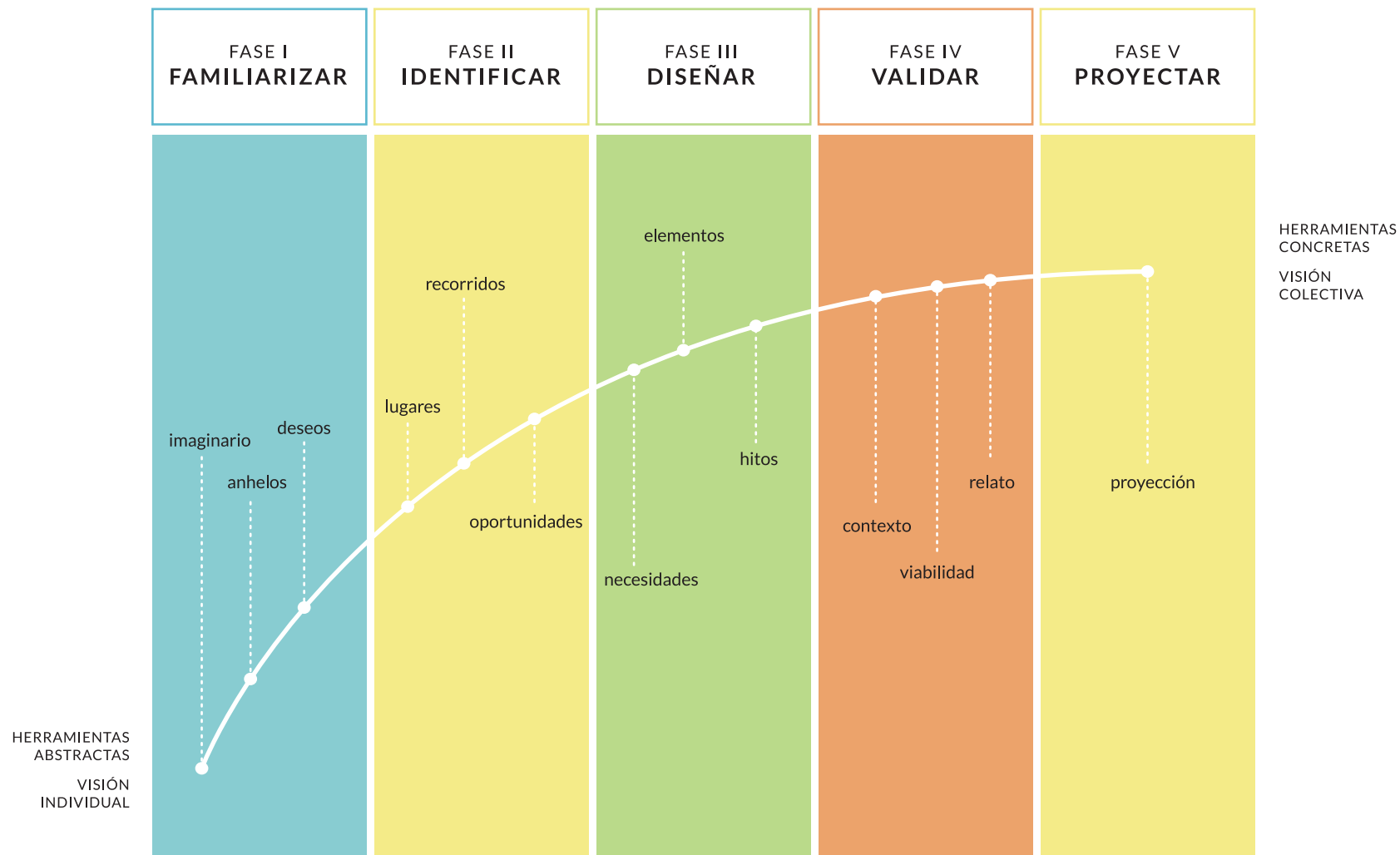
02 Propuestas de identidad de barrio (logotipo) en base a los anhelos y visiones futuras que se tenga del barrio

Así, en base a la evaluación realizada por el equipo de trabajo, junto con el nuevo espacio de implementación para las jornadas y nuevos requisitos, surge la necesidad de reconsiderar la metodología propuesta anteriormente. Surge la necesidad de diseñar un proceso completo.

PROCESO DE CO-DISEÑO

Se busca ampliar el espectro de trabajo, apelando a todo tipos de escalas, tomando en consideración desde la convocatoria hasta el cierre de las jornadas y no solo las herramientas de trabajo. Así mismo, se quiere generar un discurso a lo largo de las distintas fases que componen la metodología, en donde cada actividad posee objetivos claros. De esta manera, se diseñan las interfaces de las herramientas, generando un lenguaje gráfico común, que ayuden a encontrar dichos objetivos.

El proceso se conforma a través de 5 fases, las cuales van de los más abstracto a lo más concreto en relación a las actividades propuestas. Junto con ello, se considera un proceso temporal, generando un cambio en la visión de los vecinos a la hora de tomar decisiones.



Elementos generales a considerar

Se determinan tres áreas generales para todas las fases a la hora de implementar el proceso con el fin de obtener mejores resultados, proporcionando una experiencia confortable tanto para los participantes como para el equipo de moderadores.

ACERCA DE LOS PARTICIPANTES

El ideal para un correcto desarrollo de las jornadas es que se realicen todas con las mismas personas, sin embargo, pensando en la flexibilidad de éstas y en lo medianamente factible que pueda resultar dicho requerimiento, se piensa el producto de cada sesión como algo visualizable por sí mismo. Además se recomienda iniciar cada jornada con un repaso de lo realizado en la jornada anterior.

Respecto a la convocatoria, se recomienda considerar a participantes de diversos grupos étnicos, de ambos sexos y, si así es el caso del barrio, de diferentes sectores barriales. Esto permite obtener una visión más completa y colectiva de los habitantes.

Finalmente, con el fin de que cada jornada sea lo más productiva posible, se aconseja trabajar con grupos de 10 a 20 participantes como máximo.

ACERCA DE LAS HERRAMIENTAS

Las principales herramientas utilizadas en esta metodología buscan ir de lo más abstracto a lo más real o concreto, comenzando por analogías de espacios barriales, luego utilizando un mapa ilustrativo del barrio en 2D, lo que después se traduce a una maqueta del barrio en 3D, hasta llegar al

último paso que se realiza a través de fotografías llevando el terreno a la sala de trabajo.

El motivo de esta construcción desde lo abstracto a lo concreto es iniciar el trabajo desde lo más emocional de los habitantes, considerando que desde el imaginario del habitar pueden surgir sus anhelos y aspiraciones más profundas y que no tienen que ver con soluciones específicas del terreno barrial.

ACERCA DEL TIEMPO Y EL ESPACIO

Se recomienda que cada jornada tenga un máximo de duración de 45 minutos hasta 1 hora, esto debido a que la concentración y memoria de las personas se mantiene en correcto funcionamiento durante ese tiempo. Si las actividades llegasen a durar más del tiempo especificado, es necesario realizar quiebres o espacios de descanso, idealmente de 5 a 10 minutos, para luego retomar la jornada.

Sobre las características espaciales en que se realizan estas jornadas, se debe contar con un espacio específico de encuentro que sea apto para la cantidad de personas con las que se trabajará, además de considerar condiciones de luz, temperatura y ventilación que permitan a los participantes estar cómodos durante la jornada, pero al mismo tiempo lo suficientemente alertas. Por ejemplo, si las condiciones de lugar de trabajo son en exceso comfortable, puede generar somnolencia en sus participantes. Así como también, si sucede todo lo contrario, esto puede provocar desconcentración, generar disgusto y originar apatía entre los participantes y los coordinadores.

Se debe considerar la actividad como una situación agradable para sus participantes, por lo que se recomienda contar con algún bebestible, en lo ideal caliente y frío, y algún tipo de snack. Esto funciona como incentivo y al mismo tiempo como gesto de agradecimiento por participar de la jornada.

Diseño Urbano Colectivo para Escala Barrial

A continuación se relatan las actividades propuestas para cada fase con el fin de implementar el proceso de mejor manera.

Cada fase posee sus objetivos claros a los cuales se deberán llegar una vez finalizada cada actividad. Junto con ello, se proporcionan los resultados gráficos que se busca obtener al implementar las herramientas descritas. Éstos resultados son los productos visualizables en sí mismos, facilitando la continuidad del proceso.

Así mismo, se determina la dinámica de trabajo a ser aplicada. Las dinámicas de trabajo se encuentran propensas a posibles cambios durante el proceso de implementación, ya que deben ser lo suficientemente flexibles en el caso en que los participantes lo demanden. Aún así, los objetivos de cada fase no deberán cambiar.

FASE I: FAMILIARIZAR

La primera fase intenta generar empatía con las personas con las que se trabaja con el fin de que éstas pueda ir familiarizándose con ciertos conceptos espaciales que serán tratados en las siguientes jornadas de la metodología. Además, esta fase está enfocada en el desarrollo del imaginativo de las personas con el fin de descubrir y revelar sus deseos, sueños, anhelos y aspiraciones en común.

Objetivos

- Fomentar el imaginario del habitar en pos de sus sueños y anhelos
- Traspaso de una visión personal a una colectiva
- Familiarizarse con conceptos espaciales, potenciando un lenguaje común

Resultados que se busca obtener

- Imagen del habitar ideal
- Imagen colectiva de la situación actual del espacio público
- Comparación entre la situación actual y la situación ideal

Herramientas

Mapa de barrio tamaño pizarra / Hojas de papel blancas / Plumones de colores / Post-it de colores / Cartulina Blanca o de color / Fichas de elementos del hogar, cada uno a través de un dibujo

OBSERVACIÓN:

El mapa ilustrativo del barrio debe ser creado considerando las características geográficas o espaciales del lugar, ya que funciona como un elemento contextualizador y tiene como fin representar lo más fielmente posible la escala barrial real.

Analogías Recomendadas

Se definen espacios característicos dentro del hogar que reflejen usos transferibles a espacios al aire libre. Cada elemento posee un color determinado, lo cual condicen con los tipos de lugares que se trabajarán en la siguiente jornada. Cabe destacar que los elementos pueden ser flexibles, ya sea utilizando solo algunos de ellos o agregando nuevos.

PUERTA: Accesos
¿Por dónde entro a mi barrio?

LIVING: Reunión / Encuentro
¿Dónde me encuentro/reúno con mis vecinos?

DORMITORIO: Descanso
¿Dónde descanso en mi barrio?

BALCÓN: Mirar /Mirador
¿Dónde miro a mi barrio y/o sus alrededores?

PATIO: Recreación, Juego
¿Dónde me recreo/juego en mi barrio?

PASILLO: Circulación
¿Por dónde circulo de un lugar a otro en mi barrio?

JARDÍN: Áreas verdes
¿Dónde disfruto de áreas verdes en mi barrio?

TECHO: Sombra
¿Dónde me protejo del sol y la lluvia en mi barrio?

VENTANA: Iluminación
¿Dónde se ilumina mi barrio?

Dinámica de Trabajo

Se da la bienvenida a los participantes de la jornada, y se presenta el grupo de moderadores que estarán a cargo del proceso, haciendo una breve introducción acerca del programa y de sus jornadas.

En un primer momento se les invita a dibujar su casa ideal, un dibujo por cada persona. La idea de esta instancia es **reflejar sus anhelos personales en una escala espacial** altamente reconocida por todas las personas, con el fin de ayudar a revelar los verdaderos anhelos y sacarlos a flote. Luego, se dividen en grupos de 5 a 6 personas. Si el grupo total es menor a 10 personas se dividen en dos grupos equitativos.

Por cada grupo, de manera colectiva, se **identifican las características principales** de los dibujos, y se anotan en papeles. Ejemplo: para la frase "*mi casa ideal debe tener muchas ventanas para que sea un lugar muy iluminado*" se anotaría en un papel "*muchas ventanas*" o "*mucha iluminación*".

Frente a todos, se exponen los conceptos grupo a grupo y se ubican en una cartulina grande agrupándolos según sus similitudes. Esto busca revelar de forma primera que los deseos y anhelos propios e individuales también pueden ser los anhelos de mi vecino(a), y este planteamiento provoca un primer acercamiento al traspaso de una **visión individual a una colectiva**.

Luego se presenta el mapa ilustrativo de barrio y se invita a pensar el barrio como si fuera su casa. Se consideran las características y se ubican en el mapa entre todos, considerando cuáles están presentes en su barrio actualmente y cuáles no.

En base a lo anterior se realiza una comparación del mapa, el cuál representa la situación actual del barrio, con los conceptos característicos que fueron arrojados al imaginarse el "*hogar ideal*", los cuáles representan los anhelos y aspiraciones del habitar.

Una vez terminado, se invita a los vecinos a finalizar la actividad a través de un cierre con snacks y bebestibles agradeciendo su participación.

FASE II: IDENTIFICAR

La segunda fase busca la apropiación de un lenguaje por parte de los vecinos. Se comienza a trabajar definiciones concretas de espacios, pensando siempre en los deseos y anhelos para el futuro de la comunidad.

Objetivos

- Familiarizarse con conceptos espaciales (terminología)
- Reconocer los tipos de espacios en el lugar y priorizarlos

Resultados que se busca obtener

- Imagen del mapa con las zonas destacadas para cada concepto

Herramientas

4 Mapas de barrio tamaño mesa / Fichas de lugares, cada uno representado por un pictograma / Plumones de colores (por cada color de las fichas de conceptos) / Lámina informativa para los conceptos

OBSERVACIÓN:

Las fichas de lugares deberán mantener el mismo color que se utilizó en la jornada anterior para la analogía correspondiente al hogar. De esta manera se debe mantener una cohesión entre todas las jornadas respecto a los contenidos tratados en relación a los materiales.

Analogías Recomendadas

Se definen espacios en base a usos y características físicas que pueden encontrarse en zonas al aire libre. Estos conceptos son considerados como variables importantes al momento de diseñar espacios públicos comunitarios, sin embargo la jornada debe permitir la flexibilidad, ya que podrían

aparecer nuevas variables por parte de los habitantes del barrio, o bien invalidar alguno de los mencionados. Esto debe poder quedar plasmado en algún lugar tangible (en este caso en el propio mapa del barrio).

LUGARES DE ACCESOS:

¿Por dónde me gustaría llegar a mi barrio?

LUGARES DE ENCUENTRO:

¿Dónde me gustaría encontrarme/reunirme con mis vecinos?

LUGARES DE DESCANSO:

¿Dónde me gustaría descansar/relajarme en mi barrio?

LUGAR MIRADOR:

¿Desde dónde me gustaría mirar mi barrio y/o sus alrededores?

LUGARES DE RECREACIÓN:

¿Dónde me gustaría jugar/realizar actividades en mi barrio?

CIRCULACIÓN:

¿Por dónde me gustaría circular de un lugar a otro en mi barrio?

ÁREAS VERDES:

¿Dónde me gustaría disfrutar de áreas verdes en mi barrio?

SOMBRA:

¿Dónde me gustaría estar protegido del sol y la lluvia en mi barrio?

ILUMINACIÓN:

¿Dónde me gustaría que estuviera más iluminado mi barrio?

Dinámica de Trabajo

Se da la bienvenida a los participantes de la jornada, en la cual se debe realizar un pequeño resumen de lo ocurrido en la jornada anterior (Familiarizar), describiendo lo que se obtuvo de ésta: mapa de la situación actual con analogías de conceptos espaciales, comparación con sueños y anhelos reflejados en los dibujos. Además es muy importante explicar nuevamente los conceptos de tipos de espacio (indicados en una lámina expuesta para todos los participantes), esta vez desprendiéndose de la analogía del hogar, es decir, trabajando los conceptos específicos que forman parte del aprendizaje de la jornada anterior, así como también de esta misma jornada.

Se divide a los participantes en grupos entre 5 a 6 personas, en caso de que el total de participantes sea menor que 10, se divide en dos grupos equitativos. A cada grupo se le entrega un kit de herramientas de trabajo el cual esta compuesto por: un mapa ilustrativo tamaño mesa, fichas de conceptos (2 por cada concepto) y plumones de colores.

En una primera instancia grupal se busca que los participantes puedan familiarizarse con el mapa; es decir, identificar la ubicación de su hogar, señalando esto con su nombre o firma, y dibujando su propio **recorrido habitual**. Para ésto se utiliza un plumón o lápiz de color negro para no confundirse con las demarcaciones de tipos de lugares que se realizarán con diferentes colores. La demarcación del recorrido habitual tiene como fin mostrar el **flujo o circulación de aquellos participantes en el barrio**, es decir, mientras más líneas se trazan en un mismo lugar o tramo, mayor circulación, y viceversa.

Utilizando las fichas de conceptos y los plumones de colores, se **identifican los diferentes tipos de lugares** en el mapa, pensando siempre en el futuro, es decir, en las aspiraciones e intenciones de los participantes sobre la intervención o creación de estos tipos de espacios.

A medida que dibujan su recorrido e identifican los tipos de espacios que anhelan, y los expresan en el mapa, se debe generar una conversación grupal guiada por un coordinador de grupo, el cuál debe orientar a los participantes en la siguiente secuencia: **muéstrame / dibújalo / por qué**.

Los participantes logran visualizar en el mapa lo que piensan o sienten, son capaces de plasmarlo en el mapa, para luego responder(se) el porqué de lo que se ha expresado.

Finalmente, cada grupo expone sus resultados frente a todos. Es importante la exposición ya que permite visualizar diferentes puntos de vistas, así como también darse cuenta de que existen coincidencias y similitudes que permiten validar en mayor medida lo que se ha expresado en el mapa, ya que se expresa como algo más colectivo aún.

Una vez terminado, se invita a los vecinos a finalizar la actividad a través de un cierre con snacks y bebestibles agradeciendo su participación.

FASE III: DISEÑAR

La jornada de diseñar busca acercarse a los deseos y anhelos de los vecinos con el fin de identificar elementos que generen acciones dentro de los espacios habitables. El diseño no trabaja en base a materialidades ni especificaciones, sino que más bien en torno a características generales que deseen los vecinos.

Objetivos

- Definir y especificar hitos y/o elementos que se desean para lograr los espacios identificados

Resultados que se busca obtener

- Hitos y elementos ubicados en la maqueta

Herramientas

Maqueta de barrio (tamaño entre 1,5 y 2 metros) / Plasticinas
Papel lustre / Lanas de colores / Palos de brochetas / Post-it

OBSERVACIÓN:

Se debe recordar trabajar en base a los colores utilizados en las jornadas anteriores con el fin de mantener un discurso continuo a lo largo de todas las jornadas.

Agrupaciones Recomendadas

A continuación se muestran ejemplos de agrupaciones para los espacios trabajados. Recordar que las agrupaciones se obtienen del trabajo realizado previamente, por lo que es posible que ciertos espacios deban dejarse de lado, o inclusive, agregar nuevos conceptos.

CIRCULACIÓN:

accesos, circulación, áreas verdes, sombra e iluminación

DETENCIÓN:

encuentro, descanso, mirador, áreas verdes, sombra e iluminación

JUEGO:

recreación, áreas verdes, sombra e iluminación

ÁREAS VERDES:

áreas verdes, sombra e iluminación

DETENCIÓN:

encuentro, descanso, mirador, áreas verdes, sombra e iluminación

RECREACIÓN: recreación, áreas verdes, sombra e iluminación

(se dejan de lado los lugares correspondientes a circulación y accesos)

Dinámica de Trabajo

Se da la bienvenida a los participantes de la jornada, en la cual se debe realizar un pequeño abstract de lo ocurrido en la jornada anterior (Identificar), donde se exponen los mapas con los lugares identificados. Una vez terminada la exposición, se dividen en grupos de forma aleatoria. Los grupos de trabajo deberán ser previamente determinados por el grupo de facilitadores en base a los resultados obtenidos en la jornada anterior considerando siempre la inclusión de los lugares definidos.

Una vez que los nuevos grupos son armados, se presenta la maqueta sobre la cual se trabajará entre todos. Es importante que los vecinos se familiaricen con todas las herramientas de trabajo, por ende, la primera actividad corresponde a ubicar sus respectivos hogares en la maqueta, identificándolos con sus nombres.

Luego, a cada grupo se le entrega un kit de trabajo el cual esta compuesto por: plasticinas, papel lustre, lanas, plumones, post-it y palos de brochetas. Se debe recordar los colores que han sido usados en jornadas anteriores para identificar cada tipo de lugar.

Se trabaja sobre la maqueta en base a las nuevas categorías de agrupación, considerando los tipos de espacios identificados en la jornada anterior. Utilizando las herramientas entregadas, se visualizan los deseos para cada lugar. De esta forma se van diseñando los espacios en base a las diferentes exigencias que cada uno lo amerite.

Con el fin de diseñar de mejor forma los espacios se recomienda trabajar en base a preguntas que deben contestar los vecinos, *“cómo es la circulación”, “qué actividades se podrían realizar en ese lugar”*.

Para finalizar la jornada, cada grupo expone sus resultados frente a todos. Es importante que los propios vecinos expliquen sus decisiones y el por qué de estas. Al manifestar los por qué se fuerza a cuestionar las decisiones y, de esta forma, que salgan a relucir experiencias pasadas y posibles deseos anteriormente no manifestados.

Una vez terminadas las exposiciones, se despide a los vecinos, agradeciendo su participación.

FASE IV: VALIDAR

La jornada de validación no solo busca la aceptación de las ideas, sino que ayuda a ver en concreto si realmente lo que se piensa es factible y responde a lo que se ha planteado. Tiene como intención que los vecinos evalúen sus ideas y, si es el caso, propongan nuevas en base a lo más concreto. La jornada se basa en evidenciar gráficamente aquellas resoluciones a las cuales se ha llegado a través del trabajo colectivo sin necesidad de construir elementos específicos de diseño (materiales, formas, etc.) en el terreno. Debido a ello, la validación se construye a través de representaciones de expresión que proyecten y a la vez, que queden plasmadas en el mismo lugar.

Objetivos

- Validar el discurso que se ha recopilado en las fases anteriores
- Exposición del discurso colectivo

Resultados que se busca obtener

- Visualización imaginaria de los hitos en terreno

Herramientas

Mapa del Barrio / Globos de expresión / Plumones / Fotografías del terreno

OBSERVACIÓN:

Las fotografías deberán abarcar la mayor cantidad de terreno posible, con el fin de no influir en las decisiones tomadas por los participantes. Debido a ello, se recomienda utilizar fotografías panorámicas.

Dinámica de Trabajo

Se da la bienvenida a los participantes de la jornada, en la cual se debe realizar un pequeño abstract de lo ocurrido en la jornada anterior (Diseñar). Se presenta imágenes de la maqueta obtenida, repasando los hitos y elementos que fueron dispuestos sobre ella, haciendo un resumen de aquello acordado con los vecinos.

A continuación se trabaja con fotografías de los lugares mencionados en la jornada previa. El facilitador deberá disponer las fotografías al azar sobre la mesa con el fin de que los participantes reconozcan a qué lugar pertenece cada una, colocando fichas enumeradas sobre cada una referenciando su ubicación en el mapa.

Una vez que todas las fotografías fueron identificadas, se invita a los participantes a ordenar las fotografías acorde a una especie de “ruta” o recorrido, es decir, según su orden en el espacio. Con el fin de ayudar a los participantes, el facilitador debe determinar las fotografías inicial y final.

Siguiendo el “recorrido” a través de las fotografías, los participantes deberán reconocer lugares específicos o hitos detallados donde se pueden realizar intervenciones u obras, según lo expresado en jornadas anteriores. Para reconocerlos se colocan sobre las fotografías globos de expresión con distintas frases que expresen lo que se podría realizar en cada lugar, además de utilizar plumones para trazar libremente en dichos espacios dentro de cada fotografía. Se recomienda que las expresiones escritas sobre los globos sean frases cortas que ejemplifiquen los objetivos que se buscan para los lugares, por ejemplo: “queremos jugar”, “queremos descansar”.

Finalmente se hace un recuento de lo dispuesto en las fotografías siguiendo el recorrido determinado inicialmente. De esta forma, surge una lectura a modo de cómic a lo largo de los terrenos.

Una vez terminado, se invita a los vecinos a finalizar la actividad a través de un cierre con snacks y bebestibles agradeciendo su participación.

FASE V: PROYECTAR

La jornada de proyectar será el cierre del proceso de diseño colaborativo. En ella se busca visualizar gráficamente los resultados obtenidos a lo largo del trabajo en conjunto.

Objetivos

- Aprobación de la bajada gráfica para el anteproyecto

Herramientas

Visualizaciones que evidencien el proceso de diseño participativo (láminas y presentación, folletos informativos)

Dinámica de Trabajo

Se hace un recuento de todas las jornadas (visualizaciones), presentado la bajada gráfica para el anteproyecto, en la cual se evidencian los lugares a ser intervenidos. Se invita a los vecinos a emitir opiniones, comentarios, preguntas o sugerencias ya que es de suma importancia que todos estén de acuerdo con todos los lugares.

Una vez realizado lo anterior, se invita a los vecinos a finalizar la actividad agradeciendo su participación disfrutando de un pequeño ágape con el fin de darle término a las jornadas de diseño colaborativo.



CONSTRUIR

METODOLOGÍA PUESTA EN PRÁCTICA

CAPÍTULO 08

Diseñando las HERRAMIENTAS

Con el fin de preparar la puesta en práctica del proceso de co-diseño para el caso Miravalle se diseñan las herramientas necesarias para las jornadas de colaboración.

Se trabaja en base a los diseños realizados durante la primera propuesta de metodología en cuanto a pictogramas y mapa ilustrativo, considerando las correcciones correspondientes (ver *Cap. 06: Integrando un Lenguaje*).

Paleta de Color y Pictogramas

Se diseñan nuevos pictogramas para las jornadas de diseño colaborativo en relación a los pictogramas realizados anteriormente. Se trabaja el tipo de trazo utilizado, buscando una manera más amable, y no tan rígido. Para ello, los pictogramas son dibujados a mano y luego son digitalizados.

Junto con ello, se desarrollan nuevos pictogramas en relación a la fase de Familiarizar para representar los lugares del hogar. Los elementos escogidos para la representación del hogar demandan una nueva construcción de ciertas formas de los pictogramas para lugares del barrio, buscando mantener ciertos rasgos parecidos entre ellos. De esta manera, el traspaso de una fase a otra, utilizando conceptos similares, será más sutil.

Se amplía la paleta de colores utilizada para las fichas de conceptos. Cada tipo de lugar posee su color de identificación, facilitando el uso de las herramientas para reflejar dichas acciones. Al utilizar un color por cada una, las herramientas utilizadas en el proceso de diseño se vuelven más claras.

Los colores son seleccionados en base a los colores que pueden ser encontrados en todos los artículos de librería (lanas, lápices, plasticinas) que acompañan a cada fase. De esta manera, los tipos de lugares son identificados en base a los colores utilizados en las dinámicas de trabajo, manteniendo una concordancia a lo largo de todo el proceso.

Se incorporan nuevos conceptos de espacios para acompañar a los definidos anteriormente : lugares mirador, sombra e iluminación. Así, se consideran nueve elementos para cada tipo de lugar.

JORNADAS DE TRABAJO

Con el fin de armonizar el lenguaje, haciéndolo más amigable para los vecinos del barrio, se renombran las diferentes fases de la metodología sin olvidar sus objetivos. Así, cada fase será considerada una jornada diferente con un nombre más ameno. Es importante recalcar que el nombre de cada jornada debe ser claro, pero al mismo tiempo que posea un grado de sorpresa manteniendo en incógnito la actividad a realizar.

Junto con determinar un nuevo nombre, se diseñan pictogramas para identificar tanto las fases como jornadas, manteniendo rasgos similares unos entre otros.

Para el caso de las jornadas a realizar para el Barrio Miravalle se considera una forma de corazón para referirse al propio barrio. De esta forma se mantienen un elemento constante a lo largo del proceso que identifique la locación.

PALETA DE COLORES



7E3F98

EA4699

EA1D24

C M Y K
60 / 90 / 00 / 00C M Y K
01 / 87 / 00 / 00C M Y K
01 / 100 / 100 / 00

F16521

603A28

FFDD17

C M Y K
00 / 75 / 100 / 00C M Y K
40 / 68 / 78 / 50C M Y K
00 / 10 / 95 / 00

478E39

00ADEF

213F99

C M Y K
70 / 10 / 100 / 20C M Y K
100 / 00 / 00 / 00C M Y K
100 / 90 / 00 / 00

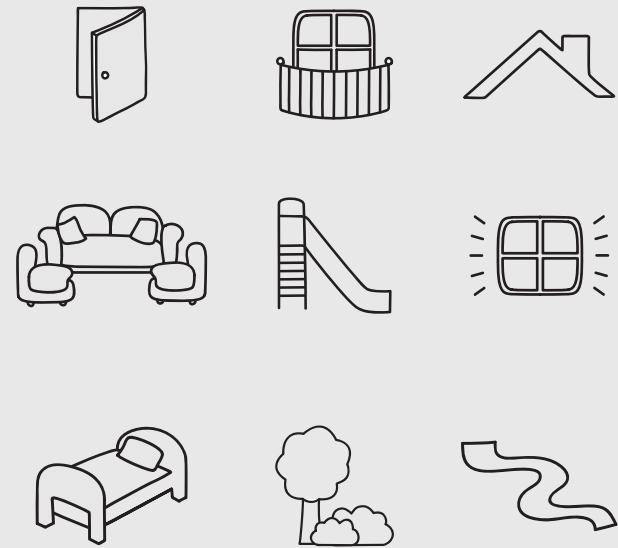
01

LUGARES DEL BARRIO



02

LUGARES DEL HOGAR



03

FASES DE PROCESO



04

JORNADAS DE TRABAJO



Mapa Ilustrativo de barrio

Se realizan cambios en el mapa ilustrativo de barrio diseñado durante la primera propuesta de diseño participativo.

Al igual que para los pictogramas, se trabaja el tipo de trazo empleado en la construcción del mapa de barrio. Para ello, se dibuja a mano para luego digitalizarlo.

Se trabaja una nueva paleta de color. Ya que se ha cambiado la paleta de color para los pictogramas, los colores del mapa deben funcionar en plena concordancia con ellos, por lo que se ajustan los tonos de los colores previamente seleccionado, aumentando su brillo y contraste.

Se trabaja el entorno del barrio Miravalle con el fin de contextualizar el barrio con sus alrededores. Así, se emplea color a lo largo de todo el mapa, y no simplemente trazos para los contornos. Junto con ello, se nombran hitos cerca del polígono de barrio.

MAQUETA DE BARRIO

La maqueta se construye a partir del mapa ilustrativo. Para ello, se realizan cortes en el mapa en los cuales se evidencia un cambio en la altura del terreno. Se busca la representación de las diferentes alturas observadas en el territorio, por lo que se exageran las pendientes presentes en el barrio.

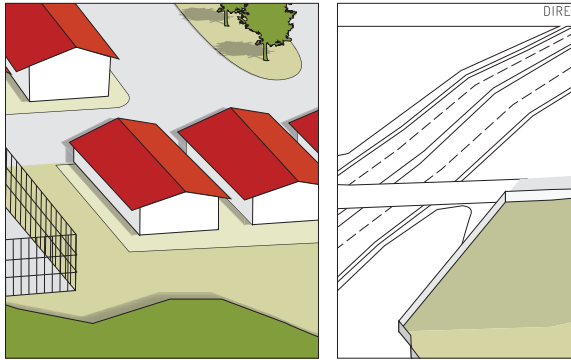
La base de la maqueta se construye a partir de listones de madera para otorgarle una mayor firmeza a la estructura, considerando el uso que deberá tener a lo largo de las jornadas de trabajo. Por otro lado, para darle mayor rigidez al mapa, se trabaja con cartón pluma debido a su liviano peso, pero superficie blanda.

La maqueta se construye en dos partes, con el fin de facilitar su traslado.

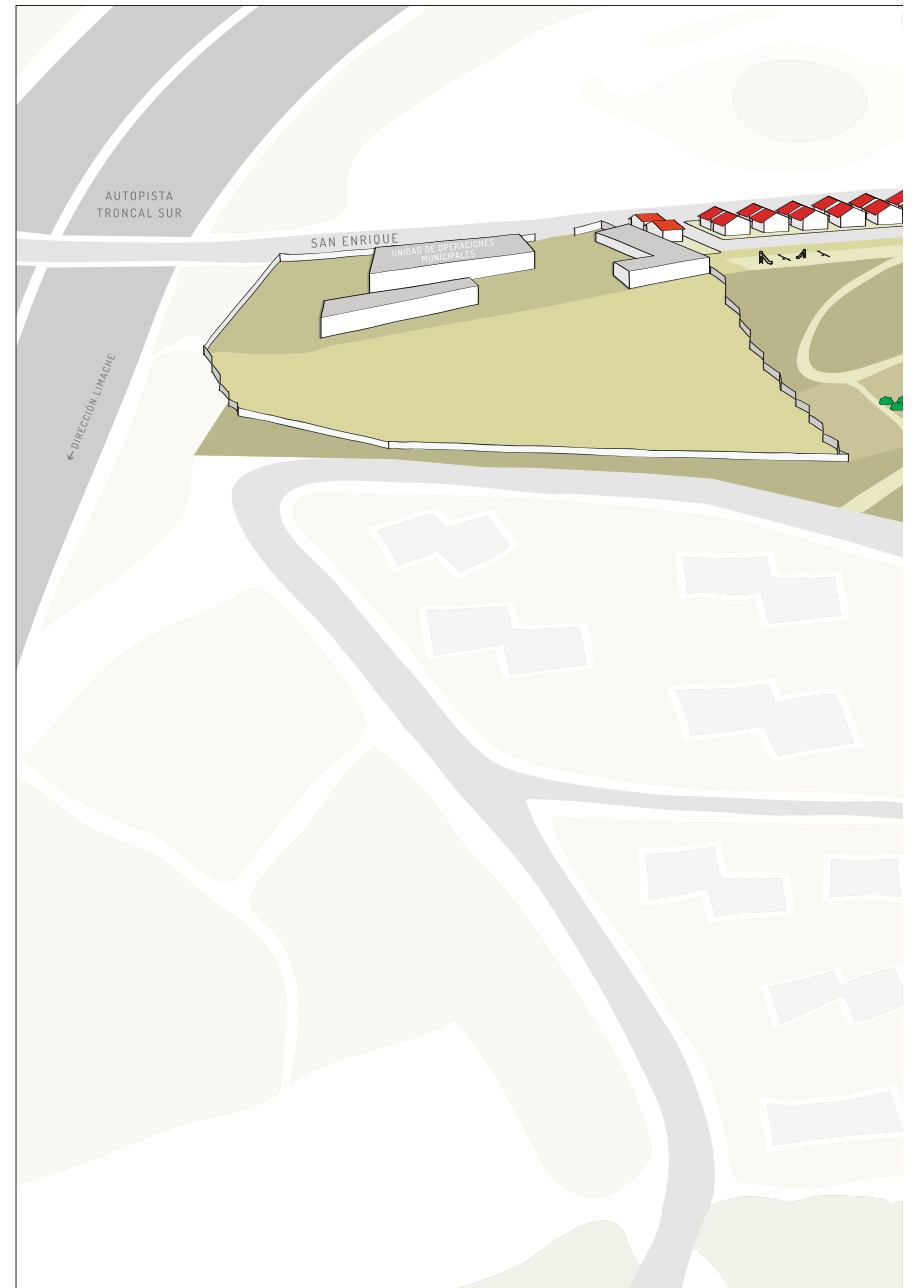
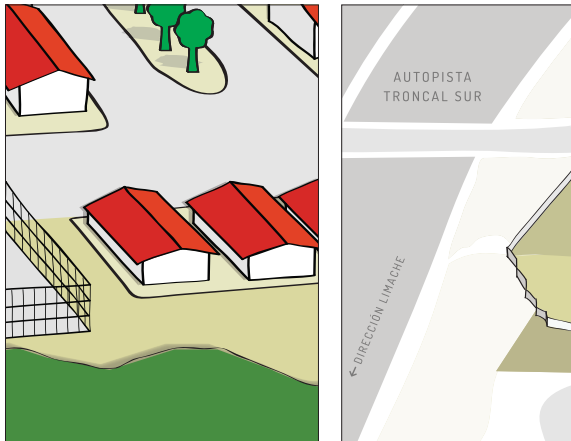
Nuevo diseño de pictogramas para proceso de diseño.

PÁGINA SIGUIENTE:
Imagen de nueva propuesta de Mapa de Barrio y cambios realizados en comparación con la primera propuesta.

PRIMERA PROPUESTA



PROPUESTA FINAL





Convocatoria: Invitaciones y Recordatorios

Se diseñan elementos correspondientes a la convocatoria para las jornadas. Se definen tres tipos de invitaciones implementadas a lo largo de todo el proceso: regalos, calendarios de jornadas y recordatorios.

Es importante recalcar que la convocatoria no es pensada únicamente para el comienzo del proceso, sino que se incluye entre jornadas con el fin de mantener el compromiso de los participantes.

REGALOS

Cumple el rol de invitación, pero diseñado de una manera más lúdica para cautivar al participante a formar parte del proceso. El regalo corresponde a un cubo con el texto "El secreto de Miravalle lo guardan sus vecinos", acompañado de la primera fecha de realización. Cada regalo contiene un chocolate en su interior, el cual se mantiene oculto hasta el momento de abrir el contenedor.

CALENDARIOS DE JORNADAS

Se diseña un calendario de jornada, tamaño a la mano, en el cual se muestran las cinco fechas para cada jornada, además de incluir información clave como lugar en que se llevará a cabo, hora, nombre y pictograma de identificación de cada una.

Se les incorporan imanes en el reverso de los calendarios con el fin de poder ser ubicados en el refrigerador como forma de recordatorio para los vecinos.

RECORDATORIOS

Se realizan dos tipos de recordatorios para ser utilizados entre jornadas: en formato tarjeta y formato folleto.

Los recordatorios pequeños poseen información relevante correspondiente a la jornada siguiente a la cual se entrega, incluyendo fecha, hora y lugar, y son entregados al final de cada jornada. Por el otro lado, se les incluye a los recordatorios de mayor tamaño fotografías obtenidas en la(s) jornada(s) previas, y son entregado puerta a puerta, en modo de re-invitación.



Fotografías en escala de grises de los elementos diseñados para la convocatoria. Las fotografías son trabajadas en escala de grises con el fin de mejorar la imagen obtenida.

Tanto los regalos como calendarios forman parte de la invitación inicial a participar en el proceso de co-diseño.

CAPÍTULO 09

Jornadas de diseño COLABORATIVO

Durante la segunda y tercera semana de Mayo se pone en práctica la metodología diseñada para el caso Barrio Miravalle de Villa Alemana para el Plan de Gestión Social.

Debido a que el trabajo a realizar en colaboración con los vecinos cae en la categoría de proyecto de investigación se redacta un **consentimiento informado** (*ver Anexo: Consentimiento Informado*). En él se busca resguardar la seguridad de los participantes asegurando una participación libre y voluntaria, total cobertura de los costos del estudio, y la mantención de anonimato. El consentimiento informado será presentado durante la primera jornada de colaboración.

Convocatoria

A lo largo de las dos semana de trabajo, se realizan diversos tipos de convocatoria y recordatorios con el fin de mantener la asistencia jornada a jornada, interesando a los participantes.

INVITACIONES

La convocatoria puerta a puerta consiste en visitar a los vecinos del barrio a su hogar, en donde se les entrega personalmente una invitación para asistir a las jornadas.

01 Puerta a Puerta: Invitación y Calendario

FECHA DE REALIZACIÓN: Viernes 02 de Mayo

HORA DE INICIO: 12:00

HORA DE TÉRMINO: 14:15

Esta constituye la primera invitación realizada a los vecinos en el marco de las Jornadas de Diseño Colaborativo. Para ésta se realizó un puerta a

puerta a algunos vecinos seleccionados por los profesionales del Programa, en base a su participación en el Consejo Vecinal de Desarrollo y en actividades anteriores. En base a un mapa geo-referencial facilitado por dichos profesionales, el cual se complementaba con una lista de los vecinos junto al domicilio, se realizó una visita casa por casa. A cada vecino se le entregó una invitación-regalo para incentivar su participación en las jornadas, y además un calendario magnético para el refrigerador en el cuál se detallaban las 5 jornadas, con sus respectivos nombres y fechas, además del sitio donde se realizarían.

02 Puerta a Puerta: Folleto

FECHA DE REALIZACIÓN: Viernes 09 de Mayo
 HORA DE INICIO: 12:30
 HORA DE TÉRMINO: 13:45

Finalizada la primera semana de jornadas (I y II), se resuelve realizar un nuevo puerta a puerta con el fin de motivar a los vecinos a seguir participando en las siguientes jornadas. El puerta a puerta se realiza nuevamente en base a un mapa georreferencial facilitado por los profesionales del Programa, pero esta vez, en vista de que ciertos vecinos invitados no participaron de las jornadas, se resuelve invitar a nuevos vecinos que podrían estar interesados en formar parte de este proceso de participación, como también se vuelve a invitar a aquellos vecinos que sí participaron de la jornada I y II. La invitación consiste en un folleto con fotografías de las jornadas realizadas, así como también una convocatoria específica a asistir a la siguiente jornada (jornada III).

03 Invitación Presencial

FECHA DE REALIZACIÓN: Martes 06 de Mayo
 Miércoles 07 de Mayo
 Lunes 12 de Mayo
 Miércoles 14 de Mayo

Al final de cada jornada, se les hace entrega de una pequeña invitación para la jornada siguiente. Esta invitación se realiza ya que para la metodología es muy importante la continuidad en la participación por parte de los vecinos.

RECORDATORIOS

04 Recordatorio Telefónico

FECHA DE REALIZACIÓN: Lunes 05 de Mayo
 Lunes 12 de Mayo
 Miércoles 14 de Mayo
 Viernes 16 de Mayo

Se les recuerda a los vecinos la realización de cada jornada en base a un llamado telefónico realizado por parte de los profesionales del Programa Quiero Mi Barrio. Cabe destacar que durante la primera semana de jornadas se coordinó realizar este recordatorio telefónico el primer día de cada semana únicamente, sin embargo, debido a un imprevisto cambio en la sede para la tercera jornada se debió informar a los vecinos por vía telefónica dos horas antes de la jornada. Esto provocó que la asistencia fuese mayor que en las anteriores, por lo que se resolvió realizar el recordatorio telefónico dos horas antes de cada una de las siguientes reuniones (IV y V).

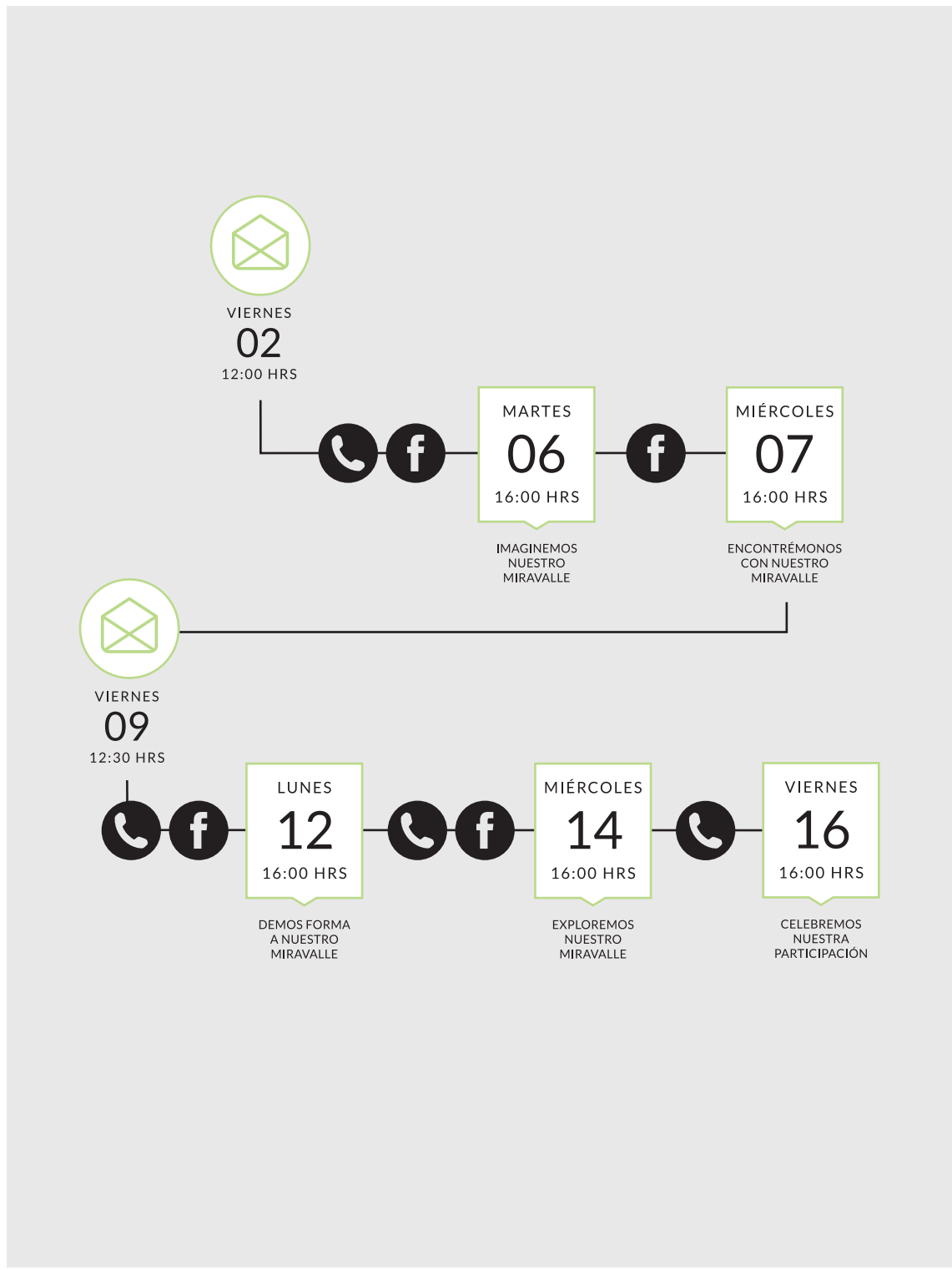
04 Recordatorio Redes Sociales

FECHA DE REALIZACIÓN: Martes 06 de Mayo
 Miércoles 07 de Mayo
 Lunes 12 de Mayo
 Miércoles 14 de Mayo

Recordatorio realizado por parte del Programa, a través de la cuenta de facebook "Quiero Mi Barrio Miravalle".

Calendarización de los tipos de convocatoria realizados en el proceso de co-diseño para el caso Barrio Miravalle

PÁGINA DE ENFRENTA
Nube de tags realizada a través de las características recopiladas durante la primera jornada de diseño colaborativo.

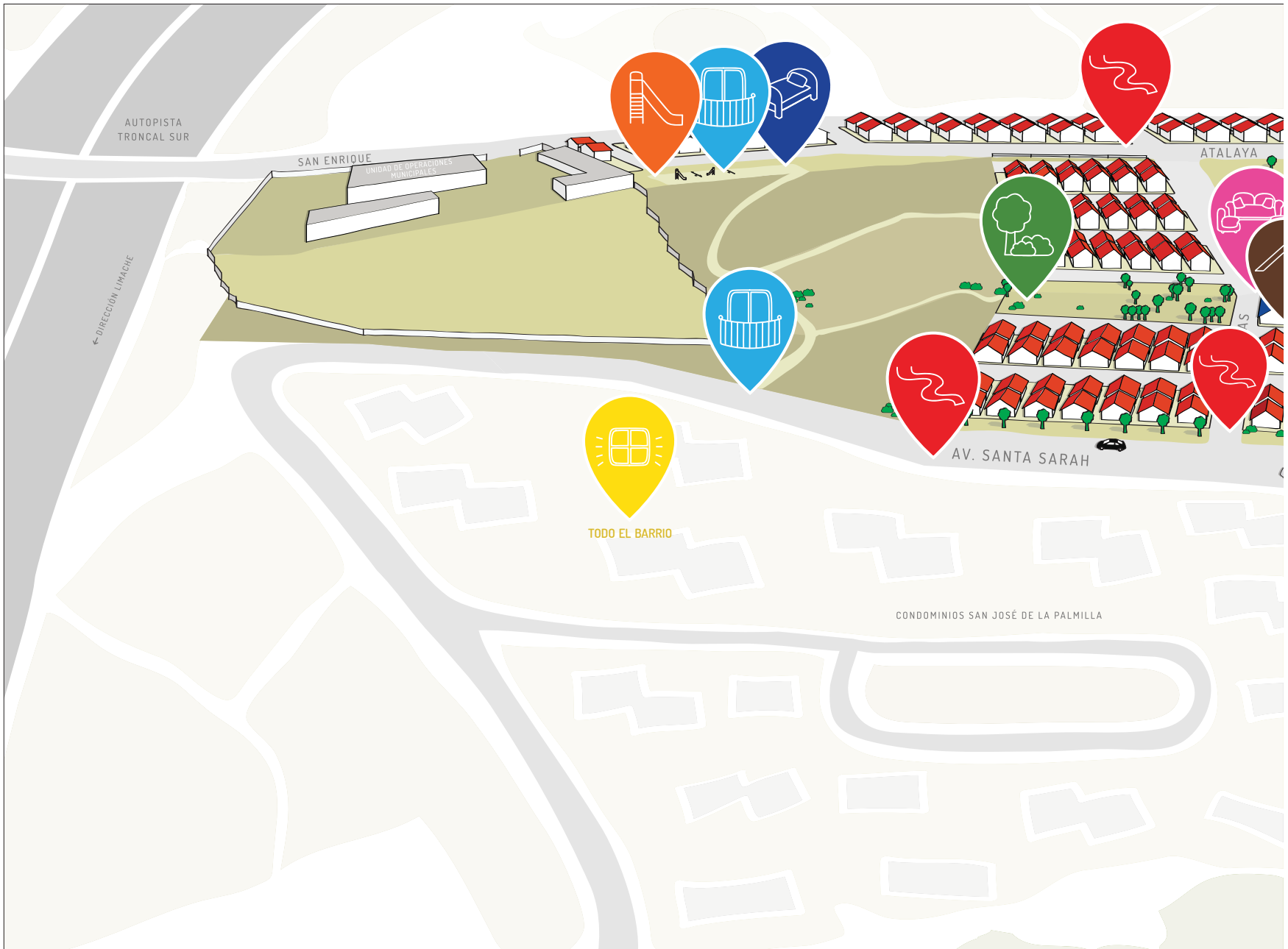






Fotografías de registro para la primera jornada de diseño colaborativo para el caso Barrio Miravalle.

PÁGINA ENFRENTA
Dibujos realizados por los participantes durante la jornada Familiarizar





Representación visual del mapa de barrio intervenido con fichas de lugares del hogar, para la primera jornada de diseño colaborativo.

Jornada II: Encontrémonos con nuestro Miravalle

FECHA DE REALIZACIÓN: Miércoles 07 de Mayo
LUGAR: Sede Los Jardines, Barrio Miravalle, Villa Alemana
HORA DE INICIO: 16:15
HORA DE TÉRMINO: 17:00

MODERADORES:

Michèle Wilkomirsky, Macarena Álamos, Paulina Buvinic, Samira Bajbuj

EQUIPO DE BARRIO:

Massiel Quiñones Toledo, Francisco Ramírez Soto

PROFESIONALES INVITADOS:

María Dolores Yáñez, Pablo Hormazábal Anavalón (Consultora Y&H)

Nº DE PARTICIPANTES:

6 vecinos / 2 de Miravalle, 2 de Los Jardines, y 2 de Santa Sarah

Debido a la poca asistencia a la jornada solamente se trabaja en dos grupos. Aún así, cabe destacar que los participantes componen en una misma cantidad los tres sectores del barrio, logrando así una representación equitativa.

A lo largo de la jornada se evidencian los anhelos colectivos para el barrio. Se destaca que los conceptos que surgen tanto de un grupo como del otro son similares a pesar de no ser trabajados en conjunto, lo que evidencia que los anhelos individuales son capaces de convertirse en un anhelo barrial colectivo y común. De esta manera, aparecen significativamente los mismos conceptos que surgieron en la jornada anterior, pero ésta vez ubicados en ciertos sitios específicos del barrio. Si bien se eligen varios sitios dentro del barrio, esta demarcación se caracteriza, en los dos casos

grupales, por reflejar la voluntad de los vecinos de abarcar la completitud del barrio y establecer lugares que contribuyen a la unión barrial y no a las individualidades. Se escogen espacios pertenecientes a las tres poblaciones que componen el barrio. Se logra ver que los vecinos buscan alternativas de espacios que no incluyan los sitios ocupados por el Plan de Gestión de Obras.

Lo realizado en esta jornada permite definir la separación en grupos para la siguiente jornadas, estos son:

- Detención: el descanso y el encuentro
- Circulación: el color

RESULTADOS GRÁFICOS:

Los resultados gráficos obtenidos corresponden dos mapas de barrio intervenidos a través de las fichas de tipos de lugares.



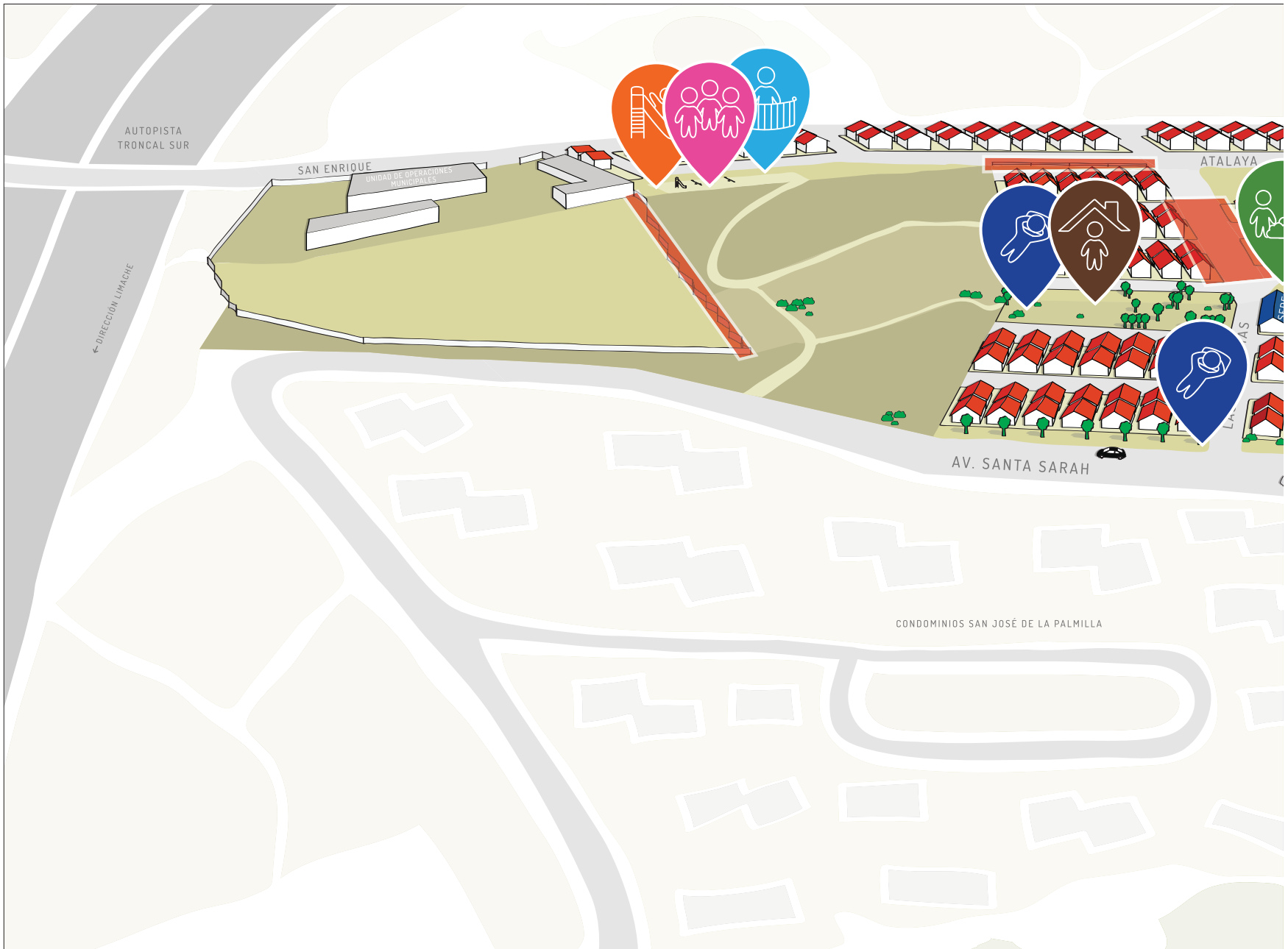
Fotografías de registro para la segunda jornada de diseño colaborativo para el caso Barrio Miravalle.

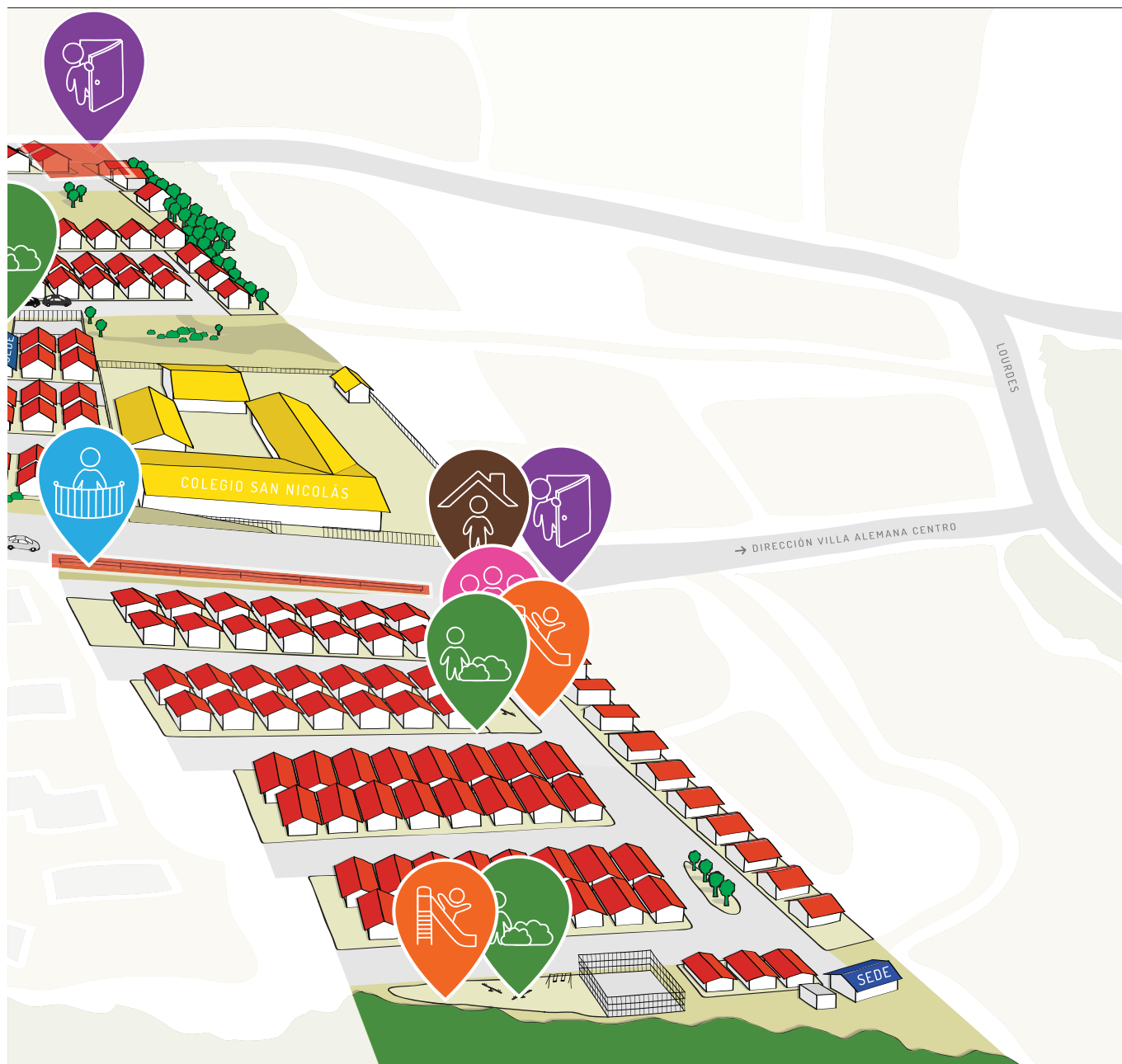




Representación visual del mapa de barrio del Primer Grupo, intervenido con fichas de lugares del barrio, para la segunda jornada de diseño colaborativo.

Destacan las zonas de detención generando el encuentro con los vecinos.





Representación visual del mapa de barrio del Segundo Grupo, intervenido con fichas de lugares del barrio, para la segunda jornada de diseño colaborativo.

Destacan la presencia de zonas en que se busca generar color en la circulación, principalmente por el gran número de panderetas en el barrio.

Jornada III: Demos forma a nuestro Miravalle

FECHA DE REALIZACIÓN: Lunes 12 de Mayo

LUGAR: Oficina del Programa Quiero Mi Barrio, Barrio Miravalle

HORA DE INICIO: 16:10

HORA DE TÉRMINO: 17:15

MODERADORES:

Macarena Álamos, Paulina Buvinic, Samira Bajbuj

EQUIPO DE BARRIO:

Massiel Quiñones Toledo, Francisco Ramírez Soto

Nº DE PARTICIPANTES:

10 vecinos / 3 de Miravalle, 4 de Los Jardines, y 3 de Santa Sarah

Esta jornada permite la definición particular de los lugares o hitos que pretender ser intervenidos, además de elementos específicos a ser realizados por los vecinos, como la elaboración de un huerto, sombreadero, bancas ecológicas, entre otros.

Debido a que la maqueta tiene un carácter más cercano a lo real que el mapa trabajado en las jornadas anteriores, ya que ésta representa en mayor medida la geografía del territorio haciendo énfasis a los desniveles que se generan en el barrio, aparecen nuevas intenciones que no aparecieron en la jornada anterior y que se relacionan directamente con esta característica geográfica del barrio, como mayor ejemplo de esto surge la definición de zonas de descanso luego de cada subida.

Con respecto a la asistencia a las jornadas, se nota que debido al llamado telefónico previo dos horas antes a la jornada, ésta aumenta considera-

blemente con respecto a la jornada anterior. Debido a ello, se le solicita al equipo de barrio que incorpore los llamados telefónicos para las dos jornadas siguientes.

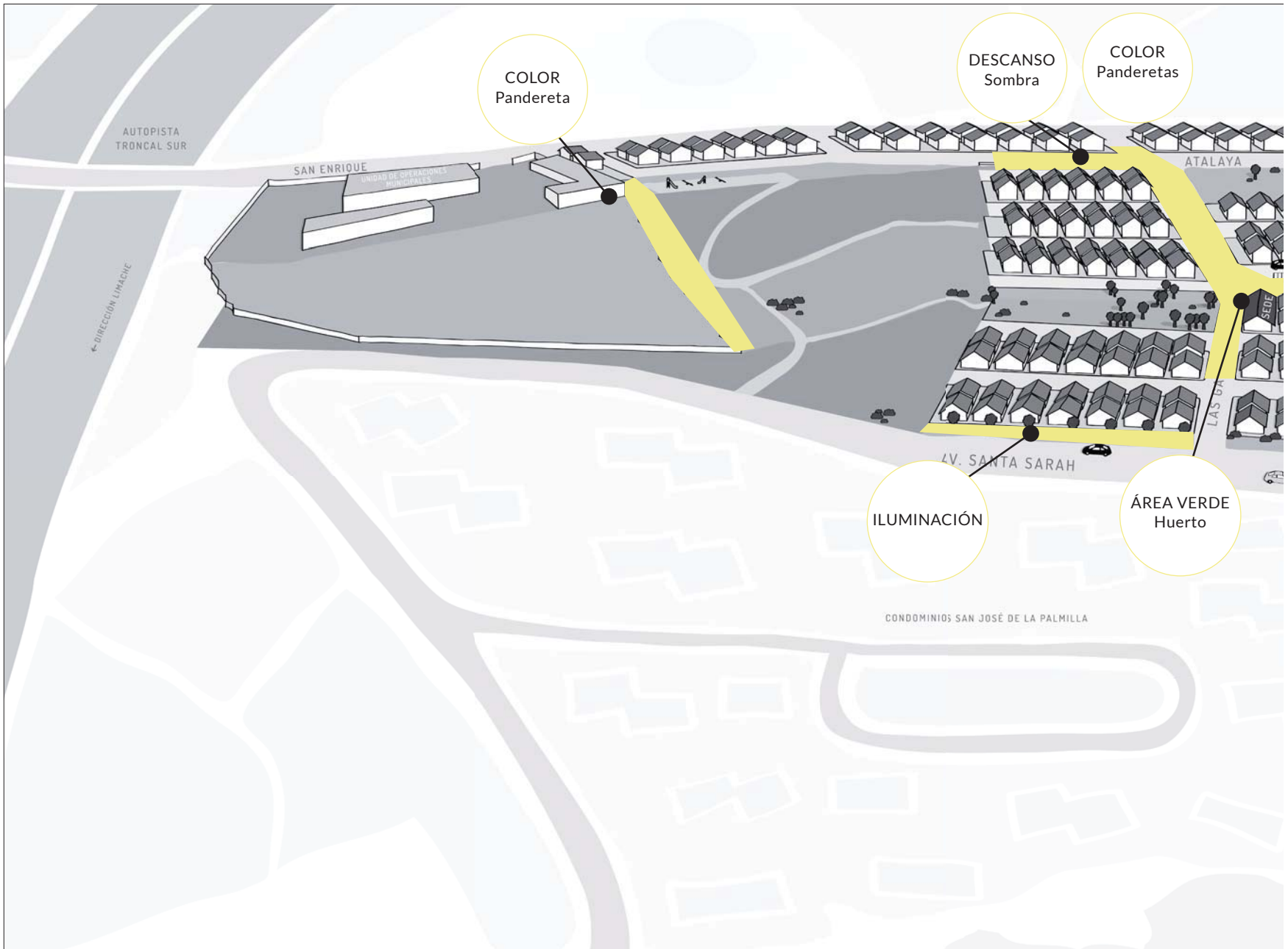
RESULTADOS GRÁFICOS:

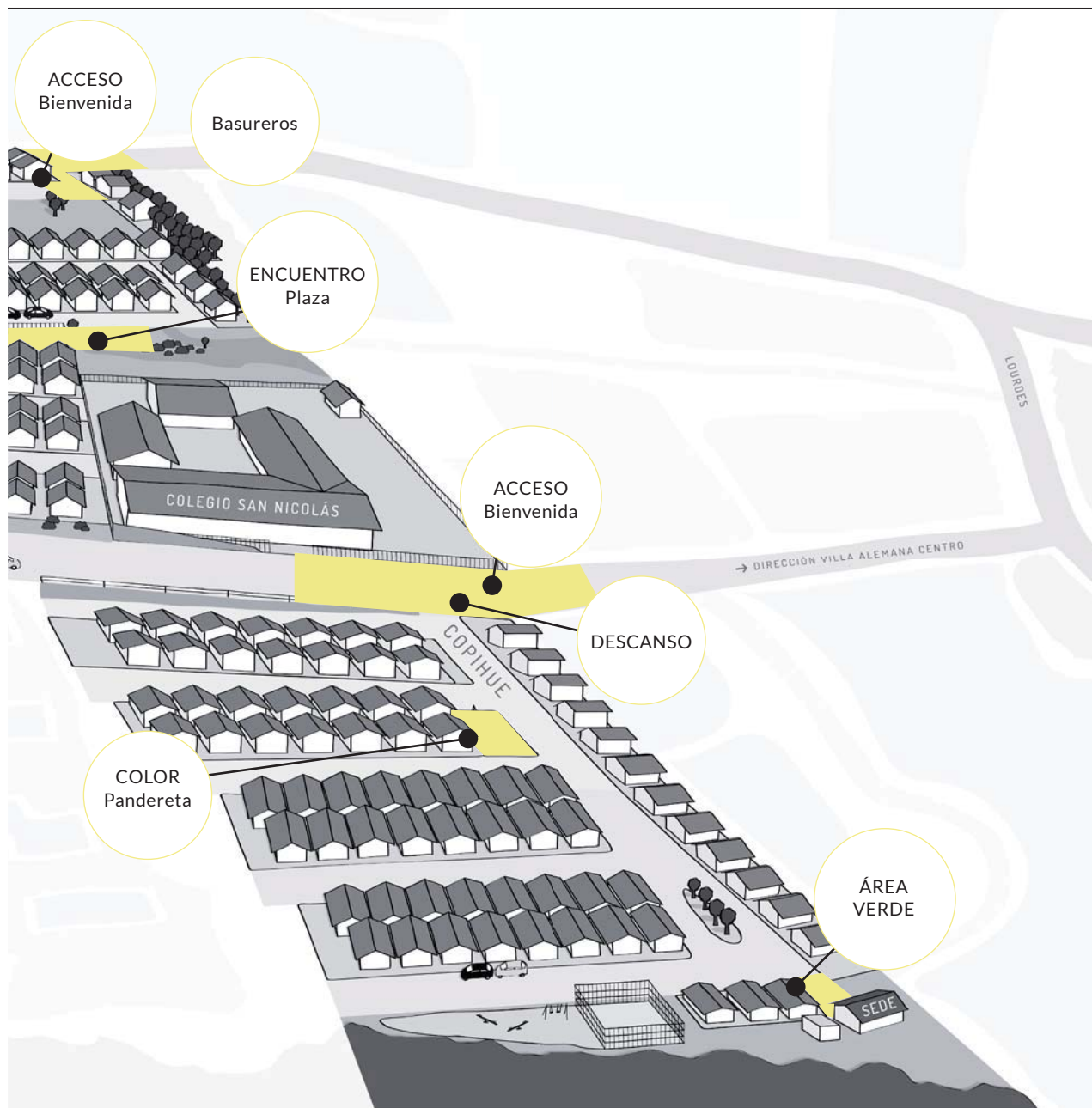
Maqueta de barrio con intervenciones en representación de hitos o elementos de diseño.

Con el fin de facilitar la visualización de los resultados se trabaja en base al mapa ilustrativo identificando las zonas trabajadas en la maqueta.



Fotografías de registro para la tercera jornada de diseño colaborativo para el caso Barrio Miravalle.





Representación visual de las intervenciones definidas sobre la maqueta de barrio, durante la tercera jornada de diseño colaborativo.

Jornada IV: Exploremos nuestro Miravalle

FECHA DE REALIZACIÓN: Miércoles 14 de Mayo
LUGAR: Sede Los Jardines, Barrio Miravalle, Villa Alemana
HORA DE INICIO: 16:20
HORA DE TÉRMINO: 17:20

MODERADORES:

Michèle Wilkomirsky, Paulina Buvinic, Samira Bajbuj

EQUIPO DE BARRIO:

Massiel Quiñones Toledo, Francisco Ramírez Soto

Nº DE PARTICIPANTES:

12 vecinos / 3 de Miravalle, 5 de Los Jardines, y 3 de Santa Sarah

Debido al alto número de adultos mayores, y teniendo algunos cierta discapacidad física que pudiera ser afectada por el constante movimiento, se opta por emplear la propuesta del trabajo en sala en vez de la salida a terreno.

El trabajo con fotografías permitió a los vecinos encontrarse con los lugares que conocen, pero de una manera novedosa, ya que no es usual para ellos ver fotografías del lugar donde habitan. El valor que le otorgaron a las fotografías de su barrio permitió una dinámica de trabajo mucho más enriquecedora y participativa. Además, trabajar con las fotografías permite abarcar la totalidad de barrio, lo que no sucede si se realiza un recorrido en el terreno, el cuál sería fragmentado y no permitiría la visión total que se resultó en esta jornada, y que permitió crear un relato coherente sobre el barrio.

Las zonas determinadas en la jornada anterior se tornan más específicas y se validan en espacios concretos, lo que permite que la bajada gráfica, principal “producto” formal de las jornadas, se resuelva clara y rápidamente.

RESULTADOS GRÁFICOS:

Los resultados gráficos obtenidos corresponden a las fotografías intervenidas en forma de storyboard. Al digitalizar los resultados se obtiene el material para la bajada gráfica para las intervenciones.



Fotografías de registro para la cuarta jornada de diseño colaborativo para el caso Barrio Miravalle.

Jornada V: Celebremos nuestra Participación

FECHA DE REALIZACIÓN: Viernes 16 de Mayo
LUGAR: Sede Los Jardines, Barrio Miravalle, Villa Alemana
HORA DE INICIO: 16:20
HORA DE TÉRMINO: 16:40

MODERADORES:

Paulina Buvinic, Samira Bajbuj

EQUIPO DE BARRIO:

Massiel Quiñones Toledo, Francisco Ramírez Soto

Nº DE PARTICIPANTES:

11 vecinos / 3 de Miravalle, 4 de Los Jardines, y 4 de Santa Sarah

El objetivo de la jornada de celebración es el de presentar los **objetos gráficos resultantes** del trabajo en colaboración con los vecinos: bajada gráfica que proyecta las posibles intervenciones a cargo del Plan de Gestión Social y el logotipo de barrio.

La jornada se construye en base a dos momentos:

01 ¿Cómo podremos usar nuestros espacios?

La bajada gráfica es el resultado de todas las jornadas realizadas, en donde se mantiene un mismo lenguaje que se va haciendo cada vez más específico. De esta manera, la bajada gráfica se da por sí sola a través de las herramientas utilizadas.

Corresponde a una imagen del barrio con zonas destacadas escogidas para realizar las intervenciones junto con fotografías intervenidas para facilitar la proyección de los espacios a los vecinos. Las fotografías corresponden a los resultados gráficos obtenidos de la jornada anterior, utilizando el lenguaje del color para identificar al tipo de espacios que corresponde.

02 ¿Cómo podría ser nuestra identidad?

Se busca el rasgo esencial del barrio a través de las intervenciones y comentarios manifestados en las jornadas de diseño colaborativo. De esta manera se toman tres apreciaciones características: miradores (balcón) en el caso de la actividad de la casa ideal, áreas verdes y jardines durante todas las jornadas, y finalmente las zonas de descanso que surgen en las últimas jornadas, las cuales se ubican tras las subidas que componen el territorio del barrio.

Para el logotipo de la identidad de barrio se rescata el rasgo del terreno, componiéndose de dos bajadas y una subida. Así, se consideran los tres sectores del barrio los cuales conforman el total.

Primera propuesta de logotipo

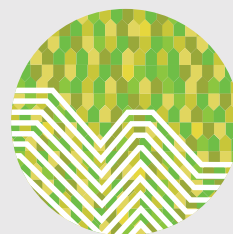
Se presenta la primera propuesta de logotipo la cual se contruye a partir de dos características principales: la condición geográfica del barrio, y el anhelo de convertirlo en un Eco-barrio.

Se observa una aceptación con el rasgo esencial que se quiere destacar por parte de los vecinos, pero ciertas aprensiones con el estilo de trazo y forma. Debido a ello, se vuelve a trabajar en más propuestas, buscando la incorporación de un lenguaje más ameno y amigable.

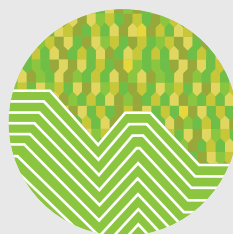
Para continuar con el proceso de diseño colaborativo se agendará una nueva jornada de trabajo enfocada únicamente para la identidad visual del barrio.



**BARRIO
MIRAVALLE**
CONSEJO VECINAL DE DESARROLLO



**BARRIO
MIRAVALLE**
CONSEJO VECINAL DE DESARROLLO



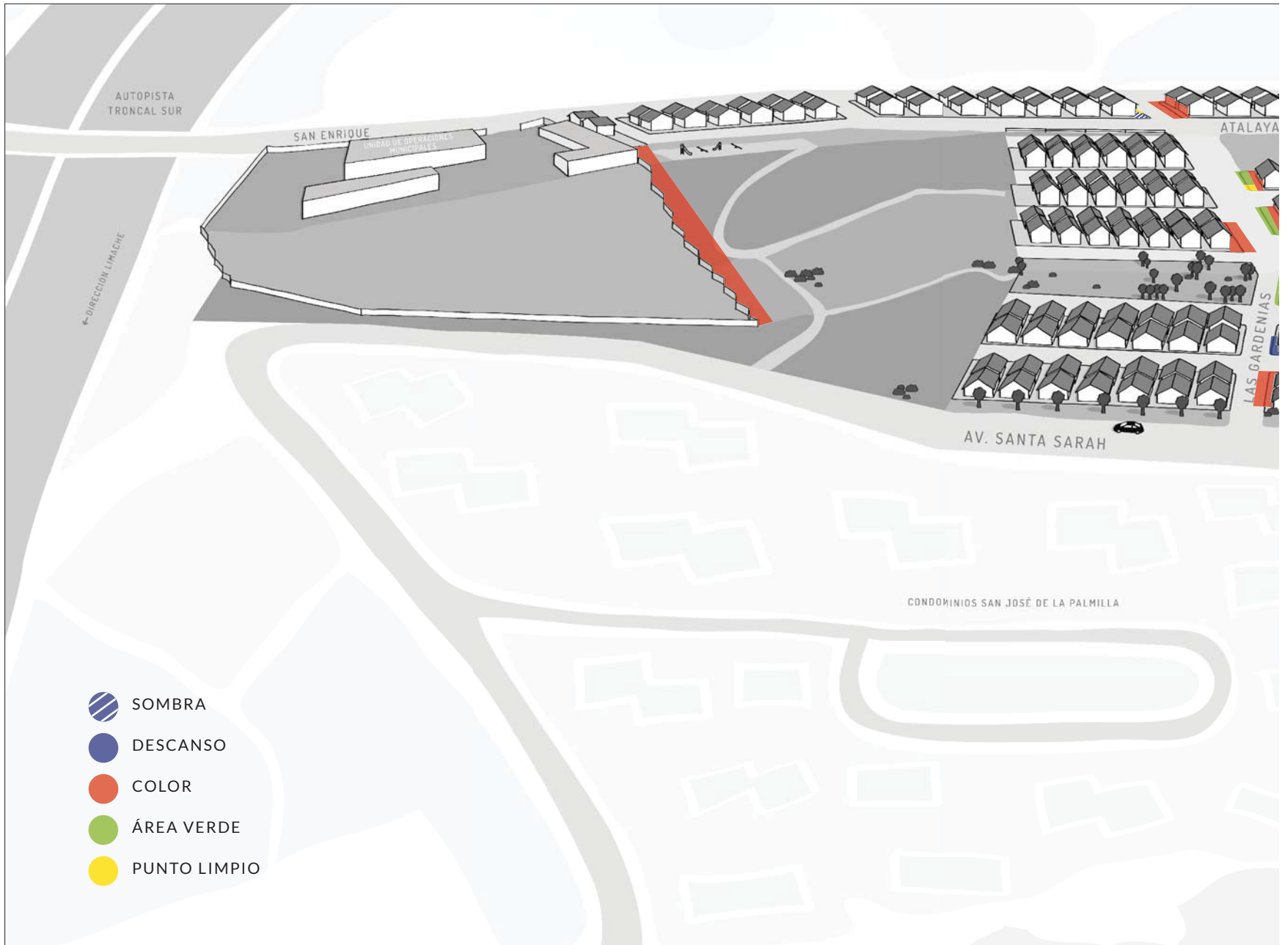
**BARRIO
MIRAVALLE**
CONSEJO VECINAL DE DESARROLLO

Primeras propuestas de logotipo presentadas durante la jornada de cierre del proceso de co-diseño.





Detalle fotográfico para la bajada gráfica presentada durante la jornada de cierre del proceso de co-diseño.



-  SOMBRA
-  DESCANSO
-  COLOR
-  ÁREA VERDE
-  PUNTO LIMPIO



Bajada gráfica presentada a los vecinos durante la jornada de cierre del proceso de co-diseño, en la cual se definen 5 tipos de lugares a incorporar en el barrio

Identidad Visual para Miravalle

Continuando el proceso de co-diseño, se agenda una nueva reunión con los vecinos del barrio para finalizar la búsqueda de la identidad visual.

JORNADA DE TRABAJO

FECHA DE REALIZACIÓN: Martes 08 de Julio
LUGAR: Sede Los Jardines, Barrio Miravalle, Villa Alemana
HORA DE INICIO: 16:00
HORA DE TÉRMINO: 16:40

MODERADORES:

Paulina Buvinic, Samira Bajbuj

EQUIPO DE BARRIO:

Massiel Quiñones Toledo, Francisco Ramírez Soto

Nº DE PARTICIPANTES:

11 vecinos

Aprovechando la instancia de reunión que tiene el Consejo Vecinal de Desarrollo, se acuerda asistir a dicha asamblea con el fin de trabajar con las vecinas acerca de la identidad barrial, trabajando en base a dos nuevas propuestas.

Se inicia la jornada presentando las nuevas propuestas, explicando de dónde surgen los diferentes trazos y la manera en que se construye cada logotipo. Una vez expuestos, a voz alzada y por votación se toman las decisiones respecto a la forma preferencial y paleta de colores deseada. Dicha paleta surge de las opciones de todos los colores utilizados para ambas propuestas. Junto con ello, se tratan las preferencias respecto a las

tipografías utilizadas, realizando una breve explicación acerca de los tipos serif, sans serif y slab serif.

Por votación mayoría se opta por hacer uso de la Propuesta B, la cual incorporan tanto los rasgos del terreno como elementos del mismo barrio en forma de tríptico, seleccionando los tonos verdes y azulinos (turquesa). Aún así, se opta por realizar pequeños cambios en los tamaños tipográficos mejorando su lectura.

ISOLOGO PARA MIRAVALLE

En base a las decisiones y comentarios realizados en la jornada de trabajo se trabaja sobre la propuesta escogida considerando las opiniones de los vecinos. Los cambios recaen principalmente en:

- 01 Simplificar los íconos de casas
- 02 Utilizar letras en mayúscula
- 03 Vincular de forma más directa el texto al símbolo.

Finalmente, se opta por trabajar en un **isologo** para Miravalle, es decir, en donde sus partes se encuentran fundidas generando un solo elemento. De esta forma, la identidad visual para el barrio se compone de dos elementos gráficos:

- **Logotipo:** texto gráfico del nombre del barrio, incluyendo estilos y colores específicos.
- **Símbolo:** elemento gráfico que rescata los elementos más representativos del barrio.

El día martes 22 de Julio se hace entrega del *“Manual de Identidad Visual: Barrio Miravalle, Villa Alemana”* (ver Anexo: Manual de Identidad Visual), en el cual se explicitan elementos de construcción como las diferentes versiones y especificaciones de sus usos en papelería para formatos hoja carta, tarjetas de presentación y sobres.

Los archivos digitales correspondientes al isologo en sus diferentes versiones son adjuntadas al manual en formato de CD.

PROPUESTA A



PROPUESTA B



Nuevas propuestas de isologos para el Barrio Miravalle, presentadas durante la jornada de trabajo para la búsqueda de Identidad Visual del barrio

Especificaciones para la Identidad Visual de Miravalle

La propuesta nace con la intención de rescatar el rasgo característico del terreno del barrio, basándose en los desniveles presentes. De esta manera, al proyectar los vértices del trazo, se genera la letra inicial del nombre del barrio "M" acompañado de la visualización del terreno en plano.

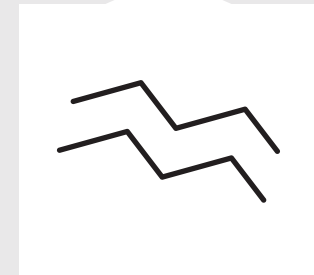
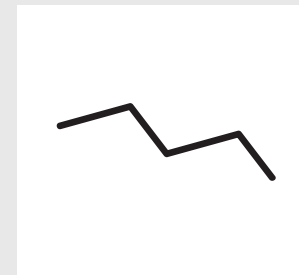
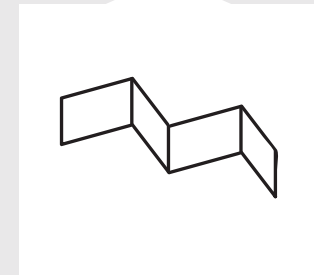
La forma representa una cuadríptico, folleto doblado en cuatro partes. En cada cara se incorporan íconos de representación: tres casas para los tres sectores del barrio, y dos árboles para representar plazas y áreas verdes.

- Junto con la versión a color del isologo, se incorporan dos versiones más:
- Versión en escala de grises, para el caso en sistemas de impresión que no permitan la impresión de colores.
 - Versión lineal, para el caso de impresiones que no permitan el uso de colores ni de escala de gris. Podrá utilizarse sobre fondos de color y al utilizar materiales especiales como metales, telas, bajo relieve, entre otros.

El símbolo utilizado para la construcción del isologo podrá utilizarse como **isotipo**. Un isotipo se refiere a una parte icónica que representa la identidad visual, existe un reconocimiento sin necesidad de ser acompañado de ningún texto.

00

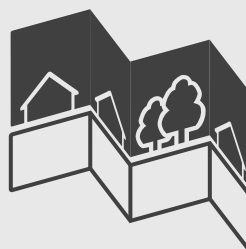
ORIGEN



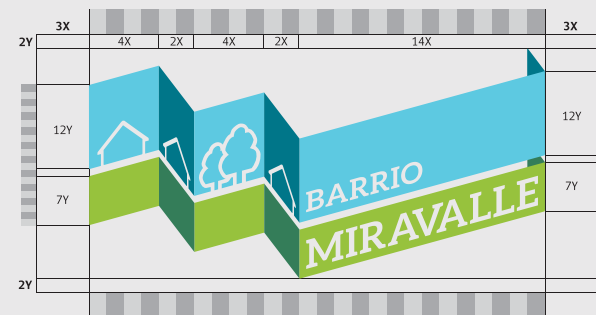
01
ISOLOGO



02
ISOTIPO



03
CONSTRUCCIÓN



04
PALETA DE COLOR

# 007588 PANTONE 3145 U	# 55CEE6 PANTONE 310 U	# 357C57 PANTONE 356 U	# 98C11E PANTONE 382 U
# 58585B	# 939597	# 231F20	# 6D6E70

CAPÍTULO 10

EVALUACIÓN de resultados

Con el fin de evaluar el proceso y los resultados de la metodología se emplean tres tipos de métodos para recopilar información a tres agentes involucrados en alguna medida durante el proceso:

- 01** Conversación guiada con los Vecinos
- 02** Conversación libre con Consultora Y&H a cargo del Plan de Gestión de Obras
- 03** Focus Group conformado por el Equipo de Investigación

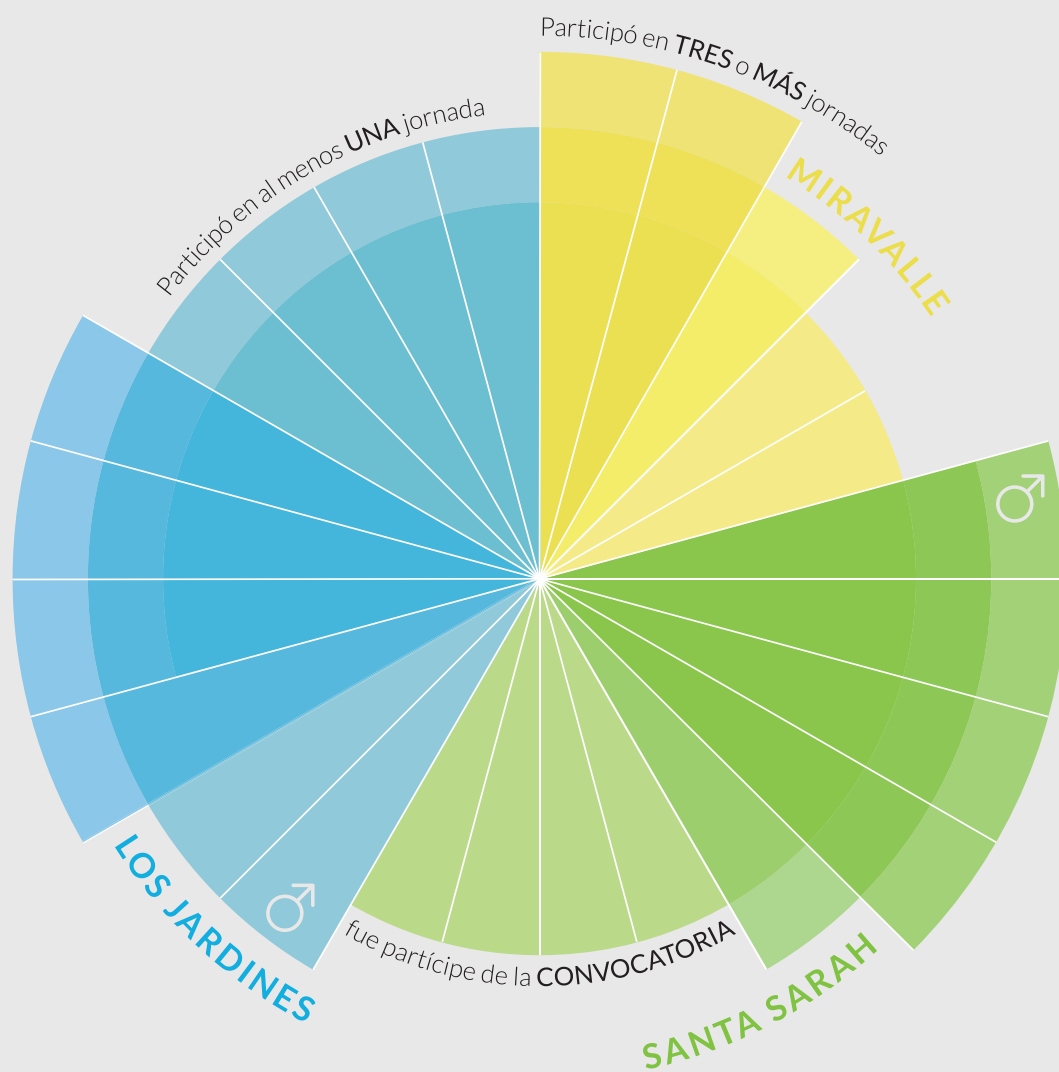
Las conversaciones guiadas se componen de una pauta predeterminada, pero que poseen mayor flexibilidad en comparación con una entrevista. Es decir, no se sigue un orden fijo, sino que más bien áreas a ser exploradas a lo largo de la reunión, a diferencia de las conversaciones libres en donde no se establece ninguna pauta, siendo de carácter más informal.

Por otro lado, el focus group consta de una reunión de un grupo de personas más un moderador quien realiza preguntas y dirige la discusión con el fin de recoger opiniones y reacciones acerca de un tema específico. En este caso, el rol de moderador lo lleva a cabo un mismo integrante del grupo de investigación quien también deberá ser capaz de entregar sus opiniones personales. La reunión del grupo de investigación busca arrojar conclusiones y observaciones tomadas durante la jornada.

ASISTENCIA A LAS JORNADAS

Se realiza una evaluación cuantitativa en base a la lista de asistencia tomada para cada actividad realizada.

Se cruzan los datos de la asistencia a las jornadas en relación con el número de personas convocadas con el fin de evaluar la participación y su relación con las invitaciones.



Evaluación cuantitativa respecto a la Asistencia de las jornadas vs Invitaciones entregadas.

Cada fragmento de la circunferencia corresponde a una persona. Se incorpora el ícono de sexo masculino únicamente, con el fin de no saturar el gráfico. El resto corresponde a participantes del sexo femenino.

Se observan solo tres participantes de las jornadas, quienes no fueron incluidos en la convocatoria.

Conversación Guiada a los Vecinos

Se realizan dos visitas sin previo aviso al Barrio Miravalle los días Lunes 26 y Miércoles 28 de Mayo en los cuales se encuestan a 8 vecinos. El criterio de selección de los vecinos para realizar la conversación se basaba en el grado de asistencia que tuvieron a lo largo de las cinco jornadas de trabajo, es decir, se dejan de lado aquellas personas que asistieron solo una o dos veces. De los vecinos seleccionados (10) solo dos casos no pudieron ser encuestados debido a que no se encontraban en el barrio durante las visitas.

La conversación se trabaja en base a un librito (ver Anexo: *Hablemos de su Participación*) el cual se estructura en cuatro temáticas:

01 Acerca del vecino

Busca obtener información esencial sobre los vecinos con el fin de determinar variables para el análisis. Junto con recopilar datos generales como nombre, edad, sector del barrio, es importante tratar de recopilar información acerca del nivel educacional alcanzado.

02 Acerca de las Jornadas (Diseño Colaborativo para P.G.S.)

Tiene como objetivo recopilar información respecto al proceso de diseño implementado en las jornadas de diseño colaborativo, y conocer la experiencia de cada vecino.

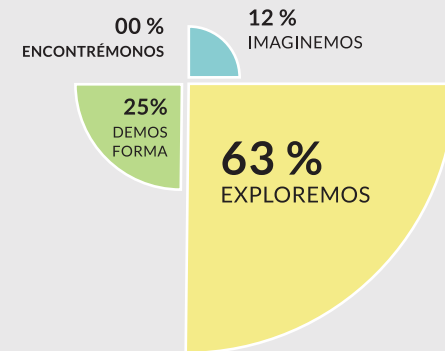
03 Acerca de las Jornadas Previas (Diseño Participativo P.G.O.)

Es importante conocer la experiencia de los vecinos en talleres de participación previas con el fin de comparar diversos métodos. Por ello, la tercera parte de la conversación se enfoca en las jornadas realizadas para el Plan de Gestión Social.

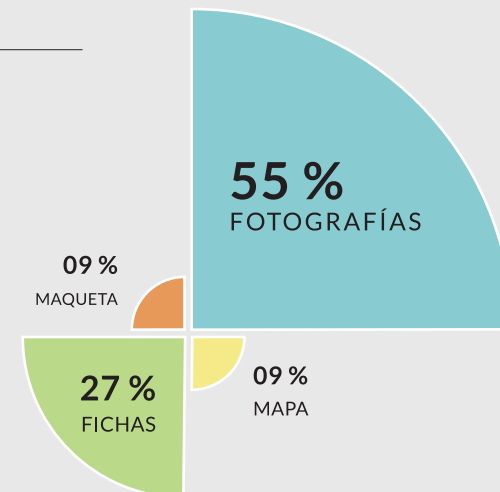
04 Proyectando el Diseño

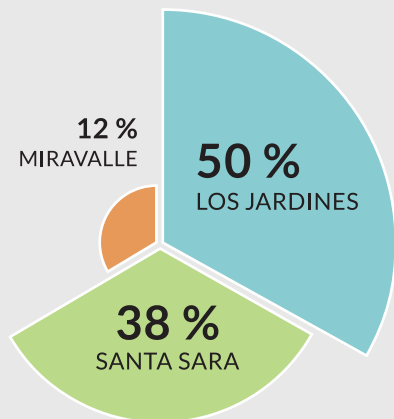
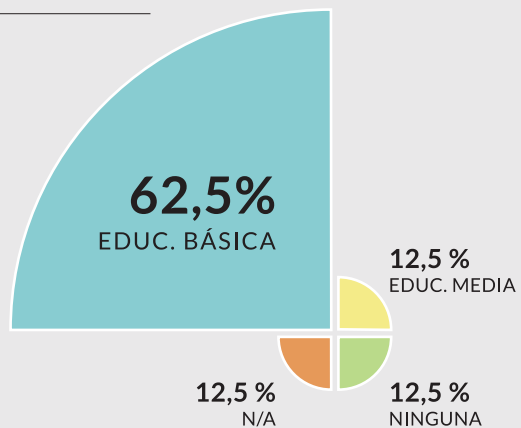
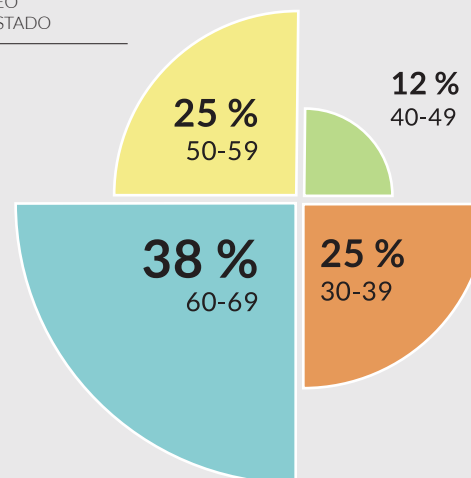
Tiene fin observar si existió un cambio en el vecino luego de ser partícipe de las jornadas de diseño colaborativo.

JORNADA MÁS VALORADA



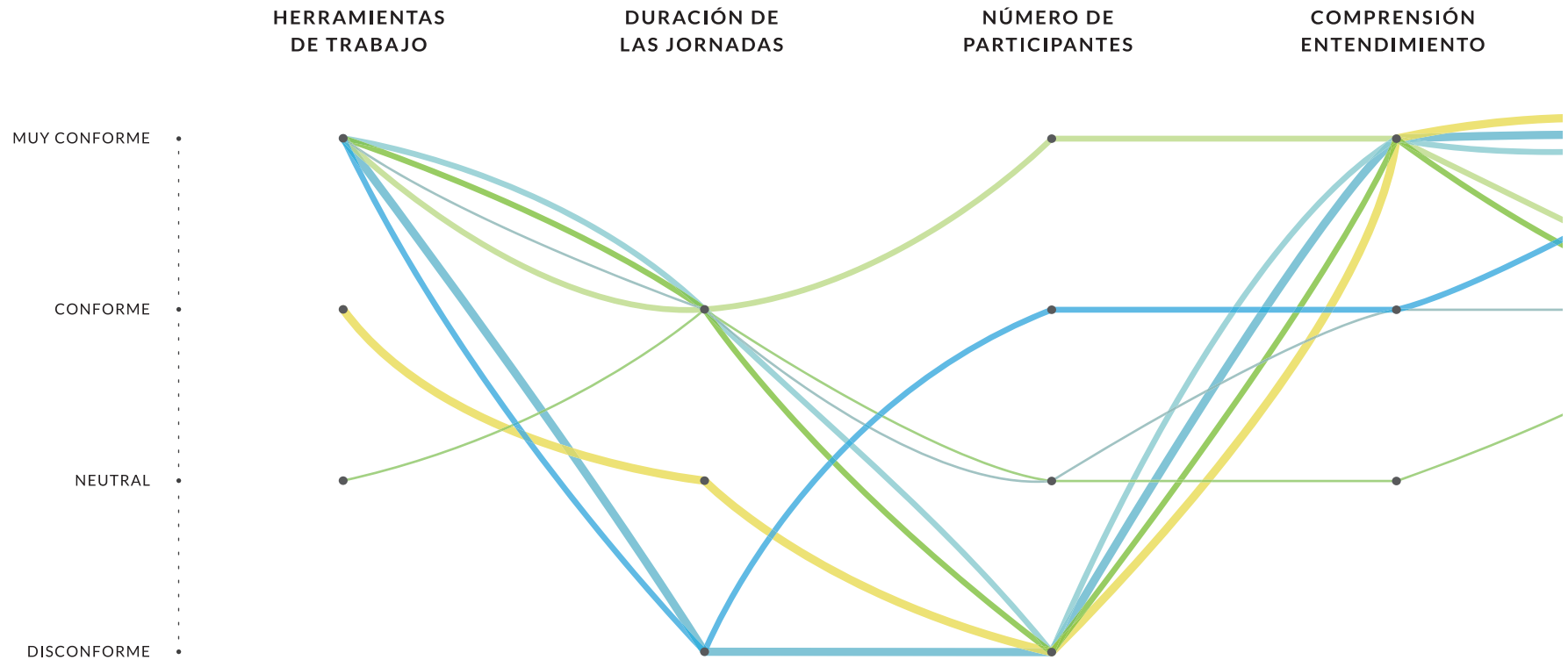
HERRAMIENTA MÁS VALORADA



SECTOR DEL BARRIO
DEL ENCUESTADOSEXO DEL
ENCUESTADONIVEL EDUCACIONAL
ALCANZADONIVEL ETÁREO
DEL ENCUESTADO

Gráficos realizados en base a los datos arrojados por la conversación guiada con los vecinos con el fin de evaluar las jornadas de diseño colaborativo.

PÁGINA SIGUIENTE
Visualización realizada en base a los datos arrojados por la conversación guiada con los vecinos. Las respuestas son agrupadas bajo diversos tópicos, catalogándolas bajo el grado de conformidad que manifestaron. Cada línea representa un vecino, y su grosor relacionado con el grado de participación que tuvo (más grueso, más jornadas asistidas).



"Con el material nos daban ideas, al final igual trabajamos en conjunto"
J. Z.

"Encontré que una hora fue poco tiempo para poder conversar, pasaba muy rápido"
A. A.

"Éramos menos, entonces captábamos mejor"
E.M.

"Todo bien porque explican bien y porque tuvimos ayuda... ustedes nos ayudaban"
M. H.

"Me ayudaron a comunicarme más, las fichas me gustó porque es como una idea, es como un juego"
J. U.

"Más días (...) me gustaría haber seguido compartiendo más, que hubieran más jornadas para seguir compartiendo con la gente."
J. U.

"Yo encuentro que deberían haber ido muchos más vecinos, y hubiesen habido muchas más opiniones"
M. S.

"Todo bien interesante, bien explicado. Entendí perfectamente a lo que iba"
E. M.

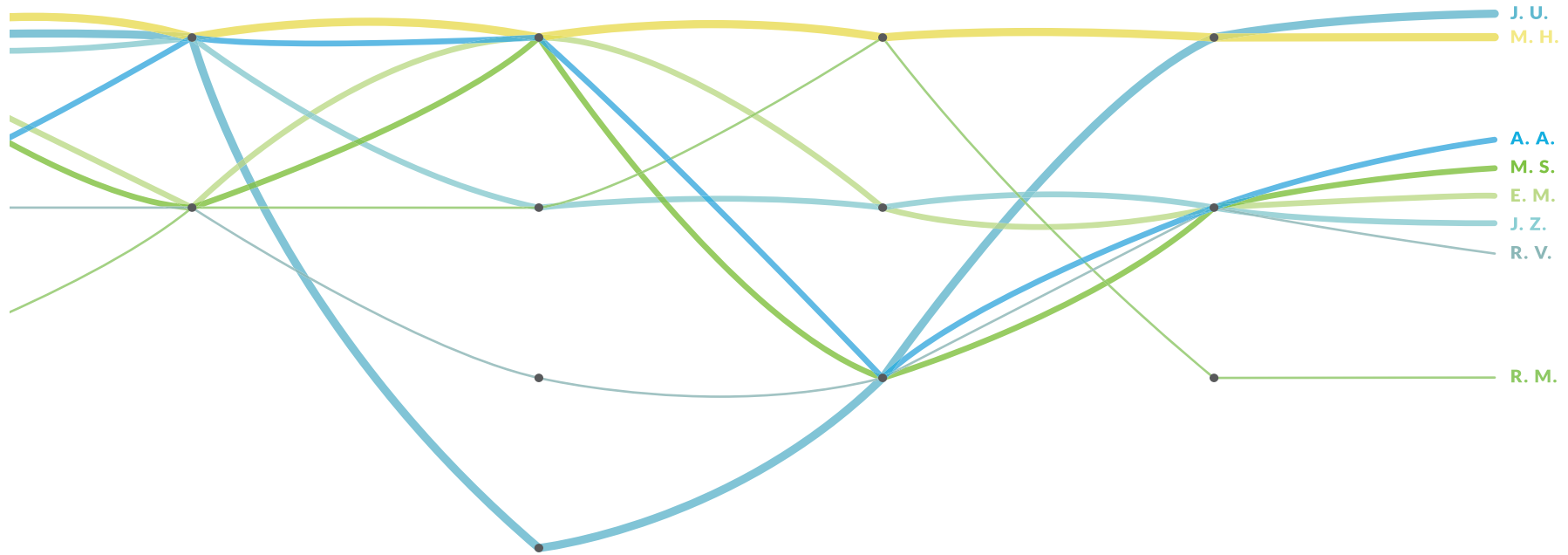
"Mejor las fichas porque escribir hubiera dicho 'hasta ahí no más llego'"
M. H.

**INCENTIVO
MOTIVACIÓN**

**COMODIDAD
CONFIANZA**

APRENDIZAJE

**FACTIBILIDAD
DE LOS PROYECTOS**



“Nos sirve a todos, si la idea es que se vea todo bien, que por donde yo camine esté bonito, esa es la idea”
J. Z.

“El calor que había ahí (...) fue grato ir, no hubo peleas”
M. S.

“Aprendí. Aprendí a comunicarme más con las personas, aprendí a decidir más, porque antes me costaba”
M. H.

“Tengo la intención de que sea real, que no sea una pantalla, porque sino no me hubieran interesado las reuniones”
M. H.

“Fue un aporte súper bueno (...) de repente nosotros tenemos que tener eso ... incentivo”
A. A.

“Es que yo algunas personas no les tengo confianza, por si me equivoco (...) me da vergüenza me da miedo”
J. U.

“Yo alegaba antes, ahora nos damos explicaciones”
E. M.

“Bueno algunas cosas salen al tiro, otras cosas hay que esperar”
R. M.

“Asistí para aprender... aprender y escuchar”
R. M.

“Con esto igual como que aprendí más, porque esto te hace como un poco más de personalidad”
J. Z.

Conversación Libre con Consultora Y&H

El día Viernes 30 de Mayo el equipo de investigación se reúne con la consultora a cargo del Plan de Gestión de Obras, con el fin de rescatar sus apreciaciones en torno a la Jornada de Diseño Colaborativo a la cual asistieron (Jornada II: Encontrémonos con Miravalle).

Junto con ello, interesa conocer las apreciaciones generales respecto al trabajo realizado en relación con experiencias previas.

De la conversación se destacan tres temáticas claves:

01 Confianza:

DY: *"Se nota que (los vecinos) abrieron un poco la cabeza y lo capaces que son ellos de mejorar el barrio. Esa visión que les entregaron, funcionó. Es distinto a la obra (P.G.O.) que tarda dos años, en cambio P.G.S. son obras que compete a los vecinos y debe comenzar por ellos la voluntad de querer cambiar el barrio."*

DY: *"La infografía es al final un puente en que mi lenguaje se vuelve al mismo nivel, y estamos hablando algo que ellos también entienden.... el símbolo me une con ellos. Sistematizar todos los momentos es muy valioso, y siempre se va ajustando, no creo que sea un producto listo, siempre se va mejorando."*

PH: *"Asentar las bases de confianza para poder entrar y hablar de cualquier tema, es un mérito. Yo creo que también es una confianza gráfica (...) los proyectos tienen que defenderse solos."*

PH: *"Hay cosas que igual hay que forzar. Al presentar uno, siempre quedará con la duda de si lo que se expone es una interpretación o no, es muy difícil tener un feed-back crítico."*

02 Protocolos

PH: *"Hay que tener un protocolo de salida, de escape para cuando el vecino comienza a hacer un loop sobre su propia información (...) ¿Habrá un escape gráfico a una cierta situación? (...) Hay que generar protocolos gráficos, o escapes gráficos a situaciones que siempre se repiten, con más o menor gravedad."*

DY: *"Hablamos de generar protocolo...tener una pauta para que se pueda replicar en todos los barrios."*

03 Jornadas Masivas

PH: *"Si se hace algo masivo, que el producto que se está pidiendo también sea masivo (...) Se ocupa la masificad, porque es un recurso; si ocurre lo masivo, tiene que ser un formato masivo, y no tenerle miedo a que sea simple"*

Focus Group Equipo de Investigación

Se reúne el equipo de investigación el día Jueves 29 de Mayo, en el cual se discute y analiza el trabajo realizado en las jornadas, incluyendo el proceso de convocatorias y las entrevistas posteriores. Se busca establecer conclusiones tanto de cada parte del proceso, como del proceso de diseño completo, reparando en las debilidades y fortalezas del método que fueron evidenciadas en su aplicación.

Se agrupan las notas y observaciones con mayor relevancia de acuerdo a cada fase del proceso, desde la convocatoria hasta las jornadas.

CONVOCATORIA

- Respecto a las invitaciones entregadas, se debió considerar un tamaño mayor para las tipografías debido al alto grado de público de adulto mayor.
- La llamada telefónica es recomendable para recordar a los vecinos de la actividad. Surge de una necesidad de cambiar la locación, pero que se mantiene para después.
- Regalo, calendario e invitaciones son valoradas por los vecinos y significa un incentivo para asistir a las jornadas.
- Recordatorio por redes sociales constituye una instancia masiva y no personificada, se debe mantener como único elemento masivo.

JORNADA I Y II: IMAGINEMOS Y ENCONTRÉMONOS

- Fusión entre la primera y segunda jornadas, siendo más larga pero con un break entremedio. Tienen mucha conexión, al final de la primera no quedaba claro hacia donde iba el trabajo, lo que probablemente influyó en la disminución de la asistencia en la segunda jornada. La primera finaliza con los sueños y sin saber hacia donde se dirige el trabajo. Tampoco hay mucho cambio en los resultados, los mapas finales son muy similares entre ambas jornadas.
- Respecto a la segunda jornada, funciona todo bien, inclusive las herramientas arrojaron inmediatamente las agrupaciones para la siguiente jornada.
- Identificar los recorridos habituales ayudó a considerar aún más de manera colectiva, ya que evidencia el grado de circulación que recorren a lo largo de todo el barrio.

JORNADA III: DEMOS FORMA

- Los desniveles de la maqueta ayudaron a identificar los ítems del descanso luego de las subidas.
- Surge un impedimento al trabajar con el color, ya que solo se podía avanzar hasta elementos como murales. Se piensa incluir mayor profundidad en el trabajo del color, viendo cuáles son sus cualidades. Por ejemplo, explicar las diferencias de los colores cálidos, fríos, templados, brillantes, pastel, saturados, para luego trabajar con esos conceptos y determinar los lugares. Se armaría una paleta de colores, una secuencia cromática.
- Considerar un cambio en el tamaño de la maqueta. De una forma que abarque más espacio, y facilite el trabajo de más de un grupo.
- Cada sesión va haciendo un zoom in: de lo abstracto al color con el mapa, del color a la maqueta, y de la maqueta a la fotografía. Debido a esto, se debería considerar levantar ciertos hitos o elementos en la maqueta, por ejemplo: sedes, cachas, colegios.

JORNADA IV: EXPLOREMOS

- Dividir a las personas en dos grupos, mantener esa dinámica de las jornadas anteriores.
- Respecto a la dinámica de trabajo, antes de enumerar las fotos se debería armar el recorrido primero, para luego enumerarlas con el fin de que los números queden en un orden claro.
- Se destaca que la bajada gráfica resulta inmediatamente luego del trabajo con las fotografías.

PROYECTAR

FORMALIZACIÓN DEL ESTUDIO

CAPÍTULO 11

El proceso de CO-DISEÑAR

Una vez que se diseña, se construye y se prueba la metodología de co-diseño para la planificación de espacios públicos a escala barrial, el siguiente paso para finalizar el estudio recae en la corrección y formalización del proceso en un manual de trabajo: “*Diseño para Diseñar*”.

Así, el proceso de co-diseño se construye a partir de 4 etapas:

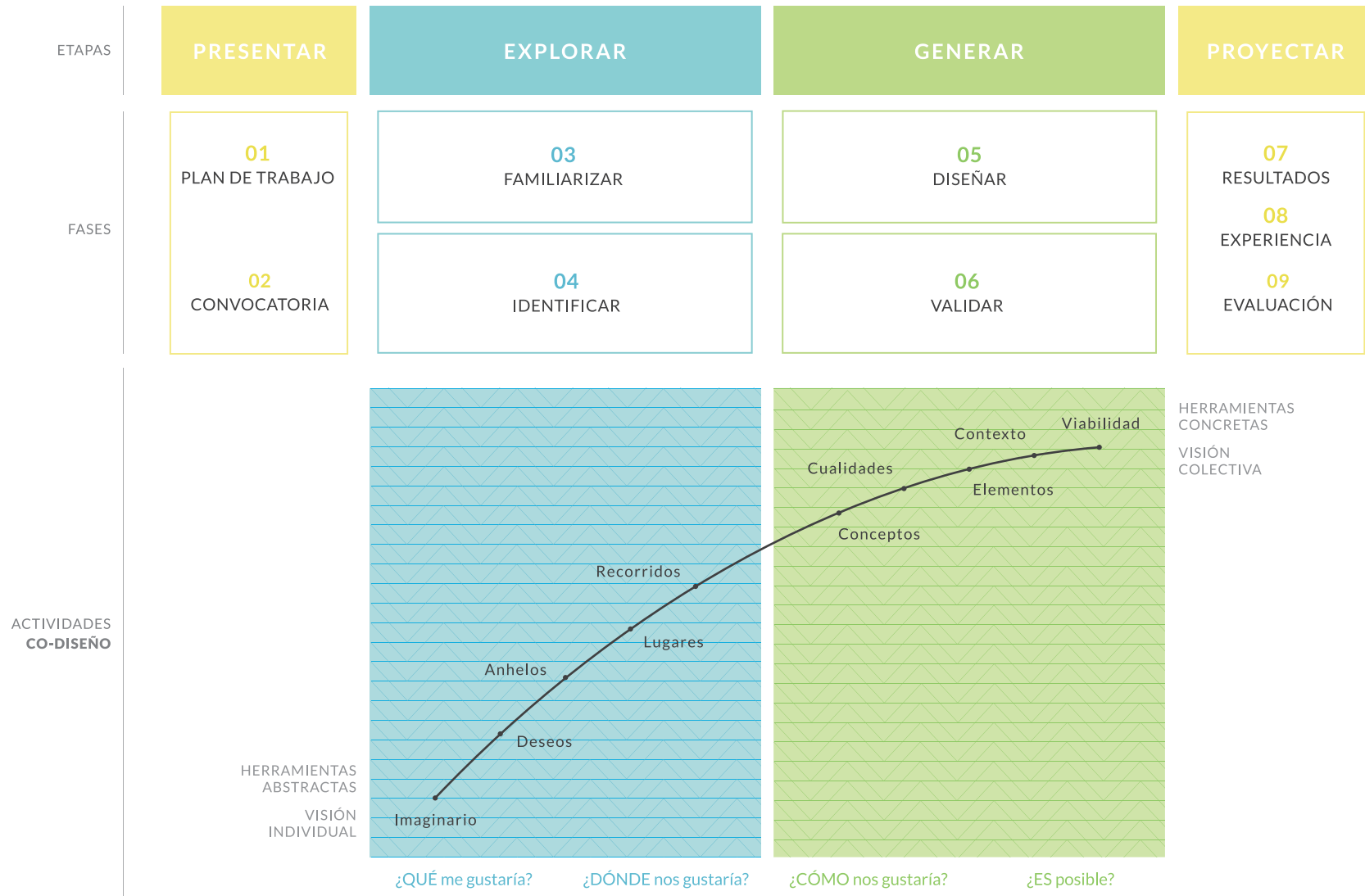
01 Presentar, en donde el equipo de trabajo deberá presentarse e informar a los participantes de la planificación. Esta etapa se basa en comenzar a construir confianza con los vecinos, y mostrar el grado de compromiso que se tiene.

02 Explorar oportunidades, las cuales nacen de los anhelos y deseos que se tienen en contraste con la situación actual y de cómo podrían mejorarse aquellos escenarios de usos. Las oportunidades surgen del trabajo de fases: **Familiarizar e Identificar**

03 Generar propuestas, recae en la búsqueda de soluciones para aquellos anhelos y espacios. Ya que el proceso de diseño trabaja en el diagnóstico de los lugares, las propuestas estarán dadas por cualidades de elementos. Las propuestas nacen de **Diseñar y Validar**

04 Proyectar, en donde deberá exponer el trabajo realizado, incorporando puntos claves que ayudaron a determinar las propuestas finales, junto con la evaluación del proceso para fines futuros.

El proceso de diseño considera dos rasgos esenciales para ser implementado. Primero, las opiniones se construyen a partir de **conceptos espaciales**, de esta forma, el resultado final del proceso de diagnóstico finaliza en una bajada gráfica en base a los tipos de lugares. Segundo, las **herramientas** aplicadas deberán comenzar desde lo más abstracto hasta terminar en lo más concreto. Así, a través de ambos rasgos se genera un traspaso de una visión individual hacia una colectiva, construyendo un discurso barrial que identifique a todos.



CAPÍTULO 12

MANUAL de diseño para diseñar

Casos de Estudio: Benchmark

Para dar inicio al trabajo editorial, se comienza por analizar diferentes casos de manuales o toolkits que pueden ser descargados desde internet. Se busca estudiar y observar diferentes maneras en que se muestra la información, índice de contenidos, visualizaciones, entre otras cosas.

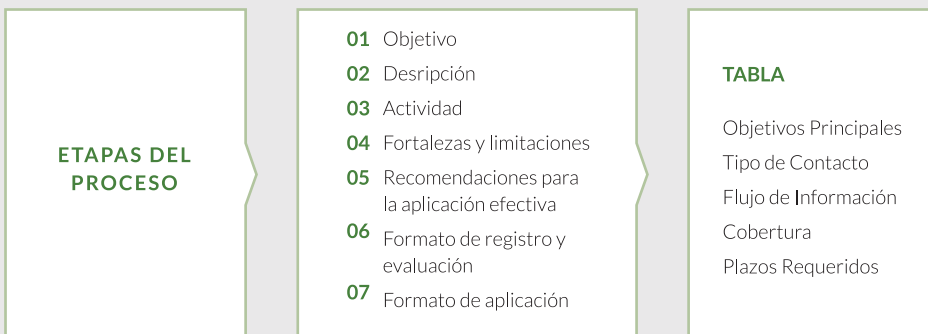
Cabe destacar que se trabajan con manuales relacionados con el área de participación ciudadana o de diseño colectivo, con el fin de observar la forma en que se presenta la metodología de trabajo, junto con estudiar diferentes propuestas de actividades.

MANUAL DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA PARA INICIATIVAS DEL MOP

La Secretaría Ejecutiva de Medio Ambiente y Territorio (SEMATE) desarrolla el “Manual de Participación Ciudadana” con el fin de potenciar el trabajo del Ministerio de Obras Públicas ante el compromiso de proporcionar mejores servicios y fortaleciendo los canales y espacios de información y opinión de la ciudadanía. Tratándose de una guía práctica utilizada por las propias organizaciones del Gobierno de Chile, es el caso más cercano al diseño del manual en el que se está trabajando, ya que se puede analizar la situación actual.

El manual se compone principalmente de textos y tablas informativas acerca de los diferentes grados de participación ciudadana, utilizando únicamente un recurso gráfico (recuadro verde) para destacar ciertas zonas de información más relevante. Aún así, durante la sección de herramientas propuestas se entra en un mayor detalle.

Respecto al proceso de diseño implementado, se incorpora una metodología general a seguir, mostrando diversas herramientas para cada fase.



Herramienta 3.
Matriz de Caracterización de Actores

Objetivo de la Herramienta
La caracterización de actores permitirá examinarlos e identificarlos en distintos ámbitos, definiendo la información, conocimiento y experiencia que ellos poseen y así diseñar una estrategia adaptada a los diferentes grupos, asegurando la inclusión de aquellos más pertinentes.

Descripción de la Herramienta
Esta matriz de doble entrada permite registrar para cada actor sus características más relevantes, los roles centrales y las actitudes frente a los temas. Así como también, sus visiones manifiestas y abiertas de orden positivo o negativo, las posiciones positivas o negativas que se deducen del discurso de los actores, el grado de influencia que maneja cada uno en relación a la decisión y las relaciones con otros actores.

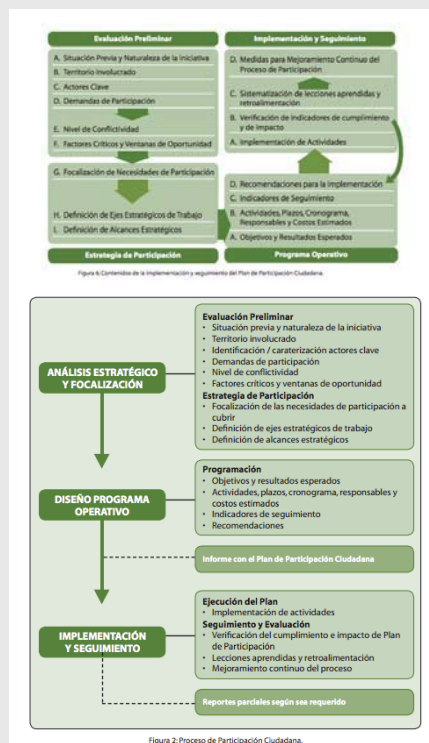
Actividades para la aplicación de la Herramienta

Antes	Durante	Después
<ul style="list-style-type: none"> Completar la Matriz de identificación y Catastro de Actores (Herramienta 2). 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar el listado de actores y características relevantes de cada actor (se entiende por actor a las instituciones u organizaciones, sólo en casos excepcionales a personas en particular). 	<ul style="list-style-type: none"> Completar vacíos de información a través del levantamiento de datos por teléfono y/o en terreno si la información disponible no es suficiente. Actualizar la matriz si la decisión sufre modificaciones espaciales y/o temporales.

Fortalezas y limitaciones de la Herramienta

Fortalezas	Limitaciones
<ul style="list-style-type: none"> Matriz muy completa, que brinda información trascendental para la toma de decisiones y la formulación de las estrategias de participación y del plan mismo. Permite identificar posturas, posiciones, disposiciones e intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> Necesita de más tiempo para completar la información, y probablemente del levantamiento en terreno de antecedentes no disponibles, inexistentes o desactualizados. Necesita de un profesional involucrado con el proceso participativo y con los actores para completar los datos, ya que habrá un porcentaje importante de las percepciones del encargado de llenar la matriz, en la información volcada en ella.

Capítulo III. CAJA DE HERRAMIENTAS 71



Fragmentos extraídos del manual de “Participación Ciudadana para Iniciativas MOP”, desde el sitio web: http://www.grn.cl/Manual_participacion_ciudadana_MOP.pdf

Diagrama superior visualiza los contenidos destacados dentro de la edición.

DEVOLPMENT IMPACT & YOU TOOLKIT

“DiY Toolkit” es un manual de herramientas sobre cómo inventar, adoptar y adaptar ideas que entreguen mejores resultados, diseñado especialmente para ayudar a personas o grupos enfocadas en la innovación social. Iniciativa a manos de la organización benéfica Nesta y The Rockefeller Foundation.

A diferencia de los casos previamente estudiados, DIY Toolkit posee un sitio web enfocado únicamente en presentar los métodos propuestos en el manual. Junto con exponer las herramientas, se pueden encontrar casos aplicados y mayor información acerca de los fundamentos de la teoría de innovación.

Los contenidos del manual se basan principalmente en exponer los pasos a seguir junto con las herramientas necesarias, incorporando plantillas para sus usos y en ciertos casos, casos de estudios en los que ha sido implementado el método de trabajo. Cabe destacar que, a pesar de que se proporcionan varias herramientas para cada fase, cada herramienta posee un enfoque distinto para alcanzar dichos objetivos.

El manual presenta 8 fases para generar el proceso de innovación. Cada fase es posee su propio icono de representación y es acompañada de ejemplos de herramientas para ser aplicadas. Se incorporan también 3 posibles grados de participación para cada herramienta:









- 01 Herramienta bastante sencilla
- 02 Herramienta que requiere algún tipo de diálogo,
- 03 Herramienta compleja.

Al igual que las fases, cada grado de participación posee su propio lenguaje iconográfico.

Junto con ello, en las últimas páginas se presenta brevemente, al igual que en su sitio web, los fundamentos y bases en los que de sustenta la teoría de innovación social.

FIND YOUR TOOL
(I WANT TO...)

- 01 What is it & Why Should I do it?
- 02 How to use it?
- 03 Case of Study

 look ahead	 develop a clear plan	 clarify my priorities	 collect input from others
 know the people	 generate new ideas	 test & improve	 sustain & implement

<p style="font-size: small; margin: 0;">LEVEL OF INVOLVEMENT</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid white; margin: 2px 0;"/> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> 🎯 🗨️ 🔗 </div> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid white; margin: 2px 0;"/> <p style="font-size: x-small; margin: 0;">FAIRLY SIMPLE, SELF ADMINISTERED TOOL needs relatively less time.</p>	<p style="font-size: small; margin: 0;">LEVEL OF INVOLVEMENT</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid white; margin: 2px 0;"/> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> 🗨️ 🗨️ 🔗 </div> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid white; margin: 2px 0;"/> <p style="font-size: x-small; margin: 0;">REQUIRES SOME DIALOGUE with colleagues/peers. Plan for some time to interact and fill out in collaboration over a day maybe.</p>	<p style="font-size: small; margin: 0;">LEVEL OF INVOLVEMENT</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid white; margin: 2px 0;"/> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> 🗨️ 🗨️ 🔗 </div> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid white; margin: 2px 0;"/> <p style="font-size: x-small; margin: 0;">MORE COMPLEX TOOL, that should ideally be done over a few days. Given the strategic nature of the inputs/outputs, this needs consultations with seniors, peers and ideally needs to be revised after a first pass.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

EVIDENCE PLANNING

LEVEL OF INVOLVEMENT

Practical tools to trigger & support social innovation

Development Impact & You

What is it & why should I do it?

HOW TO USE IT

Enhance, Replace, Limit, Re-use

START HERE

CASE STUDY

THIS SYSTEM WOULD INVOLVE:

- Citizen body proposals for community development being registered on a central crowd-funding site.
- Mobilising architecture and design students with members of the municipality government to design a product or solution in partnership, post funding.

We are looking to scope Community Design Centres that adopt crowd-funding mechanisms to support citizen led initiatives.

THESE SEVEN STAGES ARE:

1. IDENTIFYING OPPORTUNITIES
2. IDENTIFYING CHALLENGES
3. GENERATING IDEAS
4. DELIVERING & IMPLEMENTING
5. CHANGING SYSTEMS
6. CROWDING & SCALING
7. MAKING THE CASE

Opportunities & challenges

Generating ideas

Delivering & implementing

Changing systems

Crowding & scaling

Making the case

Fragments extraídos del manual de "Development Impact & You Toolkit", desde el sitio web: <http://diytoolkit.org/media/DIY-Toolkit-Full-Download-A4-Size.pdf>

Diagrama lateral visualiza los contenidos destacados dentro de la edición.

DESIGN THINKING FOR EDUCATORS TOOLKIT

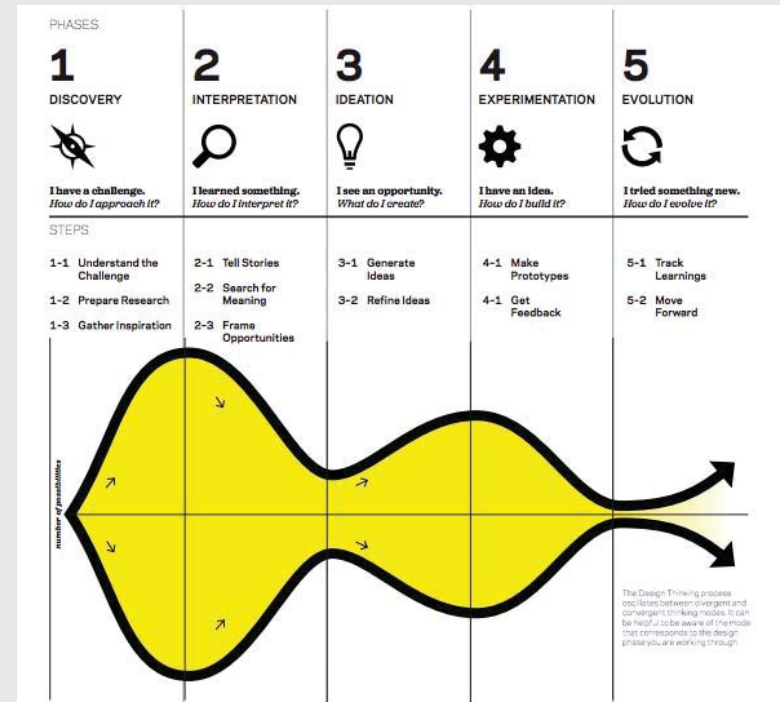
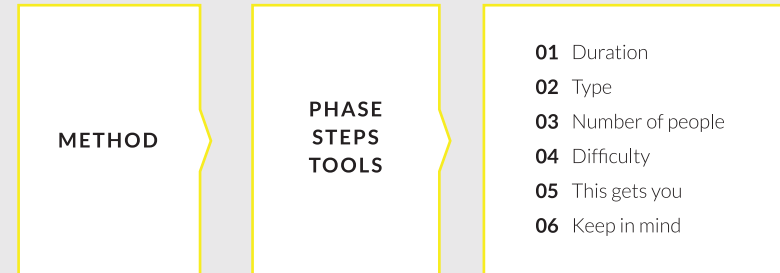
“Design Thinking for Educators” es un manual de ayuda para diseñar soluciones en escuelas y comunidades a través de la implementación de la teoría del Design Thinking.

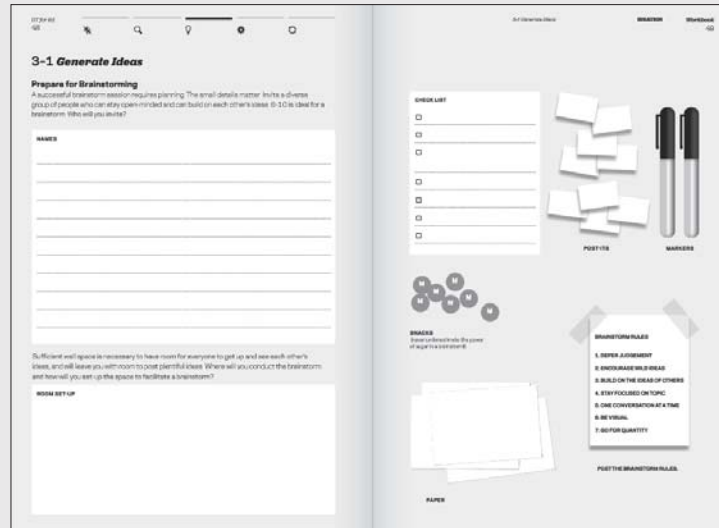
Los profesores de Riverdale Country School en Nueva York han comenzado a hacer uso de las técnicas del proceso de diseño para hacer enfrentarse a diversos desafíos a la hora de enseñar, de esta manera, surge una colaboración con la consultora IDEO haciendo posible un manual de herramientas para invitar a nuevos profesionales a implementar el proceso. El manual se enfoca principalmente en el contexto de la educación k-12, es decir, educación primaria y secundaria.

Al igual que en el caso anterior, se proporciona un sitio web en el cual se pueden descargar tanto el manual de herramientas (o toolkit), y el Designer Workbook, cuaderno de trabajo para acompañar al proceso de diseño, junto con ejemplos e historias de trabajo.

Junto con realizar una presentación acerca de lo que es el Design Thinking, y los escenarios en que puede ser de ayuda, los contenidos principales del manual de basan en el proceso de diseño, junto con los pasos y herramientas a seguir. Cabe destacar la incorporación de “worksheets” para facilitar la implementación de cada fase.

El proceso de diseño se compone de 5 fases, incluyendo una primera fase inicial para preparar y estudiar los campos de trabajo. Para cada fase se definen diferentes pasos a seguir, cada paso incorpora herramientas a para poder ser utilizadas.





Fragmentos extraídos del manual de "Design Thinking for Educators Toolkit", desde el sitio web: http://www.designthinkingforeducators.com/DTtool-kit_v1_062711.pdf

Diagrama lateral visualiza los contenidos destacados dentro de la edición.

Contenidos para el Manual

En base al estudio de casos en conjunto con la definición de las etapas en el proceso de diseño, se determinan los tipos de contenido que deberá incorporar el manual.

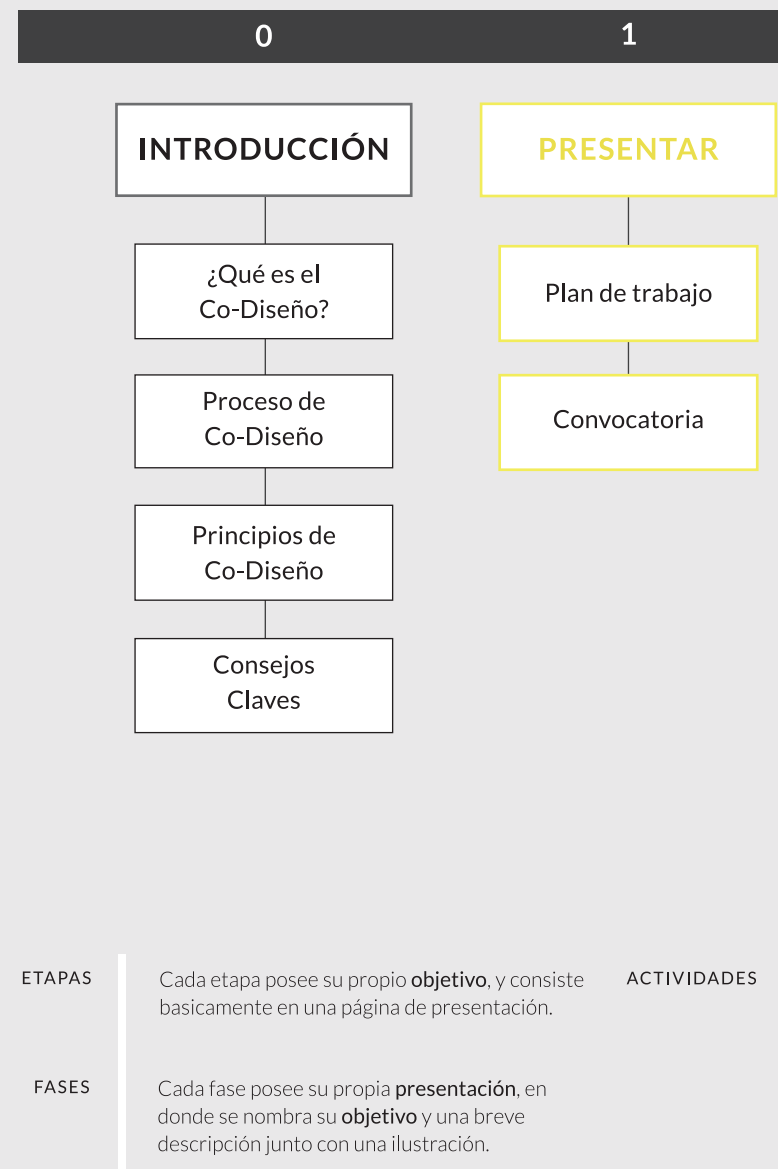
Cada **etapa** dentro del proceso de diseño forma parte de un capítulo. En él se detallan objetivos para cada fase, junto con actividades a realizar para llevar a cabo una mejor implementación.

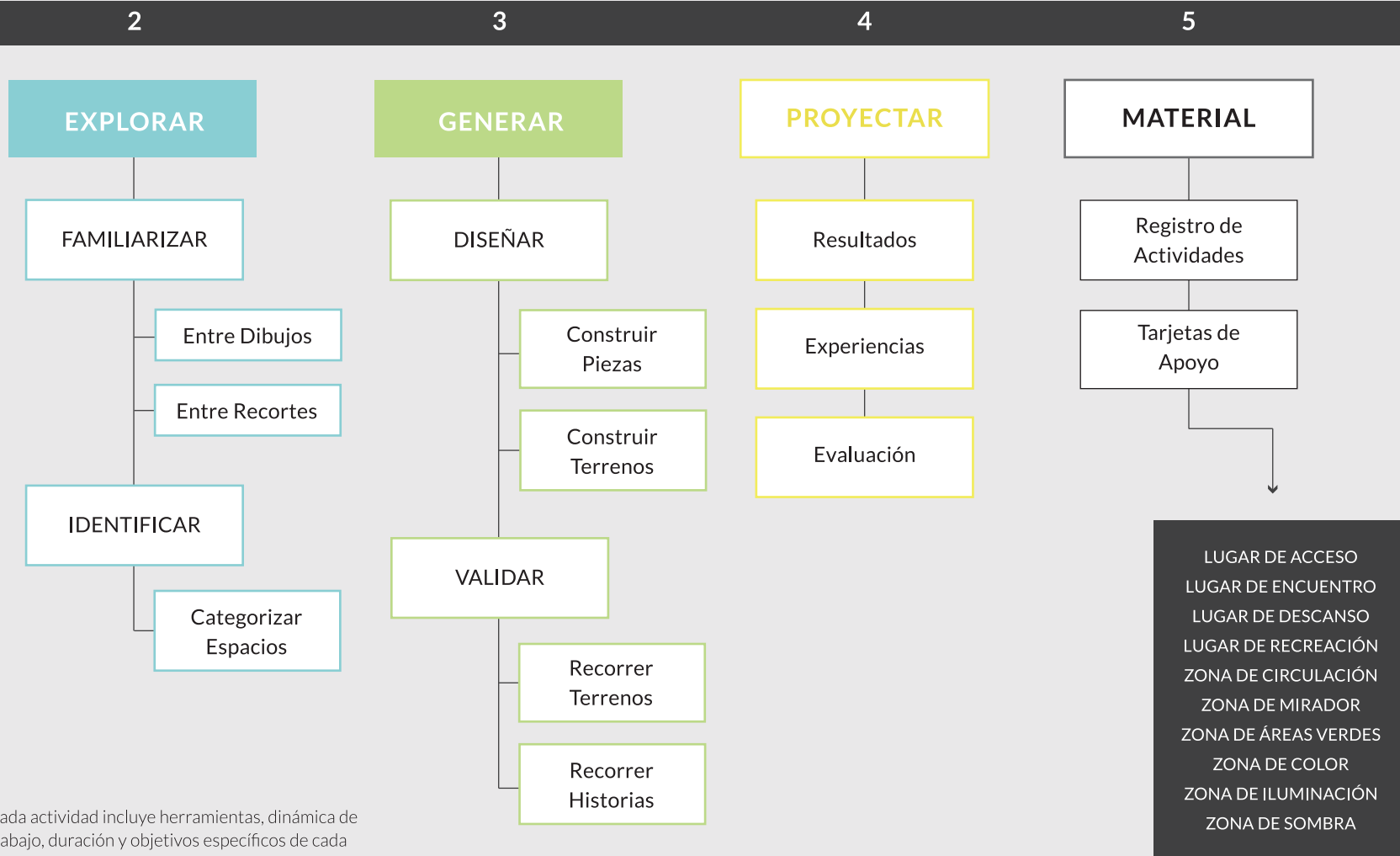
Junto con las etapas, se integran dos capítulos más. Uno inicial de modo de **introducción**, en el cual se explican los datos relevantes respecto al co-diseño, tales como: ¿Qué es?, Proceso, Principios y Consejos Claves. Y otro capítulo anexo al final con **material de apoyo** para ser utilizado por el equipo de trabajo.

Los contenidos del material anexo se conforman por tarjetas de apoyo, una para cada concepto espacial. Cada tarjeta incorpora la definición en base a una pregunta, ícono de identificación, más un ejemplo de un caso real. Las tarjetas se piensan para ser utilizadas como salidas gráficas en el caso en que la dinámica lo requiera, o simplemente de apoyo para el facilitador respecto a ejemplos de lugares. Junto con ellas, se incluye material de registro para las actividades del proceso de diseño. Todo el material de apoyo es extraíble, disponiendo de un pre-picado en el extremo lateral.

Cabe destacar que se deberá utilizar un **lenguaje** amigable y de fácil comprensión, dejando de lado el lenguaje teórico y técnico. El manual es diseñado para llegar a todo tipo de público y no necesariamente a expertos en el tema.

[PRÓLOGO]





Cada actividad incluye herramientas, dinámica de trabajo, duración y objetivos específicos de cada paso. Se incluyen observaciones y/o consejos prácticos como material de apoyo, junto con un ejemplo en fotografía de las herramientas diseñadas (caso Barrio Miravalle o de prototipado rápido)

Actividades de Co-Diseño

Cada fase de co-diseño será construida a partir de propuestas de actividades para servir de ayuda y ejemplo al lector. La importancia de la proposición de actividades recae en el hecho de que una misma fase puede ser realizada de forma diferente utilizando herramientas distintas. Lo importante del proceso no se encuentra en la dinámica propiamente tal, sino en cumplir los objetivos estipulados para cada etapa.

Así, se presentan dos tipos de actividades para cada fase, exceptuando el caso de Identificar, la cual se compone únicamente de una propuesta de actividad.

Corrección de actividades pasadas

Una vez evaluado las jornadas de Diseño Colaborativo puestas en prácticas para el caso Barrio Miravalle, se procede a corregir el trabajo en base a la información entregada por los participantes, por el mismo equipo de trabajo y por la consultora de arquitectos.

Las actividades corregidas corresponden a:

01 Entre Dibujos - Familiarizar

Se elimina el uso de fichas de conceptos del hogar, trabajando únicamente con los conceptos. El mapa de barrio se re-diseña, trabajando sobre un tablero en el cual se implementa tanto la ilustración de barrio como espacio en blanco para realizar los dibujos. No se presentan grandes cambios en la dinámica empleada, sino más bien en las herramientas diseñadas

02 Recorrer Historias - Validar

Para el caso de la validación existe un leve cambio en la dinámica de trabajo al comienzo de la actividad a la hora de ordenar las fotografías dispuestas en la mesa. Las herramientas se mantienen igual.

Cabe destacar que la actividad **Categorizar Espacios - Identificar** y **Construir Piezas - Diseñar** se mantiene de igual manera que fueron implementadas.

Así, la actividad con mayores cambios recae en la jornada de Familiarizar. El problema observado se debe a la leve diferencia existente entre la primera y segunda jornada, principalmente en la similitud en los resultados gráficos obtenidos. Al comparar ambos mapas no se observa un progreso entre una fase y otra. Junto con ello, se observa una alta disminución de los participantes entre una y la otra.

Proposición de nuevas actividades

Junto con las actividades corregidas se proponen nuevos métodos de implementación para alcanzar los objetivos estipulados en cada fase.

A la hora de diseñar nuevas actividades se toma en consideración diferentes contextos de barrio, desde la situación más precaria hasta la ideal. De esta forma se puede abarcar un espectro mayor de posibilidades de trabajo, generando una mayor comunicación entre distintos perfiles de participantes.

Las nuevas actividades propuestas corresponden a:

01 Entre Recortes - Familiarizar

02 Construir Terreno - Diseñar

03 Recorrer Terrenos - Validar

FAMILIARIZAR: ENTRE DIBUJOS

“Entre Dibujos” trabaja sobre la analogía Mi Casa - Mi Barrio, haciendo referencia al ámbito personal del hogar para proyectarlo al exterior y comenzar a pensar el barrio bajo la visión de hogar.

Herramientas Requeridas

Tableros de barrio / Plumones de colores / Post-it

Dinámica de Trabajo

Se divide a los participantes en grupos entre 4 y 6 personas. A cada grupo se le entrega un kit de herramientas de trabajo el cual esta compuesto por: un tablero de barrio, plumones de colores y post-it.

En una primera instancia se les solicita responder a través del dibujo las siguientes preguntas: **¿cómo sería una casa ideal? ¿qué me gustaría que tuviera?** Cada participante posee su propio espacio en blanco en el tablero para poder realizar su dibujo, un dibujo por cada persona. La idea de esta instancia es reflejar sus anhelos personales en una escala espacial altamente reconocida por todas las personas.

Por cada grupo, de manera colectiva, se identifican las características principales de los dibujos, y se anotan sobre los post-it. Ejemplo: para la frase “mi casa ideal debe tener muchas ventanas para que sea un lugar muy iluminado” se anotaría en un papel “muchas ventanas” o “mucho iluminación”.

Una vez que las frases son identificadas, se invita a pensar el barrio como si fuera su casa, explicando la analogía “Mi casa - Mi barrio”, es decir, todos los lugares identificados tienen cualidades que pueden encontrarse dentro de un barrio, por ejemplo: “muchas ventanas” correspondería a zonas iluminadas. De esta manera, se van repasando las características considerando

aquellas que están presentes en su barrio actualmente y cuáles no. Así, los post-it se irán ubicando alrededor del plano del barrio, agrupando aquellas que existen sobre un costado y aquellas que no al otro. En el caso en que se quisiera destacar alguna zona específica del barrio se pueden utilizar los plumones para dibujar sobre el plano.

Finalmente cada grupo deberá exponer frente a toda la sala de trabajo los resultados obtenidos, teniendo como imagen final un tablero con todos los dibujos realizados y sus características principales ordenadas alrededor de la imagen del barrio.

BIENVENIDA

PRIMERA PARTE

SEGUNDA PARTE

OBJETIVOS

PRESENTAR DEL PLAN DE TRABAJO

FOMENTAR EL IMAGINARIO DEL HABITAR

TRASPASO DE UNA VISIÓN PERSONAL A UNA COLECTIVA

FACILITADOR

Presentar al equipo que estará a cargo del proceso de diseño, haciendo un breve recuento del plan de trabajo.

Dividir a los participantes en grupos equitativos entre 4 y 6 personas, entregando a cada grupo un kit de herramientas.

Invitar a los participantes a responder a través del dibujo las siguientes preguntas:
¿cómo sería una casa ideal?
¿qué me gustaría que tuviera?

Dibujar en el espacio en blanco del tablero la casa ideal, un dibujo por cada persona.

Identificar, de manera colectiva por cada grupo, las características principales de los dibujos y anotarlas en los post-it.

PARTICIPANTES

HERRAMIENTAS

- TABLEROS DE BARRIO
- PLUMONES DE COLORES

- TABLEROS DE BARRIO (CON DIBUJOS)
- PLUMONES DE COLORES
- POST-IT

MINUTOS

8

10

12

TERCERA PARTE

CIERRE

FAMILIARIZARSE CON CONCEPTOS
ESPACIALES

EXPONER RESULTADOS OBTENIDOS

Explicar la analogía "Mi Casa, Mi Barrio", repasando las características principales escogidas.



En el caso en que ningún participante quiera presentar los resultados, un representante del equipo de trabajo de cada grupo podrá hablar en su representación.

Ubicar los post-it con las características principales alrededor del plano del barrio, agrupando aquellas que existen sobre un costado y aquellas que no al otro.

Exponer frente a todos los resultados obtenidos en cada tablero, incluyendo apreciaciones personales.

• TABLEROS DE BARRIOS (CON DIBUJOS)
• POST-IT (CON CARACTERÍSTICAS)

• TABLEROS DE BARRIOS INTERVENIDOS

DIAGRAMAS DE ACTIVIDADES

Diagramas de trabajo para las de actividades. Cada actividad posee su propio diagrama, en el cual se ejemplifican los pasos a seguir a la hora de ser aplicado.

En el caso que lo amerite, se incorporan consejos claves a considerar como modo de salida técnica.

Cada diagrama se compone de dos ejes, uno transversal el cual avanza a través del tiempo de la actividad, y otro vertical, en el cual se incluye información relacionada con objetivos, dinámica de trabajo (separando aquello correspondiente al facilitador y a los participantes), herramientas a utilizar en cada momento, y un tiempo de duración estimado.

Cabe destacar que los diagramas de actividades no incluyen los cierres de las jornadas a través del uso de break o descanso considerando bebestibles o snack. Esto se debe principalmente a que las actividades no se piensan como jornadas de trabajo. Una jornada podrá estar compuesta de más de una actividad, por lo que recae en el equipo de trabajo identificar los momentos propicios para realizar los descansos.

Diagrama de Actividad correspondiente a la actividad "Entre Recortes" de la fase Familiarizar

FAMILIARIZAR: ENTRE RECORTES

La actividad se basa en la elaboración de collages a través de recortes fotográficos y textos que representen una visión futura respecto al barrio. Al utilizar collage se potencia el lado creativo de los participantes al no haber una manera correcta de armar, lo cual facilita la expresión de opiniones y anhelos.

Herramientas Requeridas

Recortes fotográficos / Hojas en blanco / Pegamento / Tijeras
Plumones de colores / Post-it

Dinámica de Trabajo

Se dividen los participantes en grupos equitativos con el fin de proporcionar los kit de trabajo sobre cada mesa: hojas de papel, recortes fotográficos, plumones, pegamentos en barra, tijeras y post-it. Una vez dispuesto los materiales sobre las mesas se solicita a los participantes armar un collage o diagrama que responda a la temática: **¿cómo sería un barrio ideal?**

Dentro de los grupo de trabajo cada participante deberá exponer su collage, explicando su significado respecto a los recortes seleccionadas y su disposición en el papel. Una vez terminado las exposiciones, entre todos los participantes deberán identificar características, ideas o rasgos que sean del agrado de la mayoría. Para ello, se deben formular frases cortas y anotarlas sobre los post-it.

Finalmente, cada grupo de trabajo deberá exponer los resultados obtenidos frente a todos, agrupando los conceptos identificados (post-it) alrededor del plano del barrio. De esta manera, una vez finalizados todos los grupos, se tiene como imagen final el plano del barrio con ideas, conceptos y características ideales en su alrededor.



OBJETIVOS

PRESENTAR EL PLAN DE TRABAJO

FACILITADOR

Presentar un pequeño abstract de lo realizado en actividades pasadas junto con los resultados obtenidos.



PARTICIPANTES

HERRAMIENTAS



MINUTOS

8

PRIMERA PARTE

SEGUNDA PARTE

CIERRE

FOMENTAR EL IMAGINARIO DEL HABITAR

TRASPASO DE UNA VISIÓN PERSONAL A UNA COLECTIVA

EXPONER RESULTADOS OBTENIDOS

Dividir a los participantes en grupos equitativos entre 4 a 6 personas, entregando a cada grupo un kit de herramientas.

Invitar a los participantes a armar un collage o diagrama que responda a la temática:
¿cómo sería un barrio ideal?

Armar en las hojas de papel un collage por persona.

Dentro de cada grupo, exponer el trabajo realizado.

Identificar, de manera colectiva por cada grupo, las características principales, ideas o rasgos de los collages y anotarlas en los post-it.



En el caso en que ningún participante quiera presentar los resultados, un representante del equipo de trabajo de cada grupo podrá hablar en su representación.

Exponer frente a todos los resultados obtenidos en cada tablero, incluyendo apreciaciones personales.

- RECORTES FOTOGRÁFICOS
- PLUMONES DE COLORES
- PEGAMENTOS EN BARRA, TIJERAS
- HOJAS DE PAPEL

- TABLEROS DE BARRIO
- PLUMONES DE COLORES
- POST-IT

- TABLEROS DE BARRIO INTERVENIDOS

IDENTIFICAR: CATEGORIZAR ESPACIOS

La actividad se construye a partir del uso de fichas de conceptos espaciales para identificar los espacios.

Herramientas Requeridas

Mapas de barrio / Fichas de conceptos espaciales / Plumones

Dinámica de Trabajo

Se divide a los participantes en grupos entre 5 a 6 personas. A cada grupo se le entrega un kit de herramientas de trabajo.

En una primera instancia grupal se busca que los participantes puedan familiarizarse con el mapa, es decir, identificar la ubicación de su hogar, señalando esto con su nombre o firma, y dibujando su propio recorrido habitual. Para esto se utiliza un plumón o lápiz de color negro para no confundirse con las demarcaciones de tipos de lugares que se realizarán con diferentes colores. La demarcación del recorrido habitual tiene como fin mostrar el flujo o circulación de aquellos participantes en el barrio, es decir, mientras más líneas se trazan en un mismo lugar o tramo, mayor circulación, y viceversa. Utilizando las fichas de conceptos y los plumones de colores, se identifican los diferentes tipos de lugares en el mapa, pensando siempre en el futuro, es decir, en las aspiraciones e intenciones de los participantes sobre la intervención o creación de estos tipos de espacios.

Finalmente, cada grupo expone sus resultados frente a todos. Es importante la exposición ya que permite visualizar diferentes puntos de vistas, así como también darse cuenta de que existen coincidencias y similitudes que permiten validar en mayor medida lo que se ha expresado en el mapa, ya que se expresa como algo más colectivo aún.



OBJETIVOS

DAR A CONOCER LOS RESULTADOS OBTENIDOS ANTERIORMENTE

FACILITADOR

Presentar un pequeño abstract de lo realizado en actividades pasadas junto con los resultados obtenidos.



PARTICIPANTES

HERRAMIENTAS

• PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y/O RESULTADOS OBTENIDOS ANTERIORMENTE



MINUTOS

6

PRIMERA PARTE

SEGUNDA PARTE

CIERRE

FAMILIARIZARSE CON LAS HERRAMIENTAS RECONOCER LOS RECORRIDOS HABITUALES

FAMILIARIZARSE CON CONCEPTOS ESPACIALES Y PRIORIZARLOS

EXPONER RESULTADOS OBTENIDOS

Dividir a los participantes en grupos equitativos entre 4 a 6 personas, entregando a cada grupo un kit de herramientas.

Identificar la ubicación de su hogar en el mapa del barrio, señalándolo con su nombre o firma.

Trazar sobre el mapa el recorrido habitual que realizan en el barrio.



Se recomienda utilizar las tarjetas de apoyo para ejemplificar de mejor manera los conceptos espaciales.

Identificar, por cada grupo de manera colectiva, los tipos de espacios deseados utilizando las fichas de conceptos y plumones.



En el caso en que ningún participante quiera presentar los resultados, un representante del equipo de trabajo de cada grupo podrá hablar en su representación.

Exponer frente a todos los resultados obtenidos en cada mapa, incluyendo apreciaciones personales.

- MAPAS DE BARRIO
- PLUMÓN NEGRO

- MAPAS DE BARRIO
- PLUMONES DE COLORES
- FICHAS DE CONCEPTOS ESPACIALES

- MAPAS DE BARRIO INTERVENIDOS

DISEÑAR: CONSTRUIR PIEZAS

La actividad se lleva a cabo a través de un prototipo espacial a través de herramientas abstractas.

Herramientas Requeridas

Maqueta de barrio / Plasticinas / Papel lustre / Lanas de colores / Palos de brochetas / Post-it / Plumones

Dinámica de Trabajo

La actividad se trabaja en base a **agrupaciones de espacios** previamente determinados por el equipo de trabajo. Las agrupaciones se conforman en base a los espacios identificados durante la fase anterior.

Se dividen a los participantes en los grupos correspondientes a las agrupaciones. Una vez que son armados, se presenta la maqueta sobre la cual se trabajará entre todos. Es importante que los vecinos se familiaricen con todas las herramientas de trabajo, por ende, el primer paso corresponde a ubicar sus respectivos hogares en la maqueta, identificándolos con sus nombres. Luego, a cada grupo se le entrega un kit de trabajo.

Se trabaja sobre la maqueta en base a las nuevas categorías de agrupación. Utilizando las herramientas entregadas, se visualizan los deseos para cada lugar, de esta forma se van diseñando los lugares en base a las diferentes cualidades que cada uno amerite.

Para finalizar la sesión, cada grupo expone sus resultados frente a todos. Es importante que los propios vecinos expliquen sus decisiones y el por qué de estas. Al manifestar los por qué se fuerza a cuestionar las decisiones y, de esta forma, salen a relucir experiencias pasadas y posibles deseos anteriormente no manifestados.



OBJETIVOS

DAR A CONOCER LOS RESULTADOS OBTENIDOS ANTERIORMENTE

FACILITADOR

Presentar un pequeño abstract de lo realizado en actividades pasadas junto con los resultados obtenidos, explicando las nuevas agrupaciones de espacios.



PARTICIPANTES

HERRAMIENTAS

• PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y/O RESULTADOS OBTENIDOS ANTERIORMENTE



MINUTOS

6

PRIMERA PARTE

SEGUNDA PARTE

CIERRE

FAMILIARIZARSE CON LAS HERRAMIENTAS DE TRABAJO

DEFINIR Y ESPECIFICAR ELEMENTOS Y/O CUALIDADES QUE SE DESEAN PARA LOS ESPACIOS IDENTIFICADOS

EXPONER RESULTADOS OBTENIDOS

Dividir a los participantes en los grupos correspondientes de manera equitativa.

Presentar la maqueta de barrio, entregando a cada grupo su kit de herramientas.

Identificar la ubicación de su hogar en la maqueta del barrio, señalándolo con su nombre o firma.



Se recomienda utilizar las tarjetas de apoyo para ejemplificar de mejor manera los conceptos espaciales y ciertas cualidades de los espacios que pueden ser trabajadas en mayor profundidad.

Trabajar sobre la maqueta en base a las nuevas categorías de espacios, visualizando los deseos para cada lugar.



En el caso en que ningún participante quiera presentar los resultados, un representante del equipo de trabajo de cada grupo podrá hablar en su representación.

Exponer frente a todos los resultados obtenidos, incluyendo apreciaciones personales.

- MAPAS DE BARRIO
- PLUMÓN NEGRO
- POST-IT
- PLUMONES

- MAQUETA DE BARRIO
- PLASTICINAS, PAPEL LUSTRE, LANAS, PLUMONES, POST-IT, PALOS DE BROCHETAS

- MAQUETA DE BARRIO INTERVENIDA

DISEÑAR: CONSTRUIR TERRENO

La actividad se basa principalmente en la construcción en conjunto con los participantes del terreno del barrio. De esta manera, se va armando un recorrido y otorgando prioridad a ciertos sectores en base a la manera de armar los terrenos.

Herramientas Requeridas

Piezas de construcción / Piezas de mapa / Plasticinas / Lanas de color
Palos de brochetas / Post-it / Plumones / Pegamento en barra
Cinta Adhesiva

Dinámica de Trabajo

La actividad se trabaja en base a **agrupaciones de espacios** previamente determinados por el equipo de trabajo. Las agrupaciones se conforman en base a los espacios identificados durante la fase anterior.

Se dividen a los participantes en los grupos correspondientes a las agrupaciones de espacios. A cada grupo se le hace entrega de un kit de trabajo. Cada grupo deberá armar el terreno, paso a paso, realizando una maqueta del barrio con las piezas de construcción y las piezas del mapa mientras se van estudiando las nuevas categorías de espacios. Utilizando los materiales de diseño, se visualizan los deseos para cada lugar, diseñando los lugares en base a distintas cualidades.

Finalmente, cada grupo expone el trabajo realizado: una maqueta del terreno a base de las piezas de construcción intervenida con los elementos correspondientes. Es importante que al exponer se explique el por qué de la disposición de los elementos y el uso de ciertas piezas para representar los espacios ya que, de esta forma, se conocen las percepciones personales del terreno junto con los diseños.



OBJETIVOS

DAR A CONOCER LOS RESULTADOS OBTENIDOS ANTERIORMENTE

FACILITADOR

Presentar un pequeño abstract de lo realizado en actividades pasadas junto con los resultados obtenidos, explicando las nuevas agrupaciones de espacios.



PARTICIPANTES

HERRAMIENTAS

• PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y/O RESULTADOS OBTENIDOS ANTERIORMENTE



MINUTOS

6

PRIMERA PARTE

SEGUNDA PARTE

CIERRE

FAMILIARIZARSE CON LAS
HERRAMIENTAS DE TRABAJO

DEFINIR Y ESPECIFICAR ELEMENTOS
Y/O CUALIDADES QUE SE DESEAN
PARA LOS ESPACIOS IDENTIFICADOS

EXPONER RESULTADOS OBTENIDOS

Dividir a los participantes en los grupos correspondientes de manera equitativa, entregando a cada grupo un kit de herramientas.

Reconocer y familiarizarse con las piezas de armado.

- PIEZAS DE CONSTRUCCIÓN
- PIEZAS DE MAPA



Se recomienda utilizar las tarjetas de apoyo para ejemplificar de mejor manera los conceptos espaciales y ciertas cualidades de los espacios que pueden ser trabajadas en mayor profundidad.

Trabajar con las herramientas para armar el terreno del barrio visualizando los deseos para cada lugar en base a las nuevas categorías de espacios.

- MAQUETA DE BARRIO
- PLASTICINAS, LANAS, PEGAMENTO, CINTA ADHESIVA, POST-IT, PLUMONES, PALOS DE BROCHETAS



En el caso en que ningún participante quiera presentar los resultados, un representante del equipo de trabajo de cada grupo podrá hablar en su representación.

Exponer frente a todos los resultados obtenidos, incluyendo apreciaciones personales.

- MAQUETA DE BARRIO ARMADA E INTERVENIDA

VALIDAR RECORRER HISTORIAS

La actividad se basa en la elaboración de un storyboard o guión gráfico a través del barrio considerando las futuras cualidades diseñadas anteriormente.

Herramientas Requeridas

Globos de expresión / Plumones / Mapa de barrio /
Fotografías del terreno / Fichas enumeradas (número de fotografías)

Dinámica de Trabajo

El facilitador deberá disponer las fotografías al azar sobre la mesa con el fin de que los participantes reconozcan a qué lugar pertenece cada una. A medida que se van reconociendo las fotografías se deberán ir ordenando acorde a una especie de "ruta" o recorrido a lo largo del barrio. Con el fin de ayudar a los participantes, el facilitador debe ubicar la fotografía inicial y final. Una vez que todas las fotografías fueron identificadas y ordenadas, se colocan las fichas enumeradas sobre cada una referenciando su ubicación en el mapa.

Siguiendo el "recorrido" a través de las fotografías, los participantes deberán reconocer lugares específicos o hitos detallados donde se pueden realizar intervenciones u obras, según lo expresado en actividades pasadas. Para reconocerlos se colocan sobre las fotografías globos de expresión escribiendo frases que expresen lo que se podría realizar en cada lugar, además de utilizar plumones para trazar libremente en dichos espacios dentro de cada fotografía.

Finalmente se hace un recuento de lo dispuesto en las fotografías siguiendo el recorrido determinado inicialmente. De esta forma, surge una lectura a modo de **storyboard o guión gráfico** a lo largo de los terrenos.



OBJETIVOS

DAR A CONOCER LOS RESULTADOS
OBTENIDOS ANTERIORMENTE

FACILITADOR

Presentar un pequeño abstract de lo realizado en actividades pasadas junto con los resultados obtenidos.



PARTICIPANTES

HERRAMIENTAS

• PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y/O
RESULTADOS OBTENIDOS
ANTERIORMENTE



MINUTOS

6

PRIMERA PARTE

SEGUNDA PARTE

CIERRE

FAMILIARIZARSE CON LAS HERRAMIENTAS DE TRABAJO, IDENTIFICANDO UN RECORRIDO

RECONOCER Y CORROBORAR LUGARES ESPECÍFICOS DE INTERVENCIÓN

EXPONER RESULTADOS OBTENIDOS

Disponer las fotografías sobre una mesa al azar, ubicando la primera y última fotografía del recorrido.

Referenciar la ubicación de cada fotografía a través de las fichas en el mapa de barrio.

Identificar los lugares a los que pertenecen las fotografías, armando un recorrido a lo largo del barrio.

Reconocer lugares específicos o hitos donde se pueden realizar intervenciones según lo expresado en actividades pasadas utilizando los globos de expresión.

Realizar un recuento a través de las fotografías, nombrando los lugares a ser intervenidos.

- FOTOGRAFÍAS DEL TERRENO
- FICHAS CON NÚMEROS
- MAPA DE BARRIO

- FOTOGRAFÍAS DEL TERRENO
- GLOBOS DE EXPRESIÓN
- PLUMONES

- FOTOGRAFÍAS DEL TERRENO ORDENADAS E INTERVENIDAS

VALIDAR RECORRER TERRENOS

Tal como lo dice su nombre, "Recorrido de terrenos" consiste en salir a armar un recorrido a lo largo del barrio, proyectando los espacios seleccionados con las cualidades diseñadas previamente.

Herramientas Requeridas

Maqueta de barrio / Globos de expresión (mayor y menor escala) / Plumones / Tizas de colores / Mapa de barrio intervenido

Dinámica de Trabajo

Con el fin de preparar la salida al terreno, se trabaja sobre la maqueta obtenida colocando las señales de menor escala sobre los espacios determinados anteriormente. Cada señal de menor escala posee una expresión que refleja el diseño definido en la etapa anterior. Dichas expresiones deben ser determinadas por el equipo de trabajo una vez que la fase anterior ha sido finalizada teniendo los elementos de diseño. Las expresiones son frases cortas que ejemplifiquen los objetivos que se buscan para los lugares, por ejemplo: "queremos jugar", "queremos descansar".

Luego de que todas las señales son ubicadas en la maqueta, se invita a recorrer el terreno del barrio realizando el mismo ejercicio. En cada lugar se deberá validar la factibilidad y las dimensiones espaciales reales. Por ende, al llegar a una locación se debe recordar la expresión definida anteriormente en la maqueta, preguntando a todos los vecinos si están o no. Si se está de acuerdo se coloca una señal de mayor escala y se escribe la expresión en su globo. Si se desea agregar más expresiones que reflejan nuevas acciones a realizar se pueden escribir dentro del mismo globo. En el caso de que no se está de acuerdo con una expresión, simplemente se puede cambiar por otra o eliminar la señal en ese lugar. Junto con ello se abre la posibilidad de utilizar tizas de colores para trazar libremente ciertas zonas en el terreno.



OBJETIVOS

DAR A CONOCER LOS RESULTADOS
OBTENIDOS ANTERIORMENTE

FACILITADOR

Presentar un pequeño abstract de lo realizado en actividades pasadas.



PARTICIPANTES

HERRAMIENTAS

• PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES
REALIZADAS ANTERIORMENTE



MINUTOS

6

PRIMERA PARTE

SEGUNDA PARTE

CIERRE

DAR A CONOCER LAS ACCIONES IDENTIFICADAS PARA LOS ESPACIOS SELECCIONADOS

VALIDAR EN TERRENO LOS LUGARES DE INTERVENCIÓN

RECuento DE RESULTADOS OBTENIDOS

Repasar los resultados obtenidos mientras se van colocando los globos de escala menor en los espacios determinados sobre la maqueta.

Invitar a salir a recorrer el terreno. En cada lugar, recordar la expresión definida anteriormente y preguntar si se está de acuerdo.

Realizar un recuento de las expresiones definidas en cada lugar.



El equipo de trabajo deberá ayudar a ubicar y completar los globos de expresión en el caso en que sea una tarea difícil para los participantes.

Validar la factibilidad y las dimensiones espaciales reales de las intervenciones definidas para cada lugar.

Ubicar un globo de expresión de escala mayor en el lugar determinado junto con su expresión.

- MAQUETA DE BARRIO
- GLOBOS DE EXPRESIÓN ESCALA MENOR

- MADA DE BARRIO INTERVENIDO
- PLUMONES
- TIZAS DE COLORES
- GLOBOS DE EXPRESIÓN ESCALA MAYOR

- MAPA DE BARRIO INTERVENIDO CON DECISIONES FINALES

Estilos Gráficos

FUENTE TIPOGRÁFICA

Se define la tipografía **Lato** para los contenidos del manual luego de realizar diversas pruebas de impresión. La tipografía incluye al menos 10 variables diferentes, cada una incluyendo sus versión en itálica. Debido a ello, se opta por el uso de una sola tipografía para incluir en el manual.

- LIGHT: cuerpo de texto
- REGULAR: pie de foto y título secciones
- BOLD: subtítulos, títulos secciones, texto destacado
- BLACK: títulos

La fuente Lato es una tipografía sans serif de dominio público, diseñada por Łukasz Dziedzic el año 2010.

PALETA DE COLOR

Para la elección de la paleta de colores se trabaja en base a los momentos que se implementan dentro del proceso de co-diseño. A pesar de trabajar con cuatro etapas: presentar, explorar oportunidades, generar propuestas y proyectar, se emplean tres colores realizando una separación respecto a aquellas etapas correspondientes únicamente a un trabajo realizado por parte del grupo de investigación, y aquellas correspondientes a workshops de diseño colaborativo.

Cada color se trabaja en base a tres tonos, con el fin de expandir la paleta cromática. De esta manera los tonos más claros serán empleados en fondos, y tonos medios y más claros principalmente para tipografías.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

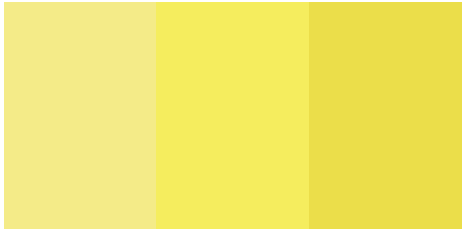
Se determina el uso de un estilo gráfico para la edición del manual con el fin de otorgarle un valor único y representativo.

El estilo se construye a partir de la representación gráfica de la definición de co-diseño, en donde surge un trabajo colaborativo a través de la unión de diversas voces permitiendo la aparición de nuevos espacios de trabajo.

De esta manera se determinan dos tipos de voces a ser representadas: profesionales y usuarios. Cada voz posee su estilo particular, de formas distintas. El co-diseño es el nacimiento de una nueva voz generada a partir de dos lenguajes, los cuales cohesionan formando una nueva grafía. La grafía se construye a partir de encontrar la forma o ángulo en que ambos trazos funcionan unos con otros.


PALETA DE COLORES

AMARILLOS




# F3EB88	# F4EC5B	# EADE4C
CMYK 06/01/58/00	CMYK 06/00/77/00	CMYK 10/05/83/00

AZULES



# 88CDD2	# 5CB8CE	# 16AEE0
CMYK 45/02/18/00	CMYK 60/08/15/00	CMYK 71/11/02/00

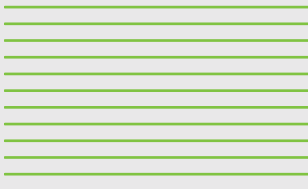
VERDES




# BAD988	# 8FC862	# 7FC241
CMYK 30/00/60/00	CMYK 48/00/81/00	CMYK 55/00/100/00

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

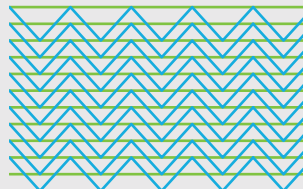
PROFESIONALES




USUARIOS



CO-DISEÑO





ÍCONOS E ILUSTRACIONES

Se incorporan íconos e ilustraciones al manual con el fin de generar una lectura más dinámica a lo largo de la edición. El manual no es diseñado para ser formal, sino más bien lúdico, y de lectura rápida. Así, se determinan dos tipos de dibujos: ilustraciones e íconos. Las ilustraciones servirán para acompañar las páginas capitulares de las fases (Familiarizar, Identificar, Diseñar y Validar), mientras que los íconos como acompañamiento al ciertos textos.

Se definen tres tipos de íconos:

01 Contenidos para el Diagrama de Actividades

Objetivos / Herramientas / Dinámica / Duración

02 Información de apoyo

Observaciones / Consejos Prácticos / Área de Recorte, para las tarjetas de apoyo / Área de Extracción, para el material de apoyo

03 Conceptos de Espacios, utilizados en las tarjetas de apoyo

Lugar de Descanso / Lugar de Encuentro / Lugar de Acceso / Zona de Sombra / Zona de Circulación / Lugar de Recreación / Zona de Iluminación / Zona de Color / Zona de Mirador / Zona de Áreas Verdes

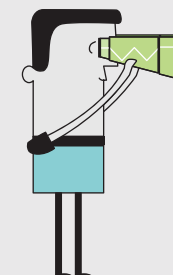
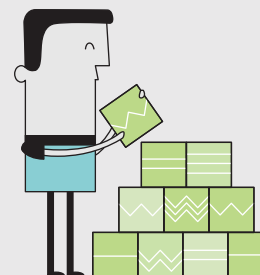
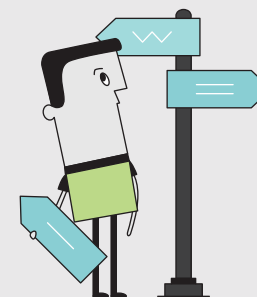
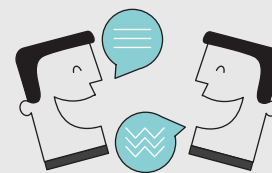
Todos los íconos son diseñados dentro de cajas verticales compuestas por recuadros. Para el caso de los íconos el recuadro es de 0,5 y 1,5 centímetros, mientras que las ilustraciones de 3,5 x 9,5 centímetro.

Tanto los íconos como ilustraciones son construidos a partir de formas geométricas simples, tales como círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos. Se utilizan trazos con terminaciones y vértices en forma redondeada. Para el caso de los íconos se emplea un grosor de 0,75 punto, mientras que para las ilustraciones de 0,5 puntos.

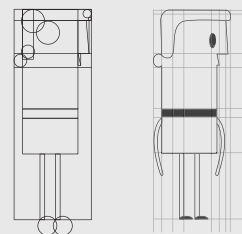
La paleta utilizada en las ilustraciones corresponde a los colores correspondientes para cada las fases. Dependiendo de la fase a la que pertenece la ilustración, se utiliza de forma principal (objetos).

01

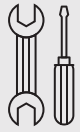
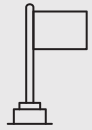
ILUSTRACIONES PARA FASES



PRINCIPIOS DE CONSTRUCCIÓN



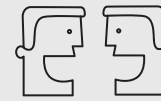
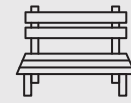
02
CONTENIDOS DIAGRAMAS



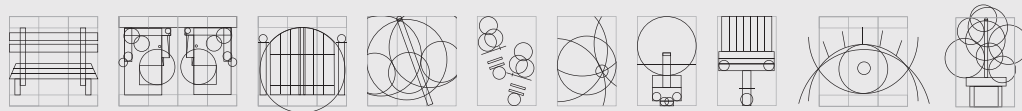
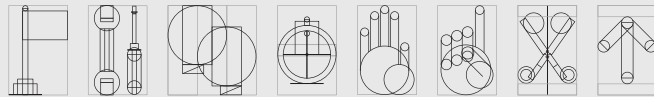
03
INFORMACIÓN DE APOYO



04
CONCEPTOS DE ESPACIOS



PRINCIPIOS DE CONSTRUCCIÓN

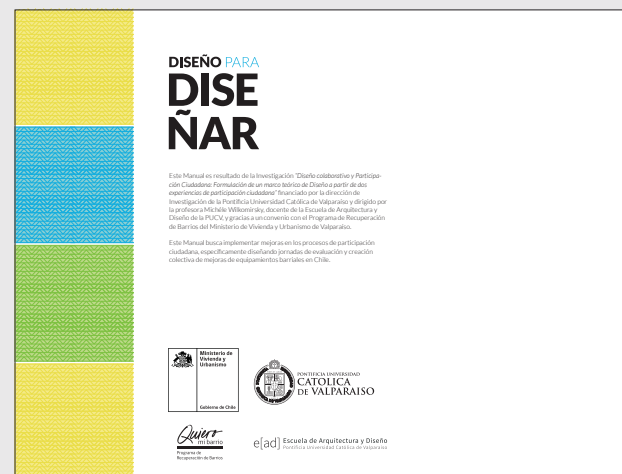


Edición Final

La edición final posee un formato de 20 x 25 cm, a excepción de las páginas de material anexo, las cuales presentan dos tipos de formato plegable. Todo el material incluido en esta sección se encuentra pre-picado, facilitando su extracción y uso.

Las páginas capitulares para las etapas poseen un formato de 20 x 25,5 cm, dejando 0,5 centímetros utilizados como pestañas para facilitar la búsqueda de actividades.

Se utiliza papel Color Xpressions Elite de 90 gramos para las páginas interiores y de 120 gramos para las páginas índice. Se imprime en láser en una impresora Xerox 7500, y se empasta en formato tapa blanda.



¿QUÉ ES EL CO-DISEÑO?

10 / 11

Co-diseñar es la instancia donde los usuarios de un producto, servicio o proceso de desarrollo son invitados a cooperar con los profesionales en el proceso de diseño, creando soluciones en conjunto para conseguir un resultado más sensible y adecuado a las necesidades de los usuarios.

A través de herramientas diseñadas para fomentar la creatividad y comunicación, surge un trabajo colaborativo a través de la unión de diversas voces permitiendo la aparición de nuevos espacios de trabajo.

Dentro de los campos en que se desarrolla la co-creación se encuentra la **PLANIFICACIÓN URBANA**, en la cual se crean puentes de participación para la comunidad para el diseño de espacios públicos. Estos espacios tienen la cualidad de reflejar el conocimiento íntimo de los vecinos de acuerdo a su experiencia en el habitar.

The diagram illustrates the intersection of two horizontal lines representing 'PROFESIONALES' (Professionals) and 'USUARIOS' (Users). The area where they meet is labeled 'CO-DISEÑO' (Co-design). The 'PROFESIONALES' line is solid, while the 'USUARIOS' line is wavy, and the resulting 'CO-DISEÑO' area is filled with a wavy pattern.

PROCESO DE CO-DISEÑO

El proceso se construye considerando la experiencia completa de implementación para jornadas de co-diseño. Es decir, más allá del trabajo directamente con los participantes, se debe tomar en cuenta el momento previo y posterior del trabajo colaborativo. De esta manera, el proceso se compone de cuatro etapas clave: primer momento de presentación del programa, luego replicación de las oportunidades y generación de propuestas en conjunto con los participantes, y finalmente proyección de resultados para dar cierre al trabajo realizado.


Cada etapa se compone de fases, estados sucesivos para llevar a cabo un mejor trabajo. Asimismo, cada fase es implementada en base a actividades que el equipo de trabajo considere más delimitado de acuerdo al contexto en el que será aplicado el proceso. Así así, podemos observar que a pesar de que las actividades cambien, los objetivos de cada fase no deberán cambiar.

La sucesión en que está diseñada la metodología permite alcanzar un mayor grado de integración entre participantes y profesionales, implementando un nuevo lenguaje a través de las herramientas para mejorar la comunicación.

ETAPAS	PRESENTAR	EXPLORAR	GENERAR	PROYECTAR
FASES	01 PLAN DE TRABAJO	03 FAMILIARIZAR	05 DISEÑAR	07 RESULTADOS
	02 CONVOCATORIA	04 IDENTIFICAR	06 VALIDAR	08 EXPERIENCIA
				09 EVALUACIÓN
ACTIVIDADES CO-DISEÑO	<p>Recorridos</p> <p>Antes</p> <p>Después</p> <p>Imaginario</p>		<p>Contexto</p> <p>Validez</p> <p>Cualidades</p> <p>Elementos</p> <p>Conceptos</p>	
	<p>HERRAMIENTAS ABSTRACTAS</p> <p>VERBA PROYECCIÓN</p>		<p>HERRAMIENTAS CONCRETAS</p> <p>VERBA COLECTIVA</p>	
	¿QUÉ me gustaría?	¿DÓNDE me gustaría?	¿CÓMO me gustaría?	¿ES posible?

Diapositivas extraídas del manual "Diseño para Diseñar".
Paginas tipos del contenido.

- Portada
- Contraportada
- Introducción:
¿Qué es el Co-Diseño?
Proceso de Co-Diseño

	<h1 style="text-align: right;">PRESENTAR PROGRAMA</h1>
------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------


<p style="text-align: center;">CONTEXTO Y DURACIÓN</p> <h2 style="text-align: center;">PLAN DE TRABAJO</h2>	<p>EQUIPO DE TRABAJO</p> <p>Define y arma el grupo de trabajo. Los mejores equipos se componen de diferentes disciplinas y antecedentes (experiencias previas), de esta forma se tendrán diversos puntos de vista en torno a una misma situación.</p> <p>Es importante la definición de roles dentro del equipo. Se deberá determinar quien cumplirá su rol de facilitador dentro de las jornadas de trabajo más algunos moderadores secundarios. Es importante que elista una persona principal para orientar el trabajo dentro de las jornadas.</p> <p>CONTEXTO</p> <p>Una vez armados los grupos, define claramente cuál es la razón por la cual se está implementando el proceso de co diseño, ¿por qué se quieren hacer jornadas de diseño colaborativo?</p> <p>Estudia y observa el contexto en el cual será aplicado el co diseño. Antes de determinar cualquier actividad se deben analizar las variables que condicionan al segmento de trabajo tales como grupo étnico, nivel educativo, estado de salud, entre otras. Con ello se determinan los tipos de actividades más adecuadas, diseñando las herramientas para potenciar la creatividad y comunicación.</p> <p>DURACIÓN</p> <p>Al definir las actividades teniendo los objetivos claros, se a hora de determinar el tiempo de duración, tanto de las jornadas de trabajo como del término del proceso. Define el plan de trabajo (laboral) que más se acomode a la situación. Dura a tres semanas de trabajo, o simplemente todo en un momento integrando momentos de descanso. Todo dependerá del plan de trabajo que se quiere implementar.</p>	<p style="text-align: right;">21 / 21</p> <p>OBSERVACIONES</p> <p>El tiempo ideal para mantener la atención de un público es de 45 minutos aproximadamente. Luego de esto, se recomienda realizar una pausa o descanso de 10 minutos con el fin de no saturar al participante de información o simplemente agotarlo.</p> <p>Así mismo, se deben tener en cuenta las características especiales a la hora de elegir el lugar donde se llevarán a cabo las actividades. Se debe contar con un espacio específico de encuentro que sea apto para la cantidad de personas con las que se trabajará, además de considerar condiciones de luz, temperatura y ventilación que permitan a los participantes estar cómodos durante la jornada, pero al mismo tiempo lo suficientemente alertas.</p> <p>Se debe considerar la actividad como una situación agradable para los participantes, por lo que se recomienda contar con algún bebedible, en forma de caliente o frío, y algún tipo de snack. Esto funciona como incentivo y al mismo tiempo como gesto de agradecimiento por participar de la jornada.</p> <p>Recuerda siempre registrar todo el trabajo realizado, tanto registro fotográfico, audio y audiovisual. De esta manera será más fácil evaluar el trabajo comparando resultados. Es importante que los participantes estén de acuerdo con el tipo de registro, ya que los involucra directamente.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



PRIMERA FASE

FAMILIARIZAR

20 / 22



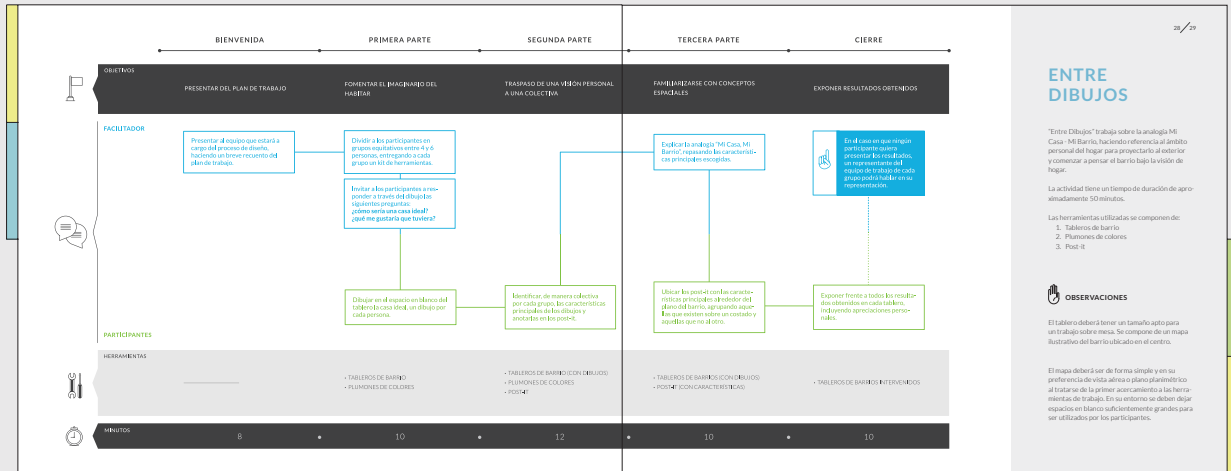
Se busca generar empatía con las personas con las que se trabaja con el fin de que éstas puedan ir familiarizándose con conceptos espaciales que serán tratados en las siguientes jornadas de la metodología.

Además, esta fase está enfocada en el desarrollo del imaginativo de las personas con el fin de descubrir y revelar sus deseos, anhelos y aspiraciones en común.

OBJETIVOS:
 Familiarizarse con conceptos espaciales
 Fomentar el imaginario del habitar

Diapositivas extraídas del manual "Diseño para Diseñar".
 Páginas tipos del contenido.

- Etapa Presentar
- Fase Plan de Trabajo
- Etapa Explorar
- Fase Familiarizar





DINÁMICA DE TRABAJO

Se divide a los participantes en grupos entre 4 y 6 personas. A cada grupo se le entrega un kit de herramientas de trabajo el cual está compuesto por: un tablero de barrio, plumones de colores y post-it.

En una primera instancia se les solicita responder a través del dibujo las siguientes preguntas: ¿cómo sería una casa ideal? ¿qué me gustaría que tuviera? Cada participante posee su propio espacio en blanco en el tablero para poder realizar su dibujo, un dibujo por cada persona. La idea de esta instancia es reflejar sus anhelos personales en una escala espacial altamente reconocida por todos las personas.

Por cada grupo de manera colectiva, se identifican las características principales de los dibujos, y se anotan sobre el post-it. Ejemplo para la frase "Mi Casa Ideal debe tener muchas ventanas para que sea un lugar muy iluminado" se anota en un papel "muchas ventanas" o "mucha iluminación".

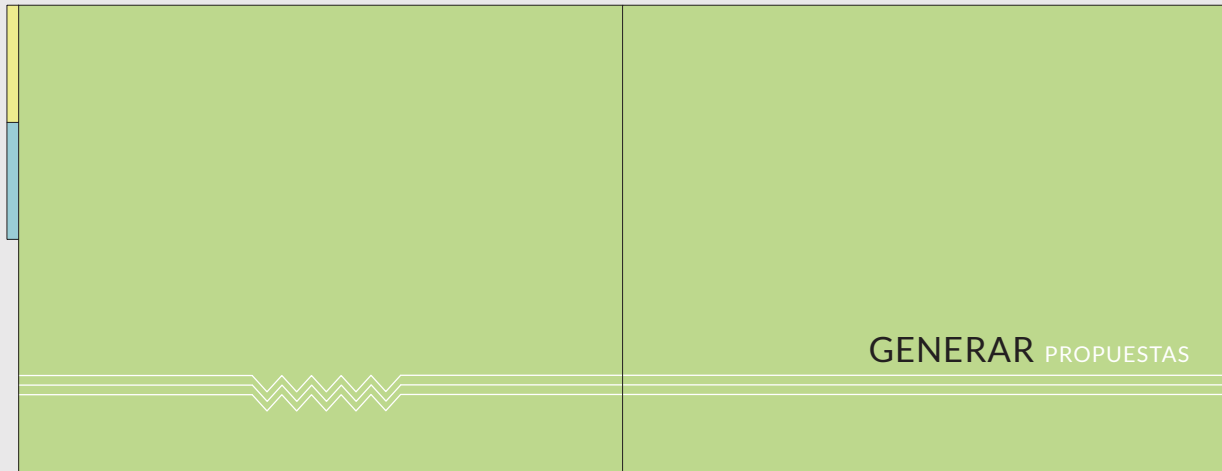
Una vez que las frases son identificadas, se invita a pensar el barrio como el fuera su casa, replicando la analogía "Mi Casa - Mi Barrio" en dicho, todos los lugares identificados tienen cualidades que pueden encontrarse dentro de un barrio, por ejemplo: "muchas ventanas" corresponden a zonas iluminadas. De esta manera, se van repasando las características considerando aquellas que están presentes en su barrio actualmente y cuáles no. Así, los post-it se van colocando alrededor del plano del barrio, agrupando aquellas que se relacionan con el contexto y aquellas que no están. En caso alguno se quisiera destacar alguna zona específica del barrio se pueden utilizar los plumones para dibujar sobre el plano.

Finalmente cada grupo deberá exponer frente a toda la sala de trabajo los resultados obtenidos, teniendo como imagen final un tablero con todos los dibujos realizados y sus características principales o demandas alrededor de la imagen del barrio.

CONSEJOS PRÁCTICOS

A continuación se definen algunos espacios característicos dentro del hogar que reflejan usos transferibles a espacios al aire libre. Cabe destacar que los ejemplos son simples recomendaciones por lo que no es necesario utilizar las mismas analogías:

1. Puerta Accesos
(¿Por dónde entro a mi barrio?)
2. Living Reunión/ Encuentro
(¿Dónde me encuentro con otras mis vecinos?)
3. Deambular/ Descansar
(¿Dónde descanso en mi barrio?)
4. Balcón/ Mirar/ Mirador
(¿Dónde miro a mi barrio y/o sus alrededores?)
5. Patio/ Recreación, juego
(¿Dónde me recreo/juego en mi barrio?)
6. Pasillo/ Circulación
(¿Por dónde circulo de un lugar a otro en mi barrio?)
7. Jardín/ Áreas verdes
(¿Dónde dibujo uso de áreas verdes en mi barrio?)
8. Techos/ Sombra
(¿Dónde me protejo del sol y la lluvia en mi barrio?)
9. Ventanas/ Iluminación
(¿Dónde se ilumina mi barrio?)



TERCERA FASE

DISEÑAR

41/48

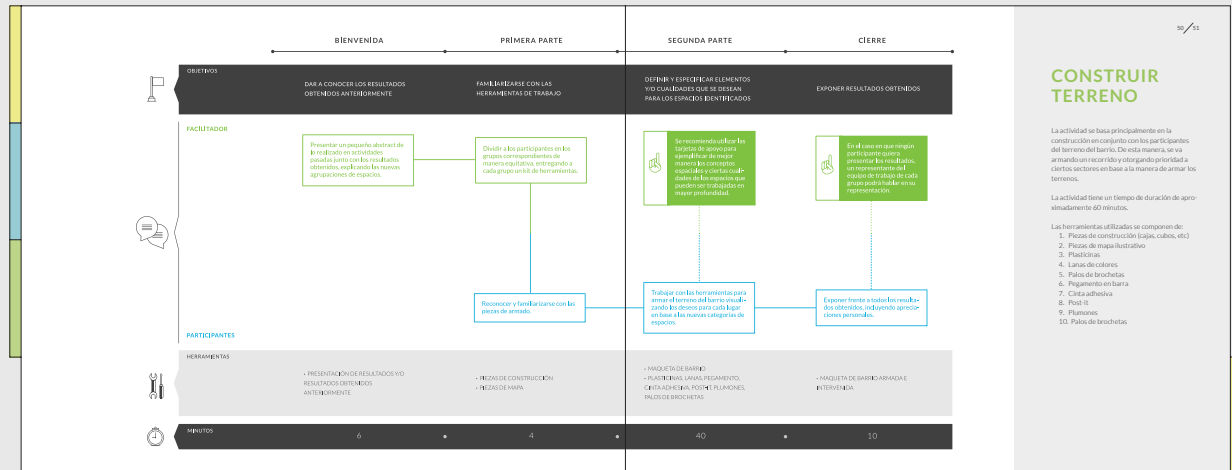
Busca acercarse a los deseos y anhelos de los vecinos con el fin de identificar elementos que generen acciones dentro de los espacios habitables.

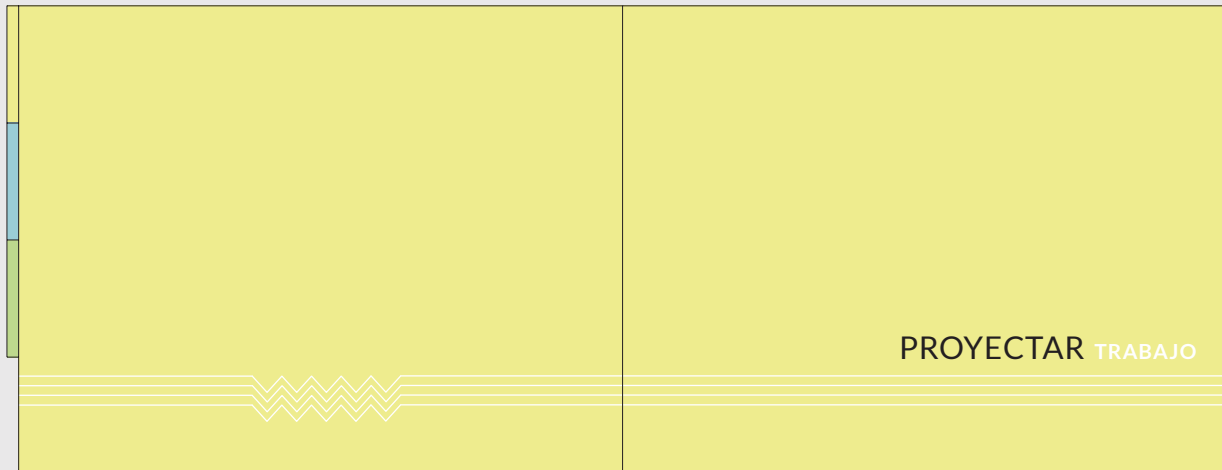
El diseño no trabaja en base a materialidades ni especificaciones, sino que más bien en torno a conceptos y cualidades.

OBJETIVOS:
Diseñar elementos para los espacios identificados

Diapositivas extraídas del manual "*Diseño para Diseñar*".
Paginas tipos del contenido.

- Diagrama de Actividad
- Dinámica de Trabajo
- Etapa Generar
- Fase Diseñar





PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN

RESULTADOS

44 / 40

PRESENTACIÓN

Para comenzar a darle cierre al proceso de co-diseño se debe comenzar por la aprobación de los resultados obtenidos. Para ello se sugiere coordinar una asamblea o reunión con los participantes para realizar un recuento del trabajo realizado en las jornadas presentando una **hoja de gráfica**. La **hoja de gráfica** se refiere a una visualización en la cual se evidencian las propuestas y resultados desde el trabajo colaborativo. Recuérdese siempre utilizar un lenguaje gráfico para facilitar la comunicación.

APROBACIÓN

La importancia de la exposición de los resultados es buscar la aprobación de todos los participantes, por ende, se debe dar el espacio para recibir opiniones, comentarios, preguntas o sugerencias. Antes de dar cierre a la presentación, no deberán existir dudas respecto a las propuestas seleccionadas, por lo que es de suma importancia otorgar un tiempo de diálogo.

CIERRE

Junto con ello, la etapa de presentación es un momento de cierre a todas las jornadas de co-diseño. A pesar de que el proceso continúa para el equipo de trabajo hasta evaluar los resultados, las actividades realizadas en conjunto finalizan con la **hoja de gráfica**. Debido a esto, siempre ten en cuenta de otorgar un cierre agradable para los participantes, agradeciendo su compromiso y disposición.

Diapositivas extraídas del manual "*Diseño para Diseñar*".
Paginas tipos del contenido.

- Diagrama de Actividad
- Dinámica de Trabajo
- Etapa Proyectar
- Fase Resultados

REGISTRO DE ACTIVIDADES

Con el fin de ayudar en el registro programamos hojas de trabajo para ser utilizadas a lo largo del proceso.

Cada hoja se encuentra dividida en distintas actividades a realizar considerando los diferentes etapas desde las fases de co-diseño junto a los participantes, como las actividades realizadas únicamente por el equipo de trabajo como consultoría y evaluación entre otras.

> IR AL CONTENIDO

EXTRAER TU MATERIAL
Registro de Actividades

↕
DESPLEGAR

REGISTRO DE ACTIVIDADES

Con el fin de ayudar en el registro programamos hojas de trabajo para ser utilizadas a lo largo del proceso.

Cada hoja se encuentra dividida en distintas actividades a realizar considerando los diferentes etapas desde las fases de co-diseño junto a los participantes, como las actividades realizadas únicamente por el equipo de trabajo como consultoría y evaluación entre otras.

FAMILIARIZAR
SEGUNDA FASE

ACTIVIDAD :
FECHA :
DURACION :
Nº PARTICIPANTES :

OBJETIVOS _____

HERRAMIENTAS _____

OBSERVACIONES _____

IDENTIFICAR
TERCERA FASE

ACTIVIDAD :
FECHA :
DURACION :
Nº PARTICIPANTES :

OBJETIVOS _____

HERRAMIENTAS _____

OBSERVACIONES _____

DISEÑAR
CUARTA FASE

ACTIVIDAD :
FECHA :
DURACION :
Nº PARTICIPANTES :

OBJETIVOS _____

HERRAMIENTAS _____

OBSERVACIONES _____

VALIDAR
QUINTA FASE

ACTIVIDAD :
FECHA :
DURACION :
Nº PARTICIPANTES :

OBJETIVOS _____

HERRAMIENTAS _____

OBSERVACIONES _____

TARJETAS DE APOYO

Con el fin de facilitar el uso de conceptos de espacio se incluyen diez tarjetas de apoyo para el grupo de trabajo.

Cada concepto posee su propia icono de identificación, una definición formalizada en torno a una pregunta y finalmente un ejemplo de imagen de una situación real.

CONCEPTOS DE ESPACIO

- 01 Lugar de Acceso
- 02 Lugar de Encuentro
- 03 Lugar de Descanso
- 04 Lugar de Recreación
- 05 Zona de Circulación
- 06 Zona de Mirador
- 07 Zona de Áreas Verdes
- 08 Zona de Císter
- 09 Zona de Iluminación
- 10 Zona de Sombra

EXTRAER MATERIAL Y REGISTRAR LAS TARJETAS

LUGAR DE ACCESO

¿Por dónde entro al barrio?

DESIGNAR

LUGAR DE ENCUENTRO

¿Dónde encuentro o reúno con mis vecinos?

DESIGNAR

LUGAR DE DESCANSO

¿Dónde descanso o me reúno en mi barrio?

DESIGNAR

LUGAR DE RECREACIÓN

¿Dónde juego o realizo actividades en mi barrio?

DESIGNAR

ZONA DE CIRCULACIÓN

¿Por dónde recomiendo circular de un lugar a otro en mi barrio?

DESIGNAR

Diapositivas extraídas del manual "Diseño para Diseñar".
Paginas tipos del contenido.

- Registro de Actividades
- Registro de Actividades (extendido)
- Tarjetas de Apoyo
- Tarjetas de Apoyo (reverso)

ANEXO

MATERIAL EXTRA

Cuadernillo y Ficha Técnica

Diapositivas del cuadernillo de guía y ficha técnica realizados para la primera propuesta de Diseño Participativo para las jornadas del Plan de Gestión Social.

El cuadernillo y ficha forman parte del kit de herramientas para la fase de Identificación de dicho proceso.

Jornadas Participativas - Fase I

¿CÓMO OCUPAMOS NUESTRO ESPACIO?

Identificación de tipos de espacios en el Barrio Miravalles

I. RECORRIDO Y EXPERIENCIA

Queremos conocer de su vida en el barrio Miravalles, y de su opinión acerca de sus recorridos habituales

II. ESPACIOS: SITUACIÓN ACTUAL

A continuación haremos uso de las fichas que se encuentran en el kit. Queremos que identifique distintos tipos de espacios y califique.

1. RECONOCIMIENTO

Identifique cuáles de estos lugares existen en su barrio.

-  lugar de encuentro
-  lugar de espera
-  lugar de relajación
-  lugar de recreación
-  área verde
-  lugar de organización / reunión
-  lugar de acceso
-  otro

Si usted considera que existe otro tipo de espacio en su barrio, dibuje su propia ficha

1. RECORRIDO HABITUAL

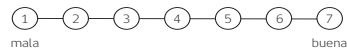
Marque el recorrido habitual que usted realiza en su barrio en el mapa. A continuación, rellene el círculo con el color del lápiz utilizado, y escriba lo que va haciendo en su recorrido.

ejemplo: Todos los días tomo la micro hacia mi trabajo, de regreso del trabajo paso a comprar al negocio de la esquina, para luego bajar por la cuesta para llegar a mi casa.



2. CALIFIQUE SU EXPERIENCIA

¿Cómo es su experiencia en su recorrido habitual?



¿Por qué?

ejemplo: Porque tengo que caminar mucho

3. CIRCULACIÓN

¿Circula habitualmente por otro sector del barrio que no sea el suyo? (Población Miravalle, Villa Santa Sarah, Villa Los Jardines)

- sí, porque queda en la pasada
- sí, porque voy a lugares que no encuentro en mi sector (negocios, juegos, canchas, entre otras)
- sí, porque voy a visitar a otros vecinos
- no, porque no es necesario
- no, porque no me relaciono con los vecinos de otros lugares
- otra opción

2. LOCACIÓN

Ubique dentro del mapa los lugares existentes utilizando las fichas de color azul.

3. PRIORIZACIÓN DE LOS ESPACIOS

¿Cuáles de estos lugares son los más importantes o que más usa? (Nombre tres, en orden de mayor importancia a menor)

① _____

② _____

③ _____

4. RECONOCIMIENTO

Identifique cuáles de estos lugares no existen o que existen pero son deficientes y/o necesitan mejoras.

-  lugar de encuentro
-  lugar de espera
-  lugar de relajó
-  lugar de recreación
-  área verde
-  lugar de organización / reunión
-  lugar de acceso
-  otro

Si usted considera que existe otro tipo de espacio en su barrio, dibuje su propia ficha

5. PRIORIZACIÓN DE LOS ESPACIOS

¿Cuáles de estos lugares son los que más le importaría que existieran o se mejoraran? (Nombre tres, en orden de mayor importancia a menor)

① _____

② _____

③ _____

III. SUEÑOS Y ANHELOS

Queremos conocer cómo le gustaría que fuera su barrio en relación a sus espacios.

1. ESPACIO POTENCIAL

Una vez identificados los tipos de lugares que se anhelan en el barrio, marque sobre el mapa utilizando el plumón, un espacio público que no esté en uso actualmente y el cual podría llegar a ser un potencial territorio para estos usos.

2. POTENCIALES USOS

Utilizando las fichas de color **amarillo**, ubique dónde le gustaría que existieran estos espacios en el sector anteriormente elegido.

¡MUCHAS GRACIAS
POR SU PARTICIPACIÓN!

FICHA TÉCNICA

Identificación de tipos de espacios



1. Lugar de encuentro

Espacio público y abierto donde se reúnen varias personas.
ejemplo: plazas, esquinas.



2. Lugar de espera

Espacio público y abierto en que la gente permanece sólo por un tiempo breve esperando algún suceso.
ejemplo: paradero de micro, paradero de colectivo.



3. Lugar de relajó

Espacio público y abierto favorable para el descanso y el reposo.
ejemplo: áreas verdes, bancas y asientos.



4. Lugar de recreación

Espacio público y abierto que se utiliza para la diversión; para juegos y/o actividades deportivas.
ejemplo: parques, canchas, plazas.



5. Área verde

Espacio público y abierto que se caracteriza por la alta presencia de vegetación.
ejemplo: plazas, parques, jardines.



6. Lugar de organización / reunión

Espacio público (abierto o cerrado) donde los vecinos se reúnen en torno a fines comunes.
ejemplo: sedes vecinales, sedes municipales.

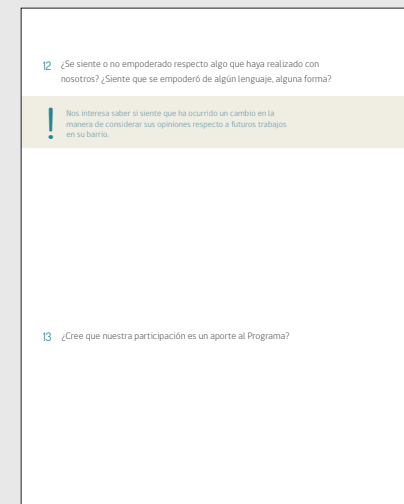
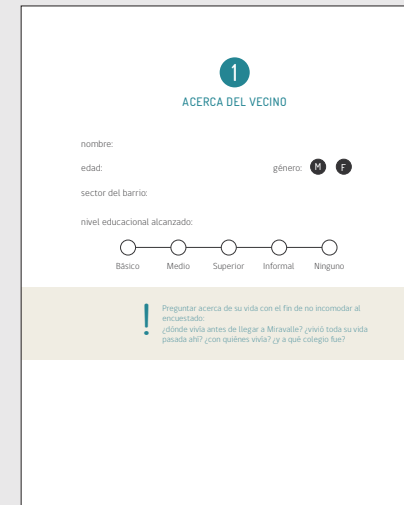


7. Lugar de acceso

Espacio público y abierto por donde la comunidad accede al barrio.
ejemplo: calles principales, puentes.

Hablemos de su Participación

Diapositivas del cuadernillo “Hablemos de su Participación” realizado para la conversación guiada a los vecinos del barrio Miravalle, dentro de la fase de evaluación de resultados.



2

ACERCA DE LAS JORNADAS

Diseño Colaborativo para PGS

I. RESPECTO A LA ASISTENCIA



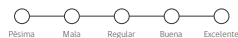
- 1 ¿A qué jornadas participó?
- 2 Si no participó, ¿por qué no lo hizo?

- 3 ¿Por qué motivos asistió a las jornadas? ¿A qué se debe su participación?

! Siempre preguntar el POR QUÉ de sus respuestas, esto fuerza a generar un mayor análisis, y a expresar sus razones.

- 4 ¿Qué jornadas le pareció más interesante? ¿Cuál le gustó más?

- 5 ¿Cómo fue su experiencia, desde la convocatoria hasta el trabajo en sala?



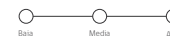
II. RESPECTO AL TRABAJO

- 6 ¿Cómo se sintió con el trabajo en las jornadas?
- 7 ¿Le fue difícil o fácil entender el trabajo?
- 8 ¿Fue suficiente tiempo para cada actividad? ¿En cuáles?

- 9 ¿Siente que las herramientas lo ayudaron o no para tener un consenso entre los vecinos? ¿Y entre vecinos y el programa?

III. RESPECTO A LAS JORNADAS

- 10 ¿Qué grado de participación considera que ha tenido?



- 11 ¿Se siente participe de algo real, o que fue conducido a dar una opinión?

3

ACERCA DE LAS JORNADAS PREVIAS

Diseño Participativo para PGO

! Nos interesa comparar las fortalezas y debilidades de ambos métodos utilizados en las jornadas. Analizar si existen diferencias entre aquellos vecinos que participaron en ambas jornadas, junto con aquellos que no habían asistido a ninguna aún.

- 1 ¿Asistió a las jornadas realizadas por la consultora de arquitectos?



- 2 ¿A cuáles?



- I. ¿Qué tal si su nuevo vecino es un paseo?
- II. ¿Cómo se imagina su nuevo vecino?
- III. ¿Qué intenciones tiene con el nuevo vecino?
- IV. ¿De qué está hecho el nuevo vecino?
- V. ¿Presentación Bajada Gráfica

- 3 En el caso de asistir a más de una, ¿cuál le pareció más interesante?

- 4 ¿Cómo siente que fueron las últimas jornadas (PGD) en comparación con las previas (PGO)? ¿Sintió alguna diferencia?
- 5 ¿Siente que le fue más fácil o difícil entender el trabajo realizado con nosotros al haber asistido a estas jornadas, o no influyó en nada?

4

PROYECTANDO EL DISEÑO

! Se ha trabajado en el diagnóstico objetivizando las conceptualizaciones (ejemplo: color a mural), pero aún no se sabe concretamente la forma en sí, el tipo de diseño, al cual se quiere llegar.

- 1 ¿Cree usted que está capacitado o no para trabajar en un equipo con profesionales para pensar en su barrio?
- 2 ¿Cree usted que podría aportar? ¿Por qué? ¿En qué medida?

- 3 ¿Se sentía capacitado antes de las jornadas? ¿Desde cuándo? ¿Hubo un cambio con el trabajo realizado con nosotros?

- 4 ¿Cree usted que elaborando un método podría participar en un sistema que diseña y que no solo avance en el diagnóstico?

Manual de Identidad Visual para Miravalle

Manual diseñado para la entrega del material correspondiente a la Identidad Visual para el Barrio Miravalle, en base a la implementación de la propuesta final de jornadas de diseño colaborativo.

Manual de Identidad Visual
BARRIO MIRAVALLE | VILLA ALEMANA

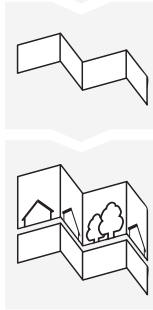
Manual de identidad visual realizado por
SAMIRA BAIBUJ y PAULINA BUVINIC
estudiantes de Diseño Gráfico en la
Escuela de Arquitectura y Diseño de la
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.



ORIGEN

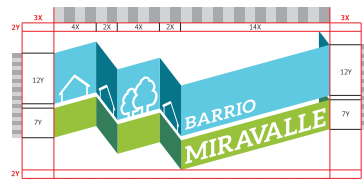
La propuesta nace con la intención de rescatar el rasgo característico del terreno del barrio, basándose en los desniveles presentes. De esta manera, al proyectar los vértices del trazo, se genera la letra inicial del nombre del barrio "M" acompañado de la visualización del terreno en plano.

La forma representa una cuadríptico, folleto doblado en cuatro partes. En cada cara se incorporan íconos de representación: tres casas para los tres sectores del barrio, y dos árboles para representar plazas y áreas verdes.



ISOLOGO

La identidad visual para el barrio Miravalle se compone de dos elementos gráficos:
 - Logotipo: texto gráfico del nombre del barrio, incluyendo estilos y colores específicos.
 - Símbolo: elemento gráfico que rescata los elementos más representativos del barrio.



TAMAÑO MÍNIMO: 5 X 2,5CM

CONSTRUCCIÓN

En la presente grilla se muestran las relaciones entre los elementos y su disposición en el plano. Éstos no podrán ser modificadas ni alteradas con el fin de mantener la identidad visual intacta.

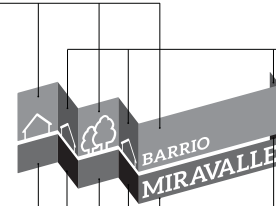
Se presentan las proporciones del armado y el tamaño mínimo con el cual puede trabajarse el isologo. Junto con ello, se deberá tener en cuenta el espacio libre alrededor, con el fin de no interferir los componentes gráficos.

<p> pantone 310 U #58C7DB c m y k 58 - 0 - 13 - 0 r g b 88 - 199 - 219 </p>		<p> pantone 3145 U #04788A c m y k 87 - 39 - 38 - 7 r g b 4 - 120 - 138 </p>
<p> pantone 382 U #94C351 c m y k 47 - 3 - 89 - 0 r g b 148 - 195 - 81 </p>	<p> pantone 356 U #2B7F5C c m y k 82 - 28 - 75 - 13 r g b 43 - 127 - 92 </p>	

VERSIÓN EN COLOR

La identidad se compone a base de cuatro colores, con dos cambios de tonos. Se presentan los distintos modos de color a ser utilizados en los diferentes formatos. Para colores especiales utilizando tintas planas utilizar pantone, para sistemas de impresión en cuatricomía utilizar el modo CMYK, para versiones digitales RGB.

#5939597
 c m y k
 0 - 0 - 0 - 50
 r g b
 153 - 153 - 153



#585958
 c m y k
 0 - 0 - 0 - 80
 r g b
 100 - 100 - 100

#505470
 c m y k
 0 - 0 - 0 - 70
 r g b
 102 - 102 - 102

#231F20
 c m y k
 0 - 0 - 0 - 100
 r g b
 51 - 51 - 51

VERSIÓN EN ESCALA DE GRISES

Se presenta la versión en escala de grises para el caso en sistemas de impresión que no permitan la impresión de colores.



USOS INCORRECTOS

La identidad visual no podrá ser modificada para ningún caso. A continuación se muestran algunos ejemplos de un mal uso de isologo. Cabe destacar que estos mismos casos deberán ser respetados tanto para el buen uso del isologo como del isotipo.

1. No utilizar otras paletas de colores, ni intercambiarlos
2. No cambiar la proporción ni la disposición de los elementos
3. No estirar, ni condensar, ni deformar de ningún modo
4. No inclinar ni aplicar efectos tridimensionales
5. No aplicar sobre fondos de colores, para estos casos utilizar versión en escala de grises o lineal
6. No utilizar el isologo de manera vertical



VERSIÓN LINEAL

Se presenta la versión lineal para el caso de impresiones que no permitan el uso de colores ni de escala de gris.

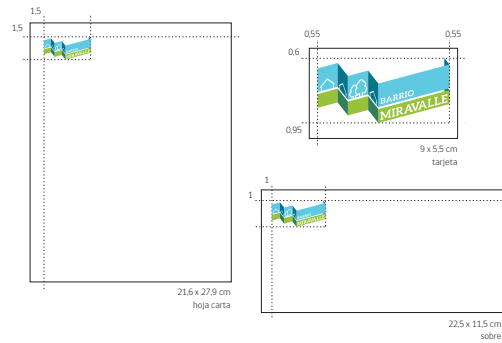
La versión lineal podrá utilizarse sobre fondos de color y al utilizar materiales especiales como metales, telas, bajo relieve, entre otros.



ISOTIPO

Un isotipo se refiere a una parte icónica que representa la identidad visual, existe un reconocimiento sin necesidad de ser acompañado de ningún texto.

Se propone el uso del símbolo que compone al isologo para ser aplicado como isotipo. Es decir, se extiende el uso del logotipo en casos en que sea necesario.



PAPELERÍA

Se presenta la disposición del isologo sobre tres ejemplos de papelería: hoja carta, sobres y tarjetas de presentación. Deberá respetarse la posición y tamaños determinados.

De estos ejemplos se podrán derivar los usos para otros formatos, manteniendo los rasgos generales.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

- 01 MATELMÄKI, Tuuli (2006) Design Probes, University of Art and Design Helsinki, Vaajakoski (Finlandia)
- 02 LYNCH, K. (1960) La Imagen de la Ciudad. The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge (Massachusetts). Edición castellana Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona
- 03 VÁSQUEZ, N (1999) Cartografía Histórica de Valparaíso, Ediciones Universitarias de Valparaíso de la Universidad Católica de Valparaíso (Chile).

PUBLICACIONES:

- 01 BODY, John. Design facilitation as an emerging Design skill: A Practical Approach
- 02 CANDELO, Carmen. Hacer Talleres: Una guía práctica para capacitadores
- 03 DELGADO, Manuel. ¿Qué es un barrio? Comentarios y referencias bibliográficas en torno al concepto de barrio
<http://manueldelgadoruiz.blogspot.com/2013/03/que-es-un-barrio-comentarios-y.html#more>
- 04 DRUCKER, Johanna, Humanities Approaches to Graphical Display
<http://digitalhumanities.org/dhq/vol/5/1/000091/000091.html>
- 05 IDEO, IDE, Heifer Internacional e ICRW. Diseño Centrado en las Personas: Kit de Herramientas
- 06 LIEM, André, SANDERS, Liz. The Impact of Human-Centred Design Workshops in Strategic Design Projects
- 07 MÁRQUEZ, Fabio. Diseño participativo de espacios verdes públicos
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/144_libro.pdf
- 08 Programa Quiero mi Barrio: Ministerio de Vivienda y Urbanismo
<http://pdba.georgetown.edu/Security/citizenssecurity/chile/politicas/QuieromiBarrio.pdf>

BIBLIOGRAFÍA DIGITAL:

- 01 Ciudad Emergente: <http://www.ciudademergente.org>
- 02 Consultora Y&H: <http://yanezhormazabal.com>
- 03 Make Tools: <http://www.maketools.com/index.html>
- 04 Ministerio y Urbanismo: <http://www.minvu.cl/default.aspx?link=OpsComplemento>

COLOFÓN

La presente edición corresponde a la memoria de título de Paulina Buvinic Hormazábal, alumna de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso para la carrera de Diseño Gráfico, realizado desde el tercer trimestre del año 2013 hasta el segundo trimestre del año 2014.

La edición posee un formato de 20 x 25 centímetros y fue trabajada utilizando el editor Adobe InDesign CS6. Se utiliza la familia tipográfica Lato para los cuerpos de texto, en sus versiones Regular, Light, Bold y Black.

Para el interior se utilizó papel Color Xpressions Elite de 90 gramos. Para la portada se utiliza papel Opalina lisa de 200 gramos.

Se terminó de imprimir el día lunes 15 de Septiembre del año 2014 en impresora láser a color Xerox 7500. El empaste estuvo a cargo de Adolfo Espinoza.