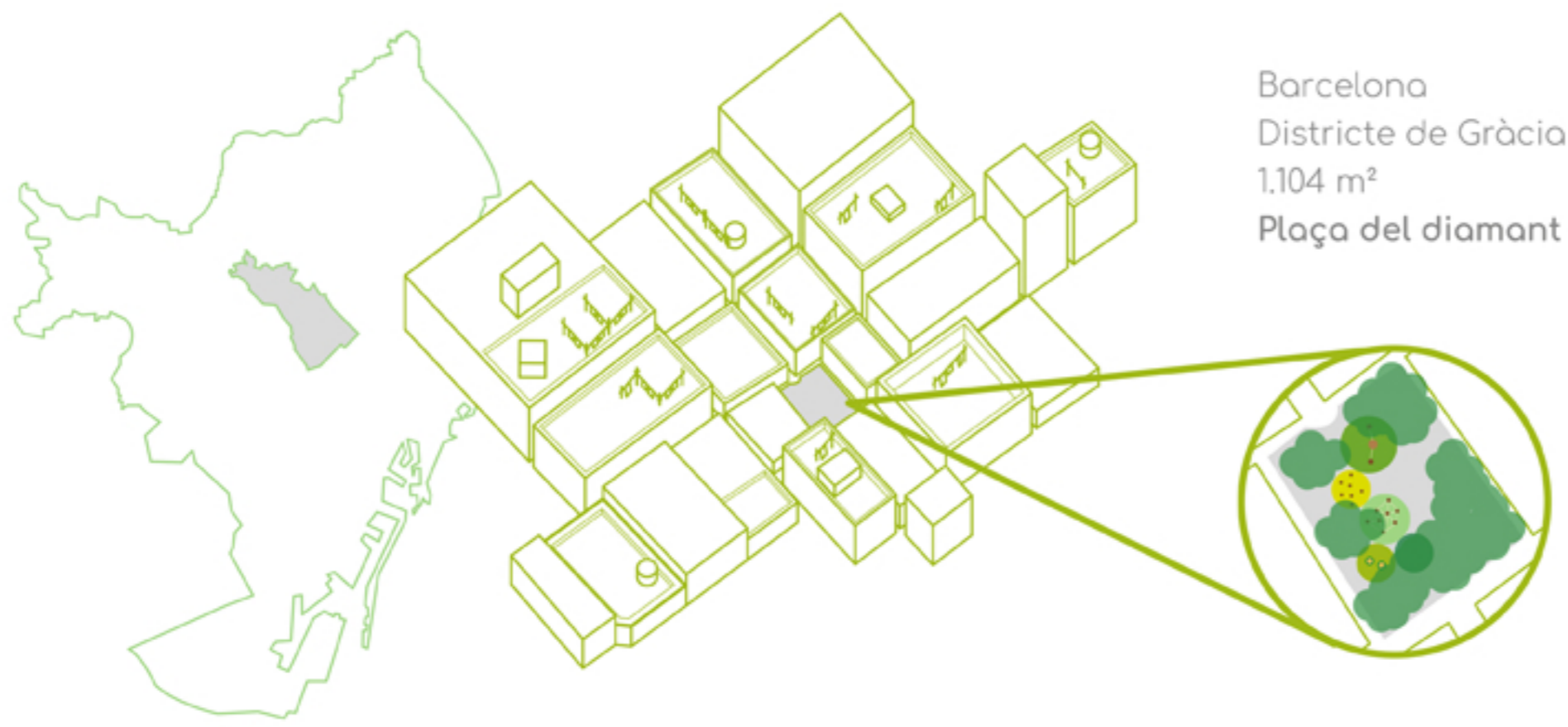
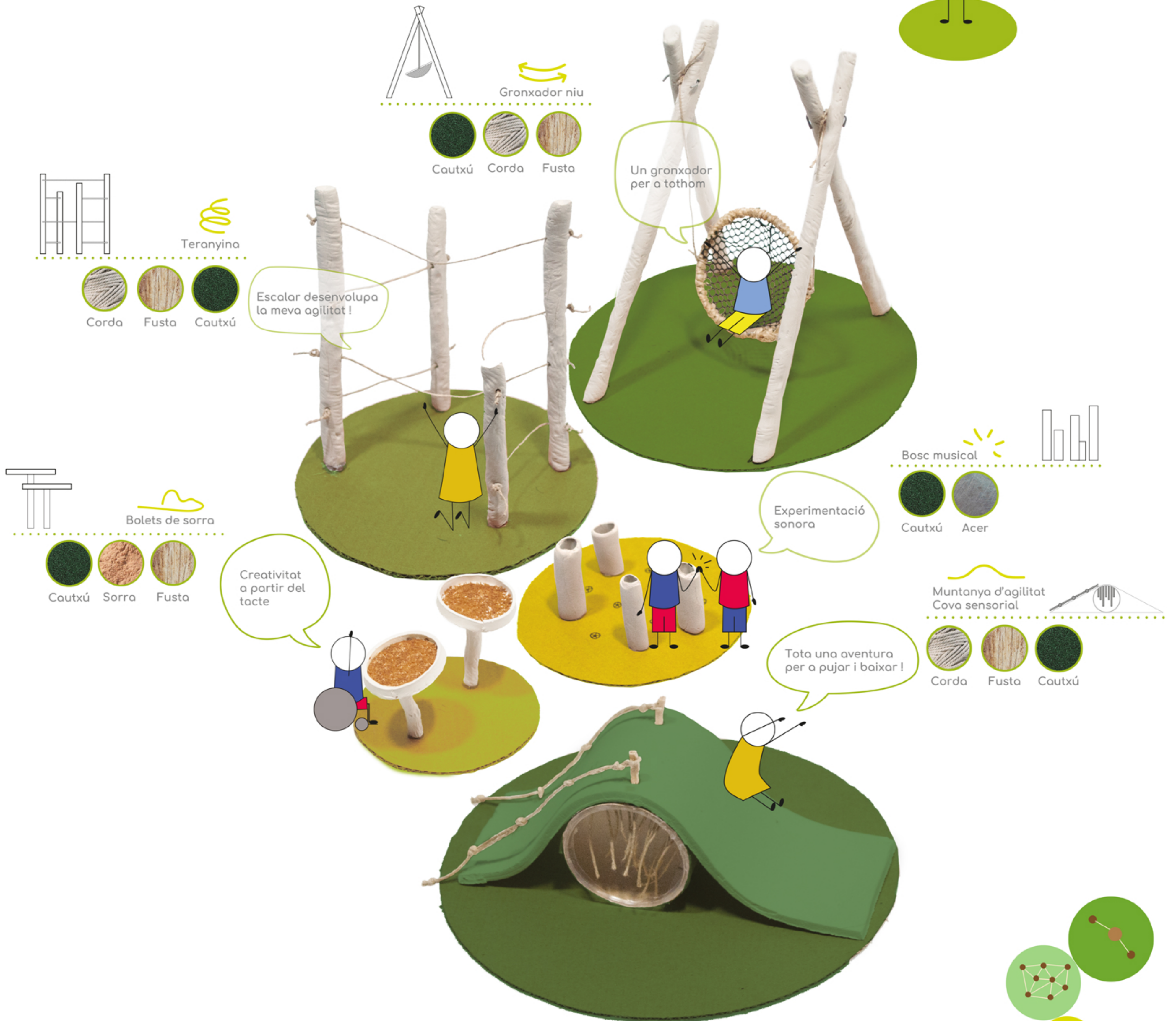




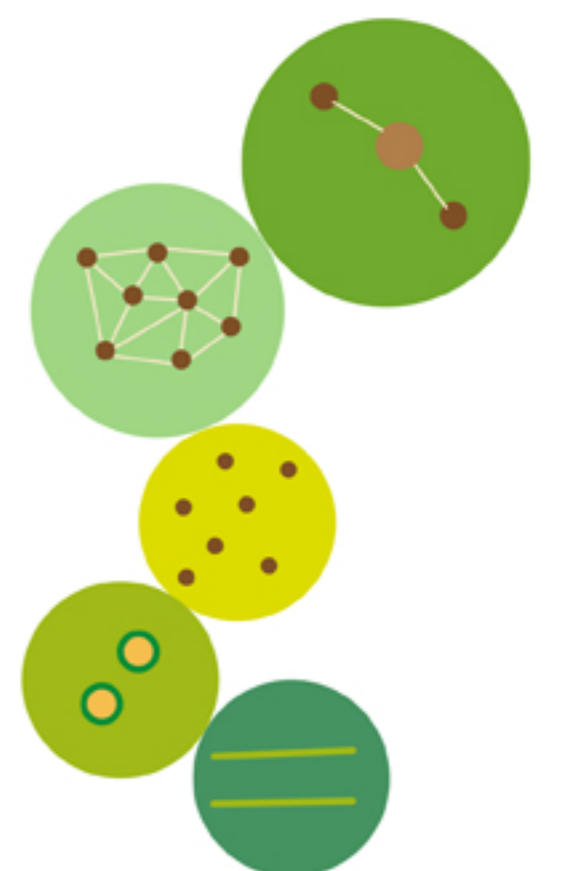
aventurina



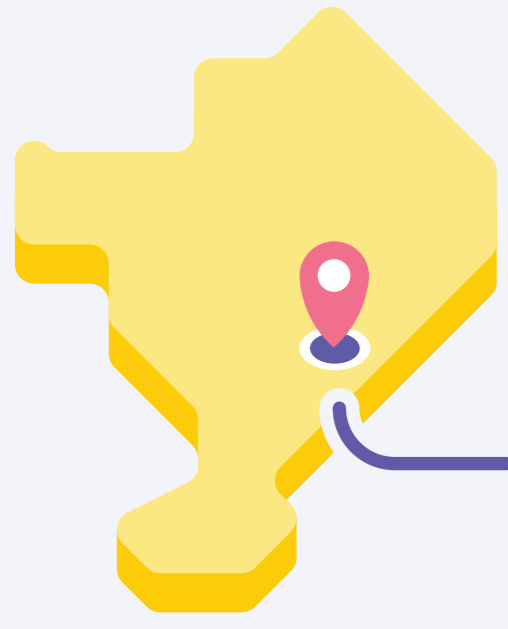
Concepte



Codi obert



El parc de les aventures a gran escala



EMPLAÇAMENT

Parc del Murallot
Carrer del Cid, Barcelona



Abandonat + Poc conegut

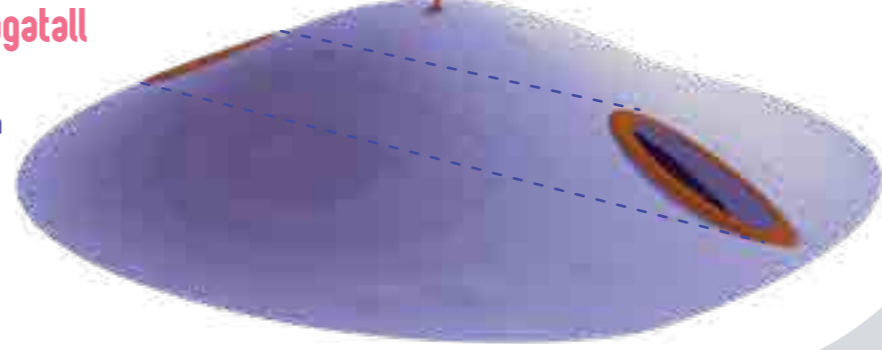
Oportunitat

El cim de la muntanya

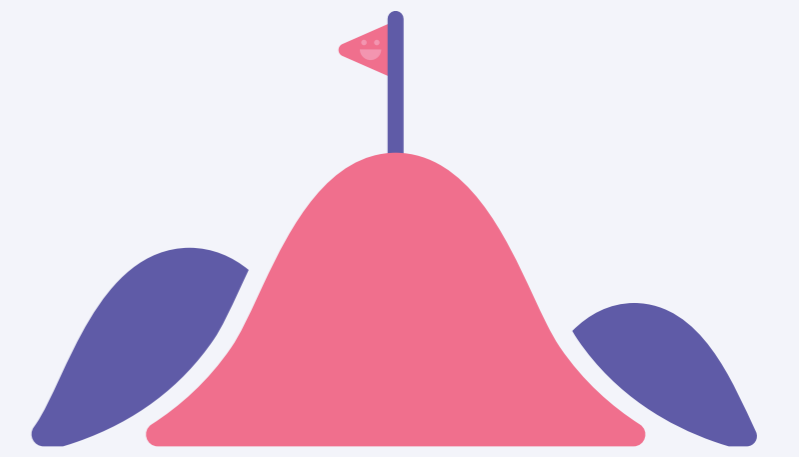


Repte Personal i Amagatall

Túnel sota la muntanya
Elevació alta amb una meta al cim
Zona lliscant per a baixar



Diversió assegurada



“ELEVACIÓ”

Elevacions i enfonaments del terreny
Creïment personal i llibertat imaginativa

CONCEPTE

Banc



Descans
Per a pares i nens

Zona Infantil

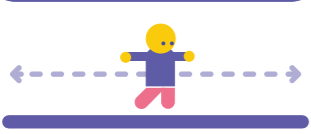


Miniatura
zona per als petits

REPRESENTACIÓ

Lista Isomètrica del parc

Repte d'equilibri



Equilibri
Intenta no caure.

Sii! que divertit

M'escoltes?

Jo també
vull jugar!

Uuu!!

Ho he
aconseguit!

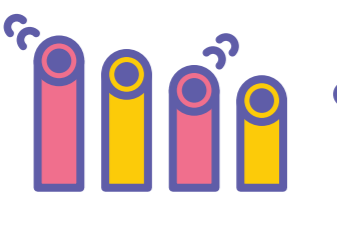
Sih,estic amagat...

Espereu-me!

T'atraparé

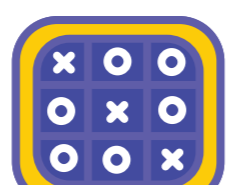
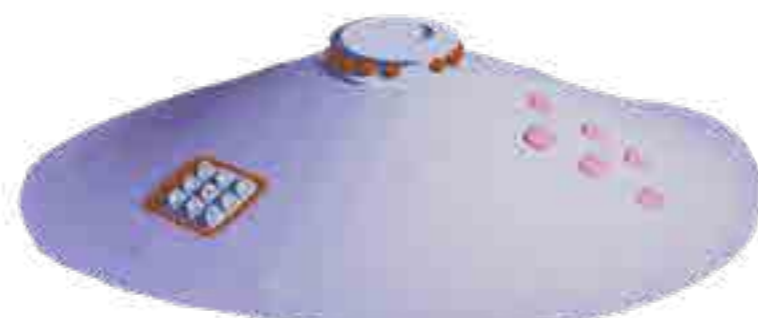
Sóc massa
ràpid per tu

Les muntanyes dels sentits



Jocs sonors

Tubs comunicadors
Bateria experimental



Jocs visuals

Pissarra trencaclosques (Multijoc)
Joc d'esferes - Obert i imaginatiu



El pont entre muntanyes



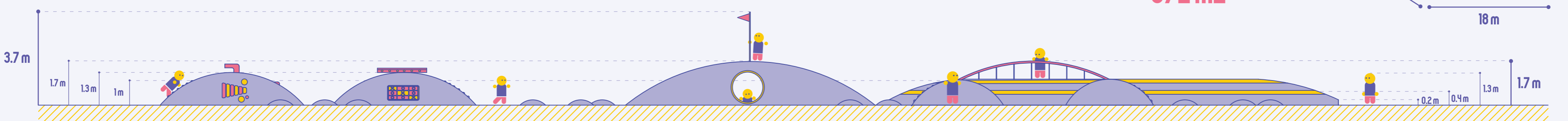
Sensació de perill
Aventura i vertigen
Joc no tancat, obert
a la imaginació



Diversió assegurada

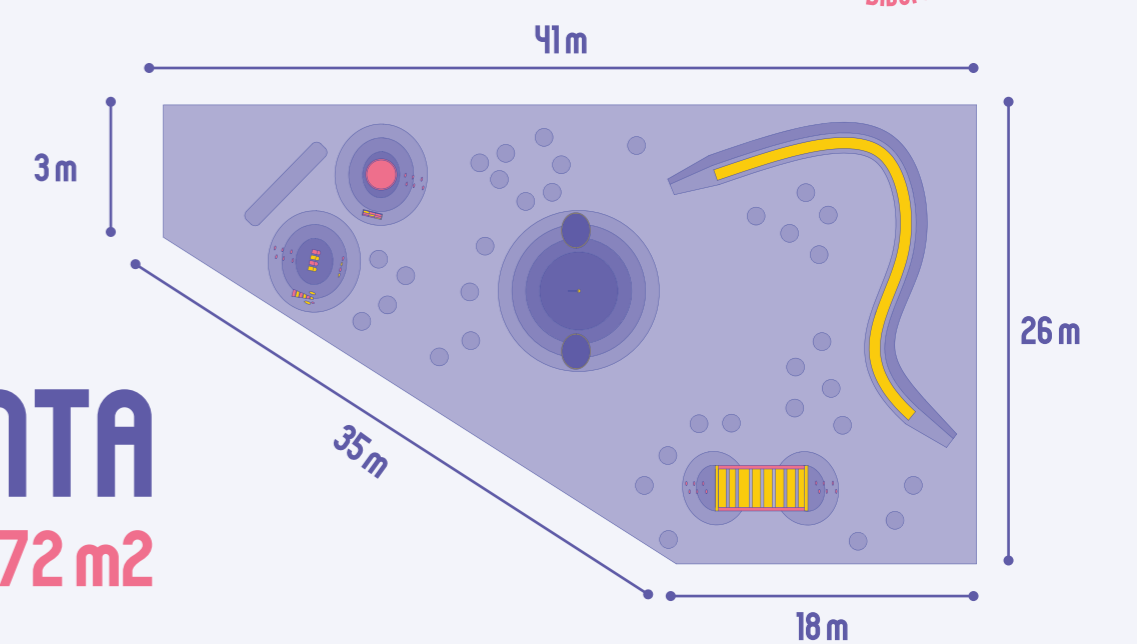
ALÇAT

Mesures generals



PLANTA

872 m²



MATERIALS PRINCIPALS



Cautxú

Reciclable
Segur



Fusta

Natural
Hm0



Acer

Galvanitzat
Durable

ACCESIBILITAT

JOC OBERT

IMAGINATIU

INTEGRACIÓ

INTERCONNEXIÓ

SENSORIAL



connexió

joc en xarxa



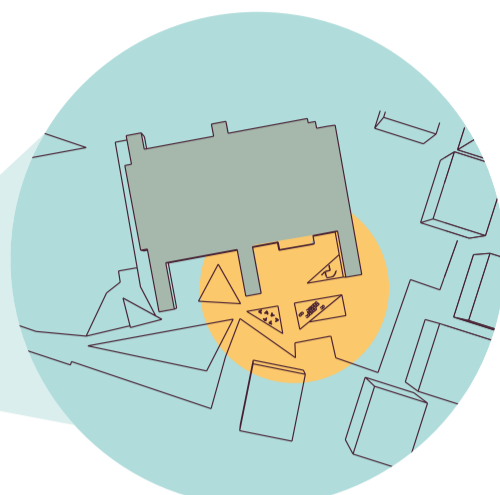
Un joc ha de ser lliure, obert i integrat a l'espai, proper a les persones i inclusiu. Tenint en compte els conceptes de Papanek i els nostres objectius, tenim la inquietud de dissenyar un parc accessible, fomentar el joc col·lectiu i sensorial, no marcar un únic sentit en el circuit del parc, per tant, que no hi hagi barreres, i que sigui sostenible.

Localització

Barcelona



Barri de la Guineueta



Intervenció
Plaça Major
de Nou Barris



Escultura
Palma i Diapasó



Triangle

Objectius

Joc lliure

Sostenible

Accessible

Inclusiu

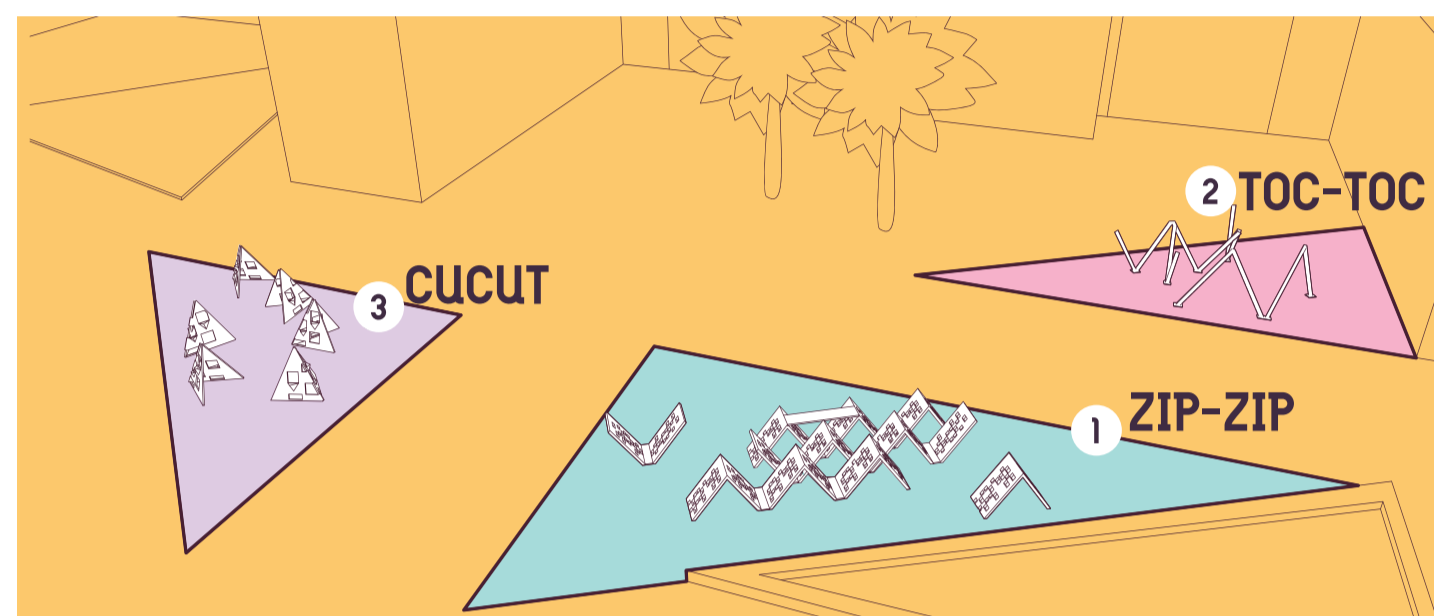
Codi obert

Sensorial

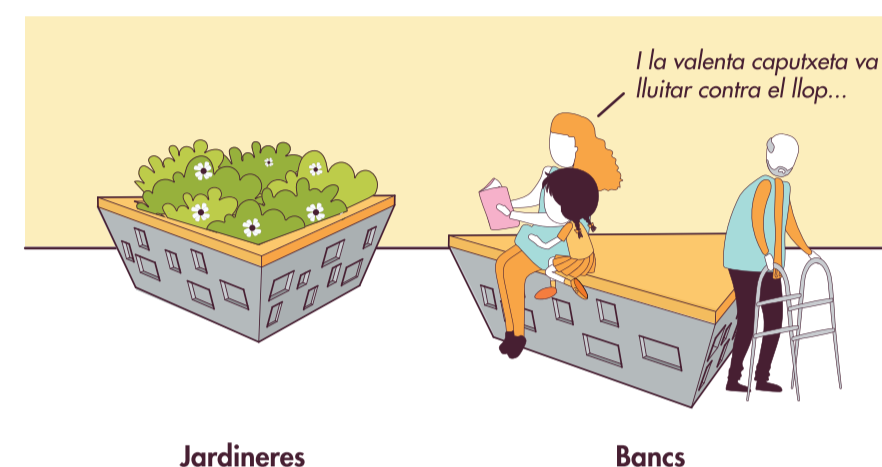
Emplaçament



Espais de joc



Mobiliari



Jardineres

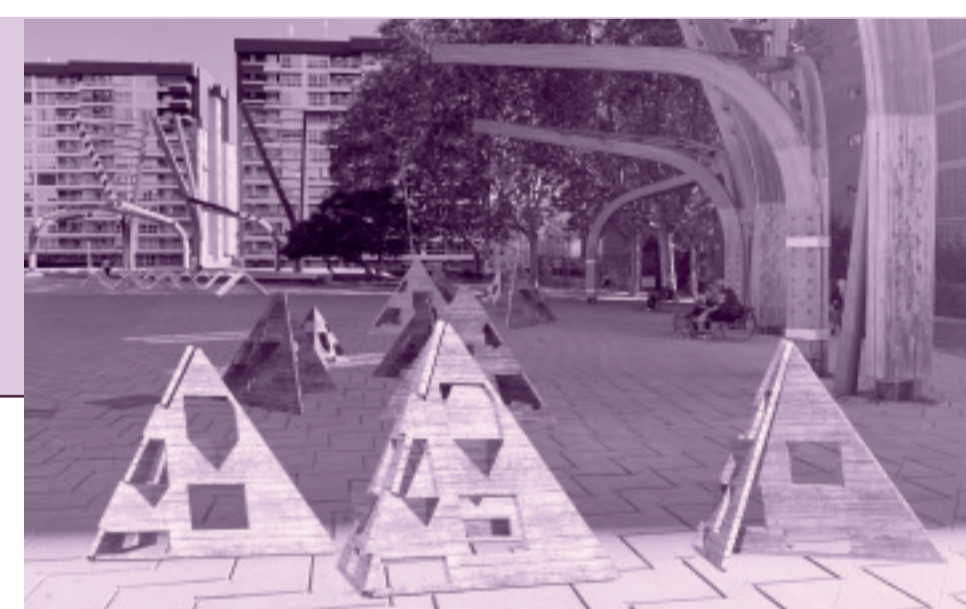
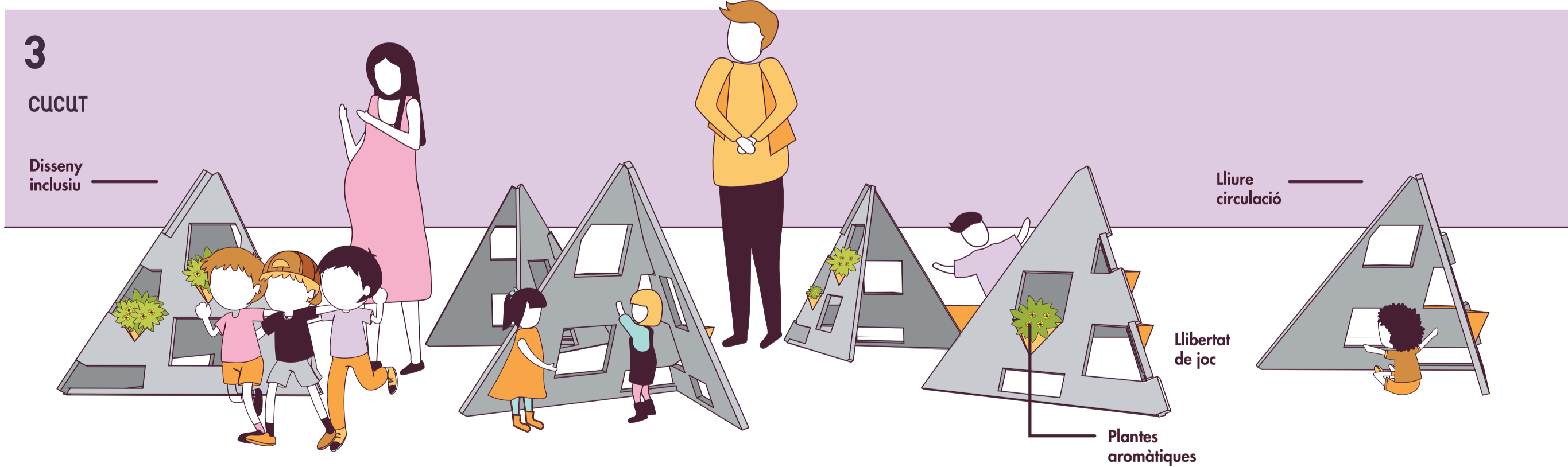
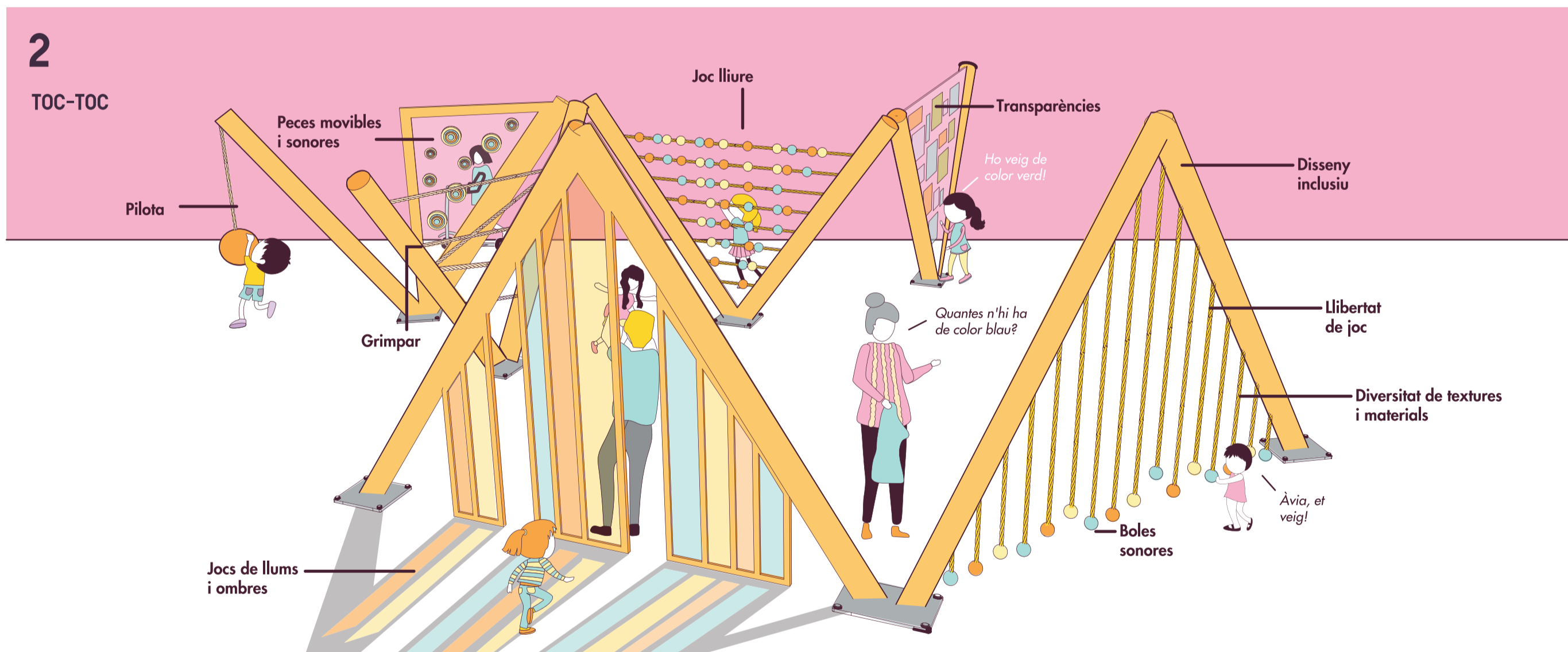
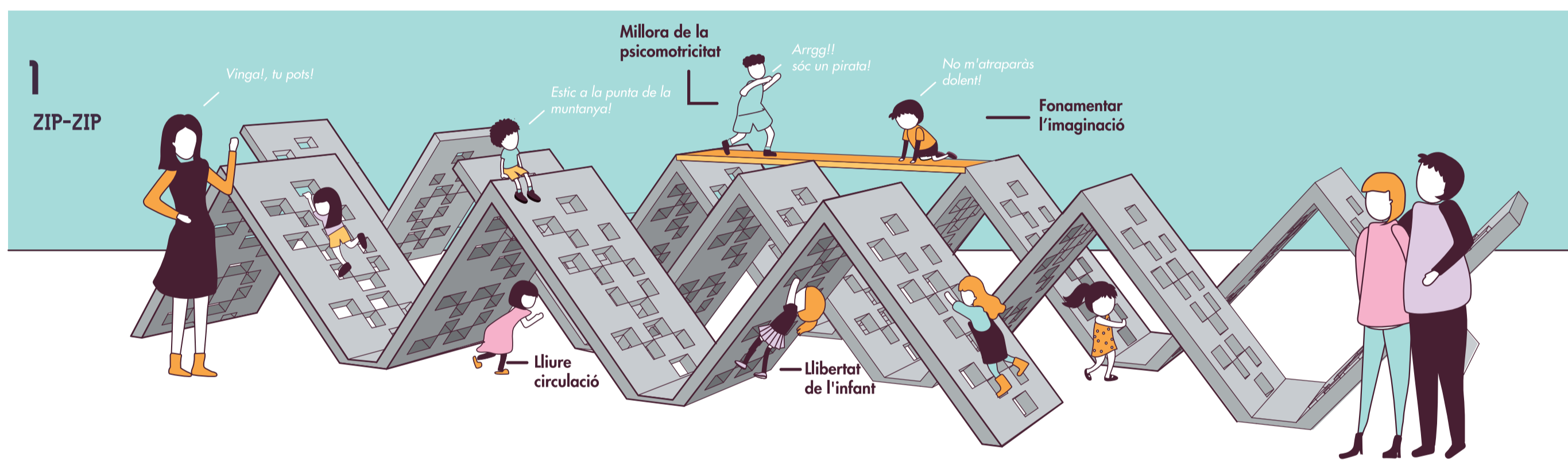
Bancs

Materials

Formigó
(textura fusta de l'encofrat)

Fusta
(reaprotada del mateix encofrat)

Elements de joc



Nom projecte: Connexió
Escola: ESDAP Catalunya
Curs: 4rt
Autors projecte: Ester Cortada i Cristina Creus

HEXSENT

UN PARC MULTISENSORIAL



Disseny universal

Inclusió,
Accesibilitat,
Disseny social



Desenvolupament Sensorial

Aprenentatge,
Sentits



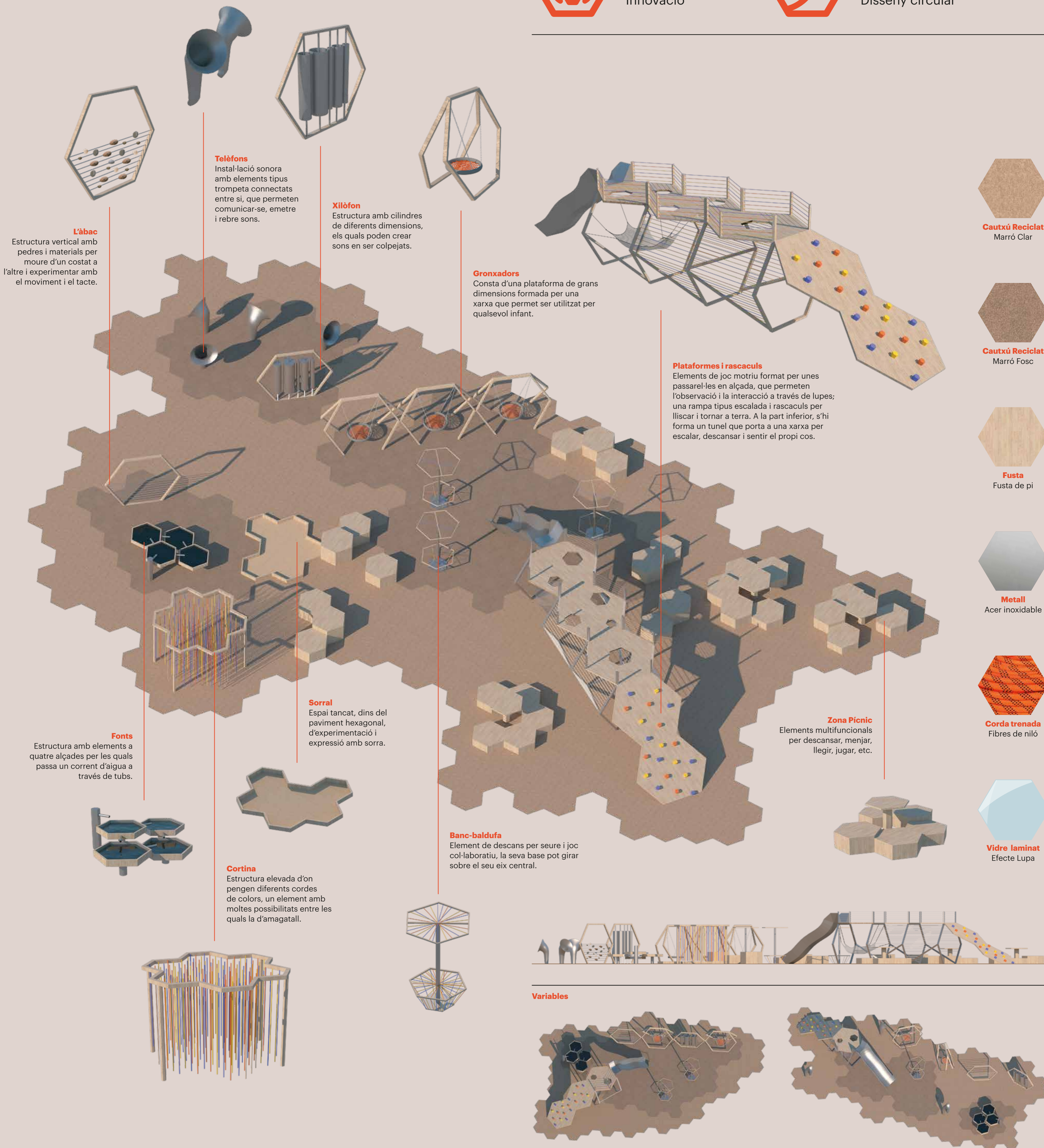
Joc cooperatiu

Compartir,
Diversió,
Innovació



Sostenibilitat

Proximitat i km0,
Reutilitzar,
Disseny circular



L'ábac

Estructura vertical amb pedres i materials per moure d'un costat a l'altre i experimentar amb el moviment i el tacte.

Telèfons

Instal·lació sonora amb elements tipus trompeta connectats entre si, que permeten comunicar-se, emetre i rebre sons.

Xilófon

Estructura amb cilindres de diferents dimensions, els quals poden crear sons en ser colpejats.

Gronxadors

Consta d'una plataforma de grans dimensions formada per una xarxa que permet ser utilitzat per qualsevol infant.

Plataformes i rascaculs

Elements de joc motriu format per unes passarel·les en alçada, que permeten l'observació i la interacció a través de lupes; una rampa tipus escalada i rascaculs per lliscar i tornar a terra. A la part inferior, s'hi forma un tunel que porta a una xarxa per escalar, descansar i sentir el propi cos.

Fonts

Estructura amb elements a quatre alçades per les quals passa un corrent d'aigua a través de tubs.

Sorra

Espai tancat, dins del paviment hexagonal, d'experimentació i expressió amb sorra.

Cortina

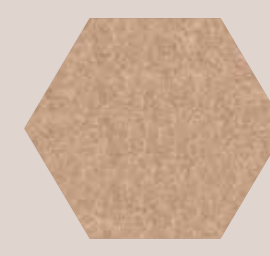
Estructura elevada d'on pengen diferents cordes de colors, un element amb moltes possibilitats entre les quals la d'amagatall.

Banc-baldufa

Element de descans per seure i joc col·laboratiu, la seva base pot girar sobre el seu eix central.

Zona Pícnic

Elements multifuncionals per descansar, menjar, llegir, jugar, etc.



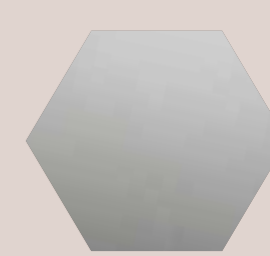
Cautú Reciclat
Marró Clar



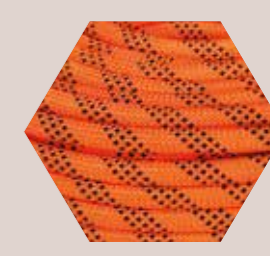
Cautú Reciclat
Marró Fosc



Fusta
Fusta de pi



Metall
Acer inoxidable



Corda trenada
Fibres de niló



Vidre laminat
Efecte Lupa



Mòdul adaptable

El **mòdul hexagonal** permet l'adaptació i distribució dels elements en diferents espais públics segons les necessitats, la mida de l'emplaçament, els usuaris/es, etc. També es pot reutilitzar o canviar amb facilitat.



Participació i co-disseny

Hexsent permet desenvolupar un **procés participatiu** amb la comunitat i agents vinculats al barri on s'emplaça aquest espai de joc. Aquest procés es pot realitzar a través de tallers on crear i projectar amb peces de fusta tot el parc.



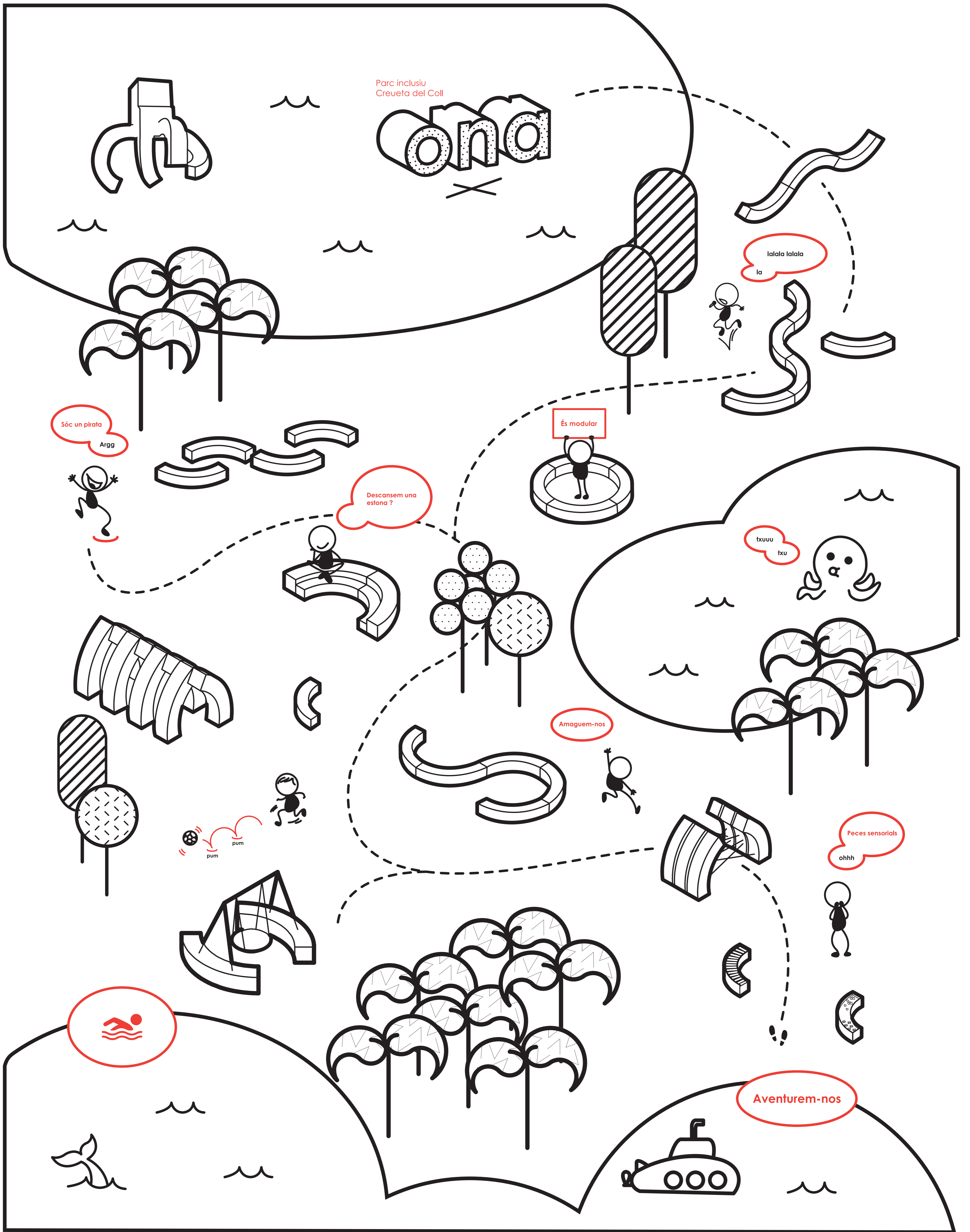
Codi obert

Hexsent és una proposta de **codi obert** i el disseny dels diferents elements de joc són públics per què qualsevol persona o col·lectiu pugui construir-ho, personalitzar-ho o modificar-ho.

Nom projecte: Hexsent
Escola: ESDAP Catalunya

Curs: 4t curs

Autors projecte: Miquel Gracia i Mireia Martorell



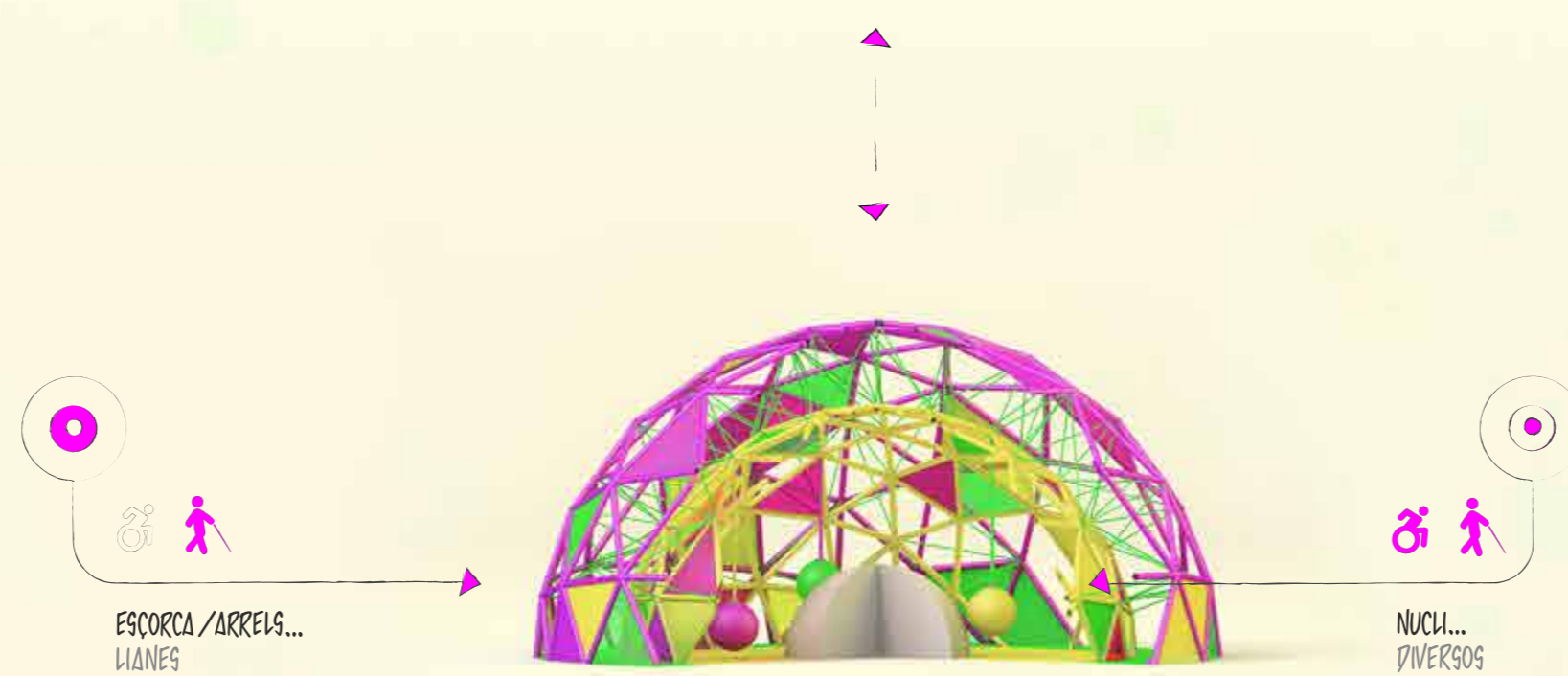
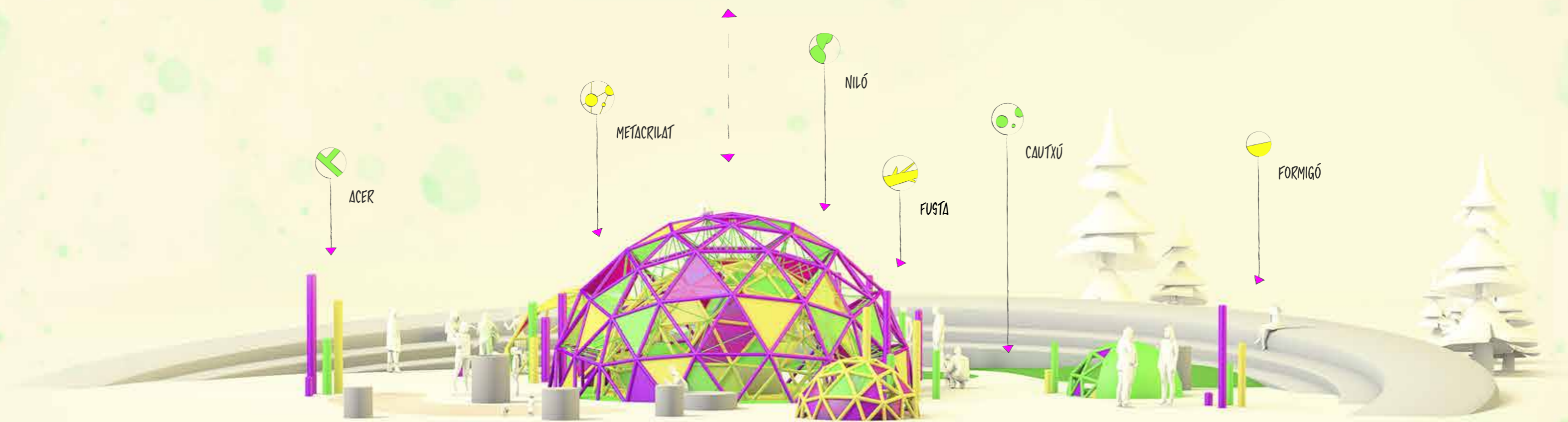
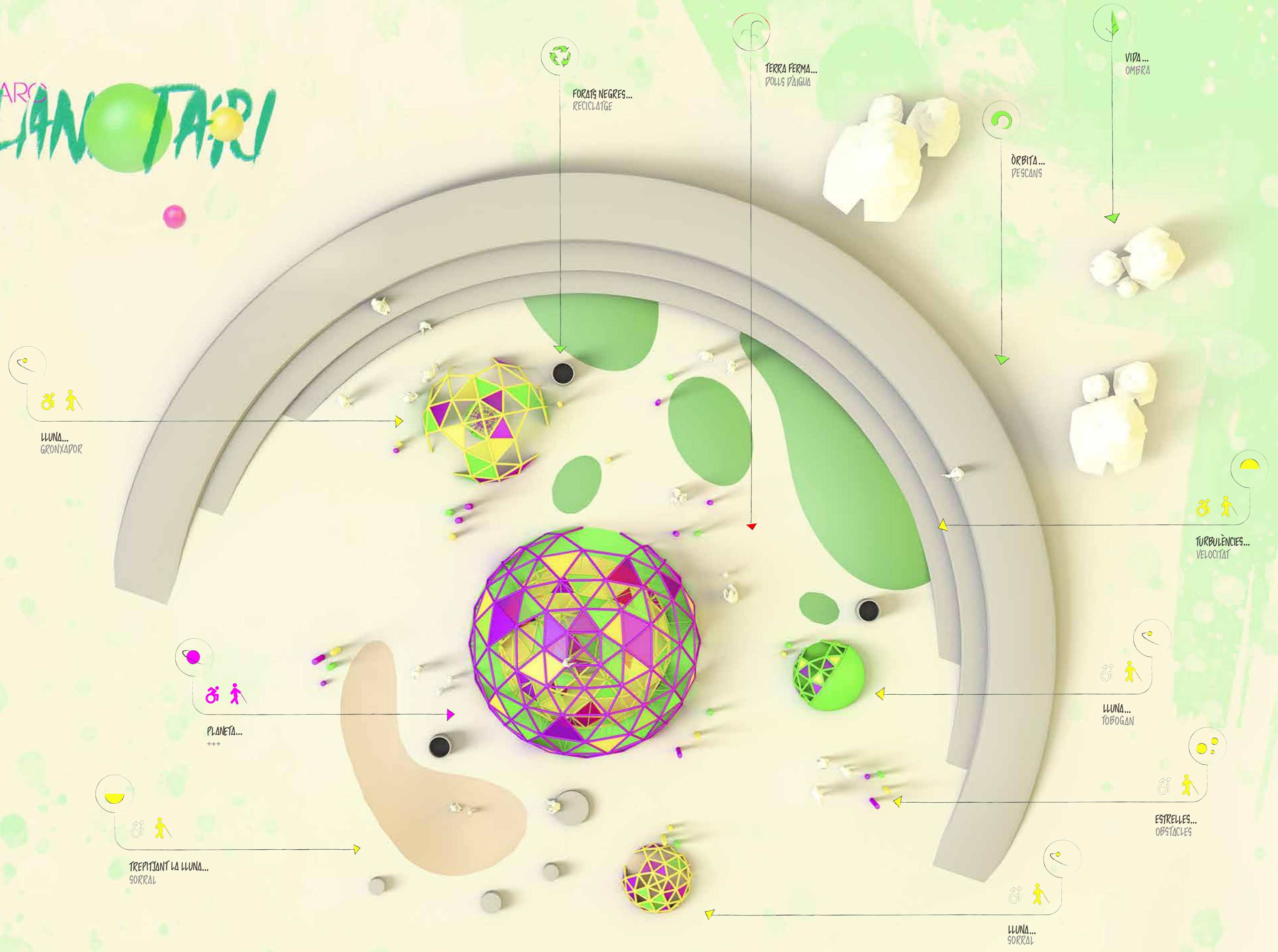
Nom projecte: Ona

Escola: ESDAP Catalunya (Campus Ondara)

Curs: 4t

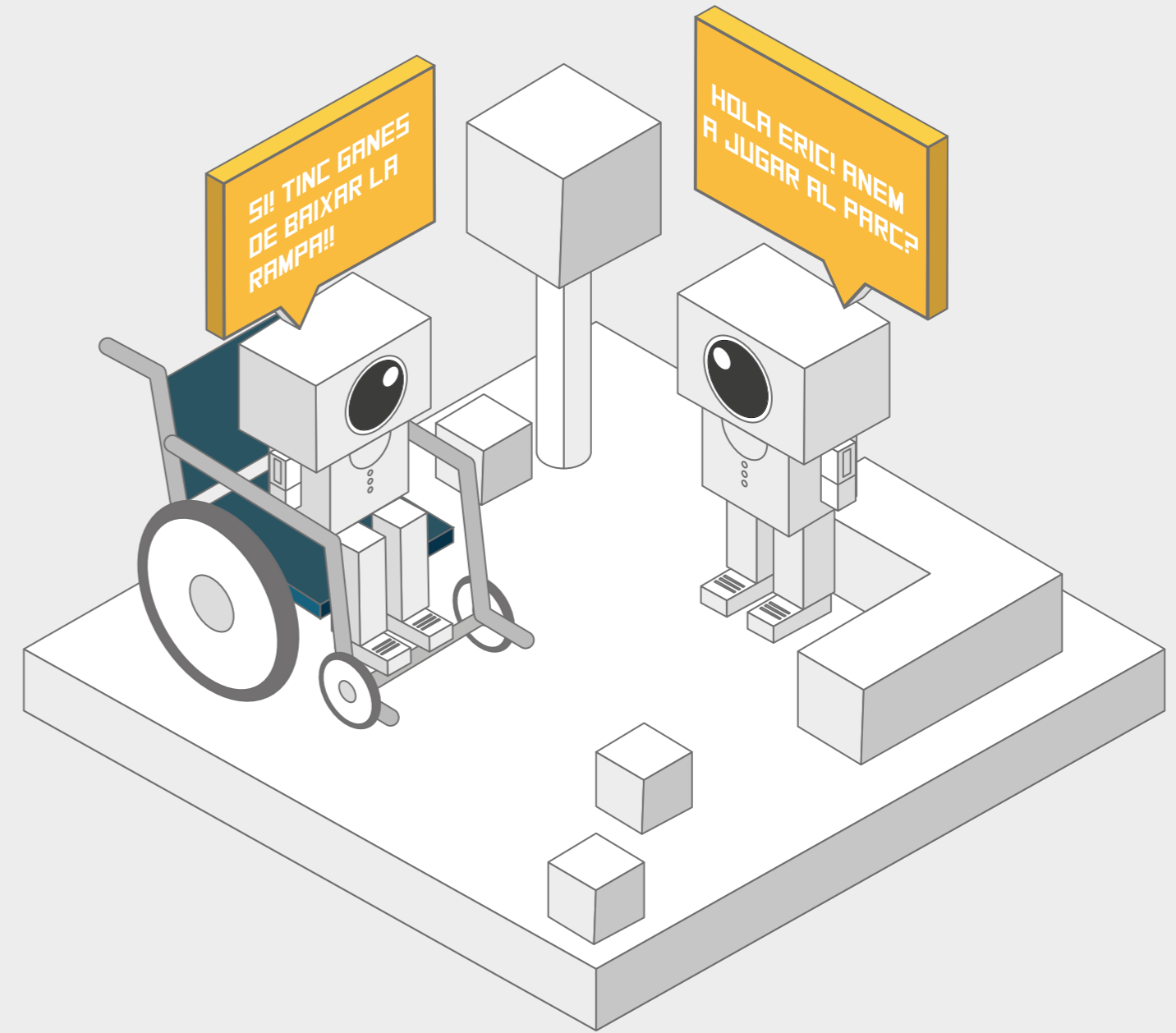
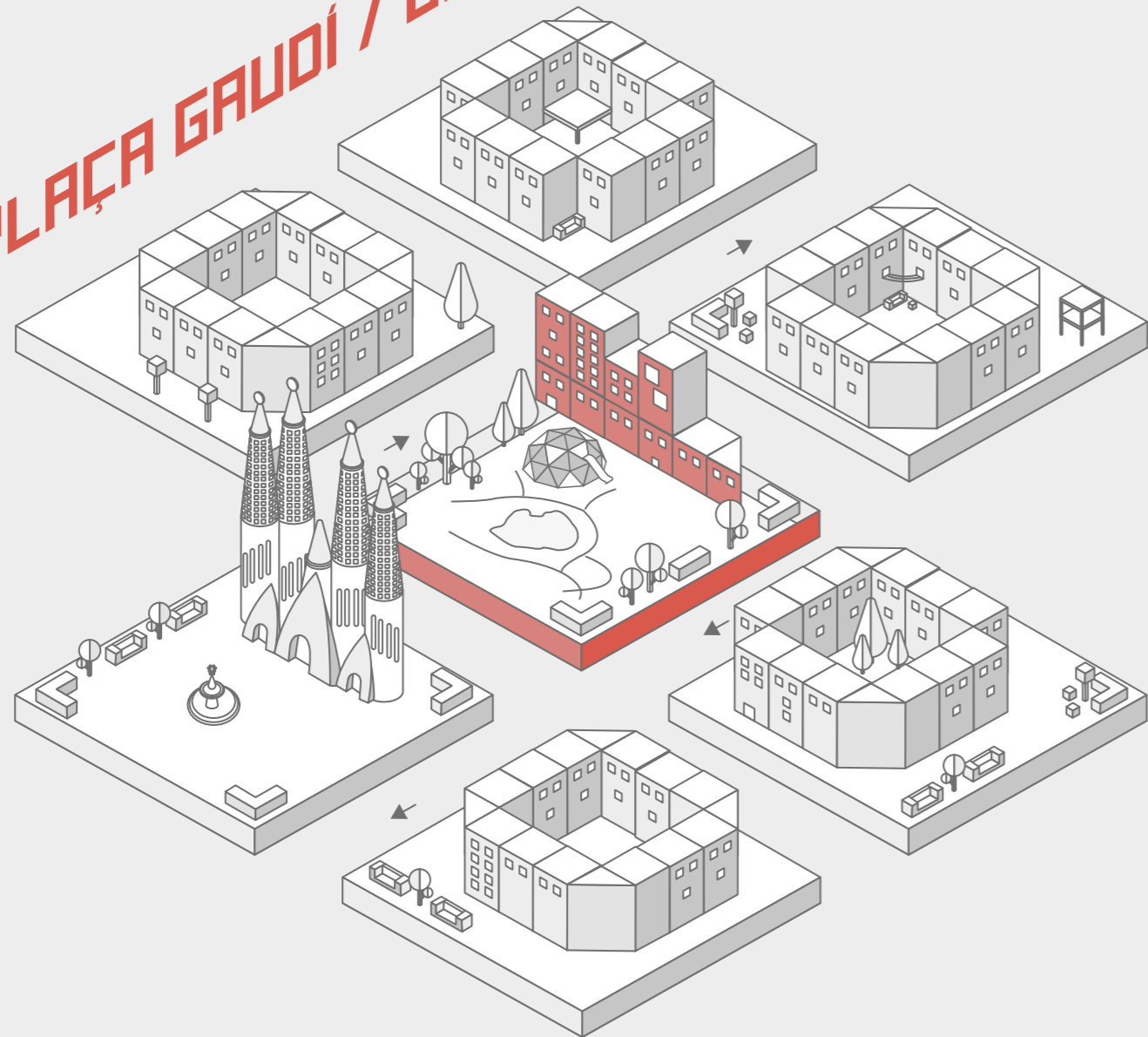
Autors projecte: Clara Torrelles i Marta Estada

PARC PLANOTARI





PLAÇA GAUDI / BCN



CÚPULA GEODÈSICA

La cúpula geodèsica és l'element principal del parc, és una estructura que es defineix com un element segur i sostenible, on els nens podran interactuar dins d'ella, i converteix el parc en un espai més acollidor i protegit de les inclemències del temps.

COVES

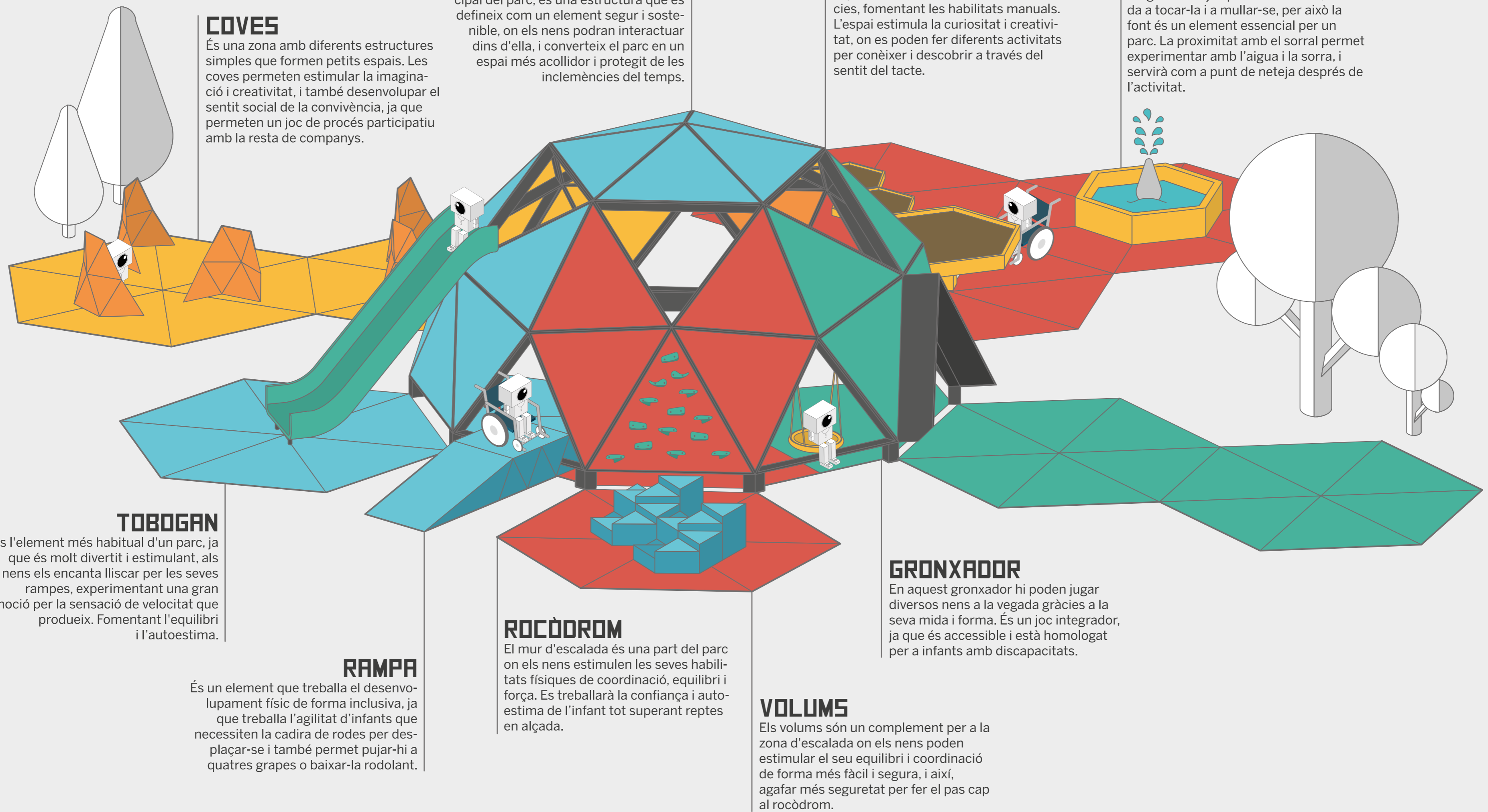
És una zona amb diferents estructures simples que formen petits espais. Les coves permeten estimular la imaginació i creativitat, i també desenvolupar el sentit social de la convivència, ja que permeten un joc de procés participatiu amb la resta de companys.

SORRALS

És un joc on els nens poden aprendre i explorar diferents textures i consistències, fomentant les habilitats manuals. L'espai estimula la curiositat i creativitat, on es poden fer diferents activitats per conèixer i descobrir a través del sentit del tacte.

FONT

L'aigua és un joc per ella mateixa, convida a tocar-la i a mullar-se, per això la font és un element essencial per un parc. La proximitat amb el sorral permet experimentar amb l'aigua i la sorra, i servirà com a punt de neteja després de l'activitat.



TOBOGAN

És l'element més habitual d'un parc, ja que és molt divertit i estimulants, als nens els encanta lliscar per les seves rampes, experimentant una gran emoció per la sensació de velocitat que produeix. Fomentant l'equilibri i l'autoestima.

RAMPA

És un element que treballa el desenvolupament físic de forma inclusiva, ja que treballa l'agilitat d'infants que necessiten la cadira de rodes per desplaçar-se i també permet pujar-hi a quatre grapes o baixar-la rodolant.

ROCÒDROM

El mur d'escalada és una part del parc on els nens estimulen les seves habilitats físiques de coordinació, equilibri i força. Es treballarà la confiança i autoestima de l'infant tot superant reptes en alçada.

GRONXADOR

En aquest gronxador hi poden jugar diversos nens a la vegada gràcies a la seva mida i forma. És un joc integrador, ja que és accessible i està homologat per a infants amb discapacitats.

VOLUMS

Els volums són un complement per a la zona d'escalada on els nens poden estimular el seu equilibri i coordinació de forma més fàcil i segura, i així, agafar més seguretat per fer el pas cap al rocòdrom.

SOSTENIBLE • INCLUSIU • POLIVALENT • DURABLE • SEGUR

MATERIALS REUTILITZATS

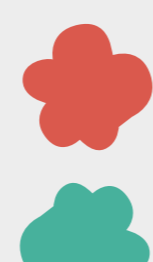


CAUTXÚ



ACER GALVANITZAT

CRÒMATISME



RAL 2012



RAL 6027



RAL 1018



RAL 5024

CONCEPTE



"Play For All" és una zona de joc de construcció modular dissenyada a base de triangles, que en el seu conjunt es converteixen en hexàgons, tot formant l'estructura geodèsica, que permet una construcció molt eficient i sostenible. La zona de joc és apta per a tothom, tenint en compte el treball d'inclusivitat en tot el projecte.

ecoline

CONCEPTE LÍNIA:

Ens hem inspirat en el primer dibuix d'un infant, el gargot. El gargot és més bàsiques. La línia és el mitjà per tal d'unir punts, i això és el que fem; unim punts d'interès.

Tot i això, aquesta senzilla aporta múltiples opcions de joc, ja sigui resseguir-la sense sortir de la línia, o a peu coix, o corrents, o saltar-la d'un costat a un altre, o utilitzar-la com a punt de sortida d'una cursa improvisada, o com a meta d'arribada, etc. Cada infant, o adult, pot imaginar el seu propi joc o interacció amb aquesta línia.

MATERIAL:

S'ha escollit un material 100% ecològic que té cura del medi ambient, i es pot utilitzar sobre qualsevol mena de superfície gràcies a la seva gran adherència.

La pintura a base de suro triturat juntament amb les resines naturals aporta a la pintura molta elasticitat i capacitat de dilatació, aquesta propietat li dona alta resistència a les esquerdes i dilatacions, és per això que, en ser utilitzada a l'exterior, ens és de gran interès. Tanmateix es caracteritza per ser transitable així com molt resistent a condicions meteorològiques extremes.

Cal afegir que la combinació de suro i resina amb textura té un resultat de pintura antilliscant adequada a qualsevol superfície exposada a humitat sense perill de caigudes o rrelliscades.

Com s'ha dit anteriorment, és un producte 100% natural que no suposa cap risc per la salut. Afegint que és totalment reciclable i respectuós amb el planeta, ja que no emet valors ni partícules tòxiques a l'ambient. La seva aplicació es fa sempre amb pistola a pressió.

PROPOSTA:

Ecoline sorgeix a partir d'una línia que ens farà prendre consciència. La proposta és simple però amb molt de joc, s'inspira en un gargot infantil, un recorregut o dibuix que es basa en una sola línia contínua que es dibuixa sobre un pla. Amb la intenció que els infants se sentin identificats i els adults retornin o trobin l'infant que porten dins.

Tanmateix no és una línia qualsevol, sinó que aquesta es mou per l'espai buscant fonts, arbres, papereres, bancs, etc... En definitiva, punts d'interès per tal de transmetre valors que respectin el medi ambient i a nosaltres mateixes.

Es vol ensenyar, a través de la reflexió final, que tot i viure a la ciutat i gaudir dels serveis d'aquesta, necessitem de la natura, que en aquest cas es troba en petites quantitats en forma d'arbre o arbust. A mida de fer aquest recorregut, cada individu s'adonarà del cicle que patirà, l'ombra que produeix a l'estiu, els canvis de colors de les fulles, etc.

Passant per la paperera se li vol donar visibilitat a aquest element que sovint passa desapercebut però que ajuda a mantenir la ciutat neta. També és important respectar-se a una mateixa i escoltar-se, bevent aigua que es té set o descansant quan es necessita.

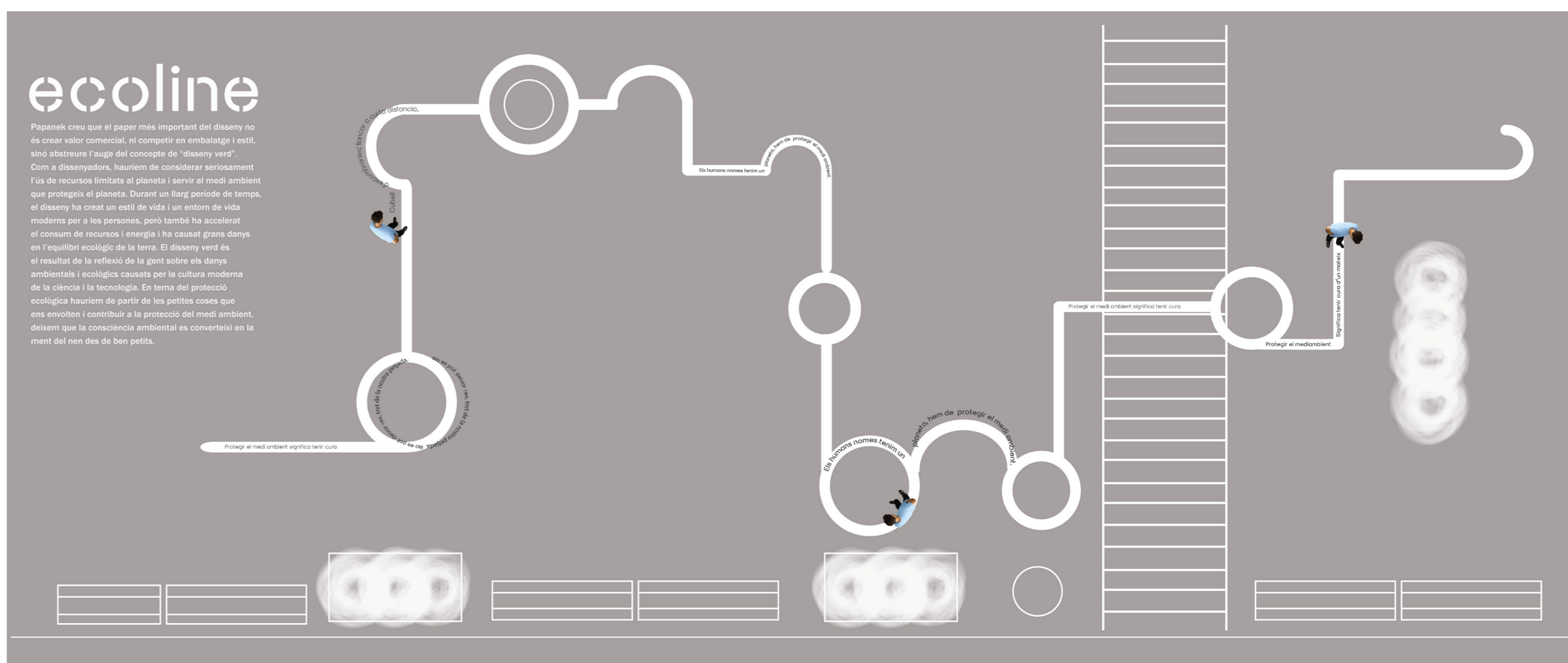
JUSTIFICACIÓ:

Des del principi hem volgut enfocar el projecte amb els següents objectius; la sostenibilitat, el joc per conscienciar als més joves i als més grans, i evidentment per fer-nos recapacitar a totes. Creiem adequat explicar la manera de reciclar a través d'un joc lúdic i cooperatiu. La nostra idea era buscar diferents contenidors d'escombraries, personalitzar-los, com a monstres, i afegir-los-hi, en les parets dels contenidors, d'aquesta manera, explicàvem a les nenes i els nens, com reciclar, i introduïem el mateix temps també, jugar. Però el fet de modificar, personalitzar els contenidors, suposava moltes despeses insostenibles, i manca de recursos per al manteniment d'aquest joc, per tant vam haver de descartar i vam pensar en una altra proposta, en aquest cas partint del concepte Línia.

Com Papanek creu que el paper més important del disseny no és crear valor comercial, ni competir en embalatge i estil, sinó abstruir l'auge del concepte de "disseny verd". Com a dissenyadors, hauríem de considerar seriosament l'ús de recursos limitats al planeta i servir al medi ambient que protegeix el nostre planeta. Durant un llarg període de temps, el disseny ha creat un estil de vida i un entorn de vida modern per a les persones, però també ha accelerat el consum de recursos i energia i ha causat grans danys a l'equilibri ecològic de la terra. El disseny verd és el resultat de la reflexió de la gent sobre els danys ambientals i ecològics causats per la cultura moderna de la ciència i la tecnologia. En la protecció ecològica hauríem de partir de les petites coses que ens envolten i contribuir a la protecció del medi ambient, deixem que la consciència ambiental és converteixi en la ment de l'infant des de ben petit.

Per tant vam crear una proposta simple però amb molt de joc, la nostra proposta s'inspira en un gargot infantil, un recorregut o dibuix que es basa en una sola línia contínua que es dibuixa sobre un pla. Però no és una línia qualsevol, sinó que aquesta es mou per l'espai buscant fonts, arbres, papereres, bancs... punts d'interès de manera que s'incita a hàbits saludables, o si més no, a fer-nos conscients del que tenim a l'abast. Això es reforça mitjançant frases motivadores o reflexives. A més, el material prové de fonts naturals i saludables per les persones i el planeta. Aprendre i jugar és molt divertit. I creiem que és una acció que tant petites, com grans, no han de deixar de fer-se. Per aquest motiu hem volgut crear un joc didàctic, a l'exterior per a totes.

Volem conscienciar, a tota persona, sobre el medi ambient, i la necessitat de cuidar-lo. I què més bonic, poder aprendre i conscienciar-nos a l'exterior, observant, allò que ens envolta i que hem de cuidar, pel nostre bé. Passem una bona part del nostre temps, fora de casa, a l'exterior, i pot ser molt monòton, passejar-te pel mateix lloc cada dia. Per aquest motiu busquem que el receptor aprengui però a la vegada, que tingui un temps, petit, per divertir-se.



CMYK: #ffffff

ÀCI

SUKIMA REGULAR

CMYK: #989898

Nom projecte: Ecoline

Escola: ESDAP Catalunya Campus Vic

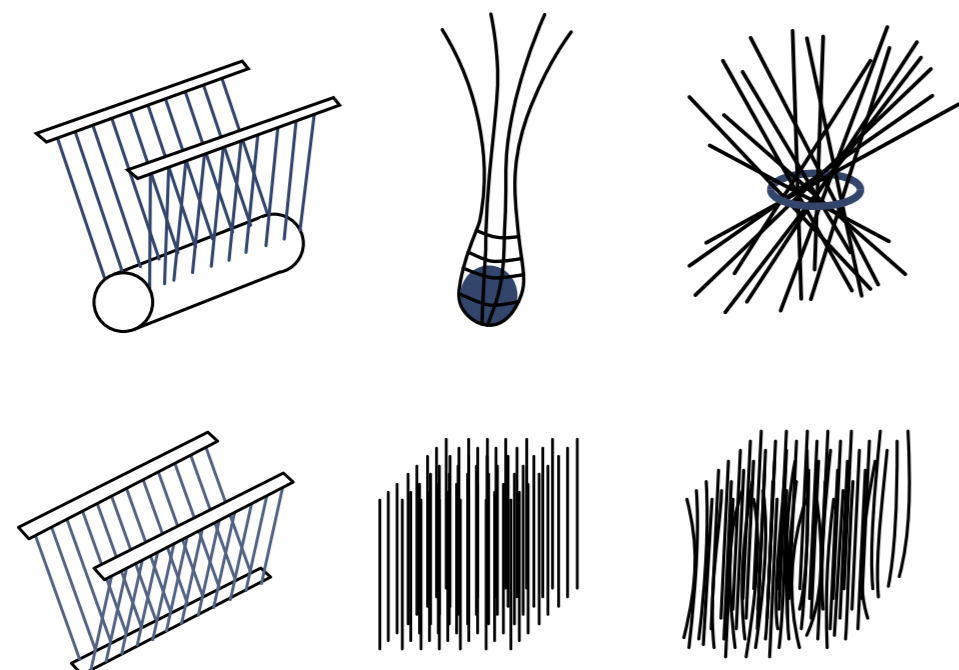
Curs: 2019/20

Autors projecte: Mar Aragonés González, Ivette Matavacas Alibés, Jiawei Ni i Laia Juárez Infante

PANGEA

JUGANT AMB PAPANEK

VARIETAT DE JOCS



Pangea és un projecte que consisteix en un parc infantil per conscienciar problemes socials i/o culturals, alhora que les persones puguin interactuar entre elles.

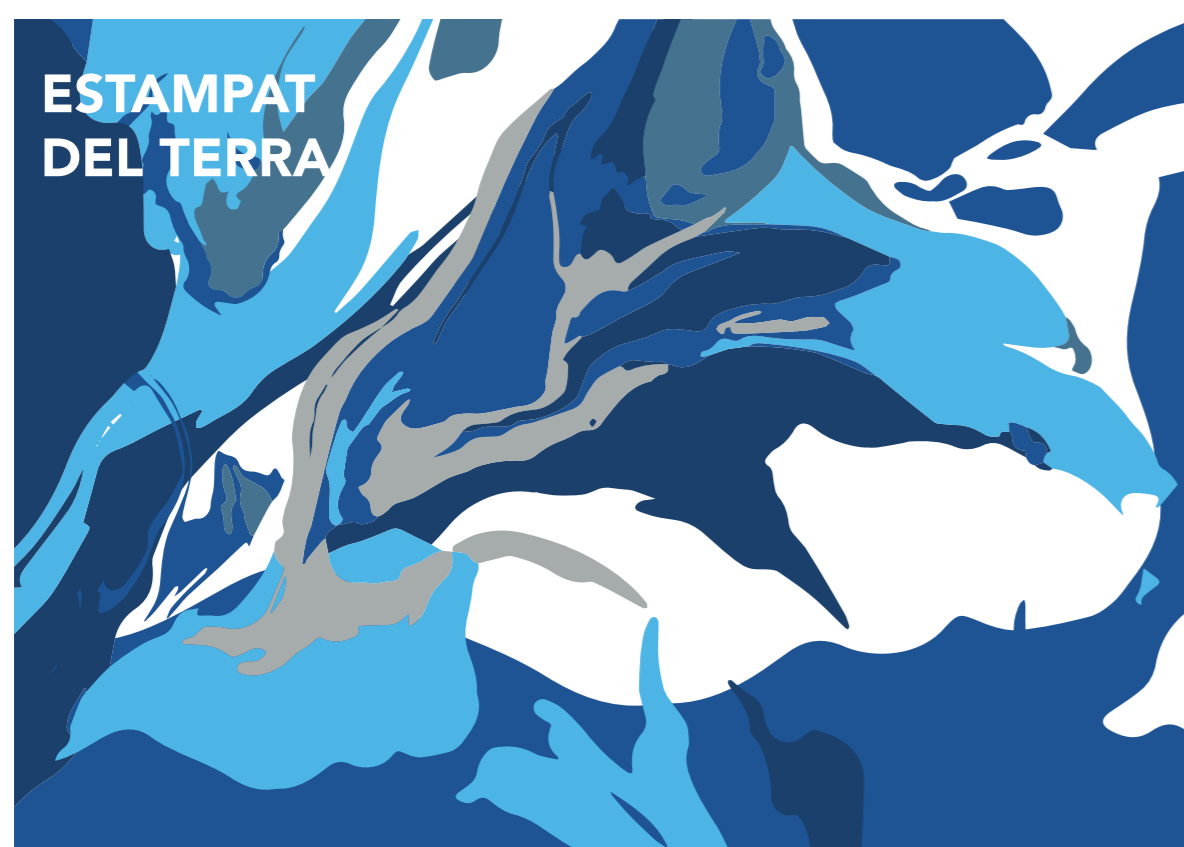
Com s'ha esmentat anteriorment, l'objectiu principal d'aquesta proposta és transmetre un missatge social relacionat amb la *immigració* i els *refugiats*. Assolim aquest objectiu a través de l'espai i l'ambient que creem mitjançant els jocs. Un altre propòsit a destacar és que volem relacionar a persones dins de l'estructura, així interactuen amb l'espai i de forma conscient o inconscient capten el missatge que volem transmetre.

El concepte que hem agafat pel projecte transmet la unió dels continents i les seves cultures. Per aquesta raó, l'hem anomenat **Pangea**, atès que va ser el nom del primer supercontinent existent.

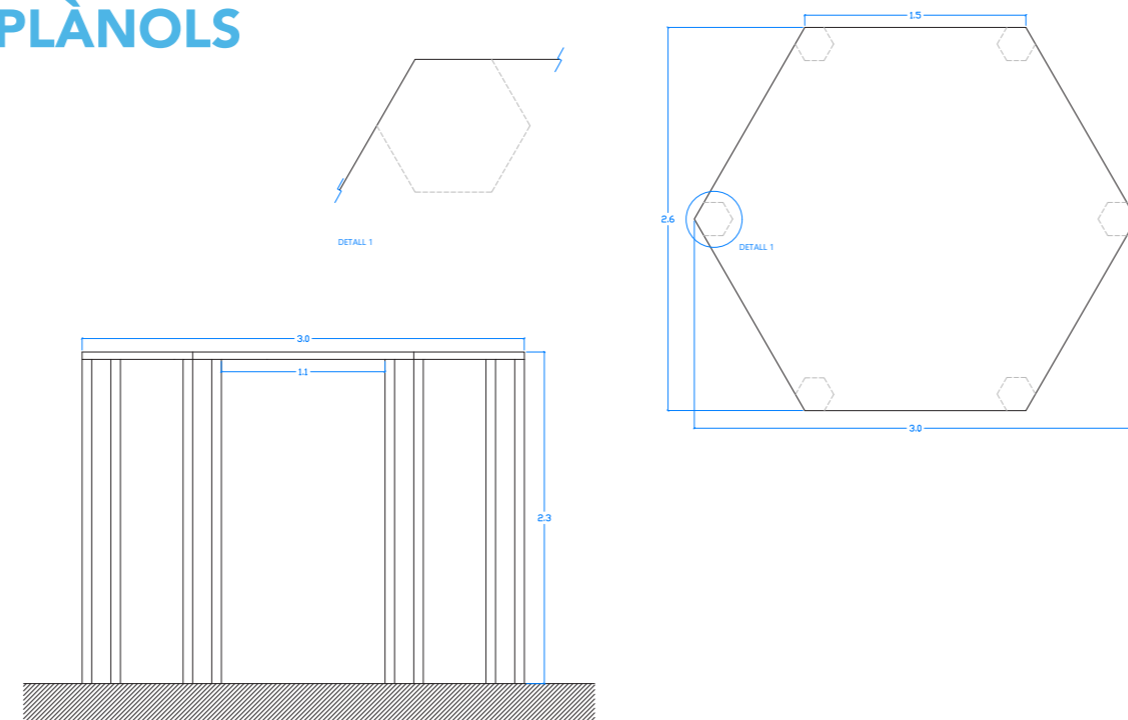
<< La paraula Pangea prové del grec "pan" (tot) i "gaia" (terra), i es refereix al supercontinent que integrava els continents actuals i que es va dividir per la deriva continental. >>

Tot això és possible gràcies a un conjunt de tres mòduls de fusta hexagonals en els quals s'hi veuen representats dos continents a cada un d'ells, ja que tenim una totalitat de sis continents. No obstant, pot variar la quantitat de mòduls i el lloc on es construïran segons l'espai que hi hagi i les preferències d'aquest. En cada mòdul, hi trobarem un joc diferent, amb cordes, per a la diversitat d'usuaris que hi intervinguin..

ESTAMPAT DEL TERRA



PLÀNOLS

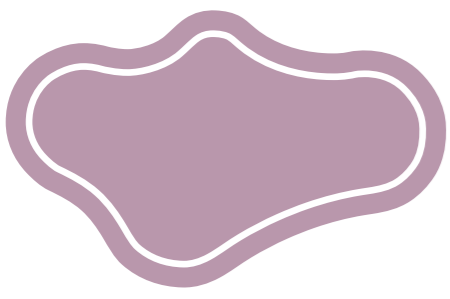


Nom projecte: Pangea

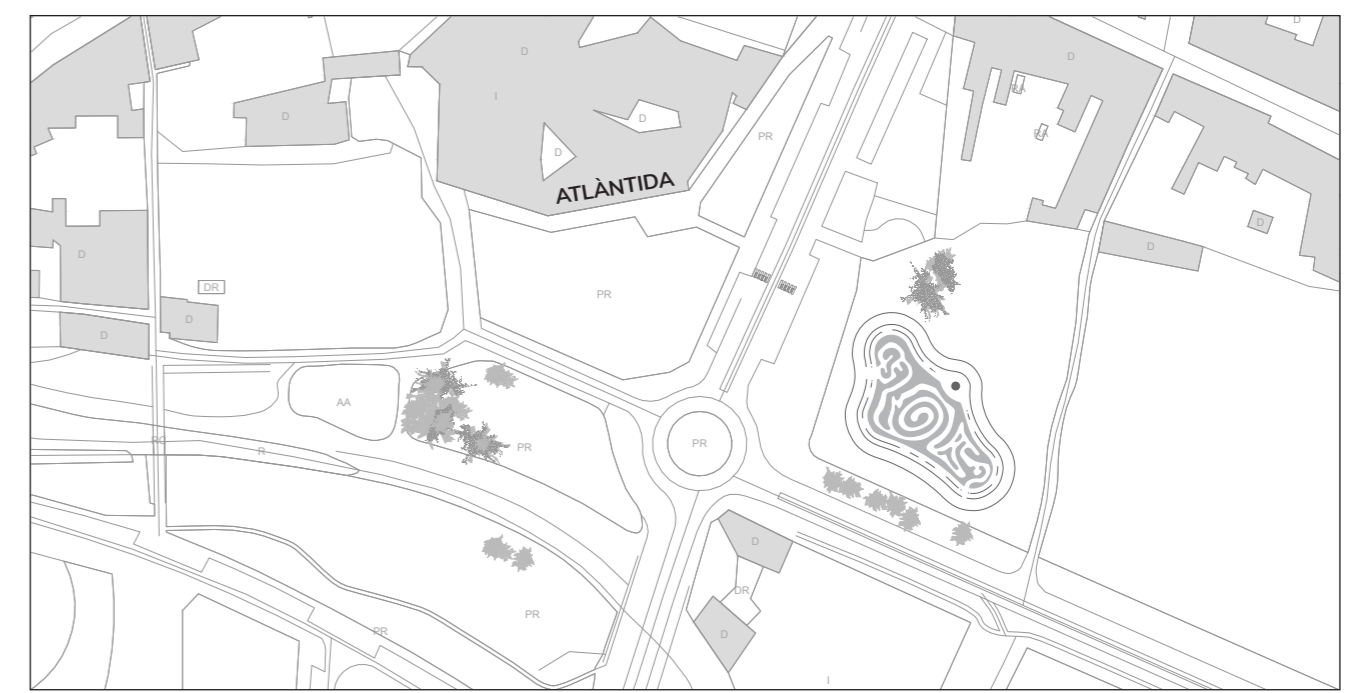
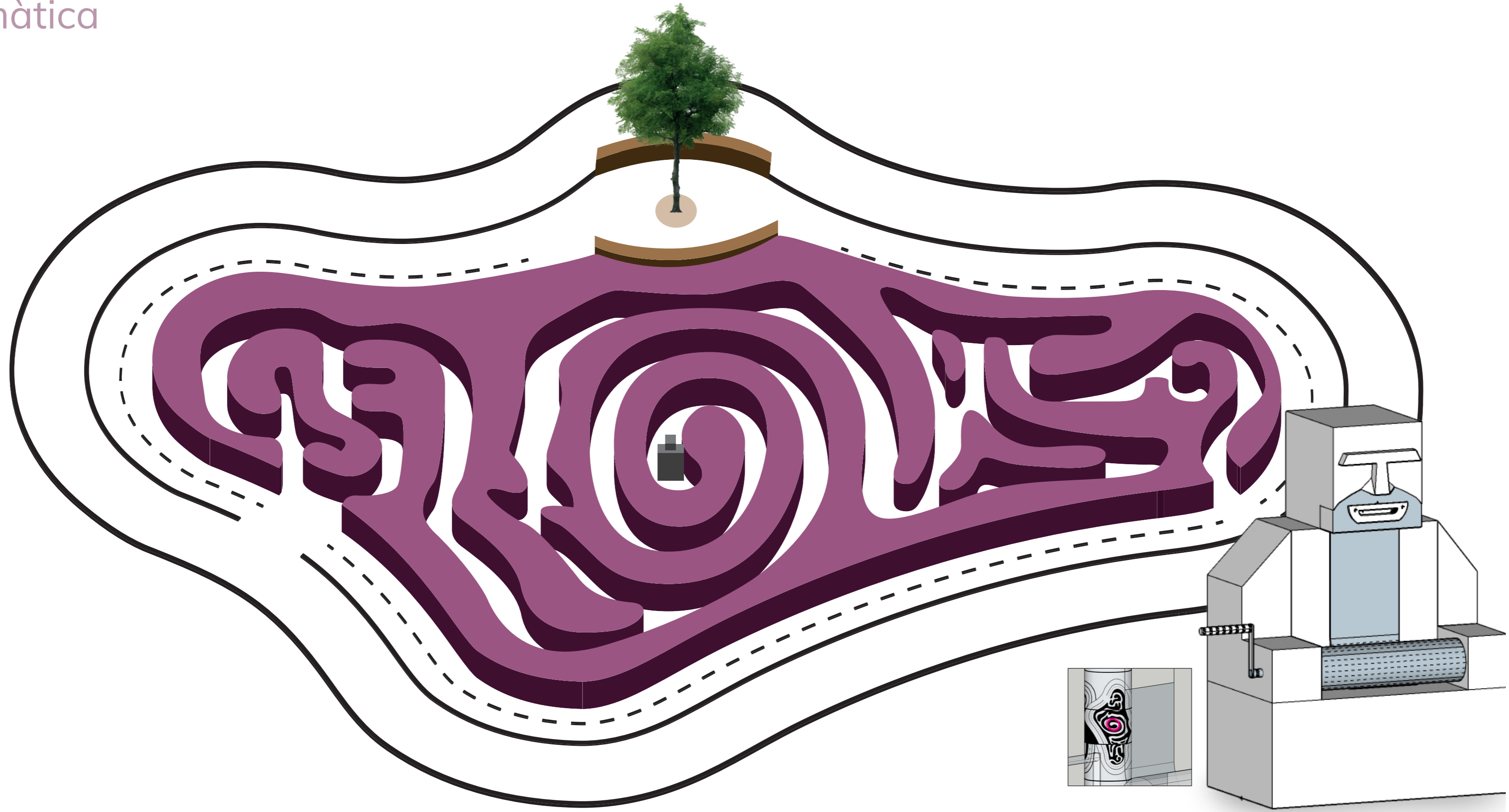
Escola: ESDAP Catalunya (Campus Vic)

Curs: 2019/20

Autors projecte: Tatiana Nerea Batista Xavier, Adrian Cañas Villarrazo i Nacho González Roldán



Línia aromàtica



“TOT PROVÉ DE LA LÍNIA,
UN ELEMENT BÀSIC A LA NATURA”

DESCRIPCIÓ

Una línia és un conjunt de punts en el pla o de l'espai que són la imatge, per una aplicació contínua. **La línia és el punt de partida del projecte.** En la nostra infància i actualment, en moltes ocasions hem pogut veure com les línies limiten espais i diversos espais de joc, utilitzant colors, la sobreposició, gruixos de línia, entre d'altres.

Si simplifiquem encara més, podem parlar d'un simple joc; com la línia, que pot portar-nos a imaginar un espai que es divideix a partir d'aquesta, un espai on trepitjar-la i/o un espai on la línia és el límit. Per tant, plantejem un espai de joc amb la línia?

Un espai de joc a partir de la línia, dins d'una ciutat jugable. Ciutat jugable definida com a projecte de ciutat on es tenen en compta l'espai lúdic pels nens, cosa que avui en dia només ho podem trobar en zones apartades o petits barris.

El urbanisme actua com a element principal, i això desplaça a tots aquests elements, que creen deficiències, en els nens de ciutat, davant la impossibilitat de tenir un espai apte per ells, on puguin divertir-se lliurement i sense perills de la seva integritat. Tanmateix, la idea d'actuar dins d'una ciutat jugable, porta a parlar de la forma de jugar a l'aire lliure com jugar el bosc, on potser dibuixant una línia amb un tronc al terra ja ens està definint la simplicitat de la nostra idea.

LABERINT

La idea principal, era crear un espai de superposició de línies, tenint com a referent un poliesportiu. Cada línia tenia una idea d'ús, però el que era interessant era aprofitar la imaginació del nen i a partir d'un element bàsic podia donar peu a moltes interpretacions, amb la intenció que el mateix nen/a interactuï amb les línies. De manera que es plantejava el joc com un element de forma lliure. Tot i això, i el procés anterior, la proposta evolucionava en sentit positiu i en direcció cap a una simplificació.

La proposta es basa en un espai de joc, un paisatge en un espai real urbà, que es configura a partir de la línia. Una línia que dibuixa una forma irregular limitant una zona, dintre d'aquesta se'n dibuixen paral·leles i dintre d'aquestes es trocen línies encara més irregulars creant un recorregut com un laberint.

Les línies són traçades per diferents materials, escollits sempre en relació a la zona on es realitzi l'espai de joc i la sostenibilitat.

Un espai de joc, interacció i descans. Un paisatge transportat a la ciutat. Un espai real, donar vida en un espai real sense ús. Un paisatge que es transforma en un espai de joc on s'estimulen sentits i activitat; tant física, social i intel·lectual. I cal afegir, que no és un espai només de dia, sinó que també és un espai adaptable per la nit gràcies al material fluorescent escollit. Malgrat els nens no poden jugar de nit, té més ampliació horària

“Un espai adaptable a l'ecosistema, apte per infants i adults, que promou la interacció, la imaginació i l'activitat física”

GUARDIÀ

A més, dintre del laberint, per afegir més interacció, inicialment vam pensar en crear un punt central, que interactuant amb ell, poguessis rebre informació del laberint, per poder sortir d'ell amb més facilitat. Va començar sent un puzzle, però era difícil de realitzar, perquè havia de ser senzill per qualsevol usuari (disseny universal) i que tingués un aspecte en relació a l'espai, ja que sinó es veuria molt forçat.

Després d'investigar sobre puzzles, i de realitzar esbossos estètics, es va aconseguir donar llum al guardià del laberint. Una figura humanoide, realitzada en fusta, amb aspecte de moai, que interactuant amb la seva boca, que obriria la comporta i amb la manivela que te en un costat, apareixeria un petit puzzle, en forma de rodet, dividit en 3 parts, que hauries de fer girar, per encaixar les 3 peces correctes, i rebre la forma del laberint, per llavors, ubicar-te i finalitzar-lo.

MARCA

Finalment, una vegada aconseguit la forma, vam trobar interessant utilitzar, la mateixa forma del parc, vist de dalt, ja que tenia una figura molt característica i remarcant el fillet del primer camí delimitador.

Pel que fa al nom, vam recercar sobre diferents parcs de la zona, inclús més enllà, per veure que es feia, i sorprenentment, a l'hora d'anomenar un parc, sempre es sol fer: Parc de... i un substantiu. Això ens limitava molt la nostra proposta creativa, i després de pensar diverses opcions, vam arribar a la conclusió que nosaltres no seguiríem aquest patró. Igualment seria un parc, com els altres, però el nom d'aquest no aniria lligat a Parc, sinó que es diria **Línia Aromàtica**, fent referència, tant el concepte de la línia, com l'ús que li donem a les aromes, dintre del parc. El color de la marca seria el violeta, però seria variable, si s'utilitzés una altra planta aromàtica.

EMPLAÇAMENT

L'espai es localitza a Vic al solar del sector del Mèder Can Tortadès, molt a prop del centre històric i a la zona on es troba l'Atlàntida (Centre d'Arts Escèniques d'Osona) i l'Escola de Música de Vic (EMVIC). La localització contribueix a promoure i dinamitzar una zona en ple desenvolupament urbà i a esdevenir un nexa entre els barris que l'envolten.

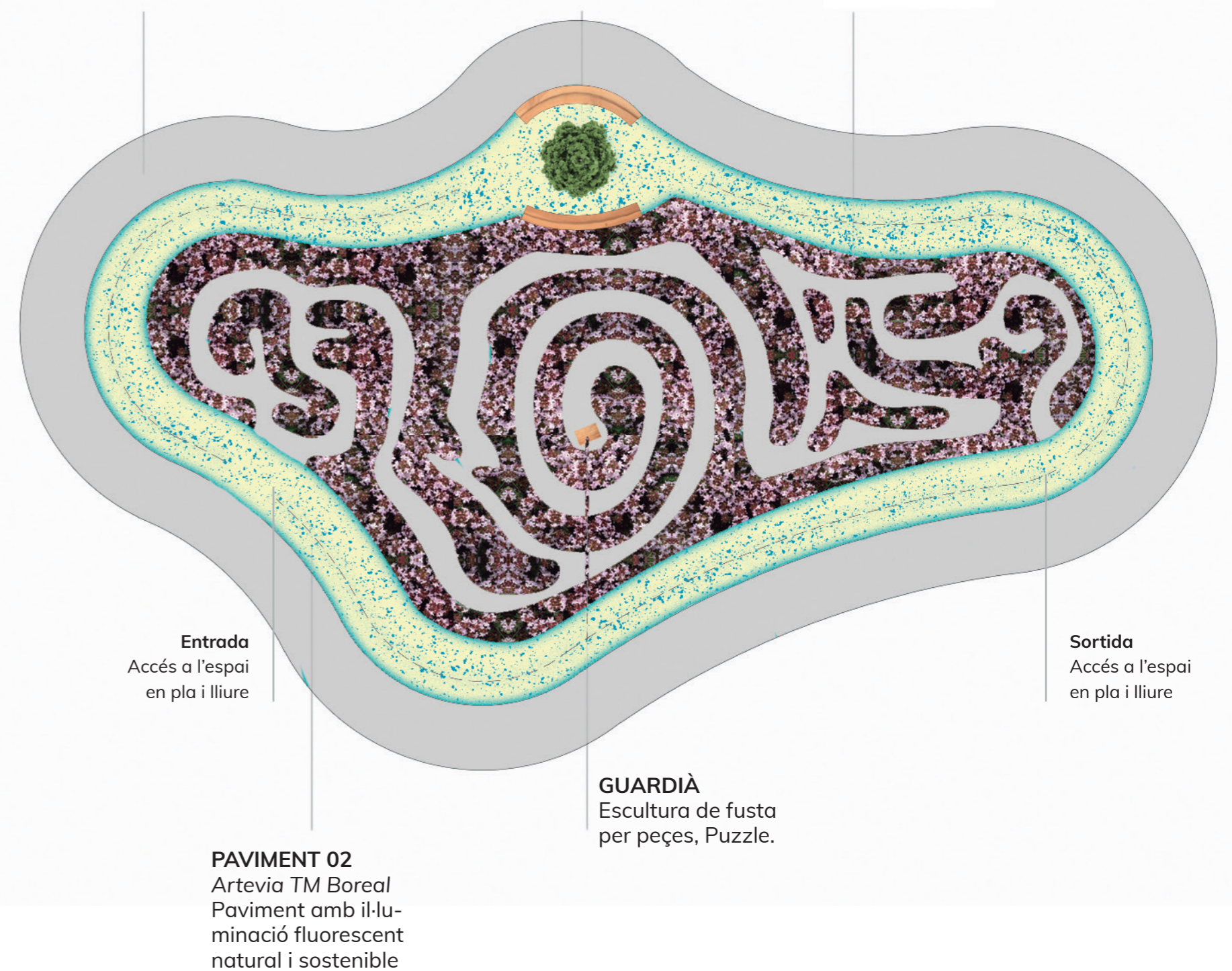
Proposem un projecte variable. On tant la planta aromàtica, com l'arbre podrien variar depenent de la ubicació.

MATERIALS

PAVIMENT 01
Paviment sostenible de calç hidràulica

VOLTA
Arbre autòcton

LABERINT
Farigola
O planta aromàtica autòctona



Tipografia Muli AaBbCc i color

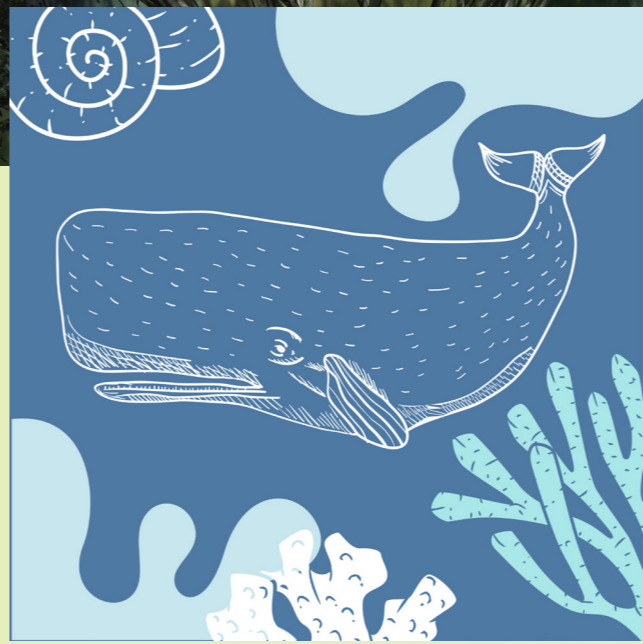
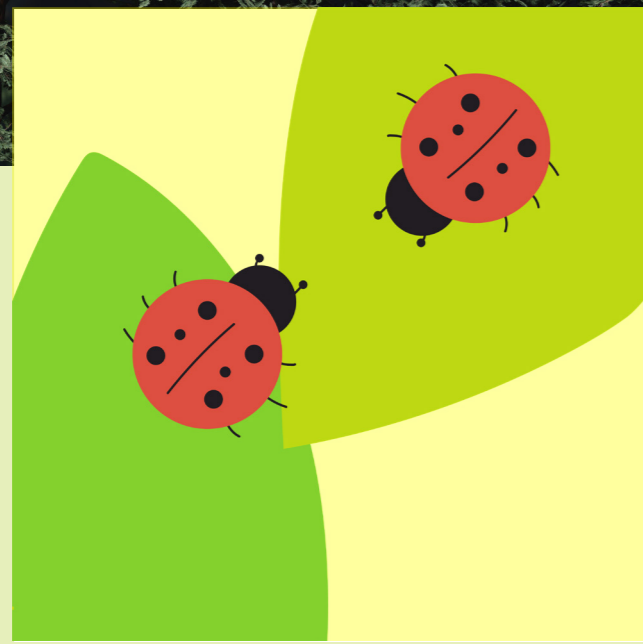
(c=24 m=46 y=18 k=0)

Nom projecte: Línia Aromàtica

Escola: ESDAP Catalunya Campus Vic

Curs: 4rt curs 2019-20

Autors projecte: Anna Blancafort, Llibert Vela i Nil Miserachs



SLIDING PUZZLE

En motiu de l'exposició temporal i commemorativa a Victor Papanek: "La Política del Disseny", coproduïda pel Museu del Disseny de Barcelona (DHUB) i Vitra Design Museum, des del campus ESDAP Vic hem realitzat una proposta en relació al disseny d'un element de joc en l'àmbit urbà.

Sliding puzzle és un projecte sostenible d'un espai de joc que fomenta la inclusió social i la conscienciació per al medi ambient. Tenim l'objectiu de contribuir a resoldre el problema de l'alta velocitat dels ritmes de vida actuals, millorant així l'estat emocional del receptor i generar-li noves experiències alhora que, en adults, retornar-los a la seva època infantil. Volem afavorir les relacions i la cooperació entre les persones independentment de la seva edat, gènere, cultura o capacitats.

Sliding Puzzle consta de diversos mòduls agrupats en tres alçades diferents per adaptar-nos a la diversitat de públic al qual volem arribar. La més baixa fa 1 metre, la mitjana 1,40 metres i l'alta 1,80 metres. Cada una d'aquestes estructures estarà formada per un marc quadrat i un trencaclosques lliscant per banda.

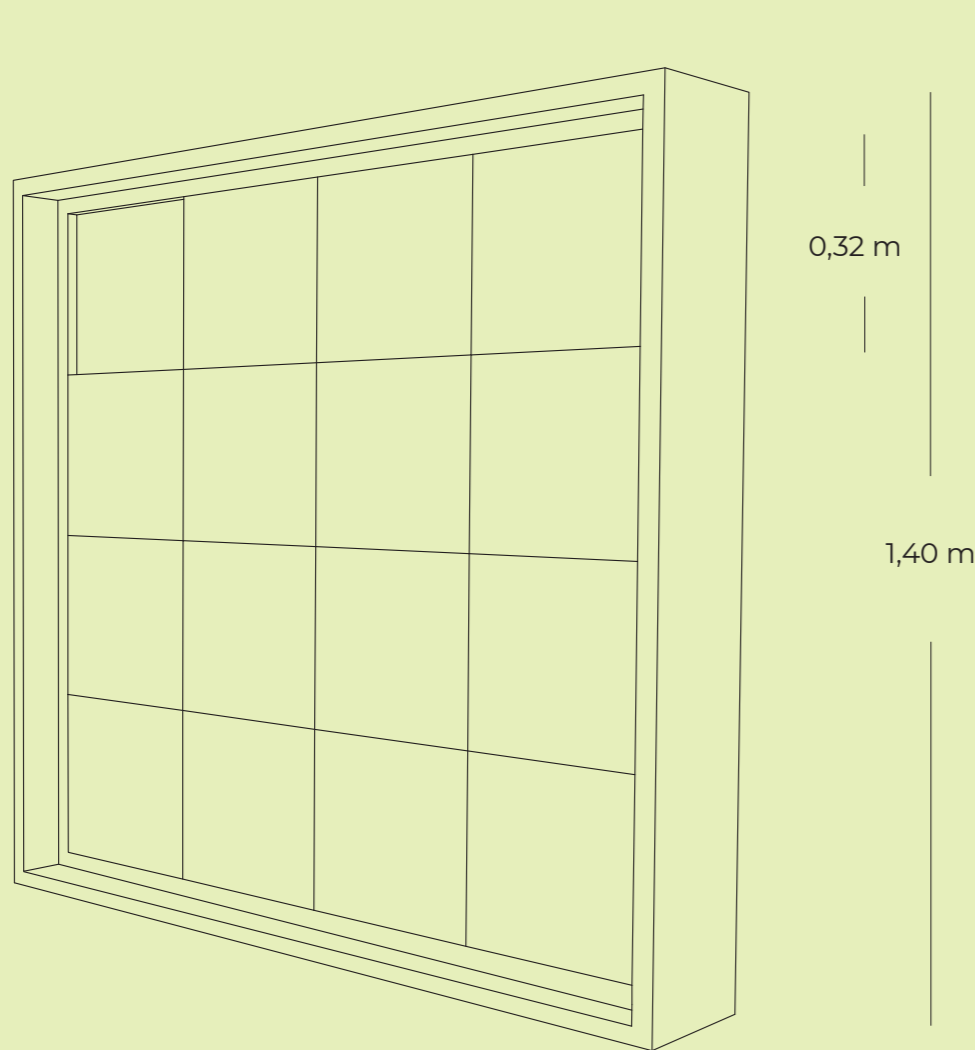
Des de la nostra posició, hem escollit els materials conscientment i pensant de la manera més sostenible, amable i generant el menor impacte possible, utilitzant així:

1. Fusta ecològica Orideck pels marcs.
2. Acer inoxidable pels mecanismes interiors gràcies a la resistència que ofereix.
3. Plàstic ecològic o reciclat per les peces dels trencaclosques. Ens assegurem que siguin d'empreses que contribueixen al reciclatge i li donen segons usos contribuint així, a no generar més residus.

Des de l'àmbit gràfic, i les imatges dels trencaclosques lliscants, fem referència a l'ecologisme i la conscienciació pel medi ambient representant des de situacions idíl·liques, on la natura gaudeix de la seva essència, fins a altres temes que poden afectar directament al canvi climàtic, contaminació, estalvi d'energia i, en general, a la preservació del nostre entorn.

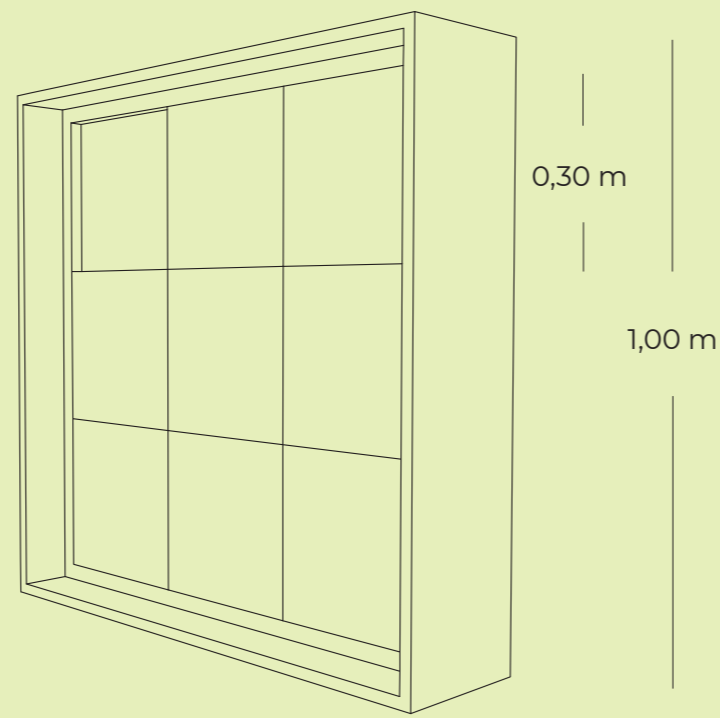
Podem trobar els grafismes més senzills en les estructures més baixes, 1 metre, dirigides al públic més jove. D'aquesta manera creem un conjunt d'il·lustracions en les que, els detalls i la dificultat augmenten proporcionalment adaptant-se a cada una de les edats dels usuaris. Mai està de més recordar i fer consciència de les bones pràctiques per saber cuidar el nostre planeta.

Sliding Puzzle ens ofereix l'oportunitat que totes les persones puguin aprendre-les d'una manera lúdica i interactiva però sobretot, ens dona l'experiència d'un joc tradicional adaptat als temps moderns i amb un valor tan essencial com la sostenibilitat.



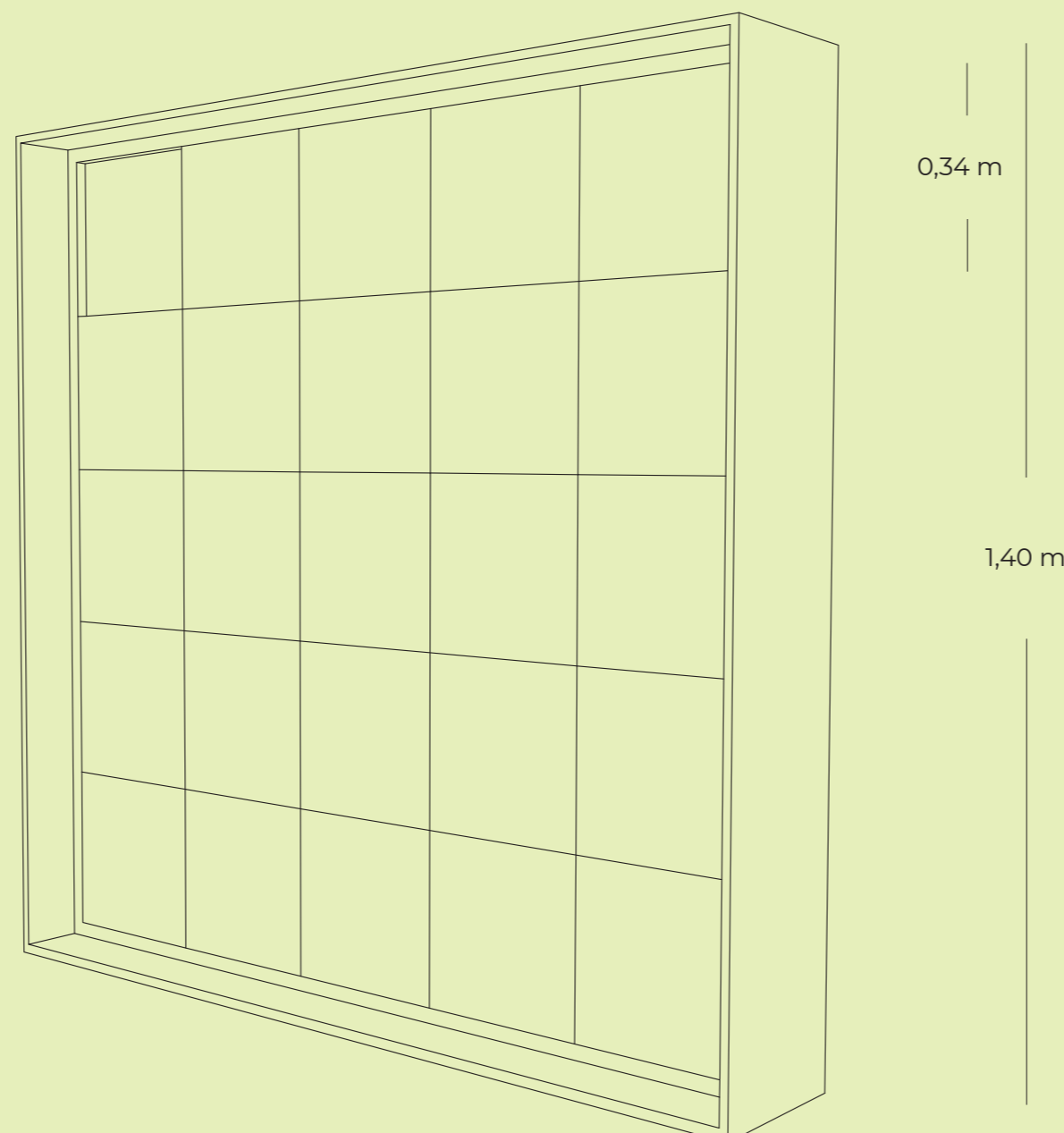
0,32 m

1,40 m



0,30 m

1,00 m



0,34 m

1,40 m

- Inclusió social
- Diversitat
- Societat trista
- Slow Life
- Aprendre Jugant
- Valors sostenibles



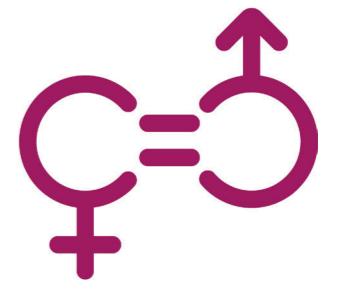
Nom projecte: Sliding Puzzle

Escola: ESDAP Catalunya Campus Vic

Curs: 2019-2020

Autors projecte: Núria Martínez, Carla Rifà, Marc Robles

tholos



Estructura

Tholos designa principalment a un temple d'estil clàssic, generalment grec, de planta circular envoltada d'una columnata.

Aquesta estructura ens permetria agafar un element típic d'un període determinat de la nostra història i donar-li una funcionalitat completament nova i diferent.

En aquest cas es tracta de jugar amb tres mides diferents de tholos, creat així un espai de joc multifuncional però en diferents volums dins de l'espai escollit, de manera que l'espai de joc queda marcat sense necessitat que aquest sigui delimitat físicament, ja que ho fa visualment.

Proposta

Tholos és un espai jugable, inclusiu i lúdic.

Per jugar a Tholos és imprescindible el respecte per l'entorn i cap a totes les persones que hi vulguin jugar i fer-ne un ús d'ell.

Amb aquest espai de joc es vol tenir en compte a tots els grups d'usuaris possibles, aportant amb cada Tholo una activitat diferent dirigida per a cada usuari que en vulgui donar un ús.

És una activitat de lleure, de socialització, de passar temps, de refugi.

Volem que els usuaris se sentin còmodes en aquest espai i es pugui gaudir juntament amb l'emplaçament escollit.

Hem dissenyat unes plaques informatives que apareixen a l'entrada de cada Tholo on s'explica en què consisteix l'activitat, i en cas d'haver de seguir una normativa, també hi apareix explicada.

En tractar-se d'estructures lleugeres, és molt fàcil el seu transport i la seva mobilització.

Ens interessa que aquest espai jugable sigui també efímer, i es pugui moure sense problema pel que faria amb la integració amb els emplaçaments a escollir, doncs s'han dissenyat amb formes molt orgàniques per tal que aquest pugui adaptar-se bé als espais verds sense perdre'n el protagonisme.

Materials

1. Fusta de Robínia
2. Metacrilat
3. Acer inoxidable
4. Cautxú reciclat
5. Imàn / Policarbonat (alternativa)

Què fer a cada tholo?

Big Tholo

Connecta generacions en un mateix espai. Els més petits poden fer ús de la seva creativitat buscant formes al terra o al sostre a partir de la projecció, mentre que els més grans poden reposar i acompanyar als més petits.

Middle Tholo

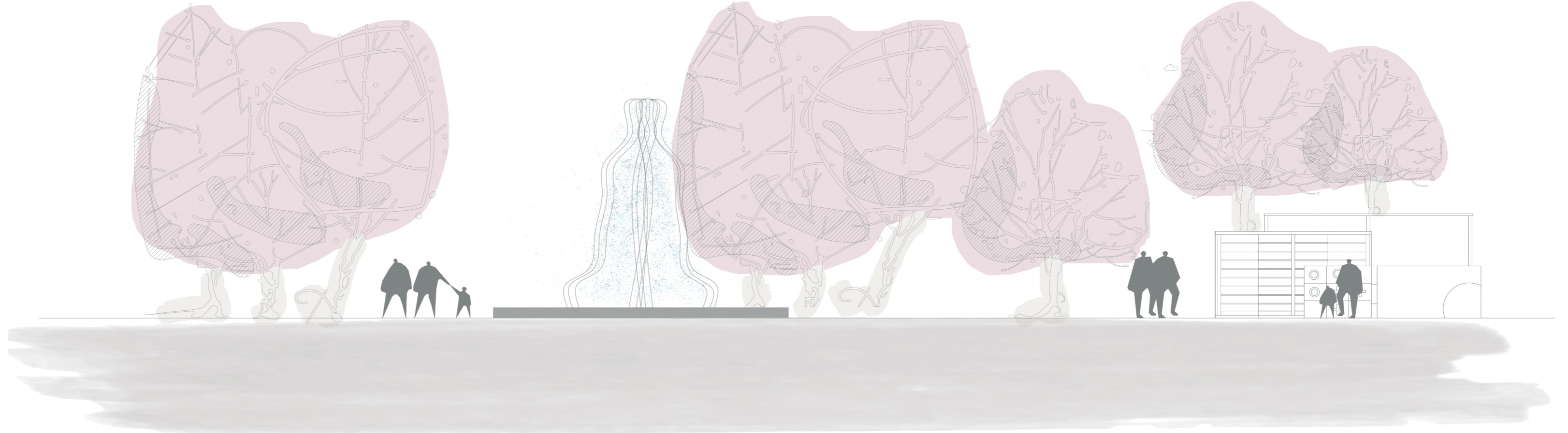
Espai lúdic on els més curiosos podran realitzar i dur a terme l'activitat proposada. Els usuaris s'han d'enfilat per les barres dels laterals, i després a les barres disposades al sostre del Tholo.

Junior Tholo

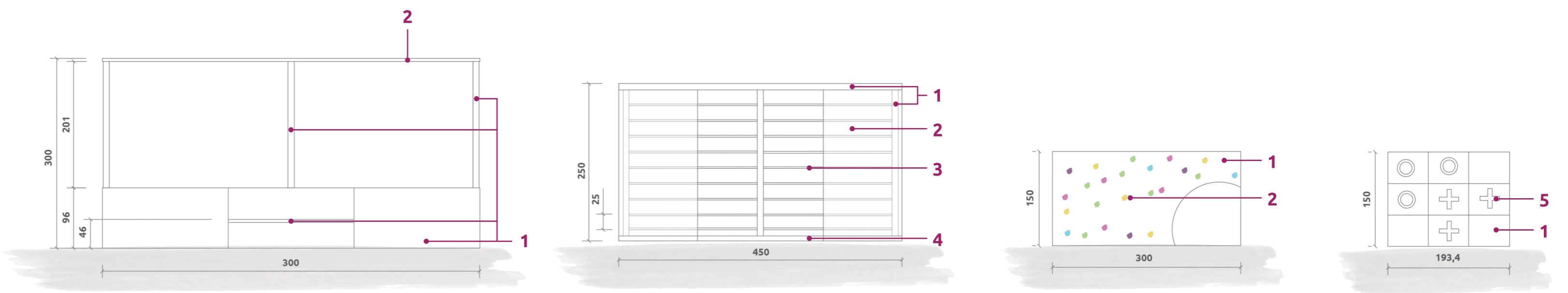
L'infant s'endinsarà en un espai ple de colors i reflexos creats per la llum de l'exterior. És una activitat pels més petits, per combatre la foscor amb la llum del sol que a l'interior reflectirà formes i colors alegres, creant un petit món paral·lel per deixar-se endur per les sensacions i la imaginació.

Junior Tholo u punt zero

Es tracta d'un homenatge als jocs tradicionals que no podem deixar que es quedin en l'oblit. En aquest cas es tracta del tres en ratlla en el qual només cal arrossegar les peces imantades per la superfície per gaudir del joc.



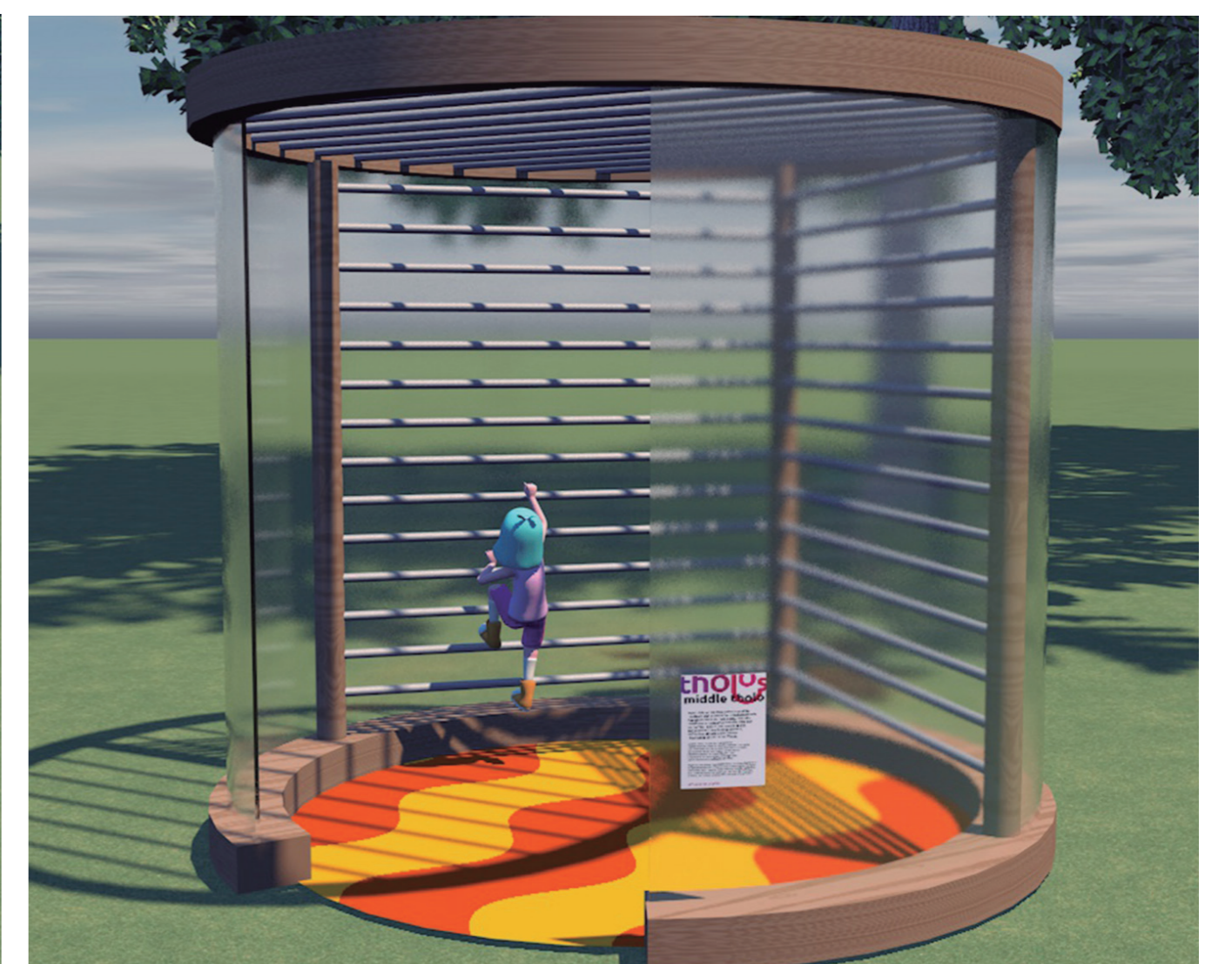
Alçat E:1/100



Biblioteca Jaume Fuster
Plaça Lesseps, 20-22 08023 Barcelona



Parc Jaume Balmes
08500 Vic



#Tholosespaijugable

Lúdic

Inclusiu

Flexible

Sostenible

Nom projecte: Tholos

Escola: ESDAP Catalunya Campus Vic

Curs: 2019/2020

Autors projecte: Joana Amorós, Sara Molina i Carla Rovira

LA BOMBOLLA

PROCÉS DE CREACIÓ

- 01 > 02 > 03 >
- INVESTIGACIÓ PROPOSTES COWORKING
- Brainstorming Creació de 3 Estudi de l'usuari a
- Exemples reals propostes obertes través d'enquestes
- 04 > 05 > 06 >
- ANÀLISIS DEFINICIÓ EXECUCIÓ
- Conclusions a partir Decidir característi- Plànols i esbossos
- de l'estudi de l'usuari ques concretes del parc

COWORKING AMB NENS

ESCANEJA EL QR PER VEURE EL VÍDEO DE L'ACTIVITAT!

EL CONCEPTE

El parc gira entorn del concepte d'una bombolla: una forma que representa la infància, un espai que combina connexió i desconexió.

LA PROPOSTA

La Bombolla és una parc multisensorial que amplia les oportunitats de joc lliure no estructurat, en un entorn semi obert envoltat de vegetació.

LOCALITZACIÓ

Plaça Joanic, Barcelona



USUARI

5-10 anys

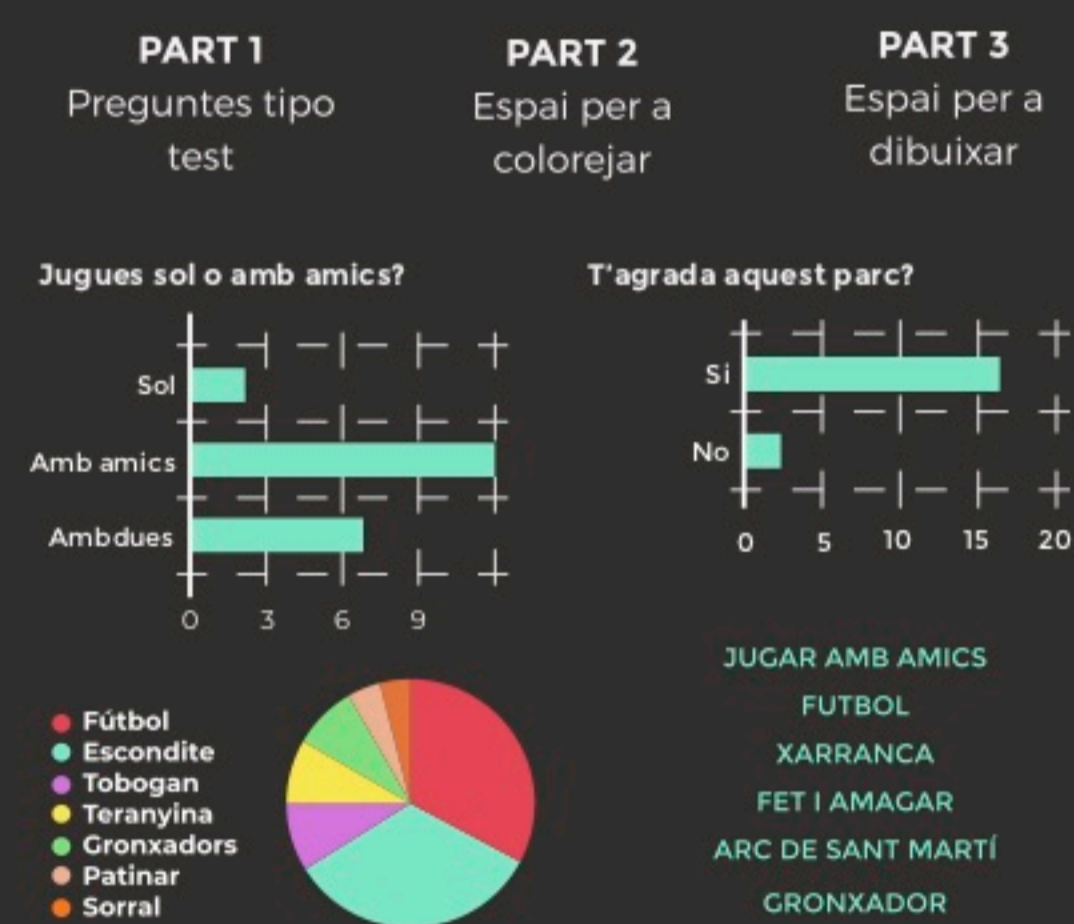


TIPOLOGIES DE JOC

- JOC SOLITARI
- JOC D'ESPECTADOR
- JOC PARAL·LEL
- JOC ASSOCIAT

RESULTATS

MOSTRA ● 37 alumnes d'entre 5 i 6 anys



INCLUSIVITAT

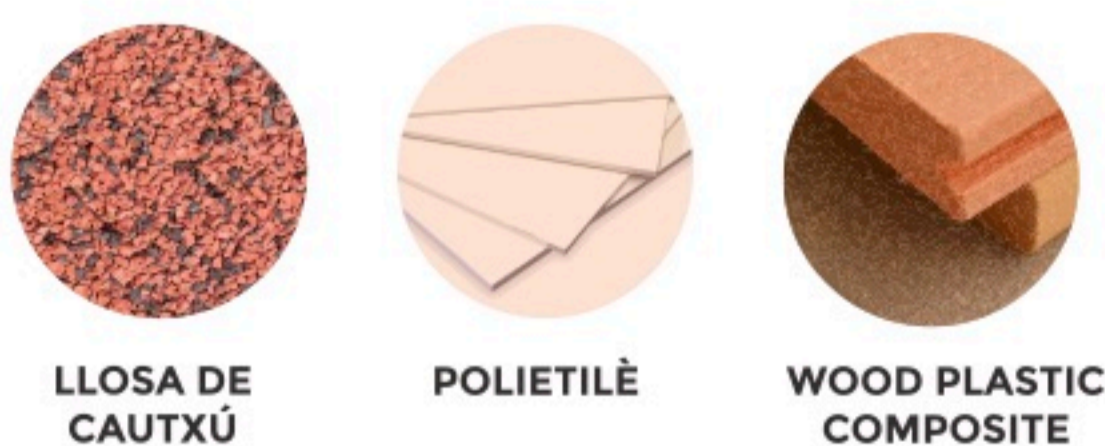
La gama cromàtica està pensada per a que nens amb deficiència en la visió dels colors puguin distingir els diversos elements.

- ORIGINAL
- ACROMATOPSIA
- TRITANOMALIA

Al ser un parc multisensorial, també s'adapta a infants amb altres dificultats sensorials.

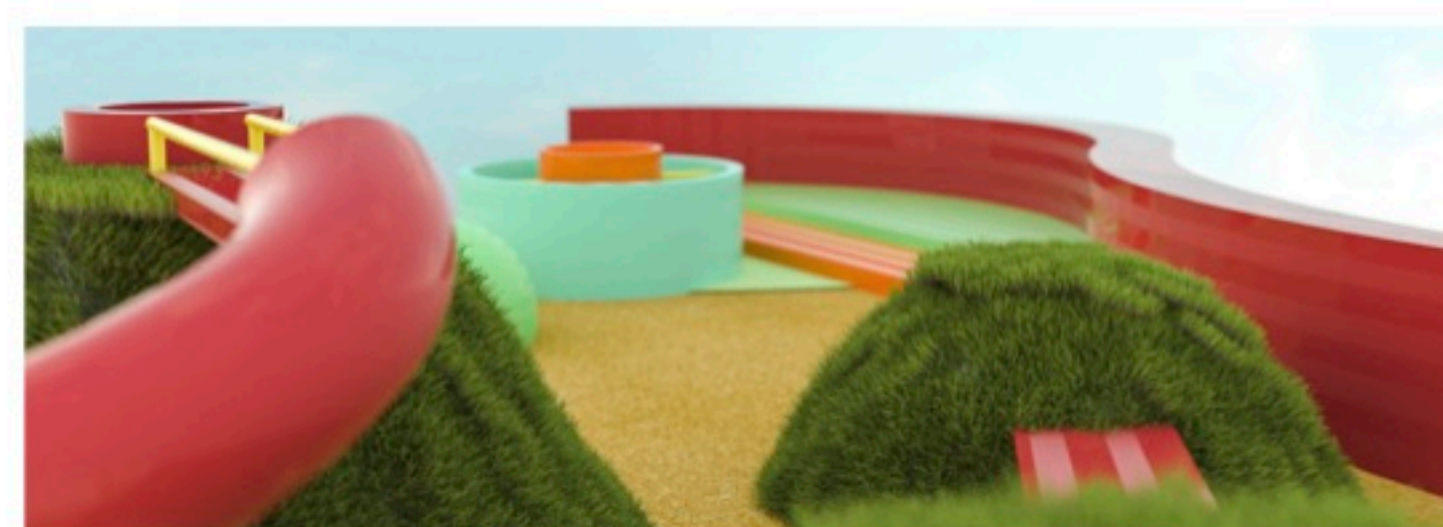
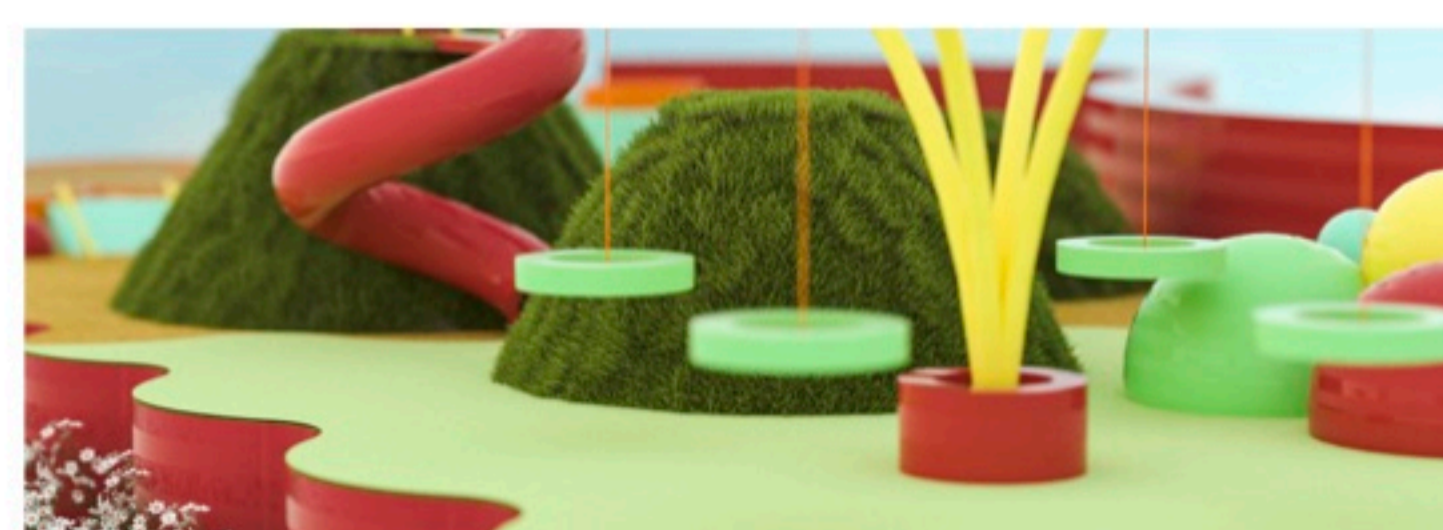
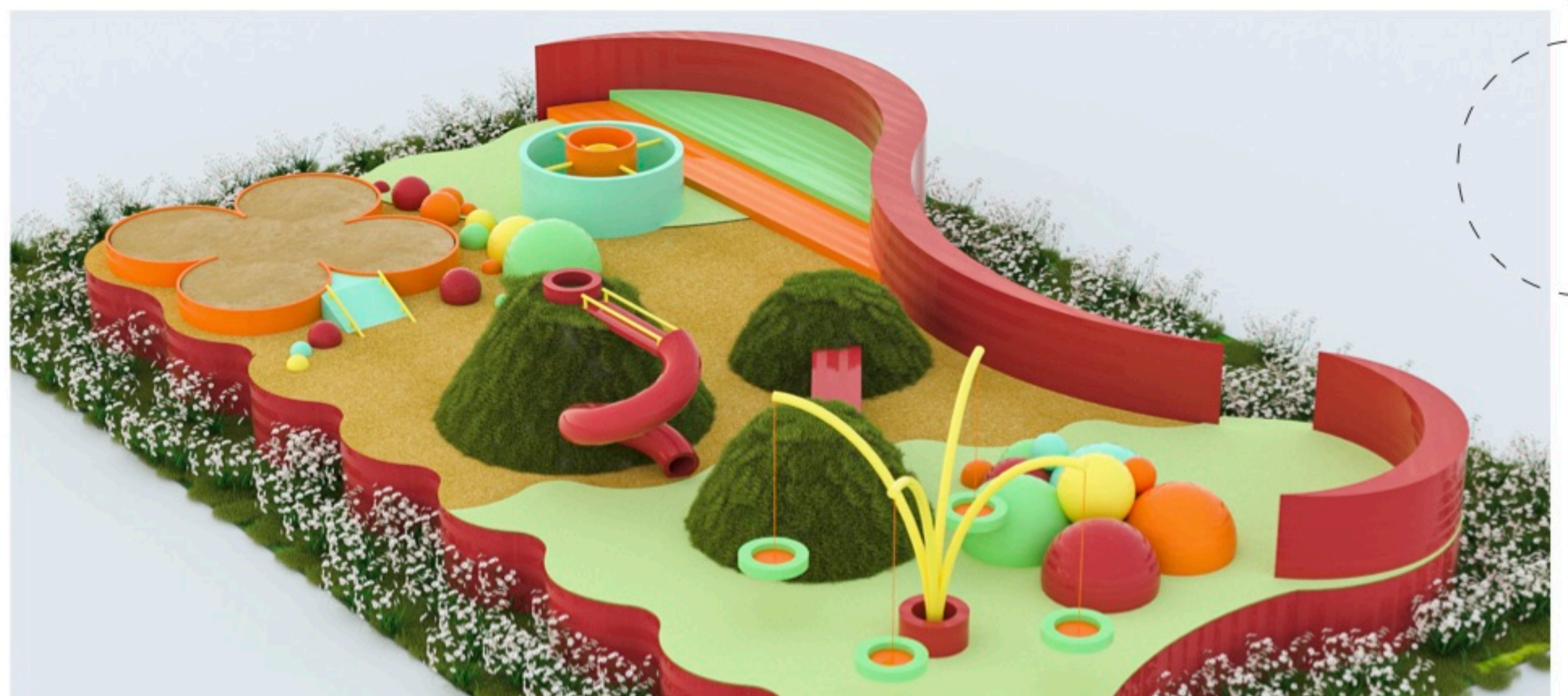
AUDITIU + PROPIOCEPTIU + TÀCTIL
+ VESTIBULAR + VISUAL

MATERIALS

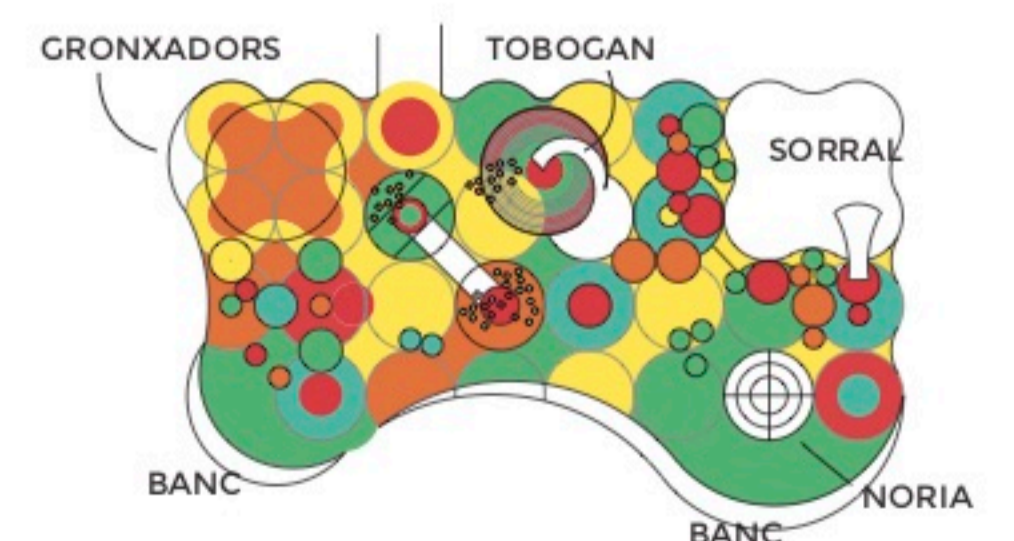
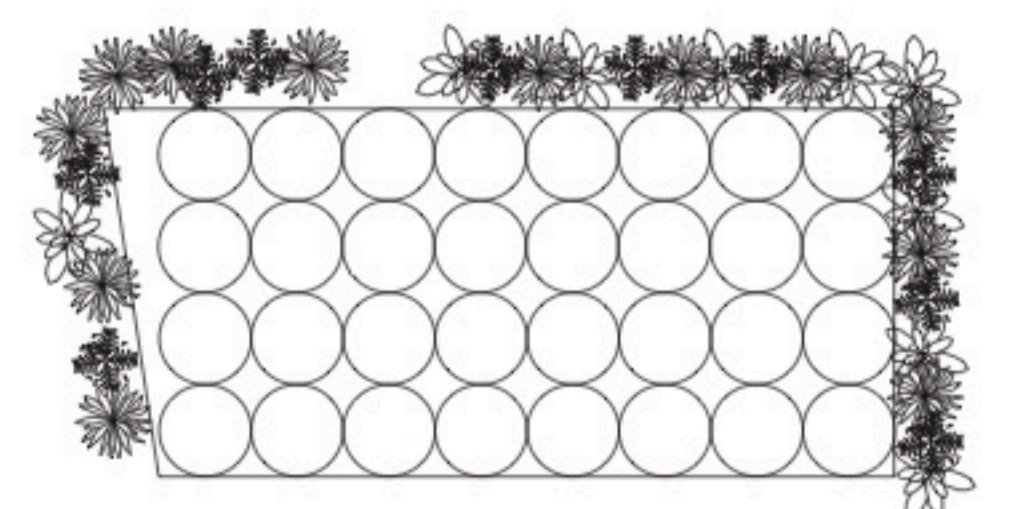


SOSTENIBILITAT

Elements fabricats amb un sol material
Fàcil de separar i reciclar
Fàcil de transportar i reutilitzar



ESTRUCTURA DE LA PLANTA



Imatges renderitzades amb CINEMA 4D i motor de render Redshift.

Nom projecte: La Bombolla

Escola: ESDAP CATALUNYA

Curs: 2019-2020

Autors projecte: Alba Santana, Cèlia Renom, Dèlia Nacente, Oriol Trujillo

ENREDADOS

LOCALIZACIÓN

Carrer de les Floristes de la Rambla, 12 // 08001 - Barcelona

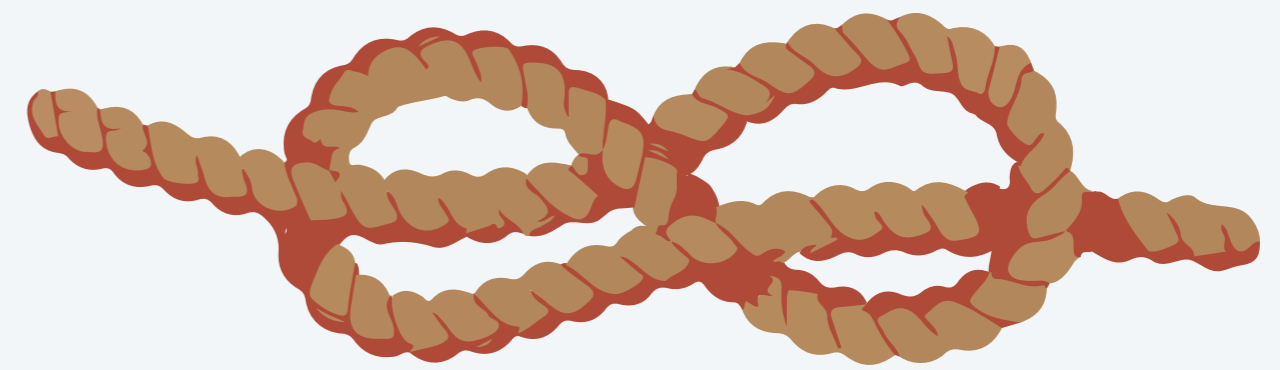
Escogido por la falta de zonas de juego infantil en el Raval.

Emplazamiento
21,5m x 24m



CONCEPTO

Partiendo de la idea de parque inclusivo, se busco dar la máxima versatilidad a todas las zonas, viniendonos a la mente una cuerda, sus nudos y formas orgánicas. Pues refleja la **polivalencia** que estábamos buscando.



MATERIALES SOSTENIBLES

Lotum sport safe

Es un caucho reciclado de resinas de poliuretano que ofrece impermeabilidad, aislamiento, resistencia, flexibilidad y elasticidad.

Madera de Pino

Nos proporciona una fácil mecanización, dureza y resistencia, acepta bien los acabados y facilita el encolado, clavado y atornillado.

Metal Inoxidable

Es un material 100% reciclable, resistente, moldeable y de gran durabilidad en el tiempo.

Cuerda de cáñamo

Nos proporciona una fácil mecanización, dureza y resistencia, acepta bien los acabados y facilita el encolado, clavado y atornillado.

Pintura exterior

Pintura con base al agua y que presente el certificado Ecolabel. Evitando así olores y contenidos de COV (Compuestos Orgánicos Volátiles).

Proveedores de proximidad
Lotum, S.A. ó Rua Papel

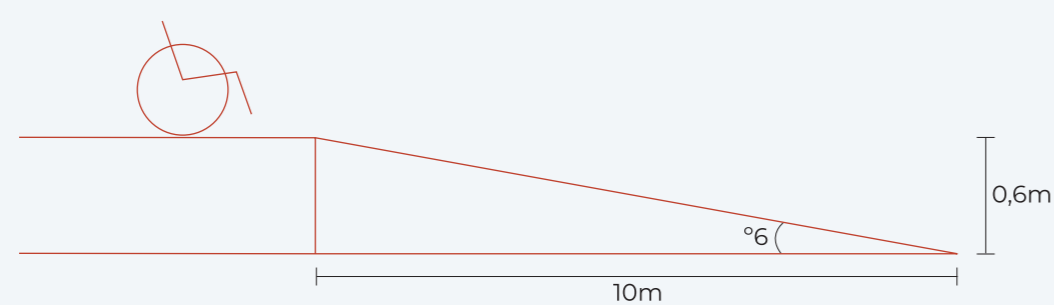
Proveedores de proximidad
Maderas Sans

Proveedores de proximidad
Reciclajes EPA ó Grupinox

Proveedores de proximidad
Maderas Sans

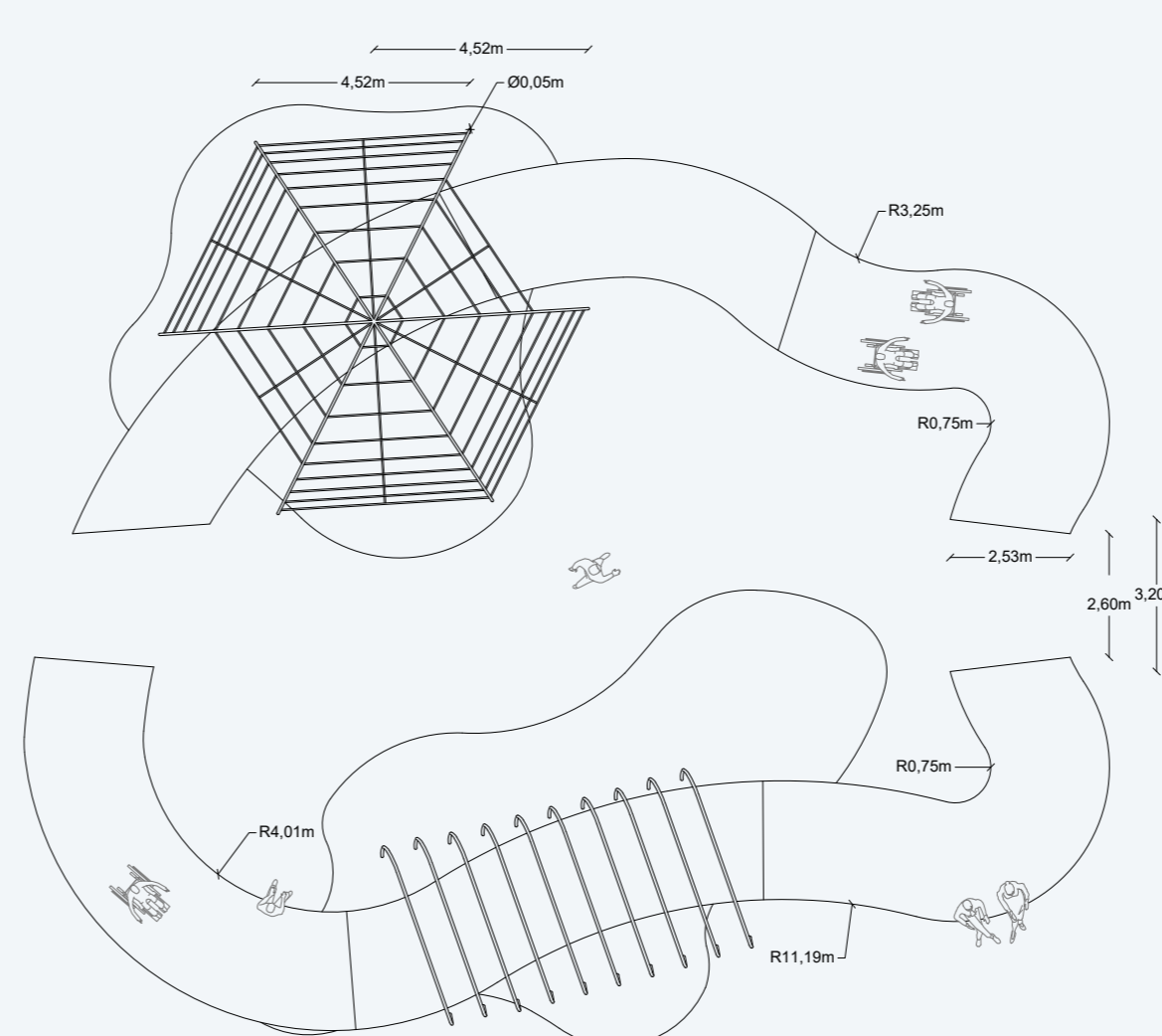
Proveedores de proximidad
Bruguer

INCLUSIÓN



- Según normativa de rampas CTE DB SUA 9. -

DISEÑO ORGANICO



Estructura orgánica de recorrido semicerrado compuesto por dos pasarelas con altura máxima de 60 cm, cumpliendo normativa de rampas CTE DB SUA 9.

Éstas incorporan elementos estructurales como:

- Una cúpula con cuerdas con estructura metálica.
- Espiral metálica

Suelo de caucho con manchas como otro elemento de juego.

COLOR Y ARMONÍA



Colores vivos que nos recuerdan a la niñez y pretenden romper con la rutina grisácea del Raval. Nos transmiten energía y nos transportan a la propia naturaleza.

RESULTADO FINAL

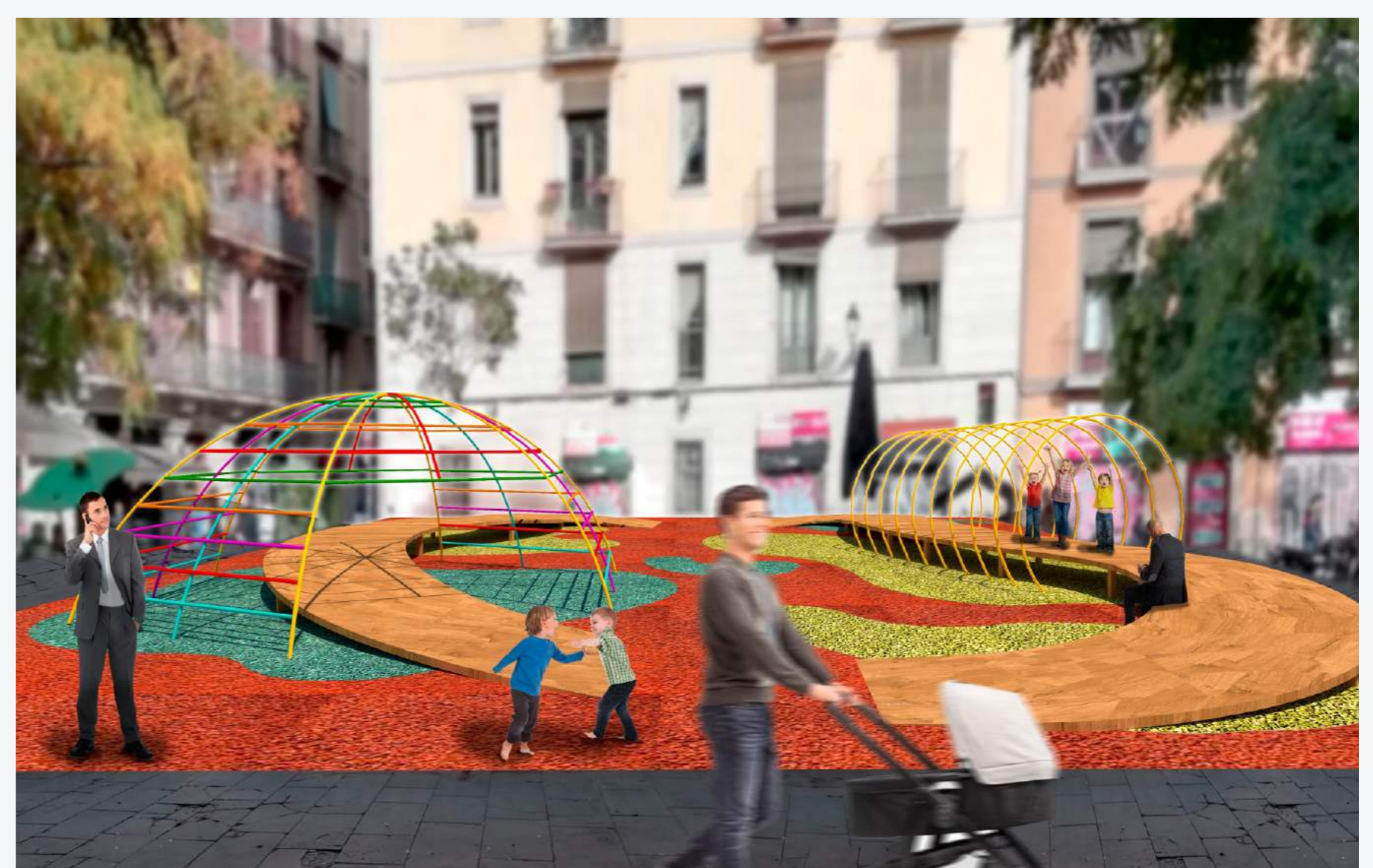
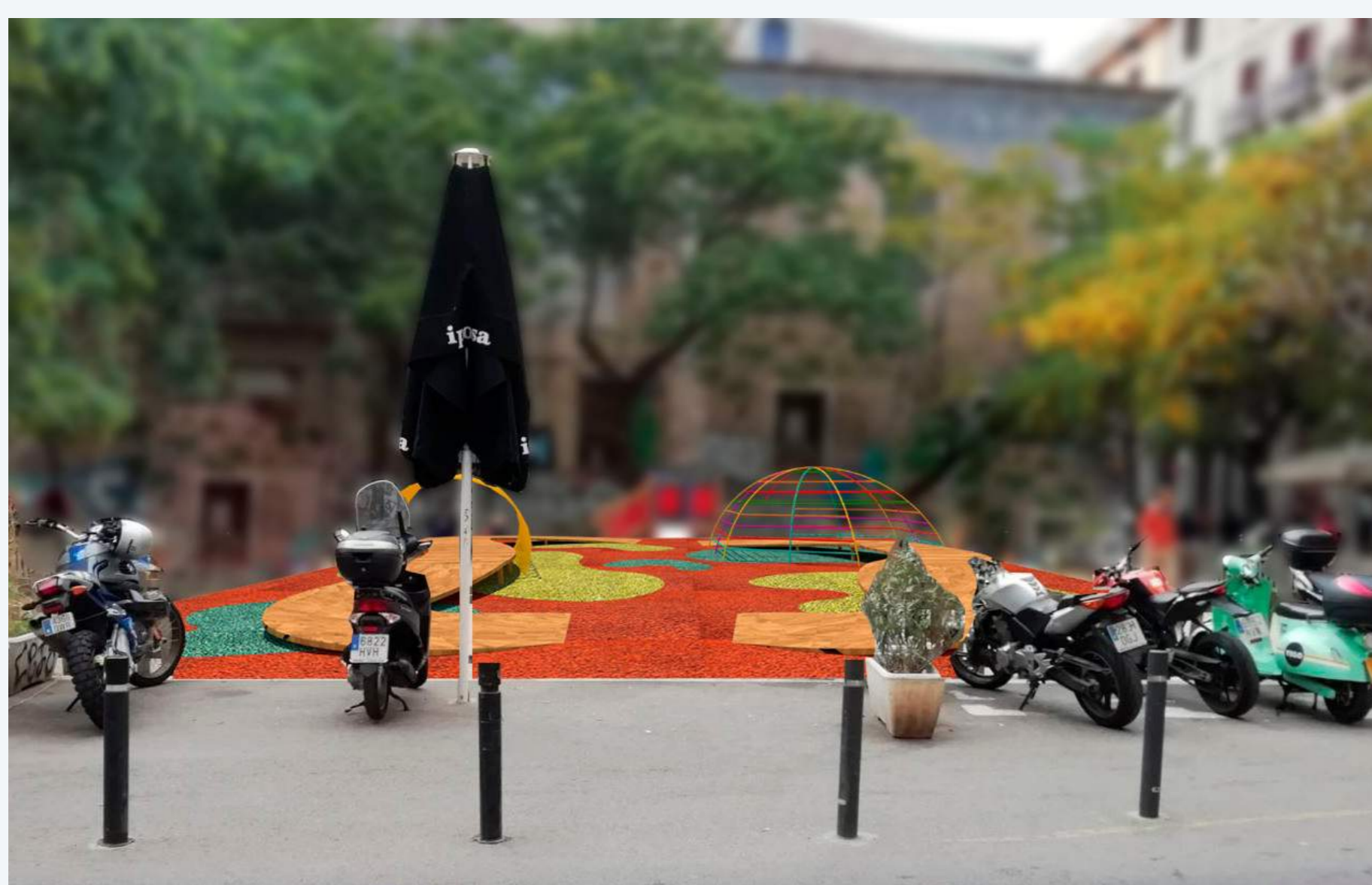
Como resultado obtenemos un parque inclusivo donde los niños con dificultades psicomotrices se sientan participes del juego.

Gracias a las pasarelas y sus formas orgánicas, conseguimos delimitar el parque sin usar un elemento extra que lo cierre del todo creando un espacio abierto a todos los usuarios. Esta podría ser utilizada como banco para padres, adolescentes... que se verán integrados.

En conjunto el parque fomenta un desarrollo psicomotriz del niño como: trepar, colgarse, correr, saltar, esconderse, etc.

En contra del gris distante del Raval llenamos el parque de colores vivos que nos recuerdan a la niñez y su alegría.

En definitiva es un parque vivo, orgánico e inclusivo.

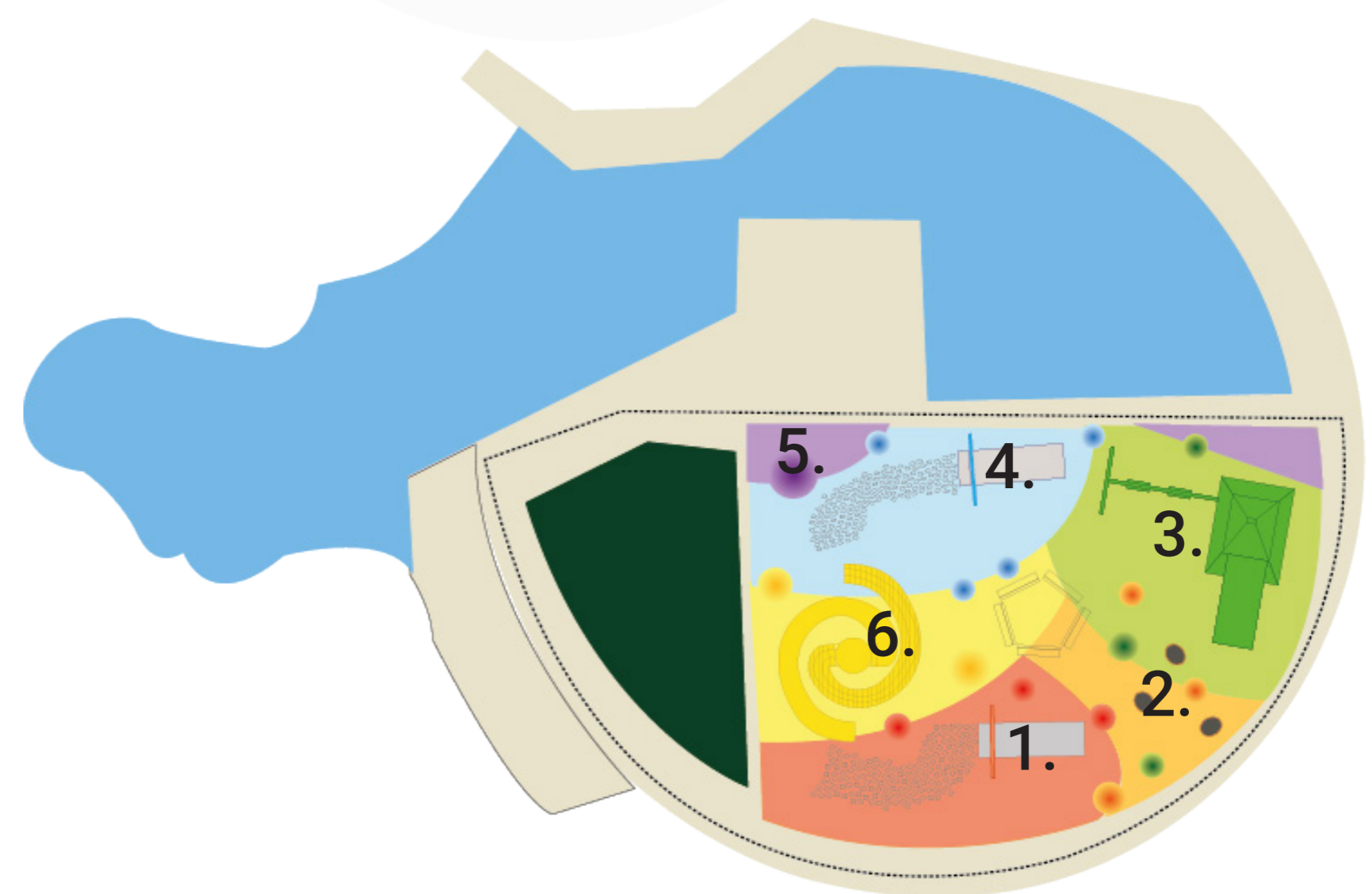


Nom projecte: ENREDADO
Escola: ESDAP CATALUNYA
Curs: 2019 - 2020

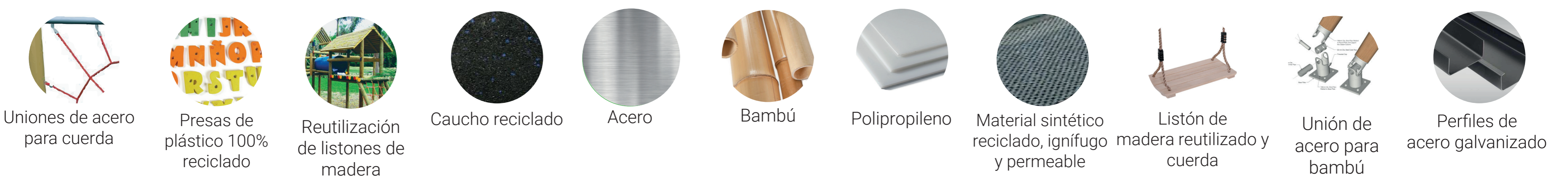
Autors projecte: MIREIA PASCUAL, ARMAND RODRÍGUEZ, GEMMA TAPIAS & DIEGO FERNÁNDEZ



- 1. FORTALEZA:** Camino de rocas en el que el niño salta, mantiene el equilibrio y se mueve dinámicamente hasta atravesar el círculo y bajar la rampa.
- 2. OPTIMISMO:** Trampolines pequeños a través de los cuales el niño puede saltar del uno al otro y acceder en varias zonas anchas.
- 3. CRECIMIENTO:** Estructura central piramidal en la cual se pueden escalar varios niveles o columpiarse. Se experimenta el sentimiento mediante las alturas.
- 4. TRANQUILIDAD:** Camino de arena en el que el niño pasea hasta atravesar el círculo y bajar la rampa.
- 5. CREATIVIDAD:** Montañas que se elevan del suelo de manera gradual. El niño puede subirse sobre, esconderse detrás o rodearlas.
- 6. ENERGÍA:** Cilindro central del cual parten dos toboganes creando una doble espiral. El niño puede ensartarse y jugar con las alturas.



Localización: Parc de la Creueta del Coll - Plano aereo de la distribución del proyecto.



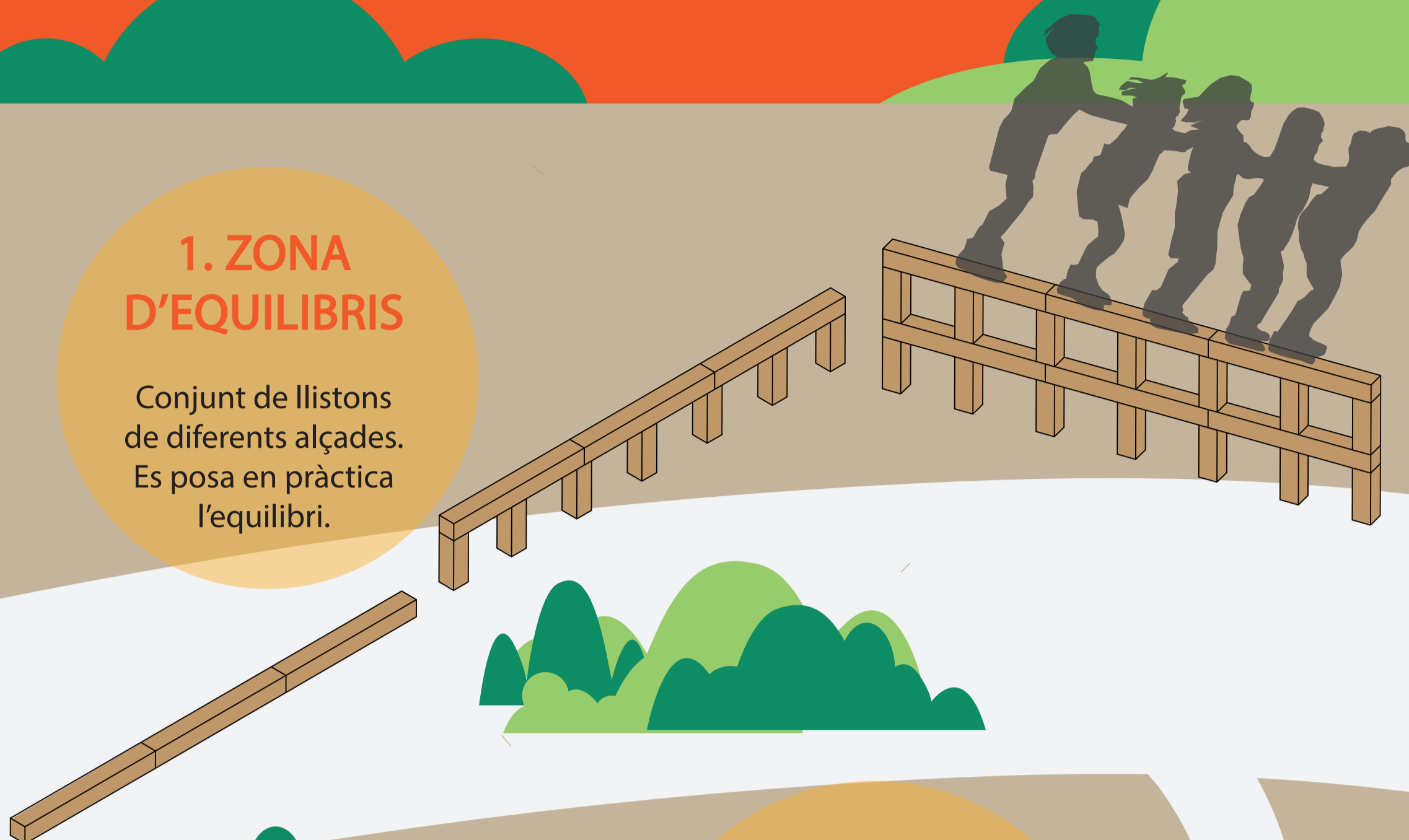
TRUNCAT DE L'ALA

Un projecte que dona una segona vida als materials.

·inclusiu ·disseny obert ·sostenibilitat
·accessibilitat ·co-disseny

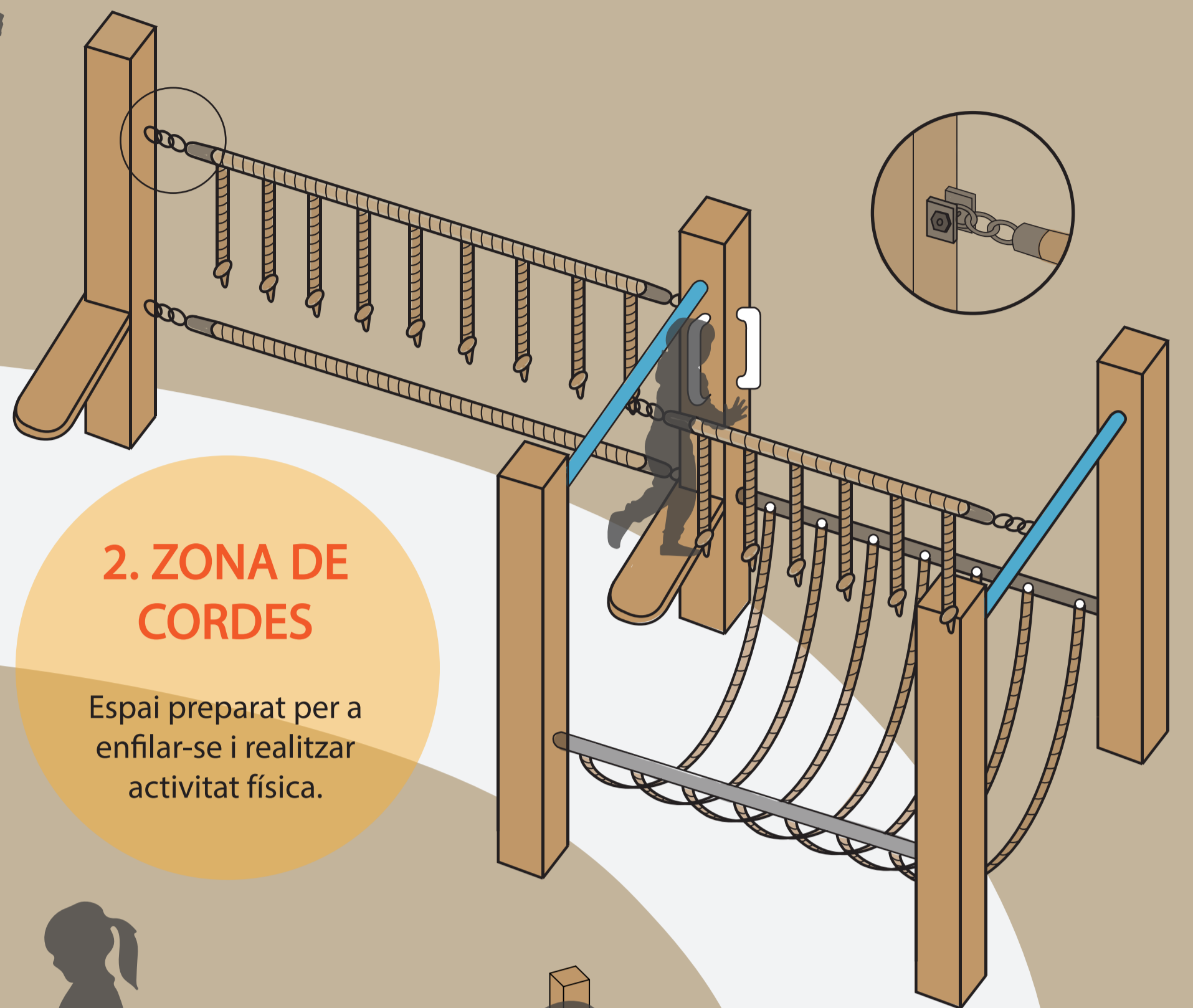
1. ZONA D'EQUILIBRIS

Conjunt de llistons de diferents alçades. Es posa en pràctica l'equilibri.



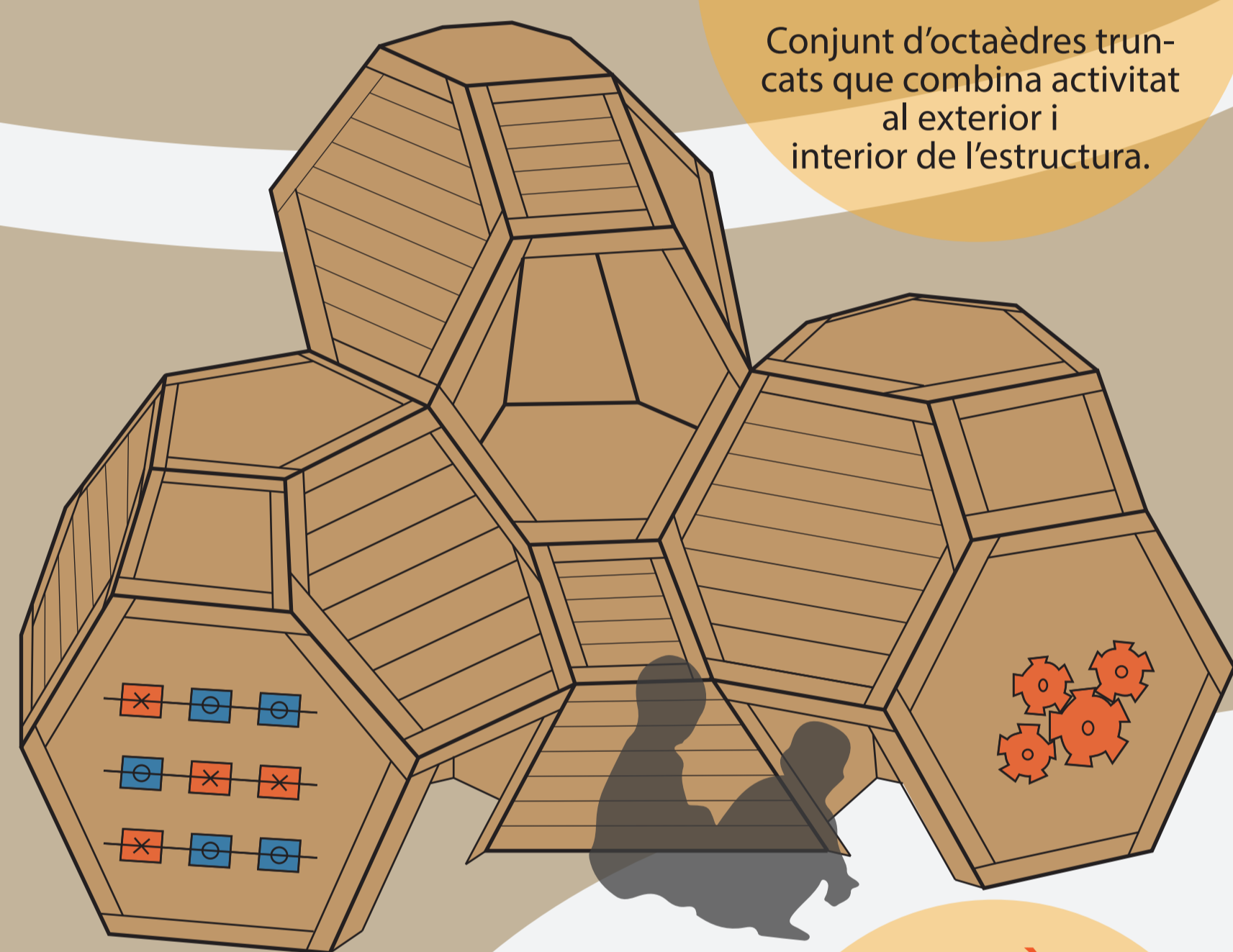
2. ZONA DE CORDES

Espai preparat per a enfilem-se i realitzar activitat física.



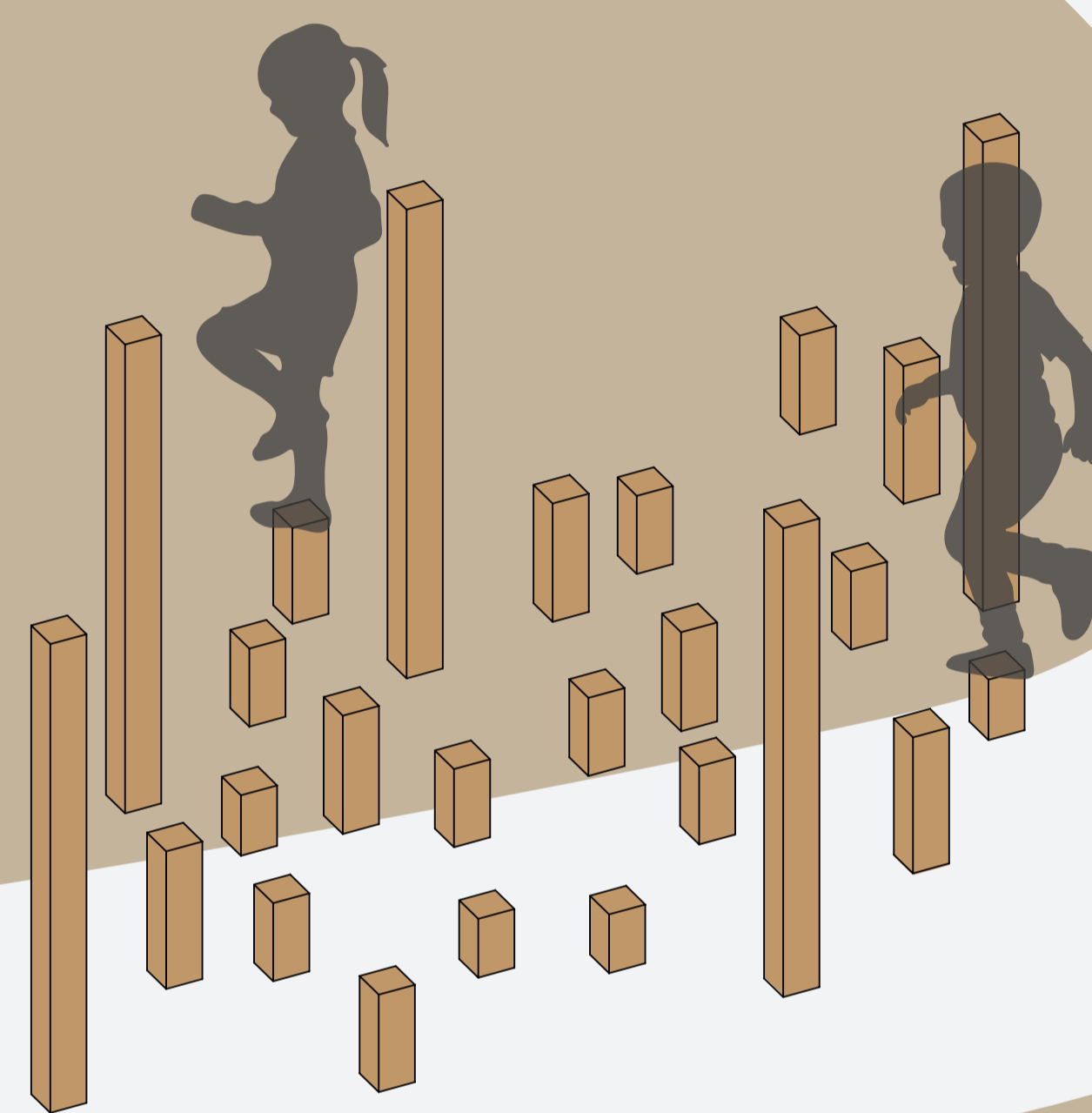
4. REDISENY DE L'ESTRUCTURA DE PAPANEK

Conjunt d'octaedres truncats que combina activitat al exterior i interior de l'estructura.



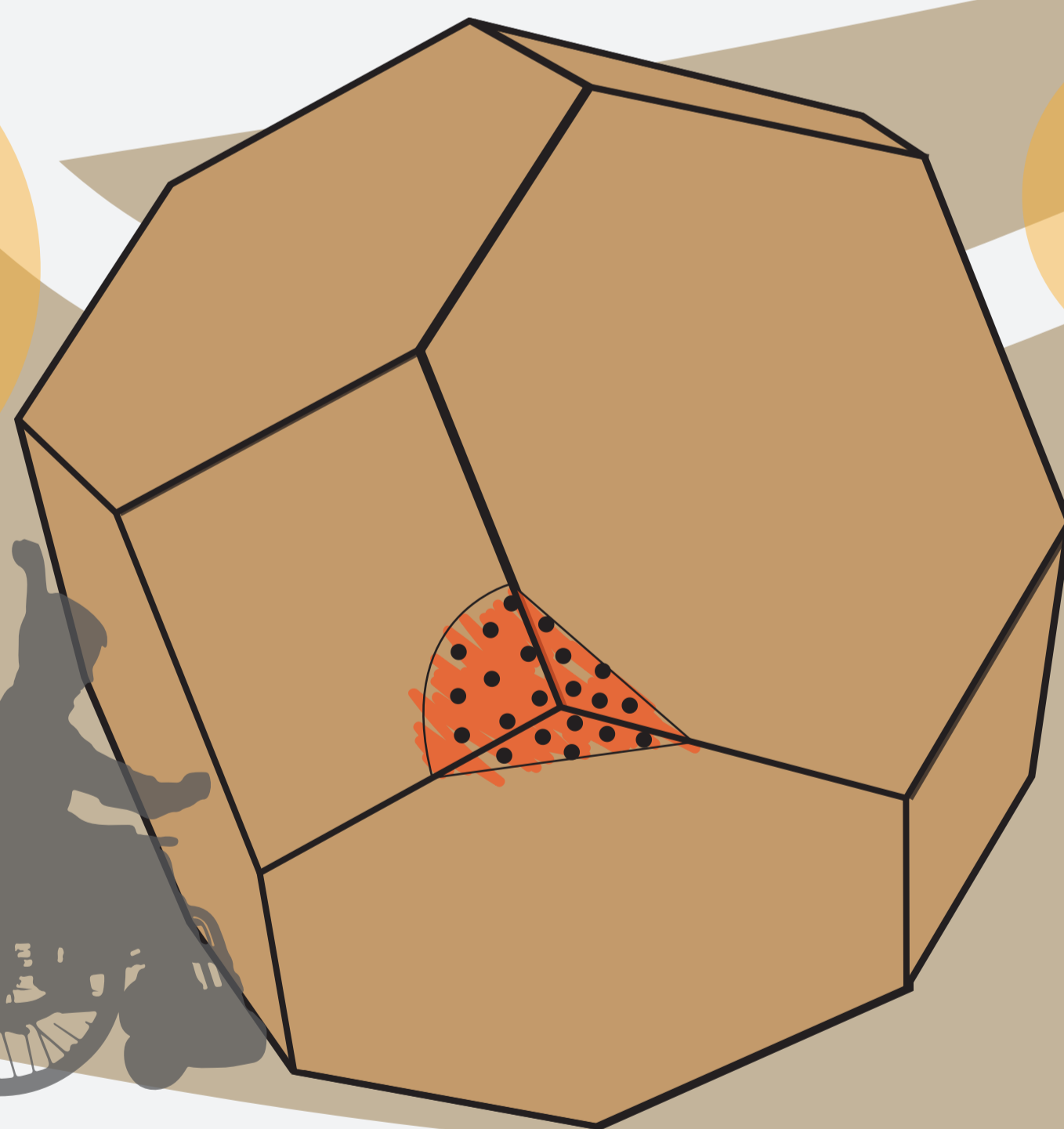
3. CIRCUIT DE BLOCS

Àrea de pujar i baixar blocs de fusta.



5. OCTAÈDRA TRUNCAT PRINCIPAL

Espai compost de diferents materials, destinat a la convivència i socialització.



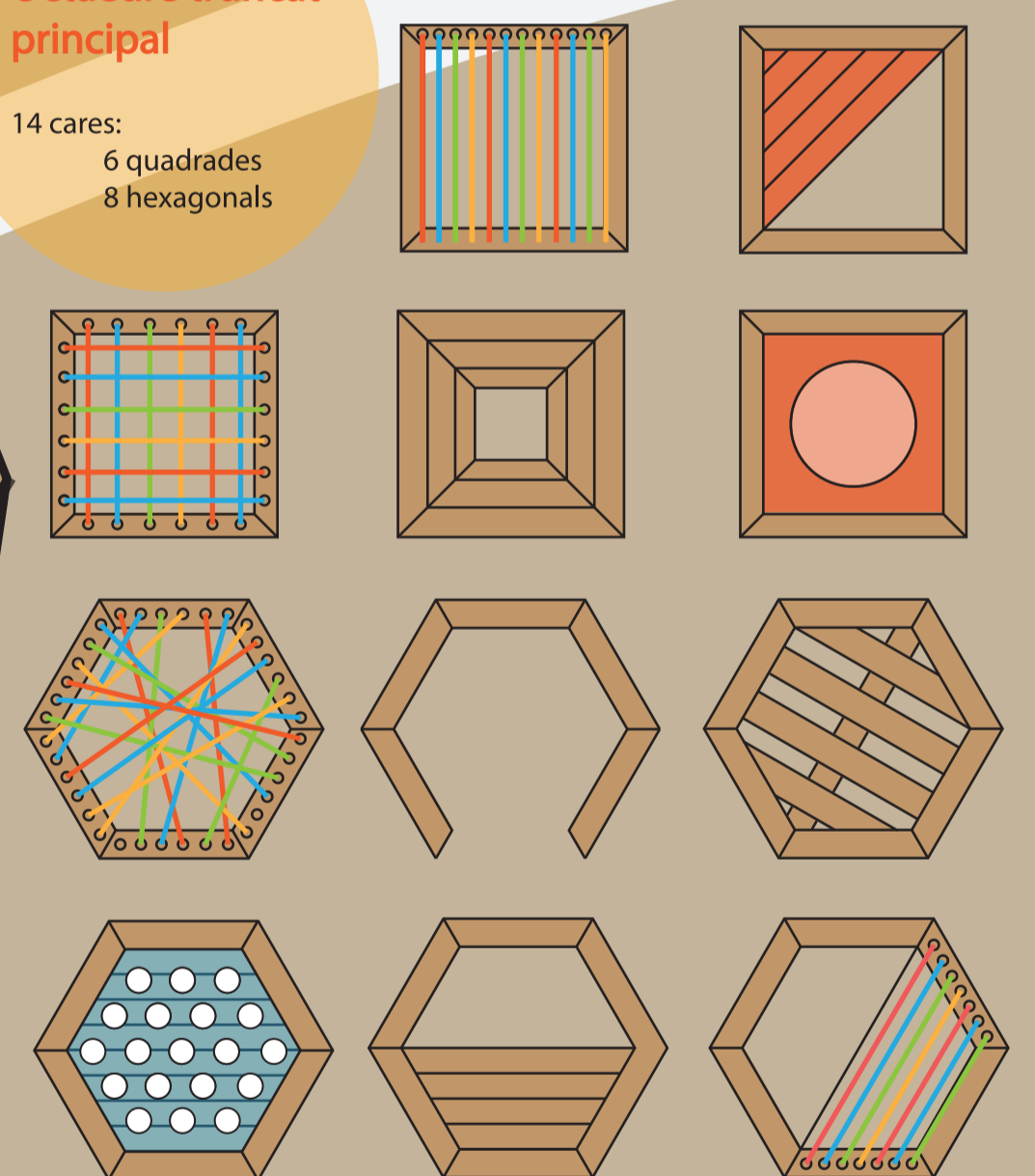
Peça d'assemblatge

Redisseny de l'estructura de Papanek.
Octaèdre truncat principal



Octaèdre truncat principal

14 cares:
6 quadrades
8 hexagonals



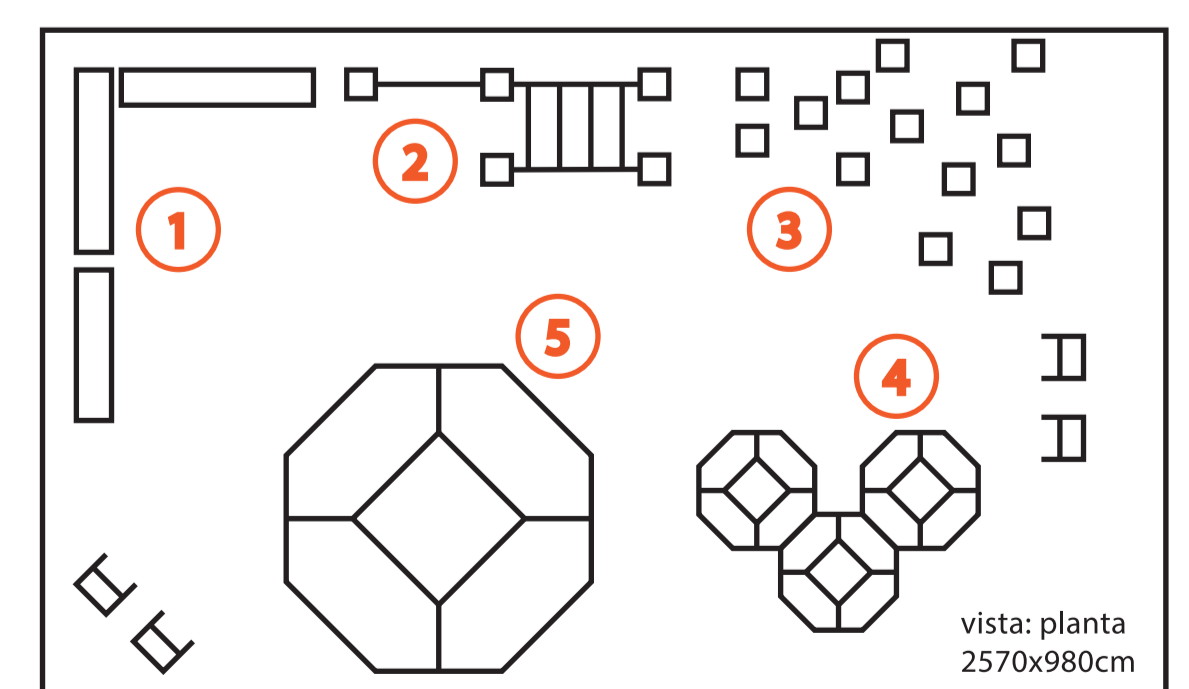
Vicenç Martorell, Ciutat Vella, Barcelona



REUTILITZACIÓ
DELS MATERIALS
per a la creació de noves àrees infantils

Plànol

Conjunt del parc amb visió aèria.



vista: planta
2570x980cm

Nom projecte: Truncat de l'ala

Escola: ESDAP CATALUNYA

Curs: 2019-2020

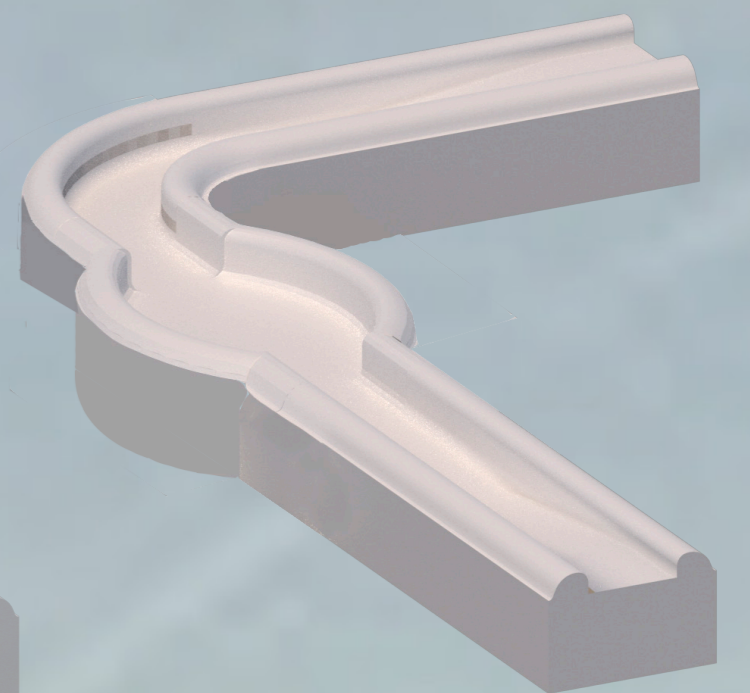
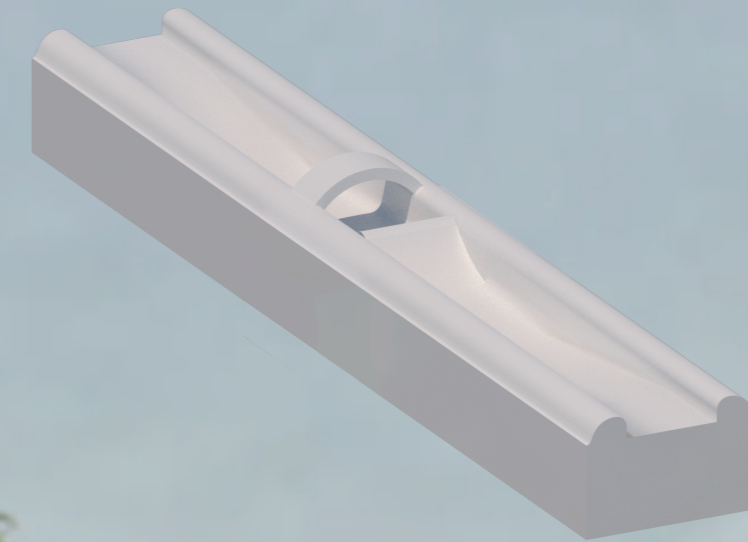
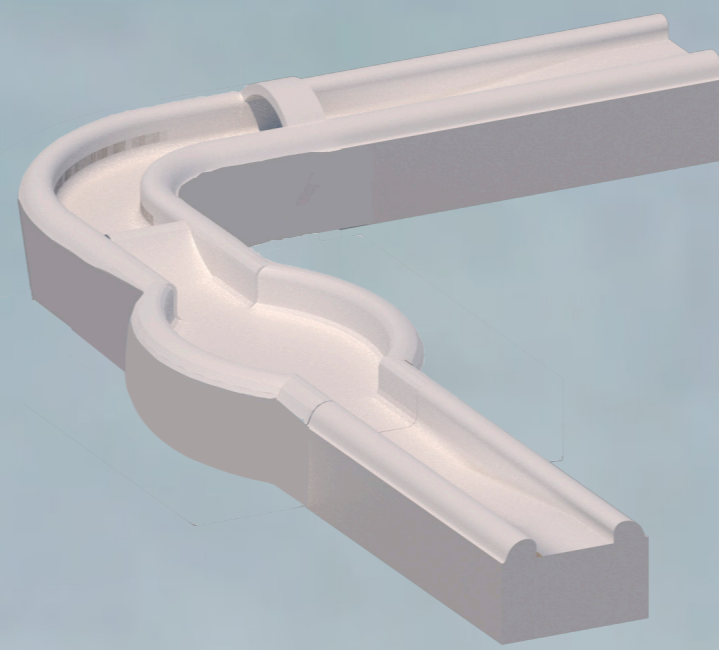
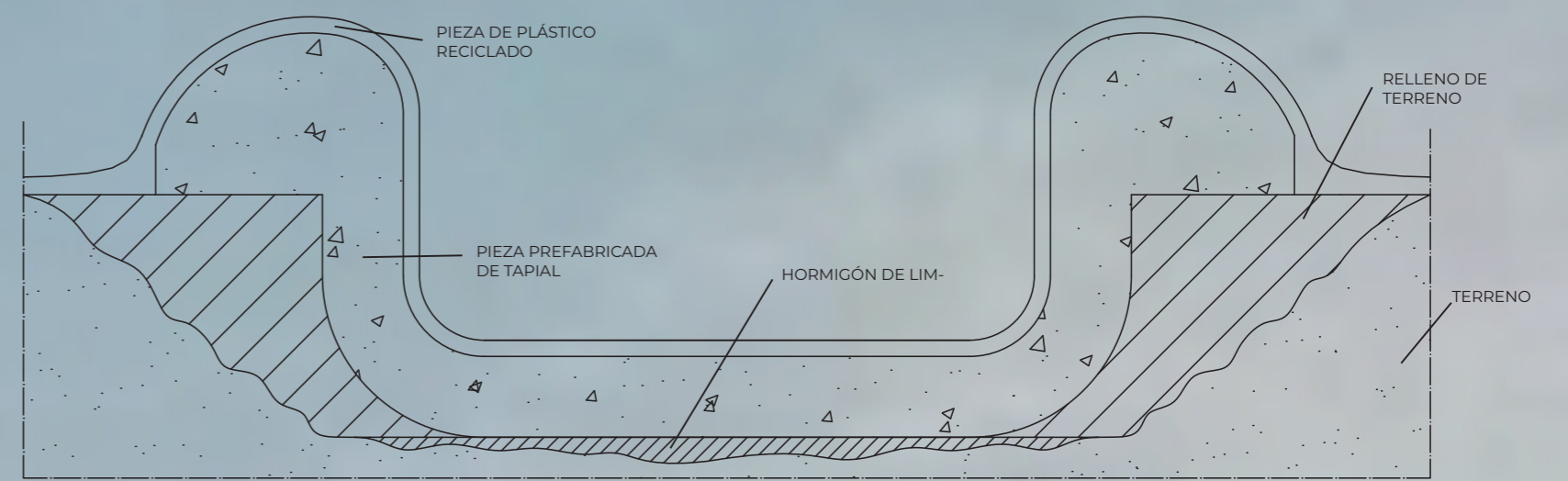
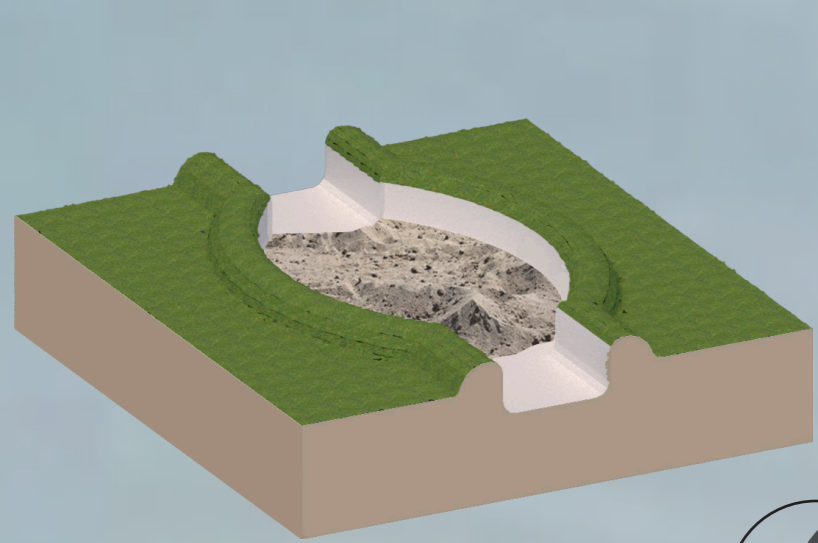
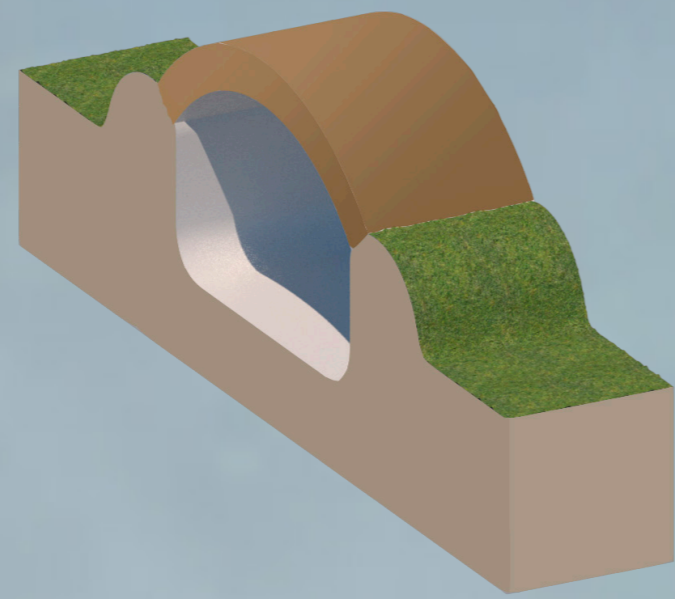
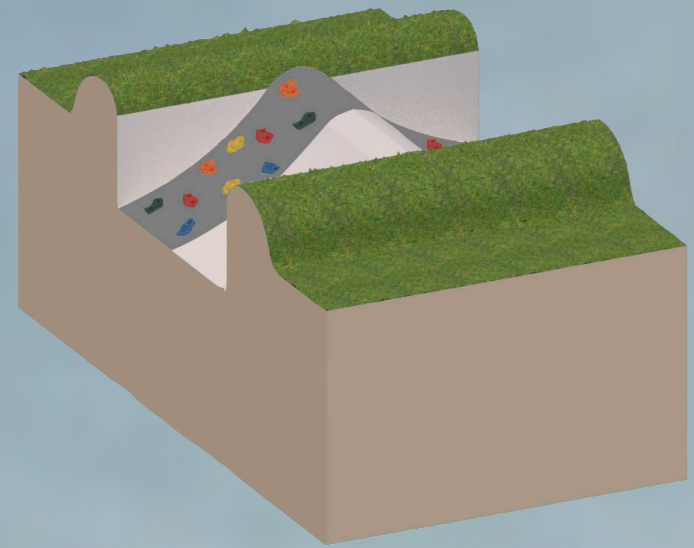
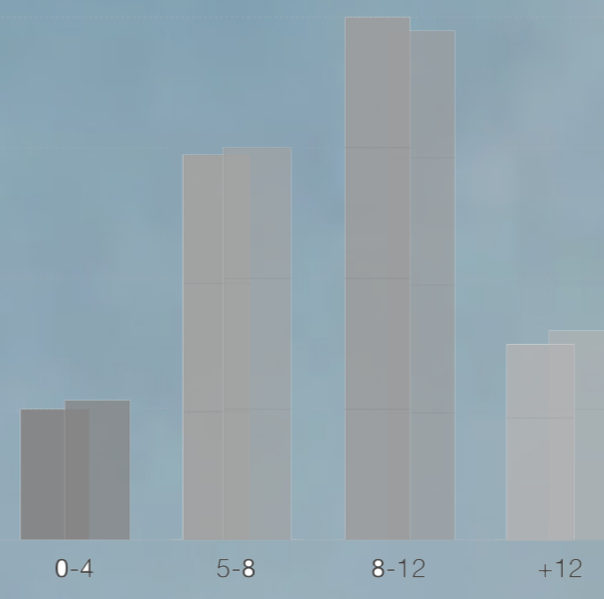
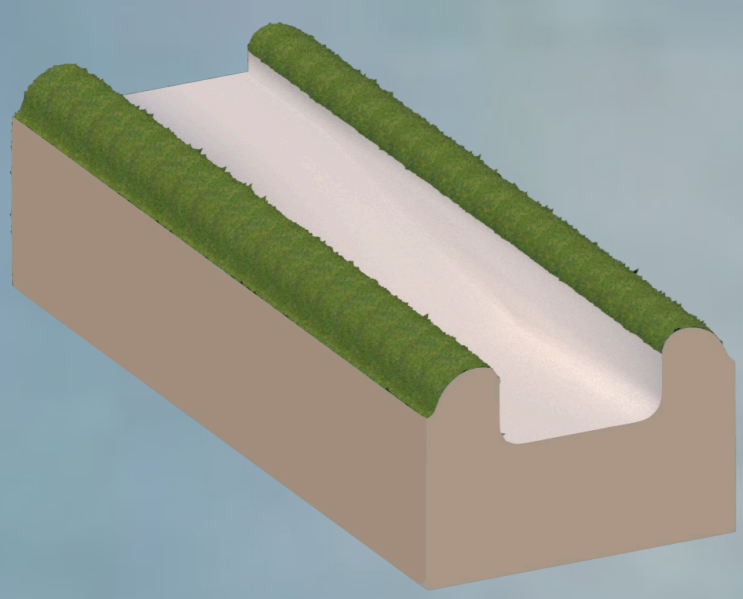
Autors projecte: Paula Forcadell Ortiz, Paola Pérez Ballesteros, Alba Carlos Carbó, Ona Bosch Tremosa

MODULAR PARK



Parque compuesto por módulos combinables.

Cada módulo consta de un juego en el que poder deslizarse, saltar, correr, rodar, esconderse, escalar, pintar, experimentar y expresarse.



Nom projecte: Modular Park

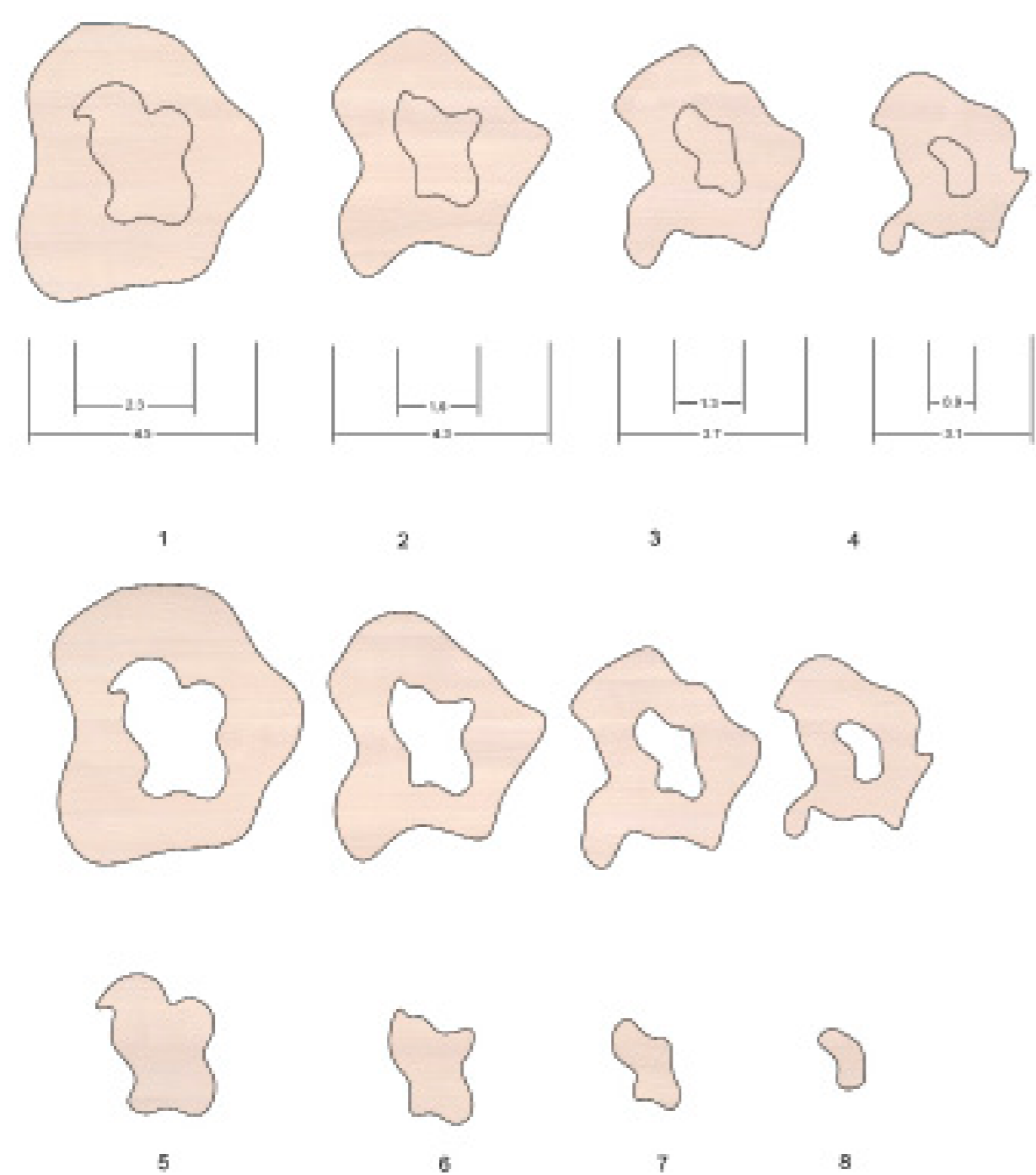
Escola: Escuela Superior de Diseño (ESDi)

Curs: 3º Interiores

Autors projecte: Clara Cubo-Gasch, Marc Catot, Queralt Martín y Lucía Pérez

TOPO-PARK

La nostra proposta consta de tres mòduls de fusta CTL formats per diferents plataformes situades una sobre l'altre, representant de manera conceptual la topografia. Per tal de seguir amb la filosofia de Víctor Papanek, la proposta busca aprofitar al màxim el material, per aquest motiu, hem dissenyat quatre figures amb uns talls específics, per tal d'aconseguir quatre més.

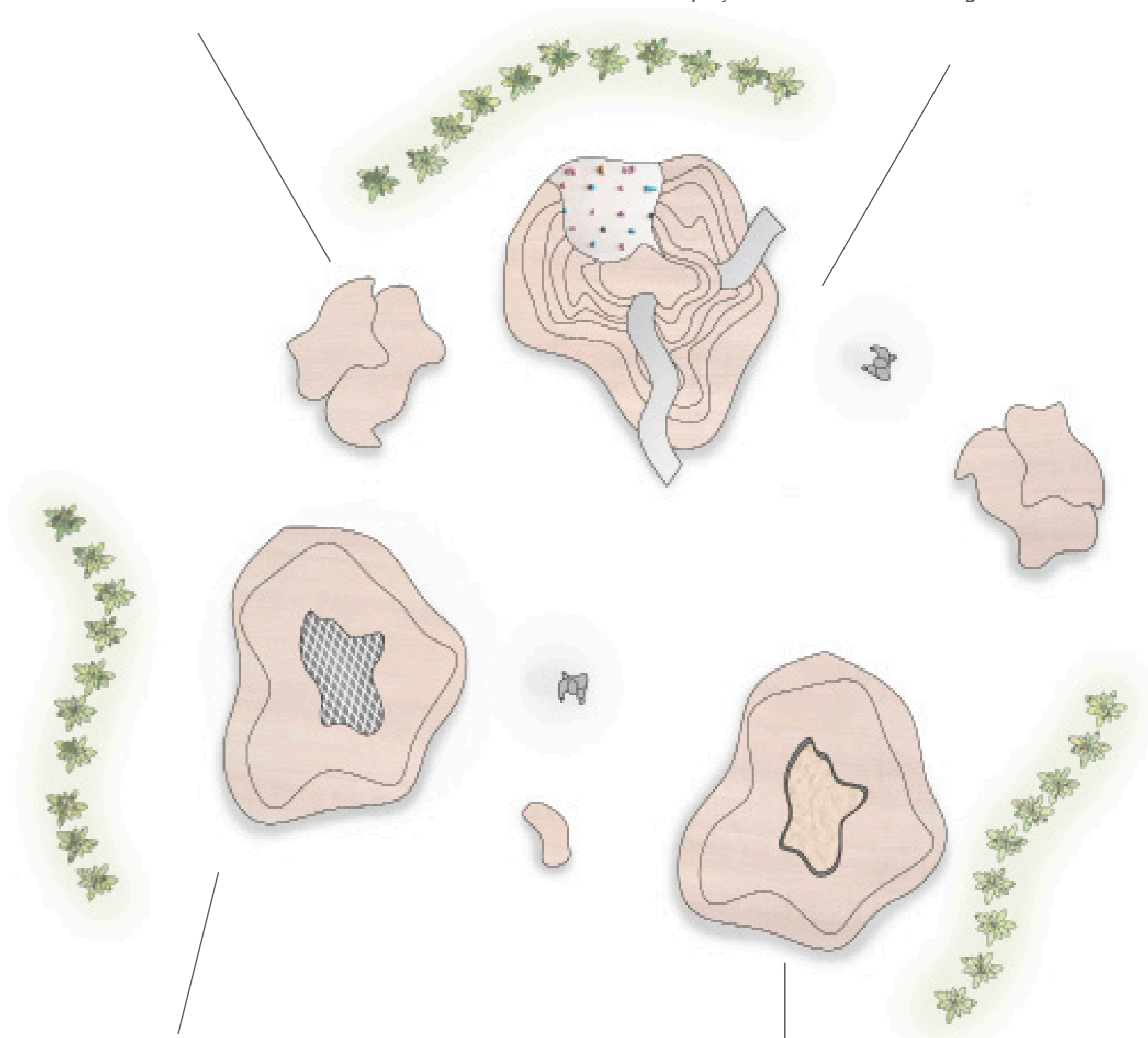


MÒDUL BANC

Amb les peces 6 i 7 col·locades a 0,2 i 0,65 m del terra hem aconseguit un mòdul que funciona com a banc.

MÒDUL TREPADOR

Està format per les vuit plataformes, una sobre l'altre, a una distància de 0,2 m. Aquest consta d'una peça d'escalada i dos tobogans a diferents alçades.



MÒDUL XARXA

Aquest mòdul consta de dues plataformes (1 i 2) amb una xarxa de cordes al centre. Els voltants són prou amples per poder seure.

MÒDUL SORRAL

Està format per dues plataformes (1 i 2) amb un sorral al centre.

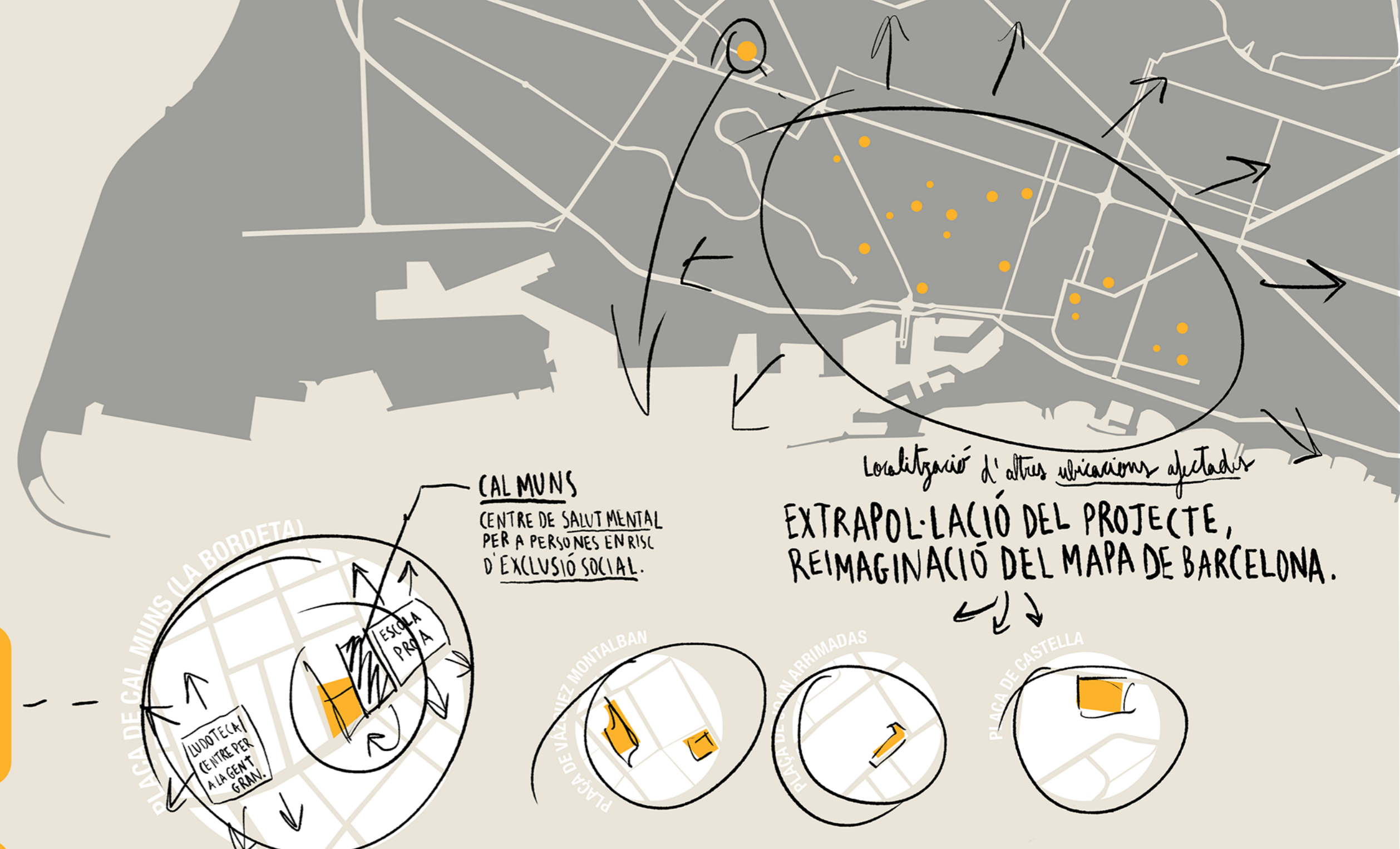
SECCIONS

Aquestes seccions mostren la solució tècnica de la nostra proposta. Les plataformes són suportades per una sèrie de petits pilars que van ancorats a terra.



Barcelona DESTACA

Creació d'una xarxa de taques jugables que reconfiguren i esborren els límits del joc a Barcelona.

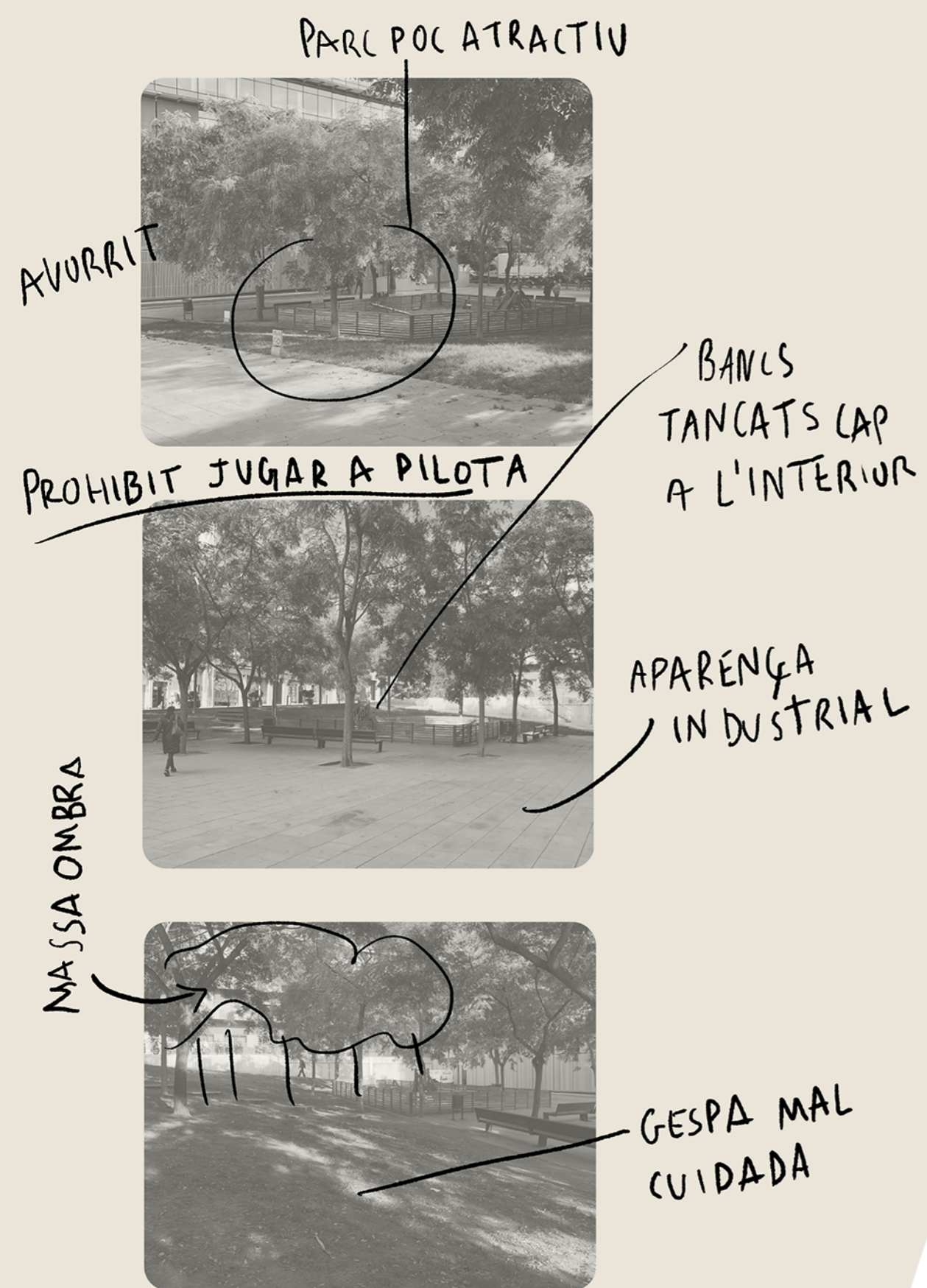


PLACES I PARCS ESTIGMATITZATS I OBLIDATS DE BARCELONA

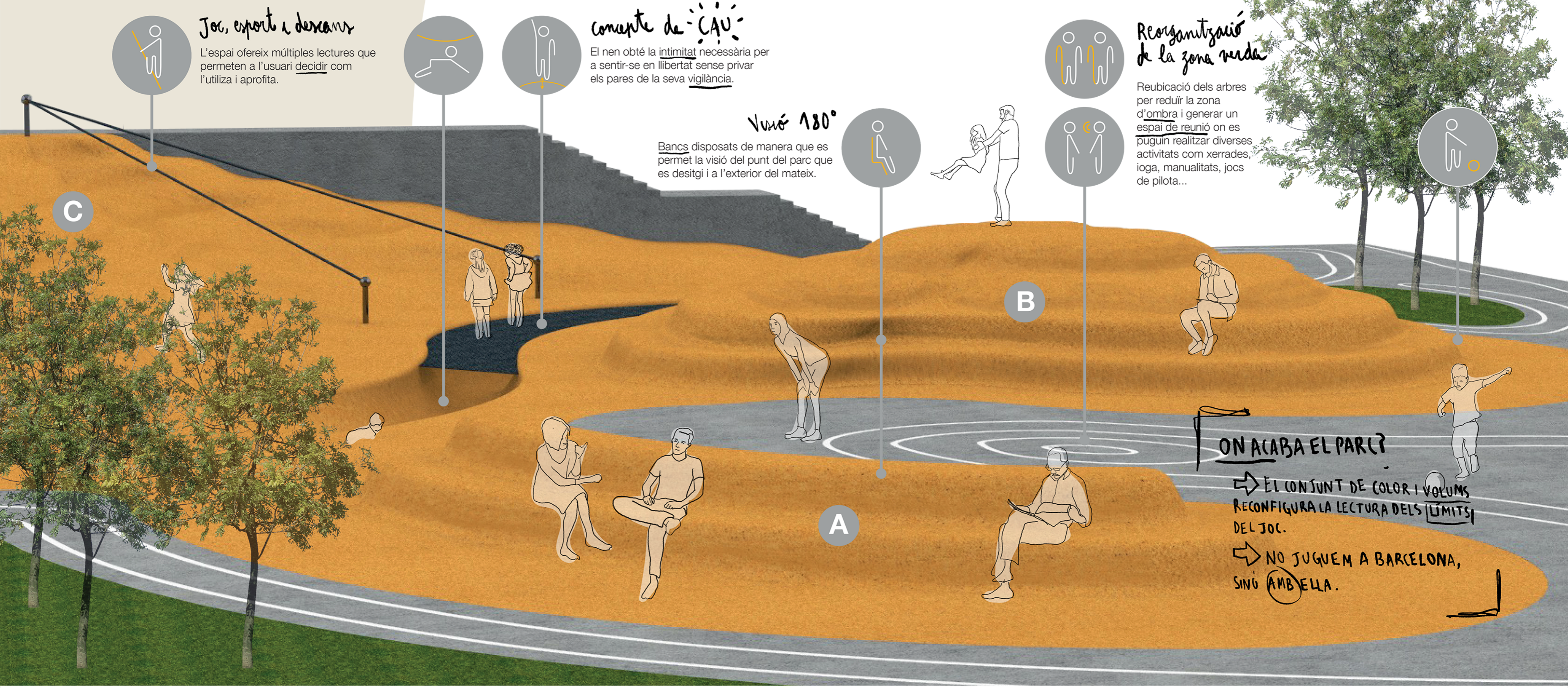
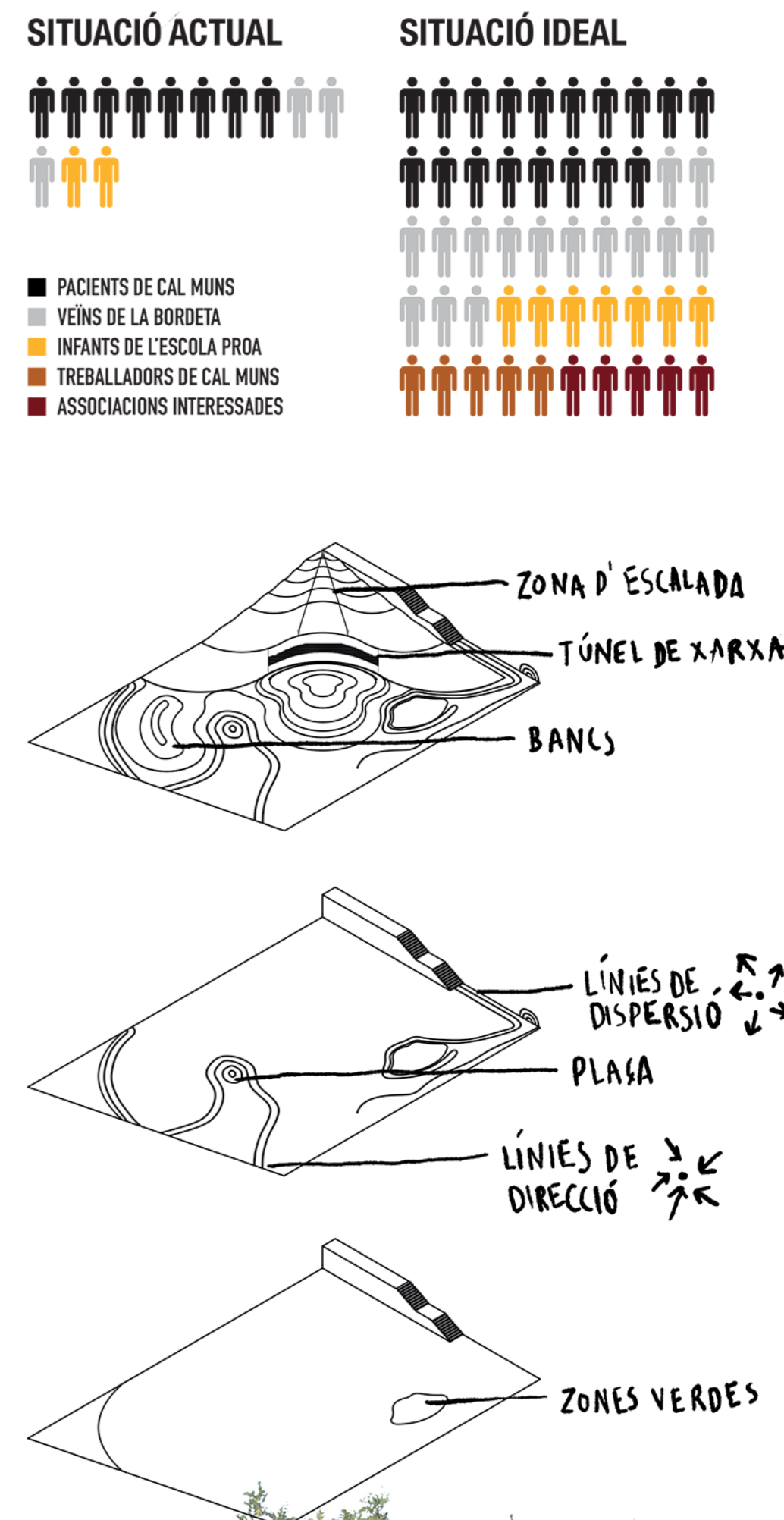
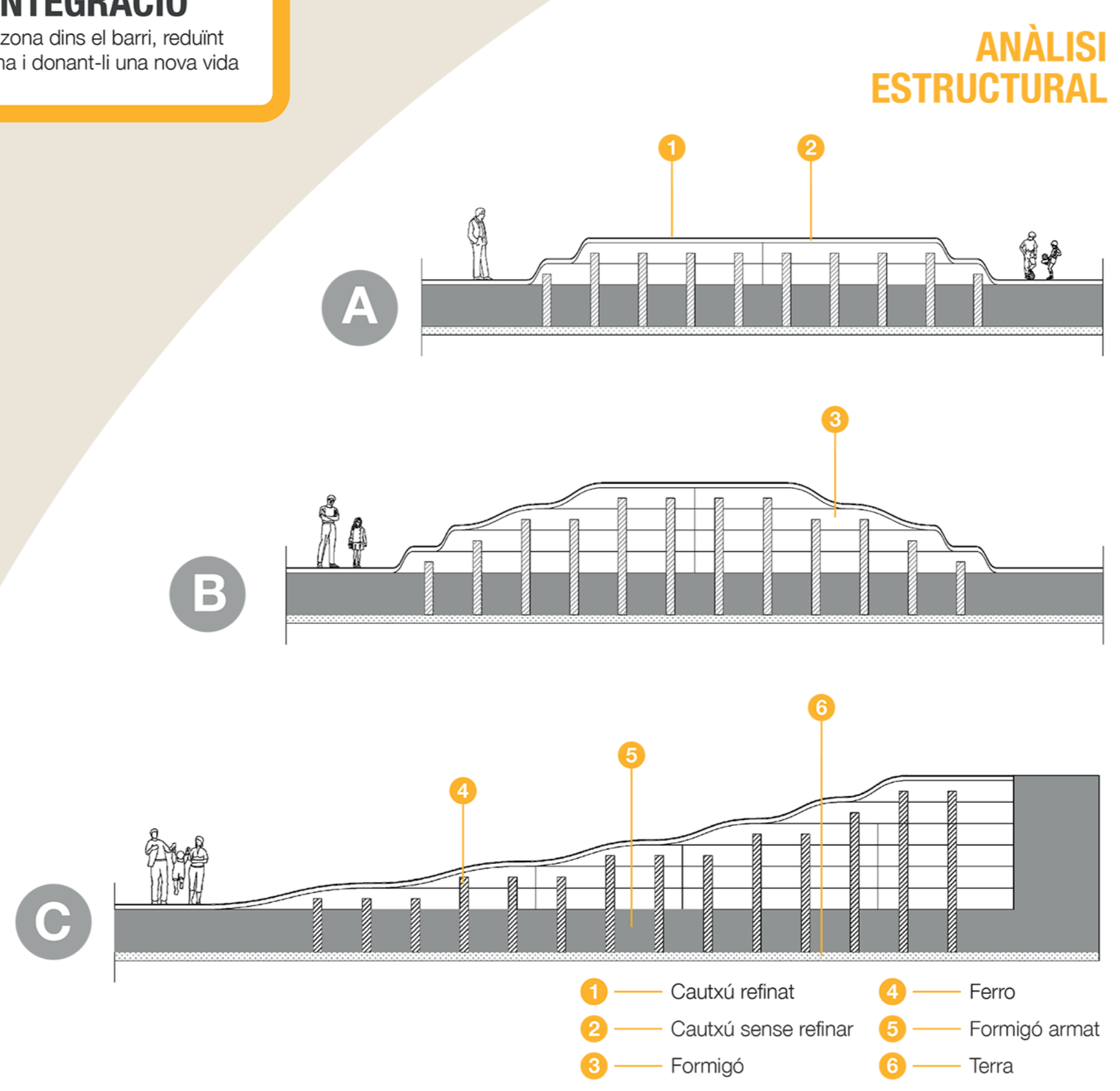
IDENTIFICACIÓ
de la zona i anàlisi dels motius que generen la estigmatització

REISSENY
de la zona per sumar-hi atractiu i atreure un públic més divers

INTEGRACIÓ
de la zona dins el barri, reduint l'estigma i donant-li una nova vida



OPINIONS RECOLLIDES DURANT LES ENTREVISTES I ENQUESTES REALITZADES AL CENTRE DE SALUT MENTAL CAL MUNS.



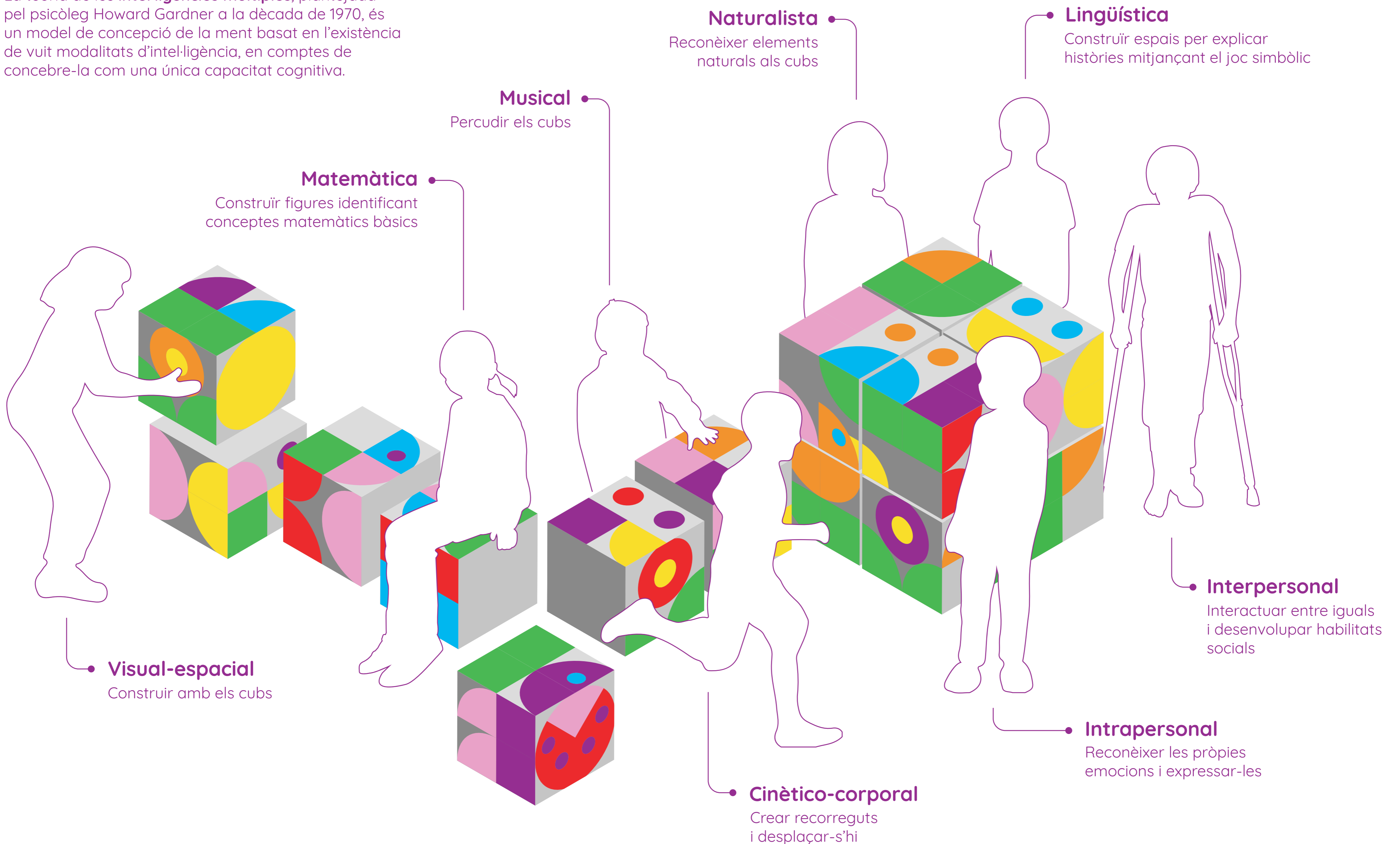
Nom projecte: BARCELONA DESTACA
Escola: Universitat de Barcelona
Curs: 2019/2020
Autors projecte: Maria Berlanga, Emma Calvo, Anna Mestres i Jorge Sánchez

cu-cub

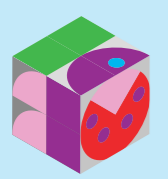
Joc mòbil que promou el desenvolupament de les **intel·ligències múltiples**, dissenyat pels programes "Juguem a les places" i "Patis oberts" impulsats per l'Ajuntament de Barcelona.

Cu-cub recull l'esperit nòmada del cucut, un ocell migratori que vola en bandada.

La teoria de les **intel·ligències múltiples**, plantejada pel psicòleg Howard Gardner a la dècada de 1970, és un model de concepció de la ment basat en l'existència de vuit modalitats d'intel·ligència, en comptes de concebre-la com una única capacitat cognitiva.

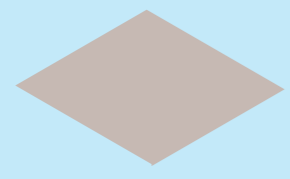


x16 cubs desmuntables

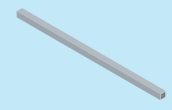


35 x 35 cm

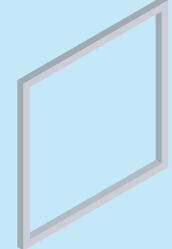
Fusta
1 unitat per cub



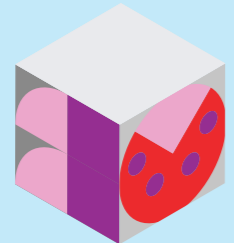
Alumini
4 unitats per cub



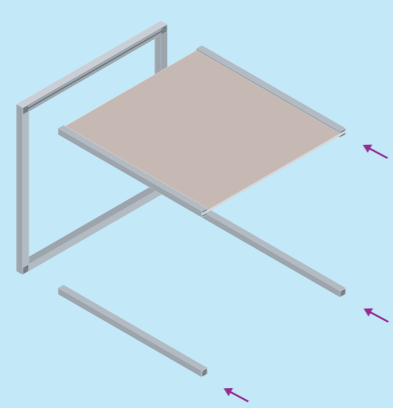
Alumini
2 unitats per cub



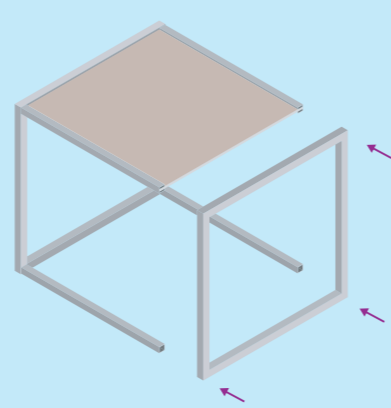
Tela estampada
1 unitat per cub



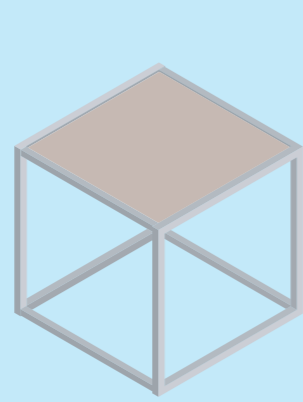
1



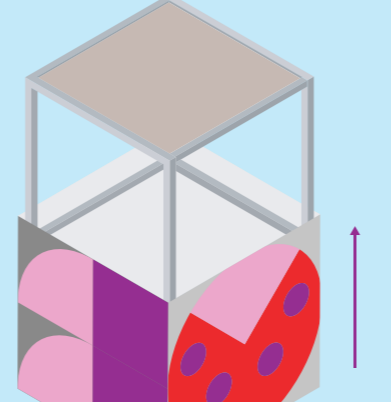
2



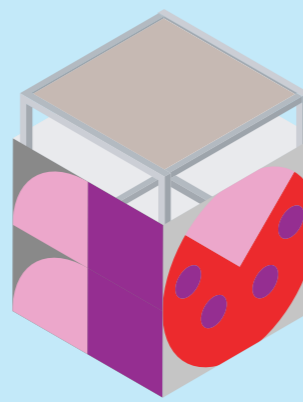
3



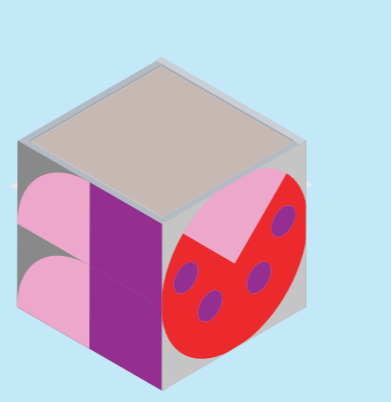
4



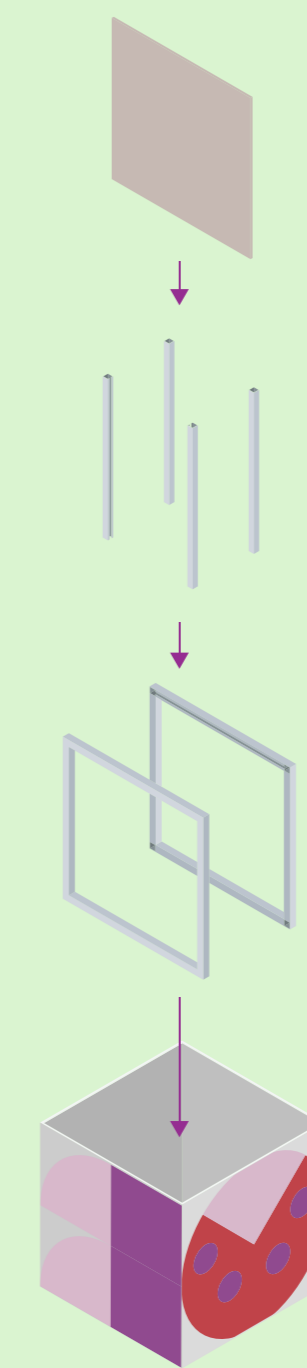
5



6



Els cubs són **desmuntables**. Totes les peces es guarden dins de la tela que el recobreix. Quan estan tots desmuntats es col·loquen al carro per a poder ser transportats.



Fusta i alumini
95 x 53 x 56 cm

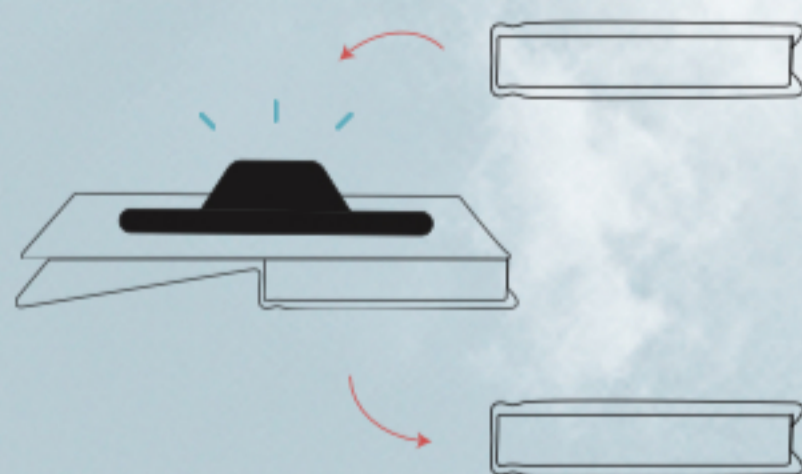
Nom projecte: Cu-cub

Escola: Universitat de Barcelona

Curs: 3r - 2019/2020

Autors projecte: Jorge Sánchez, Elena Torà i Mariona Molné

Slide down, play around... pop up!



En las zonas de tránsito de Barcelona donde hay grandes espacios, se implementa el parque para dar vida y una nueva interacción de juego. El proyecto aparecerá en estas zonas y podrá ser escalable a su espacio. Usará un sistema de "pop up" por lo que no estará en el mismo sitio mucho tiempo. Solo será permanente en aquellas zonas donde sea acogido naturalmente por el espacio urbano.

De esta manera los usuarios irán siguiendo el parque y será una nueva forma de conocer los rincones de Barcelona a través del juego.



Arenakinetica orgánica

Cuerda de cañamo

PHA (bioplástico)

Los materiales que componen este proyecto son las cuerdas de cañamo, la arena kinética orgánica y el pha para construir la estructura del parque.

El principal elemento es el PHA, un bioplástico que aportará resistencia y ligereza a las piezas, así hará más fácil su transporte. Además este bioplástico puede reutilizarse infinitamente.

La cuerda de cañamo es tratada con resinas para hacerla más duradera e hidrófuga.

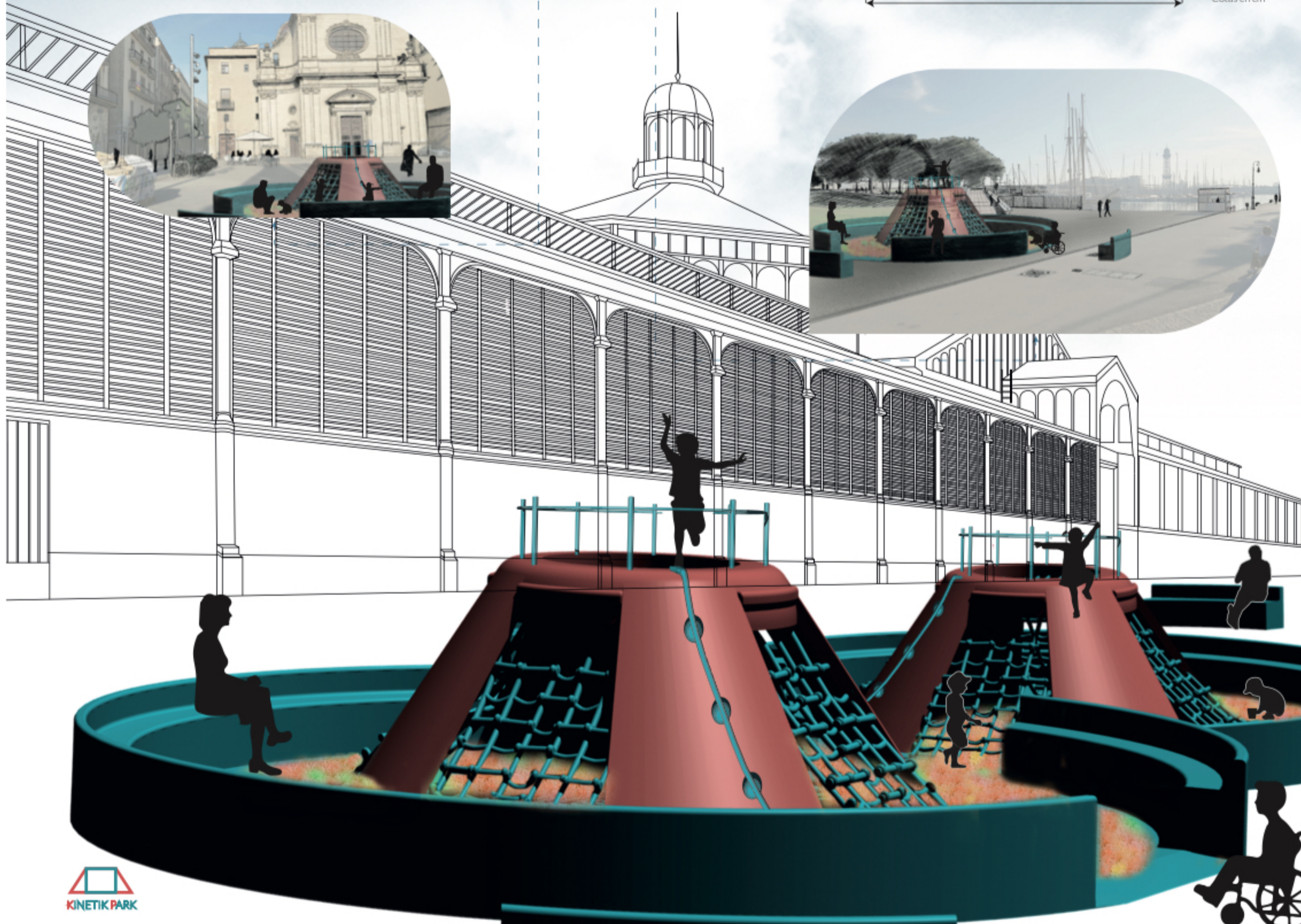
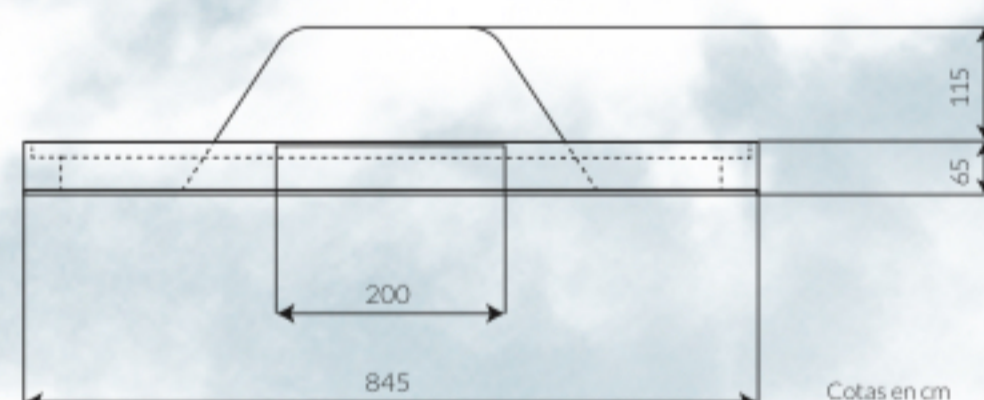
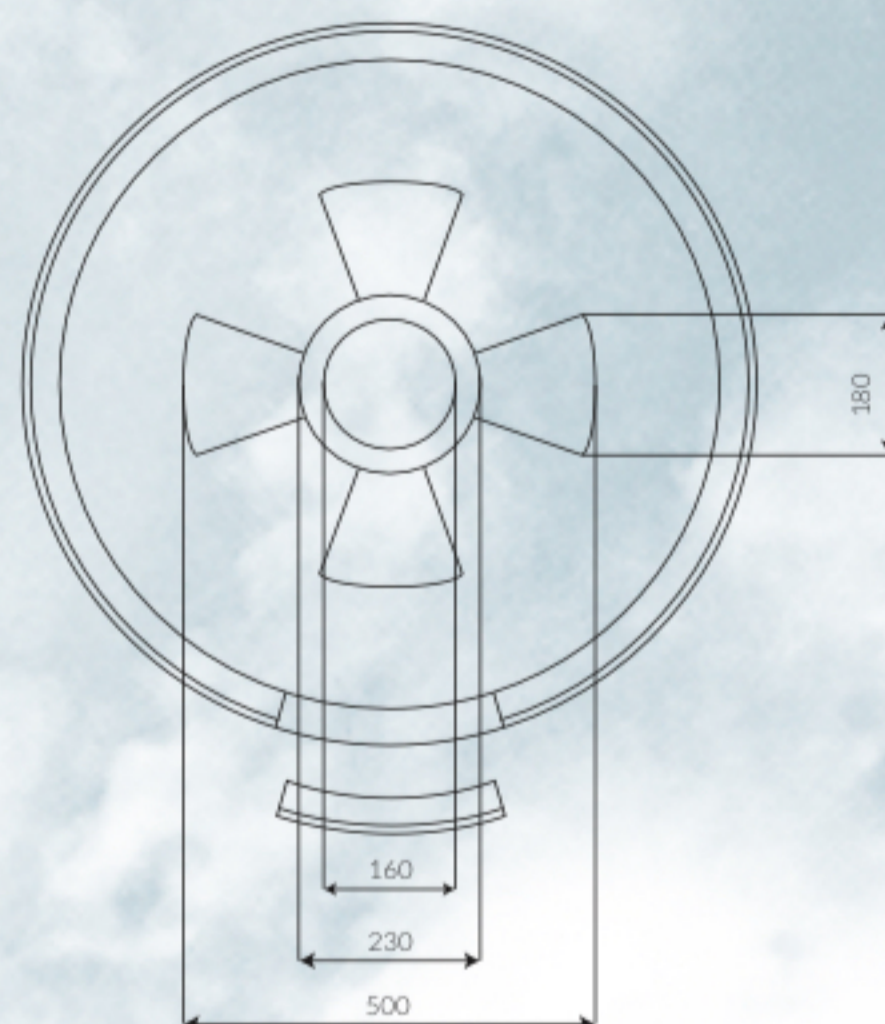
Finalmente se esparce la arena kinética, hecha con materiales orgánicos como la harina de maíz. Este material consigue dar un cambio de imagen al arenero tradicional además de aportar colorido al parque.

Sostenibilidad

Cooperación

Código abierto

Accesibilidad



Nom projecte: Kinetic Park. Slide down, play around... pop up!
Escola: Universitat de Barcelona
Curs: 2019-20, 3r curs
Autors projecte: Judit Corrochano, Tania Baco, Elisa Dominguez

JUGANDO DENTRO Y FUERA DE LA REALIDAD

MIRROR GAME



- INTERACTIVO
- URBANO
- INCLUSIVO
- ADAPTABLE

Mirror Game es un proyecto de diseño social que pretende proporcionar un espacio de reflexión y la exploración personal, algo imprescindible para los jóvenes, un público carente de un espacio dedicado a ellos en el entorno urbano. A través de un juego interactivo se pretende experimentar con los efectos ópticos potenciando un espacio de introspección y respeto donde los usuarios se sientan cómodos para establecer vínculos y crear un impacto positivo en su entorno.



MÚLTIPLES COMBINACIONES DE FILTROS PARA INCENTIVAR LA INTERACCIÓN EN LOS ESPACIOS PÚBLICOS

Nom projecte: Mirror Game. Jugando dentro y fuera de la realidad.
Escola: Universitat de Barcelona
Curs: 3er de Disseny
Autors projecte: Vanessa Monti, Eugenia Cortés, Marta Rodríguez

nus de xarxa

Nus de xarxa és el disseny d'un sistema de creació de parcs sostenibles basat en la participació veïnal.

Els objectius del projecte són permetre l'adaptació del parc a les necessitats específiques del barri i la creació d'una xarxa entre els diferents actors, així com potenciar les infraestructures i projectes ja existents a la ciutat com són els Ateneus de Fabricació.

L'explicació del sistema es farà a partir de la seva hipotètica implementació en el barri de la Barceloneta.

Codi obert

Sostenibilitat

Accessibilitat

Co-disseny

"Es vital que todos, profesionales y usuarios finales, reconozcamos nuestras responsabilidades ecológicas. Nuestra supervivencia depende de una atención urgente a los temas medioambientales [...]."

-Victor Papanek.

CONDICIONS INICIALS PEL SISTEMA

UBICACIÓ

És necessari un espai on la intervenció veïnal proposada pugui ajudar a solucionar mancances per tal de convertir-lo en una zona més jugable i gaudible pels veïns.

El parc de la Barceloneta és un espai amb potencial poc ocupat per les veïnes per la sensació d'inseguretat i la falta de mobiliari urbà per a realitzar activitats familiars.

INSTAL·LACIONS

El projecte es desenvolupa a partir de les possibilitats que ofereixen els Ateneus de Fabricació. Per més informació sobre aquests espais escaneja el QR.

A la Barceloneta trobem ubicat l'Ateneu de Fabricació del Sol que se centra en la sostenibilitat i en les energies renovables.

IMPLICACIÓ VEÏNAL

Aquest projecte parteix de la idea de participació i per tant no s'entén sense la implicació de les veïnes del barri.

En el barri de la Barceloneta ens hem trobat amb veïnes implicades amb la millora de qualitat de vida del barri.

TEIXIT ASSOCIATIU

Un barri articulat per diverses associacions i entitats permet crear una xarxa a partir de la qual informar i divulgar el projecte.

Des de Associacions de veïns fins a altres entitats i projectes incipients a la zona, en el barri de Barceloneta hi ha varietat de associacions que poden potencialment participar en el projecte

PARTICIPA reciclant

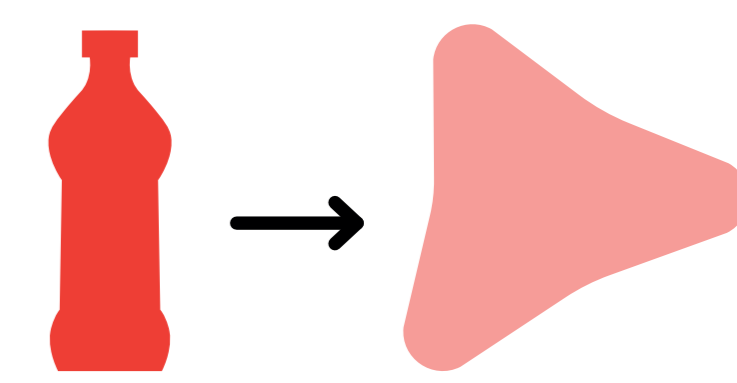
La campanya de reciclatge marca la primera fase del sistema. Aquesta serveix per informar i poder motivar la participació de les veïnes en el projecte, així com aconseguir part de la matèria primera per la següent fase.

S'inicia amb la creació d'uns contenidors que s'ubiquen a diferents punts del barri. En aquests contenidors hi hauria la informació bàsica del projecte així com els diferents elements de plàstic que si poden dipositar.

Per fomentar la participació de tota la família i per facilitar-ne el buidatge i trasllat es calcula que el contenidor tingui una altura màxima de 75 cm.



A través del reciclat i transformació del plàstic, i la impressió 3D s'aconsegueix el nus. La unió utilitzada per la creació del mobiliari urbà.



Classificació



El procés de creació del filament de PLA, comença amb el reciclatge i la classificació dels plàstics per obtenir la matèria primera.

Trinxat dels plàstics



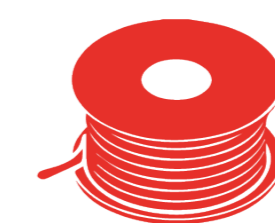
Aquests plàstics es netegen i s'esbocinen molt petit per tal d'aconseguir una massa que posteriorment s'introduirà a la màquina extrusora.

Extrusió de plàstics



La màquina extrusora transformarà els trossos de plàstics en el filament, primer fonent i després extruint el material.

Filament



Aquest filament resultant del procés servirà per crear el nus a través de tècnica d'impressió 3D.

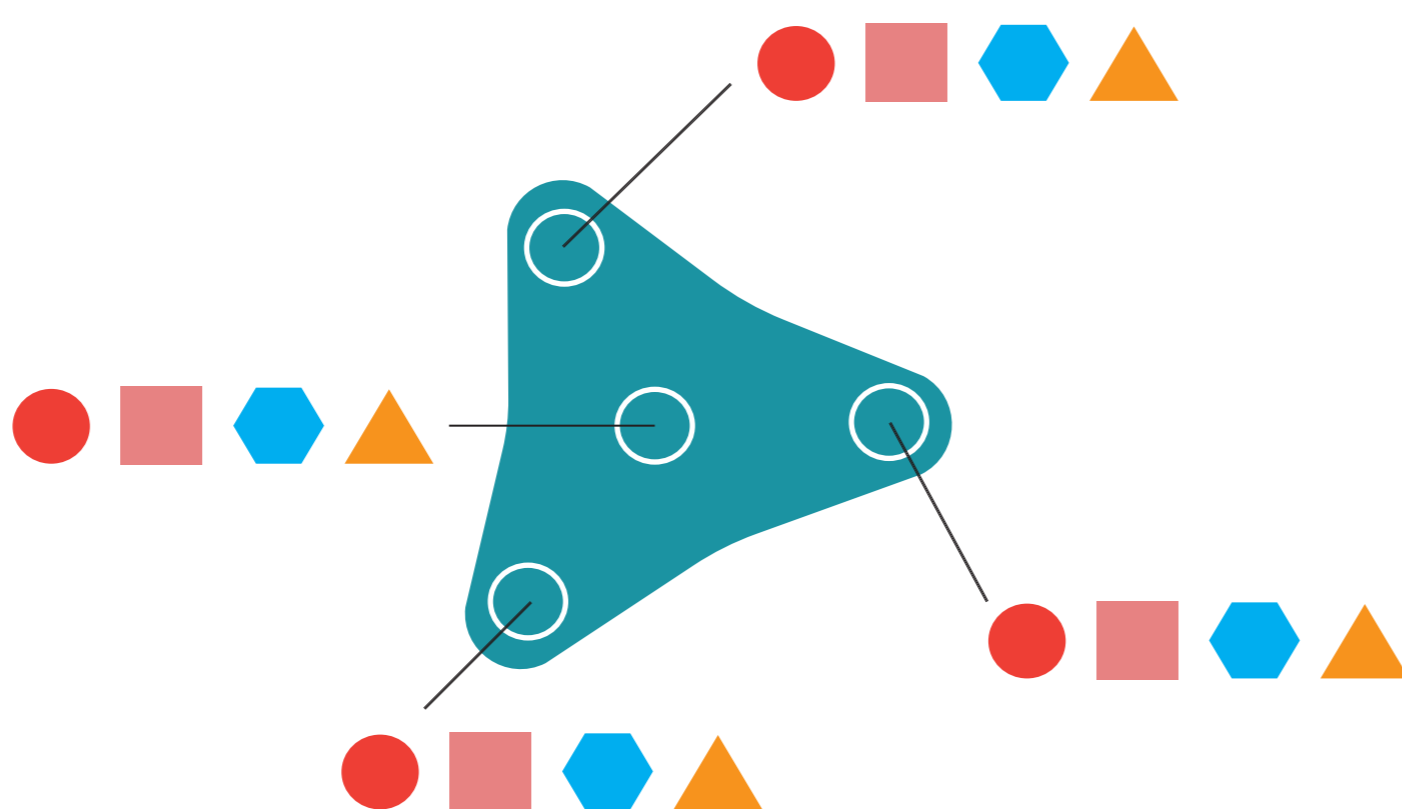
Impressió 3D

El disseny del nus es trobarà disponible en els Ateneus de Fabricació per tal que les veïnes puguin fer-ne les modificacions adequades. Treballar amb modelat a través d'ordinador i una posterior impressió 3D el nus s'adapta a les necessitats de cada objecte ideat.

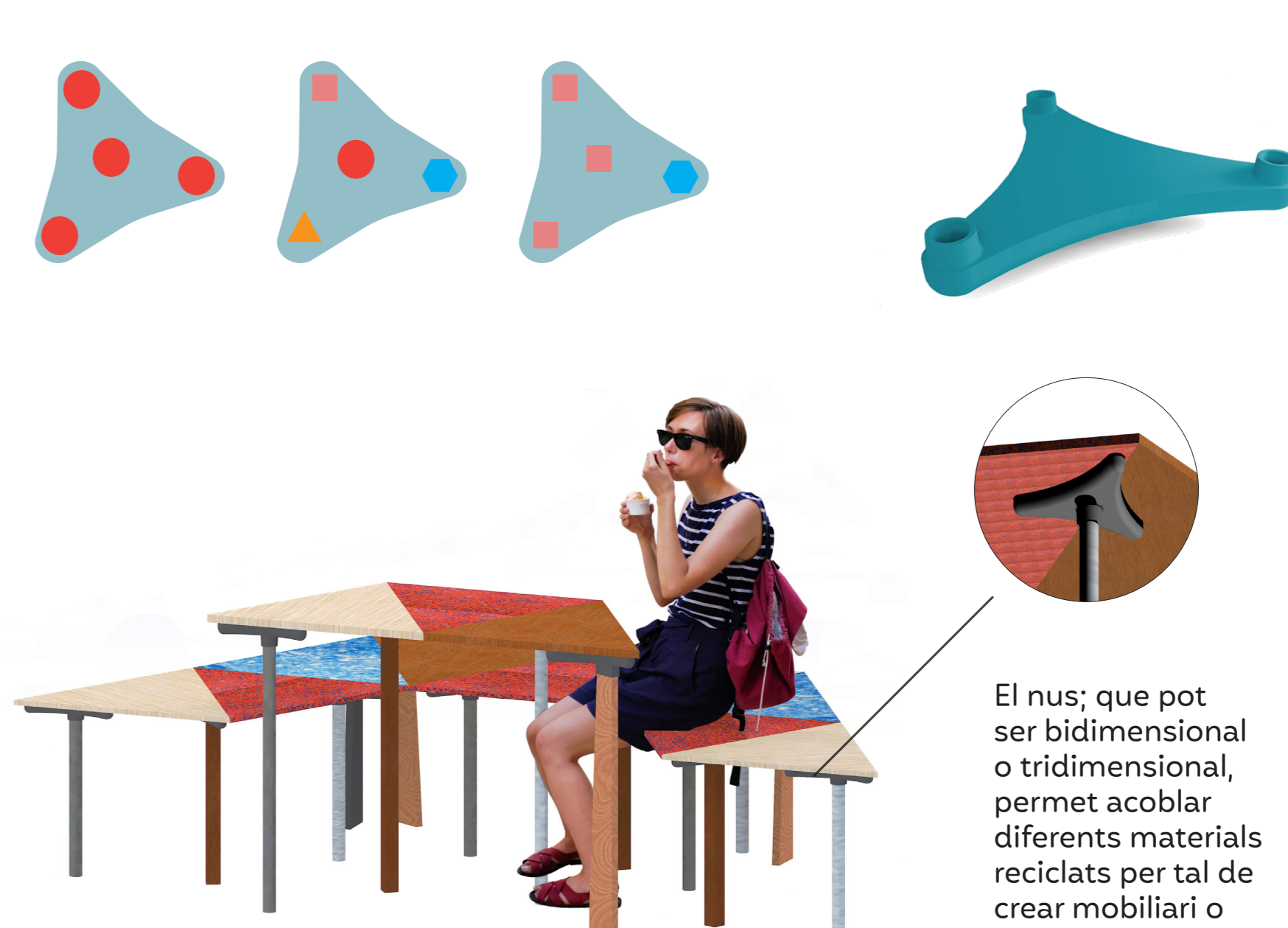
PARTICIPA creant

A partir del plàstic recollit, i de la seva transformació en bobines per a la impressió 3D, es planteja un nus com a element a partir del qual es crearan les estructures de mobiliari urbà pel parc.

Els materials que s'uneixen en el nus parteixen de la mateixa idea que la de la campanya de reciclatge, és a dir, de reciclar aquells materials que normalment es tirarien a la escombraries per donar-los una altra vida.



El disseny d'aquest nus es troba a disposició de les veïnes, que amb el suport del personal dels ateneus de Fabricació poden adaptar-lo a les necessitats de l'objecte a crear.



El nus; que pot ser bidimensional o tridimensional, permet acoblar diferents materials reciclats per tal de crear mobiliari o estructures.

PARTICIPA gaudint

El parc es construeix amb l'acció i per tant, com més es participa a escala individual i col·lectiu més estructures i mobiliari es poden col·locar en el parc per tal de poder-se utilitzar.



OBJECTIUS DEL SISTEMA

- Fomentar la idea que el barri i els espais del barri es pensen i creen des del mateix barri.
- Crear xarxes entre veïns - associacions - projectes ja existents en el barri.
- Educar i conscienciar en termes de sostenibilitat i cap a una societat amb residu 0%.
- Facilitar l'adaptació de l'espai a les necessitats del lloc i del context.
- Potenciar l'ús de les noves tecnologies acostant-les a tothom i permeten visualitzar les seves possibilitats.

Nom projecte: Nus de xarxa

Escola: Universitat de Barcelona

Curs: 2018/19

Autors projecte: Maria Tur, Joana Petkova, Alejandro Oliver, Laura Jubert.

& Hide & Seek

PER QUÈ NOMÉS JUGUEN ELS NENS?

PER QUÈ TENIM TANTA PRESSA?

QUINS BENEFICIS TÉ EL JOC?

PER QUÈ NO TENIM TEMPS PER JUGAR?

La ciutat de Barcelona té un munt de llocs i amagatalls que passen desapercebuts per aquells que no miren amb ulls curiosos. El fet d'anar amb

PER QUÈ NOMÉS ELS PARCS SÓN ESPAIS DE JOC?

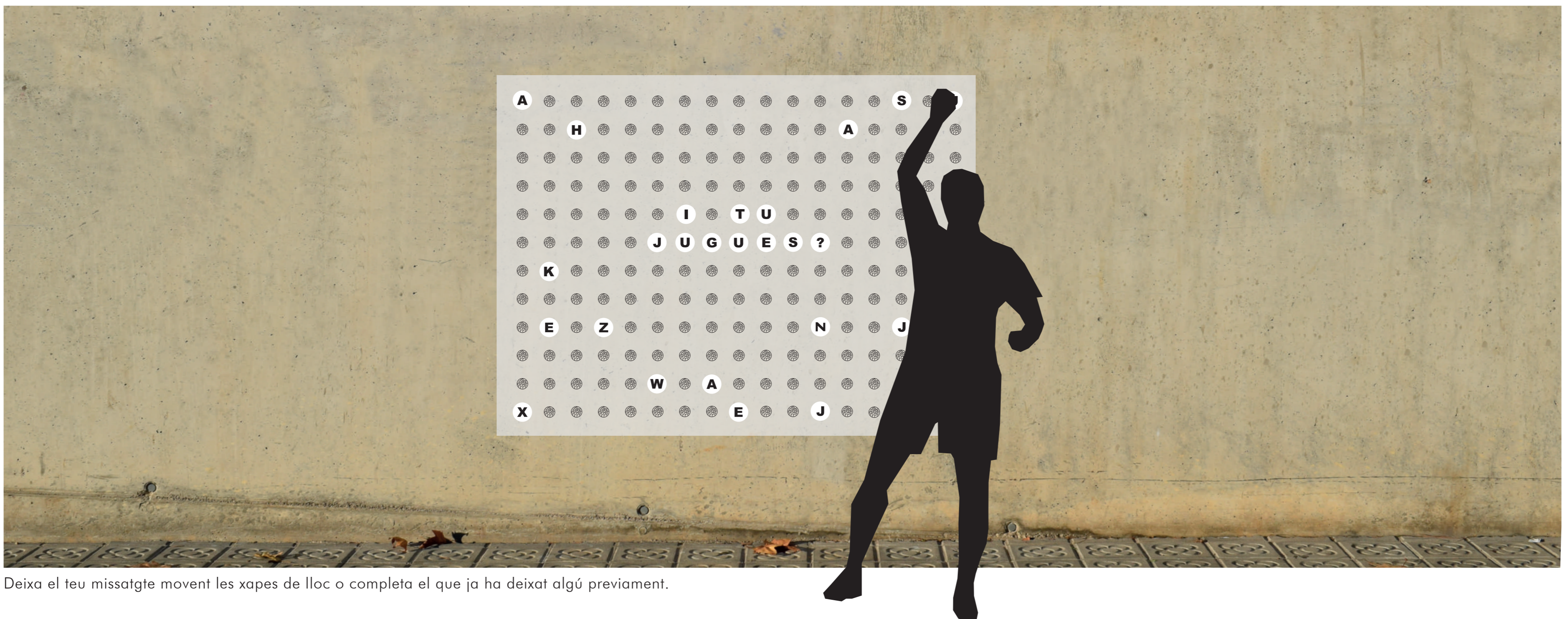
pressa ens fa perdre'ns racons i detalls que ens farien somriure, plorar, reflexionar, etc. Si deixem de mirar una pantalla i aixequem la vista, veurem tot allò que teniem davant i tot i

PER QUÈ NO FEM TOTA LA CIUTAT JUGABLE?

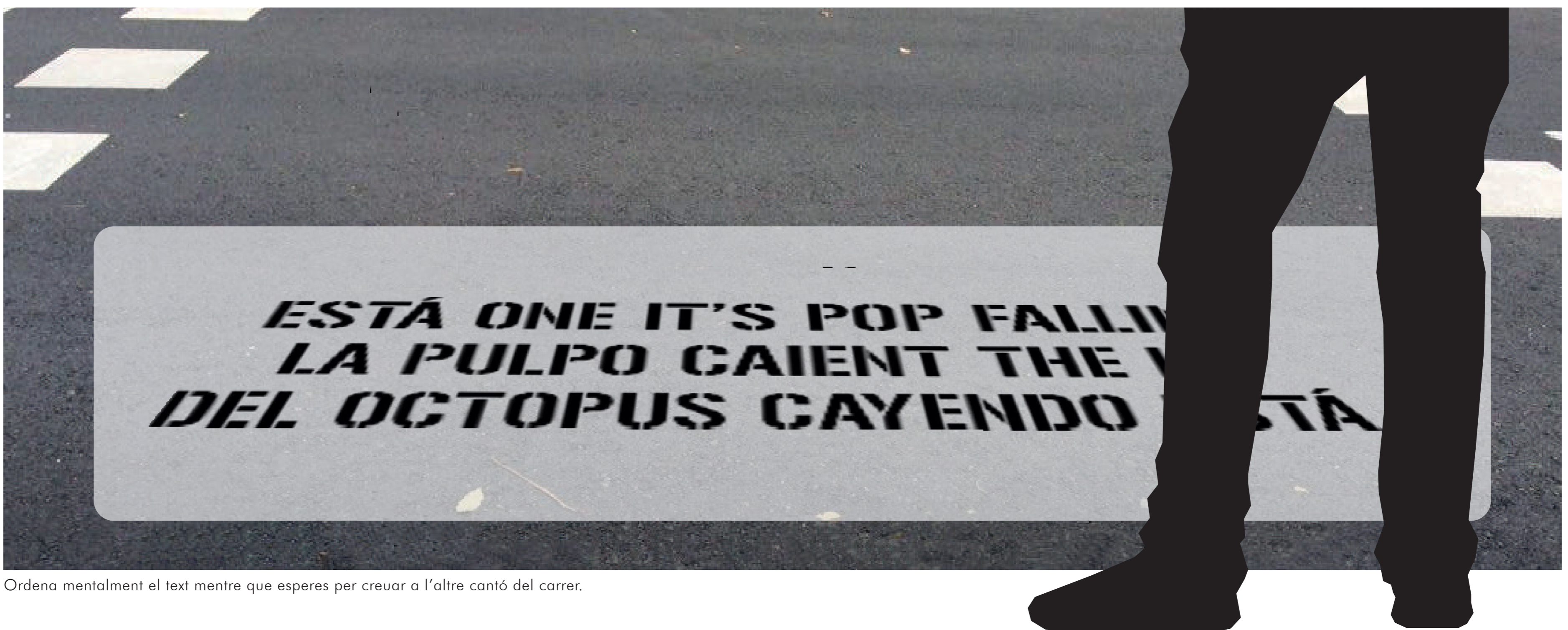
així esdevenia invisible per nosaltres. Aquest projecte pretén precisament això: fer-nos aixecar la vista i que juguem, independentment del lloc, de l'edat, de la cultura.



Passeja per la ciutat sense rumb ni fi determinat. Construeix la teua pròpia història amb els diferents missatges que hi ha a cada carrer, depenent de la direcció que decideixis prendre.



Deixa el teu missatge movent les xapes de lloc o completa el que ja ha deixat algú previament.



Ordena mentalment el text mentre que esperes per creuar a l'altre cantó del carrer.

Nom projecte: Hide & Seek

Escola: Universitat de Barcelona

Curs: 2019-2020

Autors projecte: Núria Fernandez i Alba Gálvez