

1



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes
Carrera de Diseño

MEMORIA ORAL

QUITO

2



PROPUESTA

DISEÑO

Espacios lúdicos de aprendizaje

3



Ilustrador



Niños



Tercera Edad

4

7

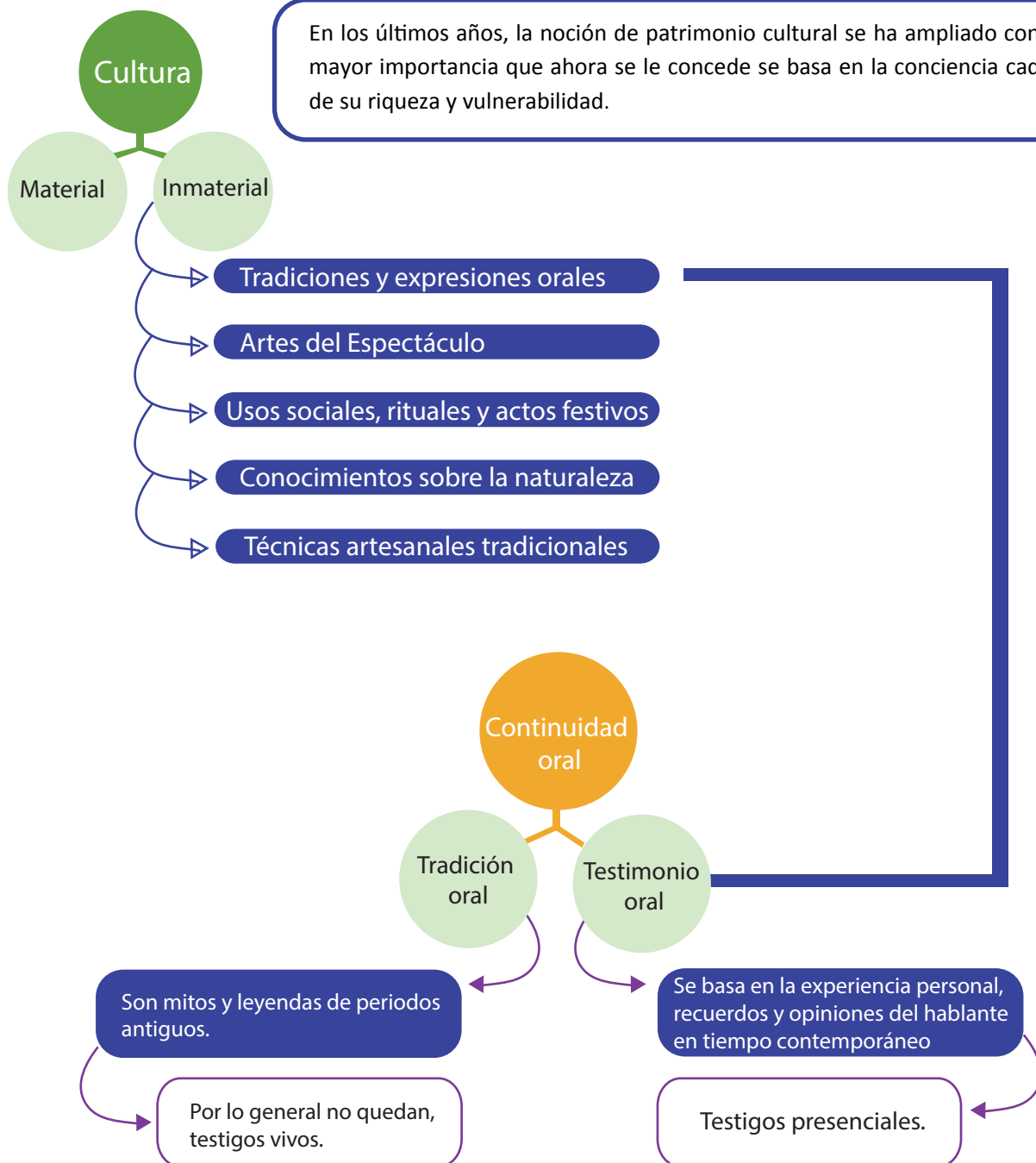
6

5

MEMORIA ORAL

CLASIFICACIÓN SEGÚN LA UNESCO

En los últimos años, la noción de patrimonio cultural se ha ampliado considerablemente, y la mayor importancia que ahora se le concede se basa en la conciencia cada vez más extendida de su riqueza y vulnerabilidad.



La UNESCO define al Patrimonio cultural inmaterial como “*el conjunto de prácticas, representaciones, expresiones, y conocimientos de los espacios culturales que los individuos reconocen como su legado cultural transmitido de generación a generación, el problema radica al riesgo que este corre al verse expuesto y vulnerable a las fuerzas de la globalización, la transformación social y la intolerancia*” la UNESCO alienta a las sociedades a identificar, documentar, proteger, promover y revitalizar este patrimonio oral, pues esta información al existir en las memorias colectivas, eventualmente irá desapareciendo

Su historia

QUITO



Cambios

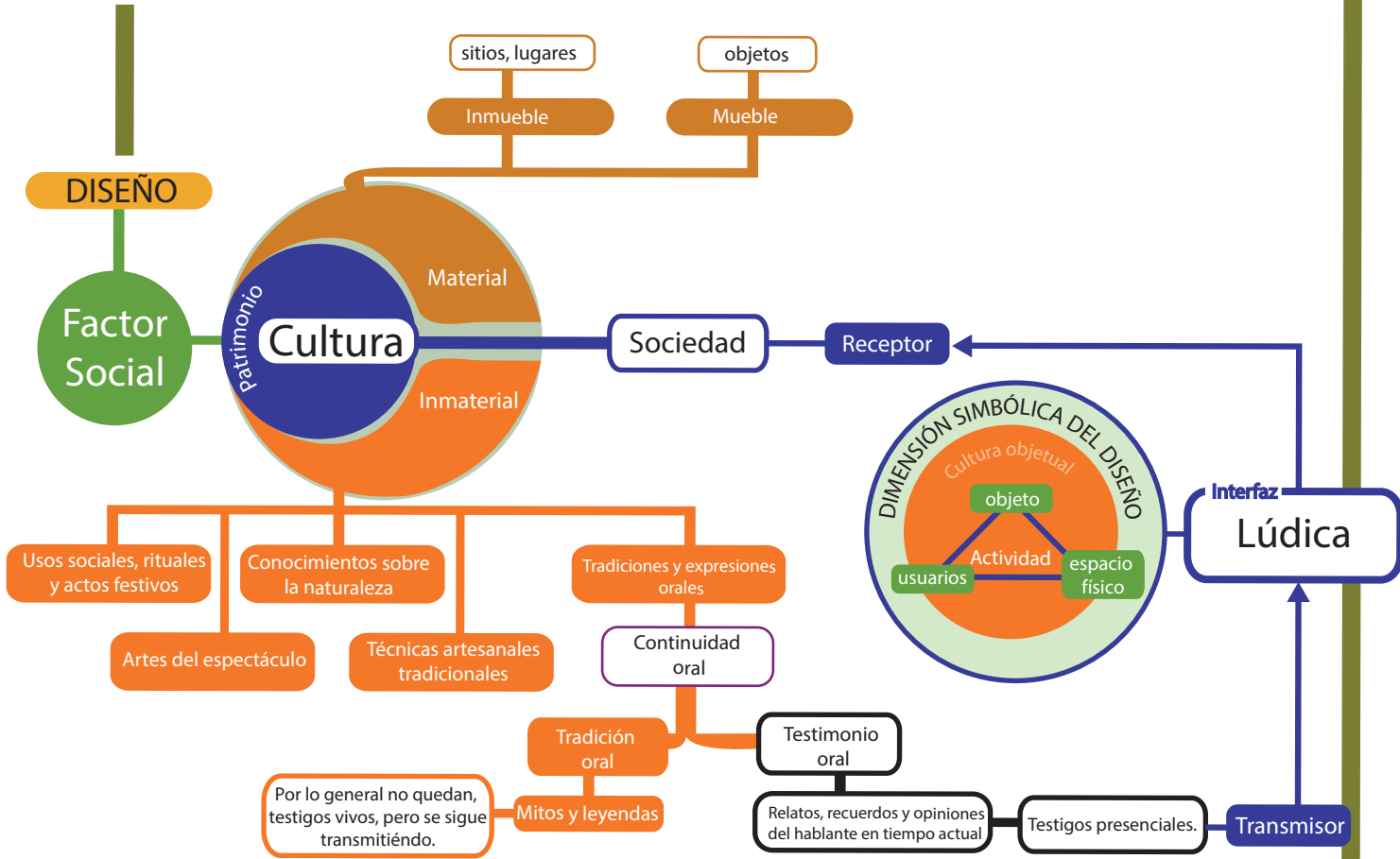


Estilo de vida



DISEÑO

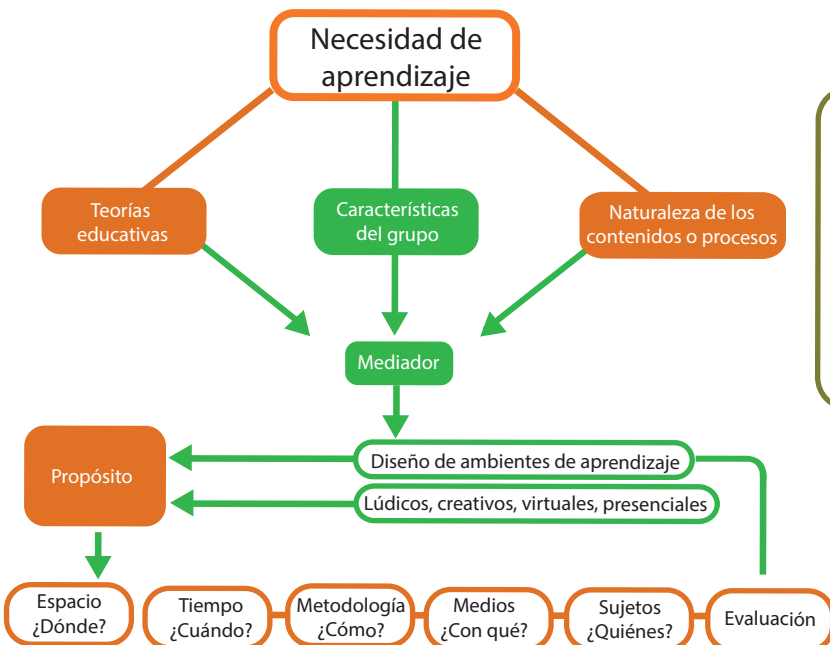
El diseño comunica identidad y tiene la capacidad de manifestar un valor constitutivo de los productos tangibles o intangibles



Se conoce que el ser humano no solo es educado en escuelas o instituciones creadas para ese fin específico, cada vivencia, cada relación establecida con sus semejantes y con su entorno represente para él un cambio sensorial y de conducta, la educación informal se fundamenta en que las personas aprenden de lo que ven, escuchan, leen, y sienten.

En el caso del diseñador se justifica su tarea, en la forma de exponer, dar a conocer y levantar, el testimonio oral y la información de las memorias colectivas de manera que sean fáciles de percibir y se pueda crear un vínculo entre los contenidos y las exhibiciones, y finalmente la información que se transmite por medio de estas exposiciones tengan el fin de educar o de generar un cambio significativo en la conducta del visitante.

Tanto las actividades como los objetos deben estar sometidos a un entorno. El ambiente es el conjunto de interacciones y acciones que están alrededor del aprendizaje, el participante y el mediador.





Perfil Psicológico

- Comportamientos depresivos o nostálgicos: A causa de sus cambios físicos, pérdida de oído, o visión, cambios sociales, pérdida de familiares y conocidos, dependencia para realizar actividades básicas.
- Sienten la necesidad de dejar los conocimientos adquiridos a lo largo de su vida.
- La rapidez con la que cambia la sociedad moderna provoca una desorientación del anciano al no encontrar hábitos u objetos de los cuales antes participaba, de ahí su constante inconformidad por la sociedad actual.

Perfil físico y cognitivo

- Su cuerpo al no tener la misma energía de antes, le dificulta realizar movimientos bruscos, o ejercicios intensos y prolongados.
- Las personas no envejecen con un patrón definido, envejecer es un proceso individual, nadie envejece al mismo paso.
- Dada la pérdida de vista tienen dificultada para distinguir colores pálidos.
- Les cuesta identificar símbolos complejos, y realizar varias actividades a la vez.



● Niños



Perfil Psicológico

- Pensamiento imaginativo, facilidad en recrear y visualizar.
- Necesidad de atención continua.
- Dejan el yo y es una etapa de socializar y conocer el mundo.
- Actividades: armar, dibujar, escalar, competencias, representación de papeles.

Perfil físico-motriz y cognitivo

- Los movimientos se hacen armónicos, precisos y seguros (progreso en el control grueso y fino).
 - Existe progreso en la orientación espacial, distinguen la derecha de la izquierda y nociones de tiempo.
- Físicamente cuenta con grandes reservas de energía, puede controlar el detenerse o avanzar frente a varios tipos de movimientos, cosa que no sucede en niños de menor edad.
 - Las actividades físicas a esta edad deben de tener como finalidad el desarrollo del autodomínio.
 - Habilidad para leer y diferenciar formas y figuras claramente.
- Gusto por construir y experimentar, poner las cosas en orden.
 - Gusto por la lectura, pero aun aprecia cuando le leen.
 - Hablan mejor de lo que escriben.
- Le interesa el pasado, aprender sobre diferentes culturas.



○ Ilustrador

Como herramienta para vincular la parte creativa y conservar la parte de ilusión durante el relato, después de un estudio de actividades lúdicas del relato como el uso de títeres, teatrines, entre otros se determinó usar dibujos en vivo mientras se relata la historia de Quito, para esto se necesitará la ayuda de un ilustrador, el mismo que está capacitado para genera gráficos en vivo a medida que se desarrolla la actividad. Es claro que un ilustrador no tiene un segmento físico de edad, pero para las técnicas de ilustración que requiere para esta actividad, se acude a un público joven.



Computadora

El ilustrador es el profesional que maneja programas de dibujo digital y tiene la habilidad de bocetar en vivo.

Proyector

Ilustrador

Tablet

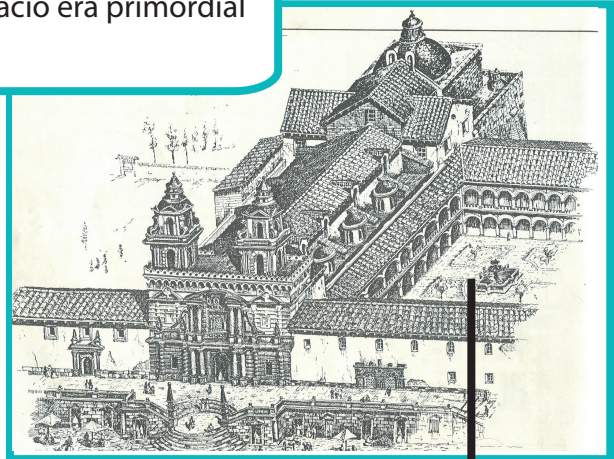
PROPUESTA

Modelo de análisis: Distribución céntrica del Quito Colonial.

Se analizaron los arquetipos de distribución partiendo de lo macro a lo micro, es decir desde la ciudad considerando como eje las plazas, iglesias y casas, se analizó el comportamiento sistémico que un entorno social despliega frente a las personas y sus actividades, es así como en Quito durante la época colonial las mayores actividades religiosas, políticas y culturales se realizaban al rededor de las plazas:

Iglesias También llamados monasterios en su época, albergaban en su interior grandes patios con fuentes en el centro, los patios eran ubicados en la parte lateral de la estructura, este espacio era primordial para la reflexión y escritura dentro la casa.

Casas La Ronda fue llamada así por ser una calle estrecha, antiguamente era la zona bohemia de la ciudad, donde abundaban casas de artesanos, pintores, poetas y músicos el interior de las casas manejaban una retícula rectangular y en su centro un gran patio conocido como "el corazón de la casa", lugar de inspiración e historias.



El Centro Histórico posee dos elementos generales significativos:

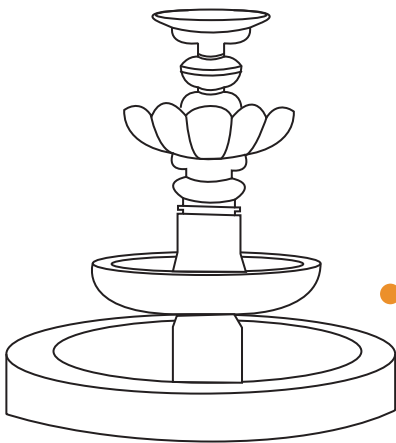
- Maneja una retícula ortogonal extendida sobre el ondulado territorio, con un eje central circular.
- Se extienden 3 plazas principales:
 - Plaza de la Independencia/ Plaza Grande.
 - Plaza de San Francisco.
 - Plaza de Sto. Domingo.

ANALOGÍA PARA LA DISTRIBUCIÓN

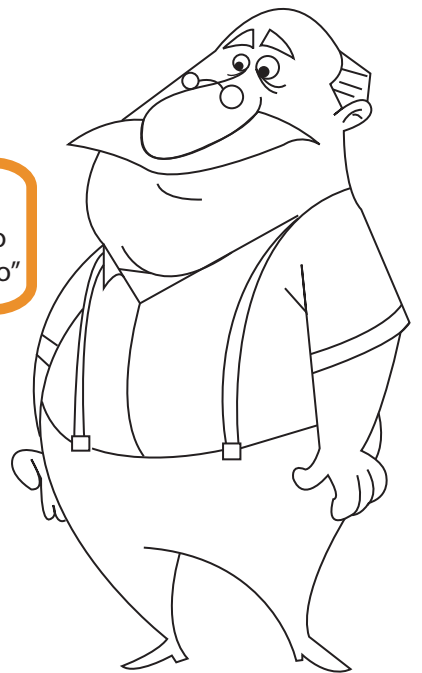
Los patios internos eran frecuentados tanto en las mañanas como en las tardes después de almuerzo por sus habitantes, eran puntos de despeje para pasear y conversar, al igual que a nivel macro lo eran dentro de la ciudad las plazas siendo puntos de reuniones, para conversar y descansar, aun ahora se conserva esta tradición en el centro histórico, pero es mas notoria en las personas de tercera edad.



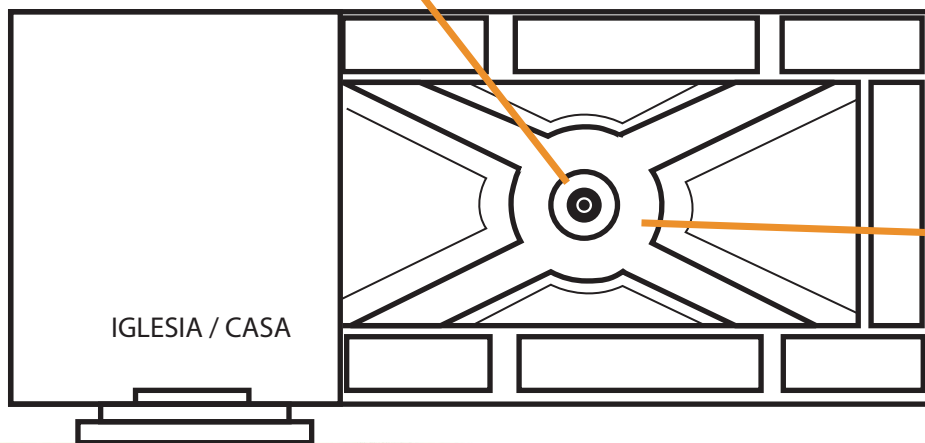
Las fuentes estaban ubicadas en el corazón de los patios, eran el centro de atención y admiración, a su alrededor se sentaban a reflexionar, escribir y meditar.



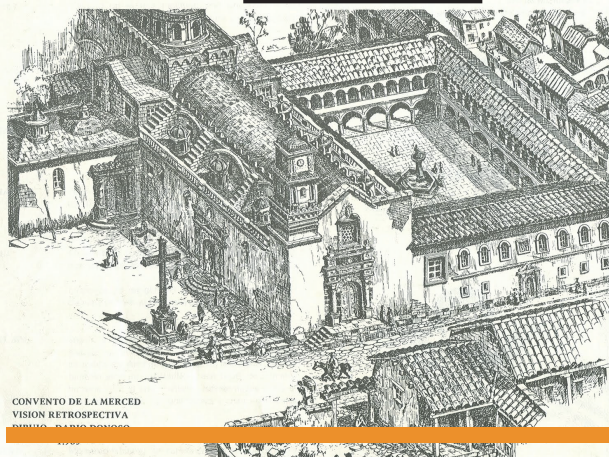
La persona de tercera edad debe estar ubicado en la parte central y frontal del sistema haciendo una comparación como "fuente de conocimiento"



PATIO INTERNO

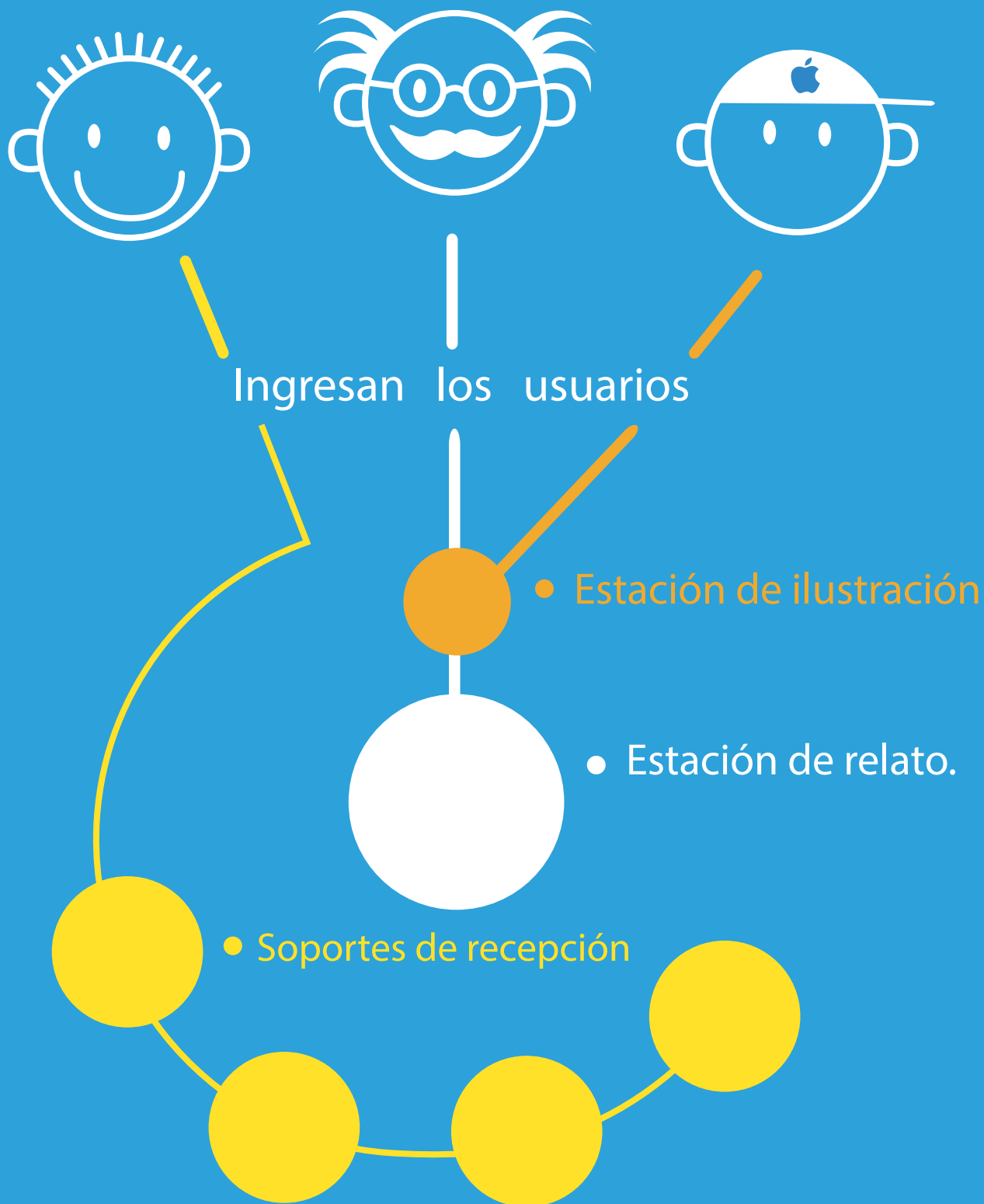


Después de un análisis arquitectónico y de entorno, en el centro histórico de Quito se encontró varios sitios de reunión ubicados alrededor de las piletas, la mayoría tiene bancas, o jardineras altas donde se pueden apoyar o sentar las personas cerca de amplias áreas verdes.



SISTEMA DE DIFUSIÓN PARA LA MEMORIA ORAL

Distribución



ESTACIONES DE TRABAJO

Un puesto de trabajo: Es el conjunto de objetos que delimitan un espacio dónde va a interactuar el usuario para realizar una determinada actividad.

Estaciones: Es la suma de puestos de trabajo comprende el espacio en el cual se va a desenvolver el diseño.

VENTAJAS:

El niño tiene un sitio del cual apropiarse, hecho para su medida, con colores que le llamen la atención, y que le permiten concentrarse mientras escuchan la historia



El ilustrado tiene un espacio adecuado para realizar su actividad con la comodidad y requisitos necesarios.

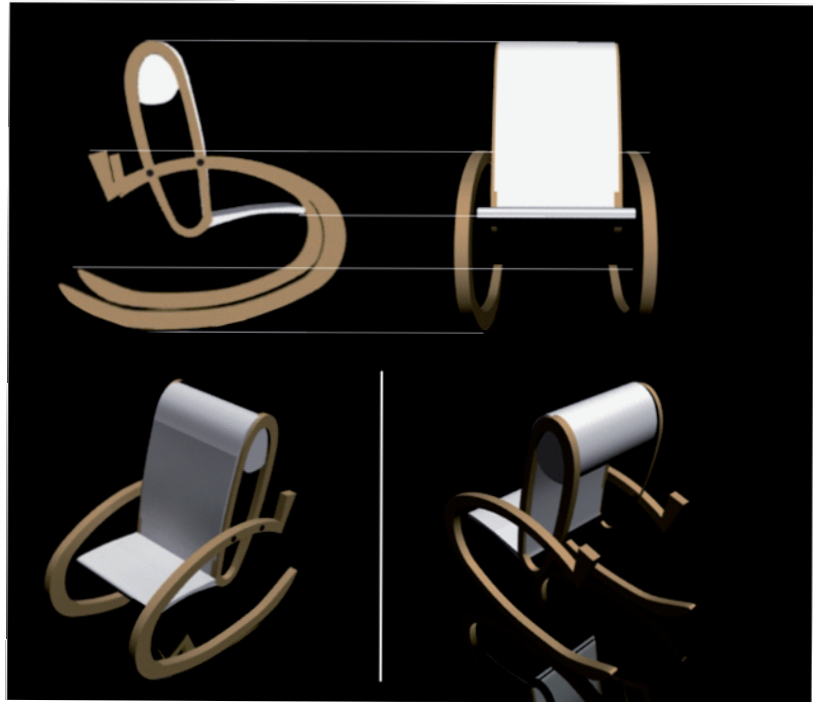
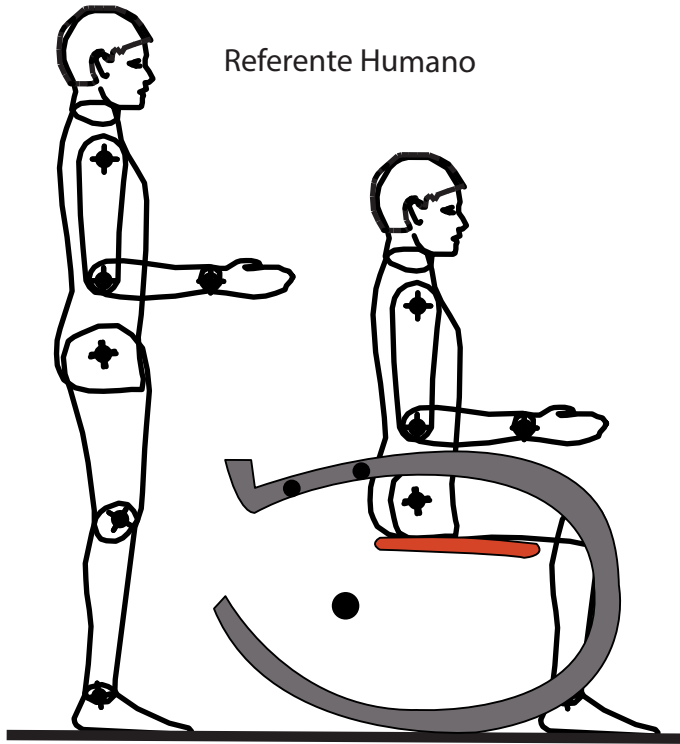
La persona de tercera edad, encuentra un espacio donde está cómodo, que le da importancia, y le recuerda sus tiempos de juventud.

Modelo 1

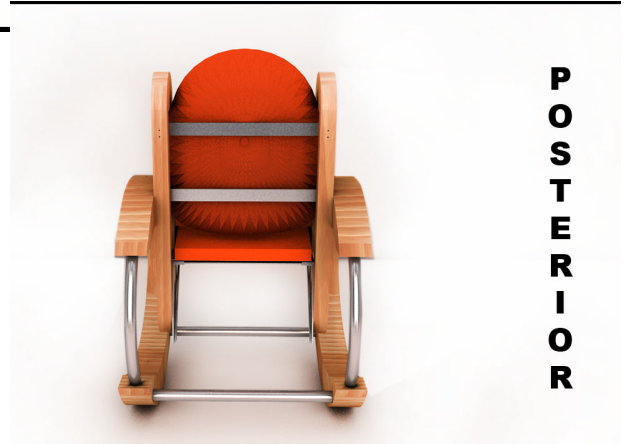
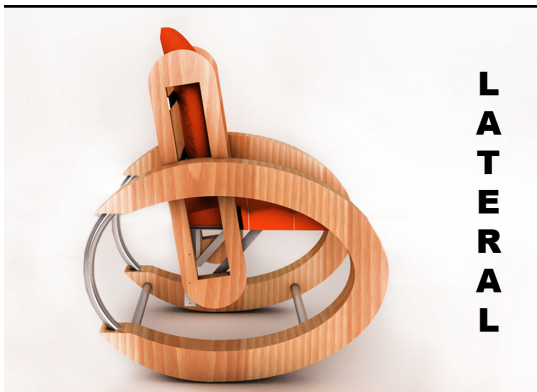
Pequeña mecedora, de colores vivos.

Primeros bocetos:

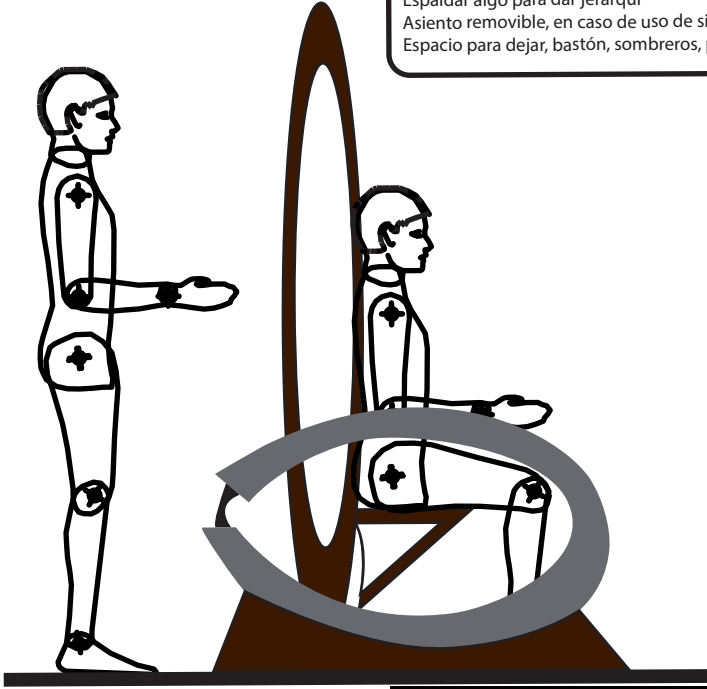
Referente Humano



Primer boceto digital



Espaldar algo para dar jerarquía
Asiento removible, en caso de uso de sillas de ruedas
Espacio para dejar, bastón, sombreros, paraguas, abrigos



**P
E
R
S
P
E
C
T
I
V
A**

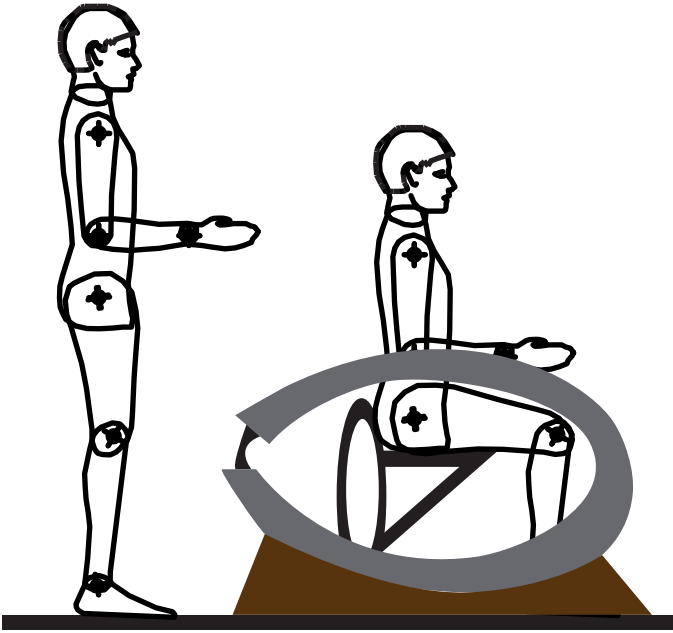


**L
A
T
E
R
A
L**



**F
R
O
N
T
A
L**

Espacio para la tablet regulable



**P
E
R
S
P
E
C
T
I
V
A**



**L
A
T
E
R
A
L**



**F
R
O
N
T
A
L**