

**PRODUCCIÓN MULTIMEDIA PARA LA AGNICIÓN ESTÉTICA INDUCIDA DEL
PÚBLICO CALEÑO HACIA LOS ESPACIOS ARBÓREOS DE CIUDAD BOSQUE
PARQUES INTERNOS DE EL INGENIO II**

**CAROLINA ECHEVERRY ARDILA
DANIELA MORENO GOMEZ**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2012**

**PRODUCCIÓN MULTIMEDIA PARA LA AGNICIÓN ESTÉTICA INDUCIDA DEL
PÚBLICO CALEÑO HACIA LOS ESPACIOS ARBÓREOS DE CIUDAD BOSQUE
PARQUES INTERNOS DE EL INGENIO II**

**CAROLINA ECHEVERRY ARDILA
DANIELA MORENO GOMEZ**

**Pasantía de investigación para optar el título
De Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**DIRECTOR
JAIME LOPEZ OSORNO
ARQUITECTO Y DISEÑADOR**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2012**

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de Los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar por el título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.

CLAUDIA LUENGAS

Jurado

ANDRES GALLEGO

Jurado

Santiago de Cali, 7 de Junio de 2012

CONTENIDO

	pág.
RESUMEN	11
INTRODUCCIÓN	12
1. PLANTEAMIENTO GENERAL DE LA PROPUESTA	14
1.1 ANTECEDENTES	14
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
2. OBJETIVOS	18
2.1 OBJETIVO GENERAL	18
2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	18
3. JUSTIFICACIÓN	19
4. MARCOS REFERENCIALES	20
4.1 MARCO TEÓRICO	20
4.2 MARCO CONCEPTUAL	22
4.3 MARCO CONTEXTUAL	25
4.3.1 Una historia de donde partir	26
4.3.2 Patrimonio cultural	26
4.3.3 Una posible solución al problema	28
4.3.4 Modelo de públicos convocados	29
5. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	31

6. TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RASTREADOS	33
6.1 PARQUE DEL BAMBU	33
6.1.1 COROGRAFÍA DEL HÁBITAT (CH)	33
6.1.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)	35
6.1.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)	35
6.1.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)	37
6.2 PARQUE DE LA CEIBA	38
6.2.1 COROGRAFÍA DEL HÁBITAT (CH)	38
6.2.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)	39
6.2.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)	40
6.2.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)	40
6.3 PARQUE DE LA PLATANERA	41
6.3.1 COROGRAFÍA DEL HÁBITAT (CH)	41
6.3.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)	42
6.3.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)	43
6.3.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)	43
6.4 PARQUE DEL AGUACATE	44
6.4.1 COROGRAFÍA DEL HÁBITAT (CH)	44
6.4.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)	45
6.4.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)	46
6.4.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)	46

6.5 PARQUE DEL CHOCHO	47
6.5.1 COROGRAFÍA DEL HÁBITAT (CH)	47
6.5.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)	48
6.5.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)	49
6.5.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)	50
6.6 PARQUE DEL NONI	50
6.6.1 COROGRAFÍA DEL HÁBITAT (CH)	50
6.6.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)	52
6.6.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)	53
6.6.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)	54
7. DETERMINACION DEL "GENIUS LOCI" DE LAS DIFERENTES CONFIGURACIONES BOSCOSAS RECORRIDAS	56
7.1 PARQUE DEL BAMBÚ	56
7.2 PARQUE DE LA CEIBA	57
7.3 PARQUE DE LA PLATANERA	58
7.4 PARQUE DEL AGUACATE	59
7.5 PARQUE DEL CHOCHO	60
7.6 PARQUE DEL NONI	61
8. CRITERIOS PARA EL DISEÑO DEL PRODUCTO GRÁFICO	62
8.1 DEFINICIÓN Y ESTRUCTURACIÓN DE LA METÁFORA DE NAVEGACIÓN	62
8.2 ELEMENTOS BÁSICOS, CUADRADO	63
8.3 ESQUEMA CROMÁTICO	64

8.4 CONCEPTUALIZACIÓN: MARCA Y SUBMARCAS "LA RANA DEL SUR"	65
8.4.1 MARCA PRINCIPAL	65
8.4.2 SUBMARCAS	67
8.5 GRAFICACIÓN DE LAS ESPECIES ARBÓREAS	67
9. ESTRUCTURA DEL PRODUCTO MULTIMEDIA	69
9.1 LINEAMIENTOS TEÓRICOS	69
9.2 LINEAMIENTOS DE DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN	72
9.3 MAPA DE NAVEGACIÓN	74
9.4 DESCRIPCION DE LAS SECCIONES DE LA MULTIMEDIA	75
9.5 RECURSOS	83
9.5.1 SELECCIÓN Y EDICIÓN DE FOTOGRAFÍAS	83
9.5.2 INFORMACIÓN TEXTUAL ESPECIES ARBÓREAS	83
9.5.3 INFORMACION TEXTUAL FAUNA	119
9.5.4 SELECCIÓN AUDIO	121
10 PRUEBAS DE VALIDACIÓN	122
11 CONCLUSIONES	130
BIBLIOGRAFÍA	132
ANEXOS	134

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 2. Cuadro de términos generadores de pautas para un producto funcional	22
Figura 1. Cronograma de actividades	32
Figura 3. Vista aérea Parque del Bambú	33
Figura 4. Vista aérea Parque de la Ceiba	38
Figura 5. Vista aérea Parque de la Platanera	41
Figura 6. Vista aérea Parque del Aguacate	44
Figura 7. Vista aérea Parque del Chocho	47
Figura 8. Vista aérea Parque del Noni	51
Figura 9. Marca Parque del Bambú	56
Figura 10. Marca Parque de la Ceiba	57
Figura 11. Marca Parque de la Platanera	58
Figura 12. Marca Parque del Aguacate	59
Figura 13. Marca Parque del Choco	60
Figura 14. Marca Parque del Noni	61
Figura 15. Abstracción de la rana a partir de los parques de la conformación arbórea	66
Figura 16. Iconos de nueve especies arbóreas	68
Figura 17. Mapa navegación producto multimedia	74
Figura 18. Introducción del producto multimedia	76
Figura 19. Pantalla de inicio producto multimedia	76
Figura 20. Vista perspectiva del parque	77
Figura 21. Información de cada especie arbórea	77

Figura 22. Información del proyecto Ciudad Bosque	78
Figura 23. Pestaña emergente	79
Figura 24. Información e imágenes de usuarios de los parques	80
Figura 25. Organografía	80
Figura 26. Galería de imágenes	81
Figura 27. Juego	82
Figura 28. Glosarios	82
Figura 29. Créditos	83
Figura 30. Gráfico pregunta 1	122
Figura 31. Gráfico pregunta 2	123
Figura 32. Gráfico pregunta 3	124
Figura 33. Gráfico pregunta 4	125
Figura 34. Gráfico pregunta 5	126
Figura 35. Gráfico pregunta 6	127
Figura 36. Gráfico pregunta 7	128
Figura 37. Gráfico pregunta 8	129

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Recorte de prensa. El País agosto 2005.	134
Anexo B. Mapa del sector este de Los Parques Internos del Ingenio II.	135
Anexo C. Fichas de análisis de datos.	136
Anexo D. La rana como referente de imagotipo.	160
Anexo E. Submarcas de los parques.	161
Anexo F. Graficación de especies arbóreas.	162
Anexo G. Composición de la multimedia.	164
Anexo H. Encuestas prueba de validación.	165
Anexo I. Proceso de producción iconográfico.	175
Anexo J. Manual de identidad corporativa.	181
Anexo K. Aplicación Multimedia (Ver anexo digital CD1).	182

RESUMEN

El proyecto Cali Ciudad bosque se presenta dentro de la investigación profesoral desarrollada en el programa de diseño de la comunicación gráfica de la Universidad Autónoma de Occidente por el grupo de Investigación de Diseño de la Comunicación Gráfica GRAU, este proyecto tiene como objetivo principal generar a través del proceso de reconocimiento estético del patrimonio arbóreo un sentimiento de pertenencia en los ciudadanos, posibilitando la preservación de éste para futuras generaciones.

El proyecto está encaminado metodológicamente para posibilitar la determinación de características del paisaje arbóreo aplicable a los espacios boscosos de la ciudad; también ofrece la posibilidad de involucrar al proyecto a los estudiantes en proceso de trabajo de grado como pasantía de investigación para generar el desarrollo de un sector del patrimonio arbóreo existente en la ciudad.

El orientador del proyecto ofreció una inducción al actual grupo de investigación, mostrándoles un panorama abierto de lo que es la esencia del proyecto y eligiendo una zona del patrimonio arbóreo para la asignación del trabajo mediante el cual partiendo de la aplicación del protocolo establecido, se debe hacer una recopilación de información sobre el sector, para después tratarla gráficamente y finalmente mostrarla en un producto multimedia.

El lugar asignado al grupo de pasantes, conforma el patrimonio arbóreo de la ciudad de Cali especificado dentro de los parques internos del Barrio El Ingenio II al cual se le reconocerá como La Rana del sur. Como requisito para el desarrollo del proyecto, se debió hacer un estudio del primer informe de investigación de la línea Gráficas Urbanas, titulado “Reconocer el Paisaje” en el cual se defiende los parámetros de investigación, la guía teórico practica para la recolección de datos y aspectos especiales y esenciales del sector.

Una vez realizadas las visitas de campo necesarias para el desarrollo y termino a cabalidad de la fase de recolección de datos con la orientación del docente Arq. Jaime López, se inició el análisis llegando a la determinación de condiciones de forma y contenido para la elaboración del producto multimedia.

Palabras Claves: Multimedia, arbóreo, parques, cuadrado, rana

INTRODUCCIÓN

El grupo llamado Grafías Urbanas del programa Diseño de la Comunicación Gráfica, adscrito a la facultad de comunicación social de la Universidad Autónoma de Occidente, surgió en el segundo periodo del 2005 con el objetivo de estudiar las manifestaciones culturales expresadas a través de la tipografía urbana, la señalética y la grafía del paisaje de la ciudad.

Es aquí donde surge la necesidad de crear un proyecto que fuera de ayuda para el problema que se estaba presentando en Cali, la tala masiva de árboles centenarios para la construcción de un sistema de transporte masivo para la ciudad de Santiago de Cali (Colombia); el grupo de investigación Grafías Urbanas dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje, se propuso indagar sobre el patrimonio arbóreo urbano de la ciudad de Cali, para así agrupar las zonas más representativas de la ciudad, desde el punto de vista de la gráfica del entorno, y gracias a esto presenta su proyecto Ciudad bosque, orientado por el docente Arq. Jaime López Osorno.

Partiendo del contexto político de la situación vivida por la comunidad ambientalista de la ciudad, y del análisis histórico de la relación hombre-naturaleza vivida desde siempre como una interacción mutua y necesaria para la producción social, hasta la representación gráfico-visual del paisaje, e integrando las diversas tradiciones de estudio sobre el tema, se pasa a la determinación del objeto mismo de investigación, definiéndolo como “la interfase perceptiva del paisaje”.

El planteamiento brindado al director de esta pasantía de investigación para este proyecto en particular, es el “Diseño de una propuesta de interfaz gráfica para un producto multimedia”, con el propósito de mostrar al público el espacio denominado La Rana del Sur, Parques Internos Ingenio II.

La metodología planteada para este proyecto sugiere una serie de pasos a seguir para desarrollar así el producto multimedia, estos pasos son claros y puntuales, se debe iniciar con la indagación y seguir con el tratamiento de datos, interpretación, síntesis en dos niveles: el nivel teórico y el práctico y niveles que convergen en una producción multimedia.

En la primera fase, la indagación, se realizó el rastreo y acumulación de la información encontrada, en la fase del tratamiento de los datos en la línea teórica,

es la organización de los datos indagados y lo que permitió la complementación de la información analizada de la investigación realizada en el grupo profesoral, en la tercera fase, la de interpretación de los datos recopilados se realizó la conceptualización de las fichas registradas y en la vía práctica se puso en forma gráfica los puntos que localicen la ubicación de las zonas a nivel esquemático, la cuarta fase, es decir la síntesis es en donde se argumentan teóricamente las condicionantes de diseño implementadas para la construcción gráfica de la marca y sub-marcas, además de los determinantes de la aplicación multimedia, y por último la quinta fase en donde se desarrolló el diseño y diagramación de las propuestas para marcas y sub-marcas, junto al desarrollo de los documentos con la información recolectada que complementan el producto final (multimedia) con toda la recopilación de información obtenida.

Se planteó entonces una propuesta denominada Agnición Estética Inducida, como un método consistente, para hacer posible la interpretación socializada de los códigos de reconocimiento, interpretación con la cual el paisaje puede ser leído por sus habitantes, una vez enunciado, tanto verbal como gráficamente, discurso éste para ser representado tanto sobre soportes virtuales como reales. La meta es lograr el diseño de diversas interfases gráficas para inducir a los habitantes de la ciudad, a un proceso de conocimiento, valoración y apropiación de una de las características preponderantes de Cali.

La Agnición Estética Inducida se presenta pues como una opción para encauzar toda una estrategia gráfico-visual, hacia el mejoramiento de la calidad del encuentro entre los ciudadanos y su entorno urbano, junto con la posibilidad del encuentro motivado entre los ciudadanos mismos, en el ideal de una ciudad menos excluyente, más participativa y con mayor identidad cultural.

Es así como el grupo de pasantes trabajo a lo largo de 6 meses en este producto multimedia, en el cual se plasmó y visualizó la configuración arbórea asignada, buscando producir en el usuario que tenga en sus manos este producto un gran impacto y un nivel de concientización que ayude para que pueda promover este conocimiento a los demás ciudadanos y se cree una cultura de urbanización ante el patrimonio arbóreo urbano de la ciudad de Santiago de Cali.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 ANTECEDENTES

Ante la posibilidad de la tala de casi 300 árboles de gran talla por la construcción del trazado vial del Sistema de Transporte Masivo Integrado de Occidente (MIO), se organizó una protesta cívica de los grupos ambientalistas de la ciudad de Cali (Colombia) entre los cuales estaban el Grupo de Investigación Grafías Urbanas (GRAU) de la Universidad Autónoma de Occidente, dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje; después de la protesta y tras haber logrado reducir el número de talas a 37 (**ver anexo A.**), los integrantes del grupo de investigación identificaron la necesidad de formular un proyecto de investigación sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) que caracterizara las zonas más representativas de la ciudad partiendo básicamente de la perspectiva de la Gráfica del Entorno.

Generando unas bases teóricas para el diseño de un protocolo de análisis e interpretación para el rastreo del PAU en el área urbana, obteniendo un diagnóstico paisajístico de la ciudad. Tomando como punto de referencia el contexto político de la situación vivida por la comunidad ambientalista y el análisis histórico de la relación hombre-naturaleza existente desde los comienzos de la historia como una interacción mutua y necesaria para la producción social, hasta la representación gráfico-visual del paisaje, e integrando las diversas tradiciones de estudio sobre el tema, se pasa a la determinación del objeto mismo de investigación.

Referenciándose de diversos horizontes de estudio, se llega a descubrir la manera de tematizar la vivencia y se plantea una propuesta denominada Agnición Estética Inducida como un método para la interpretación de los códigos con los que el paisaje puede ser captado por sus habitantes resultando así un discurso apropiado para ser mostrado tanto en soportes virtuales como reales.

La Agnición Estética Inducida se presenta pues como una opción para direccionar una estrategia gráfico-visual, generando en los diferentes encuentros que tenga con el público un imaginario colectivo social del patrimonio. Partiendo de esto, se produce una respuesta efectiva para dar solución al desconocimiento del patrimonio arbóreo de la ciudad por parte de sus habitantes, creando así un proyecto de investigación encaminado a promover un reconocimiento del territorio a través de la interacción y captación sensorial de los diferentes puntos iniciales o

boscosos existentes dentro de la ciudad, posibilitando la creación de un nuevo imaginario social denominado Cali Ciudad Bosque.

Como resultado a la investigación desarrollada por el GRAU, se presentó una primera propuesta grafico-visual donde se representa en 3D una visión volumétrica del Parque Lineal Rio Meléndez y los elementos que conforman esta configuración arbórea; este producto fue desarrollado por el diseñador Jefferson Montoya vinculado por su trabajo de grado: diseño de una interfaz gráfica de un producto multimedia, para visibilizar el Parque Lineal Rio Meléndez. Como segundo trabajo adscrito y de manera diferente al anterior, los diseñadores Oscar Sierra, Diego Rivera y Luis Felipe Viveros presentan la producción de una aplicación grafica editorial que estuviera a mayor alcance del público, generando un Manual de Imagen Corporativa del Programa Ciudad Bosque agrupando el diseño de señalética y una “macroviñeta” como formato universal para periódico.

Posteriormente, el GRAU conto con la modalidad de Pasantía de Investigación para Proyectos de Grado; presentado la tercera propuesta que divisó varias configuraciones boscosas del circuito sur de la ciudad como Ecoparque de las Garzas, Túnel de Guadalupe, Fundación El Refugio, Calle de las Acacias, El Lido y la Ceiba, Parque de San Fernando presentada por Alejandro López, Carolina Quispe y Viviana Giraldo titulado: Diseño de una multimedia para la presentación del análisis descriptivo de las configuraciones boscosas del circuito sur de Cali Ciudad Bosque en donde se implementó una aplicación multimedia que trasmite de manera esquemática la información recopilada durante la investigación sobre una red articulada de estaciones y rutas del paisaje urbano del sur de la ciudad.

La cuarta producción fue una propuesta desarrollada por los diseñadores Lucas López, Sebastián Payan y Sandra Marmolejo, donde se presentó un rediseño de la marca gráfica del proyecto (Ciudad Bosque) con su respectivo manual de identidad y el desarrollo de una multimedia para la visualización del Parque Lineal Rio Meléndez con una recopilación de mapas, cualidades y aspectos del paisaje, guía de especies arbóreas, actividades de los usuarios, geniusloci, el cual es el que representa y muestra los aspecto característicos de un lugar; para cada una de las zonas y su respectiva grama cromática.

La quinta entrega de trabajo, fue un producto multimedia realizada por Juan Felipe Rojas, Gustavo Adolfo Rojas y Alexandra Gutiérrez encargados del corredor vial de la quinta denominado Paseo de los Samanes, en donde se implementa una vista aérea del sector, mapas de ubicación, listado de especies, manual de identidad corporativa y recopilación fotográfica.

Como sexta producción, los diseñadores Sebastián Nieto, Natalia Herrera y Melissa Lara presentan una propuesta en la cual se encuentra una recopilación de mapas del parque, el análisis e interpretación de los datos (cualidades y aspectos del paisaje), guía de especies arbóreas con su respectiva ubicación, diseño de submarcas para las zonas del Parque Lineal Rio Lili.

La séptima y última entrega formal fue realizada por Iván David Daza, Diana Carolina Galvis y Vivian Lorena Daza encargados del sector de la Ciudadela Universitaria, mejor conocida como Universidad del Valle, de la cual se generó una multimedia inspirada en la particularidad del lugar (museo de especies arbóreas), además de todos los requisitos establecidos como obligatorios por las normativas del proyecto.

Actualmente en la misma modalidad de Pasantía de Investigación, el grupo presenta una recopilación informática y fotográfica de la configuración arbórea correspondiente a la zona este de Los Parques Internos del Barrio El Ingenio II conformada por las fichas corográficas del hábitat, las cualidades escenográficas, sensoriales e interactivas del lugar; una guía de especies arbóreas de los parques que conforman este sector, manual de identidad visual de la marca principal y las submarcas implementadas para la designación de las diferentes configuraciones arbóreas y el desarrollo de una aplicación multimedia enfatizada en el reconocimiento de las diferentes especies arbóreas existentes en el sector mediante su ubicación, descripción y definición detallada de los aspectos más importantes de cada especie adicionando una recopilación fotográfica de la fauna, las especies arbóreas y los usuarios de la zona.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son los determinantes y características básicas de contenido y forma para la formulación de un producto multimedia que posibilite la identificación de las especies arbóreas de la zona este de Los Parques Internos del Barrio El Ingenio II sector este (**ver anexo B.**) y apoye los procesos de reconocimiento y apropiación del patrimonio arbóreo de esta zona?

1.3 SISTEMATIZACION DEL PROBLEMA

- ¿Cómo llegar a los usuarios según la ley del análisis transaccional (adulto/niño, niño/adulto) desde el punto de vista del diseño de una interfase agradable, llamativa e impactante?

- ¿Qué datos específicos y generales son de relevancia para mostrarse en el producto multimedia?
- ¿Cuál sería la estructura de navegación adecuada para posibilitar el objetivo del producto de acuerdo al target de usuarios?
- ¿Cuáles son las características corográficas, escenográficas, de interactividad y sensorialidad presentes en los diferentes parques de la zona?
- ¿Cómo realizar la selección de información puntual y general de las diferentes especies arbóreas obtenía en el rastreo de datos e información?
- ¿Cómo mostrar al usuario el potencial paisajístico, ecológico y ambiental que posee la configuración arbórea de la zona este de Los Parques Internos del Barrio El Ingenio II?

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar un sistema interactivo de la zona este de Los Parques Internos del Barrio El Ingenio II, con el fin de apoyar y difundir la identificación de los diferentes parques existentes en el lugar como patrimonio arbóreo y potencial paisajístico del sector, además de generar un proceso de interacción de los usuarios con esta zona.

2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Indagar sobre el conjunto arbóreo que poseen la zona este de Los Parques Internos del Barrio El Ingenio II, definiendo así su clasificación y ubicación específica.

Interpretar la información obtenida por medio de fichas técnicas sobre el levantamiento de datos, en las visitas realizadas la zona este de Los Parques Internos del Barrio El Ingenio II durante el trabajo de campo.

Recolectar y organizar la información importante y necesaria para el desarrollo gráfico y conceptual de la multimedia sobre la zona este de Los Parques Internos del Barrio El Ingenio II.

Sensibilizar a los habitantes de la ciudad de Cali por medio de un sistema de comunicación gráfico interactivo sobre la importancia del paisaje como patrimonio cultural de la zona este de Los Parques Internos del Barrio El Ingenio II.

Generar un producto multimedia eficaz y llamativo para el target proporcionando la información adecuada para la concientización del potencial paisajístico de la zona este de Los Parques Internos del Barrio El Ingenio II.

3. JUSTIFICACIÓN

Como parte de los objetivos del proyecto Cali Ciudad Bosque, se busca generar una recopilación informática, fotográfica que analice la agnición estética y proporcione un sentido del patrimonio arbóreo urbano aplicada en productos multimedia. Siguiendo con esta línea y como parte del deber de estudiantes en proceso de profesionalización, el grupo de pasantes en modalidad de trabajo de grado como Pasantía de Investigación, identifica este trabajo como punto angular e importante para el desarrollo y culminación del proyecto Ciudad Bosque.

De igual modo, se reconoce que la importancia de este proyecto multimedia como demanda de un proyecto macro está encaminado a la generación de conciencia ciudadana y cívica sobre el patrimonio arbóreo y por ende, este proyecto se desarrolla pensando como primera medida en la captación de la atención por parte de los usuarios para generar interacción no solo con el producto sino también con el proyecto.

Desde un plano más abierto, este proyecto y sus similares se justifican en la medida que constituyen expresiones de la noción que maneja la investigación del proyecto macro donde la brecha para dichas expresiones es amplia abarcando así tanto el campo social como tecnológico, logrando unirlos para la generación de productos eficaces e ideales para el desarrollo de conciencia cívica.

Este proyecto se rige y es desarrollado a partir de los pilares teóricos de su proyecto madre, aplicando así no solo una mirada estética sino también una mirada teórica para generar un producto estético y comunicacional efectivo dando así una solución al desconocimiento de Los Parques Internos del Barrio El Ingenio II. Logrando así llevar al ciudadano caleño o usuario a entender y hacer parte de la arborización de esta zona y de la ciudad; como resultado de la eficacia del producto, el proyecto ciudad bosque se convierta en un imaginario social de la cultura caleña y su patrimonio cultural.

Con este proyecto, los habitantes del sector del ingenio y en general los de la ciudad de Cali tendrán un acercamiento al paisaje que pasa desapercibido a diario, siendo opacado por las construcciones que les rodean y las malas condiciones de mantenimiento que poseen los parques en este sector; Así mismo, podrán ver la belleza que estos parques encierran y el potencial que poseen para el imaginario social de la ciudad. Este proyecto y su forma de brindar información mediante el método de agnición estética inducida ayuda a reforzar el imaginario social Cali Ciudad Bosque en la ciudad y a plantearlo en esta zona, estimulando el sentido de pertenencia del patrimonio arbóreo.

4. MARCOS REFERENCIALES

4.1 MARCO TEÓRICO

Los seres vivos naturalmente se relacionan y comunican a través de información que es adquirida por medio de los sentidos; estos pueden ser desde los más sencillos a los más complicados y pueden ser interpretados desde los animales más primitivos hasta el hombre más desarrollado¹, ya que son conocimientos que se van adquiriendo a lo largo de la vida y tienen que ver con la cultura y el entorno en el cual se desarrolla el ser humano.

Joan Costa, propone que el lenguaje de la comunicación visual funciona, en primer nivel, dentro de cada forma del lenguaje: el icónico y el escrito por separado, y en un segundo nivel, con la colaboración entre ambos: el lenguaje bimedia. La complementariedad se basa en el hecho de que los sistemas escrito/imagen se dirigen a un solo canal de percepción: la visión², la multimedia interactiva debe estar apoyada por el lenguaje bimedia de modo que permita al usuario interactuar, comprender, conocer y reconocer cada elemento que hace parte del patrimonio de la ciudad, un lenguaje que aporte al sentido de la comunicación y convierta al producto no sólo en una herramienta virtual.

Según Javier Echeverría, doctor en filosofía, el cuerpo humano es el primer entorno con el que cuenta el ser viviente y este a su vez es un dispositivo con el cual se comunica y relaciona con el entorno en el que habita; esta manera de comunicarse es considerada como interfaz, ya que es una ventana en la que se conectan dos o más entornos.

La interfaz es la puerta que comunica al interior con el exterior, permitiendo ésta que el ser humano se relacione con su entorno físico y social; generando así la conexión entre percepción y comunicación, estableciendo entonces las formas como el ser humano se manifiesta, ya que este es un modo de expresión el cual le permite a todos los demás usuarios que nos perciben reconocer e interpretar lo que se quiere entender, dando así los primeros indicios de la comunicación.

¹ Signos y símbolos [en línea]. Santa Fe – Argentina: Del Valle de Venado Tuerto, 2005 [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: <http://www.gluv.org/Trabajos%20y%20Trazados%20Masonicos/Trazados%20de%20Otras%20Logias/Signos%20y%20Simbolos.htm>

²Costa, Solá – Segalés, Joan. Diseñar para los ojos. Costa Punto Com, S.L. 2003

El ser humano es una interfaz la cual es capaz de comunicar, captar, editar y transformar la información hacia su exterior e interior permitiéndole adaptarse a su entorno y cultura a través de la comunicación; esta, la comunicación, a su vez es la manera en la cual los seres humanos nos expresamos, caracterizada por la acción gestual (corporal) y sonora. El ser humano tiene diversas maneras de expresarse a través de su interfaz, es decir a través de su cuerpo, tales como expresiones del rostro y extremidades, posición y movimiento de su cuerpo total creando así un repertorio de diversas señales que son recibidas por el otro como signos visuales, y las palabras, murmullos y exclamaciones, las cuales permiten una expresión sonora, la cual es percibida por el otro usuario como signos audibles; todo esto dicho anteriormente se convierte entonces en una interfaz audio visual, donde las señales son emitidas de forma combinada y alternada para convertirla en una multimedia.

Hoy por hoy la tecnología y el ser humano han evolucionado en sus formas de comunicar al mundo sus ideas y necesidades, reemplazando, simplificando y sintetizando los procesos de comunicación que el ser humano debe cumplir. Una de estas formas, y la más avanzada es el computador el cual se presenta como una extensión de la interfaz audiovisual humana, la cual posee una interfaz multimedia; este artefacto tecnológico ayuda a sustituir y resumir el esfuerzo de comunicación del ser humano trasladando barreras y haciendo este comunicado más amplio, llegando a los diferentes rincones del mundo, además de esto ayuda a aumentar la visualidad, amplificar sonidos y representar realidades.

La estética es una parte importante que viene ligada con la multimedia, esta ayuda a que la interfaz sea más llamativa y tenga una sobriedad que genere en el usuario paz y tranquilidad, además también de equilibrio y limpieza; no obstante a esto, no siempre existe una orientación, que permita descubrir como una experiencia estética puede resultar agradable sin tener que estar directamente relacionada con las experiencias que solo alimentan las necesidades personales y aportan poco a la vida.

La interfaz gráfica es básicamente una pantalla que postula y resume los planos y gráficos que pueden llegar a ser invisibles, pero que gracias a esta se hacen visibles, generando esto un intercambio de mensajes, los cuales generan una comunicación exterior. La pantalla como apariencia de realidad, abertura hacia fuera, y dé luz que acompaña y guía, lo que fundamentalmente hace evidente es una interfaz audiovisual que posibilita extender y amplificar la interfaz corporal humana de gesto y palabra.

Puede definirse entonces la interfaz gráfica como, la forma que permite la expresión de ideas, sentimientos y acciones con las que el usuario manifiesta su intención y necesidad de comunicar, y de hacer un mensaje pequeño, algo masivo

que sea capaz de llegar y generar impacto en cualquier lugar exterior en el que este expuesta esta información comunicativa; de todo esto depende la claridad de sus señales y la capacidad que estas tienen para hacer una comunicación efectiva.

Dado que la interfaz gráfica además de establecer una comunicación entre un individuo y otro, permite organizar y jerarquizar información de forma que pueda ser entendible y perceptible satisfactoriamente; se hace necesario crear una que aúne los procesos llevados a cabo en el grupo de investigación GRAU, en la indagación para la producción de diversas multimedia a través del proyecto Cali Ciudad Bosque. Esto, para cualificar la percepción del mensaje, comprometiendo todo el trabajo perceptivo audiovisual del individuo que le permita tener un conocimiento, valoración y apropiación del patrimonio arbóreo urbano de la ciudad de Cali.

4.2 MARCO CONCEPTUAL

El concepto de "imaginario social" constituye una categoría clave en la interpretación de la Comunicación en la sociedad moderna como producción de creencias e imágenes colectivas. Lo deseable, lo imaginable y lo pensable de la sociedad actual encuentra definición en la comunicación pública. Por lo cual, ésta se convierte en el espacio de construcción de identidades colectivas a la manera de "verse, Imaginarse y pensarse". Esta perspectiva permite entender las cuestiones de cultura como desde la reflexión de la identidad a la reflexión sobre la diversidad.

El marco conceptual contiene una serie de términos, encontrados en el siguiente cuadro, los cuales generan unas pautas a seguir para crear un producto funcional.

Figura 2. Cuadro de términos generadores de pautas para un producto funcional



Grafía del paisaje: El diseñador es el encargado de plantear todas las gráficas del paisaje, incluyendo la señalética y señalización. Todas las manifestaciones del entorno natural y artificial se agrupan para así dar pie a un amplio campo de intervención de las diversas disciplinas, en este caso, del diseño gráfico.

Gráfica del entorno: es el grupo de las representaciones que conforman aspectos del espacio en el cual habita el hombre. Denominándose entorno a todo aquello que está formado tanto por el aspecto natural, es decir plantas y animales, como el entorno artificial, es decir poblaciones, tecnología, normas regidas y culturas); se puede decir entonces que todos estos aspectos son los que forman el entorno en el que los seres humanos vivimos cada día.

Configuración boscosa: es conocida como la composición de plantas y animales, de variadas especies y edades, mayores y menores, los cuales interaccionan entre sí dependiendo unos de otros a lo largo de sus vidas y moldeando las diferentes fases de la vida: nacer, crecer, reproducirse y finalmente morir. Esta composición ha alcanzado un equilibrio que, de no ser interrumpido, se mantendrá indefinidamente y muy lentamente sufrirá transformaciones durante miles de años.

Paisaje: procede del latín “pagus” (territorio, campo, distrito, pueblo...). Del mismo latín la palabra “pagensis” dio en francés “pays”, y “paisaje” (relativo al campo, o a un pedazo del territorio). En la tradición anglosajona, el término original es “land-shape”, fusión de land (territorio) y “shape” (forma determinada)³. La forma “scape” es derivación de uso en la contracción de “land-shape”, tomando el término en “landscape”, para designar la idea de “un aspecto del territorio”⁴. En esta extensión de terreno, siempre existe un sujeto observador y un sujeto observado, es decir el terreno y sus actores.

Coherencia formal: Entendida como la homogeneidad gráfica acorde con unos criterios estilísticos definidos.

Geniusloci: Conocido en la “mitología griega como el espíritu protector de un lugar, frecuentemente representado como una serpiente. Este término es conocido y utilizado para hacer referencia y mostrar características y aspectos únicos de un lugar, cosa u objeto. Este principio en diseño gráfico corresponde a la explicación de las cosas y los elementos utilizados en una pieza gráfica.

³Villafañe, Justo. Introducción a la teoría de la imagen. Editorial Pirámide. Madrid, 1985.

⁴Observando la naturaleza: el paisaje y el sentido europeo de la vista, Boletín de la A.G.E. N° 34-2002_ David Cosgrove. <http://www.ieg.csic.es/age/boletín/34/3406.pdf>

Imaginario social: se refiere específicamente al “mantenimiento de la unidad de una sociedad históricamente determinada en el campo de la generación de la subjetividad colectiva a través de las formas de reproducción de sentido, a la vez vinculándolo estrechamente al ejercicio del poder y a los dispositivos y prácticas que construyen subjetividades tanto individuales como colectivas”⁵.

Patrimonio: es un conjunto de símbolos, actitudes, valores, habilidades, culturas, significados, formas diversas de comunicación, organizaciones sociales y políticas y bienes materiales que permiten que el usuario desarrolle en su personalidad, generando esto una cultura que es transmitida de unos a otros a lo largo de los años; generalmente el patrimonio más cercano es el de la familia, con la cual el ser humano convive la mayor parte de su vida, o al menos en sus etapas de aprendizaje y personalidad.⁶

Experiencia estética: esta se basa en la cooperación de la percepción sensible, el sentimiento, la voluntad y el pensamiento, sobre la base de una disponibilidad elevada frente a la realidad y un placer que es a la vez requisito y resultado del intercambio libre entre sujeto y objeto, hasta que la energía lúdica liberada por la refuncionalización ha sido consumida. La experiencia estética muestra entonces un inicio que se puede percibir claramente, un desarrollo inmanente y un final que puede conllevar una progresiva extinción.

Línea de diseño: la línea de diseño es el conjunto de elementos gráficos que determinan la forma y el objetivo del producto a comunicar.

Lenguaje Bimedia: este se entiende por soportar un código escrito y visual a la vez, generando así otro código, el cual es llamado bimedia; conjunto de imagen y texto.

Niveles de representación: La expresión “niveles de representación”, fue acuñada por DonisDondis en su libro “Sintaxis de la imagen”, para poder designar el grado de realismo o abstracción de imagen o pieza gráfica.

Interfaz gráfica: Este es el medio por el cual se puede interactuar con una computadora a través de algún software o aplicación gráfica diseñada para ser vista en este tipo de artefactos tecnológicos; esto se consigue usualmente a través

⁵Fernández, Ana María. Imaginario Social, poder y estructuras de plausibilidad [en línea].

Consultado:28/05/2009 Disponible en: http://vinculados.org/abriendo_veredas/221_imaginario_social.HTML

⁶Patrimonio documental: Fondos institucionales_CENIDIAP

del uso del teclado y del Mouse, los cuales permiten tener acceso a todas las ventanas y aplicaciones disponibles.

La aparición de dichos elementos gráficos, en una interfaz es diversa, ya que pueden aparecer o no aparecer, según la necesidad del diseñador y el usuario. Estos elementos están regidos por unos ítems que pueden hacer que la funcionalidad de la interfaz gráfica impacte más en el usuario: el formato de la pieza gráfica, los grafismos estructurantes o informacionales que rigen la pieza, la imagen utilizada para dar vida, ya sea referencial o abstracta, el texto para apoyar los elementos gráficos y por último, el color para darle vida y dinamismo a la pieza gráfica. Al definirse esos puntos, al concepto de interfaz gráfica se consolida y permite al diseñador trabajar sobre una base para formular propuestas adecuadas en cuanto a forma, función y concepto.

Metáfora: La metáfora es aquella que facilita el entendimiento de la multimedia, ya que es la base de la que se parte para diseñar un producto multimedia o cualquier otro producto gráfico, haciendo esto más fácil la sustentación y búsqueda de elementos para desarrollar un producto multimedia.

Aplicación multimedia: se entiende aplicación multimedia a cualquier aplicación que sea capaz de combinar texto, imagen, video y sonido, para crear un solo producto que apoye y refute una idea y una necesidad, además de que se pueda interactuar con esta de una manera funcional.

Percepción: último proceso de la cadena de comunicación con un receptor humano. Este proceso constituye la decodificación, al pasar del reconocimiento de los signos al nacimiento en el cerebro de ideas o de imágenes. La percepción sigue a la sensación para dar lugar a formas mentales en el cerebro: ideas, en la comunicación por signos y por la palabra; imágenes, en la comunicación visual; formas sonoras en la música, etc.⁷

4.3 MARCO CONTEXTUAL

La investigación realizada al proyecto ciudad bosque, creó un contexto a partir de la consideración del entorno cultural y la problemática detectada. Por contexto se entiende entonces, como la plataforma y el entorno en el cual se desarrolla el proyecto y la investigación, en este caso la ciudad de Cali; incluyendo aquello con lo cual está relacionada la situación desde donde se parte para crear el proyecto.

⁷Puertas, Cesar. Diccionario de diseño gráfico. ww.xtec.net/~jmora224/jmora/s2c14/Glossari.doc.

4.3.1 Una historia de donde partir. El problema con el cual se decide iniciar con este proyecto, arranca con la preocupante situación de la tala masiva de árboles para dar paso a la construcción del Masivo Integrado de Occidente (MIO), en el lugar donde se encontraban los árboles. La reacción de un pequeño grupo de ambientalistas forzó a una negociación de carácter político, en la que se logró variar el diseño de los ejes viales del MIO, salvando al menos un centenar de los árboles amenazados. Es entonces cuando el grupo profesoral de la línea GRAU, se propone iniciar un camino investigativo que lleve a diversas tareas de visualización del Paisaje Arbóreo Urbano, para así concientizar a la sociedad de la importancia de este patrimonio y la conservación de este.

4.3.2 Patrimonio cultural. Cali es la capital del departamento de Valle del Cauca en Colombia y la tercera ciudad más poblada del país, después de Bogotá y Medellín. El área Metropolitana de Cali está conformada por los municipios de Candelaria, Jamundí, Palmira y Yumbo.

La ciudad es plana con una elevación promedio de 1.000 msnm. Cali se sitúa además en un punto neurálgico y estratégico: hacia el occidente (aproximadamente 100 Km.) se conecta con el puerto de Buenaventura sobre el litoral pacífico, y al noreste el centro industrial de Yumbo con el que conforma el área Metropolitana de Cali. La ciudad es paso además de la Vía Panamericana y por ende paso obligado desde Colombia hacia Ecuador. La temperatura media es de 26 °C (79 °F) con un mínimo promedio de 19 °C (66 °F) y un máximo promedio de 34 °C (93 °F). Su población consta de 2.119.908 habitantes, según el último censo realizado en el año 2005, y está a una distancia de 416 Km. de Bogotá.⁸

El barrio El Ingenio está ubicado en la comuna 17, localizada al Sur de la ciudad, siendo el área territorial más extensa del sector urbano, con la mayor expectativa de desarrollo, cumpliendo la mayor parte de los sectores con todos los requisitos de servicios públicos y de zonas verdes y viales. Un gran porcentaje del perímetro de la Comuna 17 establece los linderos de la zona urbana del Municipio:

- Al Norte con las Comuna 10 y 19.
- Al Sur con los Corregimientos del Hormiguero y Corregimiento de Pance.

⁸Cali [en línea]. Cali – Colombia: Century 21 Colombia, 2011 [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en http://www.century21colombia.com/buscar/barrios.php?nu_ciudad=1073&nu_barrio=3555&tx_barrio=El%20Ingenio

- Al Occidente con la Comuna 18, Corregimientos de la Buitrera y Pance.
- Al Oriente con la Comuna 16 y los Corregimientos de Navarro y del Hormiguero.

El área de la Comuna 17 es de 2.307,72 ha, esta área equivale aproximadamente a la quinta parte del área urbana del Municipio 12.089,27. La Población de la Comuna 17 consta de 135.662 habitantes con una densidad de 58,79 Hab/ha, Estrato Moda es el estrato 5 y 39.409 viviendas.

En el pasado, por los años 1936, la ciudad de Cali poseía una riqueza forestal la cual estaba representada por los bosques naturales de galería, los cuales corresponden a los bosques que crecen a las riberas de los ríos. La arborización del valle en general, vino más tarde a la ciudad de Cali, por lo cual esta naciente quedo rodeada de unidades de producción agrícola: Meléndez, San Joaquín, Limonar, El Bosque, El Refugio, Pampa Linda, etc.

La costumbre que se tenía de arborizar a lado y lado de las vías que conducían a las haciendas, tenía previsto un futuro para la ciudad de Cali, ya que la presencia de los árboles, sombreaba varias de las vías principales de la ciudad, especialmente el sur y oeste de la ciudad.

Según como la CVC muestra, en la actualidad el municipio de Cali genera un uso y potencial del suelo en las cuencas de los ríos, zonas de la cordillera y la ladera, de la siguiente manera:

- Bosque natural 15.379 hectáreas
- Bosque plantado 517 hectáreas
- Rastrojo 2.075 hectáreas
- Vegetación Natural Páramo 290 hectáreas
- Pato natural 8.696 hectáreas
- Cultivo Denso 305 hectáreas
- Frutales 114 hectáreas
- Cafetales y Plátano 1.055 hectáreas

- Minas y Canteras 823 hectáreas
- Recreación y Parques Naturales 626 hectáreas
- Zona Urbana 497 hectáreas.
- En total 29.877 hectáreas en uso

De las 56.025 hectáreas que abarca el Municipio se han identificado 24.199 hectáreas con problemas de erosión desde ligera a muy severa. Esta degradación de los suelos se genera a partir de la incompatibilidad que se tiene entre el uso actual de los terrenos y el potencial que estos poseen, lo cual lleva a la descomposición en sus elementos menores y su alteración, presentándose así entonces las inundaciones como consecuencia de la deforestación, la remoción de suelo y alteración de los recursos.

En la actualidad, la tala masiva de árboles marcó e impactó a la ciudad, ya que una de las más grandes agresiones al patrimonio arbóreo de la ciudad de Cali, fue la tala masiva que se hizo en la alameda de samanes, la cual bordea la calle 5ta al sur de la ciudad, esta se prolongaba hasta el barrio alameda, y es por esto que se le dio ese nombre; pero estos fueron talados en su totalidad desde la Plaza de Toros hasta el Colegio Santa Librada, donde culminaba esta serie de árboles.

Después de dicho hecho, la protesta que se generó a partir de los planes del MIO en el 2005, disminuyó de manera considerable la tala de árboles, y además de esto se inculco y prometió la siembra de 3.000 árboles nuevos para la ciudad de Cali, para así asegurar un imaginario social de Cali, como una ciudad con un patrimonio arbóreo alto y conservado.

4.3.3 Una posible solución al problema. La intención investigativa del grupo profesoral que creó el proyecto de Cali, Ciudad Bosque, genera y plantea una posibilidad de aumentar el sector y el número de personas sensibilizadas y comprometidas con el patrimonio arbóreo urbano de la ciudad logrando salvar parte de este. Es aquí donde los investigadores se preguntaron, de qué manera se podría lograr dicha sensibilización por parte de la sociedad caleña?. Desde el estudio de la Comunicación Social, es preciso iniciar estrategias de comunicación y construcción de un Imaginario Social que contribuya a dicha sensibilización y llegue utópicamente, a la toma de conciencia del patrimonio arbóreo urbano ya que es un atributo diferenciador de la ciudad, y por ende hay que protegerlo.

Debido a esto, la investigación profesoral se dividió en tres proyectos dirigidos a tres objetivos:

- Diseñar una metodología para abordar desde el paisajismo como teoría urbana.
- Investigar los espacios arbóreos y crear de manera experimental, productos Gráficos que mostraran dichos espacios.
- Implementar estrategias de educación ambiental no formal, tanto a nivel virtual Como presencial.

Después de plantear estos objetivos, se propuso la aceptación de grupos pasantes de la Universidad Autónoma de Occidente, que tuvieran en regla todas sus matrículas, incluyendo la del trabajo de grado, para realizar entonces un producto multimedia de determinada zona, que concientizar y mostrara el patrimonio arbóreo urbano de la zona o lugar.

Hasta el momento se ha dado “libertad”, a los estudiantes para que hagan sus propuestas, pues en una fase posterior, los docentes someterán a validación dichos productos, dentro la investigación profesoral. Previamente al trabajo creativo, los estudiantes reciben una inducción a Ciudad Bosque, reciben unas pautas generales de lo que se pretende, y son acompañados por un docente investigador, sobre todo en las primeras fases de su Investigación Aplicada.

4.3.4 Modelo de públicos convocados. Se partió del lanzamiento indiscriminado de los mensajes que se seleccionan y diseñan sobre la presunción que los creativos tienen a partir del contacto con sectores de población que están de alguna manera integrados al mapa de sentido que sobre la problemática se ha realizado por parte de los agentes o promotores. Los nuevos medios permiten una inmediata retroalimentación que conduce a resolver el interrogante de “¿Quiénes nos están copiando?”. Y es en el rastreo de estas respuestas en donde el ente emisor, descubre qué públicos son los que han sido convocados, o como en la metáfora bíblica de los pescadores, “¿Quiénes quedaron enredados?”. Y a partir de esa identificación, es posible continuar diversificando las ofertas en los mensajes.

Pero este modelo va más allá de reconocer el producto de la pesca. Aquí los públicos en la red, tienen también la palabra, constituyéndose para ellos, un

estatuto emisor. Es decir, no son pacientes pasivos. Entran al circuito de transacciones culturales, como miembros activos generadores de sentido propio.

De esta manera es cómo funciona la lógica de los públicos convocados; es por esto que siendo previsible el lanzamiento de los productos multimedia de Ciudad Bosque a través de la red, el grupo profesoral se inscribe dentro de esta lógica.

5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

La metodología planteada en este proyecto, difirió en gran medida de las implementadas para los proyectos de investigación, dado que permite un seguimiento paso a paso de las fases que conforman la línea teórica y la línea práctica para aportar el desarrollo de la investigación ya adelantada por el grupo de investigación de diseño de la comunicación gráfica.

En la primera fase conocida como INDAGACIÓN, se realizó el rastreo de la información, usando como base la producción ya realizada por el grupo de investigación de diseño de la comunicación gráfica, por lo que se centró más en el estudio de los marcos referenciales elaborados por ellos; en lo que se refiere a la línea práctica, se orientó hacia la identificación de los espacios que configuran el circuito sur, es decir las fichas: escenográfica, interactiva y sensorial.

La fase de TRATAMIENTO DE LOS DATOS en la línea teórica es la organización de los datos indagados y lo que permitió la complementación de la información analizada de la investigación realizada por el grupo de investigación de diseño de la comunicación gráfica; además se definieron los elementos de diseño que se plantearon como propuesta gráfica para este proyecto. En la línea práctica, este tratamiento hace referencia al registro detallado de cada uno de las configuraciones arbóreas y al levantamiento del registro fotográfico por realizar en cada zona para complementar el rastreo.

En la tercera fase, la INTERPRETACION de los datos recopilados, se realizó la conceptualización de las fichas registradas y en la línea práctica se puso en forma gráfica los puntos que localicen la ubicación de las zonas a nivel esquemático.

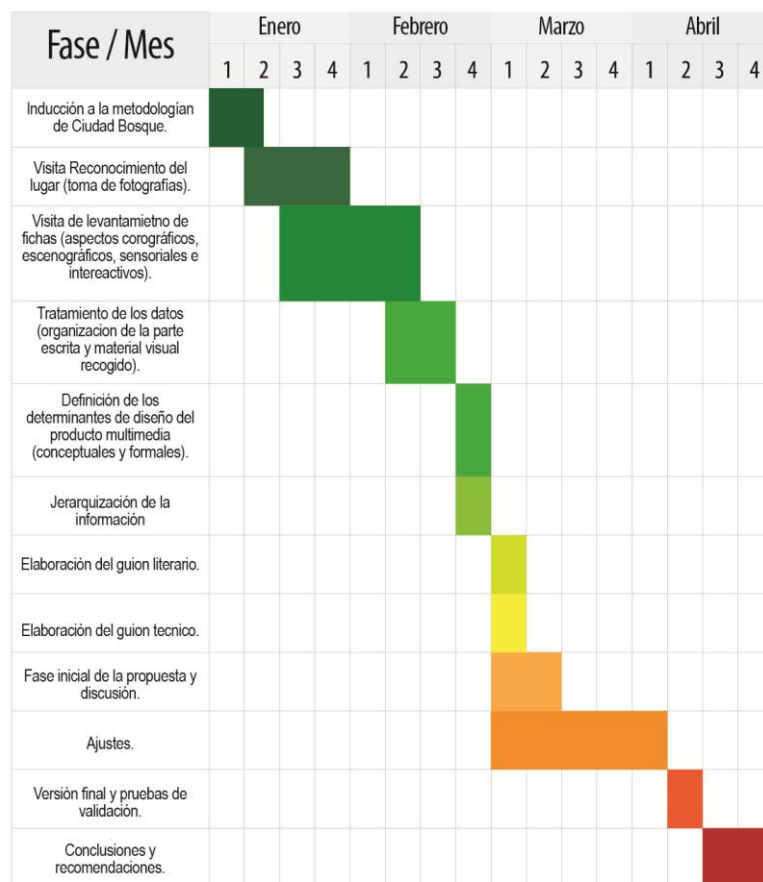
La cuarta fase, el ANÁLISIS de la información recopilada, permitió identificar cualitativa y cuantitativamente las configuraciones arbóreas que hacen parte de la zona; desde este fase se empezaron a definir los determinantes de diseño que se utilizaron para el desarrollo de la marca principal, las submarcas y la multimedia interactiva enfocada en un target (niño/adulto, adulto/niño) según las teorías del análisis transaccional.

La quinta fase metodológica consistió en la SINTESIS en donde se argumenta teóricamente las condiciones de diseño que se implementaron para la construcción gráfica de las sub marcas de los espacios asignados, además de los determinantes que dieron forma a la aplicación multimedia.

La sexta fase metodológica consistió en el DESARROLLO real del proceso de diseño para la aplicación, partiendo de los datos e información recopilados en las fases metodológicas anteriores considerados determinantes claves de diseño para el desarrollo del producto multimedia.

Se realizó la última fase de APLICACION donde se ha finalmente acabado el diseño y producción de la multimedia, pasándola a ser probada con usuarios del publico objetivo en general para comprobar su eficacia y versatilidad.

Figura 1. Cronograma de actividades



6. TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RASTREADOS (Ver anexo C.)

6.1 PARQUE DEL BAMBÙ Fecha: Enero 29 / 2012 Hora:11:25

6.1.1 Corografía del hábitat (CH)

CH1 Ambiente:

Figura 3. Vista aérea Parque del Bambú



El parque del bambú, está ubicado en la calle 15 con carrera 38a en el barrio el Ingenio al sur de la ciudad de Cali. Esta zona se encuentra ubicada en un terreno plano en medio de la configuración de la zona residencial, es decir que el parque está ubicado en un punto rodeado por un cerramiento artificial (edificaciones) el cual denominaremos como claustro.

El clima en general es agradable con una temperatura media, poca nubosidad y pocos vientos; sin embargo la sombra proporcionada por lo arbóreo, nivela el clima convirtiéndolo en un ambiente fresco y agradable a la vista. Esta zona presenta en su mayor parte un estímulo físico abundante en color ya que los árboles que aquí se encuentran en su época de floración presentan diversos tonos cromáticos que contrastan con los diferentes verdes que posee el espacio.

CH2 Entorno: Esta zona se presenta en un paisaje cerrado ya que esta rodeada por construcciones físicas urbanas residenciales lo cual acorta la visibilidad del horizonte, situando así las edificaciones en el primer plano visual; estas por la morfología e historia del sector ostentan una arquitectura moderna llena de texturas y sobriedad, antejardines amplios con abundante vegetación y generalmente encerrados por una reja mediana. La vegetación del parque y el terreno son los actores en el segundo plano ya que al ser esta una zona donde el verde es abundante, la arborización del parque proporciona un tono verde intenso que se funde con el verde de los antejardines y juntos apenas logran ser opacado por las edificaciones. El color azul celeste del cielo proporciona en el tercer plano un contraste efectivo con la tonalidad verde y proporciona una sensación de respiro para la vista; juntos estos 3 planos hacen juego y conforman una vista dinámica y natural proporcionando así frescura a pesar de que en la zona el agua no es un factor visible.

CH3 Actores: En el sector del ingenio, la flora es un actor principal y distintivo del lugar ya que a lo largo del barrio se ve gran cantidad de conformaciones arbóreas además de la abundante vegetación de las residencias. Siguiendo con esta línea, el parque presenta una cantidad razonable de árboles de gran tamaño y follaje que cubren el terreno dando así una sombra marcada y agradable en las horas de calor intenso que acostumbra tener la ciudad. De igual modo, en la zona se percibe una fuerte ausencia de arbustos, sotobosques, setos y jardín en lo que al parque respecta. Sin embargo estas ausencias son opacadas con la presencia de abundante fauna esporádica y habitual que matizan el entorno con sonidos encantadores y su agraciado modo de vida, entre los actores habituales del lugar encontramos aves e insectos de diferentes especies que ayudan a mantener la salud del ecosistema, así mismo se ven animales que pasan por el parque a modo de visita como los perros y gatos que hacen parte de los residente locales pero en el parque se convierten en actores esporádicos.

Este parque está ubicado en una zona residencial que proporciona una gran afluencia de personas a este, las cuales tiene diferentes fines pero en general se puede decir que el hábito de sacar al perro a hacer sus necesidades, la recreación y el deporte pasivo son las actividades principales realizadas en este parque por personas adultas e infantes del sector.

CH4 Amoblamiento: La zona no posee puntos de referencia como hitos, ya que al ser un parque ubicado dentro de un barrio de un pequeño tamaño no se presta para que las personas que llegan ahí se desubiquen. En particular el parque presenta una estructura de juegos infantiles en un estado precario y arruinado dándole así una sensación de abandono para los visitantes; como en toda conformación urbana es vital y básica la presencia de senderos construidos como lo son los andenes. El parque delimita en uno de sus cuatro cuadrantes con la fachada lateral de las residencias.

6.1.2 Calidad Escenográfica (CE)

CE1 Variación Espacial: Debido a la ubicación del parque dentro de una zona residencial, la fluctuación de los espacios abiertos y cerrados se encuentra en un nivel bajo no obstante, la fluctuación de las alturas naturales y artificiales se presentan en un grado medio al igual que la presencia de los ejes estructurantes. La variación del piso entre natural y artificial es baja ya que el parque no presenta senderos construidos dentro de él, a demás de los andes que lo delimitan, igualmente se puede percibir que la variación entre pisos duros y blandos es baja debido a la razón expresada anteriormente. En este parque, la presencia evocadora de sombras naturales y del color en los elementos naturales se aprecia en un nivel medio ya que el parque presenta una conformación arbórea abundante de diversas especies matizando y generando una sombra y un contraste de colores especial, las marañas son un elemento que casi ni se percibe en el sector.

CE2 Visualidad: A pesar de que el parque esta situado dentro de una zona residencial, la visión panorámica desde el interior y la notoriedad de flora silvestre son factores que se encuentran en un nivel medio ya que son perceptibles a la vista en una cantidad moderada; por el contrario, el dominio sobre el horizonte, la escala de paramentos naturales y artificiales, la intención proyectada de circulaciones y la intención proyectada de flora son factores que se encuentran en un nivel bajo o casi nulo ya que no se perciben con facilidad, en este parque el reconocimiento del paramento es bajo a pesar de que limita con el mismo ya que el paramento es opacado por la vegetación y la expresión del lugar.

CE3 Intervención Ordenada: En el parque es casi imperceptible la previsión de barreras naturales y artificiales pues no se ve una intención paisajística de ningún tipo en la conformación y ambientación del lugar, ya que la conformación arbórea esta ubicada de manera aleatoria y sin fin aparente de ambientación o decoración.

CE4 Flujos y Actividades de Actores: En este sector del ingenio, la presencia de usuarios en grandes cantidades, la permanecía de estos y la movilidad son un factor que en general es bajo, por esto el parque presenta en ese factor un nivel bajo al igual que en la densidad de usuarios, las diversidad actividades (V.E.T.A), la intensidad de recreación pasiva y activa.

6.1.3 Calidad Sensorial (CS)

CS1 Fisiografía: En el parque la presencia de flora es evidente, debido a la gran cantidad de árboles que se encuentran, dando así un lugar donde habitar a la

fauna habitual, sin embargo esta no es tan evidente por lo cual se considera que se encuentra en un nivel medio, consecuente a esto la fauna pasajera posee un nivel bajo ya que no es evidente a primera vista en el lugar. La presencia evocadora de la geomorfología dominante en este parque es media debido a que lo que lo caracteriza a pesar de ser importante, no es de gran tamaño y cantidad, el agua es un factor ausente en el lugar, al menos a la vista por lo cual tiene un nivel bajo, por el contrario la presencia del sombrío natural es de nivel alto ya que en este parque la cantidad de árboles de gran tamaño generan una gran cantidad de sombra. Las marañas son un factor ausente en el parque y por último la presencia evocadora del color en los elementos naturales tiene un nivel medio ya que las especies de árboles que se encuentran en su época de floración proporcionan un toque de color al entorno.

CS2 Arquitectura: En este parque del sector en general las volumetrías construidas fijas y transitorias son de un nivel extremadamente bajo ya dentro del parque no hay ningún tipo de construcción en buen estado, y lo único que intenta ser una construcción es un equipo de juegos infantiles que se encuentra en ruinas y demasiado deteriorado convirtiéndolo en un escombros de palos o basura. En cuanto a la presencia evocadora de color en volúmenes artificiales, el peso visual de los intersticios entre volúmenes, la presencia evocadora de cubiertas de sombrío artificial, la presencia evocadora de diferencias de nivel de piso y la presencia de puntos de alumbrado se puede decir que no aplican para este parque ya que están ausentes.

CS3 Imbricación Perceptiva: Dentro del barrio, es evidente la presencia de una cultura marcada con respecto a otros barrios de la ciudad ya que particularmente se ve una tendencia en cuanto a construcciones, tipo de personas y ambientes generados que giran en torno al dinero y la ostentación de este, dando pie para pensar que entre más se tiene, más se debe mostrar; al igual que en el barrio, este sector presenta las mismas características de nivel alto en cuanto al reconocimiento de señales culturales pertenecientes a la posesión de dineros en grandes cantidades de proveniencia dudosa. Dejando de un lado la cultura, en este sector se pueden encontrar cosas muy agradables como los olores que tienen un nivel medio y las brisas a pesar de ser pocas, son refrescantes en el momento indicado dando así un nivel medio de brisas al lugar equilibrando el clima en un nivel medio, es decir cálido. La presencia de olores desagradables y de aislamiento acústico son muy bajos ya que el sector al encontrarse rodeado residencias posee un alto flujo de carros por las calles y una escases de olores diferentes a los de las flores y la naturaleza. En cuanto al reconocimiento del aislamiento visual encontrado en un nivel bajo debido a las proporciones visuales del lugar hacia las residencias; por último es importante resaltar el nivel alto de contraste de texturas y la atmosfera de cobertura natural y artificial ya que en el sector se presenta gran cantidad de estas y es fácil identificar entre lo natural y lo artificial.

CS4 Vivencia del Lugar: Dentro del sector es reconocible un nivel bajo de dinamismo del lugar y elementos no convencionales, ya que al ser un parque poco visitado carece de los dos factores mencionados; el grado de singularidad del lugar es medio, debido a que posee el único espécimen de bambú encontrado en el sector analizado, el reconocimiento de elementos no convencionales es realmente bajo ya que en este parque solo se pueden observar las especies de árboles y los juegos en ruinas. Por último a pesar de ser una zona residencial, existe un nivel alto de compenetración entre lo natural y lo artificial ya que el parque posee una gran variedad de especies nativas de la zona y otras plantadas.

6.1.4 Calidad Interactiva (CI)

CI1 Interpretación de los Atributos del Lugar: En este parque, el nivel de condiciones ruinosas del lugar es alto ya que posee una estructura de juegos infantiles en ruina; los contrastes de la geomorfología y la continuidad morfológica tienen un nivel bajo debido a que los cambios de morfología en cuanto a formas y al espacio geológico no son evidentes. A pesar de que en el parque lo único que hay construido son unos juegos en ruinas, se puede afirmar que el nivel de contraste de lo construido es alto debido a que esta estructura que se encuentra en penoso estado resalta y llama la atención dentro del parque, por último la escala sensorial del lugar pasa inadvertida dándole así un nivel bajo ya que este parque no posee ningún estímulo sensorial que lo haga memorable.

CI2 Generación de Sentidos Asociados: El parque del bambú posee un nivel bajo en todos los factores que intervienen dentro de este aspecto como lo son el sentido de nostalgia, de dominio, de amplitud, de coacción y la invitación a multisensorialidad ya que ninguno de los anteriores son aspectos que se perciban directamente en una cantidad exorbitante en el lugar.

CI3 Experiencia Sinestésica: Este lugar puede generar sensaciones diferentes de acuerdo a la persona debido al modo como se lo mire; en este caso el parque genera interés, desconocimiento y bienestar ya que no se conoce nada de este lugar pero existe el deseo de conocer y apreciar el lugar, además de disfrutar la sensación de bienestar que este otorga.

En este lugar se percibe la recreación como muy poco mística y reverencial dando paso a que se catalogue con un alto nivel de silencio e introspección, además se percibe en el lugar un bajo nivel de melancolía y nostalgia ya que estas son opacadas por el alto nivel de decadencia y abandono que ostenta el parque del bambú. Por último este parque genera como nivel bajo de aprehensión el misterio y el terror ya que son más altos los niveles de soledad e inseguridad.

6.2 PARQUE DE LA CEIBA

Fecha: Enero 29 / 2012

Hora:12:00

6.2.1 Corografía del Hábitat (CH)

CH1 Ambiente:

Figura 4. Vista aérea Parque de la Ceiba



Este parque está ubicado en la calle 15 con carrera 83b en el barrio en los parques del Ingenio II en el barrio El Ingenio; el parque está ubicado en un lugar llano, rodeado de cimientos artificiales, es decir edificaciones, en este caso casas; el clima es un poco caluroso, ya que no hay en el día vientos que aligeren el calor del ambiente, no obstante esto, hay sombras generadas por los árboles, para poder reposar del sol en estas. A pesar del calor, estar en el parque genera un estímulo agradable, por el sonido de variadas especies de insectos y animales habitantes de éste.

CH2 Entorno: El entorno del parque es un poco cerrado, ya que no se puede observar del todo el cielo, habiendo árboles que tapan este y no dejan que se observe; el terreno es un poco agradable, ya que este está inestable y a la hora de caminar es un poco fastidioso para los pies; además de esto el parque cuenta con vegetación, pero no mucha a comparación de otros; no obstante esto, hay

otro tipo de elementos que vienen a formar parte del parque tales como los cimientos ratificales, los cuales hacen referencia a las casas que rodea el parque.

CH3 Actores: Este parque está habitado en su mayoría por árboles de todo tipo y tamaños, variadas especies, pero no obstante esto, también está rodeado de setos y de jardín en general, lo cual hace que se vea llamativo y un poco más habitado; es frecuentado esporádicamente por mujeres y hombres adultos, los cuales salen a realizar sus actividades físicas, no directamente en el parque, pero lo incluyen de una manera indirecta al pasar por este.

CH4 Amoblamiento: Este espacio cuenta con pocos elementos considerados amoblamientos, ya que solo contiene una banca, postes de luz y en la mitad de este un parque de juegos, el cual está deteriorado por la falta de uso y cuidados. Cabe resaltar que en este parque se encuentran hileras de árboles que apuntan a las fachadas de las casas.

6.2.2 Calidad Escenográfica (CE)

CE1 Variación espacial: El espacio tiene una variación de pisos naturales a los artificiales, ya que el parque cuenta con el pasto, que es lo natural, pero además de esto tiene unos senderos cementados a sus alrededores. El sombrero natural está en un nivel alto, ya que hay varias especies de árboles que dan sombra para aguardar del sol que está en este lugar. En este espacio existe la presencia evocadora de marañas, es decir un abultamiento de residuos naturales, como hojas, ramas, etc. y el color que predomina es el verde natural en todos sus tonos.

CE2 Visualidad: La visión desde el parque hacia el horizonte es media, ya que se puede ver el horizonte, pero no desde todos los ángulos, solo determinados ángulos del parque. La escala de paramentos artificiales abunda en este parque ya que está rodeado de casas, las cuales están hechas a base de cemento.

CE3 Intervención ordenada: El parque está rodeado de barreras naturales, es por esto que la previsión de barreras naturales está en un modo alto, ya que los árboles prácticamente también se encuentran rodeando este, al contrario de las previsiones de barreras artificiales, ya que estas no se encuentran directamente rodeando el parque, estas hacen parte del área donde el espacio del parque se encuentra.

CE4 Flujos y actividades de actores: El flujo de actores en movilidad es medio, ya que estos hacen uso del parque de una manera indirecta, pues pasan por el solamente, paseando sus perros o haciendo actividad física, pero jamás se vinculan de una manera directa con el parque.

6.2.3 Cualidad Sensorial (CS)

CS1 Fisiografía: El parque esta altamente habitado por todo tipo de insectos y animales, los cuales generan un ambiente ruidoso pero relajante; los insectos y animales que más se observan son las chicharras, hormigas, mariposas y pájaros. Además de esto cuenta con áreas de sombrío natural brindada por los árboles.

CS2 Arquitectura: El parque cuenta básicamente con pocas presencias evocadoras de arquitectura, en este caso se observo que había presencia solamente de postes de luz, y variación de suelos, ya que varia el piso de pasto natural a cemento, el cual hace parte de los senderos construidos en el parque.

CS3 Imbricación perceptiva: EL terreno posee un olor a tierra el cual es un poco fastidioso ya que es fuerte y penetrante, ya que este espacio es su mayoría es un terreno cubierto de tierra, el clima es medio, ya que de vez en cuando hacen brisas, y las sombras de los árboles ayudan un poco a contrarrestar la potencia del sol; se pueden observar diferentes gamas cromáticas, ya que las diferentes especies vienen acompañadas de diferentes colores cada una, y así como en la gama cromática, se pueden observar diferentes texturas, tanto en las cortezas de los árboles, como en las formas y texturas de las hojas.

6.2.4 Cualidad Interactiva (CI)

CI1 Interpretación de los atributos del lugar: En pocas palabras, el lugar está en buenas condiciones, a pesar de que el parque infantil esta casi destruido, los demás elementos están en buen estado y los árboles crecen de manera sana, no existe mucha presencia de maraña, lo cual hace el parque más saludable. Debido a la cantidad de especies de árboles, los zancudos son factor principal de este.

CI2 Generación de sentidos asociados: La disponibilidad espacial del parque es media, ya que es un lote medianamente amplio, es decir, medianamente espacioso; no obstante esto, el espacio da para cosechar más especies.

CI3 Experiencia sinestésica: En este caso el parque fue visitado por interés propio para beneficio del proyecto y búsqueda de información; el parque estaba silencioso a la hora de ir hacer y introspección, estaba un poco abandonado y decaído, ya que el terreno y unos de sus objetos no están en las mejores condiciones; al estar este tan abandonado se siente una soledad y una inseguridad muy grande, y es por esto que se puede tornar peligroso estar allí, no solo por la soledad que se presencia, si no por los avisos y comentarios de las personas que residen a los alrededores.

CS4 Vivencia del lugar: A pesar de que el grado de compenetración entre lo natural y lo artificial en este espacio es muy alto, ya que el parque, cien por ciento natural y habitado por elemento naturales, esta rodeado de diferentes factores que se consideran arquitecturas, es decir las casas que habitan a los alrededores; a pesar de todo esto el lugar es muy tranquilo y se respira paz y naturaleza.

6.3 PARQUE DE LA PLATANERA

Fecha: Enero 29 / 2012

Hora:12:25

6.3.1 Corografía del Hábitat (CH)

CH1 Ambiente:

Figura 5. Vista aérea Parque de la Platanera



El parque de la platanera está ubicado en la calle 15 con Carrera 83c, este es un espacio llano, el cual esta rodeado por todos sus lados por cimientos artificiales, es decir casas residenciales; el lugar tiene un clima agradable con una temperatura media, los vientos son medios y tiene algunas sombras generadas por los árboles que habitan, es una zona un poco húmeda, ya que posee alta vegetación; el parque se siente habitado de todo tipo de insectos y animales que hacen el ambiente relajante.

CH2 Entorno: El parque cuenta con diversas especies de árboles lo cual no deja que el cielo se vea en su totalidad, además de esto cuenta con mucha vegetación lo cual hace que el terreno no sea del todo transitable.

CH3 Actores: Como se ha dicho antes, el parque en su totalidad esta habitado por diferentes especies de árboles, no obstante esto, los árboles no son los únicos que vienen a formar parte del parque ya que existen diferentes actores como aves, insectos y de una manera indirecta personas mayores y niños.

CH4 Amoblamiento: El parque cuenta con diferentes objetos que serían el amoblamiento de este, entre estos esta la caseta del vigilante y los postes de luz con los que este cuenta para iluminar el espacio.

6.3.2 Calidad Escenográfica (CE)

CE1 Variación espacial: El parque cuenta con una variación de pisos ya que cuenta con el piso natural, el pasto que es lo normal en cualquier entorno natural, pero además de este esta el sendero construido en cemento, lo cual fomenta una variación de pisos; además de esto el parque cuenta con áreas de sombra natural, ya que los árboles forman dichas sombras.

CE2 Visualidad: El parque tiene una visión panorámica desde su interior muy baja ya que se ubica desde la mitad de este no se observa todo el horizonte, solo una pequeña parte de este; también influye que a sus alrededores existen edificaciones que hacen que el horizonte se pierda.

CE3 Intervención ordenada: El parque cuenta con algunas previsiones de barreras naturales, ya que los árboles en cierto modo, no dejan que el parque sea totalmente despejado, estos crean una barrera a los alrededores del parque, generando así un tipo de barrera natural.

CE4 Flujos y actividades de actores: La recreación del parque es pasiva, este no es frecuentado si no solo indirectamente ya que los actores solo pasan paseando sus macotas, reposan del sol en alguna de las sombras del espacio o pasan haciendo ejercicio, pero jamás tienen un contacto directo con el parque que los involucre de manera personal con este.

6.3.3 Cualidad Sensorial (CS)

CS1 Fisiografía: El parque está ubicado en una zona la cual esta habitada totalmente de fauna habitual y pasajera, es decir, algunos de los animales emigran determinado tiempo del área, y otros permanecen constantemente. El sombrío natural es evidente en este parque, ya que hay especies de árboles grandes que ayudan y contribuyen a estas sombras.

CS2 Arquitectura: La caseta del vigilante y las casas residenciales que hacen parte del espacio de este parque forman volumetrías construidas fijas, las cuales ya son parte del espacio y del imaginario de este.

CS3 Imbricación perceptiva: El clima de este parque es normal a caluroso, aunque cuenta con sombras, estas no son del todo abundante para generar un clima agradable del todo; en este se pueden reconocer todo tipo de texturas, artificiales y naturales, como las cortezas de los árboles, las hojas, flores y demás.

CS4 Vivencia del lugar: El entorno que se observa en este parque es bajo ya que no tiene mucha actividad por parte de determinados usuarios, el parque esta vacío la mayoría del tiempo y si es activo es por que los usuarios lo utilizan de manera indirecta y no se relacionan de manera personal con este.

6.3.4 Cualidad Interactiva (CI)

CI1 Interpretación de los atributos del lugar: El lugar esta en malas condiciones ya que se encuentra abandonado, a pesar de esto hay una continuidad morfológica ya que el suelo es plano.

CI2 Generación de sentidos asociados: El espacio cuenta con tanta variedad de árboles que no le queda el suficiente espacio para ser un lugar amplio.

CI3 Experiencia sinestésica: Es un lugar relajado, silencioso, solitario, el cual fue visitado para su reconocimiento y conocimiento en todos los aspectos; el silencio se siente de una manera muy marcada, ya que sus alrededores son muy calmados, este no se encuentra mucho en decadencia y abandono, ya que los árboles están en buen estado, y por último cabe mencionar que el parque es demasiado solo y puede llegar a generar algún tipo de peligro.

6.4 PARQUE DEL AGUACATE

Fecha: Enero 29 / 2012

Hora: 12:45

6.4.1 Corografía del Hábitat (CH)

CH1 Ambiente:

Figura 6. Vista aérea Parque del Aguacate



El parque del aguacate está ubicado en la calle 15 con Carrera 84, este es un espacio llano, y claustro ya que esta rodeado en todos sus lados por cimientos artificiales, es decir casas residenciales; el lugar tiene un clima agradable con una temperatura media, y los vientos son de manera regular, ya que no están todo el tiempo, no obstante esto, el parque cuenta con gran cantidad de sombras que son por ende generadas por los árboles que habitan aquí, generando así una ayuda para el clima que puede llegar a ser muy caluroso.

CH2 Entorno: Debido a su gran contenido de sombras, el parque no cuenta con una posible visión hacia el cielo, es decir que este está tan habitado de especies arbóreas, que deja que se observe el cielo en su esplendor.

CH3 Actores: Como se ha dicho antes, el parque en su totalidad está habitado por diferentes especies de árboles, no obstante esto los árboles no son los únicos que vienen a formar parte del parque ya que existen diferentes actores como aves, insectos y de una manera indirecta personas mayores que solo hacen uso de este al pasar por sus senderos para llegar a otro lugar.

CH4 Amoblamiento: El parque cuenta con diferentes objetos que serían el amoblamiento de este, entre estos está la caseta del vigilante, postes de luz para iluminar el espacio y canecas para la basura.

6.4.2 Calidad Escenográfica (CE)

CE1 Variación espacial: El parque cuenta con una variación de pisos ya que cuenta con el piso natural, el pasto que es lo normal en cualquier entorno natural, pero además de este está el sendero construido en cemento, además de variar también en su textura, es decir de duro a blando; lo cual fomenta una variación de pisos; además de esto el parque cuenta con áreas de sombra natural, ya que la gran variedad de árboles que habitan forman dichas sombras.

CE2 Visualidad: El parque tiene una visión panorámica desde su interior muy baja ya que si se ubica desde la mitad de este no se observa todo el horizonte, solo una pequeña parte de este, y todo esto también es debido a que el parque cuenta con una hilera de árboles que de alguna u otra manera no dejan visible el horizonte; también influye que a sus alrededores existen edificaciones que hacen que el horizonte se pierda.

CE 3 Intervención ordenada: El parque cuenta con algunas previsiones de barreras naturales, ya que este posee unas hileras de árboles que no dejan que el parque sea totalmente despejado, estos crean una barrera a los alrededores del parque, generando así un tipo de muro natural.

CE 4 Flujos y actividades de actores: La recreación del parque es pasiva, este no es frecuentado si no solo indirectamente ya que los actores solo pasan paseando sus mascotas, reposan del sol en alguna de las sombras del espacio, pasan en sus carros o pasan haciendo ejercicio, pero jamás tienen un contacto directo con el parque que los involucre de manera personal con este.

6.4.3 Calidad Sensorial (CS)

CS 1 Fisiografía: El parque está ubicado en una zona la cual está habitada totalmente de fauna habitual y pasajera, es decir, algunos de los animales emigran determinado tiempo del área, y otros permanecen constantemente. El sombrío natural es evidente en este parque, ya que hay especies de árboles grandes que ayudan y contribuyen a estas sombras. Un factor degradante de este parque, es la falta de flores silvestres.

CS 2 Arquitectura: La caseta del vigilante, los pocos postes de luz y las casas residenciales que hacen parte del espacio de este parque forman volumetrías construidas fijas, las cuales ya son parte del espacio y del imaginario de este; a pesar de todo esto, el lugar es poco iluminado.

CS 3 Imbricación perceptiva: Es un espacio silencioso, relajado, el cual fomenta tranquilidad en el usuario, además de estar totalmente habitado por diferentes especies de árboles y maraña, esto hace que el parque se torne de un color que varía en la gama cromática de los verdes.

CS 4 Vivencia del lugar: El entorno que se observa en este parque es bajo ya que no tiene mucha actividad por parte de determinados usuarios, el parque está vacío la mayoría del tiempo y si es activo es por que los usuarios lo utilizan de manera indirecta y no se relacionan de manera personal con este. Hay un fuerte grado de compenetración entre lo artificial y lo natural, ya que los edificios y casas residenciales están por todos los lados del espacio.

6.4.4 Calidad Interactiva (CI)

CI1 Interpretación de los atributos del lugar: El lugar está en buenas condiciones, ya que todos los árboles habitados aquí están sanos, y se ven muy bien florecidos y crecidos.

CI2 Generación de sentidos asociados: El espacio cuenta con tanta variedad de árboles que no le queda el suficiente espacio para ser un lugar amplio.

CI3 Experiencia sinestésica: Es un lugar relajado, silencioso, solitario, el cual fue visitado para su reconocimiento y conocimiento en todos los aspectos; el silencio

se siente de una manera muy marcada, sus alrededores son muy calmados, este no se encuentra mucho en decadencia y abandono, ya que los árboles están en buen estado, y por último cabe mencionar que el parque es demasiado solo y puede llegar a generar algún tipo de peligro.

6.5 PARQUE DEL CHOCHO

Fecha: Enero 29 / 2012

Hora:01:20

6.5.1 Corografía del Hábitat (CH)

CH1 Ambiente:

Figura 7. Vista aérea Parque del Chocho



El parque del Chocho está ubicado en la calle 15 con carrera 85^a en el barrio El Ingenio al sur de la ciudad de Cali. Esta es una zona con un terreno llano y claustro, ya que esta rodeado de cerramientos artificiales (edificios), que lo encierran por completo formando una figura rectangular en este; la temperatura del lugar es alta y un nivel medio de sombras y pocos vientos lo cual genera un lugar un poco caluroso, no obstante esto, a pesar de ser caluroso por la falta de vientos, existen árboles que hacen sombra y pueden servir para resguardar el sol. A pesar de lo caluroso, el lugar es muy agradable debido a que se pueden

percibir sonidos de todo tipo de insectos y esto de una u otra manera relaja los oídos de la contaminación auditiva de la ciudad.

CH2 Entorno: A pesar de que el parque esta rodeado de cerramientos artificiales, este posee un espacio abierto muy amplio, en el cual se puede apreciar perfectamente el cielo y su esplendor, además de poder mirar los horizontes de este. La vegetación esta en buen estado y es abundante en el parque, teniendo así un terreno llano y listo para poder plantar cualquier tipo de especie.

CH3 Actores: El parque esta habitado por diferentes especies de árboles y algunas especies que hacen parte de un jardín; estas especies dichas antes son las que más abundan el parque, puesto que los actores sociales se ven esporádicamente, realizando actividades generales como sacar a pasear o llevar a hacer sus necesidades a sus mascotas o haciendo deporte, estas dos indirectamente, ya que solo pasar por el parque, son muy pocas las veces que se quedan habitándolo.

CH4 Amoblamiento: El parque cuenta con algunos objetos fuera de lo arbóreo y natural, objetos como bancas, postes, senderos cementados para caminar, edificios y una caseta del vigilante, la cual esta para prevenir el robo de ladrones a las casas vecinas al parque.

6.5.2 Calidad Escenográfica (CE)

CE1 Variación espacial: El parque al estar en un espacio el cual es un barrio residencial no posee una alta fluctuación de espacios abiertos y alturas, a pesar de esto posee una alta fluctuación de áreas con sombra, debido a las sombras que los árboles brindan, al ser las especies que abundan en este parque un poco grandes y abundante.

CE2 Visualidad: El parque tiene una visión panorámica desde su interior, baja, ya que los árboles y naturaleza que lo habitan están cubriendo por completo cualquier tipo de vista que se pueda llegar a tener; además de esto, la escala de paramentos artificiales y naturales, es decir árboles y edificios o construcciones en cemento es alta, ya que los árboles son muy variados en este parque, existen de todos los tamaños y cuenta con variadas especies; además de esto cuenta con construcciones en cemento a su alrededor, estas hacen alusión a las casas con las que la calle donde esta ubicado el parque cuenta.

CE 3 Intervención ordenada: El parque cuenta con algunas previsiones de barreras naturales, puesto que los árboles en cierto modo, no dejan que el parque sea totalmente despejado, estos crean una barrera a los alrededores del parque, generando así un tipo de barrera natural.

CE 4 Flujos y actividades de actores: La recreación del parque es pasiva, éste no es frecuentado todo el tiempo, ya que los actores que lo utilizan, lo hacen de manera indirecta, al pasar con sus mascotas, corriendo, caminando y/o haciendo ejercicio, esto genera un uso indirecto, ya que no están teniendo relación directa con el espacio, solo es un atajo que están utilizando para llegar a otro lugar determinado.

6.5.3 Calidad Sensorial (CS)

CS 1 Fisiografía: El parque está ubicado en una zona la cual está habitada totalmente de fauna habitual y pasajera, esto quiere decir que, existen todo tipo de insectos y animales, de los cuales, algunos permanecen todo el tiempo en ese espacio y otros emigran para buscar nuevos horizontes; cabe resaltar que en este parque no existe la presencia de agua, el parque es totalmente llano y no posee nada más que flora y fauna.

CS 2 Arquitectura: Este parque cuenta con volumetrías construidas fijas, ya que esta rodeado de todas las casas habitadas en esa calle, estas edificaciones están diseñadas de diferentes maneras y evocan diferentes tipos de colores, aunque en su mayoría son blancas o beige. El piso cementado, es decir los senderos, cuentan con unos desniveles que se han formado a base de las lluvias.

CS 3 Imbricación perceptiva: El clima es caliente, no obstante posee sombras, el parque es totalmente inholoro, ya que no produce ningún tipo de olor, ya sea agradable o desagradable; esta demarcado por la señalética que ubica las calles de determinado lugar y el silencio que se siente y presencia es totalmente alto.

CS 4 Vivencia del lugar: El entorno que se observa en este parque es bajo pues no tiene mucha actividad por parte de determinados usuarios, el parque esta vacío la mayoría del tiempo y si es activo es por que los usuarios lo utilizan de manera indirecta.

6.5.4 Calidad Interactiva (CI)

CI1 Interpretación de los atributos del lugar: El lugar esta en buenas condiciones, no esta en ruinas ya que tiene un terreno llano y transitable, no posee parque de juegos infantiles, y sus especies están totalmente bien cuidadas, no existe maraña ni ningún tipo de virus; hay una continuidad morfológica, debido a que este posee unos senderos cementados que generan continuidad morfológica.

CI2 Generación de sentidos asociados: El parque a pesar de tener variadas especies de árboles, y un árbol muy grande a comparación de los otros, tiene una gran amplitud espacial, la cual hace más transitable el usuario en el espacio del parque.

CI3 Experiencia sinestesica: Es un lugar relajado, silencioso, solitario, el cual fue visitado para su reconocimiento y conocimiento en todos los aspectos; el silencio se siente de una manera muy marcada, ya que sus alrededores son muy calmados, este no se encuentra mucho en decadencia y abandono, ya que los arbole están en buen estado, y por último cabe mencionar que el parque es demasiado solo y puede llegar a generar algún tipo de peligro.

6.6 PARQUE DEL NONI

Fecha: Enero 29 / 2012

Hora:01:50

6.6.1 Corografía del Hábitat (CH)

CH1 Ambiente:

Figura 8. Vista aérea Parque del Noni



El parque del noni, está ubicado en la calle 15 con carrera 35a en el barrio el Ingenio al sur de la ciudad de Cali. Esta zona se encuentra ubicada en un terreno llano en medio de la configuración de la zona residencial, es decir que el parque esta ubicado en un lugar puntual rodeado por un cerramiento artificial (edificaciones) o claustro.

El clima es de una agradable temperatura media, pocos vientos y una nubosidad normal o media; la cantidad de sombra proporcionada por lo arbóreo se puede considerar alta pero con una humedad media, logrando así equilibrar el clima y dar paso a un ambiente agradable y fresco para los residentes del lugar. Este parque presenta en mayor parte un estímulo físico abundante en sonidos y color dado que el canto de los pájaros es fuente, contraste y diverso, además las especies arbóreas encontradas en su época de floración presentan una diversidad de tonos cromáticos contrastantes con la tonalidad verde del lugar.

CH2 Entorno: Este parque se caracteriza por tener un paisaje cerrado ya que está rodeada por construcciones físicas urbanas residenciales acortando así el horizonte, situando así las edificaciones en el primer plano visual; el terreno y la conformación arbórea se convierten en el segundo plano ya que en la zona lo natural y verde es de una gran abundancia que apenas logran ser opacada por las edificaciones. El color azul celeste del cielo proporciona en el tercer llano un alto contraste de tonalidades verde y azul que proporciona una sensación de

cambio, tranquilidad y respiro para la vista; a pesar de que en la zona el agua no es un factor visible, se puede afirmar que el lugar es fresco y agradable.

CH3 Actores: En el barrio El Ingenio es común encontrar abundante flora a tal punto que la convierte en uno de los actores importantes; el parque del Noni no es la excepción ya que presenta gran una cantidad apropiada de árboles con abundante follaje que ayudan a equilibrar la ausencia de arbustos, sotobosque, setos y la baja cantidad que existe de plantas tipo jardín. Sin embargo a pesar de no contar con lo anterior, el parque del Noni es una zona con gran abundancia de fauna habitual ya que podemos encontrar diferentes tipos de aves e insectos que poseen sus propios ecosistemas dentro del parque; en cuanto a los habitantes del sector, su permanencia se torna esporádica para precitas deportivas o recreativas que en general son practicadas por adultos de ambos géneros.

CH4 Amoblamiento: En general dentro del barrio pasan desapercibidos cualquier tipo de hitos ya que estos se encuentran ubicados en su mayoría en los parques principales dejando así de lado parques internos como el del Noni, donde es evidente la ausencia de equipos, senderos, nodos y paramentos naturales que son apenas remplazados por los andenes y la fachada lateral de una casa que colinda con el parque.

6.6.2 Calidad Escenográfica (CE)

CE1 Variación Espacial: A pesar de que el parque del Noni se encuentra en el plano medio de una zona residencial, la fluctuación que presenta de espacios abiertos y cerrados posee un nivel medio otorgado por el gran follaje que posee el parque ya que este ayuda a agregar objetos y texturas en los 2 primeros planos; combinado a esto se encuentra un nivel medio de alturas y pisos naturales y artificiales que enriquecen la vista panorámica del lugar. En cuanto a la variación de pisos duros y blandos, el parque es encuentra en un nivel medio; a pesar de poseer una cantidad apropiada de árboles, la presencia evocadora de áreas de sombrío natural es abundante logrando así contrastar con la ausencia de ejes estructurantes y la apenas visible presencia del color en los elementos naturales.

CE2 Visualidad: Debido a que el parque del Noni se encuentra ubicado dentro de una zona residencial, la visión panorámica desde el interior, la escala de paramentos naturales / artificiales y su calidad, la notoriedad de flora silvestre y su intensión proyectada de siembra son factores que se encuentran en un nivel medio. Puesto que son visibles en cantidades moderadas a lo largo del parque. Sumado a esto, el parque posee un bajo dominio sobre el horizonte y una invisible intención proyectada de circulaciones dentro del parque.

CE3 Intervención Ordenada: En este sector del barrio y en la mayoría de los parques como este es casi imperceptible la previsión a la hora de la construcción del lugar debido a que no se encuentran ningún tipo de barreras naturales o artificiales y ningún objeto que de la breve ilusión de estar ubicado premeditadamente.

CE4 Flujos y Actividades de Actores: En el parque del Noni al igual que en todo el barrio, la presencia en grandes y diversificadas cantidades de usuarios, su permanecía y movilidad son factores realmente bajos, así pues en este y en todos los parques se presenta en un nivel bajo de diversas actividades (V.E.T.A), la intensidad de recreación pasiva y activa.

6.6.3 Cualidad Sensorial (CS)

CS1 Fisiografía: La presencia arbórea dentro del parque del Noni presenta un nivel alto ya que este posee diferentes especies en gran cantidad a pesar de esto, la presencia de evocadora de fauna habitual y pasajera no es alta sino más bien media ya que no es evidente su presencia y considerando las condiciones del parque, se considera difícil la aparición de fauna en gran cantidad. Al igual que los demás parques, el agua es un factor ausente dentro de la conformación física del espacio. Las aéreas de sombrero natural que se encuentran dentro del parque son de gran cantidad debido a la talla de los árboles de gran copa, es decir que el nivel de sombrero natural es alto. Por último y no menos importante, la presencia de color en los elementos naturales posee un nivel medio a pesar de la diversa cantidad de especies.

CS2 Arquitectura: Dentro del parque del Noni, la presencia de volumetrías construidas fijas se proyecta en un nivel medio a que esta cuenta con bancas de cemento, postes y dos casetas de vigilante; igualmente la presencia de puntos de alumbrado es media debido a lo dicho anteriormente. En la conformación arbórea del parque, la presencia evocadora de volumetrías construidas transitorias, los diferentes niveles de piso, los intersticios entre volúmenes y la presencia evocadora de cubiertas de sombrero artificial presentan un nivel bajo casi nulo ya que a pesar de que hay contracciones, estas no generan mayor cambio dentro del parque. Por último, la presencia de puntos de alumbrado posee un nivel medio debido a los pocos postes de luz que se encuentran dentro del parque.

CS3 Imbricación Perceptiva: En el parque del Noni los reconocimientos de la mayoría de factores es fácil a pesar de encontrarse en un nivel medio, entre estos se encuentra las señales culturales, los olores agradables de las plantas, los olores desagradables de las eses de perros, el aislamiento acústico, el aislamiento visual, los contrastes de texturas y los cromatismos dado que son factores como

se dijo anteriormente que están perceptibles a los sentidos y en todo el lugar. En el nivel bajo, se puede reconocer las brisas y la atmosfera de cobertura natural y artificial ya que debido al clima de la ciudad estas son escasas a nivel general; siguiendo con la línea de la ciudad, el clima es un factor alto y determinante, ya que al igual que en Cali, dentro del parque el reconocimiento del calor y el frio es evidente en el momento en el que estos se presentan.

CS4 Vivencia del Lugar: En este sector de la rana del sur, el reconocimiento del dinamismo del lugar y el grado de singularidad del entorno es bajo puesto que a simple vista este parque se ve igual a los demás que conforman este sector ubicado dentro del barrio. Por otro lado, las percepciones sinestésicas del entorno, los elementos no convencionales y el grado de compenetración entre lo natural y lo artificial se perciben en un nivel medio puesto que son factores que resaltan de manera moderada en el entorno y logran de cierto modo dar peculiaridad al parque sin lograr ser contundentes.

6.6.4 Calidad Interactiva (CI)

CI1 Interpretación de los Atributos del Lugar: En el parque del Noni las condiciones ruinosas del lugar y la escala sensorial del lugar son factores medios en la escala a causa de que este parque presenta condiciones de abandono en algunas de sus especies transmitiendo así una sensación fuerte de descuido y abandono, además el parque al poseer especies de gran copa y tamaño proyecta sensaciones de soledad y oscuridad. El contraste de lo construido es muy bajo ya que dentro de este parque solo se encuentra apenas visible la caseta del vigilante; en cuanto a contraste de geomorfología no es mucho lo que se puede apreciar ya que como se había dicho antes, el parque se encuentra en un terreno plano con una superficie sin irregularidades.

CI2 Generación de Sentidos Asociados: Este lugar posee un nivel bajo de sentido de nostalgia, dominio y coacción por que la naturaleza del espacio no se presta para hacer asociaciones ni asociar sentidos entre si. Igualmente este parque posee la invitación a la multisensorialidad muy baja debido a su falta de agentes estimulantes para los sentidos; sin embargo, este parque proyecta un nivel medio de sentido de amplitud ya que a pesar de ser un parque pequeño, por manera en como esta distribuida la conformación arbórea proyecta una sensación de espacio amplio y disponible.

CI3 Experiencia Sinestésica: El parque genera diferentes sensaciones a la persona de acuerdo a su punto de vista, en este caso el parque genera interés, desconocimiento y bienestar ya que no se conoce nada de este sector pero existe el deseo de conocer y apreciar el lugar, además de disfrutar la sensación de

bienestar que este otorga con su paz y armonía. Esta zona proyecta con un bajo nivel la recreación mística y reverencial dejando una brecha para que el silencio y la introspección se sitúen en un nivel alto; se puede percibir en el parque un extremadamente bajo o casi nulo nivel de melancolía y nostalgia en comparación con la alta decadencia que presenta el lugar sustentado en el medio estado de abandono del mismo. Por último, es importante reconocer que este parque se percibe como bajamente misterioso y terrorífico ya que se encuentra en un sector residencial que está muy cerca a una de las calles principales por donde pasa mucha gente, pero de igual modo ostenta un nivel alto de inseguridad y soledad.

7. DETERMINACION DEL "GENIUS LOCI" DE LAS DIFERENTES CONFIGURACIONES BOSCOSAS RECORRIDAS

7.1 PARQUE DEL BAMBU

Figura 9. Marca Parque del Bambú



Definiendo el geniusloci como la escénica particular de un lugar o cosa, es decir lo peculiar de un espacio, eso que lo hace único logrando así diferenciarlo de sus similares; es correcto afirmar que el geniusloci del parque del bambú, es en si el único ejemplar de bambú de toda la zona de la rana del sur sector este, ya que esta es una especie poco vista en la ciudad a menos de que se la encuentre en las riberas del río o muy cerca de este; por el contrario el ejemplar del parque esta situado en un de los laterales de este a la vista de todos y lejos de cualquier indicio de afluente de agua convirtiéndolo así en un punto de referencia, ubicación e interés dentro del parque.

Con base en lo anterior, se elige esta peculiaridad para convertirla en el protagonista del logo del parque para así además de darle un nombre diferente al parque con respecto a los demás, dotarlo también de sentido físicamente ya que la especie esta a la vista y convertir el nombre en un indicador puntual dentro del parque pues es de suma importancia que el usuario al ver el producto multimedia cuente con la posibilidad de reconocer y diferenciar cada uno de los parque tanto en el plano bimedia como en el plano real

7.2 PARQUE DE LA CEIBA

Figura 10. Marca Parque de la Ceiba



El geniusLocci es el indicado para denotar y definir las particularidades de un elemento u objeto, es el que decide y define el factor que hace único un lugar, elemento, objeto, o cualquier otro denominante a tratar; en este caso se habla del parque la Ceiba, el porqué de este nombre es el GeniusLocci que lo define, debido a que en este parque se observó un solo árbol de esta especie, pero a pesar de estar solo ese árbol de esa especie en este parque, el árbol era muy llamativo y radiante, lo cual hizo que los ojos fijaran de primer momento la vista hacia el, es decir que por sus hermosas hojas y forma es la primera impresión que impactó y por esto se decidió el nombre del parque la Ceiba, por el gran impacto que esta provoca a la vista del usuario.

Basándose en lo dicho anteriormente, el geniuslocchi del logo es la hoja de este árbol impactante, es decir la hoja de la Ceiba, ya que tiene que hacer referencia al parque y sus particularidades; esto lo hace diferente a todos los logos manejados y marca una diferencia según sus particularidades, que en este caso sería la hoja, la cual es más verde que las demás hojas de otras especies de árbol.

7.3 PARQUE DE LA PLATANERA

Figura 11. Marca Parque de la Platanera



El geniusLocci es la manera de mostrar la diferencia y las particularidades de determinado lugar u objeto, en este parque, el geniuslocchi hace referencia a la platanera, dado que en este parque se encuentra una zona muy peculiar que esta totalmente abundada de plataneras, son muchas, tantas que no se pueden contar exactamente si no es con un estudio riguroso; esto hace que se diferencie de las demás especies que se encuentran en el espacio y que sea la protagonista que viene a formar parte del nombre dado al parque, generando así una particularidad única y reconocible.

Al igual que el nombre indicativo del parque, el logo por ende debe contener un elemento grafico que identifique y diferencie, además de ser referencia al nombre utilizado y por ende al GeniusLocchi que hace referencia al nombre; para esta sub marca se utilizo la abstracción de una hoja de platanera, la cual esta anclada al geniuslocchi, siendo que este es la platanera como elemento representativo del parque.

7.4 PARQUE DEL AGUACATE

Figura 12. Marca Parque del Aguacate



El geniusloci denota lo que una cosa o lugar, lo que lo define o lo que lo hace especial, partiendo de esto se elige la especie con mayor cantidad de ejemplares dentro de la conformación del parque para representarlo; así se escoge el aguacate que a pesar de ser la clase con mayor número de ejemplares, es también una de las más llamativas ya que uno de estos árboles posee una morfología particular semejante a un uno de los símbolos más antiguos del judaísmo como lo es el candelabro de siete brazos, convirtiéndolo en un diferenciador particular del parque dentro del patrimonio arbóreo de La Rana del Sur sector este.

Según lo dicho anteriormente, esta especie a pesar de poseer varios ejemplares dentro de la conformación de La Rana del Sur sector este, se convierte en un aspecto único por su forma peculiar dentro de este parque; se decide consecuentemente con la razón de peso dicha anteriormente otorgarle a este parque el nombre del aguacate, así mismo y consecuente con la línea gráfica planteada para este trabajo se crea un identificador visual conformado por una versión referencial de la hoja del aguacate.

7.5 PARQUE DEL CHOCHO

Figura 13. Marca Parque del Chocho



Sabiendo que el GeniusLocci es el encargado de mostrar la particularidades de un lugar, en este caso el GeniusLocci de este parque es el árbol el Chocho, ya que este es el único ejemplar que se tiene en la totalidad de la zona, es por esto que a esta conformación arbórea del lugar se le nombró como el parque del chocho, haciéndolo único de todos los demás; era relevante tomar en cuenta esa particularidad que existía en este sector, pues es el afortunado y único que posee esta especie, notable y llamativa, además de ser alto y corpulento en la copa. Es por esto entonces que se le denominó con este nombre.

En cuanto al logo de este lugar, se puede decir que fue creado con unos lineamientos que fueron usados para todas las marcas, con el diferencial de que la hoja fue cambiada por la particular hoja del árbol el Chocho, ya que como se dijo anteriormente, este árbol es el GeniusLocci del parque y por ende debe ser utilizado en la marca, para que haga referencia y tenga así coherencia en lo dicho.

7.6 PARQUE DEL NONI

Figura 14. Marca Parque del Noni



Partiendo de la definición del geniuslocci como la esencia o carácter que simboliza un objeto o lugar, es decir que el geniuslocci es la caracterización o peculiaridad que hace diferente un objeto o espacio de sus similares; en este caso, el geniuslocci del Parque del Noni gira entorno al único árbol de la especie del noni encontrado en la rana del sur sector este. Esta especie es nativa de las zonas costeras, apetecida para bebidas afrodisiacas y curativas convirtiéndola así en un punto de referencia clave para la ubicación del parque dentro del imaginario colectivo del barrio.

Partiendo de que el noni es una especie llamativa en este sector de la zona arbórea, se decide implementarla como nombre e identificador del parque dentro de la configuración arbórea de La Rana del Sur sector este ya que al ser única en este espacio adopta la caracterización de especie peculiar y principal dentro de la unión de los parques. Basado en lo dicho anteriormente se genera un identificador visual acorde con la línea grafica del proyecto y en consecuencia con la estética de la marca principal y las submarcas, dando como resultado un imagotipo con la hoja del noni de una forma referencias y particularmente con el nombre de esta especie para diferenciar el parque de los demás.

8. CRITERIOS PARA EL DISEÑO DEL PRODUCTO GRÁFICO

8.1 DEFINICIÓN Y ESTRUCTURACIÓN DE LA METÁFORA DE NAVEGACIÓN

Un producto multimedia es un conjunto de elementos que asume tanto a nivel de plataforma, contenido y recursos la capacidad de interacción que ofrece la informática gráfica y visual. La interface gráfica de usuario en un sistema de información incorpora imágenes, hipertextos, enlaces, etc.

Tras la conceptualización del GeniusLoci de La Rana del Sur con respecto a la conformación de la figura de la rana que parte de la hipérbole como figura retórica de alteración exagerada e intencional de la realidad representada como sustituyente de un elemento, en este caso de la morfología de los parques internos del Ingenio II, y retomando de esta misma grafía, la morfología que conforma cada uno de los parques que responden a una forma cuadrada, se generan entonces los criterios de diseño utilizados, que establecen los patrones a seguir en la creación de cada uno de los elementos, desde la estructura de los iconos de las especies arbóreas, las marcas, la metáfora de navegación y la transición multimedia de izquierda a derecha.

Esta transición, se hace de manera secuencial y aleatoria dando paso al contenido y tratamiento de la información decantada bajo la investigación en cada una de las secciones que conforman la multimedia, lo que permite a los usuarios navegar adecuadamente y relacionarse de manera dinámica, generando una experiencia con la interfaz y la información que esta les ofrece; la estructura de la transición, dada a partir de cuadros es retomada principalmente como se mencionó por la morfología de cada uno de los parques que conforman el Ingenio II, característica principal en la zona, pues la mayoría de los parques resultan tener formas irregulares y asimétricas mientras éstos se encuentran ubicados de manera organizada a manera de cuadrados, secuencialmente y conectados por sus esquinas; por lo especificado ya; ésta manera de dar paso a otra información se convierte en un espacio que separa y da respiro al usuario al momento de cambiar de sección dentro de la interface.

Un producto multimedia se apropia además de una plataforma con contenido y recursos gráfico – visuales y auditivos para la presentación de información a través de la interactividad como una función comunicativa existente entre el usuario y un medio o canal, permitiendo al usuario “comunicarse” con la máquina de forma fluida para extraer, consultar, y gestionar un tipo de información, sea

visual, escrita, hablada, etc.⁹; por lo cual los recursos que se utilizaron para el desarrollo de la interfaz, desde la selección de información hasta la presentación gráfica de la misma responden a una necesidad, comunicar y permitir que el usuario no solo entienda sino que genere una experiencia con el producto.

8.2 ELEMENTOS BÁSICOS, CUADRADO

Basado en la forma cuadrada que tienen los parques en la vista aérea del lugar, se generó como criterios de diseño una línea gráfica inspirada en el cuadrado, el cual es una figura geométrica que esta compuesta por cuatro líneas rectas de la misma longitud que al unirse forman ángulos de 90 grados, este se caracteriza por crear en el espectador una sensación de estabilidad, limpieza y equilibrio.

Conforme con lo anterior, se decide usar las características de esta figura para generar un producto multimedia de diseño que cause en el espectador sensaciones agradables y además sea equilibrado y limpio.

Otorgando así prioridad a las formas cuadradas y rectas al momento de elegir los patrones o lineamientos gráficos de diseño de cada parte del producto, se establece como parámetro principal en cada sección la presencia de cuadrados en diferentes tamaños tanto para enmarcar la información y generar así un acento visual en lo más importante de esta, como también para la creación de iconos para la navegación de la multimedia y de tipo iconográfico en las diferentes especies arbóreas; sumado a esto, se establece según un GeniusLocci de manera buscada para lograr llevar a cabo una logica y una metáfora, una rana como identificador visual que luego mediante una personificación se genera como un acompañante visual a lo largo del producto de diseño multimedia como distractor que dota de vitalidad la pantalla y llaman la atención creando ambientación y llenando de contexto la misma y siendo usada de igual forma en el inicio como herramienta de navegación.

Además de ser el cuadrado la figura predominante, se establece de igual modo la presencia de elementos orgánicos en menor cantidad para generar contraste con las figuras rectas y dar dinamismo al producto, de esta manera se logra así ser más claro con elementos que requieren ser referenciales para lograr ser completamente entendidos y digeridos por el usuario.

⁹ TORTAJADA Ignacio; MAGAL Teresa; MORILLAS Samuel; PREPRODUCCIÓN MULTIMEDIA, Comunicación Audiovisual. Editorial Universidad Politécnica de Valencia. Pág. 18 (Disponible en <http://books.google.com.co/books?id=zhfZqKDnssC&pg=PA19&dq=navegacion+multimedia&hl=es&sa=X&ei=YzKUT6e2A4Oe8gT13Nn8Aw&sqi=2&ved=0CD8Q6AEwAQ#v=onepage&q=navegacion%20multimedia&f=false>)

8.3 ESQUEMA CROMÁTICO

El color es una parte importante de los lineamientos que deben formar una pieza gráfica, debido a que este es empleado para atraer la atención de los usuarios hacia la pieza, crear unión de elementos, dar significados y sentido al diseño y causar una sensación de estética y unidad cromática que sea agradable a la vista del usuario y genere en este un alto impacto dando así un resultado funcional.

De acuerdo con todos los criterios dichos anteriormente, se emplearon diferentes tonos de color en la multimedia reforzando así la metáfora planteada, la cual esta representada por los tonos de la naturaleza, generando un orden y lineamiento gráfico que muestre un estilo único y agradable, estableciendo así una manera fácil y sencilla de mostrar al usuario, siendo captada de una manera positiva. Es importante también mencionar que los colores.

Los colores que hacen parte de la interfaz grafica de la multimedia se seleccionaron basándose en la relación de los conceptos y temáticas definidos, tales como el ámbito natural, urbanístico y paisajístico; esto sumado a que la parte gráfica y estética refleje unión, contraste y armonía en la total composición de los elementos, dando esto como resultado un lineamiento grafico uniforme.

Al realizar la pieza gráfica, se establecieron dos colores predominantes, El verde y el Blanco, y además de estos se establecieron también 3 colores complementarios, gris, negro y beige; los cuales refuerzan los tonos naturales y dan un sentido y pertenencia a la multimedia, la cual contiene y soporta los aspectos naturales, urbanísticos y paisajísticos; esto según la teoría del color¹⁰.

Verde: Este color es reconocido por ser un tono frio dado que esta relacionado y acogido por la naturaleza la cual es estática; este brinda tranquilidad y aumenta la sensación de calma generando así confianza; es por esto que se utilizo como uno de los colores dominantes, basándose en que la multimedia esta compuesta y desarrollada partiendo de un concepto base que es el patrimonio arbóreo de la ciudad, lo cual hace parte nata de la naturaleza, generando esto un equilibrio en la pieza grafica.

¹⁰ La psicología de los colores [en línea]. España: 10 Tentulogo online, 2010 [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: <http://tentulogo.es/blog/la-psicologia-de-los-colores/>

Blanco: Este color es utilizado para generar un equilibrio en todo el lineamiento gráfico puesto que este es el encargado de potenciar los colores vecinos, creando así un contraste el cual llama la atención del usuario de manera más rápida y concisa; haciendo alusión a la multimedia, el color Blanco aporta tranquilidad lo cual va ligado a la sensación que se produce al estar en un entorno con un patrimonio arbóreo vigente por su alto índice de árboles y fauna en general.

Gris: El color gris se utilizó para generar objetos complementarios de la multimedia, aportando detalles claves para esta pieza gráfica, además de generar elegancia en la pieza.

Negro: Utilizado en la multimedia para generar el texto de esta y generar un equilibrio entre las diferentes tonalidades utilizadas, dando así un toque de unidad y elegancia.

Beige: Este color se utilizó para comunicar de manera tranquila y amistosa la pieza gráfica al usuario, para así lograr llamar su atención y generar un resultado más efectivo donde se deje una enseñanza funcional; por esta razón se utilizó este color en el fondo de la Multimedia, estando presente de manera indirecta.

8.4 CONCEPTUALIZACIÓN: MARCA Y SUBMARCAS "LA RANA DEL SUR"

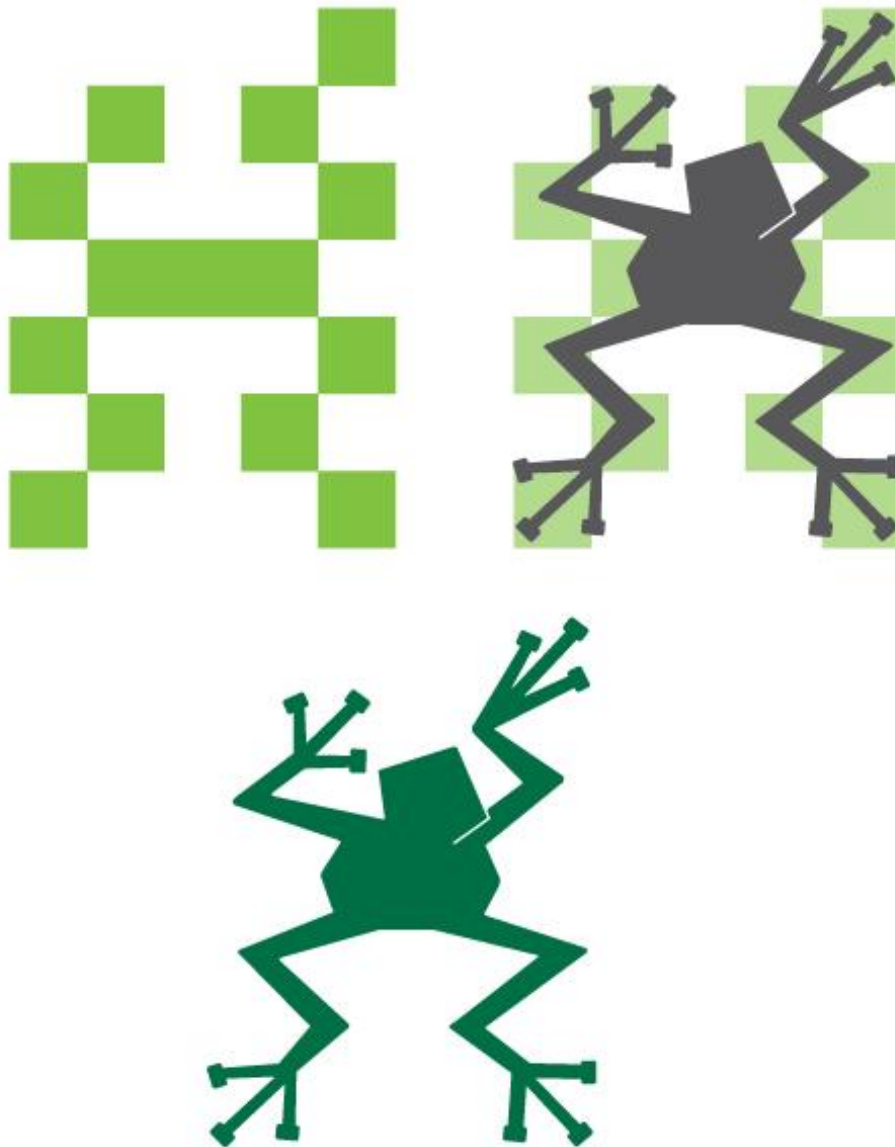
En el proceso de interpretación y definición del GeniusLoci dentro de un producto gráfico, en este caso el diseño de la marca y submarcas de los Parques Internos del Ingenio II, entendiendo que éste determina el carácter o esencia de un lugar y los aspectos característicos del mismo, se generaron unos elementos gráficos comunes que proporcionaban unidad al diseño y resaltaban el GeniusLoci encontrado en cada parque. Cada submarca refleja el espíritu del lugar, en relación a la especie arbórea que le aporta singularidad a cada espacio y que por dominancia o acento lo caracteriza.

8.4.1 Marca principal. El imagotipo "La rana del Sur, como se describió en su GeniusLoci", responde al uso de una figura de sustitución, en donde se toma la morfología básica de los 12 parques que hacen parte de la zona del Ingenio, y se sustituye por la figura de una rana.

La representación del símbolo corresponde a la forma icónica de una rana, pues la simplicidad de la silueta reduce el detalle pero permite la identificación y reconocimiento de lo que simboliza; la posición está igualmente determinada por la ubicación de los parques.

El logotipo tiene dos pares de tres cuadrados cada uno, en las esquinas superior izquierda e inferior derecha que mantienen una coherencia y generan unidad con respecto a todo el diseño que compone la interfaz, además proporcionan estabilidad y equilibrio en la marca.

Figura 15. Abstracción de la rana a partir de los parques de la conformación arbórea



Se utilizan dos tipografías, ambas palo seco, la frase “La Rana del Sur” con la tipografía Zrnic, para que facilitara sobre todo la legibilidad, además de poseer cierto aspecto orgánico (por la presencia de algunos bordes redondeados) que se relaciona con lo natural sin perder así su apariencia cuadrada, que caracteriza los parques de la zona y genera unidad con los demás elementos de diseño

desarrollados dentro de la interfaz. La frase “Parques internos Ingenio II” con la tipografía Corbe, para facilitar la legibilidad y ser un complemento, además por su forma un poco más orgánica que permite que la marca sea más amigable. **(ver anexo D.)**

8.4.2 SUBMARCAS. El imagotipo de cada una de las submarcas está conformado por una representación abstracta, es decir que con pocos detalles logra referenciar una hoja característica de la especie por la cual se establece el nombre del parque. Este elemento está ubicado en la parte superior derecha para proporcionar equilibrio y además al tener mayor jerarquía, genera impacto visual. El uso del cuadrado, corresponde a generar una unidad con respecto a todo el diseño que compone la interfaz, está ubicado al lado izquierdo, pues enmarca el logo (tipografía) y contribuye a generar dinamismo cromático.

La tipografía utilizada, fue la misma que se usó en la marca principal “Zrnic”, para mantener la coherencia y unidad gráfica del diseño.

Todas las submarcas de los parques se desarrollan bajo la misma línea gráfica para de esta manera generar coherencia visual.
(ver anexo E.)

8.5 GRAFICACIÓN DE LAS ESPECIES ARBÓREAS

Siguiendo el patrón de diseño establecido y siendo consecuentes con la metáfora de navegación planteada, después de haber recopilado información y hacer el reconocimiento y selección pertinente de las especies arbóreas dominantes en este espacio, se procede a la graficación de las mismas.

Teniendo en cuenta que representar, es “Hacer presente una cosa con palabras o figuras que la imaginación retiene; ser imagen de una cosa, imitarla” ¹¹ y que en el diseño se pueden utilizar diferentes niveles de representación, para la gráfica de las especies arbóreas se utiliza la abstracción pura, pues no se hace uso del detalle sino que se utilizan elementos básicos, en este caso una figura geométrica (cuadrado), que sin guardar relación directa con el referente, por su disposición, el color utilizado y además otro elemento que lo acompaña logra simplificar la forma

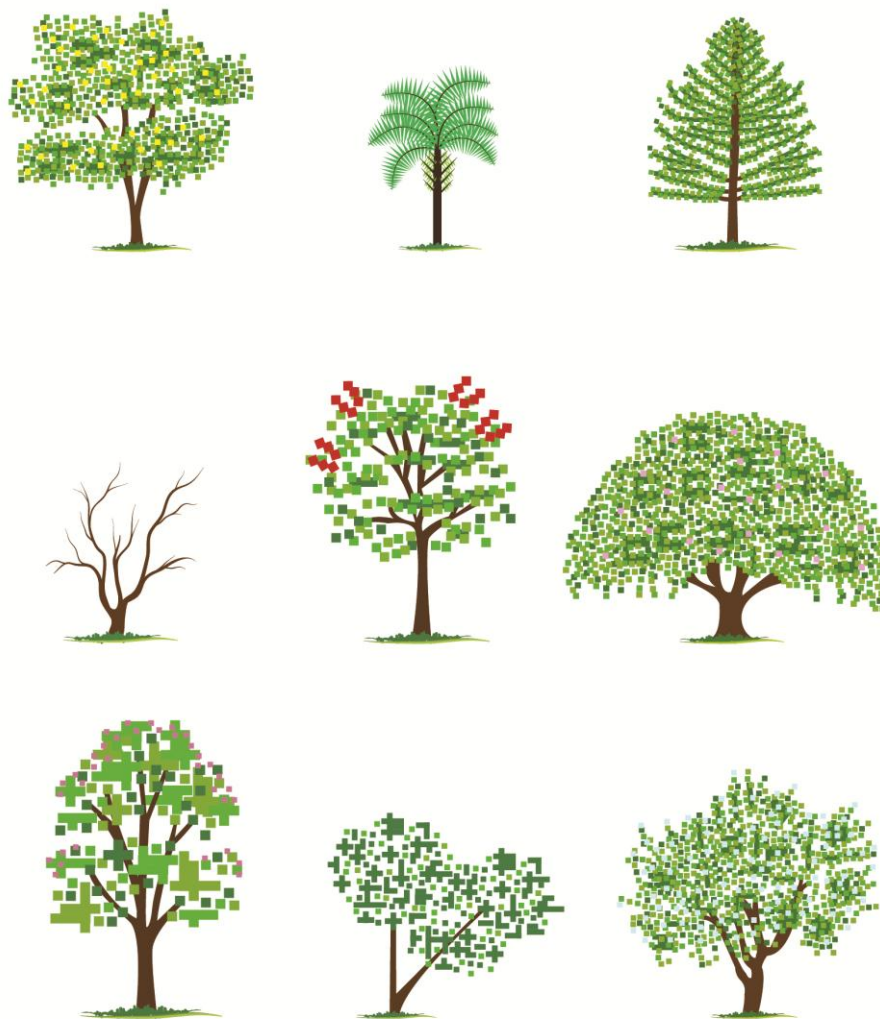
¹¹ Disponible en:

<http://www.comunicacionvisualuai.ecaths.com/archivos/comunicacionvisualuai/Representacion.Visual.983246596.pdf>

de la copa del árbol y basándose en la silueta del mismo permite identificar el objeto que representa.

La forma en que fueron graficadas estas especies arbóreas responde de igual manera a que el reconocimiento por parte del usuario sea eficiente pues se retoman rasgos morfológicos prominentes como lo son el tronco y la copa y a partir de aquí se generan siluetas que aún siendo abstractas, son reconocibles. (ver anexo F.)

Figura 16. Iconos de nueve de las especies arbóreas



9. ESTRUCTURA DEL PRODUCTO MULTIMEDIA

9.1 LINEAMIENTOS TEÓRICOS

Para llevar a cabo el diseño y lineamiento que rige el producto multimedia fue necesario ahondar en el concepto planteado pensando en la funcionalidad y accesibilidad que las personas pudieran tener con el producto, de tal manera que fuera entendible y accesible a todo el público subjetivo.

El público objetivo que se seleccionó para llevar a cabo el producto multimedia, fue escogido basándose en la teoría del análisis transaccional, la cual propone que el ser humano experimenta transacciones psicológicas con sus estados de Yo padre, adulto y niño, según la situación que se le presente y en qué momento de su vida se presente; según Eric Berne, el “yo padre está constituido por una colección de grabaciones que se crean a medida que la persona crece, desde su primer día de vida, dado que a lo largo de su vida ve las acciones de sus padres y estas se quedan grabadas en el yo padre, sin modificación alguna; el yo niño al contrario del yo padre, se genera por los acontecimientos internos a lo largo de su vida, es decir que el niño es el conjunto de los datos vistos, oídos, sentidos y vividos, debido a que la mayoría de sus reacciones son sentimientos; y el yo adulto está construido por la autorrealización que empieza a tener el ser humano a sus 10 meses de edad, generado acciones por su cuenta propia”¹².

Según el análisis realizado sobre las etapas de producción en un proyecto multimedia¹³, este se divide en tres partes que son: Diseño de Información, diseño de interfaz y diseño de interactividad; tomando en cuenta cada una de estas etapas, se desarrollo un producto multimedia que cumpliera con cada una de estas y brindara al usuario un fácil acceso y navegabilidad.

Diseño de Información: Muestra la Información lineal de la multimedia es decir lo que le da peso y consistencia y lo que refiere el contenido del producto multimedial. Para llegar a esta se deben tener en cuenta dos etapas: análisis, la cual es donde se despliega y analiza la información obtenida, y Síntesis, la cual es

¹² Análisis transaccional [en línea]. Salamanca - España: Teoría de la comunicación y teoría de la información, 2011 [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: <http://html.rincondelvago.com/analisis-transaccional.html>

¹³ Etapas de producciones de un producto multimedia [en línea]. Cristalab, 2007 [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: <http://www.cristalab.com/tutoriales/etapas-de-produccion-en-un-proyecto-multimedia-c48461/>

donde surge el eje de navegación ya que se coge toda la información y se empieza a jerarquizar de lo más particular a lo general.

Diseño de interfaz: Es aquí donde se seleccionan y definen todas las convenciones gráficas que se van a tener en el producto multimedial; se definen los elementos comunes y generales, los lineamientos y con estos se realiza una plantilla base para insertar los demás elementos componentes del producto. Para cumplir con este punto es necesario seguir variadas sub-etapas, las cuales son:

Contenido: Como su nombre lo dice, este contiene todos los elementos que dan una primera impresión al producto multimedial, es decir las imágenes, el sonido, el texto, color y diagramación que se observan a primera vista e impacta al usuario.
Herramientas de navegación: Se crearon herramientas útiles y sencillas que ayudaran al usuario a navegar de una manera agradable y concisa por la multimedia.

Distractores: Aquí aparecen todo tipo de elementos que no son primordiales, pero hacen parte importante de la interfaz; estos elementos no son parte vital de la multimedia, pero funcionan de una manera lógica en el espacio de la interfaz puesto que ayudan a moldear y brindar información extra sobre el proyecto; estos elementos son básicamente, la mascota, en este caso la rana, los logos del proyecto y el audio manejado en la interfaz.

Diseño de Interactividad: En esta etapa se selecciona el tipo de público al que va dirigida la multimedia; es buscar que se quiere y a quien se quiere llegar, con qué objetivos y que resultados se quieren lograr, generando un producto más acertado y más competente a la hora de impactar al usuario; para esto es necesario tener en cuenta: Demografía, la cual son los datos básicos a indagar en el público objetivo, es decir, edad, sexo, ubicación y nivel de educación; Psicográfica, la cual es más complicada de indagar ya que corresponde a los gustos, estereotipos e ideologías de los usuarios y público objetivo a tratar; las condiciones de uso, la cual radica en la necesidad condicional del uso del diseño, es decir quién lo va a usar y como lo va a usar; y por último los tiempos de contacto, lo cual determina el tiempo máximo y mínimo de exploración del producto multimedial por parte del usuario.

Todos estos aspectos se determinan y tienen en cuenta antes de crear el producto multimedial ya que se debe realizar pensando en la usabilidad que se le dará, esto incluye la eficiencia y satisfacción que se crea y se genera entre el usuario y el producto dejando esto un buen resultado final tanto para el usuario como para el diseñador del producto.

Aparte de todos los procesos vistos anteriormente, se necesita llevar a cabo un modelo clave para el buen funcionamiento y rendimiento de la multimedia; este modelo contiene la accesibilidad e identidad.

Accesibilidad: En este caso se debe tener en cuenta cualquier tipo de inconveniente que pudiera llegar a pasar, tal como que la Web no carga o simplemente no se puede cargar en determinada plataforma, el texto es no legible o no se entienda lo que se quiere decir. Es importante tener en cuenta también que la multimedia tiene que tener la capacidad de ser accesible a todo tipo de plataformas a las que el usuario la someta. Todo esto se debe pensar antes para que la accesibilidad del usuario sea exitosa en todos los puntos, para esto se debe probar y validar con terceros al proyecto antes de que este sea culminado.

La multimedia debe seguir estándares para generar buena legibilidad, para que esta pueda ser también utilizada y vista por usuarios con alguna discapacidad visual; la letra debe ir aproximadamente a 13 px en textos de párrafo y debe manejar un interlineado de aproximadamente 1,5 px.

Identidad: Es importante mostrar el nombre e identidad del proyecto, ya que el usuario al navegar en la multimedia, busca siempre la razón y el porque de este, de donde proviene y para donde va, es por esto que se debe por lo general ubicar el logo del proyecto en el lado izquierdo superior, debido a que según el orden de lectura, este será fácilmente visualizado y cumplirá las expectativas de informar del proyecto antes de que el usuario pueda ahondarse en los elementos siguientes de la multimedia.

La página debe estar diseñada para su fácil entendimiento, es decir, la página de inicio de la multimedia no debe estar muy cargada de elementos gráficos para que sea fácil de digerir al usuario y este no sea distraído y alejado del objetivo comunicativo, siendo clara y concisa en la información a comunicar.

Es importante generar un producto llamativo y fácil de entender, que impacte a primera vista y que este contenga prevención de todo tipo de errores, los cuales se le podrían presentar al usuario en un momento determinado; también es importante generar un producto que se vea estético y que tenga una libertad de manejo que le brinde al usuario seguridad y confianza en lo que esta observando, creando esto una experiencia inolvidable y placentera que dará buenas referencias y buenos comentarios, generando en las personas un interés; y antes que nada, tiene que ser totalmente funcional, que los usuarios adquieran un conocimiento nuevo que pueda ser transferible y este se pueda expandir, cumpliendo con el propósito del proyecto.

9.2 LINEAMIENTOS DE DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

En el proceso de diseño de la interfaz es importante tener en cuenta la accesibilidad de información mediante la diagramación y estructuración de la misma, la presentación de esta plantilla debe permitir la óptima comunicación entre el usuario y el entorno de aprendizaje, es decir el medio digital; más porque este producto multimedia pretende crear conciencia entre los usuarios y generar un proceso de reconocimiento de las zonas de los parques del Ingenio como componentes esenciales del patrimonio arbóreo de la ciudad.

El diseño de interfaz además, debe ocuparse de la disposición y estructuración de elementos de navegación, de manera que el usuario pueda hacer una lectura correcta de la información (textual-gráfico) que está recibiendo. Estos elementos deben estar distribuidos de modo que faciliten la navegación e interacción del producto, partiendo del concepto de usabilidad propuesto por Jakob Nielsen quien define usabilidad¹⁴ como el atributo de calidad que mide lo fáciles que son de usar las interfaces web y debe cumplir con las siguientes características, debe ser entendible, novedosa, comprensible, inteligente y atractivo. Es por esto, que todos los elementos pensados para el diseño (menú, iconos, logotipos, ventanas de diálogo e información) deben ser diseñados partiendo de este concepto básico y para su diagramación se debe pensar en el peso visual y el formato que maneje, además la facilidad de interacción que logran generar con el usuario.

Es importante también tener en cuenta el tratamiento del color acorde a la temática manejada, tipografía de fácil legibilidad, iconografía que haga fácil la navegación y que a su vez sea reconocible según su significado, imágenes que generen un conocimiento referencial de los elementos, logotipos que otorgan personalidad en el producto, audio como productor de emociones y le dé mayor significado al contexto multimedia, estructura de disposición de pantalla para la lecturabilidad de la información y el uso de metáfora que plantee un concepto más claro.

Teniendo en cuenta el concepto manejado en el diseño editorial con respecto a la proporción de espacio o divina proporción, que permite dividir este con el fin de lograr un efecto estético agradable, que además pretende provocar y mantener el interés en el usuario, resulta ser eficaz al momento de organizar una información, aplicar un rectángulo áureo, donde se ubican los elementos gráficos definidos proporcionalmente, dividiendo el espacio en secciones proporcionales

¹⁴ Manual de usabilidad [en línea]. Construye un sitio web, no un laberinto [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: <http://www.infomipyme.com/Docs/GT/Offline/marketing/internet/usabilidad.htm>

entre sí, seleccionando los lugares de mayor interés visual para ubicar los puntos más destacados. En la “Rana del Sur”, se pensó en el peso de los elementos y se diagramó partiendo del concepto de interés visual que quería generarse, de modo que el diseño tuviera un equilibrio visual y además variedad y unidad (**ver anexo G.**) .La “Ley de la Sección Aurea” es reconocida como principio estético universal para todas las artes y permite tres acciones importantes, obtener superficies rectangulares con la armonía de la Sección Aurea, dividir rectángulos en secciones proporcionales entre sí y con el todo y seleccionar los lugares de mayor interés visual para ubicar los puntos más destacados.

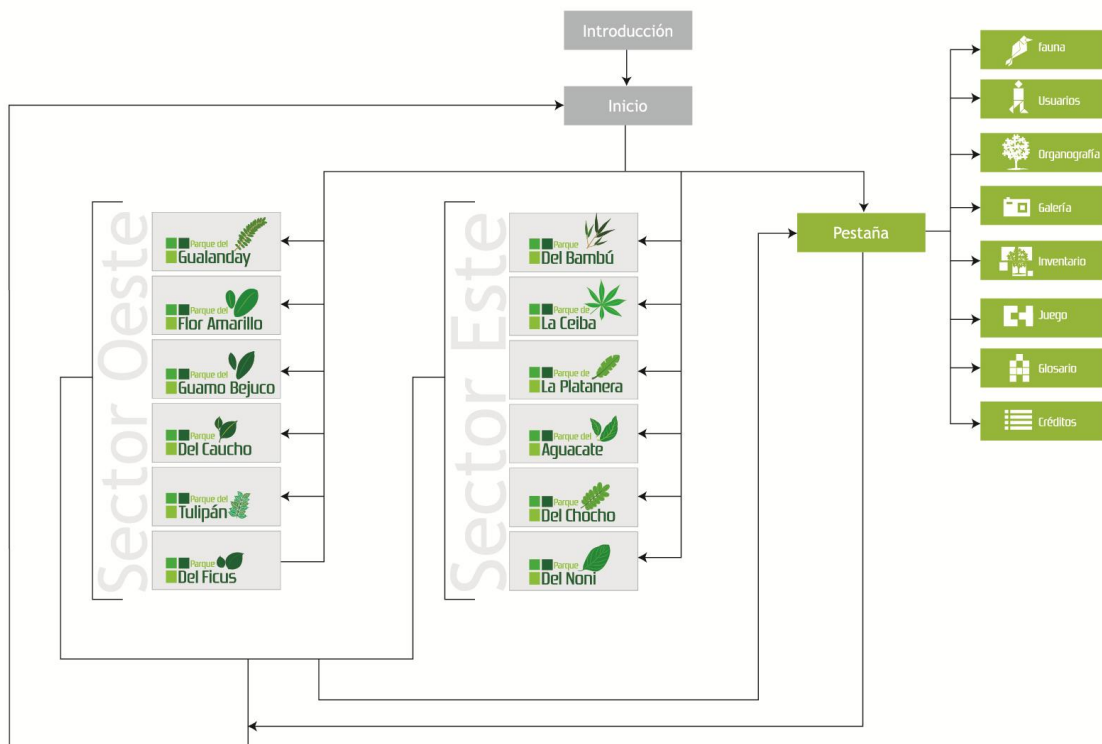
Como lo señala Georgina Pino en su libro Las Artes Plásticas un diseño o composición se asienta en los principios de unidad y variedad lograda a través de la sección aurea bajo el control de las líneas, del color y de los valores tonales tratando así de aumentar o disminuir las sensaciones visuales de peso de los elementos usados en el producto gráfico¹⁵. Es así entonces como se logran ubicar los elementos de la composición situándolos de manera que sea de fácil lecturabilidad y usabilidad, según su grado de importancia.

¹⁵ PINO Georgina, LAS ARTES PLASTICAS, Ed. EUNED. Pág. 73-74. Disponible en http://books.google.com.co/books?id=YFeOo6VayXcC&pg=PA73&dq=seccion+aurea&hl=es&sa=X&ei=tFmXT_-MFIj5ggeir8iLDg&sqi=2&ved=0CDgQ6AEwAg#v=onepage&q=seccion%20aurea&f=false

9.3 MAPA DE NAVEGACIÓN

En el momento del desarrollo del producto multimedia se estableció como punto primordial una forma de navegación simplificada, definida como una relación general de cada sección dando así como resultado un esquema de navegación interconectado de un punto al otro.

Figura 17. Mapa navegación producto multimedia



Dentro de la multimedia se tiene acceso a todas las secciones que la conforman mediante botones que llevan a las diferentes partes; en cada conjunto de la multimedia se encuentran botones que lleva al inicio y una pestaña emergente que contiene información adicional relevante para el proyecto dividido en subsecciones, menús que aparecen de manera constante, repitiéndose en las páginas creando un criterio de funcionalidad para que el usuario no pierda contacto directo con la estructura, lo que hace de la multimedia un producto interactivo de fácil navegación y utilidad para el manejo de la información teniendo en cuenta la navegación que un diseño de interface requiere, como la variedad de enlaces y elementos gráficos que permiten al usuario hacer uso de rutas

denominadas en el conjunto de navegación creado, proveyendo al usuario un conocimiento rápido del entorno creado de manera lógica y coherente .

9.4 DESCRIPCION DE LAS SECCIONES DE LA MULTIMEDIA

El proyecto “Cali Ciudad Bosque” tiene como objetivo abarcar las zonas arbóreas más representativas de la ciudad de Cali, para generar un acercamiento de experiencia estética y sensorial en los habitantes y visitantes de la ciudad, de modo que estos puedan conocer y reconocer el patrimonio arbóreo de la misma. Siendo consecuentes con este objetivo, se desarrolló un producto multimedia que sea capaz no solo de mostrar sino de generar un aprendizaje en el usuario, con una interfaz donde pueda interactuar con la información presentada y logre reconocer los Parques Internos del Ingenio II como parte del patrimonio arbóreo de la ciudad de Cali.

Por lo tanto, el producto multimedia recrea un espacio natural donde el usuario a través de diferentes secciones podrá obtener información acerca del proyecto Ciudad Bosque, de los parques internos del Ingenio II, de las especies arbóreas características del lugar, de la fauna y además interactuar con un juego para verificar su aprendizaje.

Siendo consecuentes con la metáfora de navegación, el cursor con el cual el usuario podrá interactuar en algunas secciones de la multimedia tiene la forma de una rana, que al pararse sobre un botón, simula un salto.

En la introducción, se da la bienvenida al usuario y se invita a que conozca el producto multimedia, a que lo explore e interactúe, de modo que pueda conocer, reconocer y aprender sobre este espacio “Parques internos del Ingenio II” de la ciudad.

Figura 18. Introducción del producto multimedia



Inmediatamente el usuario se enfrenta al inicio donde se encuentra con un parque, conformado por cuadros, donde cada cuadro representa uno de los 12 parques que podrán explorarse.

Figura 19. Pantalla de inicio producto multimedia

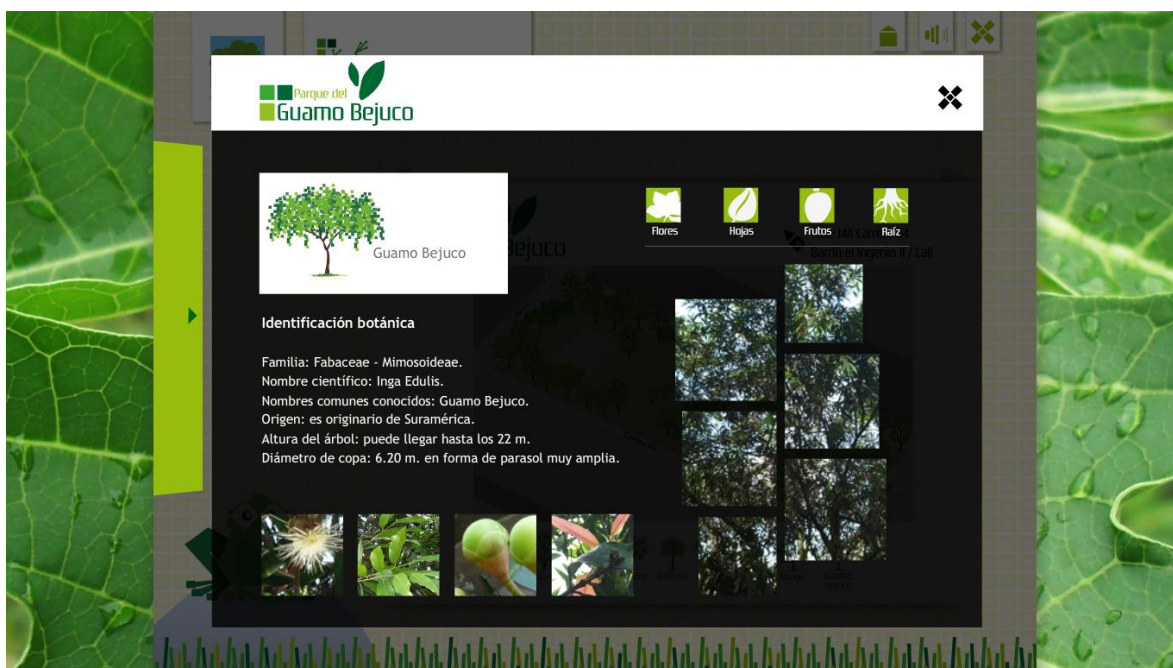


Al interactuar con estos elementos, se encontrará información acerca de la ubicación del parque, el nombre que recibe y las especies arbóreas presentes en el, además la información respectiva de las mismas y fotografías alusivas que permitan un mejor reconocimiento del árbol.

Figura 20. Vista perspectiva del parque



Figura 21. Información de cada especie arbórea



En la parte superior de la interfaz se encuentran 5 botones, al lado izquierdo, los logos de Ciudad Bosque y de la Rana del Sur, en donde el usuario podrá conocer información acerca de ambos proyectos; al lado derecho los botones de inicio, audio y cerrar, con los que el usuario podrá volver al inicio, manejar el audio (on – off) y salir de la multimedia.

Figura 22. Información del proyecto Ciudad Bosque



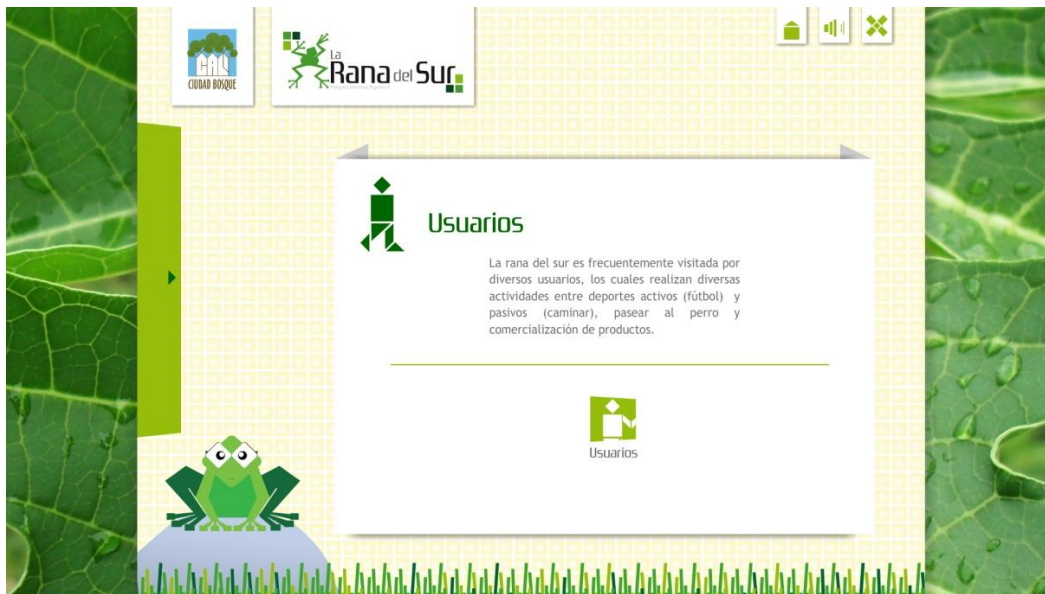
Además en la interfaz el usuario encuentra una pestaña emergente ubicada en la parte izquierda de la pantalla, que se despliega al presionar una flecha, y contiene 8 botones que lo dirigen a diferentes secciones, y aparecen respectivamente organizados: fauna, una sección en la que se puede encontrar información acerca de la fauna representativa de esta zona y algunas fotografías.

Figura 23. Pestaña emergente



Usuarios, es la segunda sección y se puede encontrar información acerca de la densidad y diversidad de usuarios que visitan los parques, las actividades que realizan y un registro fotográfico de los mismos.

Figura 24. Información e imágenes de usuarios de los parques



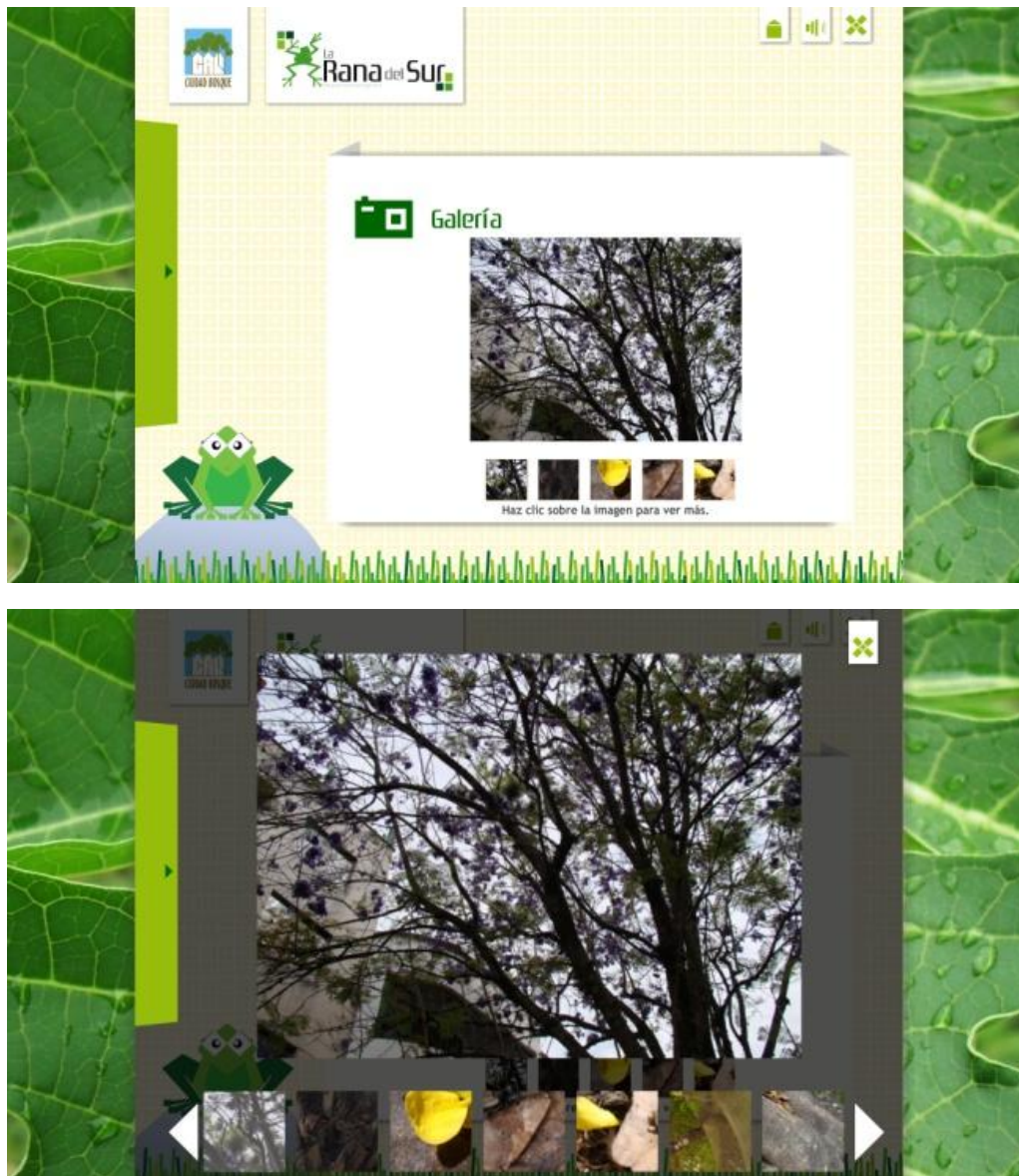
Organografía, es una sección donde se le muestra al usuario la composición básica de un árbol y los rasgos característicos de las mismas según su forma.

Figura 25. Organografía



Galería, una variedad de fotografías serán encontradas en esta sección, donde el usuario podrá conocer más acerca de la experiencia y actividades de esta zona del Ingenio II.

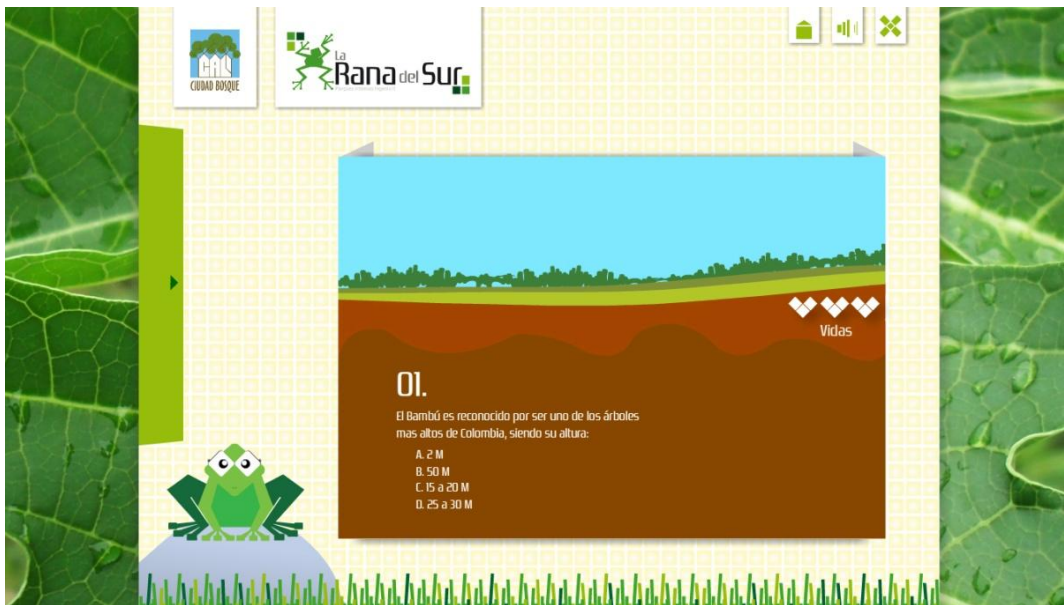
Figura 26. Galería de imágenes



Inventario, es la sección encargada de mostrar el número total de cada una de las especies arbóreas que se reconocieron en los 12 parques.

Juego, en esta sección el usuario se deberá responder una serie de preguntas para poner a prueba su conocimiento sobre lo aprendido durante la interacción con la información de las especies arbóreas, contará con tres vidas que debe aprovechar para alcanzar el objetivo.

Figura 27. Juego



Glosario, es la sección donde aparece la definición de palabras que se encuentran en la información presentada de modo que el usuario logre comprenderlas mejor.

Figura 28. Glosario



Créditos, es la última sección, donde aparecen las personas involucradas en el desarrollo y elaboración del proyecto.

Figura 29. Créditos



9.5 RECURSOS

9.5.1 Selección y edición de fotografías. Para la realización del producto multimedia de diseño se seleccionaron 865 fotos en total, de las cuales 665 fotos hacen parte de las especies arbóreas de cada uno de los parques que conforman La Rana del Sur y se usan para representar las fichas técnicas de cada especie en cada parque, ubicando 5 fotos por especie entre las cuales se tiene la corteza, el tronco, la hoja, el fruto y la flor; 92 en la galería de fotos, 70 fotos de fauna, y 38 fotografías tomadas a usuarios de los parques. A estos recursos fotográficos se le hicieron ajustes como el contraste, el brillo, el color y el tamaño.

Las fotografías se utilizan en un nivel representativo ya que aluden directamente a la realidad mostrando la morfología de las especies dando a conocer lo que se cree desconocido por otros, de esta manera se logra visibilizar las características de las especies arbóreas y de los diferentes entornos encontrados en La Rana del Sur de manera que se logre identificar y crear un conocimiento de lo que este representa.

9.5.2 Información textual especies arbóreas

Mano de oso

Familia: Araliaceae

Nombre científico: Scheffleramorototoni

Nombres comunes conocidos: Mano de Oso, Pata de Gallina, Tumbamaco, Arriero, Gavilán.

Origen: originario en Centroamérica y norte de Suramérica. Especie nativa

Raíz: presenta un sistema radicular superficial.

Tronco

Forma: tronco ramificado en dos o tres ramas ascendentes.

Color: corteza amarillenta.

Textura: se desprende en capas con algunas protuberancias.

Hojas

Forma: compuestas, alternas digitadas, dispuestas en forma de hélice.

Borde: entero y acuminadas en plantas jóvenes son aserradas.

Tamaño: 35 cm de largo.

Características: hojas en el ápice de las ramas; pecíolo grueso, pecíolos desiguales; son coriáceas, el haz es verde y el envés es amarillo ferroso.

Flores

Forma: inflorescencias terminales con forma de sombrilla.

Color: los pétalos son blancos.

Características: tienen vellos que van del gris al pardo.

Frutos

Color: de gris verdosa a pardo azulado.

Forma: bayas comprimidas.

Características: carnosas con 2 a 3 semillas.

Limón

Familia: Rutaceae

Nombre científico: Citrus Limón.

Nombres comunes conocidos: Limonero.

Altura del árbol: 4 - 6 m

Diámetro de copa: copa abierta, globosa, con gran profusión de ramas de 2 a 4 m de diámetro.

Raíz: profunda.

Tronco

Forma: recto, corto, ramificado cerca de la base, numerosas ramas con espinas duras y gruesas. Ramas jóvenes angulosas, redondas y lisas cuando adultas.

Color: marrón a gris.

Textura: corteza lisa, madera dura y amarillenta.

Hojas

Forma: simples, alternas, de oblongas a elípticas — ovadas. Punta corta y obtusa. Pecíolo corto y alado.

Borde: aserrado o finamente dentado.

Tamaño: 5 — 1 cm largo, 3- 6 cm de ancho.

Características: hojas coriáceas. Hojas jóvenes rojizas.

Flores

Forma: azahares solitarias o en pequeños. Racimos axilares, con 20 a 40 estambres. Surgen aislados o en pares desde las yemas que presentan un color rojizo.

Color: pétalos blancos en la parte superior y rosa o violáceo debajo.

Características: flores son rojizas en estado de botón.

Frutos

Forma: oblonga u oval, 7 — 12 cm de longitud.

Color: verde oscuro o amarillo.

Características: fruto hesperidio. Cáscara gruesa y punteada de glándulas, dependiendo de la variedad. Fragante. Semillas pequeñas, ovoides y con punta en los extremos. Jugo ácido.

Swinglea

Familia: Rutaceae

Nombre científico: Swinglea Glutinosa

Nombres comunes conocidos: Swinglea, Limón Swinglea.

Origen: originario de Asia.

Altura del árbol: puede alcanzar los 15 mt.

Diámetro de copa: variable según su desarrollo, copa redondeada y densa.

Raíz: media a profunda.

Tronco

Forma: tronco torcido y corto, ramificada desde cerca del suelo.

Color: verde.

Textura: corteza acanalada.

Hojas

Forma: compuestas, alternas y trifoliadas, dispuestas en forma helicoidal.

Borde: entero.

Tamaño: 15 cm de largo por 10 cm de ancho.

Características: el folíolo terminal es más largo que los otros dos y presenta puntos translúcidos. No presentan estipulas.

Flores

Forma: inflorescencias en racimos terminales, con flores pequeñas de 1.5 cm de largo y 1 cm de ancho.

Color: cáliz de color verde y los pétalos de color amarillo verdosas.

Características: gineceo en forma de botella.

Frutos

Forma: bayas elípticas, rugosas de 10 cm de longitud y 7 cm de diámetro.

Color: verdes.

Características: son similares a un limón, con pulpa de color amarillo y muchas semillas.

Palma abanico

Familia: Arecaceae

Nombre científico: PritchardiaPacífica

Nombres comunes conocidos: Palma de Abanico, Palma de Abanico Fiji.

Origen: nativas de tonga Océano Pacífico

Altura del árbol: 10 m.

Diámetro de copa: 4 - 5 m.

Raíz: no agresiva, no expuesta al exterior salvo en casos en los que se restrinja su área de siembra.

Tronco

Forma: liso, cilíndrico, con leves marcas de las hojas antiguas, sin espinas de 30 cm de diámetro.

Color: gris.

Textura: liso con anillos tenues.

Hojas

Forma: grandes, palmeadas como abanicos.

Borde: puntiagudo.

Tamaño: lámina de 100 cm de largo con el peciolo de más de 100 cm de largo.

Características: lámina está dividida en su mitad en segmentos rígidos, bífidos, cónicos y extendidos, dispuestos en el raquis en un mismo plano o colgantes.

Flores

Forma: inflorescencia interfoliar, ramificada, 3 sépalos, 3 pétalos y 6 estambres unidos en la base.

Color: crema anaranjado al inicio, después marrón.

Características: es una especie hermafrodita. Inflorescencias interfoliarias de 80 cm de largo, solitarios o agrupados.

Frutos

Forma: esférica u ovoide, de 1.2 cm de diámetro.

Color: morado - negrozco cuando está maduro.

Características: las semillas son secas y duras, la germinación es muy lenta.

Cola de pescado

Familia: Arecaceae (palmae)

Nombre científico: CaryotaUrens

Nombres comunes conocidos: Cola de Pescado, Mariposa.

Origen: desde la india hasta la península malaya.

Altura del árbol: 10 a 15 m de altura.

Diámetro de copa: 3 — 4 m.

Raíz: fasciculado. Las raíces son de escasa ramificación y no engruesan con el paso del tiempo. A medida que las raíces mueren, son sustituidas por otras nuevas. No agresiva, no expuesta al exterior salvo en casos en los que se restrinja su área de siembra.

Tronco

Forma: palma solitaria, con tronco rectilíneo, diámetro de 30 a 40 cm. Ramas, rodeadas de fibras de donde se desprenden las hojas.

Color: grisáceo

Textura: liso con anillos muy vistosos, que son huellas, ó marcas que dejan las hojas antiguas, sin espiras.

Hojas

Forma: hojas bipinnadas, ascendentes y luego curvadas, con folíolos en forma de cuña, de 20 a 30 cm de largo.

Borde: margen dentado, ápice premorso (truncado irregularmente, como mordido)

Tamaño: de 5 a 6 cm de largo por 2 de ancho.

Características: las hojas tienen aspecto de cola de pez.

Flores

Forma: palma monoica inflorescencias de 2 - 3 m de longitud. Flores femeninas con 3 sépalos y 3 pétalos y las masculinas con alrededor de 40 estambres.

Color: amarillo, crema y lila.

Características: las primeras inflorescencias se producen entre los 14 y 16 años de vida y las emite de las axilas de las hojas superiores. Las sucesivas inflorescencias son emitidas cada vez más abajo hasta que llega a las hojas inferiores y entonces muere. Este proceso le lleva aproximadamente 7 años.

Frutos

Forma: drupas abundantes globosas, de unos 12 -14 mm de diámetro, cubierto exteriormente de cristalitos agudos que pueden irritar la piel en contacto con ella.

Es una especie monocárpica.

Color: primero verdes y luego amarillos, rojos y negros.

Características: los frutos son tóxicos y están cubiertos de pelos urticantes que pueden irritar la piel en contacto con ella.

Tulipán

Familia: Bignoniaceae

Nombre científico: SpathodeaCampanulata

Nombres comunes conocidos: tulipán africano

Origen: África occidental

Altura del árbol: 30 m.

Diámetro de copa: 8 - 10 m, forma redondeada.

Raíz: raíces tablares, angostas.

Tronco

Forma: tronco ensanchado y acanalado con ramificación que crece hacia arriba, de 60 a 80 cm.

Color: corteza café claro.

Textura: lisa.

Hojas

Forma: compuestas, opuestas e imparipinadas de forma ovoide y lanceolada.

Borde: folíolos de borde entero.

Tamaño: 30 a 40 cm de largo.

Características: dispuestas en cuatro filas, con 11 a 21 folíolos opuestos, coriáceos.

Flores

Forma: racimos terminales con flores con forma de campana de 10 cm de largo.

Color: anaranjado casi rojo.

Características: olor desagradable. El brote floral es ampollado y contiene agua. La savia a veces tiñe amarillo los dedos y la ropa.

Frutos

Forma: silicuas dehiscentes de 20 cm de longitud y 4.5 cm de ancho.

Color: café claro.

Características: similares a las legumbres con numerosas semillas aladas.

Yarumo

Familia: Cecropiaceae

Nombre científico: Cecropia Caucana

Nombres comunes conocidos: Yarumo, Guarumo.

Origen: especie nativa de Colombia.

Altura del árbol: 20 - 25 m.

Diámetro de copa: 4 m, aparasolada.

Raíz: zanconas, tablares.

Tronco

Forma: el tronco es delgado, 30 a 40 cm, poco ramificado

Color: oscuro casi negro.

Textura: corteza con lenticelas.

Hojas

Forma: grandes, peltadas, semejantes a un paraguas y dividida en 8 a 10 lóbulos grandes que terminan en punta redondeada.

Borde: entero.

Tamaño: 50 - 60 cm de diámetro

Características: pecíolos largos y estipulas pubescentes muy grandes.

Flores

Forma: tiene inflorescencias masculinas de 10 cm de largo y femeninas de 20 cm de largo. Inflorescencias en forma de sombrilla que posee espigas alargadas, con un eje normalmente largo y sin péndulo.

Color: las inflorescencias masculinas son amarillas, las femeninas son de color grisáceo.

Características: es una especie dioica, con inflorescencias masculinas y femeninas ubicadas en diferentes individuos.

Frutos

Forma péndulos, carnosos cuyas semillas están envueltas en una pulpa verdosa.

Color: gris.

Características con semillas de color café claro, de 2 mm de longitud.

Noni

Nombre científico: Morinda Citrifolia Linn

Familia: rubiaceae

Nombres comunes: Noni, Fruta del Diablo o Mora de la India

Hojas:

Hojas opuestas y anchamente elípticas que alcanzan de 15 a 25 centímetros de largo con estípulas grandes.

Flores:

Flores aromáticas dispuestas en cabezuelas globosas, con el cáliz truncado y la corola tubular de color blanco.

Frutos:

Casi esférico, de color verdoso, que logra un diámetro entre dos y algo más de tres centímetros, con la superficie cubierta de pequeñas protuberancias, cada una de las cuales contiene una semilla.

Guayacán

Familia: Bignoniaceae

Nombre científico: Tabebuia Rosea

Nombres comunes conocidos: Guayacán Rosado

Origen: norte de Suramérica hasta Centroamérica.

Diámetro de copa: 8-10 m, copa ovalada.

Raíz: raíces tablares y profundas.

Tronco

Forma: tronco grueso con un diámetro hasta 1 m, las ramas son gruesas, oblicuas.

Color: la corteza tiene una coloración gris oscura.

Textura: escamosa y fisurada.

Hojas

Forma: 5 foliolos dispuestos en forma de mano.

Borde: acuminados, coriáceas y borde entero.

Tamaño: 30 cm de largo por 20 cm de ancho.

Características: compuestas, opuestas y lisas.

Flores:

Forma: inflorescencias terminales, las flores son en forma de campana de 5 cm de largo.

Color: rosado o morado pálido.

Características: flores crespas.

Frutos

Forma: cápsulas angostas, dehiscentes en dos valvas, de 20 a 30 cm de longitud, numerosas semillas.

Color: cuando está maduro es verde oscuro.

Características: semillas aladas blancas que quedan prendidas del fruto algunos días luego de que abre.

Plátano

Nombre científico:Musa Paradisiaca

Familia: Musaceae

Nombres comunes: plátano, banana, banano, cambur, topocho o guineo

Origen: Asia Meridional.

Altura: 1,5-6 m según especies.

Tronco:

Carece de verdadero tronco. En su lugar, posee vainas foliares que se desarrollan formando estructuras llamadas pseudotallos, similares a fustes verticales de hasta 30 cm de diámetro que no son leñosos, y alcanzan los 7 m de altura.

Hojas: son lisas, tiernas, oblongas, con el ápice trunco y la base redonda o ligeramente cordiforme, verdes por el haz y más claras y normalmente glaucas por el envés, con los márgenes lisos y las nervaduras pinnadas, amarillentas o verdes. Dispuestas en espiral, se despliegan hasta alcanzar 3 m de largo y 60 cm de ancho

Flores: inflorescencia que emerge del centro de los pseudotallos en posición vertical; semeja un enorme capullo púrpura o violáceo que se afina hacia el extremo al abrirse, revela una estructura en forma de espiga, sobre cuyo tallo axial se disponen en espiral hileras dobles de flores, agrupadas en racimos de 10 a 20

que están protegidos por brácteas gruesas y carnosas de color púrpuro. A medida que las flores se desarrollan, las brácteas caen, un proceso que tarda entre 10 y 30 días para la primera hilera.

Frutos: oblongo; de 7 a 30 cm de largo y hasta 5 de diámetro, durante el desarrollo del fruto éstos se doblan geotrópicamente, según el peso de este, hace que el pedúnculo se doble. Esta reacción determina la forma del racimo. Los plátanos son polimórficos, pudiendo contener de 5-20 manos, cada una con 2-20 frutos; siendo de color amarillo verdoso, amarillo, amarillo-rojizo o rojo.

Mandarino

Familia: Rutaceae.

Nombre científico: Citrus Reticulata.

Nombres comunes conocidos: Mandarino.

Origen: China e Indonesia.

Altura del árbol: árbol pequeño, de 3 a 6 m de altura.

Diámetro de copa: 2 – 4m globosa.

Raíz: profunda.

Tronco

Forma: cilíndrica, retorcido y ramificado cuando adulto, 20 cm de diámetro, parecido al naranjo, pero más pequeño y de forma esferoide.

Color: primero verdoso y luego gris.

Textura: lisa, unas veces con espinas.

Flores

Forma: suelen estar reunidas en inflorescencias cuyos pedúnculos florales parten de alturas distintas del tallo, alcanzando un mismo nivel. Raramente aparecen aisladas. Presentan 5 pétalos y numerosos estambres.

Color: blanco.

Características: inflorescencias con 1 o 4 flores, de 1.5 – 2.5 de diámetro, son también olorosas.

Hojas

Forma: oblongo –ovales, elípticas o lanceoladas.

Borde: aserrado.

Tamaño: 3.5 -8 cm de largo por 1.5 - 4 cm de ancho.

Características: fragante cuando se le tritura.

Frutos

Forma: redonda o ligeramente achatada y de tamaño pequeño en comparación con la naranja, con la que está estrechamente vinculada. De 5 a 10 cm de longitud.

Color: la piel varía de amarillo a verdoso, de naranja a rojizo. La pulpa es amarilla o anaranjada.

Características: fruto hesperidio. La cascara es delgada, muy fragante, se separa muy fácilmente de la pulpa, pulpa jugosa dulce y refrescante.

Caucho

Familia: Moráceas.

Nombre científico: Ficus elástica Roxb.

Nombres comunes conocidos: Caucho.

Origen: Asia tropical.

Altura del árbol: en estado silvestre puede alcanzar 30 m o más.

Diámetro de copa: 20 m la copa es amplia y con ramas colgantes.

Raíz: tiene abundantes raíces pendulares, rígidas y colgantes que se desprenden del tallo.

Tronco

Forma: erecto, grueso y a veces muy ramificado desde baja altura.

Color: café grisáceo.

Textura: tiene una corteza lisa con ranuras dispuestas de manera horizontal.

Flores

Las flores son unisexuales, muy pequeñas; cáliz con 4 sépalos; flores masculinas con 4 estambres, las femeninas hipóginas, con un pequeño pistilo formado por dos hojas carpelares, con un solo rudimento seminal.

Hojas

Forma: elípticas grandes y puntiagudas en el extremo, base redonda, son simples, alternas, pecioladas.

Borde: entero.

Tamaño: 30 por 15 cm

Características: las hojas son persistentes, coriáceas.

Tiene una estípula larga y de color rojo.

Nervio principal destacado y nerviaciones secundarias dispuestas en ángulo recto.

Frutos

Forma: la infrutescencia es un sicono esférico de 1 cm de diámetro de forma globosa.

Color: superficie lisa, verde y con puntos amarillos.

Características: los frutos son de tipo aquenio (pipas), encerrados en el sicono. La parte carnosa no es producida por el ovario, sino por el receptáculo de la flor, que está muy desarrollado.

Eucalipto

Familia: Myrtaceae.

Nombre científico: Eucalyptus grandis.

Nombres comunes conocidos: Eucalipto, Rosa de Chile.

Origen: nativo de la costa este de Australia.

Altura del árbol: 40 -50 m.

Diámetro de la copa: copa amplia, rota cuando crecen en sitios abiertos, y estrecha comprimida en plantaciones.

Raíz: pivotante con pocas raíces laterales.

Tronco

Forma: grueso y recto de hasta 2m de diámetro.

Color: corteza café clara, con huellas de color blanco plateado, gris, terracota o verde.

Textura: corteza lisa, fina, caduca que se desprende en placas para mostrar el colorido de su liso tronco.

Flores

Forma: inflorescencias en cabezuelas de 2 cm de diámetro con muchos estambres.

Color: blanco o crema

Características: las flores son conspicuas.

Hojas

Forma: ovado - lanceoladas, alternas, colgantes y horizontales.

Borde: entero.

Tamaño: 8 -10cm de largo por 2-3 cm de ancho.

Características: hojas fragantes.

Frutos

Forma: cónica.

Color: marrón.

Características: capsulas leñosas. El fruto presenta muchas semillas pequeñas.

Cadmia

Familia: Anonaceae

Nombre científico: Cananga Odorata

Nombres comunes conocidos: Cadmia, Cananga.

Origen: es originaria de Madagascar.

Altura del árbol: 15 -20 m.

Diámetro de copa: 4 – 6 m.

Raíz

Raíz con tendencia horizontal, medianamente profunda, no perjudica andenes, cimientos, ni vías.

Tronco

Forma: recto al inicio del desarrollo, 40 cm de diámetro. Ramas péndulas de 3 a 6 metros de longitud.

Color: corteza color castaño.

Textura: lisa al inicio y áspera, rugosa con parches de aspecto canceroso en la edad madura.

Hojas

Forma: simples, alternas, ovadas a oblongas, redondas en la base y con punta en el ápice.

Borde: entero.

Tamaño: pueden llegar a medir unos 20 centímetros.

Flores

Forma: pétalos colgantes, angostos y puntiagudos de 8 a 10 cm de largo. Puede encontrarse en cada rama dividida de una rama principal de 4 a 12 flores. Estas tienen unos 6 pétalos y miden unos 8 centímetros de diámetro.

Color: al principio, son de un color verdoso pero a medida que van madurando se vuelven de un color amarillento.

Características: flor muy perfumada, crece en la base de la hoja. El aroma es su más valiosa característica.

Frutos

Forma: racimo en forma de sombrilla.

Color: verde oscuro.

Características: cuelgan de un pedúnculo de 4 a 6 cm, de 5 a 10 frutos de 1.2 a

2.5 cm unidos, verde oscuro – negro, parecidos a la aceituna. Al madurar se tornan morados, de donde se extraen las semillas que son redondas y aplanadas de color café.

Palma aceitera

Familia: Arecaceae.

Nombre científico: *ElaeisGuineensis*.

Nombres comunes conocidos: Palma Africana de aceite o Palma Aceitera.

Origen: es una planta propia de la región tropical calurosa (selva húmeda tropical cálida), África.

Altura del árbol: de 12 a 18 metros.

Diámetro de la copa: puede tener hasta 9 m.

Raíz: profunda. No agresiva.

Tronco

Forma: recto. 60 cm de diámetro. En estado natural puede superar los 40 metros y 70 cm en edad adulta.

Color: café oscuro.

Textura: rústica con cicatrices. La textura está dada por las cicatrices que dejan las hojas viejas que caen.

Hojas

Forma: pinnas lanceoladas, agudas.

Borde: pinnas de borde entero.

Tamaño: 3 – 4.50 de largo

Características: tienen un raquis espinoso aserrado; la cantidad de pinnas que conforman una hoja son de 50 a 60. Las hojas se insertan en el raquis en varios planos dando un aspecto plumoso.

Flores

Forma: especie monoica. Flores masculinas y femeninas en el mismo individuo que tienen diferente composición. Las inflorescencias, espinosas, se producen en las axilas de las hojas; estas son grandes y de tipo pinnado compuesto con foliolos que parten desde el raquis sobre dos planos regulares. Los foliolos son lanceolados.

Color: amarillento

Características: brotan de las hojas más bajas.

Frutos

Forma: el fruto es una drupa; ellos se agrupan en una fruticencia. Es pequeño de 3

– 5 cm de largo, una palma puede producir de 12 – 13 racimos por año.

Color: rojo a marrón oscuro.

Características: están cubiertos con un tejido ceroso llamado exocarpio, una pulpa denominada mesocarpio y una estructura dura y redonda, en cuyo interior se aloja una almendra, denominada endocarpio, que es la que protege el embrión.

Uva del Pacífico

Familia: Polygonaceae.

Nombre científico: Coccolobauvifera

Nombres comunes conocidos: Uva de playa, Uva del Pacífico.

Origen: originario de América tropical.

Altura del árbol: de 15 m de altura.

Diámetro de copa: redondeada de 4 a 5 m de diámetro.

Raíz: pivotante, gruesa y profunda. Numerosas raíces laterales delgadas.

Tronco

Forma: grueso y ramifica a poca altura

Color: corteza gris

Textura: lisa y fina.

Hojas

Forma: en forma de riñón, simples, alternas, de gruesas y coriáceas.

Borde: entero.

Tamaño: 15 cm de longitud.

Características: base acorazonada, peciolo corto.

Flores

Forma: racimos terminales de 25 cm de longitud, con flores unisexuales en árboles diferentes.

Color: flores pequeñas de color blanco verdosas

Características: flores fragantes en pedúnculos cortos.

Frutos

Forma: en racimos, frutos redondos de 2 cm de diámetro.

Color: son de color morado.

Características: son carnosos similares a las uvas.

Pino ciprés

Familia: Cupressaceae (Cupresáceas).

Nombre científico: Cupressus sempervirens.

Nombres comunes conocidos: Ciprés. Ciprés común, ciprés Italiano, ciprés mediterráneo.

Origen: nativo del Mediterráneo Oriental.

Altura del árbol: Alcanza hasta los 30 m de altura.

Diámetro de la copa: densa y globosa de 10 a 15 m de diámetro.

Raíz: bien desarrolladas. Las secundarias son horizontales, superficiales y alargadas, lo que le permiten anclarse firmemente al suelo.

Tronco

Forma: recto, pudiendo alcanzar hasta 1 metro de diámetro, erecto de corteza delgada.

Color: gris oscuro, rojizo.

Textura: lisa, lamoso.

Hojas

Forma: imbricas, se presentan en ramillos con forma de escama.

Forman un follaje denso de color verde oscuro.

Borde: escamosas y triangulares.

Tamaño: entre 2 y 5 milímetros de longitud.

Flores

Forma: masculinas y femeninas en el mismo árbol.

Las masculinas presentan forma cilíndrica y alcanzan medio centímetro como máximo.

Las femeninas tienen forma de cono o piña y están formadas por escamas poligonales en número de 8 a 12.

Color: masculinas de tono amarillento y femeninas de color gris verdoso.

Frutos

Forma: gálbulos redondeados de textura leñosa.

Color: son verdes y muy compactos en su juventud; marrón grisáceos al madurar, y se van abriendo para poder expulsar las semillas.

Guamo bejuco

Familia: Fabaceae - Mimosoideae.

Nombre científico: Inga EdulisMart.

Nombres comunes conocidos: guamo bejuco.

Origen: es originario de Suramérica.

Altura del árbol: puede llegar hasta los 22 m.

Diámetro de copa: 6.20 m. en forma de parasol muy amplia.

Raíz

Raíces tablares hasta 1m de diámetro.

Tronco

Forma: tronco recto o torcido, puede tener hasta 50 cm de diámetro, ramifica a media altura.

Color: gris pálido.

Textura: lisa corteza lisa y con lenticelas.

Hojas

Forma: compuestas, alternas.

Borde: foliolos de borde entero.

Tamaño: 20 cm de largo y 15 cm de ancho

Características: 4 a 6 folios; raquis alado y con glándulas; tiene tricomas en el haz y envés; los foliolos son coriáceos y acuminados.

Flores

Forma: en racimos terminales de 6 a 10 cm de largo, tubulares de 2.5 cm de largo.

Color: cáliz verde y estambres numerosos blanco rojizos.

Características: las flores son muy visitadas por abejas, mariposas y otros insectos.

Frutos

Forma: legumbres hasta de 1m de largo y 4cm de diámetro, acanalados y algo retorcidos.

Color: ferrugineo.

Características: varias semillas envueltas en un arilo blanco jugoso.

Cojon de Cabrito

Familia: Apocynaceae

Nombre científico: Thevetia peruviana (es.) K. Schum.

Distribución Geográfica: Colombia, Venezuela, Panamá, Ecuador, Perú.

Origen: México, extendida por America Tropical.

Altura del árbol: Árbol pequeño de 7 a 9 M.

Diámetro de copa: 3 a 7 M, redondeada

Raíz: Superficial.

Tronco

Forma: 20 cm de diámetro, con apariencia de arbolito o arbusto, no totalmente recto, con abundante látex blanco, las ramas crecen de forma horizontal u oblicua y son delgadas.

Color: Corteza grisácea

Textura: Lisa

Hojas

Forma: Simples, alternas, dispuestas en espiral. Acuminadas.

Borde: Entero.

Tamaño: 15 a 18 cm de largo y 1 cm de ancho.

Características: Textura coriácea y con glándulas en las axilas. Látex Blanco.

Flores

Forma: Solitarias, en forma de campana, llamativas, de 5-6 cm de largo, cáliz con los sépalos casi triangulares.

Color: La corola es amarilla o anaranjada.

Características: Con cinco pétalos imbricados y con un aroma fragante.

Frutos

Forma: Drupa triangular comprimida de 3 a 4 cm de ancho con 2 cm de alto y de 1 a 1,5 cm de grueso, casi truncada.

Color: Negruzco en la madurez.

Características: Indehiscentes, con 2 a 4 semillas de color café grisáceo, lenticulares de 3 cm de largo por 2 de ancho.

Bambú

Familia: Poaceae o Gramineae

Nombre Científico: Guadua Angustifolia Kunth.

Altura: Entre 15 a 20 M

Diámetro de copa: Forman masas de gran tamaño. Copa arqueada.

Raíz: El culmo es sostenido por rizomas de tamaño grande que se encorvan hacia arriba. La parte más delgada de estos rizomas es el punto de conexión con otros rizomas, mientras que los mismos son bulbosos cerca de la región de donde se origina el culmo. Los rizomas se conectan con los rizomas de la generación

anterior y dan lugar a la siguiente generación. Estos rizomas a su vez producen raíces fuertes y fibrosas que inflijan completamente el suelo hasta una profundidad de 40 cm o más.

Tronco

Forma: Tallos huecos, con diámetro de 4-10 cm, sin espinas.

Color: Amarillo con rayas verdes paralelas.

Textura: Nudos oblicuos ligeramente protuberantes.

Hojas

Forma: Caulinar: Ampliamente triangular, 15-45 cm x 20 cm, decidua, cubierta por pelos negros por la superficie abaxial; lámina erecta ligeramente angosta en la unión con la vaina.

Lamina foliar: Lanceolada, ápice agudo y base obtusa.

Borde: Entero.

Tamaño: 6-30 cm x 1-4 cm, glabra.

Características: Simples, alternas, delgadas y pubescentes. Solo en ramas laterales.

Flores

Forma: Inflorescencias en espigas

Color: Crema

Características: Flores zigomorfas, inconspicuas. Este bambú florece muy rara vez; cuando florece, produce un gran número de flores pero no produce frutos y ocasionalmente el culmo muere. En el caso de esta especie, solamente florecen cañas esparcidas, y no todas las cañas en una agrupación; por lo tanto, la florescencia no mata el macizo completo.

Frutos

No produce

Gualanday

Familia: Bignoniaceae

Nombre Científico: Jacaranda Caucana Pittier.

Origen: Nativo de América Tropical.

Altura del árbol: Puede alcanzar los 20 m de altura

Diámetro de copa: 6-8 m, poco densa, irregular, semeja un cono invertido.

Raíz: Sistema radicular profundo.

Tronco

Forma: Tronco ramificado a baja altura, ligeramente acanalado, este llega a los 70 cm de diámetro, de forma recta y estilizada.

Color: Corteza exterior gris, con lenticelas.

Textura: Fuste usualmente liso, la corteza se desprende en escamas.

Hojas

Forma: Hojas bipinnadas y opuestas.

Borde: Entero

Tamaño: 20-40 cm de largo.

Características: 5 a 15 pares de pinnas. Folios de 1 a 3 cm de largo y de 0.5 a 1.5 cm de ancho, elípticos, con ápice agudo y pecíolos de 3 a 5 cm de largo.

Flores

Forma: Inflorescencias racimosas de flores de forma tubular, campanuladas de 4 cm de largo.

Color: Azul violáceo.

Características: Las flores permanecen largamente en el árbol. En época de floración los árboles dejan caer sus hojas y el árbol queda totalmente de color azul-violeta. Estas son muy llamativas.

Frutos

Forma: Frutos en capsulas ovaladas y aplanadas de 5 a 10 cm de largo, con bordes ondulados, consistencia leñosa y lenticelas blancas en el exterior, dehiscentes al madurar.

Color: Verde, tornándose café oscuro a negro.

Características: Al abrirse el fruto expone las semillas aladas, pequeñas, blanco a crema.

Chiminango

Familia: Fabaceae-Mimosoideae

Nombre Científico: Pithecellobium dulce.

Altura del arbol: 15-20 m de altura

Diámetro de copa: 6-12 m. La copa tiene forma de globo o parasol, aunque alguna veces irregular.

Raíz: Sistema radical extenso y superficial sobre todo en áreas donde la precipitación es baja.

Tronco

Forma: Torcido a veces muy ramificado desde la base; puede alcanzar hasta 80 cm de diámetro. Las ramas crecen horizontalmente u oblicuamente.

Color: Gris claro u oscuro.

Textura: Corteza escamosa y levemente fisurada.

Hojas

Forma: Compuestas, alternas, bipinnadas.

Borde: Entero.

Tamaño: 3-7 cm de largo.

Característica: Cada pinna está compuesta por dos folíolos que tienen la base desigual. Tienen un par de espinas de origen estipular y nectarios donde se unen los pecíolos.

Flores

Forma: Racimos terminales de 13 a 16 cm de largo, con flores de 1 cm de largo y con numerosos estambres. Tiene una duración larga.

Color: Blanco a cremoso.

Características: Las flores son ligeramente perfumadas.

Frutos

Forma: Legumbres dehiscentes retorcidas de 10 a 20 cm de largo.

Color: Amarillo rojizo o café. Atractivos, vistosos.

Características: Tienen semillas negras recubiertas por un arillo blanco y dulce.

Papayo

Familia: Caricaceae

Nombre científico: *Carica Papaya* L.

Origen: México, Centroamérica, norte de Suramérica.

Altura del árbol: 3 a 8 m. Puede alcanzar los 10 m.

Diámetro de copa: 3-3.50 m, Copa abierta y redondeada.

Raíz: Sistema radicular pivotante.

Tronco

Forma: Planta arborescente, tronco erguido, cilíndrico, hueco excepto en los nudos, más grueso en su base, coronado por follaje en forma palmeada, provisto de largos pecíolos. El tronco tiene una textura suculenta, escasamente leñosa. Crecimiento monopólico cuando joven y al madurar se ramifica.

Color: Corteza verde grisácea con manchas pardas, oscuras o bien pardo pálidas de forma irregular, lenticelas pequeñas o ausentes.

Textura: Cicatrices semicirculares a lo largo del tronco, marcas de las hojas que han caído. Exudado blanco.

Hojas

Forma: Hojas grandes, carnosas, gruesas, de peciolo largo, con lamina palmeada de 7 a 9 lóbulos y estos a su vez en lóbulos más pequeños.

Borde: Lobulado.

Tamaño: Las hojas alcanzan a medir 24 cm de diámetro y los tallos alrededor de 70 cm de largo.

Características: Nervaduras prominentes en el envés. Hojas superiores erectas y extendidas e inferiores colgantes.

Flores

Forma: Flores pistiladas, examinadas y bisexuales, con el cáliz tubular de 8 a 10 mm de largo. Flores femeninas solitarias, 5 o 6 en la base de una hoja; masculinas en panículas delgadas con 15 a 20 flores o llegando a tener hasta 100 florecillas por inflorescencia. Las flores femeninas son mucho más grandes que las masculinas.

Color: Blancuzco o amarillo pálido.

Características: Dioica (más comúnmente en la papaya silvestre), o monoica, hermafrodita, polígama. Ocurren cambios en la expresión sexual debido a diferentes condiciones ecológicas y otras variables. El sexo de la planta no se puede determinar sino hasta la floración

Frutos

Forma: Baya ovoide o esférico de 4 a 5 cm de largo en su forma silvestre, y de 10 a 50 cm de largo en su forma cultivada, textura suave, contiene una pulpa amarilla, blanda y dulce con ablandantes semillas.

Color: Verde al comienzo, amarillo a naranja en estado maduro.

Características: Los frutos se desarrollan en racimos debajo de la inserción de los tallos de las hojas. Sus frutos y flores se desarrollan al mismo tiempo. Semillas esféricas negruzcas y arrugadas, cubiertas por una capa mucilaginosa.

Palma Areca

Familia: Arecaceae

Nombre científico: *Dypsis lutescens*.

Origen: Nativa de Madagascar.

Altura del árbol: 8-15 m.

Diámetro de copa: Puede tener entre 3 a 4 m.

Raíz: Profunda.

Tronco

Forma: Tallo esbelto, cilíndrico, cespitoso, formada por grupos de varios tallos de diferentes alturas 10 cm de diámetro.

Color: Verdoso- amarillo a gris.
Textura: Lisa y con anillos bien marcados.

Hojas

Forma: Larga, raquis amarillo, presenta segmentos (pinnas) opuestos separados equitativamente que miden unos 60 cm de largo y unos 2 cm de ancho.
Características: Contiene numerosos foliolos estrechos, opuestos, de 50 cm de largo por 3 a 4 cm de ancho.

Flores

Forma: Sus inflorescencias muy ramificadas, de 30 a 90 cm de largo son arqueadas, contienen abundantes flores pequeñas. Es una especie monoica. Sus flores masculinas son más grandes que sus flores femeninas.
Color: Blancas.
Características: Flores aromáticas.

Fruto

Forma: Baya.
Forma: De oblonga a ovoide, mide hasta 2 cm de diámetro.
Color: De amarillo oro a negroide.
Características: Las semillas son secas y de consistencia muy dura.

Araucaria

Familia: Araucariaceae

Nombre Científico: Araucaria angustifolia

Nombres comunes conocidos: Araucaria, pino de Paraná, pino del Brasil, árbol candelabro.

Origen: Nativo de sur de Brasil y norte de Argentina.

Altura del árbol: Puede crecer hasta los 15m de altura.

Diámetro de copa: 3m

Raíz: Profundidad media.

Tronco

Forma: Son principalmente árboles grandes con un vástago erguido masivo, con ramas horizontales, que se separan y se cubren con las hojas coriáceas o aciculares. El diámetro en la base de los ejemplares antiguos puede alcanzar los 5m.

Color: Café oscuro.

Textura: Rugosa, hendida, exuda en pequeñas gotas de resina.

Hojas

Forma: Hojas raramente imbricadas, lanceoladas, gruesas pero flexibles, con estomas en la cara superior y una quillar en la inferior.

Borde: Entero.

Tamaño: 0.6-1 cm de ancho.

Características: Las hojas de las ramas fértiles se disponen en forma de espiral y de forma más densa, siendo más cortas y con los estomas en la cara inferior.

Flores y frutos

Conos gruesos, de hasta 15 cm de longitud, con escamas acabadas en una punta recurvada. Semillas alargadas, de 3-6 cm de longitud, con un corto mucrón recurvado en su ápice, sin alas, una por cada escama.

Flor Amarillo

Familia: Caesalpinaceae.

Nombre científico: CassiaSiamea.

Nombres Comunes conocidos: Acacia de Sima, Acacia de Flor, Flor Amarillo, Casia Siamea, Bombay Black Wood, Acacia Amarilla.

Origen: Procedente del sureste asiático, nativo de las Indias orientales.

Altura del árbol: Es un arbusto de 5 a 8 m de alto, pero en condiciones de suelo húmedo, se convierte en árbol, alcanzado 15 a 20 m de alto.

Diámetro de copa: Poco extendida, alcanza un diámetro de 6 m a partir de los 6 años.

Raíz: Sistema radical poco profundo.

Tronco

Forma: Erecto, delgado, entre 0.30 y 0.40 cm de diámetro, corteza lisa, portador de ramas colgantes.

Color: Grisáceo.

Textura: Casi lisa.

Hojas

Forma: Oblongas o lanceoladas, base y ápice redondeados, color verde ligeramente lustrosas en el haz.

Borde: Hojuelas lisas, borde entero.

Tamaño: De 10 a 15 cm de largo.

Características: Alternas, paripinnadas, compuestas de 10 a 15 cm de largo, con 6 a 12 pares de hojuelas. Sus ejes son delgados de color verde con matices rojizos.

Flores

Forma: Racimos terminales grandes, erectos, piramidales.

Color: Amarillo Brillante.

Características: De los racimos se forman muchas vainas largas, angostas, planas de color castaño oscuro, que se abren para liberar las semillas.

Frutos

Forma: Vainas o legumbres, largas, estrechas, planas.

Color: Castaño oscuro.

Características: Los frutos miden entre 10 y 15 cm, saliendo del follaje y ocultando parte del mismo.

Clitoria

Familia: FabaceaePapilionoideae

Nombre científico: ClitoriaFairchildiana

Nombres comunes conocidos: Sombrero, Bohio, Sauce Costeño

Origen: Originaria del Caribe.

Altura del arbol: 10 m - 12 m

Diámetro de Copa: Hasta 15 m de diámetro, copa extendida en forma de parasol.

Raíz: Sistema radicular superficial.

Tronco

Forma: Corto con ramificación desde cerca del suelo, puede llegar a medir 60 cm de diámetro.

Color: Café Oscura.

Textura: Rugosa.

Hojas

Forma: Alternas, trifoliadas.

Borde: Entero

Tamaño: Peciolos de 15 a 18 cm de longitud.

Características: De color amarillo ocre cuando jóvenes.

Flores

Forma: Las flores.

Color: Morado claro.

Características: Son fragantes.

Frutos

Forma: Legumbres de 10 cm de longitud.

Color: Presenta color café claro.

Características: Dehiscentes, planos y arqueados.

Almendro

Nombre científico: AmygdalusdulcisMill

Familia: Rosaceae

Origen: tiene su origen en el oeste de Asia y se encuentra muy presente en toda la cuenca Mediterránea.

Altura: puede llegar a alcanzar los diez metros de altura.

Hojas

Las hojas son simples y ensanchadas en la parte inferior.

Flor

La flor del almendro es de gran belleza y puede aparecer de forma aislada o formando grupos de dos a cuatro. Su tamaño es de entre tres y cinco centímetros de diámetro y su color es el blanco, aunque presentan ciertos matices rosados. Estas flores suelen aparecer muy pronto, incluso antes que las hojas, por lo que en muchas ocasiones el almendro comienza a florecer en invierno.

Fruto

Por su parte, el fruto del almendro posee una forma elipsoidal y es de color verde. Su tamaño es de entre tres y seis centímetros de longitud y se caracteriza por tener un hueso leñoso con pequeños hoyos en el que se encuentran una o dos almendras. Este árbol presenta dos tipos de almendras la amara (amarga) y la dulcis (dulce).

Mango

Familia: Anacardiaceae.

Nombre científico: Mangifera Indica.

Nombres comunes conocidos: Mango

Origen: Noroeste de la India y el trópico asiático.

Altura del árbol: puede ser pequeño (8m) o grande (20m), según la variedad.

Diámetro de la copa: densa y globosa de 12 a 15 m de diámetro.

Raíz:

Raíces algo profundas y extendidas.

Tronco

Forma: tronco grueso, puede tener hasta 1 m de diámetro.

Color: gris oscuro, negruzco.

Textura: corteza áspera, arrugada. Látex resinoso.

Hojas:

Forma: simples, alternas, dispuestas en forma de hélice, y de forma lanceolada.

Borde: entero.

Tamaño: 15 a 20 cm de largo por 5 a 8 cm de ancho.

Características: son coriáceas.

Flores

Forma: inflorescencias piramidales terminales de 15 a 30 cm de largo con el péndulo rojizo y con tricomas.

Color: las flores son de color verde amarillento y pequeñas manchas rosadas.

Características: pequeñas, polígamas con 4 o 5 sépalos y pétalos. Las flores masculinas con 4 – 5 estambres de los cuales 1 o 2 son fértiles. Flores femeninas con ovario globoso y un estilo.

Frutos

Forma: drupas carnosas de 9 a 15 cm de largo.

Color: verde al principio, de amarillo a rojizo cuando madura.

Características: la pulpa es dulce en estado maduro, cada fruto contiene una semilla.

Guayaba

Familia: Myrtaceae.

Nombre científico: PsidiumGuajava.

Nombres comunes conocidos: guayabo.

Origen América tropical.

Altura del árbol: puede alcanzar los 15 m de altura.

Diámetro de copa: 8 – 10 m. copa redondeada.

Raíz: superficial.

Tronco

Forma: tronco retorcido que puede alcanzar los 20 o 30 cm de diámetro.

Color: rojizo.

Textura: corteza lisa que se desprende en escamas.

Hojas

Forma: ovalada, simples y opuestas.

Borde: entero.

Tamaño: 8 cm de largo y 5 cm de ancho.

Características: olorosas, cartáceas y con puntos traslúcidos.

Flores

Forma: axilares, de 1.5 cm de diámetro.

Color: blanca, cáliz verde.

Características; solitarias o en pequeños grupos que aparecen en las axilas de las hojas, tienen 4 o 5 pétalos, numerosos estambres. Las flores tienen un olor fragante.

Frutos

Forma: bayas grandes de 5 cm de diámetro.

Color: los frutos son de color verde, al madurar se tornan amarillo.

Características: tienen una carnosidad rosada o amarilla según la variedad, dulce y numerosas semillas.

Ficus

Familia: Moraceae.

Nombre científico: Ficus Benjamina.

Nombres comunes conocidos: Ficus Benjamín.

Origen: es nativo de la India. Es el <<árbol oficial>> de Bangkok.

Altura del árbol: puede alcanzar alturas hasta de 30 o 35 m.

Diámetro de la copa: 25m, copa oblonga y frondosa.

Raíz: aérea, muy grande.

Tronco

Forma: recto, con látex abundante blanco, ramificación muy cerca de la base, ramas colgantes verdosas glabras.

Color: gris blanquecino.

Textura: la corteza es lisa, levemente fisurada.

Follaje

Color: verde oscuro brillante en el haz y más claras en el envés.

Densidad: muy alta.

Caducidad: siempre verde, pierde parcialmente las hojas.

Hojas

Forma: de ovadas a anchamente elípticas, simples con la base de redondeada a cuneada, ápice redondeado.

Borde: entero, ápice acabado en una punta caudada de hasta 2.5 cm de longitud.

Tamaño: 8 a 14 cm de largo por 3 a 8 cm de ancho.

Características: consistencia ligeramente coriácea, glabras, con la nerviación poco visible, formada por 8 – 10 pares de nervios muy finos y paralelos.

Flores

Forma: las flores se encuentran encerradas en el interior de receptáculos huecos (siconos), similares a las brevas o higos.

Color: amarillo con puntos blancos.

Características: las flores están dentro del sicono, muy pequeñas, sin importancia ornamental.

Frutos

Forma: los frutos son siconos globosos y algo deprimidos de 1 a 2 cm de diámetro

Color: anaranjado.

Características: los frutos están dispuestos en las axilas de forma solitaria o por pares.

Jazmin

Familia: Oleaceae.

Nombre científico: JasminumNudiflorum.

Nombres comunes conocidos: Jazmin Común, Jazmin Morisco, Jazmín Blanco, Jazminero, Jazmín de Verano.

Origen: Persia; introducida en Europa en 1550.

Altura del árbol: hasta 2 m.

Diámetro de la copa: de 1 a 2,50 metros.

Tronco

Forma: ramificación muy cerca de la base.

Color: gris verdoso oscuro.

Textura: estriada, levemente fisurada.

Hojas

Forma: ovales-elípticas, subcoriáceas.

Borde: entero.

Tamaño: de 1-3 cm de longitud.

Características: formadas por 5-9 hojitas verde oscuro verde oscuro, opuestas, trifoliadas, folíolos elípticos.

Flores

Forma: agrupadas en pequeños ramilletes subterminales.
Color: blanco muy perfumadas.
Características: corola de 3cm de diámetro, con 6 lóbulos.

Frutos

Forma: bayas generalmente de 2 lóbulos.
Color: negras.
Características: Sin importancia ornamental.

Poma Rosa

Familia: Myrtacea.

Nombre científico: SyzgiumMalaccense.

Sinónimos: Eugenia Macrophylla, Eugenia Malaccensis, Jambosa doméstica Blume.

Nombres comunes conocidos: Pomarroso, Pera de Malca, Pera de Agua.

Origen: nativo de Asia tropical (India y Malasia).

Altura del árbol: 5 – 12 m.

Diámetro de la copa: 10 -12 m. la copa tiene forma piramidal.

Raíz: las plántulas de pomarroso desarrollan raíces pivotantes profundas y vigorosas. A medida que envejecen el sistema radical lateral se envuelve de una importancia cada vez mayor. Eventualmente desarrollan un sistema radical masivo.

Tronco

Forma: recto cuando joven y torcido y acanalado cuando madura; tiene entre 30 – 40 cm de diámetro.

Color: gris castaño.

Textura: lisa.

Hojas

Forma: oblongo-elípticas, subcoriáceas.

Borde: entero.

Tamaño: 15 cm de largo por 5 cm de ancho.

Características: los peciolo son de color rojizo, las láminas son acuminadas y tiene puntos translucidos.

Flores

Forma: las flores están agrupadas en inflorescencias terminales, agrupadas de 2 a 8 flores, tienen abundantes estambres largos y llamativos.

Color: el cáliz es de color verde y los estambres color rojo purpureo.

Características: miden 4 cm diámetro y esta conformada por 4 sépalos.

Frutos

Forma: son drupas con forma de pera de 3 cm de largo por 2 cm de ancho, con cáliz persistente.

Color: rosado blancuzco a fucsia.

Características: los frutos son carnosos y esponjosos y tiene de 1 a 4 semillas cada fruto. Son fragantes.

Parasol (ébano)

Familia: Caesalpinaceae.

Nombre científico: Geoffraea Striata, Godofreda.

Nombres comunes conocidos: Parasol, Ébano, Manduvirá.

Origen: partes secas de la costa Atlántica, la Guajira.

Altura del árbol: 5 a 8 de alto.

Diámetro de la copa: 4 - 6 m.

Raíz: retorcida y profunda.

Tronco

Forma: retorcida.

Color: amarillenta.

Textura: estriada.

Hojas

Forma: abovada.

Borde: entero.

Tamaño: 9 cm de longitud.

Características: compuestas alternas imparipinadas verde claro con 10 – 15 folios.

Flores

Forma: agrupadas en pequeños ramilletes subterminales.

Color: amarillo.

Características: aparecen en racimos axilares.

Frutos

Forma: legumbre drupácea oviforme o casi globosa de 2 a 3 cm de diámetro.

Color: negras.

Características: generalmente con una sola semilla.

Ceiba Botella

Familia: Bombacaceae.

Nombre científico: Ceiba Pentandra.

Nombres comunes: Ceiba.

Origen: se creía que era nativa del sureste de Asia, pero expertos han planteado por evidencia genética que fue introducida de África tropical. El árbol es considerado un símbolo sagrado en la mitología maya, y aun se le puede encontrar planteado en el centro de sus comunidades.

Altura del árbol: el árbol alcanza 50 a 60 metros de altura, tronco grueso que puede llegar a medir más de 3 m de diámetro. El tronco y muchas de sus ramas mayores son gruesas, extendidas que están densamente pobladas con espinas largas y robustas.

Diámetro de copa: 20 a 25 m, amplia, aparasolada.

Raíz: tablares grandes y angostas de 15 a 30 cm de grueso. Se extienden sobre las raíces grandes en un radio de hasta 3 m.

Tronco

Forma: tronco grueso, abombado, con un tronco grueso que puede llegar a medir más de 3 m de diámetro. El tronco y muchas de sus ramas mayores son gruesas, extendidas horizontalmente que están densamente pobladas con espinas largas y robustas.

Color: corteza gris pálido.

Textura: con anillos horizontales y espinas cónicas en estado joven. Liso cuando adulto.

Hojas

Forma: alternas, compuesto-digitadas.

Borde: entero.

Tamaño: 10 – 15 cm de longitud.

Características 5 – 9 folios lanceolados u oblongos, acuminados, dispuestos en abanico al final del largo peciolo.

Flores

Forma: flores en racimos laterales cerca de extremo de las ramas, antes de que las hojas. 5 pétalos blancuzcos o rosados, de 3 – 3.5 cm de longitud, con pelos por fuera. Estambres unidos en la base.

Color: cáliz verde parduzco y pétalos blancos, crema o rosados.
Características: las flores son perfumadas, el cáliz es grueso y carnoso.

Frutos

Forma: vaina o capsula dehiscente coriácea de 10 – 12 cm de longitud, con 5 celdas y numerosas semillas negras rodeadas por una fibra amarillenta y mullida, que es una mezcla de lignina y de celulosa.

Color: verde.

Características: la lana que envuelve la semilla permite su dispersión a grandes distancias. La semilla tiene un aceite combustible y una vez molida sirve de alimento.

Aguacate

Familia: Lauraceae.

Nombre científico: Persea Gratissima Gaerthner, Persea Persea.

Nombres comunes conocidos: aguacate (Colombia), avocado, aguacatillo, plata
Origen: centro y sur América. La especie es mundialmente cultivada. Es una especie nativa.

Altura del árbol: 20 - 25 m.

Diámetro de copa: 12 – 15 m.

Raíz: sistema radicular profundo.

Tronco

Forma: recto.

Color: grisáceo.

Textura: corteza escamosa.

Hojas

Formas: ovada a elípticas, simples.

Borde: entero.

Tamaño: 10 a 15 cm de largo, 7 cm de ancho.

Características: caducas, alternas, color verde oscuro y brillante en la parte anterior. La parte posterior es blancuzca con nervaduras marcadas, crecen apiñadas cerca de los extremos de las ramitas y son ligeramente aromáticas al estrujarlas.

Flores

Forma: pequeñas, miden aproximadamente 1 cm de largo, dispuestas en racimos terminales erectos que se reúnen apretadas en espigas terminales a las que siguen frutos.

Color: amarillo verdoso.

Características: florece desde octubre hasta mediados de abril.

Frutos

Forma: en forma de pera, o casi redondos, de 10 a 30 cm.

Color: verde, amarillo brillante, púrpura.

Características: cada fruto contiene una semilla de 5 cm de diámetro, color café, forma redonda y muy carnosa.

Samán

Familia: Fabaceae-Mimosoideae.

Nombre científico: Samanea Saman.

Nombres comunes conocidos: Samán.

Origen: nativo de América intertropical.

Altura del árbol: puede alcanzar hasta 35 m de altura.

Diámetro de la copa: densa, ancha con 25 – 35 m de diámetro y con forma de parasol.

Raíz: sistema radicular profundo

Tronco

Forma: cilíndrica puede llegar a 1.8m de diámetro, su ramificación empieza a bajar altura, las ramas crecen de manera horizontal.

Color: gris negruzca.

Textura: áspera, fisurada longitudinalmente, con grietas verticales, hendiduras horizontales que desprenden en piezas escamosas gruesas.

Hojas

Forma: compuestas, alternas, bipinnadas.

Borde: entero.

Tamaño: 30 cm de largo y 20 cm de ancho.

Características: 2 a 6 pares de pinnas, y de 2 a 15 pares de folíolos muy largos y con tricomas, cada par de pinnas tiene glándulas.

Flores

Forma: inflorescencias agrupadas en cabezuelas, se ubican en las axilas.

Color: verde blanquecino.

Características: las flores poseen vistosos estambres blanco y rojo, dispuestos en cabezuelas axilares densas, formando panículas terminales.

Frutos

Forma: legumbres de 15 a 20 cm de longitud de color.

Color: café a negro brillante.

Características: las semillas están envueltas en una pulpa pegajosa.

Laureles

Familia: Apocynaceas

Nombre científico: LaurusNobilis, NeriumOleander

Nombres comunes conocidos: Adelfa, Adelfas, Laurel Rosa, Balandre.

Origen: la cuenca del mediterráneoAltura del árbol: 2 a 4 m.

Diámetro de la copa: 1 a 4 m.

Raíz: profunda.

Tronco

Forma: dividido en la base.

Color: café medio.

Textura: liso.

Hojas

Forma: lanceoladas y coriáceas.

Borde: entero.

Tamaño: 6 – 12 cm.

Características: alternas de margen ondulado.

Flores

Color: rosado.

Características: 3 – 4 cm diámetro; masculinas de 8 a 14 estambres, las femeninas con 4 pétalos; reunidas en umbelas axilares con péndulo corto.

Frutos

Color: pardorrojizo

Características: de 8-16cm de color, con las semillas provistas de un penacho de pelos.

Acacia

Familia: Caesalpiniaceae.

Nombre científico: CaesalpiniaPeltophoroidesBenth.

Nombres comunes conocidos: Acacia Rubinia, Acacia Amarilla, Sibipiruna (Brasil).

Origen: es originaria de Brasil, Costa Atlántica.

Altura del árbol: 10 – 15 m.

Diámetro de copa: 13 – 15 m.

Raíz: profunda-inofensiva.

Tronco

Forma: grueso, de 35 cm a 50 cm de diámetro, muy ramificado.

Color: café grisáceo.

Textura: la corteza es agrietada, se desprende del tronco en pequeñas partes, se cubre de musgos verdes en épocas de lluvias. La madera es dura y pesada.

Hojas

Forma: bipinadas y compuestas.

Borde: foliolos de borde entero.

Tamaño: de 10 a 15 cm de largo.

Características: seis pares de foliolos, pequeños alternados, oblongos, romboides y desiguales en la base.

Flores:

Forma: cónica, en racimos que crecen verticales.

Color: amarillo dorado.

Características: los racimos florales son abundantes, cubren casi la totalidad de la copa en periódicos de floración y cuando las flores caen al suelo forman un tapiz amarillo que al secarse causa inconvenientes de limpieza. El periodo de floración se produce de octubre a diciembre.

Frutos

Forma: son legumbres de 5-7cm de largo con 4-6 semillas.

Color: verde cuando están jóvenes y marrón cuando son adultos.

Características: los frutos son abundantes y cubren parcialmente la copa en el periodo de su desarrollo.

9.5.3 INFORMACION TEXTUAL FAUNA

Aves

Drycopuslineatus

Carpintero real

36 cm. Es un carpintero grande con el pico negro. Coronilla, cresta prominente y bigote de color rojo brillante. Los lados de la cabeza y espalda negros, con dos líneas blancas en los costados de la espalda sin unirse. Es solitario o vive en parejas, picotea la madera para abrir huecos profundos en busca de hormigas, escarabajos o larvas.

ColaptesPunctigula

Carpintero Buchipecoso

20 cm. Tiene la frente negra y la coronilla roja. Espalda de color amarillento oliva barrado de negro, lados de la cabeza blancos, bordeado por un bigote rojo. Se les ve solitarios o en parejas a niveles medios o bajos y ocasionalmente en el suelo comiendo hormigas.

MionectesOleagineus

Mionectes Ocráceo

13 cm. Es esbelto y de cabeza pequeña. La espalda es oliva grisáceo, alas y cola parduscas con estrechos márgenes ocráceos, el pecho y el resto del vientre crema naranja opaco. Es solitario y si no fuera por su canto pasaría desapercibido.

PyrocephalusRubinus

Titiribí, Atrapamoscas Pechirojo

13 cm. El macho tiene copete, garganta y vientre rojo; antifaz, alas, cola y pico de color negro. La hembra y los jóvenes son de color ceniza, garganta y pecho blancos. Se alimentan de insectos.

SicalisFlaveola

Sicalis Coronado

14 cm. El macho tiene la coronilla naranja brillante, con amarillo dorado en el resto de la cabeza y vientre. La hembra es más opaca y menos naranja en la coronilla. Come semillas y usa nidos abandonados de otras especies para poner sus huevos.

LegatusLeucophaeus
Atrapamoscas Pirata

15 cm. Tiene la espalda café oscuro, la garganta blanco sucio y el resto del vientre blanco amarillento. Hace uso de nidos de otras especies de aves; atrapan insectos en vuelo, incluso libélulas.

Columbina picui
Tortolita cuyana

18 cm cabeza grisácea y dorso gris a castaño. La garganta tiene un collar blanquecino. Las alas son pardogrisáceas, la cola muestra una orla blanca bien visible. La hembra es ligeramente más oscura y menos grisácea. Normalmente forma parejas y se alimenta de grano y detritos.

Insectos

Cicadidae
Cigarras, Chicharras

15 y 65 milímetros. Insecto de color verde oscuro, cabeza gruesa, ojos salientes y cuatro alas transparentes, que produce un sonido estridente. Las hembras ponen los huevos y mueren poco después y los machos pueden llegar a morir por la presión sonora que producen.

Formicidae
Hormiga Arriera

El cuerpo de la hormiga está formado por cabeza, tórax y abdomen. Este tipo de hormigas están organizadas en hormigas cortadoras, cargadoras, soldados y las jardineras. No se alimentan directamente de lo que cortan, sino de un hongo que ellas mismas cultivan en el interior del hormiguero, este hongo se cría sobre las hojas que van acumulando y otros restos orgánicos.

Milpiés, Ciempiés

Los milpiés tienen una coraza dura, son animales como gusanos con muchos segmentos (anillos). Sus pies se espacian uniformemente a lo largo de su cuerpo, son de color café, bronceados o grises. Cuando los molestan, los milpiés se enrollan. Se alimentan de residuos podridos de materia orgánica

Danausplexippus
Mariposa Monarca

Sus alas presentan un patrón de color naranja y negro fácilmente reconocibles, con una envergadura de 8,9-10,2 cm. La hembra tiene venas más oscuras en sus

alas y el macho es más grande. Su periodo de vida puede alcanzar los 9 meses. Se alimentan de algodóncillo, venenillos o malezas lechosas.

9.5.4 Selección audio. Partiendo de que el sonido y la música constituyen un universo con significación propia y manejan nuestros sentidos de forma directa, este permite una comunicación que aporta información y además genera un valor añadido a lo visua causando en el usuario emociones. Jackson Collares de Silva manifiesta la importancia del audio como motivador del aprendizaje, capaz de desarrollar la capacidad cognitiva y tomar el aprendizaje más interactivo y atractivo.¹⁶

Con el fin de contextualizar al usuario con la interface y darle un sentido más original se cree pertinente el uso de sonidos naturales, en este caso de pájaros lo cuales son importantes visitantes en los espacios investigados de La Rana del Sur parques internos del ingenio II, y también el croar de la rana que personifica la marca, acompaña y hace parte de la navegación dando re-significación al contenido.

¹⁶ COLARES DE SILVA, Jackson; El sonido en la Multimedia: la importancia de la producción del audio en el diseño de materiales multimedia para la enseñanza.

10. PRUEBAS DE VALIDACIÓN

Se realizaron pruebas de validación del producto multimedia a un total de 10 personas, del público caleño. Las preguntas fueron cerradas, de selección múltiple y las respuestas se clasificaron para interpretar adecuadamente la información. (ver anexo H.). Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Figura 30. Gráfico pregunta 1

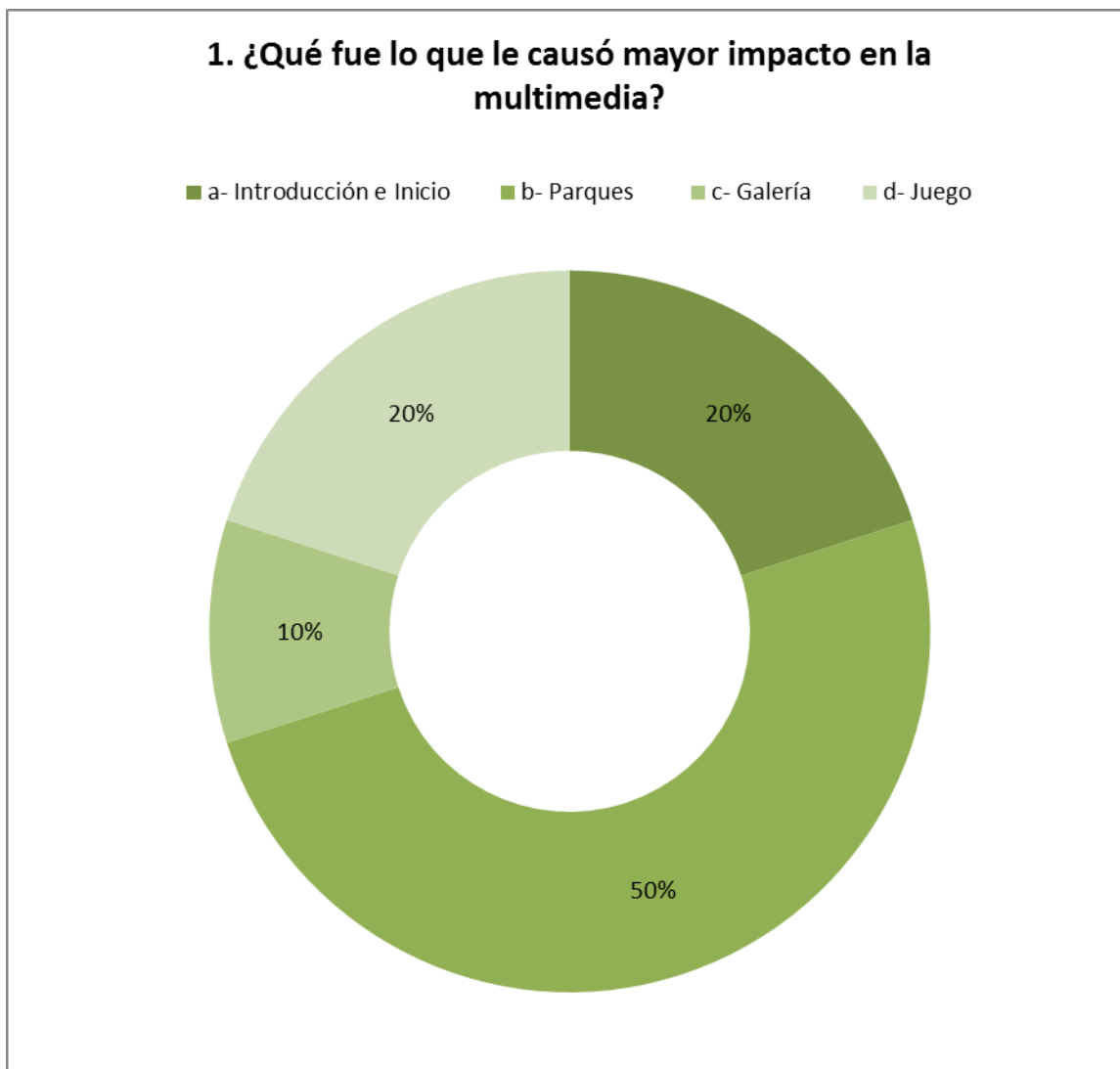


Figura 31. Gráfico pregunta 2

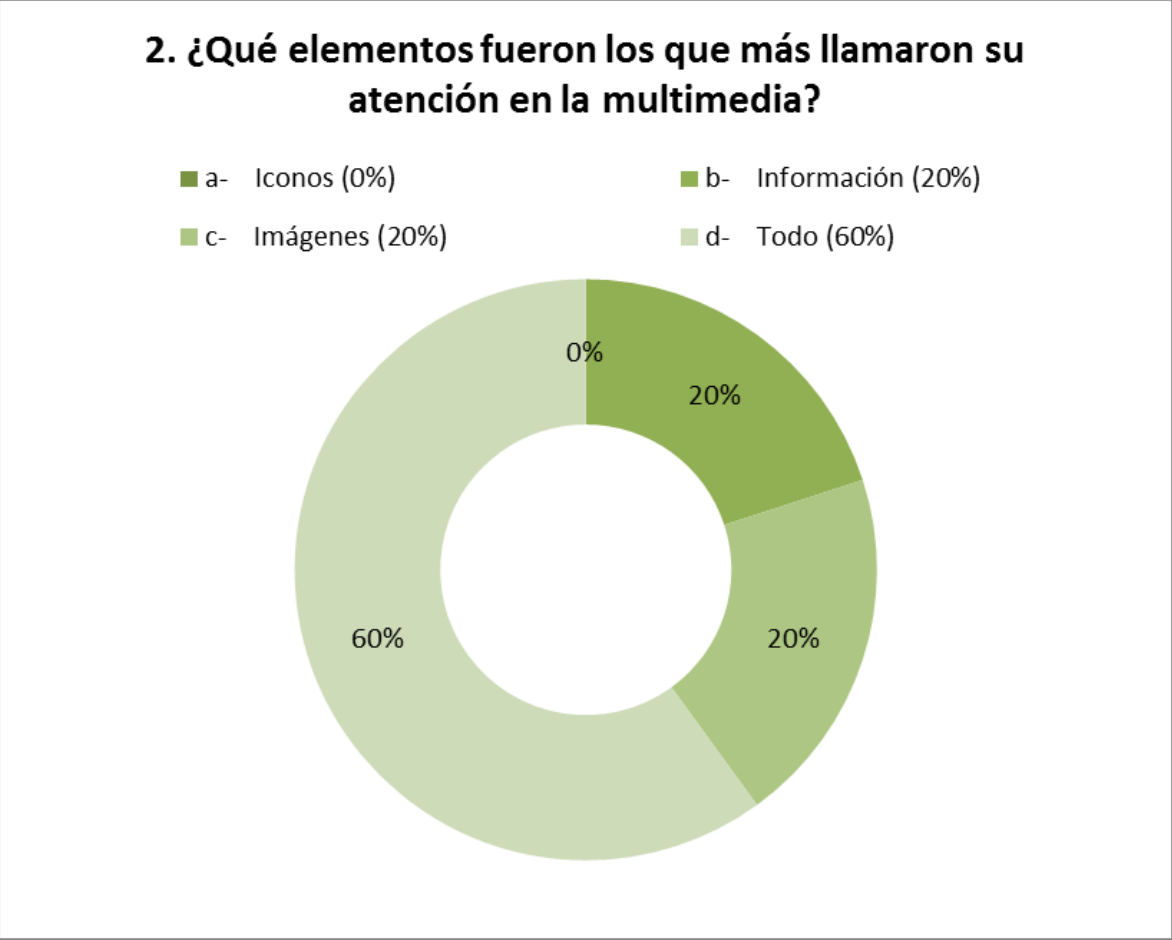


Figura 32. Gráfico pregunta 3

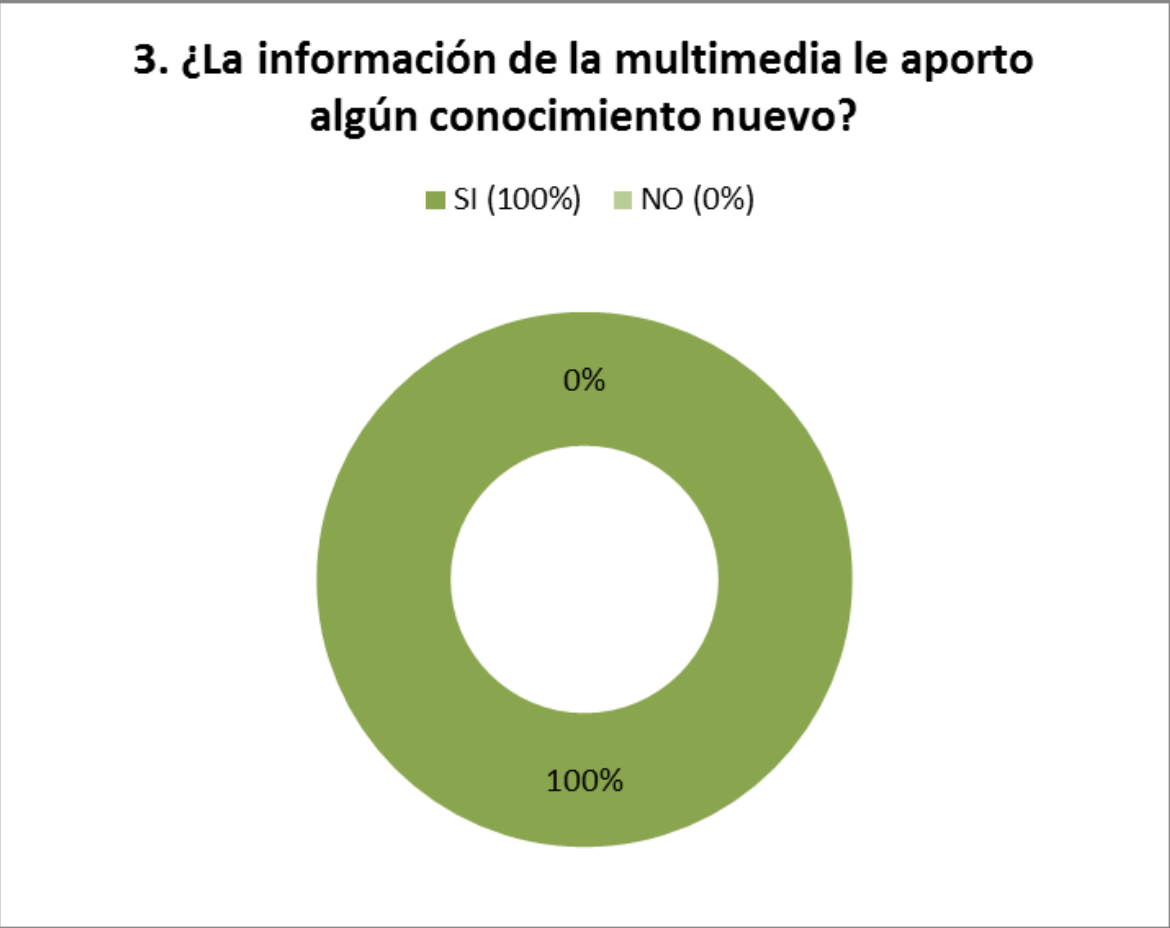


Figura 33. Gráfico pregunta 4

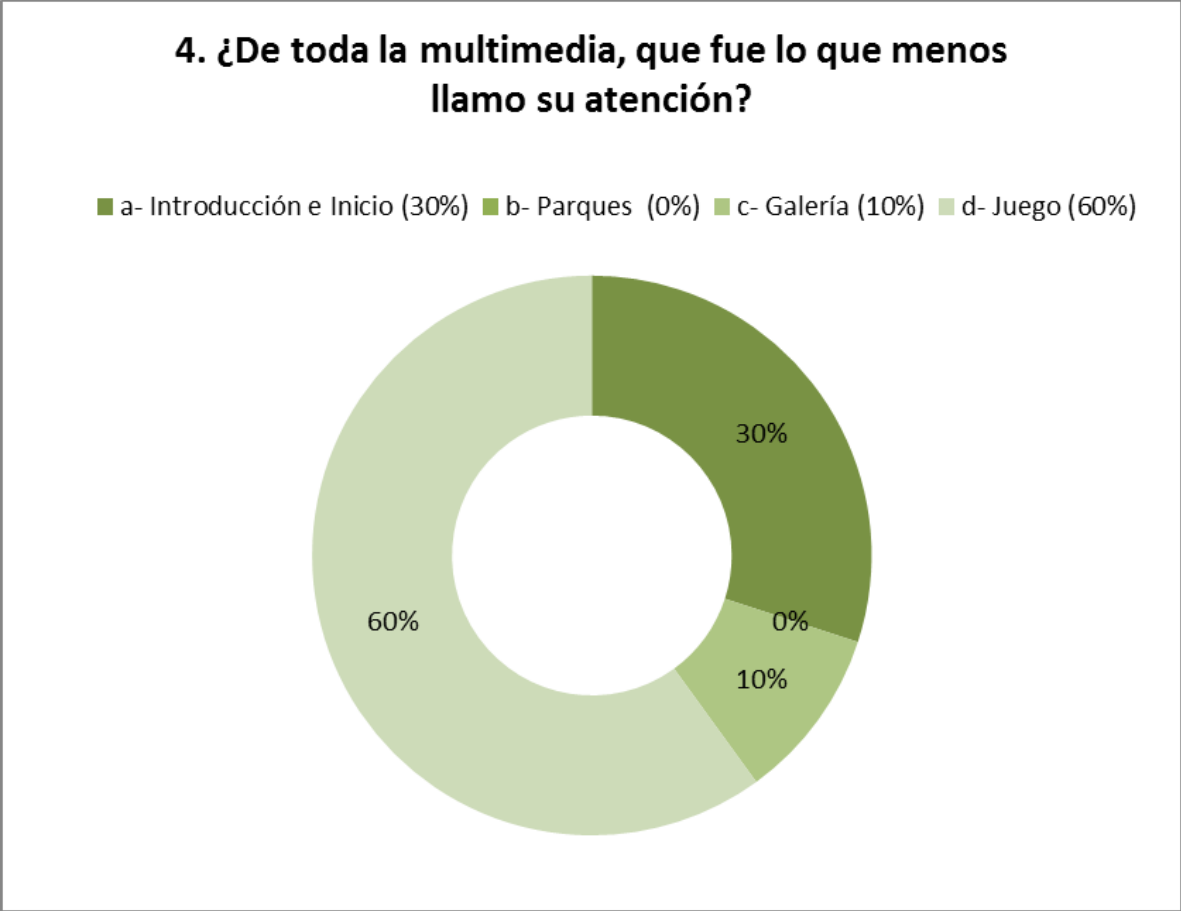


Figura 34. Gráfico pregunta 5

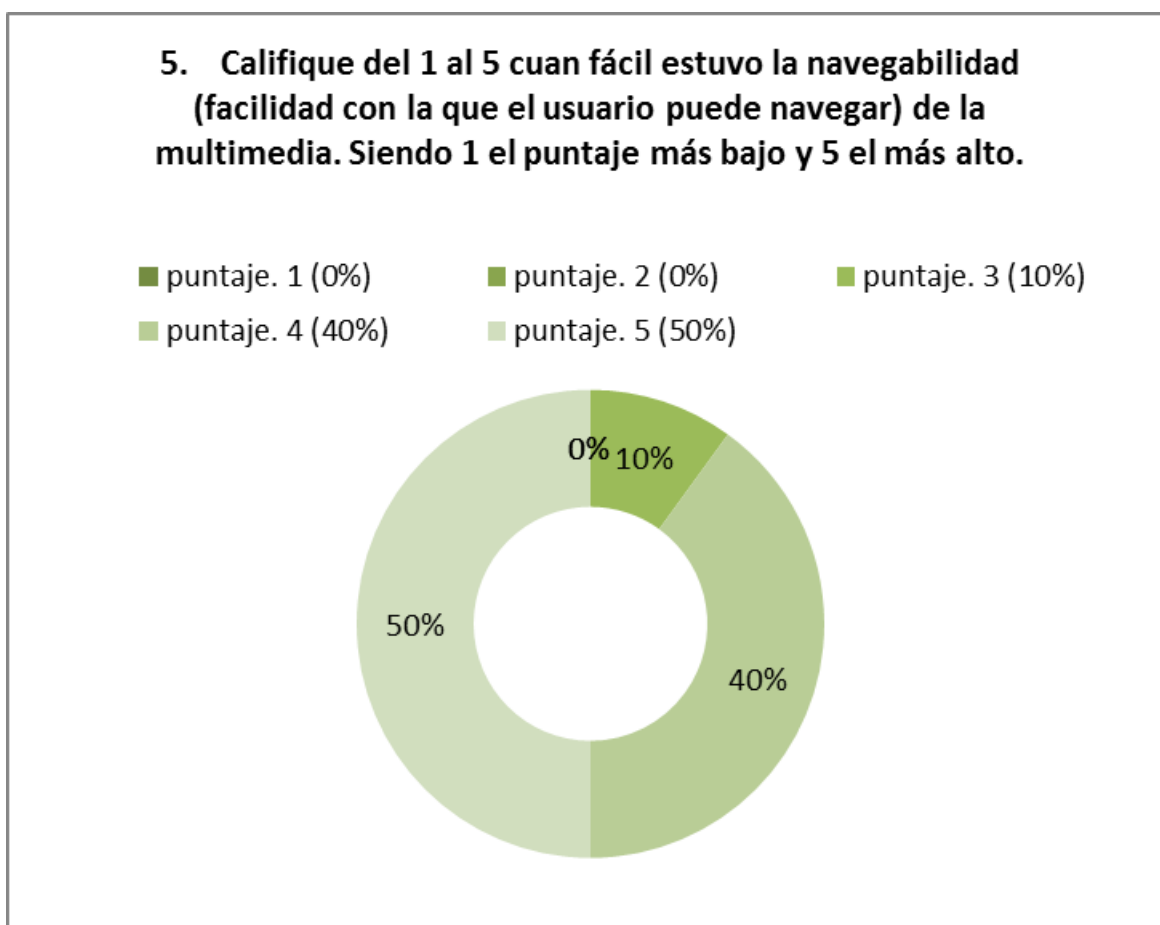


Figura 35. Gráfico pregunta 6

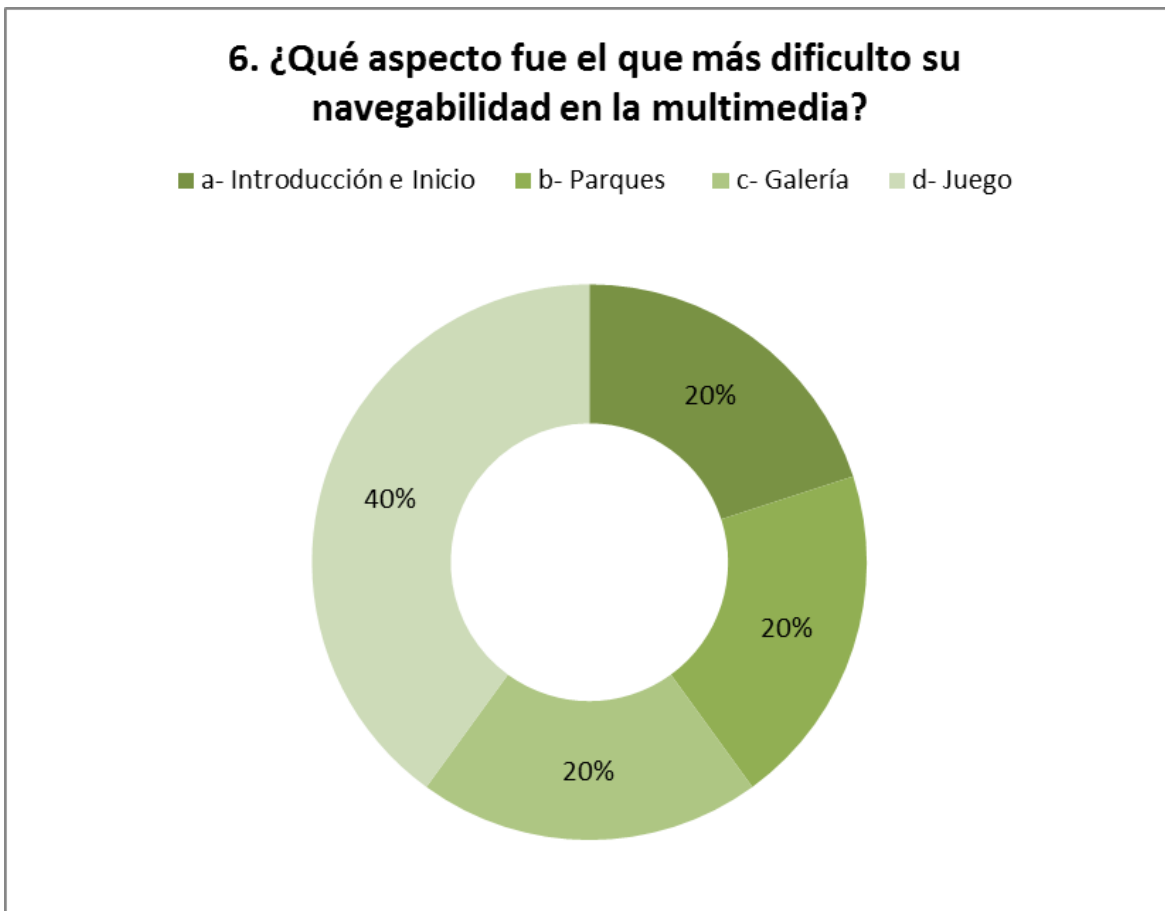


Figura 36. Gráfico pregunta 7

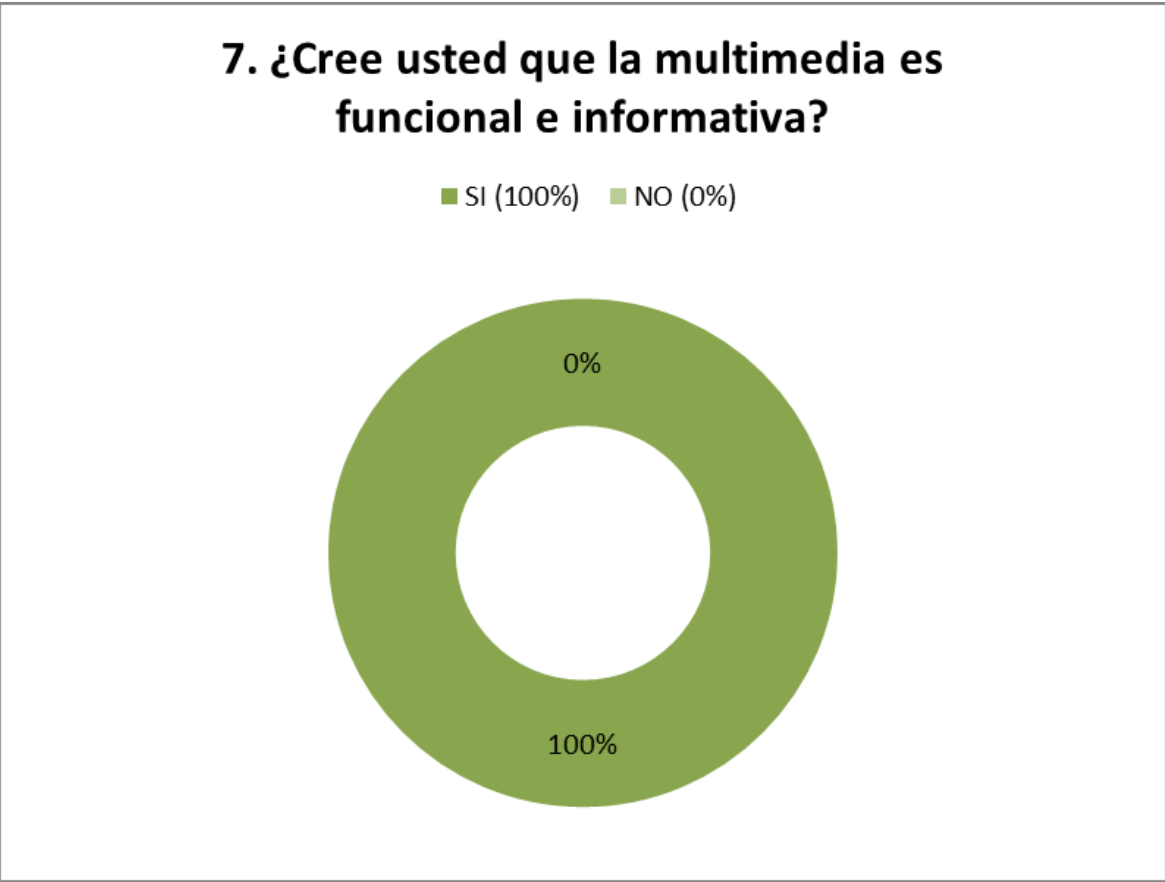
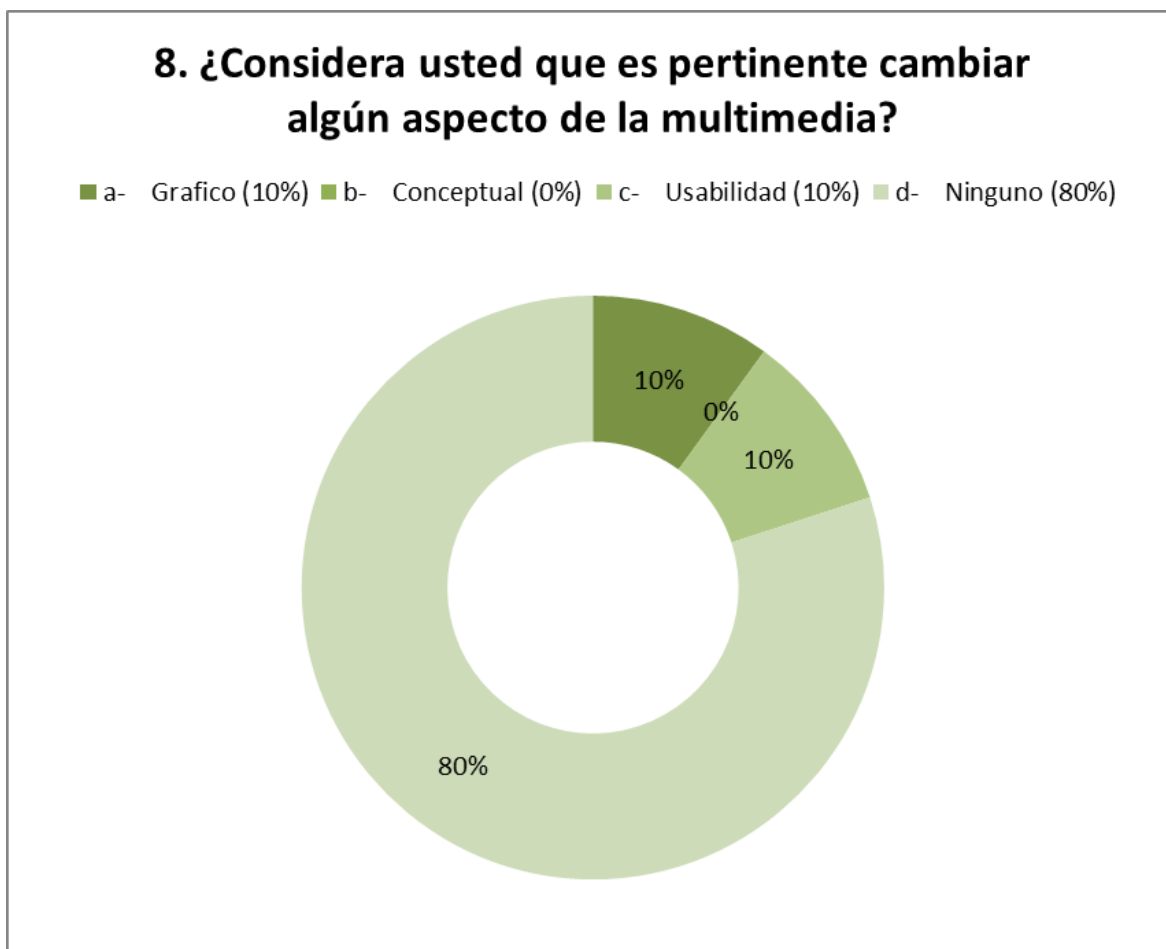


Figura 37. Gráfico pregunta 8



11. CONCLUSIONES

Después de la experiencia vivida realizando el proyecto de pasantía en investigación, Ciudad Bosque en la cual los estudiantes se enfrentan a situaciones reales y a necesidades reales del diseño gráfico en la ciudad de Cali; todo esto por la demanda específica de reconocimiento de los diversos tipos de especies arbóreas y todo lo que comprende Ciudad Bosque, se puede decir entonces que:

El diseño de la comunicación gráfica es un amplio campo tanto teórico como gráfico, que impone una necesidad, de la cual se parte para resolver un problema social, a través de un diseño llamativo e impactante que acoja a los usuarios, es decir un diseño que tenga la capacidad de cumplir con el objetivo de quedar grabado en las memorias de los usuarios, generando esto un problema y necesidad de la sociedad resuelto, a través del diseño de la comunicación gráfica.

A partir del diseño multimedia, se concluye que pueden generarse procesos de representación y comunicación de ideas y conceptos complejos, como lo es la experiencia de acercamiento a un espacio físico natural, además de poder inducir percepciones en el usuario acerca de este entorno y sus indicativos y particularidades.

Uno de los campos de acción del diseño gráfico para su representación, es por ende la multimedia, la cual de una manera funcional y divertida a la vez, muestra y desarrolla un producto con una necesidad creada para ser desarrollado de la manera más entendible y en la cual se pueda llegar directamente al público objetivo, generando esto una aceptación y un éxito por parte de los diseñadores y creadores del concepto y propuestas gráficas a utilizar.

En la ciudad existen variadas zonas verdes, pobladas de patrimonio arbóreo urbano, pero a pesar de esto, las personas no se fijan del todo y hacen caso omiso, generando esto que las zonas verdes de la ciudad pasen desapercibidas y esto genera por ende un abandono total de los sectores, acabando así con el patrimonio arbóreo con el que se cuenta pero que no se tiene en cuenta a la hora de hablar de los principales atractivos de la ciudad; es por esto que se creó una multimedia capaz de generar en las personas un sentimiento de concientización para cuidar y proteger todas las especies habitantes en la ciudad de Santiago de Cali.

En una ciudad en continua expansión como Cali y urgida de reafirmar sus tradiciones culturales de identidad es importante visualizar estos lugares y su

significado en la construcción de la ciudad, para generar en los ciudadanos un compromiso constante que conserve y proteja las especies, haciéndolas parte de los hitos culturales de Santiago de Cali.

La puesta en práctica de los conocimientos recibidos en la academia en un proyecto como este, da una nueva perspectiva y amplía la visión sobre el alcance comunitario del ejercicio de la comunicación visual, permitiendo pensar en aplicaciones y procesos en otros nuevos contextos.

Por último queda validar todos los proyectos conjuntos del grupo de investigación, realizados para Ciudad Bosque, para así generar un proyecto en su totalidad y este sea masivo y pueda llegar a la vista de todos los ciudadanos, además de mostrar toda la ciudad en su totalidad para así concientizar a las personas de cada una de las zonas de la ciudad de Santiago de Cali.

BIBLIOGRAFÍA

Análisis transaccional [en línea]. Salamanca - España: Teoría de la comunicación y teoría de la información, 2011 [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: <http://html.rincondelvago.com/analisis-transaccional.html>

Cali [en línea]. Cali – Colombia: Century 21 Colombia, 2011 [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: http://www.century21colombia.com/buscar/barrios.php?nu_ciudad=1073&nu_barrio=3555&tx_barrio=El%20Ingenio

COLARES DE SILVA, Jackson; El sonido en la Multimedia: la importancia de la producción del audio en el diseño de materiales multimedia para la enseñanza.

Costa, Solá – Segalés, Joan. Diseñar para los ojos. Costa Punto Com, S.L. 2003

Disponible en:

<http://www.comunicacionvisualuai.ecaths.com/archivos/comunicacionvisualuai/Representacion.Visual.983246596.pdf>

Etapas de producciones de un producto multimedia [en línea]. Cristalab, 2007 [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: <http://www.cristalab.com/tutoriales/etapas-de-produccion-en-un-proyecto-multimedia-c48461/>

Fernández, Ana María. Imaginario Social, poder y estructuras de plausibilidad [en línea]. Consultado:28/05/2009 Disponible en: http://vinculados.org/abriendo_veredas/221_imaginario_social.HTML

La psicología de los colores [en línea]. España: 10 Tentulogo online, 2010 [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: <http://tentulogo.es/blog/la-psicologia-de-los-colores/>

Manual de usabilidad [en línea]. Construye un sitio web, no un laberinto [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: <http://www.infomipyme.com/Docs/GT/Offline/marketing/internet/usabilidad.htm>

Observando la naturaleza: el paisaje y el sentido europeo de la vista, Boletín de la A.G.E. N° 34-2002_ David Cosgrove.
<http://www.ieg.csic.es/age/boletín/34/3406.pdf>

Patrimonio documental: Fondos institucionales_CENIDIAP

PINO Georgina, LAS ARTES PLASTICAS, Ed. EUNED. Pág. 73-74. Disponible en http://books.google.com.co/books?id=YFeOo6VayXcC&pg=PA73&dq=seccion+aurea&hl=es&sa=X&ei=tFmXT_-MFlj5ggeir8iLDg&sqi=2&ved=0CDgQ6AEwAg#v=onepage&q=seccion%20aurea&f=false

Puertas, Cesar. Diccionario de diseño gráfico.
[ww.xtec.net/~jmora224/jmora/s2c14/Glossari.doc](http://www.xtec.net/~jmora224/jmora/s2c14/Glossari.doc)).

Signos y símbolos [en línea]. Santa Fe – Argentina: Del Valle de Venado Tuerto, 2005 [consultado 29 Abril 2012]. Disponible en Internet: <http://www.gluv.org/Trabajos%20y%20Trazados%20Masonicos/Trazados%20de%20Otras%20Logias/Signos%20y%20Simbolos.htm>

TORTAJADA Ignacio; MAGAL Teresa; MORILLAS Samuel; PREPRODUCCIÓN MULTIMEDIA, Comunicación Audiovisual. Editorial Universidad Politécnica de Valencia. Pág. 18 (Disponible en: <http://books.google.com.co/books?id=zhfZqKDnssC&pg=PA19&dq=navegacion+multimedia&hl=es&sa=X&ei=YzKUT6e2A4Oe8gTI3Nn8Aw&sqi=2&ved=0CD8Q6AEwAQ#v=onepage&q=navegacion%20multimedia&f=false>

Villafañe, Justo. Introducción a la teoría de la imagen. Editorial Pirámide. Madrid, 1985.

ANEXOS

Anexo A. Recorte de prensa. El País agosto 2005.

MiO. Metrocali y el comité consultivo revisaron el diseño del tramo de la Calle 5 entre la Plaza de Toros y Univalle

Sólo se afectarán 37 árboles

A sólo 37 árboles, 12 de ellos patrimoniales, se reducirá la afectación del Masivo Integrado de Occidente, MiO, en el tramo de la Calle 5 entre Carrera 56 (Avenida Guadalupe) y Carrera 16 (frente a la Universidad del Valle).

Entre las especies que se intervendrán figuran doce árboles patrimoniales de menos de cuatro metros de alto y dos años de vida, que son seis samanes pequeños, cinco palmas y una ceiba.

Así lo reveló ayer Metrocali, tras hacer un rediseño del polémico tramo, con base en las sugerencias técnicas hechas por el comité consultivo que fue constituido para revisar la afectación arbórea y del que participan arquitectos, ingenieros forestales y profesionales de diversas disciplinas.

El arquitecto de Metrocali, José Colorado, indicó que con base en los aportes técnicos que ha venido haciendo el comité se rediseñó el tramo.

Esto con el fin de hacer la menor afectación de especies forestales en ese sector del sur de Cali, que se distingue precisamente por el túnel arbóreo que ofrece a lo largo del corredor vial.

Como resultado del ejercicio

De las especies a intervenir sólo 12 tienen valor patrimonial. Entre ellas hay 6 samanes pequeños, 5 palmas y una ceiba. Se eliminará el tercer carril a cada lado de la Calle Quinta. No habrá puente elevado paralelo en la Carrera 70. Piden revisión de todo el proyecto.



El túnel arbóreo que existe en la Calle 5 entre Avenida Guadalupe y la Universidad del Valle se mantendrá. Ya no se afectarán 300 árboles como se planteó inicialmente (entre los que figuraban 130 samanes), sino 37 unidades forestales.

FOTO: El País

Anexo B. Mapa del sector este de Los Parques Internos del Ingenio II.



Anexo C. Fichas de análisis de datos.

Parque del Bambú

Corografía del hábitat **C.H.**

Factor	Características	Elementos variables	Fecha y hora: 29/01/2012 - 11:25																							
CH 1 Ambiente	CH 1.1 Posición del lugar	Llano <input checked="" type="checkbox"/> Fondo de valle <input type="checkbox"/> Media ladera <input type="checkbox"/> Cresta <input type="checkbox"/>																								
	CH 1.2 Configuración urbana	Corredor <input type="checkbox"/> Lineal <input type="checkbox"/> Claustro <input checked="" type="checkbox"/> Alameda <input type="checkbox"/> Puntual <input checked="" type="checkbox"/>																								
	CH 1.3 Microclima	Temperatura: Alta <input type="checkbox"/> Media <input checked="" type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/> Vientos: Altos <input type="checkbox"/> Medios <input type="checkbox"/> Bajos <input checked="" type="checkbox"/> Sombras: Altas <input type="checkbox"/> Medias <input checked="" type="checkbox"/> Bajas <input type="checkbox"/> Nubosidad: Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input checked="" type="checkbox"/> Humedad: Alta <input type="checkbox"/> Media <input checked="" type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/> S. de reflejo: Natural <input type="checkbox"/> Artificial <input type="checkbox"/> Agua <input type="checkbox"/> Pisos <input type="checkbox"/> Verde <input checked="" type="checkbox"/> C. de agua: Río <input type="checkbox"/> Quebrada <input type="checkbox"/> Humedal <input type="checkbox"/> Cañón <input type="checkbox"/>																								
	CH 1.4 Estímulos físicos	Sonidos <input checked="" type="checkbox"/> Olores <input type="checkbox"/> Colores <input checked="" type="checkbox"/> Sabores <input type="checkbox"/> Otros <input type="checkbox"/>																								
		Grafías relevantes (cuáles)																								
CH 2 Entorno	CH 2.1 Paisaje lejano	Tipo: Panorámico <input type="checkbox"/> Dominado <input type="checkbox"/> Cerrado <input checked="" type="checkbox"/>																								
		Planos de recorte: Cielo <input type="checkbox"/> Agua <input type="checkbox"/> Vegetación <input type="checkbox"/> Edificación <input type="checkbox"/> Terreno <input type="checkbox"/>																								
	CH 2.2 Paisaje próximo	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> Planos o términos de aproximación:	1				X		2			X		X	3	X					4		X			
1				X																						
2			X		X																					
3	X																									
4		X																								
CH 3 Actores	CH 3.3 Flora	Talla: Árboles Arbustos Sotobosque Setos Jardín Densidad: A M B A M X A M X A M X A M X Especies:																								
	CH 3.2 Fauna	Géneros: Aves, Insectos Permanencia: Esporádica <input type="checkbox"/> Habitual <input checked="" type="checkbox"/>																								
	CH 3.3 Sociedad	Permanencia: Esporádica <input checked="" type="checkbox"/> Habitual <input type="checkbox"/> Prácticas: Económica <input type="checkbox"/> Deportiva <input checked="" type="checkbox"/> Recreativa <input type="checkbox"/> Edad-Género: May.: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Ad.: M <input checked="" type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/> Jov.: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Niños: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>																								
	CH 4.1 Mojones (hitos)	Art.: Grafías <input type="checkbox"/> Obietos <input type="checkbox"/> Detalle: No aplica Nat.: Detalle:																								
CH 4 Amoblamiento	CH 4.2 Equipos	Bancos <input type="checkbox"/> Materas <input type="checkbox"/> Luminarias <input type="checkbox"/> Juegos <input checked="" type="checkbox"/>																								
	CH 4.3 Senderos	Construidos <input checked="" type="checkbox"/> Marcados <input type="checkbox"/>																								
	CH 4.4 Recodos y nodos	Construidos <input checked="" type="checkbox"/> Marcados <input type="checkbox"/>																								
	CH 4.5 Bordes (límites)	Art.: Mallas <input type="checkbox"/> Tapias <input type="checkbox"/> Otros: No aplica Nat.: Accidente natural:																								
	CH 4.6 Paramentos	Art.: Muro <input type="checkbox"/> Pared <input checked="" type="checkbox"/> Nat.: Talud <input type="checkbox"/> Hileras de árboles <input type="checkbox"/> No aplica																								

Cualidad escenográfica **CE**

Fecha: 29/01/12 Horas: 11:38

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B
CE 1 Variación espacial	CE 1.1 Fluctuación de espacios abiertos / cerrados			X
	CE 1.2 Fluctuación de alturas naturales / artificiales		X	
	CE 1.3 Presencia de ejes estructurantes		X	
	CE 1.4 Variación de piso natural / artificial			X
	CE 1.5 Variación de piso duro / blando			X
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombrío natural		X	
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas			X
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales		X	
CE 2 Visualidad	CE 2.1 Visión panorámica desde el interior		X	
	CE 2.2 Domino sobre el horizonte			X
	CE 2.3 Escala de paramentos naturales / artificiales			X
	CE 2.4 Calidad reconocible del paramento			X
	CE 3.1 Notoriedad de una intención proyectada de circulaciones			X
	CE 3.2 Notoriedad de la flora silvestre		X	
	CE 3.3 Notoriedad de una intención proyectada de la flora			X
CE 3 Intervención ordenada	CE 3.4 Previsión de franias de flora de color			X
	CE 3.5 Previsión de franias de follaje verde			X
	CE 3.6 Previsión de barreras naturales			X
	CE 3.7 Previsión de barreras artificiales			X
CE 4 Flujos y actividades de actores	CE 4.1 Diversidad de usuarios			X
	CE 4.2 Densidad de usuarios			X
	CE 4.3 Permanencia de actores estacionarios			X
	CE 4.4 Flujo (movilidad) de actores en recorridos			X
	CE 4.5 Diversidad de actitudes (V.E.T.A.)			X
	CE 4.6 Intensidad de la recreación pasiva			X
	CE 4.7 Intensidad de la recreación activa			X

Cualidad sensorial **CS**

Fecha: 29/01/12 Horas: 11:45

Configuración observada:

Factores	Características	A M B		
		A	M	B
CS 1	CS 1.1 Presencia evocadora de la flora	X		
	CS 1.2 Presencia evocadora de la fauna habitual	X		
Fisiografía	CS 1.3 Presencia evocadora de la fauna pasajera	X		
	CS 1.4 Presencia evocadora de la geomorfología dominante	X		
	CS 1.5 Presencia evocadora de agua	X		
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombío natural	X		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas	X		
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales	X		
CS 2	CS 2.1 Presencia evocadora de volumetrías construidas fijas	X		
	CS 2.2 Presencia evocadora de volumetrías construidas transitorias	X		
Arquitectura	CS 2.3 Presencia evocadora del color en volúmenes artificiales	X		
	CS 2.4 Presencia evocadora de diferencias de nivel de piso	X		
	CS 2.5 Peso visual de los intersticios entre volúmenes	X		
	CS 2.6 Presencia evocadora de cubiertas de sombío artificial	X		
	CS 2.7 Presencia de puntos de alumbrado	X		
CS 3	CS 3.1 Reconocimiento de señales culturales	X		
	CS 3.2 Reconocimiento de olores agradables	X		
Imbricación	CS 3.3 Reconocimiento de olores desagradables	X		
	CS 3.4 Reconocimiento de aislamiento acústico	X		
Perceptiva	CS 3.5 Reconocimiento de aislamiento visual	X		
	CS 3.6 Reconocimiento de contrastes de texturas	X		
	CS 3.7 Reconocimiento de brisas	X		
	CS 3.8 Reconocimiento de calor y frío	X		
	CS 3.9 Reconocimiento de la atmósfera de cobertura natural y artificial	X		
	CS 3.10 Reconocimiento de cromatismos	X		
	CS 4	CS 4.1 Reconocimiento del dinamismo del lugar	X	
		CS 4.2 Reconocimiento del grado de singularidad del entorno	X	
Vivencia del lugar	CS 4.3 Percepción sinestésica del entorno	X		
	CS 4.4 Reconocimiento de elementos no convencionales	X		
	CS 4.5 Grado de penetración entre lo natural y lo artificial	X		

Cualidad interactiva **CI**

Fecha: 29/01/12 Horas:11:57

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B	
CI 1 Interpretación de los atributos del lugar	CI 1.1 Condición ruinoso del lugar	x			
	CI 1.2 Contraste de la geomorfología			x	
	CI 1.3 Contraste de lo construido	x			
	CI 1.4 Continuidad morfológica			x	
	CI 1.5 Escala sensorial del lugar		x		
CI 2 Generación de sentidos asociados	CI 2.1 Sentido de nostalgia			x	
	CI 2.2 Sentido de dominio (alto control)			x	
	CI 2.3 Sentido de amplitud (disponibilidad espacial)			x	
	CI 2.4 Sentido de coacción (densidad de actores)			x	
	CI 2.5 Invitación a multisensorialidad			x	
CI 3 Experiencia sinestésica	CI 3.1 Asombro <input type="checkbox"/> Contenido <input type="checkbox"/> Impresión <input type="checkbox"/> Interés <input checked="" type="checkbox"/>				
	CI 3.2 Búsqueda <input type="checkbox"/> Desc. <input checked="" type="checkbox"/> Conoc. <input type="checkbox"/> Reconoc. <input type="checkbox"/>				
	CI 3.3 Entusiasmo <input type="checkbox"/> Fruición <input type="checkbox"/> Bienestar <input checked="" type="checkbox"/> Alegría <input type="checkbox"/>				
	CI 3.4 Recreación	A	M	B	
	Mística			x	
	Reverencia			x	
	Silencio	x			
	Introspección	x			
	CI 3.5 Recordación	Melancolía			x
	Nostalgia			x	
Decadencia	x				
Abandono	x				
CI 3.6 Aprehensión	Misterio			x	
Temor			x		
Soledad	x				
Inseguridad	x				

Parque de la Ceiba

Corografía del hábitat C.H.

Factor	Características	Elementos variables	Fecha y hora: 29 enero 2012/11:20 am	
CH 1 Ambiente	CH 1.1 Posición del lugar	Llano <input checked="" type="checkbox"/> Fondo de valle <input type="checkbox"/> Media ladera <input type="checkbox"/> Cresta <input type="checkbox"/>		
	CH 1.2 Configuración urbana	Corredor <input type="checkbox"/> Lineal <input type="checkbox"/> Claustro <input checked="" type="checkbox"/> Alameda <input type="checkbox"/> Puntual <input type="checkbox"/>		
	CH 1.3 Microclima	Temperatura:	Alta <input type="checkbox"/> Media <input checked="" type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/>	
		Vientos:	Altos <input type="checkbox"/> Medios <input type="checkbox"/> Bajos <input checked="" type="checkbox"/>	
		Sombras:	Altas <input type="checkbox"/> Medias <input checked="" type="checkbox"/> Bajas <input type="checkbox"/>	
Nubosidad:		Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input checked="" type="checkbox"/>		
Humedad:		Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input checked="" type="checkbox"/>		
	S. de reflejo:	Natural <input type="checkbox"/> Artificial <input type="checkbox"/> Agua <input type="checkbox"/> Pisos <input type="checkbox"/> Verde <input checked="" type="checkbox"/>		
	C. de agua	Río <input type="checkbox"/> Quebrada <input type="checkbox"/> Humedal <input type="checkbox"/> Caño <input type="checkbox"/>		
CH 1.4 Estímulos físicos	Sonidos <input checked="" type="checkbox"/> Olores <input type="checkbox"/> Colores <input type="checkbox"/> Sabores <input type="checkbox"/> Otros <input type="checkbox"/>			
Grafías relevantes (cuáles)				
CH 2 Entorno	CH 2.1 Paisaje lejano	Tipo: Panorámico <input type="checkbox"/> Dominado <input type="checkbox"/> Cerrado <input checked="" type="checkbox"/>		
	Planos de recorte:	Cielo Aqua Vegetación Edificación Terreno		
	CH 2.2 Paisaje próximo	1 X		
	2			
	3 X X X X			
	4			
CH 3 Actores	CH 3.3 Flora	Talla: Árboles Arbustos Sotobosque Setos Jardín		
	Densidad:	A M B A M X A M X A M B A M B		
	Especies:			
	CH 3.2 Fauna	Géneros: Pájaros, Chicharras		
	Permanencia: Esporádica <input type="checkbox"/> Habitual <input checked="" type="checkbox"/>			
CH 3.3 Sociedad	Permanencia: Esporádica <input checked="" type="checkbox"/> Habitual <input type="checkbox"/>			
	Prácticas: Económica <input type="checkbox"/> Deportiva <input checked="" type="checkbox"/> Recreativa <input type="checkbox"/>			
	Edad-Género: May.: M <input type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/> Ad.: M <input checked="" type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/> Jáv.: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Niños: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>			
CH 4 Amoblamiento	CH 4.1 Mojones (hitos)	Art.: Grafías <input type="checkbox"/> Obietos <input checked="" type="checkbox"/> Detalle: Caseta, juegos infantiles, postes de luz		
	Nat.: Detalle:			
	CH 4.2 Equipos	Bancos <input type="checkbox"/> Materas <input type="checkbox"/> Luminarias <input checked="" type="checkbox"/> Juegos <input checked="" type="checkbox"/>		
	CH 4.3 Senderos	Construidos <input checked="" type="checkbox"/> Marcados <input type="checkbox"/>		
	CH 4.4 Recodos y nodos	Construidos <input type="checkbox"/> Marcados <input type="checkbox"/>		
	CH 4.5 Bordes (límites)	Art.: Mallas <input type="checkbox"/> Tapias <input type="checkbox"/> Otros: Anden, culatas		
	Nat.: Accidente natural:			
CH 4.6 Paramentos	Art.: Muro <input type="checkbox"/> Pared <input checked="" type="checkbox"/>			
	Nat.: Talud <input type="checkbox"/> Hileras de árboles <input checked="" type="checkbox"/>			

Cualidad escenográfica **CE**

Fecha: 29-01-2012 Horas: 11:35 am

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B
CE 1 Variación espacial	CE 1.1 Fluctuación de espacios abiertos / cerrados		X	
	CE 1.2 Fluctuación de alturas naturales / artificiales			X
	CE 1.3 Presencia de ejes estructurantes			X
	CE 1.4 Variación de piso natural / artificial		X	
	CE 1.5 Variación de piso duro / blando		X	
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombrío natural	X		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas		X	
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales		X	
CE 2 Visualidad	CE 2.1 Visión panorámica desde el interior		X	
	CE 2.2 Domino sobre el horizonte		X	
	CE 2.3 Escala de paramentos naturales / artificiales		X	
	CE 2.4 Calidad reconocible del paramento			X
	CE 3.1 Notoriedad de una intención proyectada de circulaciones			X
	CE 3.2 Notoriedad de la flora silvestre			X
	CE 3.3 Notoriedad de una intención proyectada de la flora			X
CE 3 Intervención ordenada	CE 3.4 Previsión de franjas de flora de color			X
	CE 3.5 Previsión de franjas de follaje verde			X
	CE 3.6 Previsión de barreras naturales	X		
	CE 3.7 Previsión de barreras artificiales			X
CE 4 Flujos y actividades de actores	CE 4.1 Diversidad de usuarios			X
	CE 4.2 Densidad de usuarios			X
	CE 4.3 Permanencia de actores estacionarios			X
	CE 4.4 Flujo (movilidad) de actores en recorridos		X	
	CE 4.5 Diversidad de actitudes (V.E.T.A.)			X
	CE 4.6 Intensidad de la recreación pasiva			X
	CE 4.7 Intensidad de la recreación activa			X

Cualidad sensorial **CS**

Fecha: 29-01-2012 Horas: 11:43 am

Configuración observada:

Factores	Características	A M B			
		A	M	B	
CS 1	CS 1.1 Presencia evocadora de la flora			X	
	CS 1.2 Presencia evocadora de la fauna habitual	X			
Fisiografía	CS 1.3 Presencia evocadora de la fauna pasajera	X			
	CS 1.4 Presencia evocadora de la geomorfología dominante			X	
	CS 1.5 Presencia evocadora de agua			X	
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombro natural	X			
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas			X	
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales			X	
CS 2	CS 2.1 Presencia evocadora de volimetrías construidas fijas			X	
	CS 2.2 Presencia evocadora de volimetrías construidas transitorias			X	
Arquitectura	CS 2.3 Presencia evocadora del color en volúmenes artificiales			X	
	CS 2.4 Presencia evocadora de diferencias de nivel de piso		X		
	CS 2.5 Peso visual de los intersticios entre volúmenes			X	
	CS 2.6 Presencia evocadora de cubiertas de sombro artificial	X		X	
	CS 2.7 Presencia de puntos de alumbrado				
CS 3	CS 3.1 Reconocimiento de señales culturales			X	
	CS 3.2 Reconocimiento de olores agradables			X	
Imbricación	CS 3.3 Reconocimiento de olores desagradables			X	
	CS 3.4 Reconocimiento de aislamiento acústico			X	
Perceptiva	CS 3.5 Reconocimiento de aislamiento visual			X	
	CS 3.6 Reconocimiento de contrastes de texturas		X		
	CS 3.7 Reconocimiento de brisas		X		
	CS 3.8 Reconocimiento de calor y frío		X		
	CS 3.9 Reconocimiento de la atmósfera de cobertura natural y artificial		X		
	CS 3.10 Reconocimiento de cromatismos		X		
	CS 4	CS 4.1 Reconocimiento del dinamismo del lugar			X
		CS 4.2 Reconocimiento del grado de singularidad del entorno			X
Vivencia del lugar	CS 4.3 Percepción sinestésica del entorno	X			
	CS 4.4 Reconocimiento de elementos no convencionales			X	
	CS 4.5 Grado de penetración entre lo natural y lo artificial	X			

Cualidad interactiva **CI**

Fecha: 29-01-2012 Horas: 11:50 am

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B	
CI 1 Interpretación de los atributos del lugar	CI 1.1 Condición ruinoso del lugar		X		
	CI 1.2 Contraste de la geomorfología			X	
	CI 1.3 Contraste de lo construido	X			
	CI 1.4 Continuidad morfológica	X			
	CI 1.5 Escala sensorial del lugar		X		
CI 2 Generación de sentidos asociados	CI 2.1 Sentido de nostalgia			X	
	CI 2.2 Sentido de dominio (alto control)			X	
	CI 2.3 Sentido de amplitud (disponibilidad espacial)	X			
	CI 2.4 Sentido de coacción (densidad de actores)			X	
	CI 2.5 Invitación a multisensorialidad			X	
CI 3 Experiencia sinestésica	CI 3.1 Asombro <input type="checkbox"/> Contenido <input type="checkbox"/> Impresión <input type="checkbox"/> Interés <input checked="" type="checkbox"/>				
	CI 3.2 Búsqueda <input checked="" type="checkbox"/> Desc. <input type="checkbox"/> Conoc. <input type="checkbox"/> Reconoc. <input type="checkbox"/>				
	CI 3.3 Entusiasmo <input type="checkbox"/> Fruición <input type="checkbox"/> Bienestar <input type="checkbox"/> Alegría <input type="checkbox"/>				
	CI 3.4 Recreación		A	M B	
	Mística			X	
	Reverencia			X	
	Silencio		X		
	Introspección	X			
	CI 3.5 Recordación	Melancolía			X
	Nostalgia			X	
Decadencia	X				
Abandono	X				
CI 3.6 Aprehensión	Misterio			X	
Temor			X		
Soledad	X				
Inseguridad	X				

Parque de la Platanera

Corografía del hábitat C.H.

Factor	Características	Elementos variables	Fecha v hora: 29 enero 2012/12:21 m																												
CH 1 Ambiente	CH 1.1 Posición del lugar	Llano <input checked="" type="checkbox"/> Fondo de valle <input type="checkbox"/> Media ladera <input type="checkbox"/> Cresta <input type="checkbox"/>																													
	CH 1.2 Configuración urbana	Corredor <input type="checkbox"/> Lineal <input type="checkbox"/> Claustro <input checked="" type="checkbox"/> Alameda <input type="checkbox"/> Puntual <input checked="" type="checkbox"/>																													
	CH 1.3 Microclima	Temperatura: Alta <input type="checkbox"/> Media <input checked="" type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/> Vientos: Altos <input type="checkbox"/> Medios <input checked="" type="checkbox"/> Bajos <input type="checkbox"/> Sombras: Altas <input type="checkbox"/> Medias <input checked="" type="checkbox"/> Bajas <input type="checkbox"/> Nubosidad: Alta <input type="checkbox"/> Media <input checked="" type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/> Humedad: Alta <input type="checkbox"/> Media <input checked="" type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/> S. de reflejo: Natural <input type="checkbox"/> Artificial <input type="checkbox"/> Agua <input type="checkbox"/> Pisos <input type="checkbox"/> Verde <input checked="" type="checkbox"/> C. de agua: Río <input type="checkbox"/> Quebrada <input type="checkbox"/> Humedal <input checked="" type="checkbox"/> Caño <input type="checkbox"/>																													
	CH 1.4 Estímulos físicos	Sonidos <input checked="" type="checkbox"/> Olores <input checked="" type="checkbox"/> Colores <input checked="" type="checkbox"/> Sabores <input type="checkbox"/> Otros <input type="checkbox"/> Grafías relevantes (cuáles) Caseta del vigialente																													
	CH 2 Entorno	CH 2.1 Paisaje lejano Tipo: Panorámico <input type="checkbox"/> Dominado <input type="checkbox"/> Cerrado <input checked="" type="checkbox"/> Planos de recorte: Cielo Agua Vegetación Edificación Terreno																													
	CH 2.2 Paisaje próximo	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>1</td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1		X					2	X						3						X	4			X	X			
1		X																													
2	X																														
3						X																									
4			X	X																											
CH 3 Actores	CH 3.3 Flora	Talla: Árboles Arbustos Sotobosque Setos Jardín Densidad: X M B A M B A M B A M B A M B Especies:																													
	CH 3.2 Fauna	Géneros: Pájaros, Chicharras, hormigas, toda clase de insectos. Permanencia: Esporádica <input type="checkbox"/> Habitual <input checked="" type="checkbox"/>																													
	CH 3.3 Sociedad	Permanencia: Esporádica <input checked="" type="checkbox"/> Habitual <input type="checkbox"/> Prácticas: Económica <input type="checkbox"/> Deportiva <input checked="" type="checkbox"/> Recreativa <input type="checkbox"/> Edad-Género: May.: M <input checked="" type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/> Ad.: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Jáv.: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Niños M <input checked="" type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/>																													
	CH 4 Amoblamiento	CH 4.1 Mojones (hitos) Art.: Grafías <input type="checkbox"/> Obielos <input checked="" type="checkbox"/> Detalle: Caseta, postes de luz. Nat.: Detalle:																													
	CH 4.2 Equipos	Bancos <input checked="" type="checkbox"/> Materas <input type="checkbox"/> Luminarias <input checked="" type="checkbox"/> Juegos <input checked="" type="checkbox"/>																													
	CH 4.3 Senderos	Construidos <input checked="" type="checkbox"/> Marcados <input type="checkbox"/>																													
	CH 4.4 Recodos y nodos	Construidos <input checked="" type="checkbox"/> Marcados <input type="checkbox"/>																													
	CH 4.5 Bordes (límites)	Art.: Mallas <input type="checkbox"/> Tapias <input type="checkbox"/> Otros: Anden, culatas Nat.: Accidente natural:																													
	CH 4.6 Paramentos	Art.: Muro <input type="checkbox"/> Pared <input checked="" type="checkbox"/> Nat.: Talud <input type="checkbox"/> Hileras de árboles <input checked="" type="checkbox"/>																													

Cualidad escenográfica **CE**

Fecha: 29-01-2012 Horas: 12:25 m

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B
CE 1 Variación espacial	CE 1.1 Fluctuación de espacios abiertos / cerrados			X
	CE 1.2 Fluctuación de alturas naturales / artificiales			X
	CE 1.3 Presencia de ejes estructurantes			X
	CE 1.4 Variación de piso natural / artificial		X	
	CE 1.5 Variación de piso duro / blando		X	
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombrío natural	X		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas			X
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales			X
CE 2 Visualidad	CE 2.1 Visión panorámica desde el interior			X
	CE 2.2 Domino sobre el horizonte			X
	CE 2.3 Escala de paramentos naturales / artificiales	X		
	CE 2.4 Calidad reconocible del paramento		X	
	CE 3.1 Notoriedad de una intención proyectada de circulaciones			X
	CE 3.2 Notoriedad de la flora silvestre			X
	CE 3.3 Notoriedad de una intención proyectada de la flora		X	
CE 3 Intervención ordenada	CE 3.4 Previsión de franjas de flora de color			X
	CE 3.5 Previsión de franjas de follaje verde		X	
	CE 3.6 Previsión de barreras naturales	X		
	CE 3.7 Previsión de barreras artificiales			X
CE 4 Flujos y actividades de actores	CE 4.1 Diversidad de usuarios			X
	CE 4.2 Densidad de usuarios			X
	CE 4.3 Permanencia de actores estacionarios			X
	CE 4.4 Flujo (movilidad) de actores en recorridos			X
	CE 4.5 Diversidad de actitudes (V.E.T.A.)			X
	CE 4.6 Intensidad de la recreación pasiva			X
	CE 4.7 Intensidad de la recreación activa			X

Cualidad sensorial **CS**

Fecha: 29-01-2012 Horas: 12:32 m

Configuración observada:

Factores	Características	A M B		
		A	M	B
CS 1	CS 1.1 Presencia evocadora de la flora		X	
	CS 1.2 Presencia evocadora de la fauna habitual		X	
Fisiografía	CS 1.3 Presencia evocadora de la fauna pasajera			X
	CS 1.4 Presencia evocadora de la geomorfología dominante			X
	CS 1.5 Presencia evocadora de agua			X
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombrión natural	X		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas			X
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales		X	
CS 2	CS 2.1 Presencia evocadora de volumetrías construidas fijas	X		
	CS 2.2 Presencia evocadora de volumetrías construidas transitorias			X
Arquitectura	CS 2.3 Presencia evocadora del color en volúmenes artificiales	X		
	CS 2.4 Presencia evocadora de diferencias de nivel de piso			X
	CS 2.5 Peso visual de los intersticios entre volúmenes			X
	CS 2.6 Presencia evocadora de cubiertas de sombrión artificial			X
	CS 2.7 Presencia de puntos de alumbrado		X	
CS 3	CS 3.1 Reconocimiento de señales culturales		X	
	CS 3.2 Reconocimiento de olores agradables		X	
Imbricación	CS 3.3 Reconocimiento de olores desagradables			X
	CS 3.4 Reconocimiento de aislamiento acústico		X	
Perceptiva	CS 3.5 Reconocimiento de aislamiento visual		X	
	CS 3.6 Reconocimiento de contrastes de texturas	X		
	CS 3.7 Reconocimiento de brisas		X	
	CS 3.8 Reconocimiento de calor y frío		X	
	CS 3.9 Reconocimiento de la atmósfera de cobertura natural y artificial		X	
	CS 3.10 Reconocimiento de cromatismos		X	
	CS 4	CS 4.1 Reconocimiento del dinamismo del lugar		
CS 4.2 Reconocimiento del grado de singularidad del entorno			X	
Vivencia del lugar	CS 4.3 Percepción sinestésica del entorno		X	
	CS 4.4 Reconocimiento de elementos no convencionales			X
	CS 4.5 Grado de penetración entre lo natural y lo artificial			X

Cualidad interactiva **CI**

Fecha: 29-01-2012 Horas: 12:40 m

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B	
CI 1 Interpretación de los atributos del lugar	CI 1.1 Condición ruinoso del lugar	X			
	CI 1.2 Contraste de la geomorfología			X	
	CI 1.3 Contraste de lo construido			X	
	CI 1.4 Continuidad morfológica	X			
	CI 1.5 Escala sensorial del lugar		X		
CI 2 Generación de sentidos asociados	CI 2.1 Sentido de nostalgia			X	
	CI 2.2 Sentido de dominio (alto control)			X	
	CI 2.3 Sentido de amplitud (disponibilidad espacial)			X	
	CI 2.4 Sentido de coacción (densidad de actores)			X	
	CI 2.5 Invitación a multisensorialidad		X		
CI 3 Experiencia sinestésica	CI 3.1 Asombro <input type="checkbox"/> Contenido <input type="checkbox"/> Impresión <input type="checkbox"/> Interés <input checked="" type="checkbox"/>				
	CI 3.2 Búsqueda <input checked="" type="checkbox"/> Desc. <input checked="" type="checkbox"/> Conoc. <input type="checkbox"/> Reconoc. <input checked="" type="checkbox"/>				
	CI 3.3 Entusiasmo <input type="checkbox"/> Fruición <input type="checkbox"/> Bienestar <input checked="" type="checkbox"/> Alegría <input type="checkbox"/>				
	CI 3.4 Recreación	A M B			
	Mística			X	
	Reverencia			X	
	Silencio	X			
	Introspección		X		
	CI 3.5 Recordación	Melancolía			X
	Nostalgia			X	
Decadencia	X				
Abandono	X				
CI 3.6 Aprehensión	Misterio			X	
Temor			X		
Soledad	X				
Inseguridad	X				

Parque del Aguacate

Corografía del hábitat

C.H.

Factor Características Elementos variables Fecha v hora: 29/01/2012 - 12:22

CH 1 Ambiente

CH 1.1 Posición del lugar Llano Fondo de valle Media ladera Cresta

CH 1.2 Configuración urbana Corredor Lineal Claustro Alameda Puntual

CH 1.3 Microclima

Temperatura: Alta Media Baja

Vientos: Altos Medios Bajos

Sombras: Altas Medias Bajas

Nubosidad: Alta Media Baja

Humedad: Alta Media Baja

S. de reflejo: Natural Artificial Agua Pisos Verde

C. de agua Río Quebrada Humedal Cañón

CH 1.4 Estímulos físicos Sonidos Olores Colores Sabores Otros

Grafías relevantes (cuáles)

CH 2 Entorno

CH 2.1 Paisaje lejano Tipo: Panorámico Dominado Cerrado

Planos de recorte: Cielo Agua Vegetación Edificación Terreno

CH 2.2 Paisaje próximo

1			X		X
2				X	
3					
4	X				

Planos o términos de aproximación:

CH 3 Actores

CH 3.3 Flora Talla: Árboles Arbustos Sotobosque Setos Jardín

Densidad: X M B A M X A M B A M B A M B

Especies:

CH 3.2 Fauna Géneros: Aves, Insectos

Permanencia: Esporádica Habitual

CH 3.3 Sociedad Permanencia: Esporádica Habitual

Prácticas: Económica Deportiva Recreativa

Edad-Género: May.: M F Ad.: M F Jáv.: M F Niños: M F

CH 4 Amoblamiento

CH 4.1 Mojones (hitos) Art.: Grafías Obietos Detalle: Tarros de basura, postes

Nat.: Detalle:

CH 4.2 Equipos Bancos Materas Luminarias Juegos

CH 4.3 Senderos Construidos Marcados

CH 4.4 Recodos y nodos Construidos Marcados

CH 4.5 Bordes (límites) Art.: Mallas Tapias Otros: Anden, culatas

Nat.: Accidente natural:

CH 4.6 Paramentos Art.: Muro Pared

Nat.: Talud Hileras de árboles

Cualidad escenográfica **CE**

Fecha: 29/01/12 Horas: 12:27

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B
CE 1 Variación espacial	CE 1.1 Fluctuación de espacios abiertos / cerrados		X	
	CE 1.2 Fluctuación de alturas naturales / artificiales	X		
	CE 1.3 Presencia de eies estructurantes			X
	CE 1.4 Variación de piso natural / artificial	X		
	CE 1.5 Variación de piso duro / blando	X		
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombrío natural	X		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas			X
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales		X	
CE 2 Visualidad	CE 2.1 Visión panorámica desde el interior		X	
	CE 2.2 Domino sobre el horizonte		X	
	CE 2.3 Escala de paramentos naturales / artificiales		X	
	CE 2.4 Calidad reconocible del paramento			X
	CE 3.1 Notoriedad de una intención proyectada de circulaciones			X
	CE 3.2 Notoriedad de la flora silvestre	X		
	CE 3.3 Notoriedad de una intención proyectada de la flora	X		
CE 3 Intervención ordenada	CE 3.4 Previsión de franias de flora de color			X
	CE 3.5 Previsión de franias de follaje verde			X
	CE 3.6 Previsión de barreras naturales		X	
	CE 3.7 Previsión de barreras artificiales			X
CE 4 Flujos y actividades de actores	CE 4.1 Diversidad de usuarios			X
	CE 4.2 Densidad de usuarios			X
	CE 4.3 Permanencia de actores estacionarios			X
	CE 4.4 Flujo (movilidad) de actores en recorridos		X	
	CE 4.5 Diversidad de actitudes (V.E.T.A.)			X
	CE 4.6 Intensidad de la recreación pasiva			X
	CE 4.7 Intensidad de la recreación activa			X

Cualidad sensorial **CS**

Fecha: 29/01/12 Horas: 12:31

Configuración observada:

Factores	Características	A M B		
		A	M	B
CS 1	CS 1.1 Presencia evocadora de la flora			X
	CS 1.2 Presencia evocadora de la fauna habitual	X		
Fisiografía	CS 1.3 Presencia evocadora de la fauna pasajera	X		
	CS 1.4 Presencia evocadora de la geomorfología dominante			X
	CS 1.5 Presencia evocadora de agua			X
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombrero natural	X		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas			X
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales		X	
CS 2	CS 2.1 Presencia evocadora de volúmenes construidos fijos	X		
	CS 2.2 Presencia evocadora de volúmenes construidos transitorios			X
Arquitectura	CS 2.3 Presencia evocadora del color en volúmenes artificiales		X	
	CS 2.4 Presencia evocadora de diferencias de nivel de piso		X	
	CS 2.5 Peso visual de los intersticios entre volúmenes			X
	CS 2.6 Presencia evocadora de cubiertas de sombrero artificial		X	
	CS 2.7 Presencia de puntos de alumbrado			X
CS 3	CS 3.1 Reconocimiento de señales culturales		X	
	CS 3.2 Reconocimiento de olores agradables		X	
Imbricación	CS 3.3 Reconocimiento de olores desagradables			X
	CS 3.4 Reconocimiento de aislamiento acústico	X		
Perceptiva	CS 3.5 Reconocimiento de aislamiento visual		X	
	CS 3.6 Reconocimiento de contrastes de texturas		X	
	CS 3.7 Reconocimiento de brisas		X	
	CS 3.8 Reconocimiento de calor y frío		X	
	CS 3.9 Reconocimiento de la atmósfera de cobertura natural y artificial	X		
	CS 3.10 Reconocimiento de cromatismos		X	
	CS 4	CS 4.1 Reconocimiento del dinamismo del lugar		
CS 4.2 Reconocimiento del grado de singularidad del entorno			X	
Vivencia del lugar	CS 4.3 Percepción sinestésica del entorno			X
	CS 4.4 Reconocimiento de elementos no convencionales			X
	CS 4.5 Grado de penetración entre lo natural y lo artificial	X		

Cualidad interactiva **CI**

Fecha: 29/01/12 Horas:01:38

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B	
CI 1 Interpretación de los atributos del lugar	CI 1.1 Condición ruinoso del lugar			x	
	CI 1.2 Contraste de la geomorfología			x	
	CI 1.3 Contraste de lo construido	x			
	CI 1.4 Continuidad morfológica			x	
	CI 1.5 Escala sensorial del lugar		x		
CI 2 Generación de sentidos asociados	CI 2.1 Sentido de nostalgia			x	
	CI 2.2 Sentido de dominio (alto control)			x	
	CI 2.3 Sentido de amplitud (disponibilidad espacial)		x		
	CI 2.4 Sentido de coacción (densidad de actores)			x	
	CI 2.5 Invitación a multisensorialidad		x		
CI 3 Experiencia sinestésica	CI 3.1 Asombro <input type="checkbox"/> Contenido <input type="checkbox"/> Impresión <input type="checkbox"/> Interés <input checked="" type="checkbox"/>				
	CI 3.2 Búsqueda <input type="checkbox"/> Desc. <input checked="" type="checkbox"/> Conoc. <input type="checkbox"/> Reconoc. <input type="checkbox"/>				
	CI 3.3 Entusiasmo <input type="checkbox"/> Fruición <input type="checkbox"/> Bienestar <input checked="" type="checkbox"/> Alegría <input type="checkbox"/>				
	CI 3.4 Recreación		A	M	B
	Mística			x	
	Reverencia			x	
	Silencio	x			
	Introspección			x	
	CI 3.5 Recordación				
	Melancolía			x	
	Nostalgia			x	
	Decadencia		x		
	Abandono		x		
CI 3.6 Aprehensión					
Misterio			x		
Temor			x		
Soledad	x				
Inseguridad	x				

Parque del Chocho

Corografía del hábitat C.H.

Factor	Características	Elementos variables	Fecha v hora: 29 enero 2012/12:45 m																										
CH 1 Ambiente	CH 1.1 Posición del lugar	Llano <input checked="" type="checkbox"/> Fondo de valle <input type="checkbox"/> Media ladera <input type="checkbox"/> Cresta <input type="checkbox"/>																											
	CH 1.2 Configuración urbana	Corredor <input type="checkbox"/> Lineal <input type="checkbox"/> Claustro <input checked="" type="checkbox"/> Alameda <input type="checkbox"/> Puntual <input type="checkbox"/>																											
	CH 1.3 Microclima	Temperatura:	Alta <input checked="" type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/>																										
		Vientos:	Altos <input type="checkbox"/> Medios <input checked="" type="checkbox"/> Bajos <input type="checkbox"/>																										
		Sombras:	Altas <input type="checkbox"/> Medias <input checked="" type="checkbox"/> Bajas <input type="checkbox"/>																										
Nubosidad:		Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input checked="" type="checkbox"/>																											
Humedad:		Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input checked="" type="checkbox"/>																											
	S. de reflejo:	Natural <input type="checkbox"/> Artificial <input type="checkbox"/> Agua <input type="checkbox"/> Pisos <input type="checkbox"/> Verde <input checked="" type="checkbox"/>																											
	C. de agua	Río <input type="checkbox"/> Quebrada <input type="checkbox"/> Humedal <input type="checkbox"/> Cañón <input type="checkbox"/>																											
CH 1.4 Estímulos físicos	Sonidos <input checked="" type="checkbox"/> Olores <input type="checkbox"/> Colores <input type="checkbox"/> Sabores <input type="checkbox"/> Otros <input type="checkbox"/>																												
Grafías relevantes (cuáles)																													
CH 2 Entorno	CH 2.1 Paisaje lejano	Tipo: Panorámico <input type="checkbox"/> Dominado <input type="checkbox"/> Cerrado <input checked="" type="checkbox"/>																											
	Planos de recorte:	Cielo	Aqua	Vegetación	Edificación	Terreno																							
	CH 2.2 Paisaje próximo	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;">X</td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> </table>					1		X				2						3						4	X		X	X
1		X																											
2																													
3																													
4	X		X	X	X																								
CH 3 Actores	CH 3.3 Flora	Talla:	Árboles	Arbustos	Sotobosque	Setos	Jardín																						
	Densidad:	A M B	A M X	A M X	A M B	A M B																							
	Especies:																												
	CH 3.2 Fauna	Géneros:	Pájaros, Chicharras, hormigas.																										
	Permanencia:	Esporádica <input type="checkbox"/>	Habitual <input checked="" type="checkbox"/>																										
CH 3.3 Sociedad	Permanencia:	Esporádica <input checked="" type="checkbox"/>	Habitual <input type="checkbox"/>																										
	Prácticas:	Económica <input type="checkbox"/>	Deportiva <input checked="" type="checkbox"/>	Recreativa <input type="checkbox"/>																									
	Edad-Género:	May.: M <input type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/>	Ad.: M <input checked="" type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/>	Jóv.: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	Niños: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>																								
CH 4 Amoblamiento	CH 4.1 Mojones (hitos)	Art.:	Grafías <input type="checkbox"/> Obietos <input checked="" type="checkbox"/>	Detalle: Caseta, postes de luz.																									
	Nat.:	Detalle:																											
	CH 4.2 Equipos	Bancos <input checked="" type="checkbox"/>	Materas <input type="checkbox"/>	Luminarias <input checked="" type="checkbox"/>	Juegos <input type="checkbox"/>																								
	CH 4.3 Senderos	Construidos <input checked="" type="checkbox"/>	Marcados <input type="checkbox"/>																										
	CH 4.4 Recodos y nodos	Construidos <input checked="" type="checkbox"/>	Marcados <input type="checkbox"/>																										
	CH 4.5 Bordes (límites)	Art.:	Mallas <input type="checkbox"/> Tapias <input type="checkbox"/>	Otros: Anden, culatas																									
Nat.:	Accidente natural:																												
CH 4.6 Paramentos	Art.:	Muro <input type="checkbox"/>	Pared <input checked="" type="checkbox"/>																										
Nat.:	Talud <input type="checkbox"/>	Hileras de árboles <input checked="" type="checkbox"/>																											

Cualidad escenográfica **CE**

Fecha: 29-01-2012 Horas: 12:50 m

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B
CE 1 Variación espacial	CE 1.1 Fluctuación de espacios abiertos / cerrados			X
	CE 1.2 Fluctuación de alturas naturales / artificiales			X
	CE 1.3 Presencia de ejes estructurantes			X
	CE 1.4 Variación de piso natural / artificial		X	
	CE 1.5 Variación de piso duro / blando		X	
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombrío natural	X		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas			X
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales			X
CE 2 Visualidad	CE 2.1 Visión panorámica desde el interior			X
	CE 2.2 Domino sobre el horizonte			X
	CE 2.3 Escala de paramentos naturales / artificiales	X		
	CE 2.4 Calidad reconocible del paramento			X
	CE 3.1 Notoriedad de una intención proyectada de circulaciones		X	
	CE 3.2 Notoriedad de la flora silvestre			X
	CE 3.3 Notoriedad de una intención proyectada de la flora		X	
CE 3 Intervención ordenada	CE 3.4 Previsión de franjas de flora de color			X
	CE 3.5 Previsión de franjas de follaje verde			X
	CE 3.6 Previsión de barreras naturales	X		
	CE 3.7 Previsión de barreras artificiales			X
CE 4 Flujos y actividades de actores	CE 4.1 Diversidad de usuarios			X
	CE 4.2 Densidad de usuarios			X
	CE 4.3 Permanencia de actores estacionarios			X
	CE 4.4 Flujo (movilidad) de actores en recorridos			X
	CE 4.5 Diversidad de actitudes (V.E.T.A.)			X
	CE 4.6 Intensidad de la recreación pasiva		X	
	CE 4.7 Intensidad de la recreación activa			X

Cualidad sensorial **CS**

Fecha: 29-01-2012 Horas: 12:57 m

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B
CS 1	CS 1.1 Presencia evocadora de la flora		X	
	CS 1.2 Presencia evocadora de la fauna habitual	X		
Fisiografía	CS 1.3 Presencia evocadora de la fauna pasajera	X		
	CS 1.4 Presencia evocadora de la geomorfología dominante			X
	CS 1.5 Presencia evocadora de agua			X
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombriío natural	X		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas			X
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales		X	
CS 2	CS 2.1 Presencia evocadora de volúmenes construídas fijas	X		
	CS 2.2 Presencia evocadora de volúmenes construídas transitorias			X
Arquitectura	CS 2.3 Presencia evocadora del color en volúmenes artificiales	X		
	CS 2.4 Presencia evocadora de diferencias de nivel de piso	X		
	CS 2.5 Peso visual de los intersticios entre volúmenes			X
	CS 2.6 Presencia evocadora de cubiertas de sombriío artificial			X
	CS 2.7 Presencia de puntos de alumbrado		X	
CS 3	CS 3.1 Reconocimiento de señales culturales		X	
	CS 3.2 Reconocimiento de olores agradables		X	
Imbricación	CS 3.3 Reconocimiento de olores desagradables			X
	CS 3.4 Reconocimiento de aislamiento acústico	X		
Perceptiva	CS 3.5 Reconocimiento de aislamiento visual			X
	CS 3.6 Reconocimiento de contrastes de texturas			X
	CS 3.7 Reconocimiento de brisas		X	
	CS 3.8 Reconocimiento de calor y frío		X	
	CS 3.9 Reconocimiento de la atmósfera de cobertura natural y artificial		X	
	CS 3.10 Reconocimiento de cromatismos		X	
CS 4	CS 4.1 Reconocimiento del dinamismo del lugar			X
	CS 4.2 Reconocimiento del grado de singularidad del entorno		X	
Vivencia del lugar	CS 4.3 Percepción sinestésica del entorno		X	
	CS 4.4 Reconocimiento de elementos no convencionales			X
	CS 4.5 Grado de penetración entre lo natural y lo artificial			X

Cualidad interactiva **CI**

Fecha: 29-01-2012 Horas: 1:06 pm

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B	
CI 1 Interpretación de los atributos del lugar	CI 1.1 Condición ruinoso del lugar			X	
	CI 1.2 Contraste de la geomorfología			X	
	CI 1.3 Contraste de lo construido			X	
	CI 1.4 Continuidad morfológica		X		
	CI 1.5 Escala sensorial del lugar		X		
CI 2 Generación de sentidos asociados	CI 2.1 Sentido de nostalgia			X	
	CI 2.2 Sentido de dominio (alto control)			X	
	CI 2.3 Sentido de amplitud (disponibilidad espacial)		X		
	CI 2.4 Sentido de coacción (densidad de actores)			X	
	CI 2.5 Invitación a multisensorialidad		X		
CI 3 Experiencia sinestésica	CI 3.1 Asombro <input type="checkbox"/> Contenido <input type="checkbox"/> Impresión <input type="checkbox"/> Interés <input checked="" type="checkbox"/>				
	CI 3.2 Búsqueda <input checked="" type="checkbox"/> Desc. <input checked="" type="checkbox"/> Conoc. <input checked="" type="checkbox"/> Reconoc. <input checked="" type="checkbox"/>				
	CI 3.3 Entusiasmo <input type="checkbox"/> Fruición <input type="checkbox"/> Bienestar <input type="checkbox"/> Alegría <input type="checkbox"/>				
	CI 3.4 Recreación		A	M	B
	Mística			X	
	Reverencia			X	
	Silencio		X		
	Introspección		X		
	CI 3.5 Recordación				
	Melancolía			X	
Nostalgia			X		
Decadencia		X			
Abandono		X			
CI 3.6 Aprehensión					
Misterio			X		
Temor			X		
Soledad		X			
Inseguridad		X			

Parque del Noni

Corografía del hábitat

C.H.

Factor Características Elementos variables Fecha v hora: 29/01/2012 - 12:50

CH 1 Ambiente

CH 1.1 Posición del lugar Llano Fondo de valle Media ladera Cresta

CH 1.2 Configuración urbana Corredor Lineal Claustro Alameda Puntual

CH 1.3 Microclima

Temperatura: Alta Media Baja

Vientos: Altos Medios Bajos

Sombras: Altas Medias Bajas

Nubosidad: Alta Media Baja

Humedad: Alta Media Baja

S. de reflejo: Natural Artificial Agua Pisos Verde

C. de agua Río Quebrada Humedal Cañón

CH 1.4 Estímulos físicos Sonidos Olores Colores Sabores Otros

Grafías relevantes (cuáles)

CH 2 Entorno

CH 2.1 Paisaje lejano Tipo: Panorámico Dominado Cerrado

Planos de recorte: Cielo Agua Vegetación Edificación Terreno

CH 2.2 Paisaje próximo

1			X	X	
2					X
3					
4	X				

Planos o términos de aproximación:

CH 3 Actores

CH 3.3 Flora Talla: Árboles Arbustos Sotobosque Setos Jardín

Densidad: A M B A M X A M X A M X A M X

Especies:

CH 3.2 Fauna Géneros: Aves, Insectos

Permanencia: Esporádica Habitual

CH 3.3 Sociedad Permanencia: Esporádica Habitual

Prácticas: Económica Deportiva Recreativa

Edad-Género: May.: M F Ad.: M F Jáv.: M F Niños: M F

CH 4 Amoblamiento

CH 4.1 Mojones (hitos) Art.: Grafías Obietos Detalle: No aplica

Nat.: Detalle: No aplica

CH 4.2 Equipos Bancos Materas Luminarias Juegos No aplica

CH 4.3 Senderos Construidos Marcados

CH 4.4 Recodos y nodos Construidos Marcados

CH 4.5 Bordes (límites) Art.: Mallas Tapias Otros: Anden, culatas

Nat.: Accidente natural:

CH 4.6 Paramentos Art.: Muro Pared

Nat.: Talud Hileras de árboles No aplica

Cualidad escenográfica **CE**

Fecha: 29/01/12 Horas: 12:52

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B
CE 1 Variación espacial	CE 1.1 Fluctuación de espacios abiertos / cerrados		X	
	CE 1.2 Fluctuación de alturas naturales / artificiales		X	
	CE 1.3 Presencia de ejes estructurantes			X
	CE 1.4 Variación de piso natural / artificial		X	
	CE 1.5 Variación de piso duro / blando		X	
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombrío natural	X		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas			X
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales		X	
CE 2 Visualidad	CE 2.1 Visión panorámica desde el interior		X	
	CE 2.2 Domino sobre el horizonte			X
	CE 2.3 Escala de paramentos naturales / artificiales		X	
	CE 2.4 Calidad reconocible del paramento		X	
	CE 3.1 Notoriedad de una intención proyectada de circulaciones			X
	CE 3.2 Notoriedad de la flora silvestre		X	
	CE 3.3 Notoriedad de una intención proyectada de la flora		X	
CE 3 Intervención ordenada	CE 3.4 Previsión de franias de flora de color			X
	CE 3.5 Previsión de franias de follaje verde			X
	CE 3.6 Previsión de barreras naturales			X
	CE 3.7 Previsión de barreras artificiales			X
CE 4 Flujos y actividades de actores	CE 4.1 Diversidad de usuarios			X
	CE 4.2 Densidad de usuarios			X
	CE 4.3 Permanencia de actores estacionarios			X
	CE 4.4 Flujo (movilidad) de actores en recorridos			X
	CE 4.5 Diversidad de actitudes (V.E.T.A.)			X
	CE 4.6 Intensidad de la recreación pasiva			X
	CE 4.7 Intensidad de la recreación activa			X

Cualidad sensorial **CS**

Fecha: 29/01/12 Horas: 12:57

Configuración observada:

Factores	Características	A M B		
		A	M	B
CS 1	CS 1.1 Presencia evocadora de la flora	X		
	CS 1.2 Presencia evocadora de la fauna habitual	X		
Fisiografía	CS 1.3 Presencia evocadora de la fauna pasajera	X		
	CS 1.4 Presencia evocadora de la geomorfología dominante	X		
	CS 1.5 Presencia evocadora de agua	X		
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombro natural	X		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas	X		
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales	X		
CS 2	CS 2.1 Presencia evocadora de volumetrías construidas fijas	X		
	CS 2.2 Presencia evocadora de volumetrías construidas transitorias	X		
Arquitectura	CS 2.3 Presencia evocadora del color en volúmenes artificiales	X		
	CS 2.4 Presencia evocadora de diferencias de nivel de piso	X		
	CS 2.5 Peso visual de los intersticios entre volúmenes	X		
	CS 2.6 Presencia evocadora de cubiertas de sombro artificial	X		
	CS 2.7 Presencia de puntos de alumbrado	X		
CS 3	CS 3.1 Reconocimiento de señales culturales	X		
	CS 3.2 Reconocimiento de olores agradables	X		
Imbricación	CS 3.3 Reconocimiento de olores desagradables	X		
	CS 3.4 Reconocimiento de aislamiento acústico	X		
Perceptiva	CS 3.5 Reconocimiento de aislamiento visual	X		
	CS 3.6 Reconocimiento de contrastes de texturas	X		
	CS 3.7 Reconocimiento de brisas	X		
	CS 3.8 Reconocimiento de calor y frío	X		
	CS 3.9 Reconocimiento de la atmósfera de cobertura natural y artificial	X		
	CS 3.10 Reconocimiento de cromatismos	X		
CS 4	CS 4.1 Reconocimiento del dinamismo del lugar	X		
	CS 4.2 Reconocimiento del grado de singularidad del entorno	X		
Vivencia del lugar	CS 4.3 Percepción sinestésica del entorno	X		
	CS 4.4 Reconocimiento de elementos no convencionales	X		
	CS 4.5 Grado de penetración entre lo natural y lo artificial	X		

Cualidad interactiva **CI**

Fecha: 29/01/12 Horas:01:05

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B	
CI 1 Interpretación de los atributos del lugar	CI 1.1 Condición ruinoso del lugar		x		
	CI 1.2 Contraste de la geomorfología			x	
	CI 1.3 Contraste de lo construido			x	
	CI 1.4 Continuidad morfológica			x	
	CI 1.5 Escala sensorial del lugar		x		
CI 2 Generación de sentidos asociados	CI 2.1 Sentido de nostalgia			x	
	CI 2.2 Sentido de dominio (alto control)			x	
	CI 2.3 Sentido de amplitud (disponibilidad espacial)		x		
	CI 2.4 Sentido de coacción (densidad de actores)			x	
	CI 2.5 Invitación a multisensorialidad			x	
CI 3 Experiencia sinestésica	CI 3.1 Asombro <input type="checkbox"/> Contento <input type="checkbox"/> Impresión <input type="checkbox"/> Interés <input checked="" type="checkbox"/>				
	CI 3.2 Búsqueda <input type="checkbox"/> Desc. <input type="checkbox"/> Conoc. <input type="checkbox"/> Reconoc. <input checked="" type="checkbox"/>				
	CI 3.3 Entusiasmo <input type="checkbox"/> Fruición <input type="checkbox"/> Bienestar <input checked="" type="checkbox"/> Alegría <input type="checkbox"/>				
	CI 3.4 Recreación		A	M	B
	Mística			x	
	Reverencia			x	
	Silencio	x			
	Introspección	x			
	CI 3.5 Recordación				
	Melancolía			x	
Nostalgia			x		
Decadencia	x				
Abandono		x			
CI 3.6 Aprehensión					
Misterio			x		
Temor			x		
Soledad	x				
Inseguridad	x				

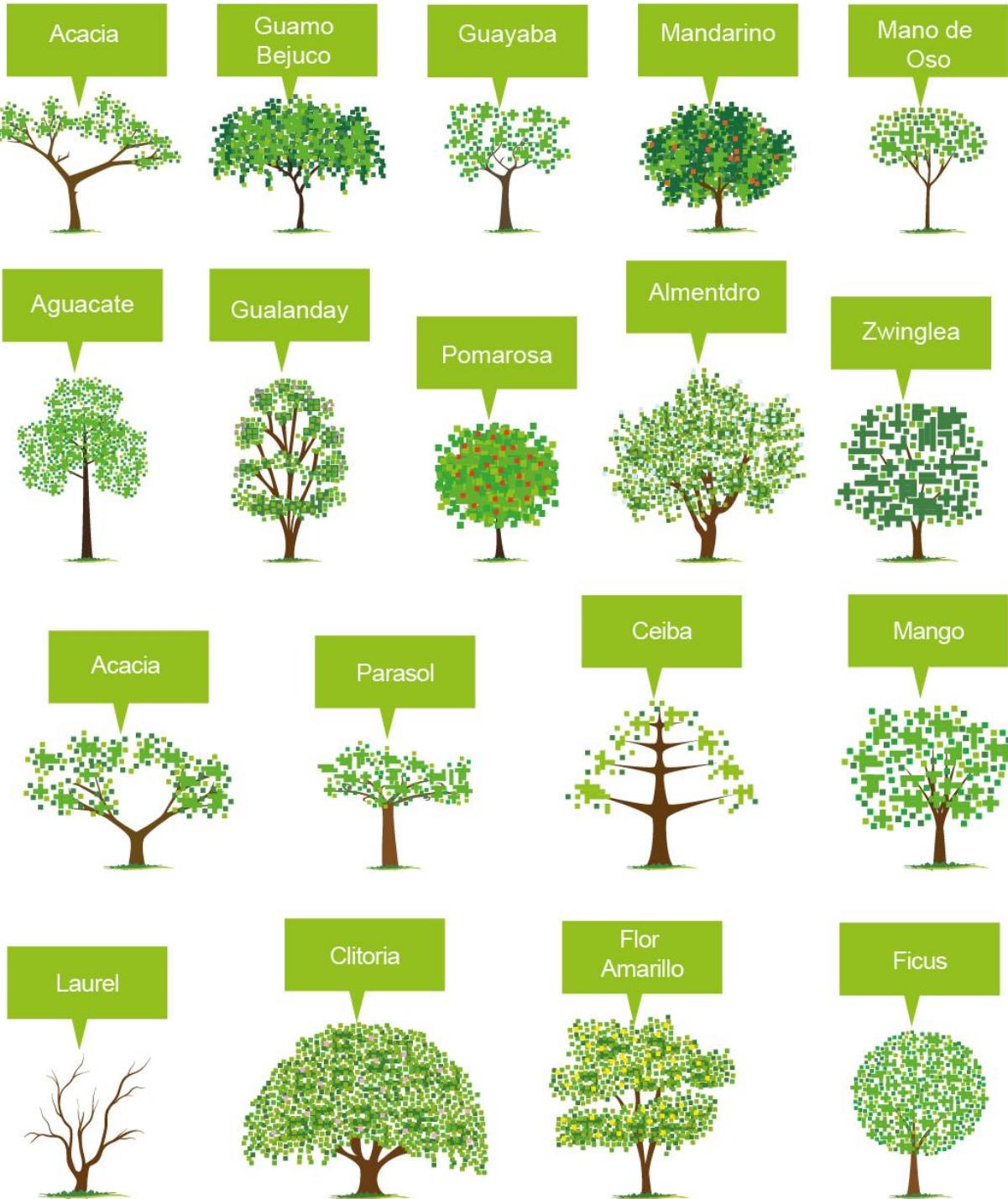
Anexo D. La rana como referente de imagotipo.

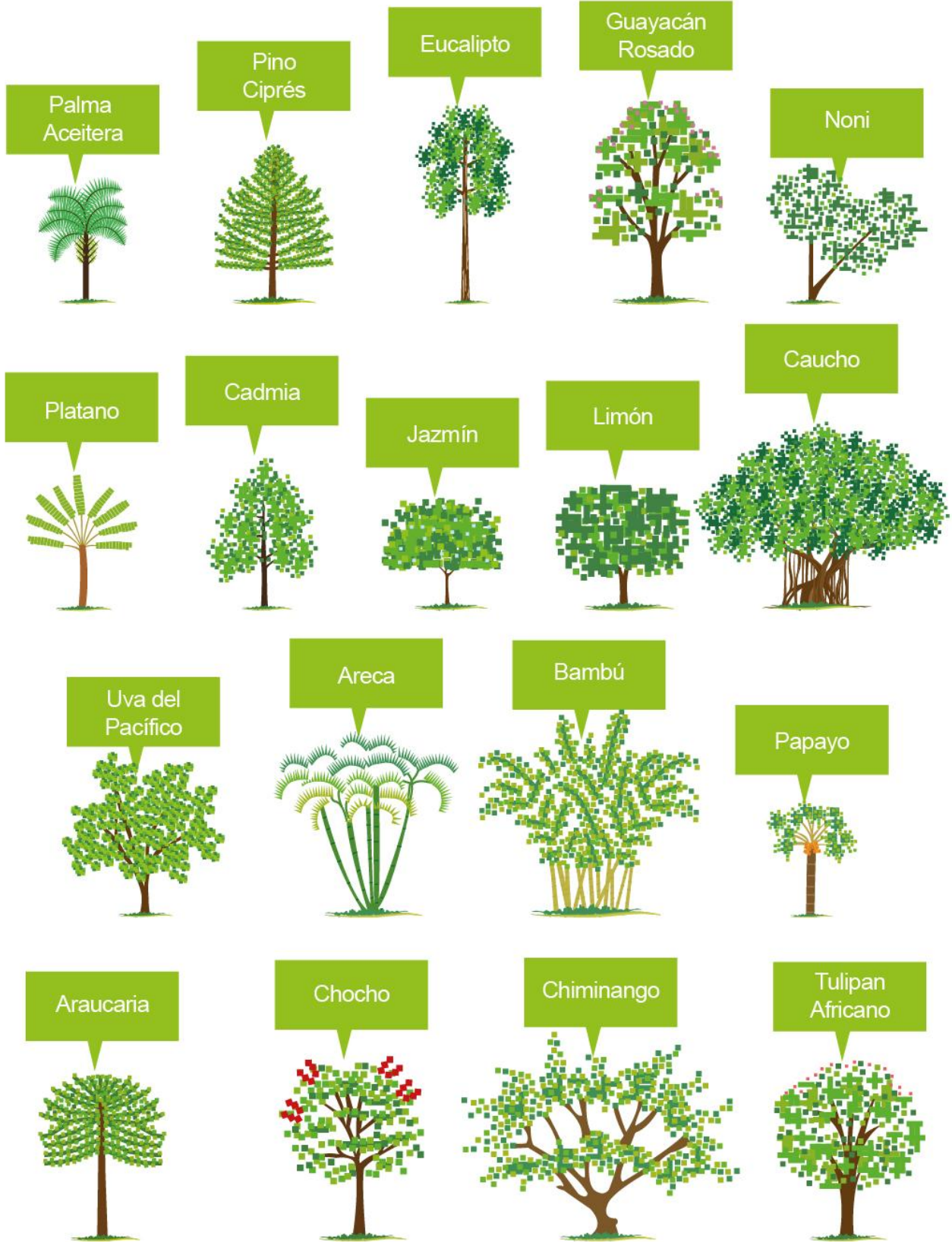


Anexo E. Submarcas de los parques.



Anexo F. Graficación de especies arbóreas.





Anexo G. Composición de la multimedia.



Anexo H. Encuestas prueba de validación.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ENCUESTA SOBRE “LA RANA DEL SUR”
PRODUCTO MULTIMEDIA

Usuario: Andrés Restrepo Gómez

Edad: 34 años

1. ¿Qué fue lo que le causó mayor impacto en la multimedia?
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- **Juego**
2. ¿Qué elementos fueron los que más llamaron su atención en la multimedia?
a- Iconos
b- Información
c- Imágenes
d- **Todo**
3. ¿La información de la multimedia le aportó algún conocimiento nuevo?
SI NO
4. ¿De toda la multimedia, que fue lo que menos llamo su atención?
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- **Galería**
d- Juego
5. Califique del 1 al 5 cuan fácil estuvo la navegabilidad (facilidad con la que el usuario puede navegar) de la multimedia.
Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.
1 2 3 4 **5**
6. ¿Qué aspecto fue el que más dificultó su navegabilidad en la multimedia?
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- **Galería**
d- Juego
7. ¿Cree usted que la multimedia es funcional e informativa?
SI NO
8. ¿Considera usted que es pertinente cambiar algún aspecto de la multimedia?
a- Gráfico
b- Conceptual
c- Usabilidad
d- **Ninguno**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ENCUESTA SOBRE “LA RANA DEL SUR”
PRODUCTO MULTIMEDIA**

Usuario: Daniela Martínez
Edad: 16 años

1. **¿Qué fue lo que le causó mayor impacto en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

2. **¿Qué elementos fueron los que más llamaron su atención en la multimedia?**
a- Iconos
b- Información
c- Imágenes
d- Todo

3. **¿La información de la multimedia le aportó algún conocimiento nuevo?**
SI NO

4. **¿De toda la multimedia, que fue lo que menos llamo su atención?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

5. **Califique del 1 al 5 cuan fácil estuvo la navegabilidad (facilidad con la que el usuario puede navegar) de la multimedia.
Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.**
1 2 3 4 **5**

6. **¿Qué aspecto fue el que más dificultó su navegabilidad en la multimedia?**
a-Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

7. **¿Cree usted que la multimedia es funcional e informativa?**
SI NO

8. **¿Considera usted que es pertinente cambiar algún aspecto de la multimedia?**

a- Gráfico
b- Conceptual
c- Usabilidad
d- Ninguno

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ENCUESTA SOBRE “LA RANA DEL SUR”
PRODUCTO MULTIMEDIA**

Usuario: Erika Ayala López
Edad: 15 años

1. **¿Qué fue lo que le causó mayor impacto en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

2. **¿Qué elementos fueron los que más llamaron su atención en la multimedia?**
a- Iconos
b- Información
c- Imágenes
d- Todo

3. **¿La información de la multimedia le aportó algún conocimiento nuevo?**
SI NO

4. **¿De toda la multimedia, que fue lo que menos llamo su atención?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

5. **Califique del 1 al 5 cuan fácil estuvo la navegabilidad (facilidad con la que el usuario puede navegar) de la multimedia.
Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.**
1 2 3 **4** 5

6. **¿Qué aspecto fue el que más dificultó su navegabilidad en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

7. **¿Cree usted que la multimedia es funcional e informativa?**
SI NO

8. **¿Considera usted que es pertinente cambiar algún aspecto de la multimedia?**

a- Gráfico
b- Conceptual
c- Usabilidad
d- Ninguno

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ENCUESTA SOBRE “LA RANA DEL SUR”
PRODUCTO MULTIMEDIA**

Usuario: Jasón Leal
Edad: 31 años

1. ¿Qué fue lo que le causó mayor impacto en la multimedia?
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

2. ¿Qué elementos fueron los que más llamaron su atención en la multimedia?
a- Iconos
b- Información
c- Imágenes
d- Todo

3. ¿La información de la multimedia le aportó algún conocimiento nuevo?
SI NO

4. ¿De toda la multimedia, que fue lo que menos llamo su atención?
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

5. Califique del 1 al 5 cuan fácil estuvo la navegabilidad (facilidad con la que el usuario puede navegar) de la multimedia.
Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.
1 2 3 **4** 5

6. ¿Qué aspecto fue el que más dificultó su navegabilidad en la multimedia?
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

7. ¿Cree usted que la multimedia es funcional e informativa?
SI NO

8. ¿Considera usted que es pertinente cambiar algún aspecto de la multimedia?
a- Gráfico
b- Conceptual
c- Usabilidad
d- Ninguno

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ENCUESTA SOBRE “LA RANA DEL SUR”
PRODUCTO MULTIMEDIA**

Usuario: Mauricio Mejía
Edad: 29 años

1. **¿Qué fue lo que le causó mayor impacto en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

2. **¿Qué elementos fueron los que más llamaron su atención en la multimedia?**
a- Iconos
b- Información
c- Imágenes
d- Todo

3. **¿La información de la multimedia le aportó algún conocimiento nuevo?**
SI NO

4. **¿De toda la multimedia, que fue lo que menos llamo su atención?**
a-Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

5. **Califique del 1 al 5 cuan fácil estuvo la navegabilidad (facilidad con la que el usuario puede navegar) de la multimedia.
Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.**
1 2 3 4 **5**

6. **¿Qué aspecto fue el que más dificultó su navegabilidad en la multimedia?**
a-Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

7. **¿Cree usted que la multimedia es funcional e informativa?**
SI NO

8. **¿Considera usted que es pertinente cambiar algún aspecto de la multimedia?**

a- Gráfico
b- Conceptual
c- Usabilidad
d- Ninguno

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ENCUESTA SOBRE “LA RANA DEL SUR”
PRODUCTO MULTIMEDIA**

Usuario: Mónica Recalde
Edad: 42 años

1. **¿Qué fue lo que le causó mayor impacto en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

2. **¿Qué elementos fueron los que más llamaron su atención en la multimedia?**
a- Iconos
b- Información
c- Imágenes
d- Todo

3. **¿La información de la multimedia le aportó algún conocimiento nuevo?**
SI NO

4. **¿De toda la multimedia, que fue lo que menos llamo su atención?**
a-Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

5. **Califique del 1 al 5 cuan fácil estuvo la navegabilidad (facilidad con la que el usuario puede navegar) de la multimedia.
Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.**
1 2 **3** 4 5

6. **¿Qué aspecto fue el que más dificultó su navegabilidad en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

7. **¿Cree usted que la multimedia es funcional e informativa?**
SI NO

8. **¿Considera usted que es pertinente cambiar algún aspecto de la multimedia?**

a- Gráfico
b- Conceptual
c- Usabilidad
d- Ninguno

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ENCUESTA SOBRE “LA RANA DEL SUR”
PRODUCTO MULTIMEDIA**

Usuario: Nataly Ariza
Edad: 14 años

1. **¿Qué fue lo que le causó mayor impacto en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

2. **¿Qué elementos fueron los que más llamaron su atención en la multimedia?**
a- Iconos
b- Información
c- Imágenes
d- Todo

3. **¿La información de la multimedia le aportó algún conocimiento nuevo?**
SI NO

4. **¿De toda la multimedia, que fue lo que menos llamo su atención?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

5. **Califique del 1 al 5 cuan fácil estuvo la navegabilidad (facilidad con la que el usuario puede navegar) de la multimedia.
Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.**
1 2 3 4 **5**

6. **¿Qué aspecto fue el que más dificultó su navegabilidad en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

7. **¿Cree usted que la multimedia es funcional e informativa?**
SI NO

8. **¿Considera usted que es pertinente cambiar algún aspecto de la multimedia?**

a- Gráfico
b- Conceptual
c- Usabilidad
d- Ninguno

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ENCUESTA SOBRE “LA RANA DEL SUR”
PRODUCTO MULTIMEDIA**

Usuario: Andrés Felipe Valencia
Edad: 18 años

1. **¿Qué fue lo que le causó mayor impacto en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego
2. **¿Qué elementos fueron los que más llamaron su atención en la multimedia?**
a- Iconos
b- Información
c- Imágenes
d- Todo
3. **¿La información de la multimedia le aportó algún conocimiento nuevo?**
SI NO
4. **¿De toda la multimedia, que fue lo que menos llamo su atención?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego
5. **Califique del 1 al 5 cuan fácil estuvo la navegabilidad (facilidad con la que el usuario puede navegar) de la multimedia.
Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.**
1 2 3 **4** 5
6. **¿Qué aspecto fue el que más dificultó su navegabilidad en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego
7. **¿Cree usted que la multimedia es funcional e informativa?**
SI NO
8. **¿Considera usted que es pertinente cambiar algún aspecto de la multimedia?**

a- Gráfico
b- Conceptual
c- Usabilidad
d- Ninguno

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ENCUESTA SOBRE “LA RANA DEL SUR”
PRODUCTO MULTIMEDIA**

Usuario: Sergio Ruiz
Edad: 18 años

1. **¿Qué fue lo que le causó mayor impacto en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

2. **¿Qué elementos fueron los que más llamaron su atención en la multimedia?**
a- Iconos
b- Información
c- Imágenes
d- Todo

3. **¿La información de la multimedia le aportó algún conocimiento nuevo?**
SI NO

4. **¿De toda la multimedia, que fue lo que menos llamo su atención?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

5. **Califique del 1 al 5 cuan fácil estuvo la navegabilidad (facilidad con la que el usuario puede navegar) de la multimedia.
Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.**
1 2 3 4 **5**

6. **¿Qué aspecto fue el que más dificultó su navegabilidad en la multimedia?**
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

7. **¿Cree usted que la multimedia es funcional e informativa?**
SI NO

8. **¿Considera usted que es pertinente cambiar algún aspecto de la multimedia?**

a- Gráfico
b- Conceptual
c- Usabilidad
d- Ninguno

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
ENCUESTA SOBRE “LA RANA DEL SUR”
PRODUCTO MULTIMEDIA**

Usuario: Wilson Barrero
Edad: 51 años

1. ¿Qué fue lo que le causó mayor impacto en la multimedia?
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

2. ¿Qué elementos fueron los que más llamaron su atención en la multimedia?
a- Iconos
b- Información
c- Imágenes
d- Todo

3. ¿La información de la multimedia le aportó algún conocimiento nuevo?
SI NO

4. ¿De toda la multimedia, que fue lo que menos llamo su atención?
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

5. Califique del 1 al 5 cuan fácil estuvo la navegabilidad (facilidad con la que el usuario puede navegar) de la multimedia.
Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.
1 2 3 **4** 5

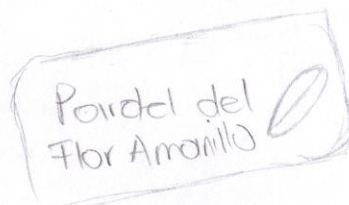
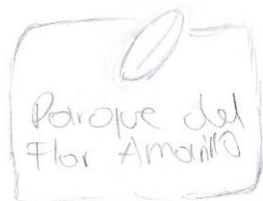
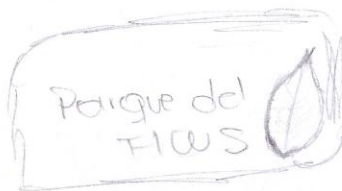
6. ¿Qué aspecto fue el que más dificultó su navegabilidad en la multimedia?
a- Introducción e Inicio
b- Parques
c- Galería
d- Juego

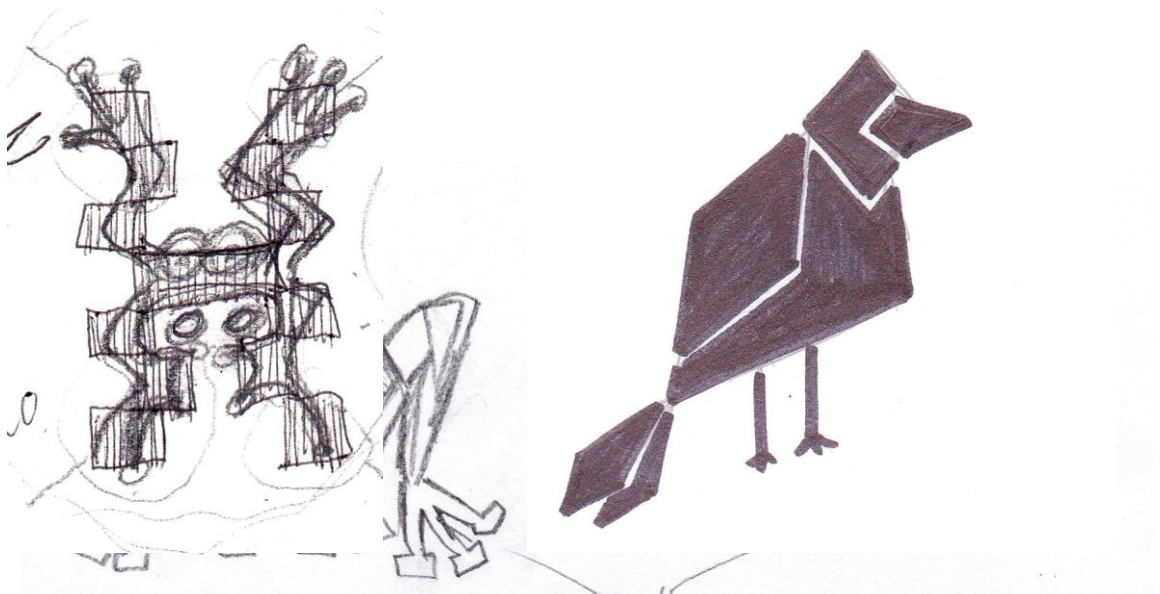
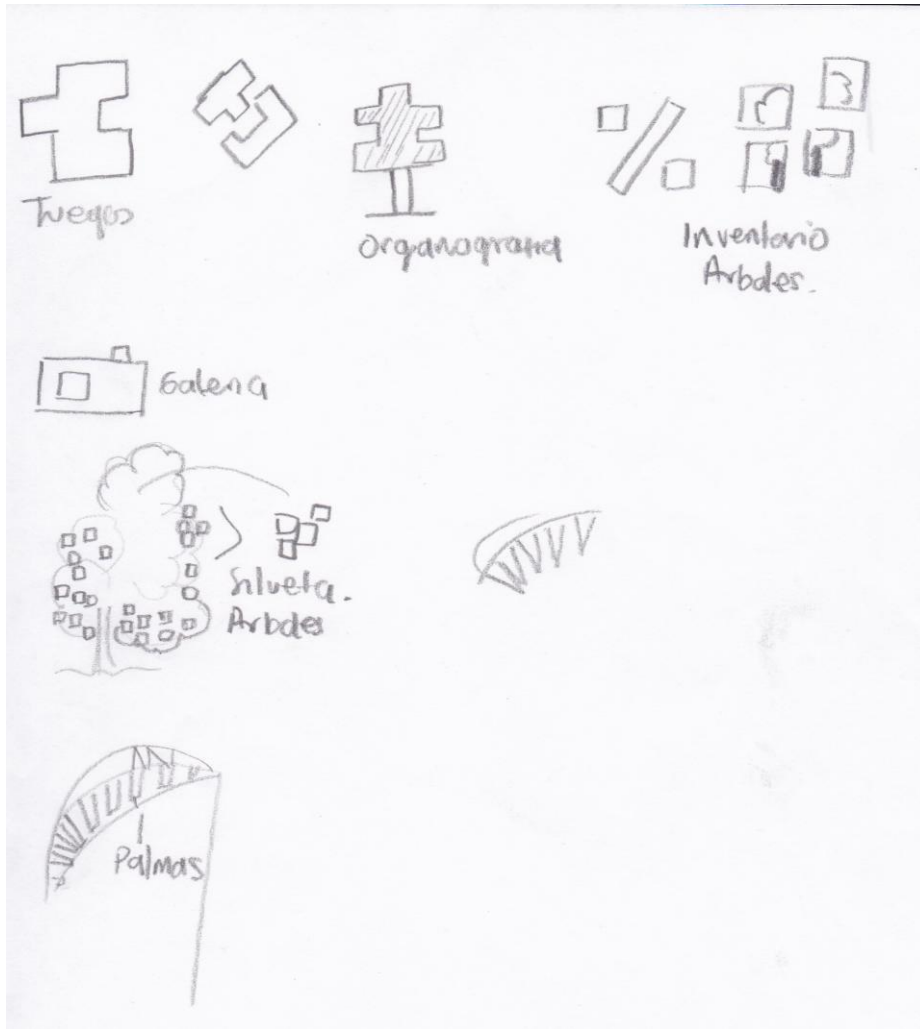
7. ¿Cree usted que la multimedia es funcional e informativa?
SI NO

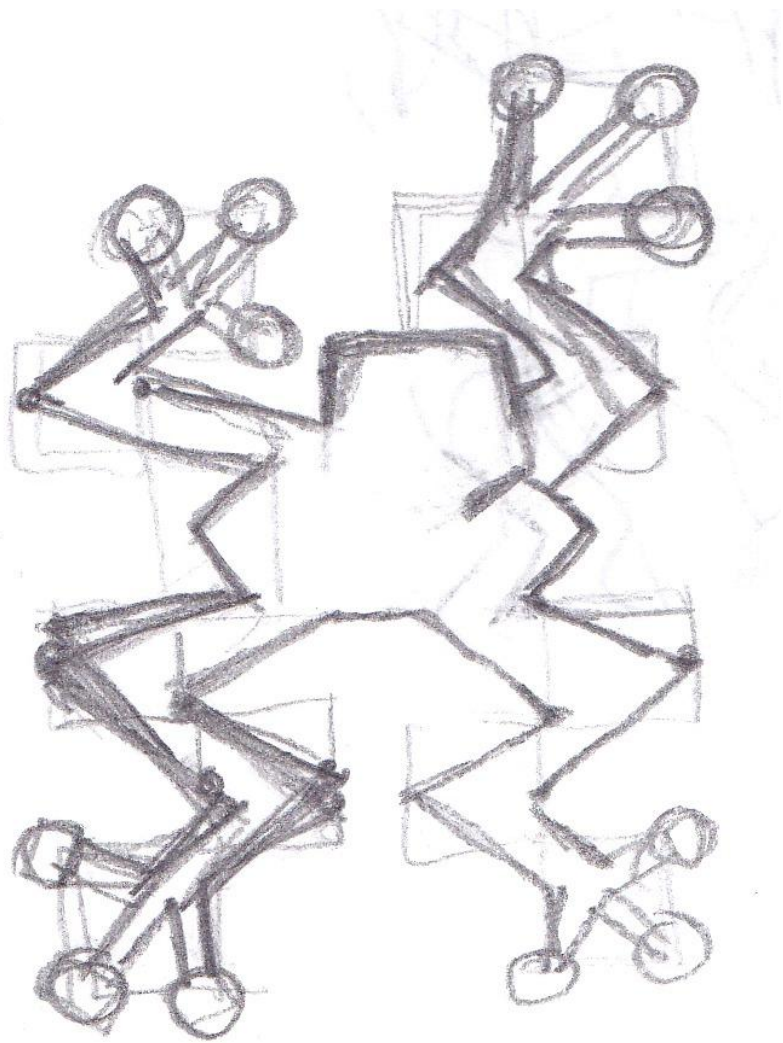
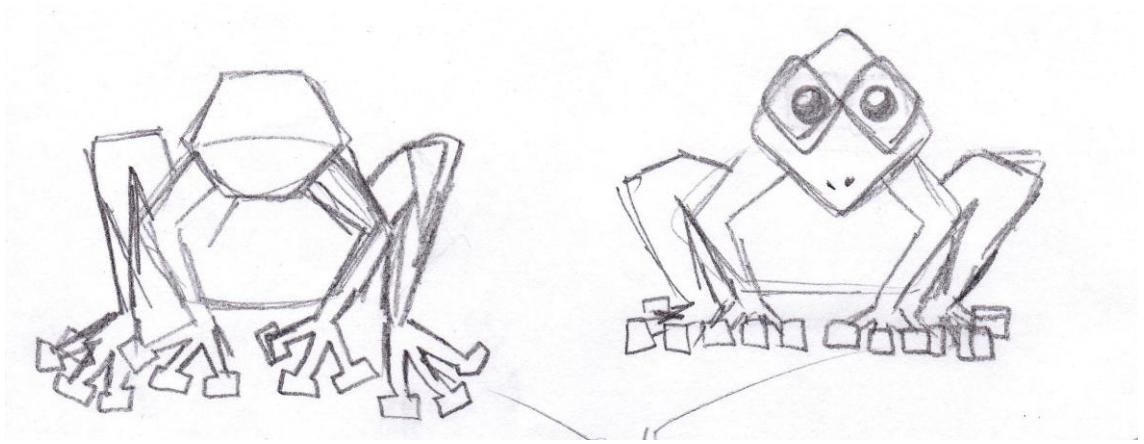
8. ¿Considera usted que es pertinente cambiar algún aspecto de la multimedia?

a- Gráfico
b- Conceptual
c- Usabilidad
d- Ninguno

Anexo I. Proceso de producción iconográfico.







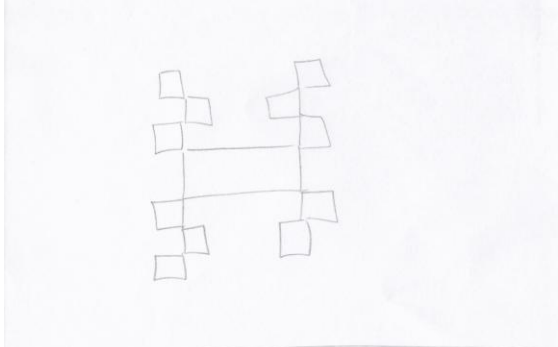




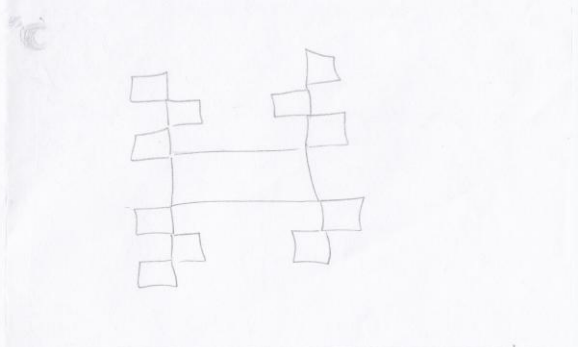
Vista superior de un plano nublado



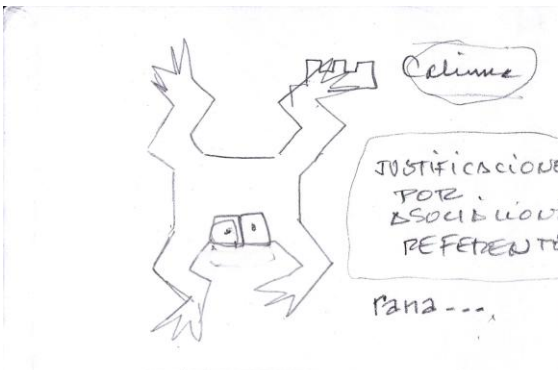
las nubes se abren y dejan ver el mapa referencial de los parques



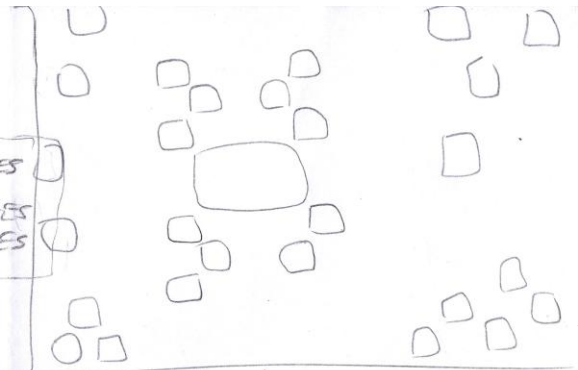
se funde con una versión vectorial de la imagen



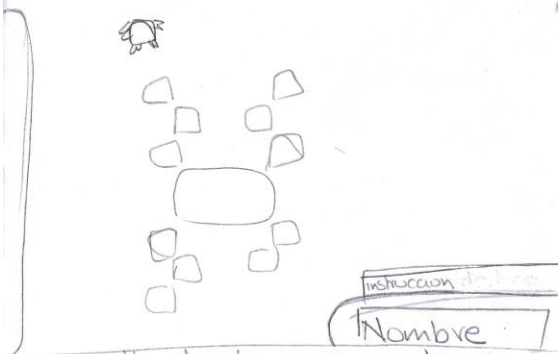
se funde la imagen vectorial de los parques con la vista superior de la rana



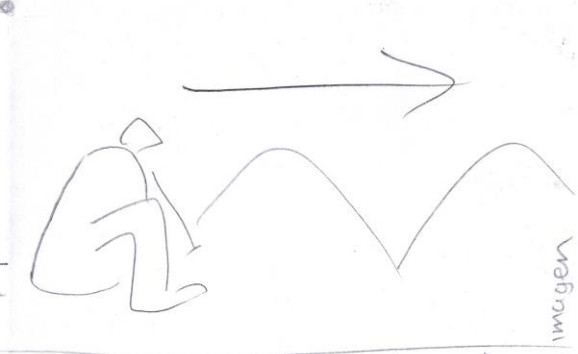
se funde a blanco y da paso a la vista superior de la metáfora



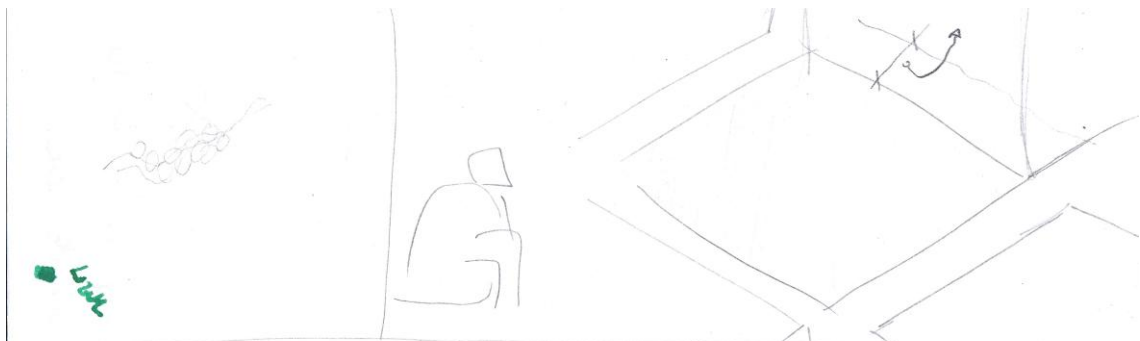
Plano superior de un parque con piedras



llega saltando la rana, se hace clic en la piedra por la rana salta a la roca

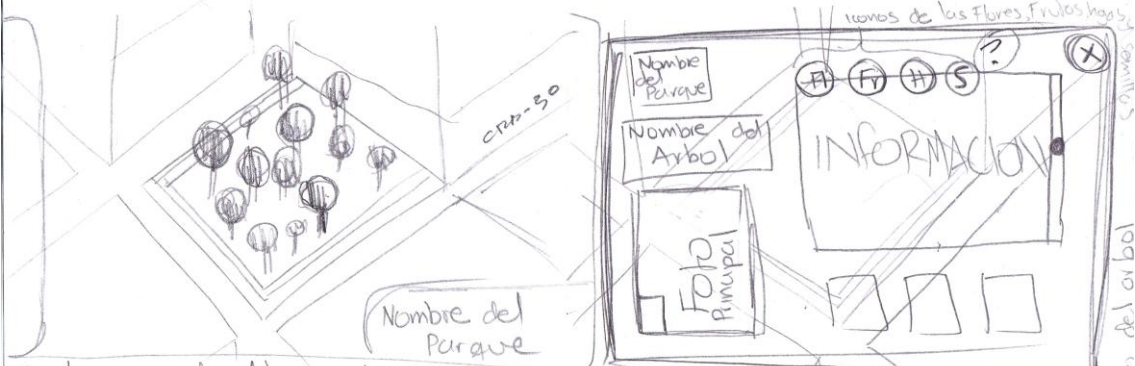


cuando la rana salta en la piedra, se pone opaco y sale saltando la rana saltando de izquierda a derecha y hace la otra imagen



Termina de salir la nueva imagen en blanco

Se empieza a dibujar la perspectiva del parque



Se termina de dibujar el parque y se pone a color

Cuando se hace click en un árbol se abre una ventana negra en opacidad con

Anexo J. Manual de identidad corporativa (Ver anexo digital CD).

Anexo K. Aplicación Multimedia (Ver anexo digital CD).