



PERÍODO ACADÉMICO
Abril - Septiembre 2023

ARTÍCULO INFORMATIVO

Proyectos de Vinculación con la Sociedad

“Diseño de juegos y atracciones turísticas para un sitio turístico de la parroquia el Triunfo”

Ing. Sonia Verónica Ocaña Parra 1 Dis. Wilmer Chaca 2

1Universidad Técnica de Ambato. Escuela de diseño Industrial. Ambato – Ecuador.

1Universidad Técnica de Ambato. Escuela de diseño Industrial. Ambato – Ecuador. E-mail: sv.ocana@uta.edu.ec.

ORCID: 0000-0002-2218-9137 E-mail: wg. chaca@uta.edu.ec. ORCID: 0000-0001-9232-9804

Resumen

El proyecto de vinculación con la sociedad, llevado a cabo en la parroquia El Triunfo del cantón Patate, provincia Tungurahua, durante el periodo lectivo Abril – septiembre 2023, involucra a estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Diseño Industrial en la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato. La Asociación Agropecuaria "El Edén" es la beneficiaria de este proyecto, que tiene el código 2.24 y está enfocado en el diseño de juegos y atracciones turísticas para un sitio turístico en la parroquia El Triunfo.

El proceso de diseño sigue la metodología "Design Thinking", que consta de cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. Se divide en 4 grupos de trabajo con los estudiantes para abordar diferentes aspectos del diseño: Grupo 1 se enfocó en iluminación, señalética; Grupo 2 en mobiliario interior y exterior; Grupo 3 en el circuito de juegos; y Grupo 4 en el diseño de fogatas y jaulas para animales mayores y menores. Se presentan los diseños desarrollados por cada grupo siguiendo la metodología Design Thinking. Cada objeto se describe y se muestran renders de los diseños finales. El artículo concluye con las lecciones aprendidas durante el proceso de diseño y se ofrecen recomendaciones para futuros proyectos similares. El trabajo conjunto entre los estudiantes de Diseño Industrial y la Asociación Agropecuaria "El Edén" ha resultado en propuestas innovadoras y creativas para el sitio turístico de la parroquia El Triunfo.

Palabras clave: Diseño de juegos, atracciones turísticas, Diseño industrial

Abstract

The community engagement project, carried out in the El Triunfo parish of the Patate canton, Tungurahua province, during the academic period from April to September 2023, involves seventh-semester students from the Industrial Design program at the Faculty of Design and Architecture of the Technical University of Ambato. The "El Edén" Agropecuaria Association is the beneficiary of this project, which has the code 2.24 and focuses on the design of games and tourist attractions for a tourist site in the El Triunfo parish.

The design process follows the "Design Thinking" methodology, consisting of five phases: empathize, define, ideate, prototype, and evaluate. It is divided into 4 working groups with students to address different aspects of the design: Group 1 focused on lighting and signage; Group 2 on interior and exterior furniture; Group 3 on the game circuit; and Group 4 on the design of bonfire areas and cages for larger and smaller animals. The designs developed by each group following the Design Thinking methodology are presented. Each object is described, and renders of the final designs are shown. The article concludes with lessons learned during the design process and provides recommendations for future similar projects. The collaborative work between Industrial Design students and the "El Edén" Agropecuaria Association has resulted in innovative and creative proposals for the tourist site in the El Triunfo parish.

Keywords: Game design, tourist attractions, Industrial design

1.- Introducción:

En la parroquia El Triunfo, cantón Patate, provincia de Tungurahua, Ecuador. se ubica la Asociación Agropecuaria “El Edén” que tiene como objetivo convertir la asociación en un atractivo turístico para ofrecer los servicios de agroturismo, ecoturismo, turismo comunitario, glamping, exhibiciones animales, casa del árbol, cafetería, restaurante y orquidiario con el objetivo de promover el conocimiento de las prácticas agrícolas tradicionales y fomentar el respeto por el medio ambiente.

El terreno donde se proyecta la implementación de estos atractivos turísticos cuenta actualmente con cultivos locales, incluyendo hortalizas y frutas típicas de la región, así como un invernadero destinado a la producción de tomates de riñón y orquídeas autóctonas. Este enfoque en la producción agrícola sostenible busca resaltar la riqueza y diversidad de la flora y fauna local, al mismo tiempo que promueve prácticas amigables con el entorno.

No obstante, la pronunciada inclinación del terreno y la presencia de maleza en ciertas áreas representan un desafío significativo para la accesibilidad y viabilidad de los senderos. Los estudiantes de diseño industrial de séptimo semestre trabajan en la implementar soluciones, incluyendo la incorporación de mobiliario, áreas de juegos y descanso, señalización, entre otros elementos, con el fin de mejorar la experiencia turística en el lugar.

Durante el desarrollo de esta investigación, los estudiantes han realizado un estudio de campo, recopilando información valiosa sobre el entorno, las necesidades de la comunidad y posibles soluciones para enfrentar los retos que presenta el terreno inclinado. Además, han llevado a cabo un análisis detallado de materiales y técnicas constructivas para garantizar la viabilidad y durabilidad de las propuestas de diseño.

2.- Materiales y Métodos

El presente proyecto de investigación se llevó a cabo utilizando la metodología de Design Thinking, esta metodología ha brindado una estructura sólida para reconocer y comprender las necesidades y demandas de los socios y posibles visitantes, al mismo tiempo que facilita la creación de soluciones innovadoras y factibles para el progreso de los atractivos turísticos dentro de la Asociación Agropecuaria "El Edén". (Brown 2008)

Para implementar la metodología de Design Thinking, se llevaron a cabo diversas etapas que incluyeron la inmersión en el entorno local y la interacción con la comunidad para comprender sus intereses y deseos en cuanto a las actividades turísticas. (Pelta Resano 2013)

La propuesta de diseño de juegos y atracciones turísticas centrada en el desarrollo de objetivos con un enfoque reforzado en la ejecución de actividades. Como objetivo inicial se busca identificar las necesidades del sitio turístico en la parroquia el Triunfo y en la Asociación Agropecuaria “El Edén” que se complementa con las actividades desarrolladas para comprender las iteraciones de los usuarios, las cuales son; socialización y reuniones de vinculación con los estudiantes, así como el diseño de insumos para visita, visitar el lugar y ubicar informantes e investigación de entorno, contextos. En el segundo objetivo desarrollado se trabaja en, diseñar juegos y atractivos de acuerdo con las necesidades indicadas. Desarrollando tareas como; Identificar las características de diseño de juegos, atractivos turísticos y necesidades para la

implementación de aspectos técnicos, el desarrollo en la metodología de diseño llegando a los diseños aprobados. Como ultimo objetivo se trabajó en realizar fichas técnicas y articulo informativo del material diseñado ocupándose en la realización de fichas técnicas, realización de visualizaciones 3D y redacción de articulo informático

A continuación, se presenta la siguiente tabla donde se describe el desarrollo de actividades en las fases de la metodología Desing Thinking donde se presenta explorar enfoques estratégicos e innovadores que pongan énfasis en la eficiencia del proceso de diseño y propicien un mayor entendimiento del entorno en el que se trabaja.

Tabla 1_ Fases de Metodología

Fases	Descripción	Herramientas
Empatizar	<p>En esta primera etapa, observamos el comportamiento de las personas y su interacción con el entorno; se encuentra su relación por medio de diversos factores con el problema.</p> <p>La recopilación de mayor información posible que permita entender a las personas, es decir, ponerse en sus zapatos. También es posible hablar con expertos sobre el tema y realizar una investigación profunda.</p>	<p>Observación</p> <p>Participación</p> <p>Mirar y escuchar</p> <p>Escucha Activa</p>
Definición	<p>Se establece el problema al recibir la información de la investigación, y con el equipo de diseño se cubre las verdaderas necesidades de los usuarios. “Definir las necesidades de los respecto a la asociación y cuales son.</p>	<p>Intervención</p> <p>Interacción</p> <p>Problema</p> <p>Necesidades</p>
Ideación	<p>Se genera las propuestas de diseño inicial por medio de esbozos con el fin de buscar una identidad conceptual que ayuda a la creación de la familia de productos por cada grupo de trabajo.</p>	<p>Creatividad</p> <p>Innovación</p> <p>Inspiración y referencias</p> <p>Brainstorming</p> <p>Sketching</p>
Prototipado	<p>El prototipo permite probar la viabilidad técnica del diseño y el aspecto visual, esto le brinda al diseñador y usuario la facultad de visualizar y manejar su concepto de diseño en 3D. Este prototipo abre el diálogo, la discusión y permite argumentar nuevas propuestas.</p>	<p>Modelos digitales</p> <p>Experimentación</p> <p>Forma</p> <p>Interactividad</p> <p>Evaluación</p>
Evaluar	<p>Al final del proceso, existe una retroalimentación por parte del usuario y se evalúa cuán beneficiosas resultaron las soluciones. Esto genera un aprendizaje tanto para el equipo de diseño como</p>	<p>Encuestas de satisfacción</p> <p>Focus group</p>

	para el usuario, ya que facilita la posible producción de soluciones óptimas para el tiempo y espacio determinado.	Test de usuario
--	--	-----------------

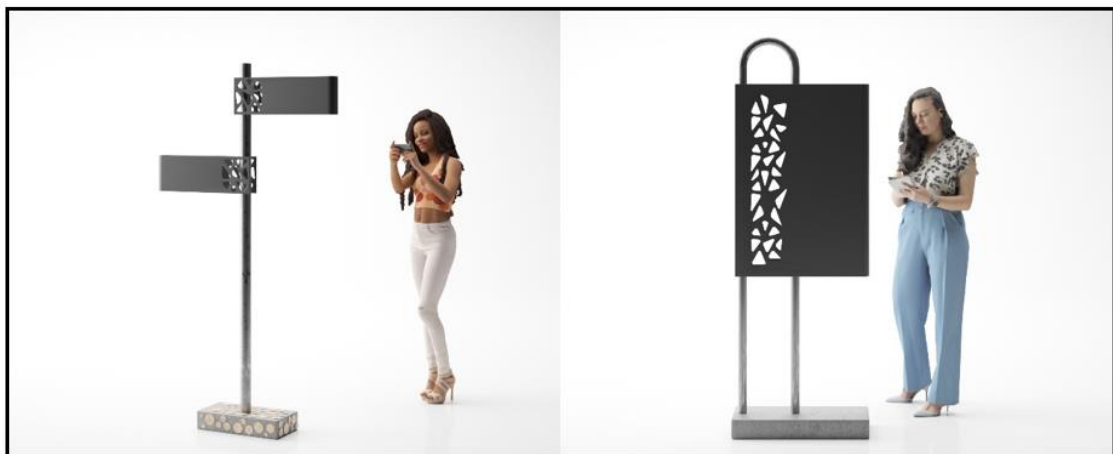
Fuente: Elaboración Propia

3.- Resultados

Se presentan los productos de diseño industrial con el propósito de enriquecer el proyecto agroturístico ubicado en la parroquia El Triunfo. El alcance del proyecto abarca diversas áreas de interés con el objetivo de brindar una experiencia única y atractiva a los visitantes de acuerdo con los grupos enfocados en las áreas dispuestas para conformar los espacios turísticos.

El equipo encargado de la iluminación, señalética y pasamanos tiene un papel fundamental en la creación de una experiencia segura y agradable para los visitantes del proyecto agroturístico

Ilustración 1_ Diseño de señalética Informática



Se trabajo en nuevo lenguaje con respecto a los lugares turísticos, el diseño industrial se enfocará en crear una identidad única y armónica para el proyecto agroturístico. Se emplearán elementos visuales, estéticos y funcionales que reflejen la esencia del lugar y su enfoque.



Renders: Señaléticas de ubicación y dirección

El mobiliario interno y externo es un aspecto esencial en la zona turística, ya que contribuye significativamente a la comodidad, la funcionalidad y la estética del lugar. El grupo número dos, es el encargado de este aspecto.



Render: Silla

El objetivo del mobiliario es conservar la esencia de los recursos locales al utilizar materia prima del lugar, estableciendo así un vínculo significativo entre los espacios y los turistas.

Render: Mesa y silla



El enfoque principal del mobiliario externo fue crear zonas de descanso que sean resistentes a las



Render: Banca para exterior

condiciones climáticas y al uso frecuente por parte de los turistas. Se dio especial atención a la comodidad y seguridad en el diseño, destacando la combinación de madera, concreto y metal como materiales destacados.

El grupo 3 se dedicó al diseño de circuitos de juegos infantiles, centrándose en optimizar el espacio mediante una concepción innovadora en cuanto a formas, colores y materiales que hacen de estos circuitos llamen la atención en medio del conjunto arquitectónico en la Asociación Agropecuaria El Edén en la parroquia el Triunfo. El enfoque principal fue crear una experiencia única al aprovechar los espacios de manera creativa, mientras que el diseño novedoso de los juegos y la elección de los materiales generan un ambiente que destaca por su originalidad y funcionalidad. El resultado del circuito de juegos y atractivos turísticos se destacan por su singularidad y funcionalidad en el espacio ofreciendo un ambiente lúdico y seguro en donde los niños pueden explorar, jugar, explorar y aprender en sintonía de la naturaleza del lugar.



Render: Circuito de juegos infantiles



Render: Circuito de juegos infantiles

El diseño del columpio para esta zona agroturística equilibra la funcionalidad, la estética y la sostenibilidad, creando un elemento que encaja perfectamente con el ambiente y brinde una experiencia placentera y memorable para los visitantes de todas las edades.



Render: Diseño de Columpio

El grupo que se encargó en diseñar las jaulas para animales mayores y menores radica en crear estructuras que aseguren el bienestar y la seguridad de los animales, teniendo en cuenta el clima particular de la zona. Es fundamental que las jaulas proporcionen un ambiente óptimo para los animales, permitiéndoles desenvolverse de manera natural y protegiéndolos de las condiciones climáticas adversas



Render: Diseño de fogatas



Render: Jaulas animales menores



Render: Jaulas animales mayores

4.- Conclusiones

Finalmente, terminado este proyecto de vinculación con la sociedad, se concluyen los siguientes aspectos:

El primero es la importancia de conocer en profundidad aquellas necesidades de los usuarios y poder identificarlas. Al haber indagado detalladamente en la investigación de campo en la

parroquia El Triunfo y en la Asociación Agropecuaria "El Edén", resultó factible avanzar con los siguientes lineamientos de la metodología.

El siguiente aspecto abarca el entendimiento de la metodología y cada una de sus fases, teniendo en cuenta los cambios constantes que implica el proceso de diseño. Es por eso que el diseño de juegos y atracciones turísticas se basó en parámetros técnicos y estéticos que complementan la esencia de la parroquia. Al dividir el trabajo del proyecto en grupos, se permite la participación activa de cada estudiante, lo que resulta en un gran beneficio para los beneficiarios.

Por último, recopilar la información en un informe y realizar fichas técnicas nos posibilita presentar de manera concisa las características y especificaciones del proyecto. Estas se convertirán en una herramienta de difusión al público, permitiéndoles conocer el valor y la originalidad de las propuestas desarrolladas, así como el proceso involucrado.

5.- Recomendaciones

Es recomendable, en este tipo de proyectos, involucrar activamente a los habitantes de la parroquia, escuchar sus opiniones y sugerencias. Esto les dará un sentido de propiedad e identidad, lo que incrementará la implementación y éxito del proyecto a largo plazo.

Además, es importante que los estudiantes participen por completo en este tipo de proyectos, ya que les adentra en posibles situaciones a futuro en su vida profesional. Asimismo, adquieren un dominio a la hora de diseñar.