

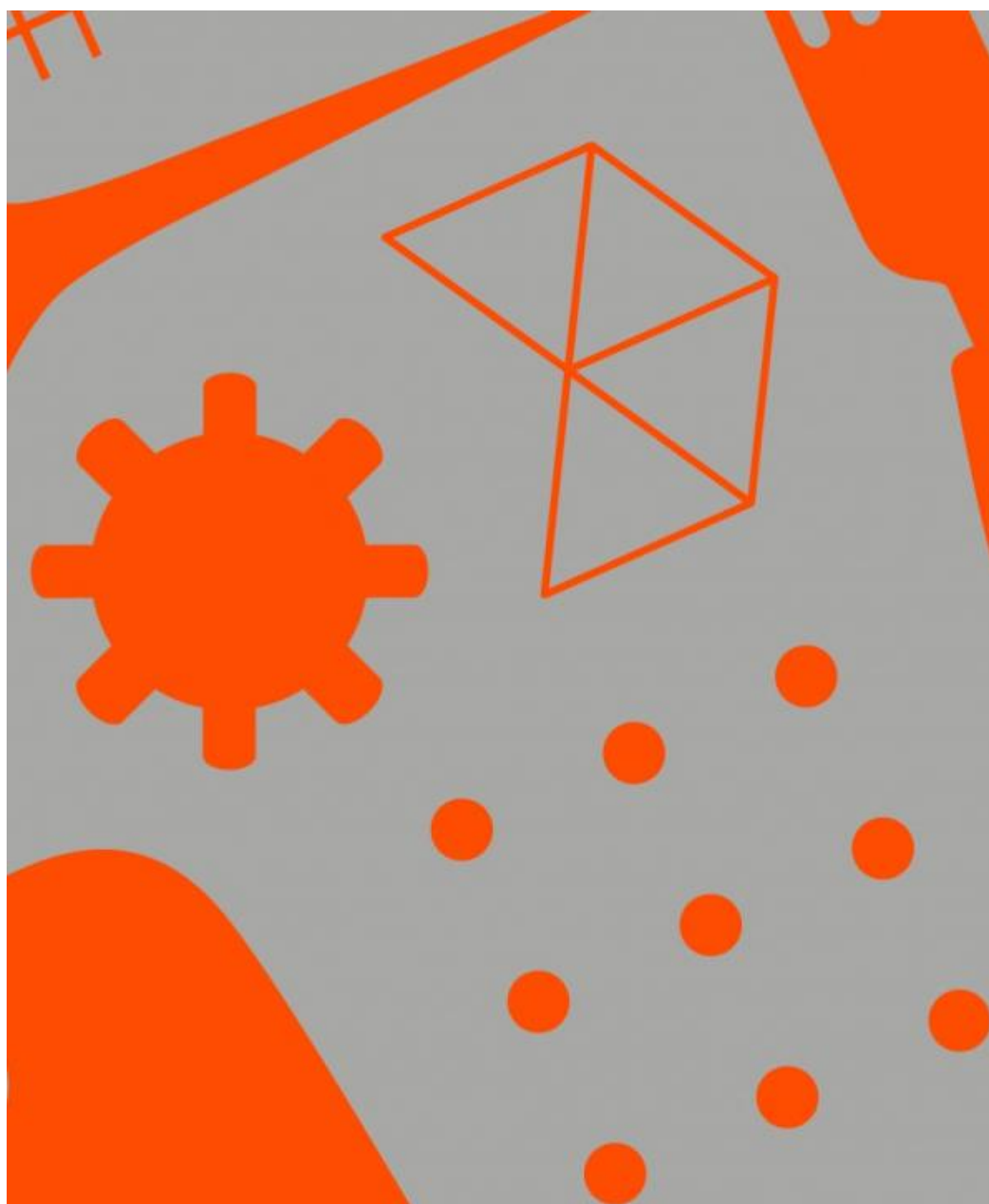
PROJECTES PRESENTATS

2

Jugant amb Papanek

Disseny d'elements o entorns de jocs infantils per a espais exteriors

CURS 2019–2020



Museu del Disseny
de Barcelona



**Ajuntament
de Barcelona**

Projecte 2

Jugant amb Papanek

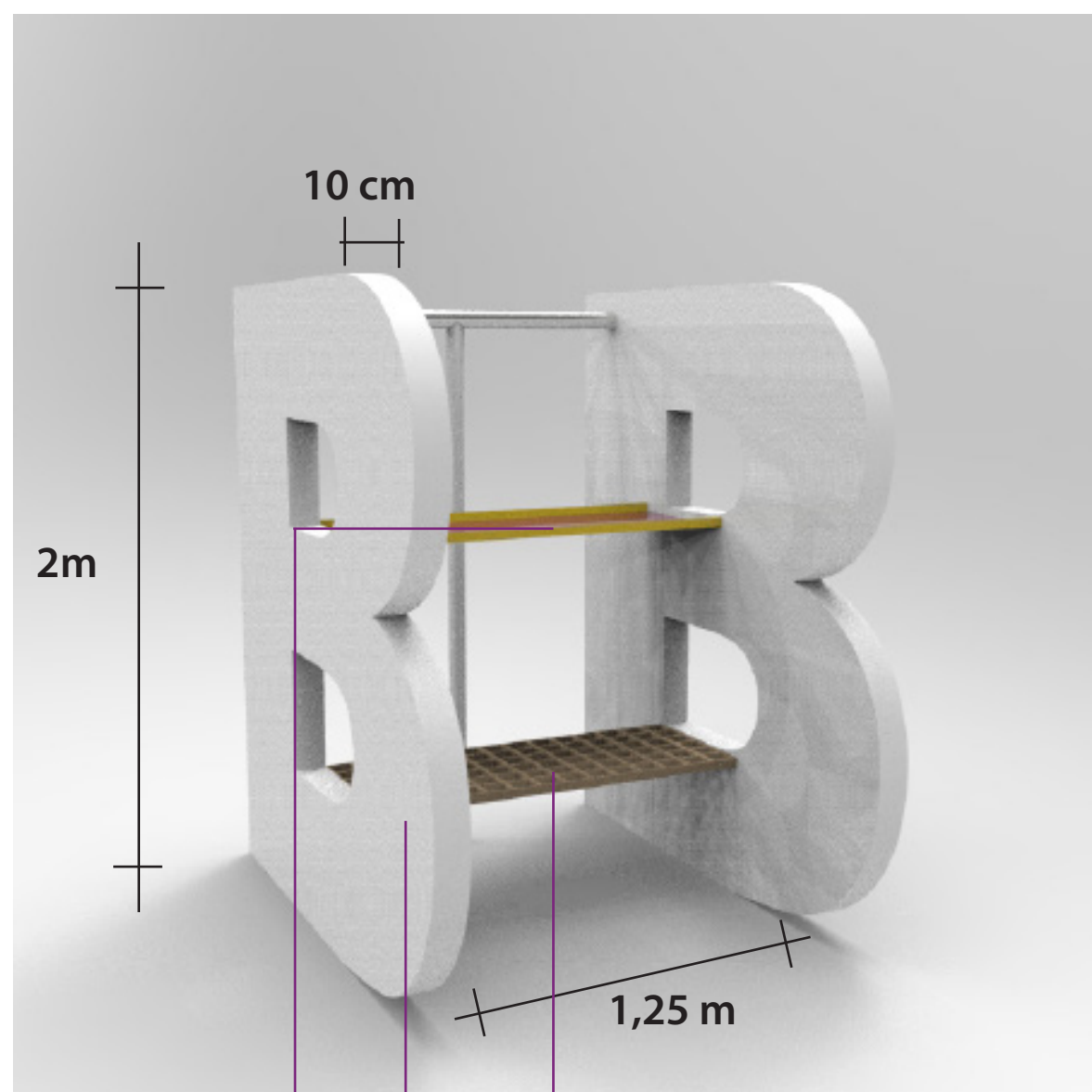
Solar System Playground	EINA
Spaces	EINA
Waves Park	EINA
ABCITY	EINA
Oasis	EINA
Sleepless Playground	EINA
Hemisphere Park	EINA
PUYS	EINA
ack the container	ELISAVA
Santa Caterineta	ELISAVA
El Rusc	ELISAVA
Els Murs	ELISAVA
Playmove	ELISAVA
Lois	ELISAVA
Tierras	ELISAVA
Come together	ELISAVA
Park Gruyere	ELISAVA
BICWANT	ESDAP
Limbe	ESDAP
20 x 20 xamfrà	ESDAP
Play in the tree	ESDAP
Agisal	ESDAP
cubops	ESDAP
L'horitzó d'esdeveniments	ESDAP
Bosc urbà	ESDAP_ DEIÀ
Plecs, un joc singular	ESDAP_ DEIÀ
Bicijoc	ESDAP_ DEIÀ
La bombolla	ESDAP_ Llotja
ENREDADO	ESDAP_ Llotja
Truncat de l'ala	ESDAP_ Llotja
SENTOT	ESDAP_ Llotja
In-Out	ESDAP_ Llotja
Walla	ESDAP_ Llotja
EQUIPE	ESDAP_ Llotja
xarxes	ESDAP_ Llotja
Play For All	ESDAP_ ONDARA
Connexió	ESDAP_ ONDARA
Climb	ESDAP_ ONDARA
Planotari	ESDAP_ ONDARA
Aventurina	ESDAP_ ONDARA

Ona	ESDAP_ONDARA
Hexsent	ESDAP_ONDARA
Ecoline	ESDAP_Vic
Linia Aromàtica	ESDAP_Vic
Tholos	ESDAP_Vic
Pangea	ESDAP_Vic
Sliding Puzzle	ESDAP_Vic
Modular Park	ESDI
Topopark	ESDI
Wart Land	UB
TMB KIDS	UB
BARCELONA DESTACA	UB
Hide&Seek	UB
Cu-cub	UB
Kinetic Park. Slidedown, play around... pop up!	UB
Tria	UB
Mirror Game. Jugando dentro y fuera de la realidad	UB
Nus de xarxa	UB
UAF	UB

ABCITY

Nombre proyecto: ABCITY
Universidad: EINA
Curso: 2n
Autoras: Clara Isern y Sonia Bragulat.

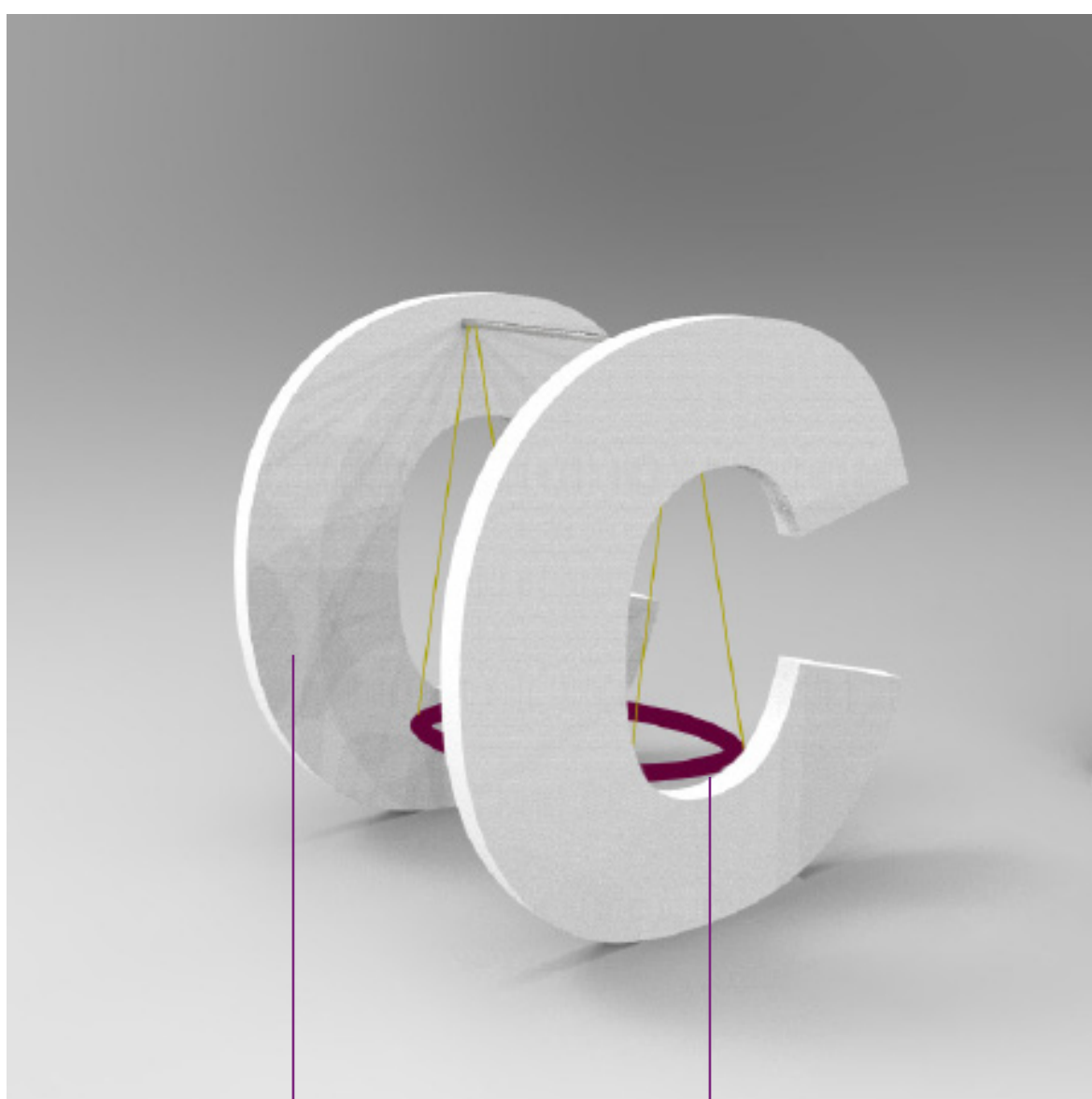
GAMA CROMÁTICA



Panel fenólico, protección especial frente a la humedad.

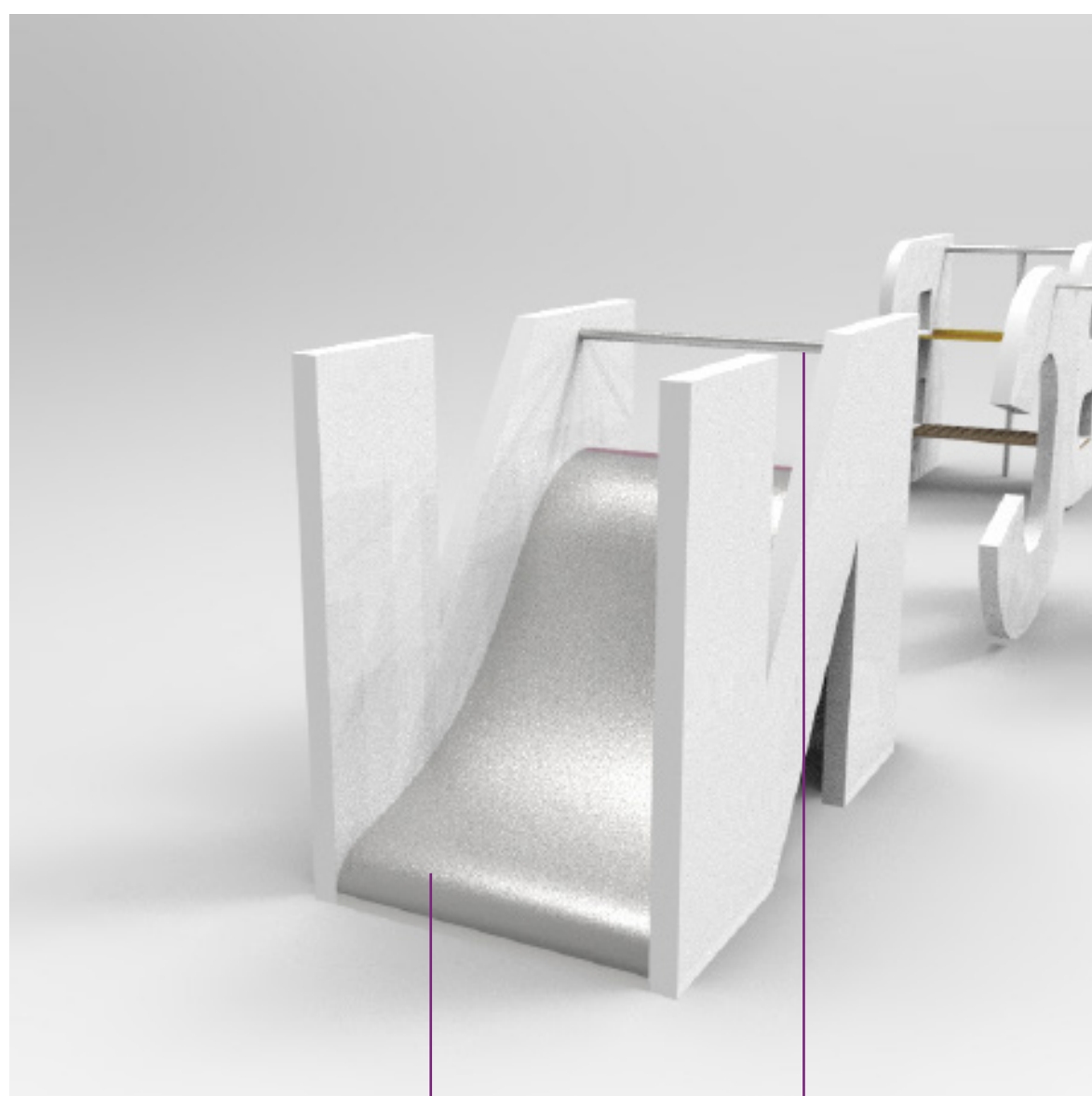
Red 18 mm, resistencia de rotura 1250 kg. Entenimentada Sisal "Xiula".

Plano exterior de las letras hecho con polietileno rotomoldeado, de esta forma la cara exterior es retroiluminada y por la noche el impacto visual aumenta; ejemplo



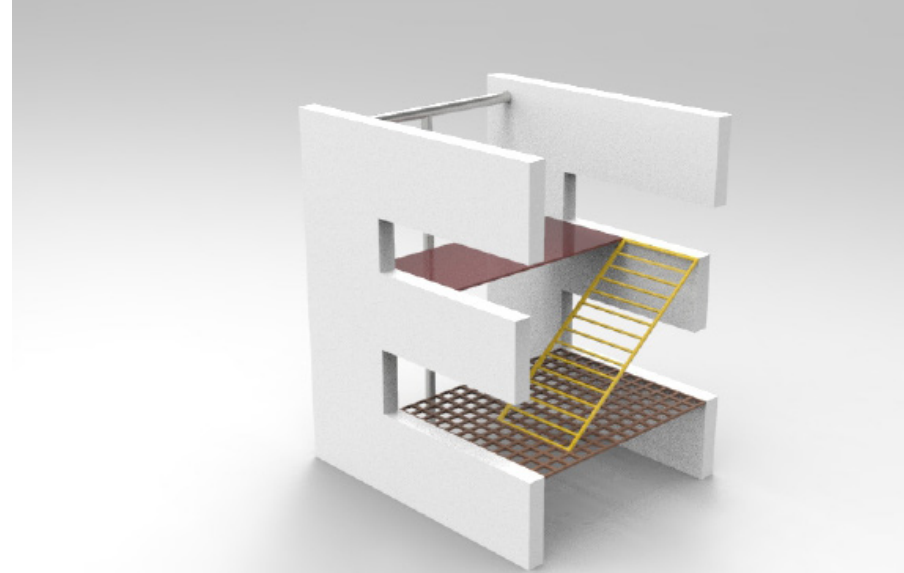
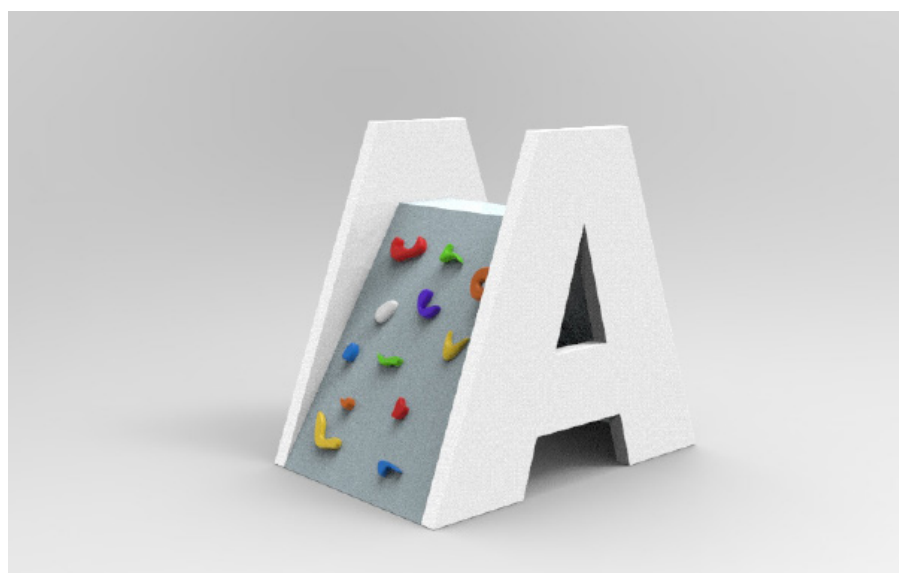
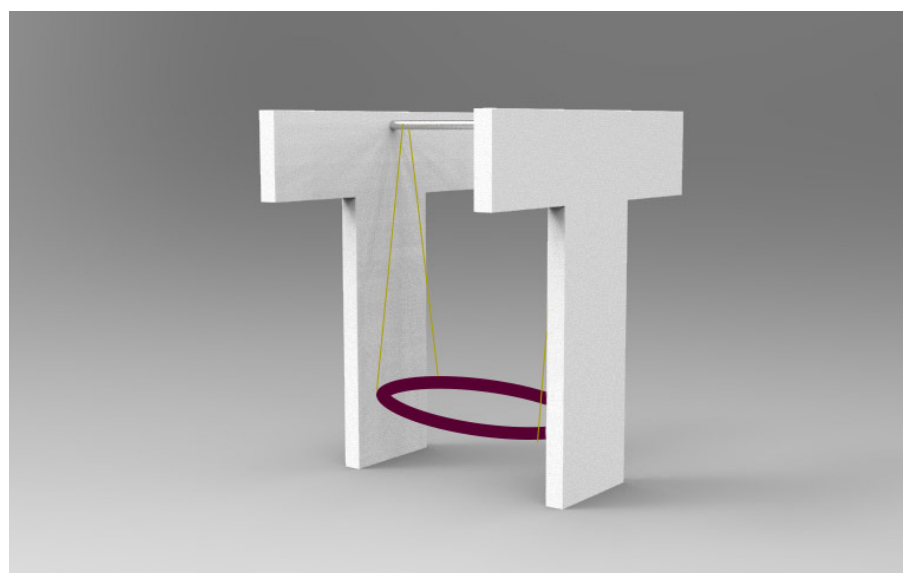
Columpio circular de 80 cm de diametro con cuerda de plástico de resistencia 1250 kg. 18mm.

Plano interior de las letras hecho con panel fenólico para realizar la fuerza.



Tobogan y barra de bomberos de acero 316, acero inoxidable. Diametro de la barra 6cm. Anchura del tobogan 1,25m

RETROILUMINACIÓN NOCTURNA



APLICACIONES

ABCITY ES APLICABLE A CUALQUIER LOCALIZACIÓN GRACIAS A LA ADAPTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES A CUALQUIER LETRA, SIN ROMPER CON LA IDENTIDAD Y LA ESTÉTICA DEL PROYECTO. ES APLICABLE A CUALQUIER CONJUNTO SIN NINGÚN LÍMITE.

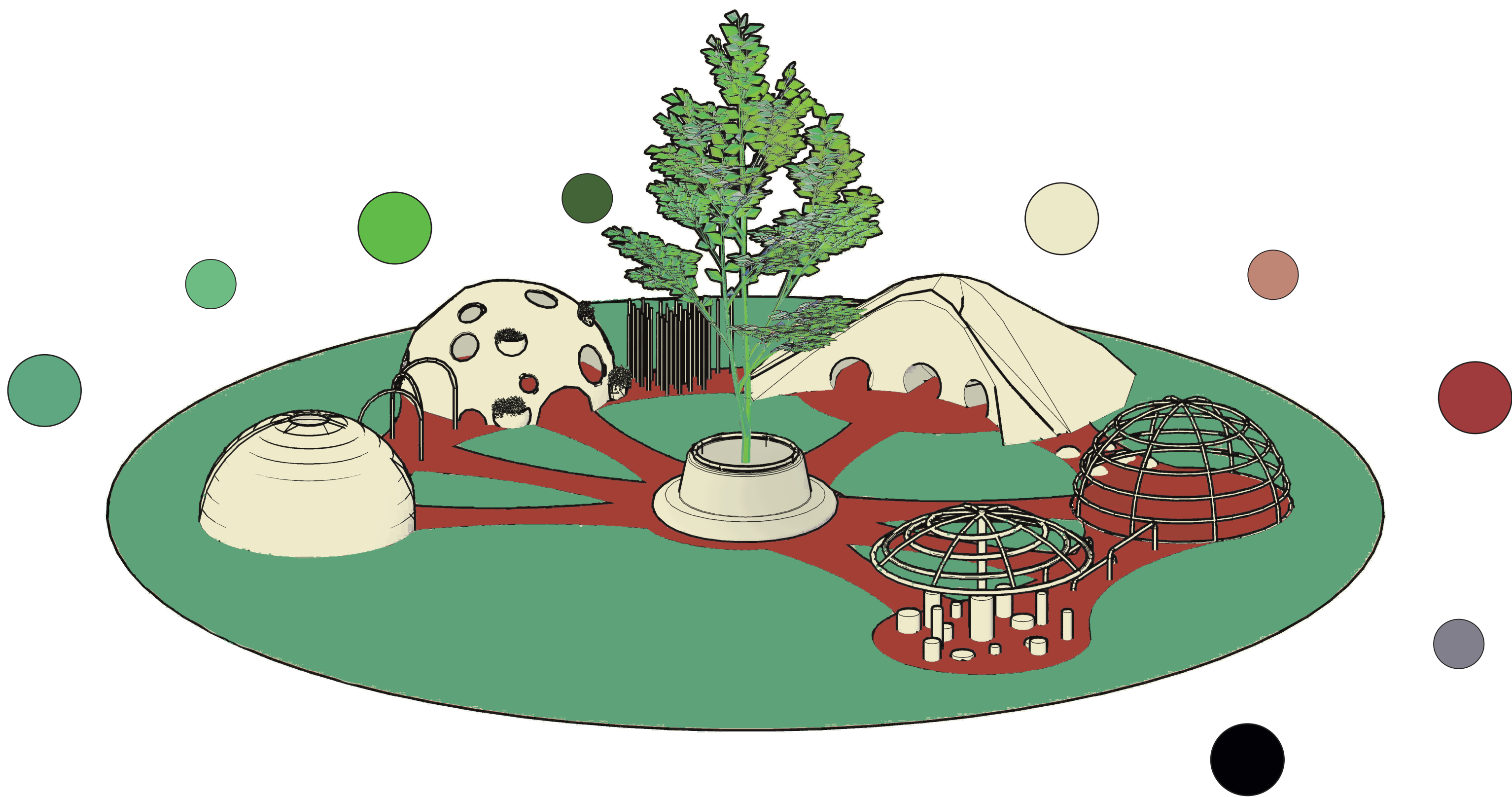
¿PARA QUIÉN?

SU INTERIOR ESTÁ PENSADO Y DISEÑADO ESPECIALMENTE PARA NIÑOS DE ENTRE 4-10 AÑOS, PARA QUE DISFRUTEN DE LOS JUEGOS PROPIOS QUE ENCONTRAMOS EN CUALQUIER PARQUE INFANTIL, PERO DE MANERA DISTINA A LA TRADICIONAL. SU EXTERIOR ES UNA ESCULTURA CON CARÁCTER MONUMENTAL Y IDENTITARIO PARA CADA CIUDAD, POR ESO NO DEJA DE SER UN ESPACIO TURÍSTICO Y ATRACTIVO PARA LAS PERSONAS QUE VISITAN Y/O VIVEN EN LA CIUDAD DONDE SE ENCUENTRA.

¿QUÉ ES?

NUESTRO PROYECTO SE BASA EN CREAR UN FORMATO DE PARQUE DISTINTO AL CONOCIDO TRADICIONALMENTE, CON LA FINALIDAD DE CREAR EN CADA CIUDAD UN ESPACIO PROPIO Y MONUMENTAL QUE APORTE IDENTIDAD Y CREE UNIÓN. NUESTRA INTENCIÓN ES CREAR UN IMPACTO VISUAL CON LA ESTRUCTURA DEL PROYECTO, CREANDO UN LUGAR DE ENCUENTRO Y ATRAYENDO A LAS PERSONAS QUE PASAN FRENTE A ÉL Y HACER QUE DISFRUTEN CON EL MUNDO QUE HEMOS CREADO EN SU INTERIOR.

Hemisphere Park

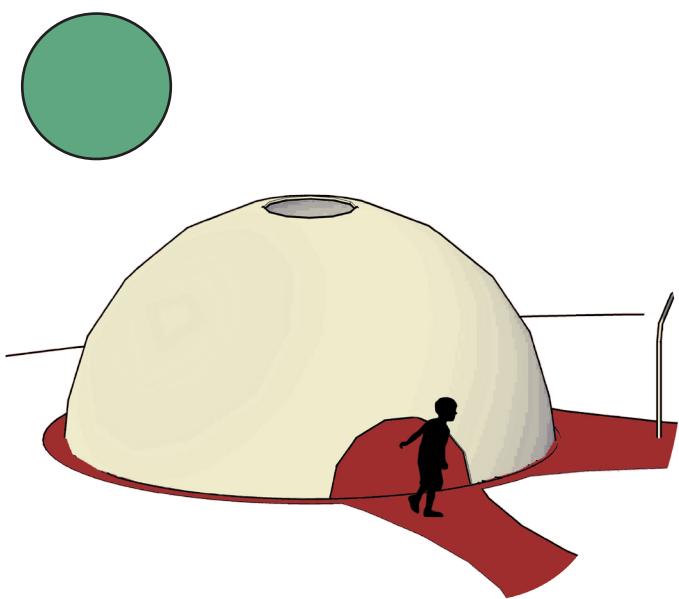


¿Qué aportamos?

Espacios pensados expresamente para niños de entre 3 y 7 años para desarrollar su creatividad

¿Cómo lo hacemos?

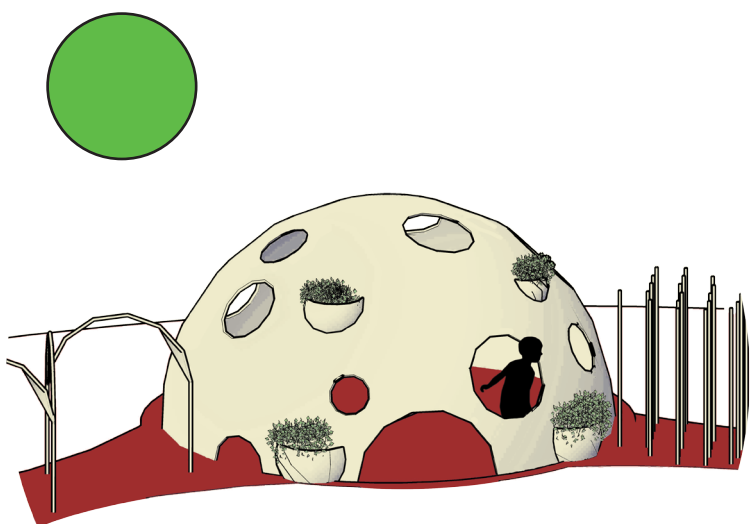
Diferentes mundos en blanco, donde los niños y niñas ponen el tema, su tema, creando el parque que ellos quieran.



MUNDO CUPULA

PENSADO PARA...	ACCIONES
DESAROLLO CREATIVIAD, DESCUBRIMIENTO PERSONAL, JUEGO EN EQUIPO	PINTAR, EXPERIMENTAR, CORRER

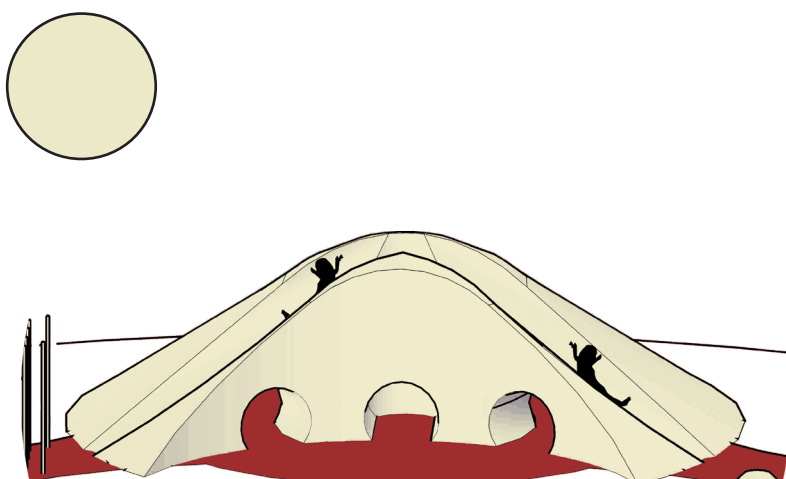
Creación de una cueva pintada interior con pintura termocromática para crear dibujos efímeros.



MUNDO AGUJEROS

PENSADO PARA...	ACCIONES
INTEGRACIÓN SOCIAL, CONTACTO NATURA RELAJARSE,	TUMBARSE, MIRAR, ESCONDERSE

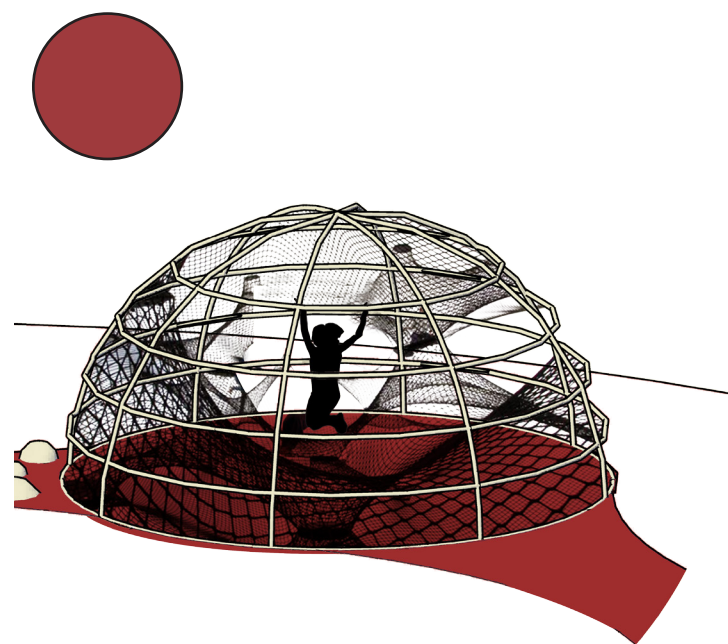
Creación de una cueva con diferentes overturaas para la entrada de sol de forma diversa. En el exterior anexoado a la laterales cueva se instalan diferentes jardineras.



MUNDO MONTAÑA

PENSADO PARA...	ACCIONES
SUPERACIÓN PERSONAL, EXPERIMENTAR VERTIGO, NUEVAS EXPERIENCIAS	DESILIZAR, TREPAR, CORRER

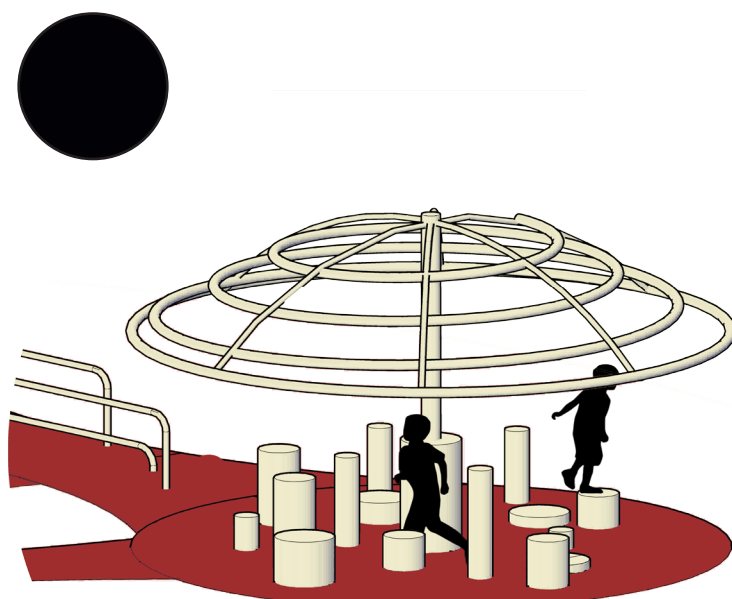
Creación de una montaña artificial con un tunel perimetral y dos toboganes



MUNDO MALLA

PENSADO PARA...	ACCIONES
DESAROLLO CREATIVIAD, EXPERIMENTAR VERTIGO, CONVIVENCIA COMUNITARIA	TREPAR, HACER EQUILIBRIOS, COLUMPIARSE, SALTAR

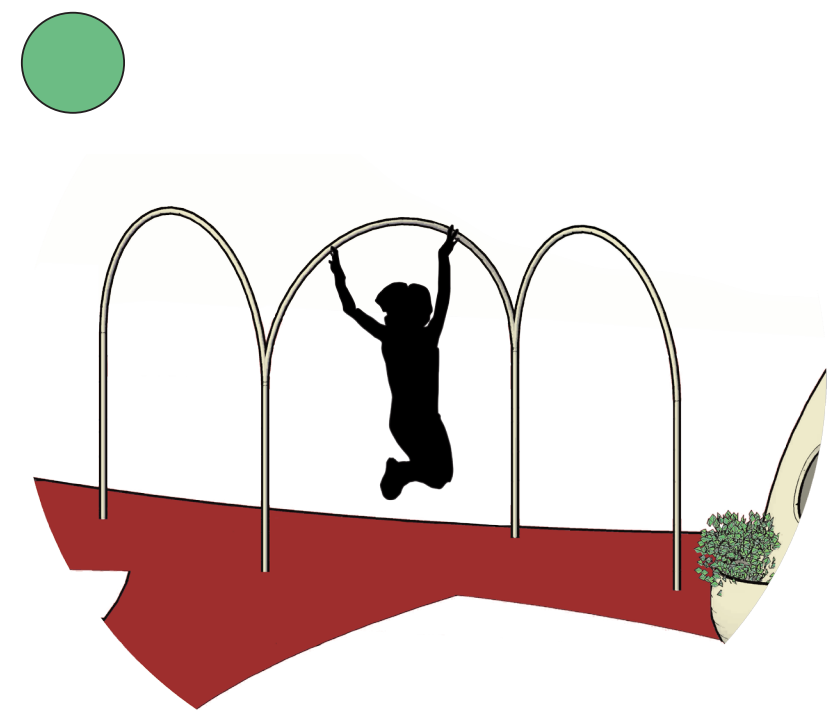
Creación de un entramado de malla



MUNDO PLATAFORMAS

PENSADO PARA...	ACCIONES
SUPERACIÓN PERSONAL, EXPERIMENTAR VERTIGO, DESAROLLO CREATIVIAD	CORRER, SALTAR, HACER EQUILIBRIOS

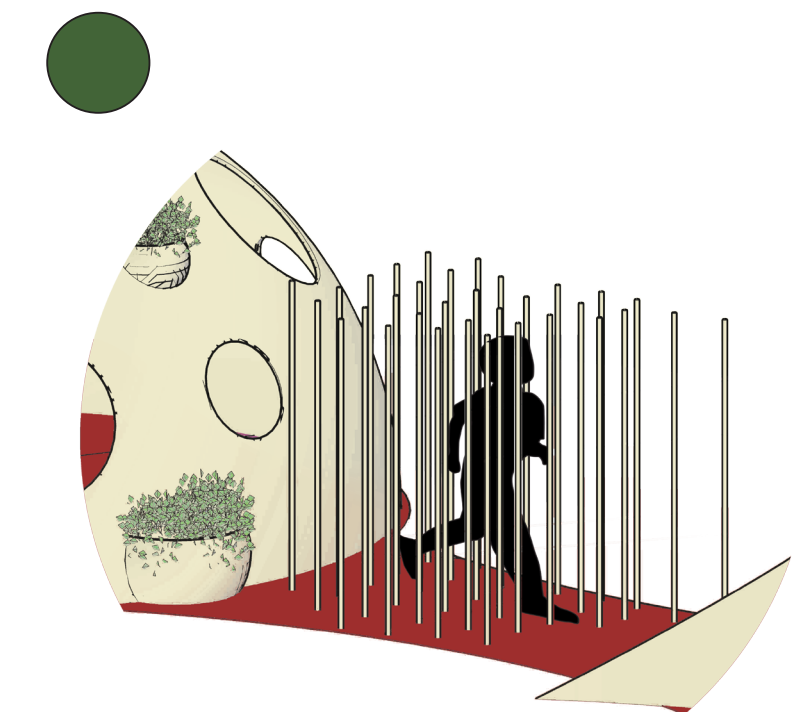
Creación de plataformas circulares a diferente altura sin un recorrido único.



CONNEXIÓN

PENSADO PARA...	ACCIONES
EXPERIMENTAR VERTIGO, DESAROLLO CREATIVIAD,	COLUMPIARSE, SALTAR, HACER EQUILIBRIOS

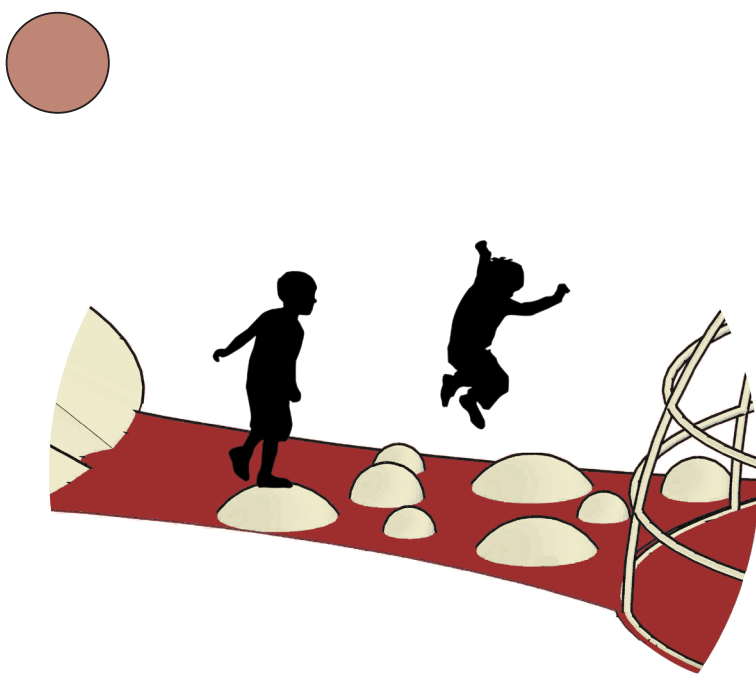
Creación de barras en arco con diferentes convinaciones



CONNEXIÓN

PENSADO PARA...	ACCIONES
NUEVAS EXPERIENCIAS, CONTACTO NATURA, JUEGO EN EQUIPO, RELAJARSE	ESCONDERSE, CORRER, DESCUBRIR

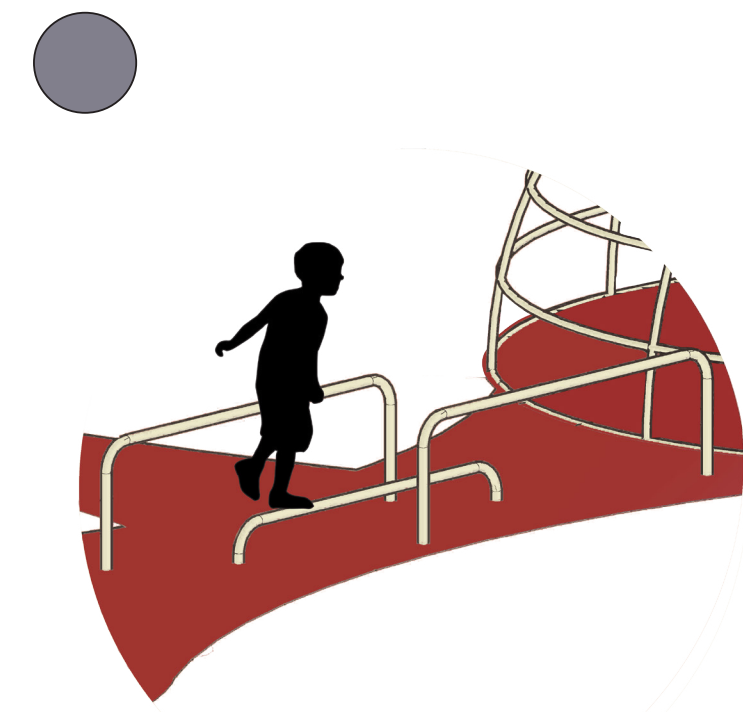
Creación de barras verticales creando un campo de maíz por el donde poder "perders".



CONNEXIÓN

PENSADO PARA...	ACCIONES
NUEVAS EXPERIENCIAS, CONVIVENCIA COMUNITARIA	SALTAR, CORRER, HACER EQUILIBRIOS

Creación de semiesferas elásticas de diferentes tamaños y instaladas sin un orden único.



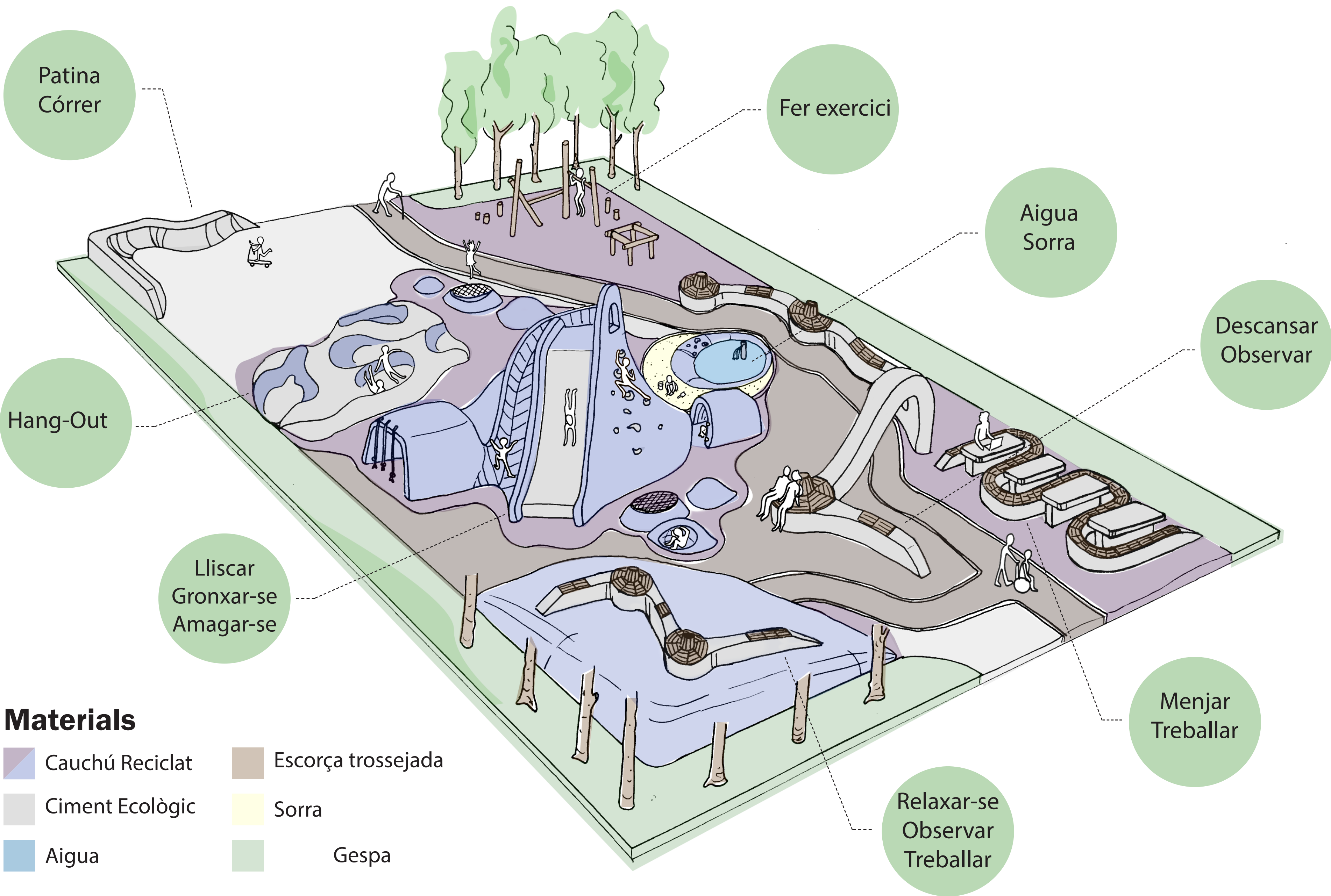
CONNEXIÓN

PENSADO PARA...	ACCIONES
EXPERIMENTAR VERTIGO, JUEGO EN EQUIPO	HACER EQUILIBRIOS, SALTAR, COLUMPIARSE,

Creación de barras paralelas a difernete altura.

OASIS

Ofereix un espai lliure i abstracte al centre de la ciutat de Barcelona, al Passeig de Sant Joan per a que les diferents generacions interactuin i creixin juntes. Volem que els nens tinguin la llibertat de jugar, imaginar i crear sense cap mena de límit.



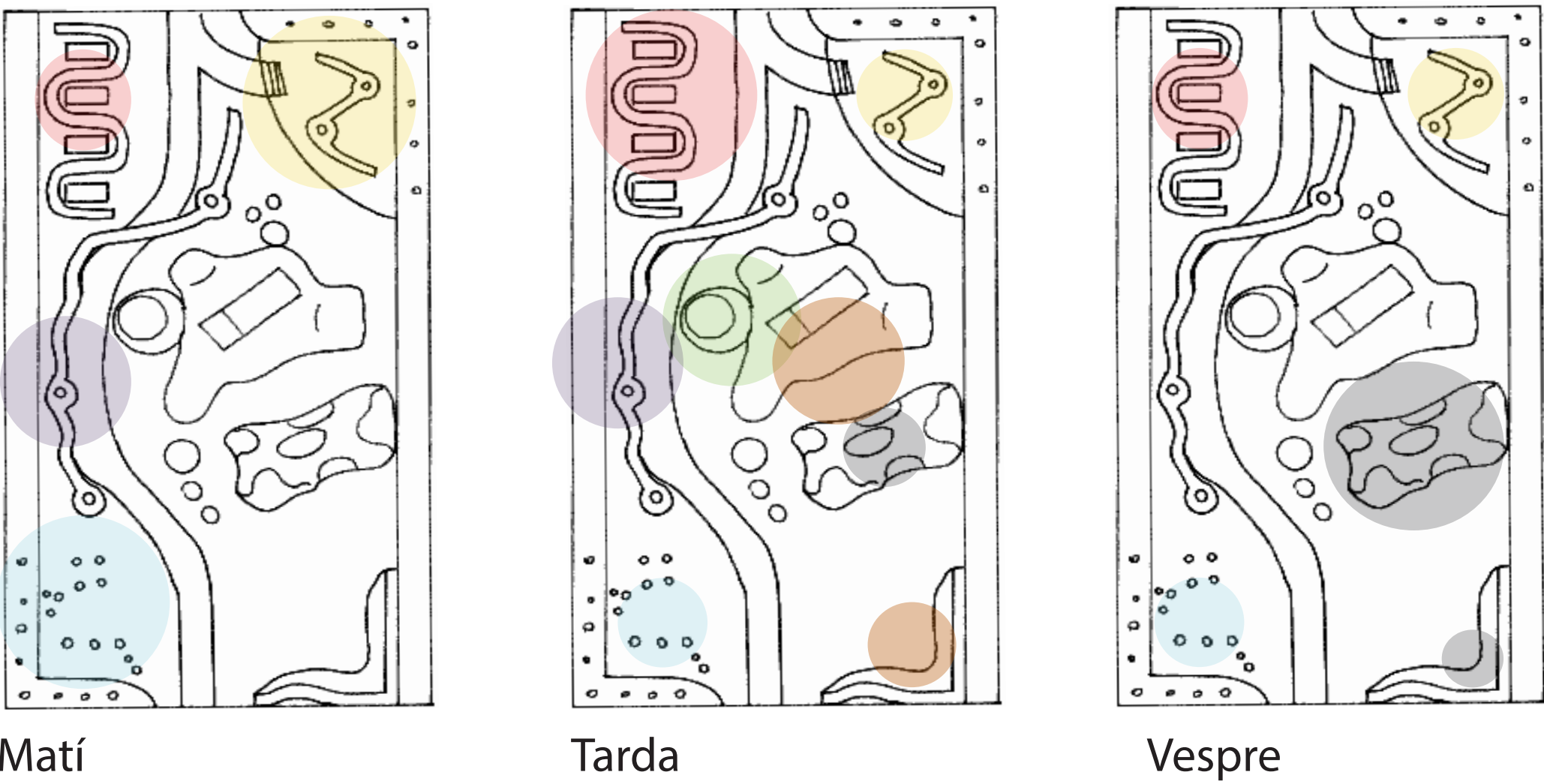
Materials

- Cauchú Reciclat
- Ciment Ecològic
- Aigua
- Escorça trossejada
- Sorra
- Gespa

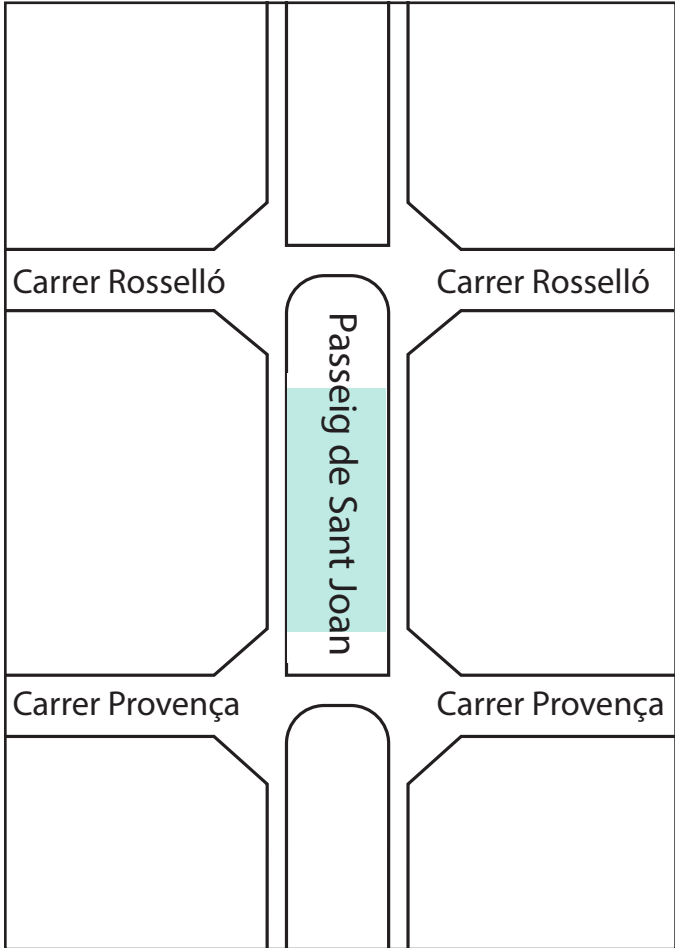
Usuaris

Cristina (32) i Pau (3)	Carla (8)	Albert (16)	Ramón (75) i Paquita (71)	Nuría (27)	Roger (37)	Marta (37) i Carles (36)
A en Pau li encanta jugar amb la sorra i l'aigua, sobretot si és amb la seva mare. Però el que li agrada més en realitat és poder experimentar i embrutar-se.	Al sortir de l'escola cada tarda, només desitja arribar al parc per escalar, córrer, saltar i imaginar mons nous amb els seus amics.	Tot i que sempre entra a treballar a les 9, es lleva a les 7 i surt a córrer una hora. Sempre passa pel parc, ja que li encanta la natura que hi ha.	Cada matí surten a passejar, els agrada seure a la Zona Relax mitja hora cada dia, i a la tarda, seuen al banc gran per veure als seus néts jugar.	Tot i que sempre entra a treballar a les 9, es lleva a les 7 i surt a córrer una hora. Sempre passa pel parc, ja que li encanta la natura que hi ha.	Viu a la mateixa illa, i baixa a treballar a les taules. Prefereix l'ambient natural i de comunitat, que l'aldarull de la ciutat que veu des de la seva finestra.	Estan embarassats de 7 mesos. Els encanta passejar per allà a totes hores, sentir-se part d'una comunitat i seure al gran banc a la Zona Relax.

Activitat durant el dia



Ubicació



El passeig de Sant Joan es troba al centre de Barcelona. Entre els carrils de cotxes, hi ha un espai molt ample per poder passejar. Volem aprofitar-lo per a unir a tota la comunitat, tant els que hi viuen com els que estan de pas, a partir de la creació d'un espai intergeneracional, verd i inclúsiu, que permet oblidar-se del soroll de la ciutat, fent la funció d'un oasi.

PUYS

El **natural** és el **joc**. El **joc** és **dinàmic**
El **dinàmic** genera **comunitat**

El més **natural** en un nen o nena és voler córrer i interactuar amb l'espai de totes les formes possibles, trobant-ne sempre de noves, experimentant i divertint-se a través del **joc**.

Una de les característiques més valuoses del **joc** a l'aire lliure és tot l'espai del qual el nen disposa per a entretenir-se, amb tot aquest espai el joc esdevé **dinàmic** i nosaltres volem afavorir aquest factor.

Per a promoure el **dinamisme** les atraccions permeten que els nens i nenes no hagin de fer cua, de manera que es puguin dedicar al 100% al joc. Això s'aconsegueix a través d'aconseguir un gran aforament per atracció, cosa que fomenten el joc en **comunitat**. També hem procurat que tot i així segueixi sent possible utilitzar-les en cas d'estar sol.

INSPIRAT EN ELS NENS

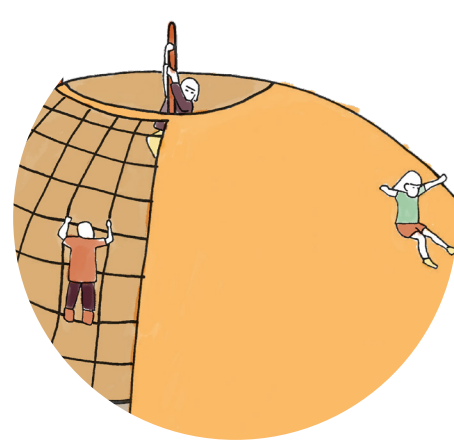
He donat a nens i nenes unes fitxes en les quals hi havia una forma abstracta dibuixada i els preguntava: com ho convertiries en una atracció del parc?



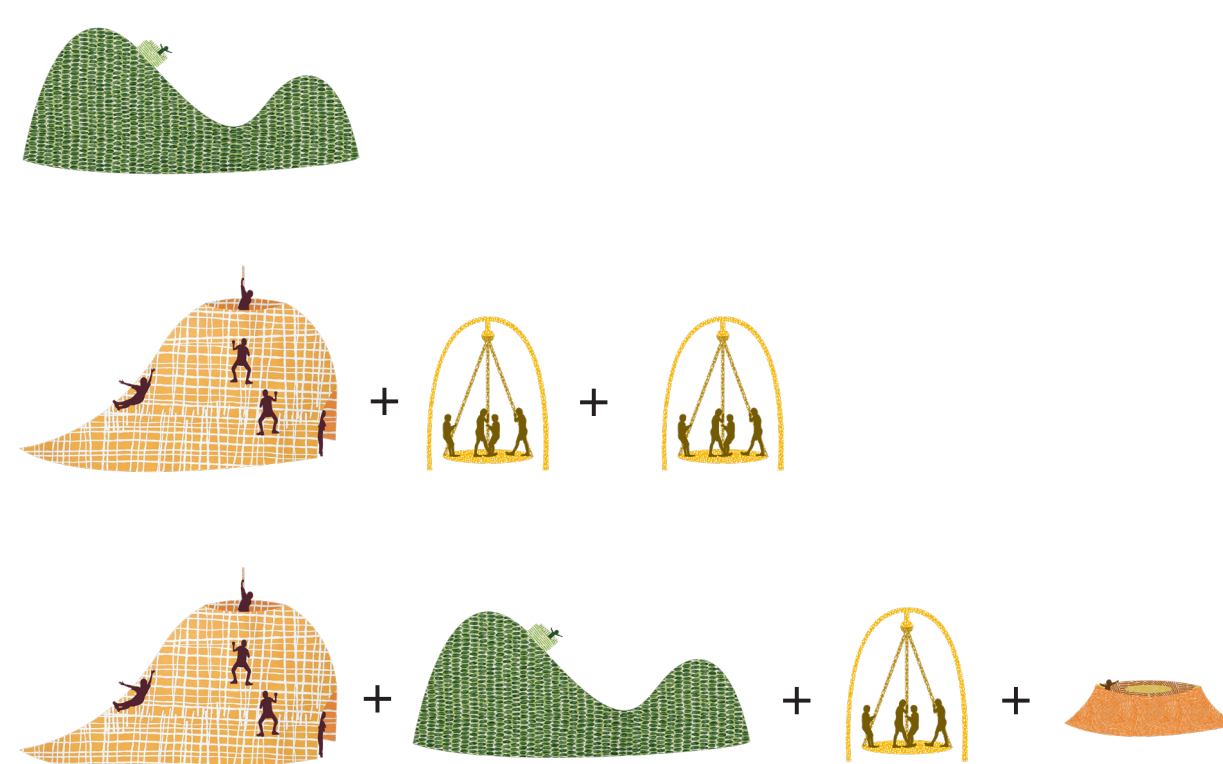
ATRACCIÓ ICÒNICA



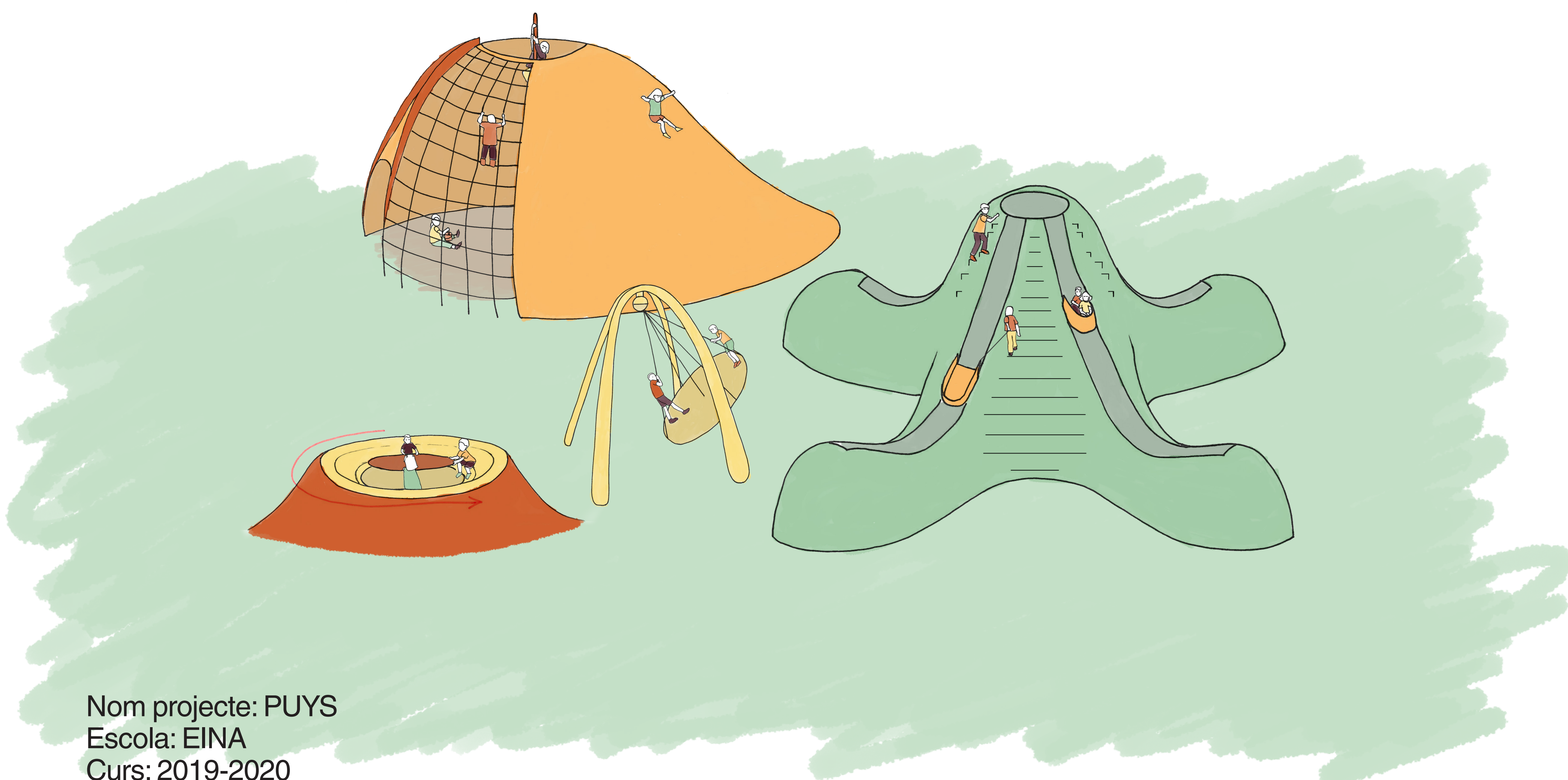
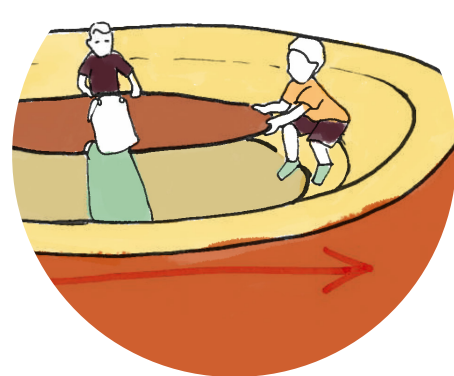
MULTIFUNCIONAL



MODULAR

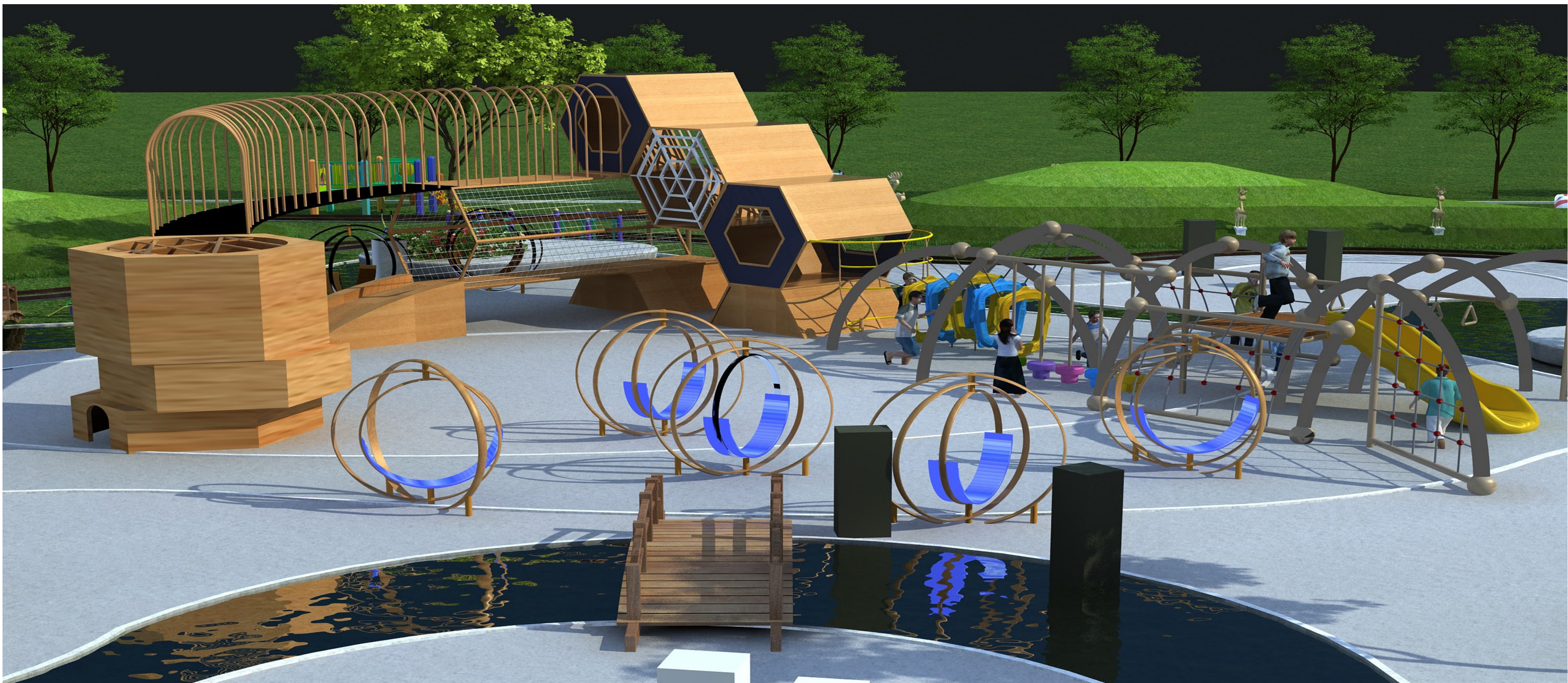


LLOC DE REUNIÓ

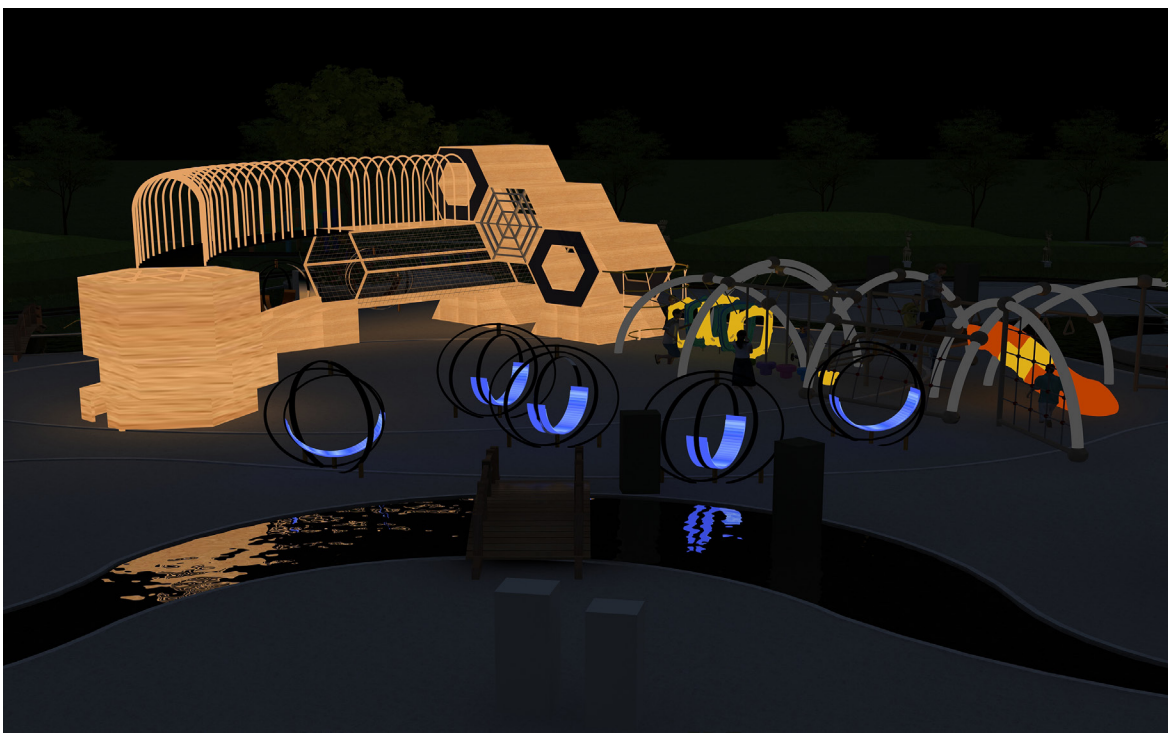


Nom projecte: PUYS
Escola: EINA
Curs: 2019-2020
Autors projecte: Irene Alcázar Gallofré

sleepless playground

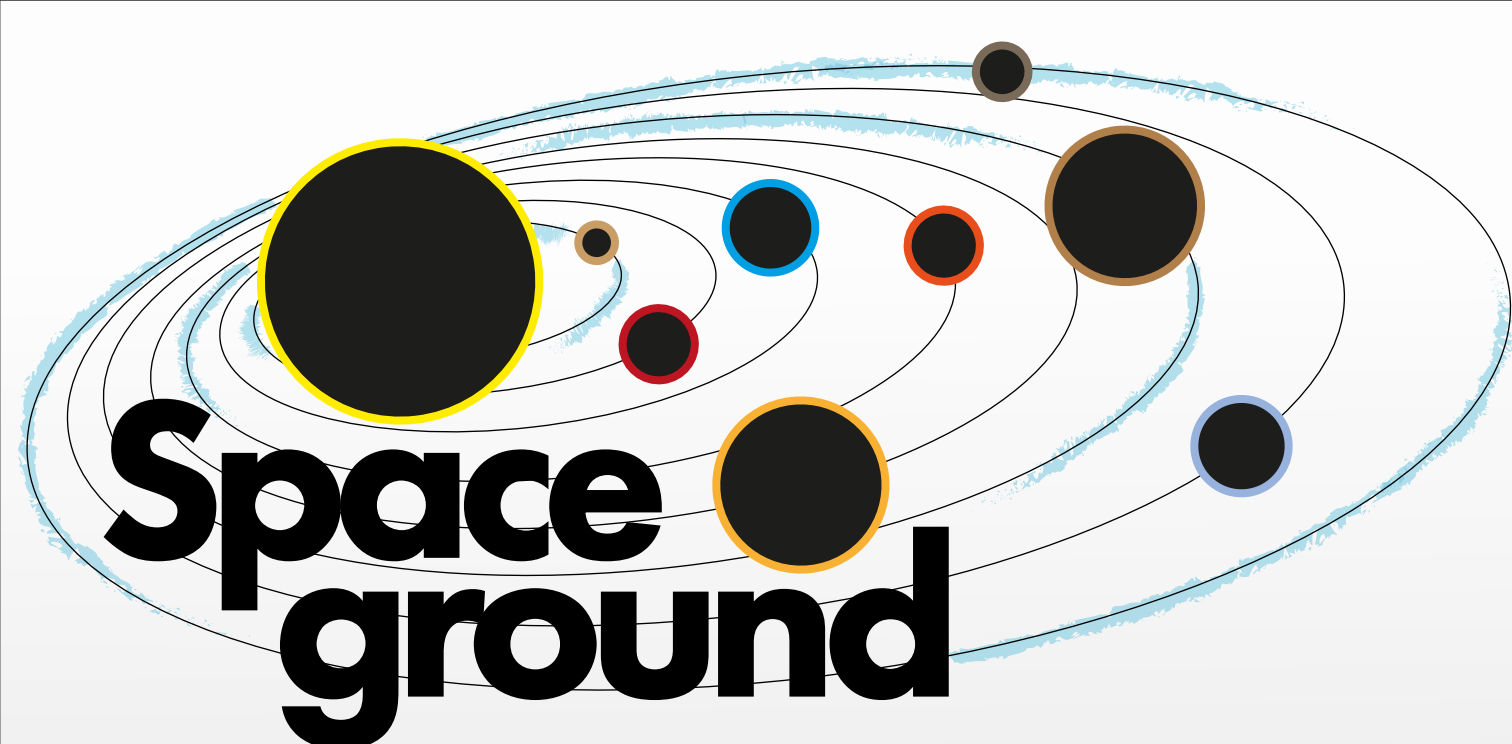


La apariencia de este diseño toma la forma de un panel hexagonal. La colmena representa armonía y cercanía, y busca el acercamiento de los usuarios a través del ocio y el entretenimiento en este parque de recreo.El parque esta destinado a los niños de 4 a 12 años, y a los padres y los ancianos, que pueden encontrar un lugar para el entretenimiento en este espacio.



Además, la característica del diseño es proporcionar un lugar que también puede jugar de noche, por lo que utiliza materiales fosforescentes que pueden emitir luz por la noche (de manera segura y viable para el ahorro de energía) durante hasta diez horas.El material base es madera.





Space ground es un espacio estimulante y diverso que cuenta con instalaciones (juegos) individuales, pero al juntarse forman todo un sistema solar interactivo y un conjunto de actividades lúdicas para niños.

Además de ser un lugar recreativo los niños encontrarán pequeñas frases de aprendizaje en cada instalación que se relacionan con el mismo.

Cada juego fue diseñado con el fin de satisfacer diferentes necesidades importantes enfocándose así en el desarrollo integral de los niños, y además fomentar valores de convivencia entre ellos.

SOL "en realidad soy una estrella."

Columpio Múltiple Circular

- 5m x 5m (25 m²)
- 4 columpios canasta
- Capacidad de 3 niños por columpio
- Estructura de acero inoxidable
- Canasta de cable de acero galvanizado envuelto en hilo de poliéster

1

MERCURIO "soy el planeta más pequeño pero con más cráteres."

Trampolines de Cráteres

- Propileno tejido
- 5 trampolines
- Roca falsa simulado a cráteres
- 1m de diámetro
- Altura desde el piso aumenta gradualmente de 10 cm a 50 cm

2

VENUS "un día en venus es más largo que un año."

Esfera Escalable de Red

- 4m x 4m (16 m²)
- 3 m de altura
- Cable de acero galvanizado en hilo de poliéster
- Acero inoxidable

3

TIERRA "apollo 11 fue el primer cohete en llegar a la luna."

Cohete con Resbaladilla

- Cohete de 3 niveles
- Cada nivel de 1,50m
- La estructura está a 50cm del suelo
- En el nivel 2 y 3 hay una salida a la resbaladilla
- Material polietileno

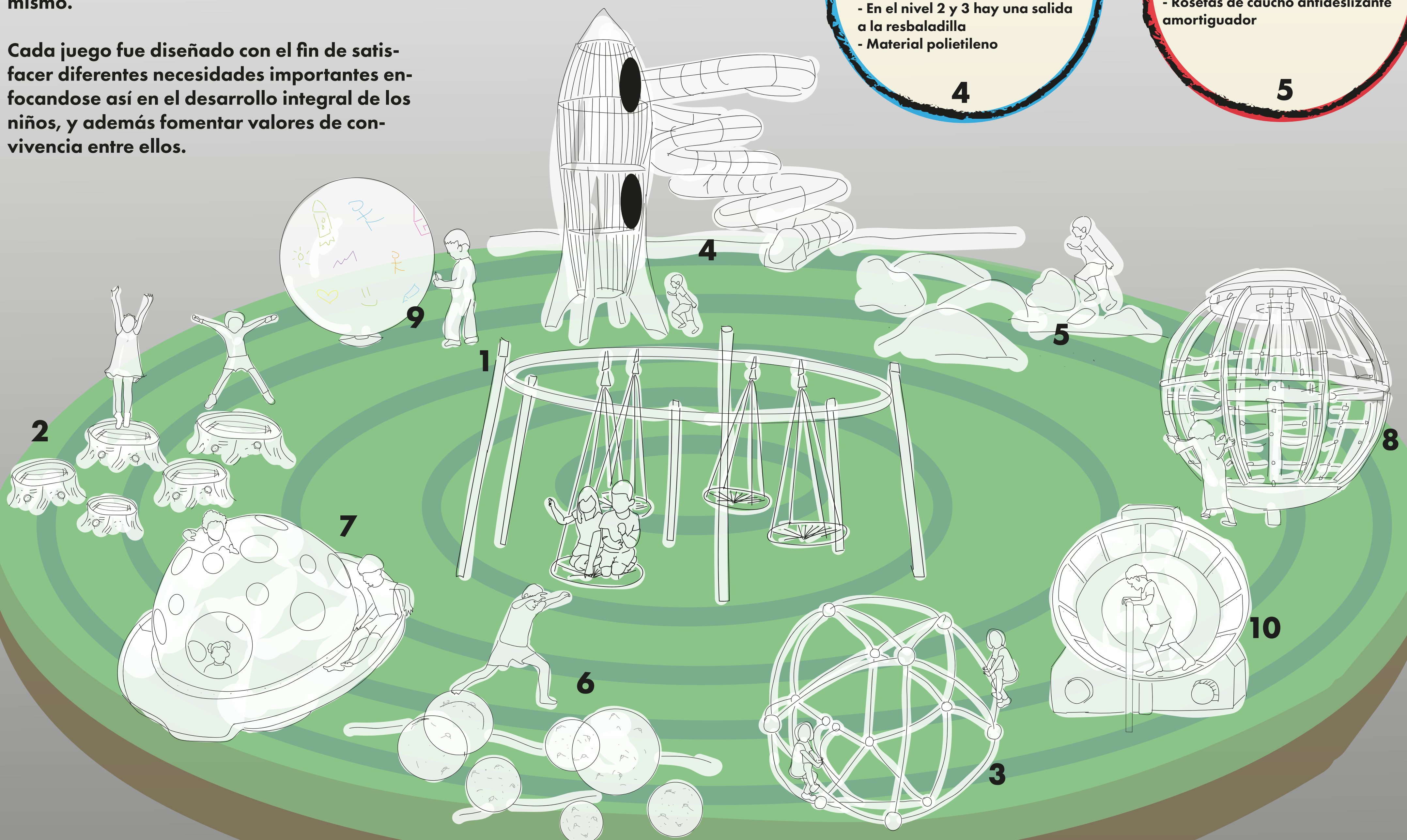
4

MARTE "soy marte pero me dicen el planeta rojo."

Montículos en el Desierto de Marte

- A la salida de la resbaladilla hay un espacio de montículos para correr y recostarse
- Rosetas de caucho antideslizante amortiguador

5



JUPITER "tengo 79 lunas"

Salto de Luna a Luna

- 7 Lunas
- Diferente tamaños, la medida más grande es de 100cm
- Concreto recubierto en caucho

6

SATURNO "mis anillos están hechos de hielo y roca."

Resbaladilla de agujeros

- Diámetro de 200 cm
- Agujeros de diferentes tamaños
- Polietileno de alta densidad
- 50 cm de ancho en la resbaladilla

7

URANO "soy el planeta más frío -224°"

Rueda Giratoria de dos niveles

- Diámetro 200 cm
- 2 niveles
- Acero inoxidable
- Cuenta con una red de seguridad
- Giratoria
- Capacidad de 3 niños por nivel

8

NEPTUNO "tengo los vientos más fuertes."

Planeta Giratorio para dibujar

- Totalmente cubierto en pintura para tiza
- 1,30 m de alto y diámetro
- Puede rotar

9

PLUTÓN "soy tan pequeño que no me consideran un planeta."

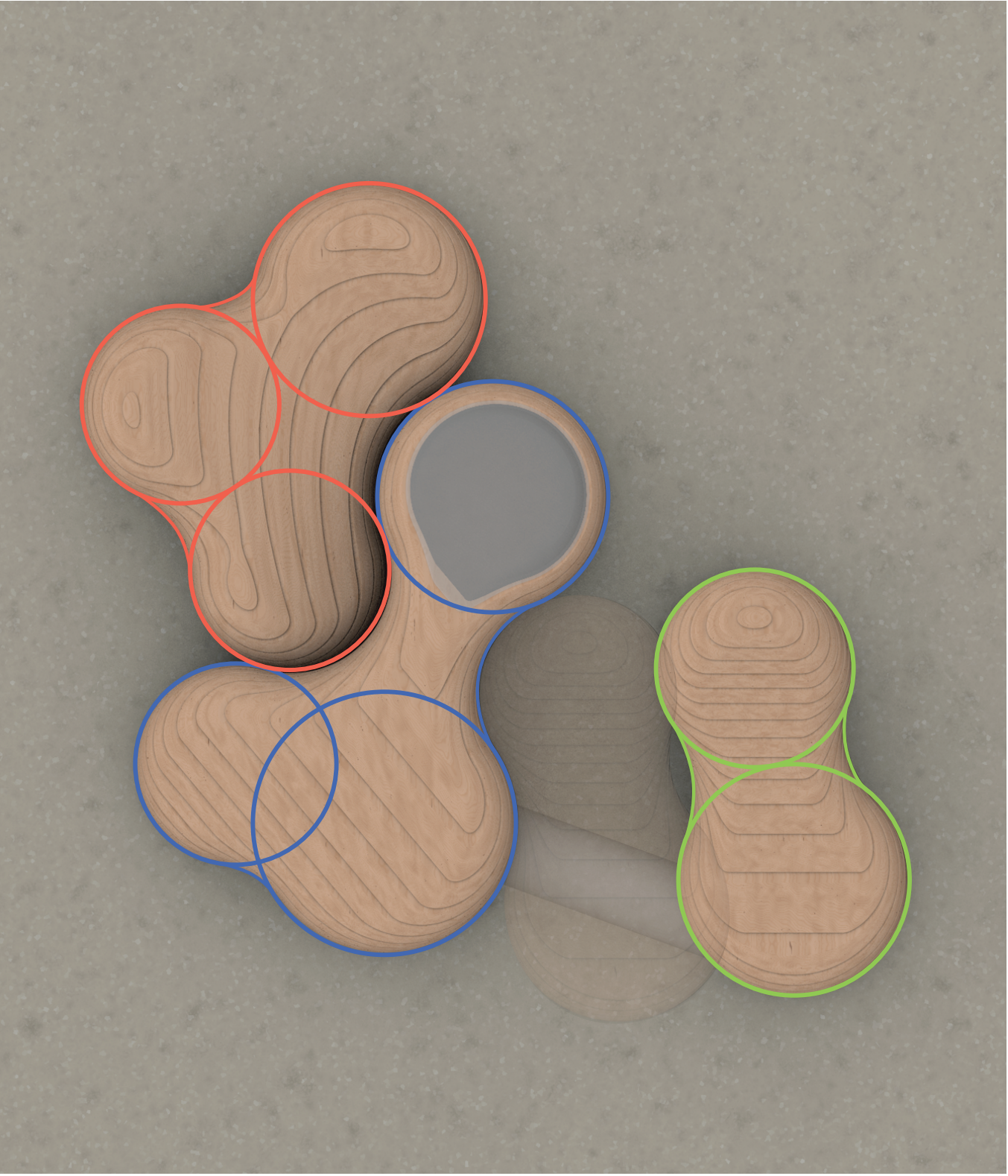
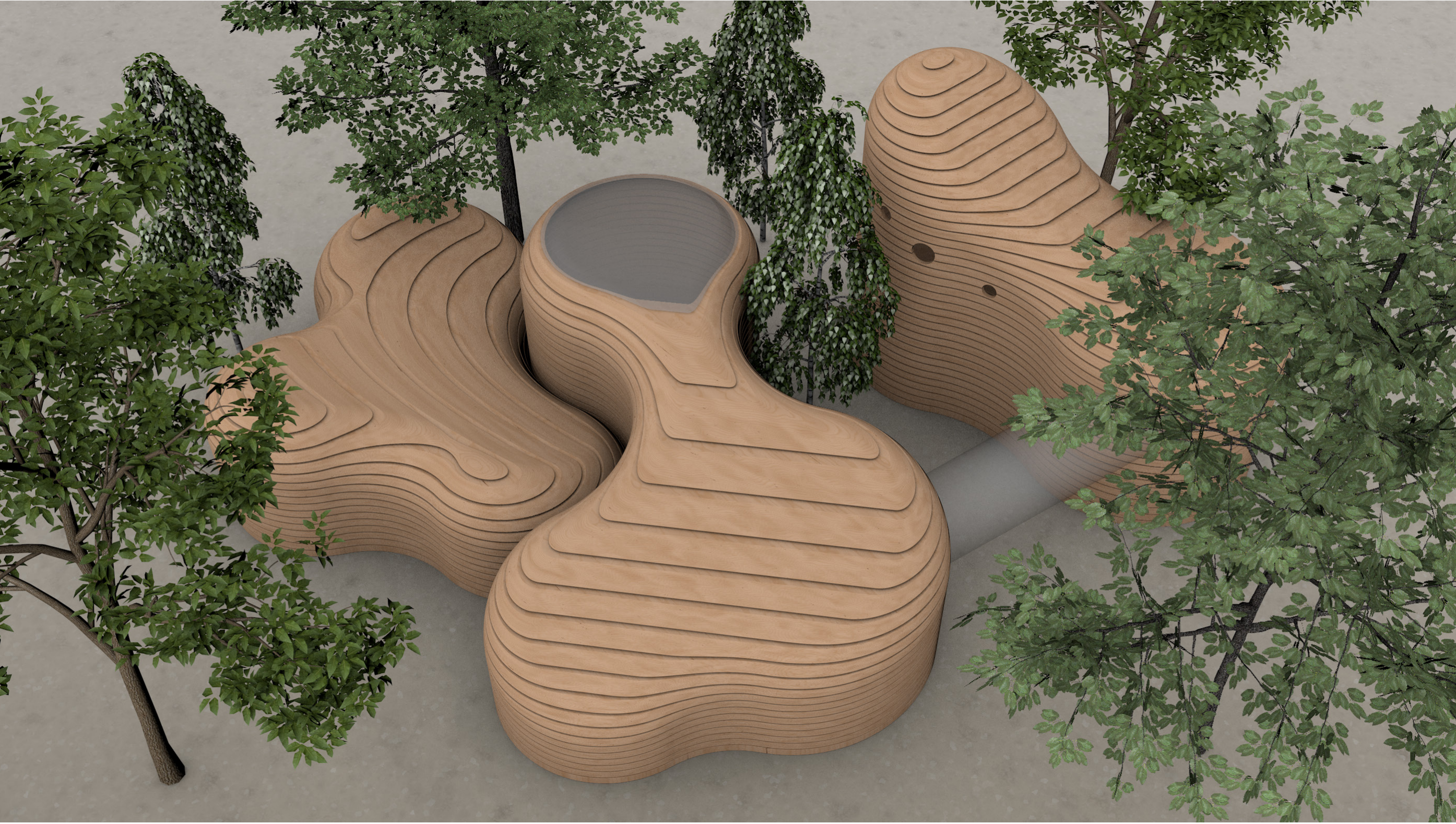
Satélite New Horizons

- Está a 50 cm del suelo
- Rueda de 1,50 m de diámetro
- Acero inoxidable
- Aluminio
- Capacidad de una persona

10

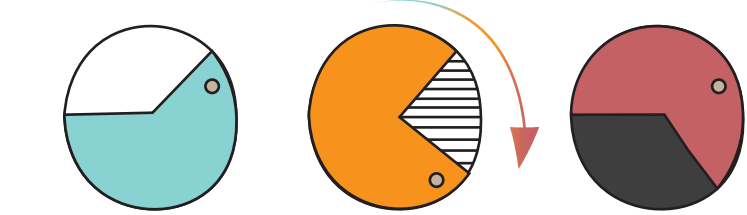
SPACES

SPACES consists of modular buildings, adaptable to any space. It is intended to encourage children to bring their imaginations to life and to test them interactively with others. There are no limits to the imagination of children. Using this ability, different spaces contribute with changeable play units and room-designs to make a creative and intuitive learning experience possible. All game objects are based on the principle of ever-changing and never the same constellations. Diving in into their own worlds the children experience and learn at the same time.



Light Space

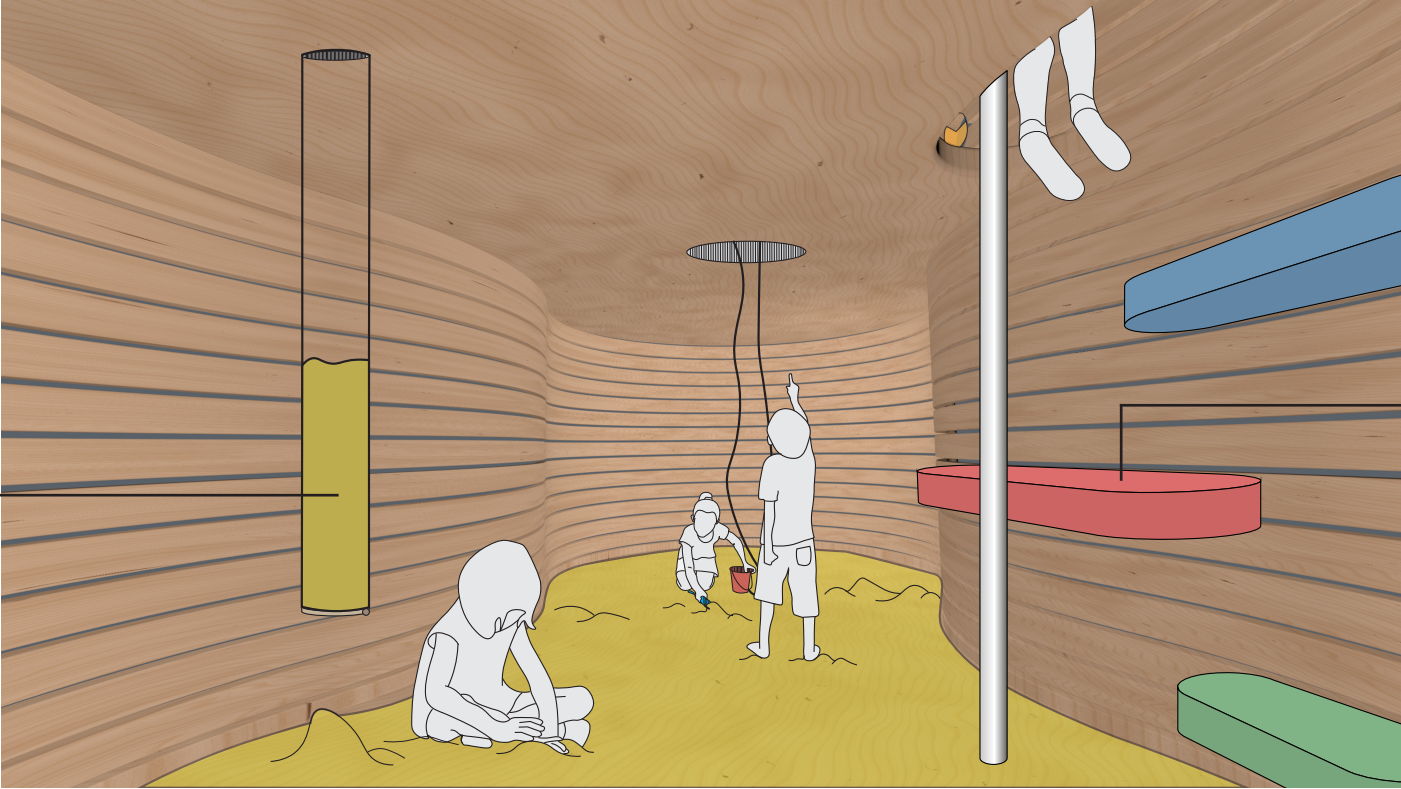
Changing the atmosphere in a room can allow children to dive into completely new worlds of their own imagination. Panels on the wall can therefore be changed to three different settings. For the first one, light can shine through the opening and illuminate the room. The second one lets light through patterned holes and for the third one the panel can be closed so that no light can enter.



A little hole on the floor of the Light Space, lets children interact with each other. Pull up the sand from below, bring it to another place, or just talk, advise and invent other adventurous stories to tell.

Sand Space

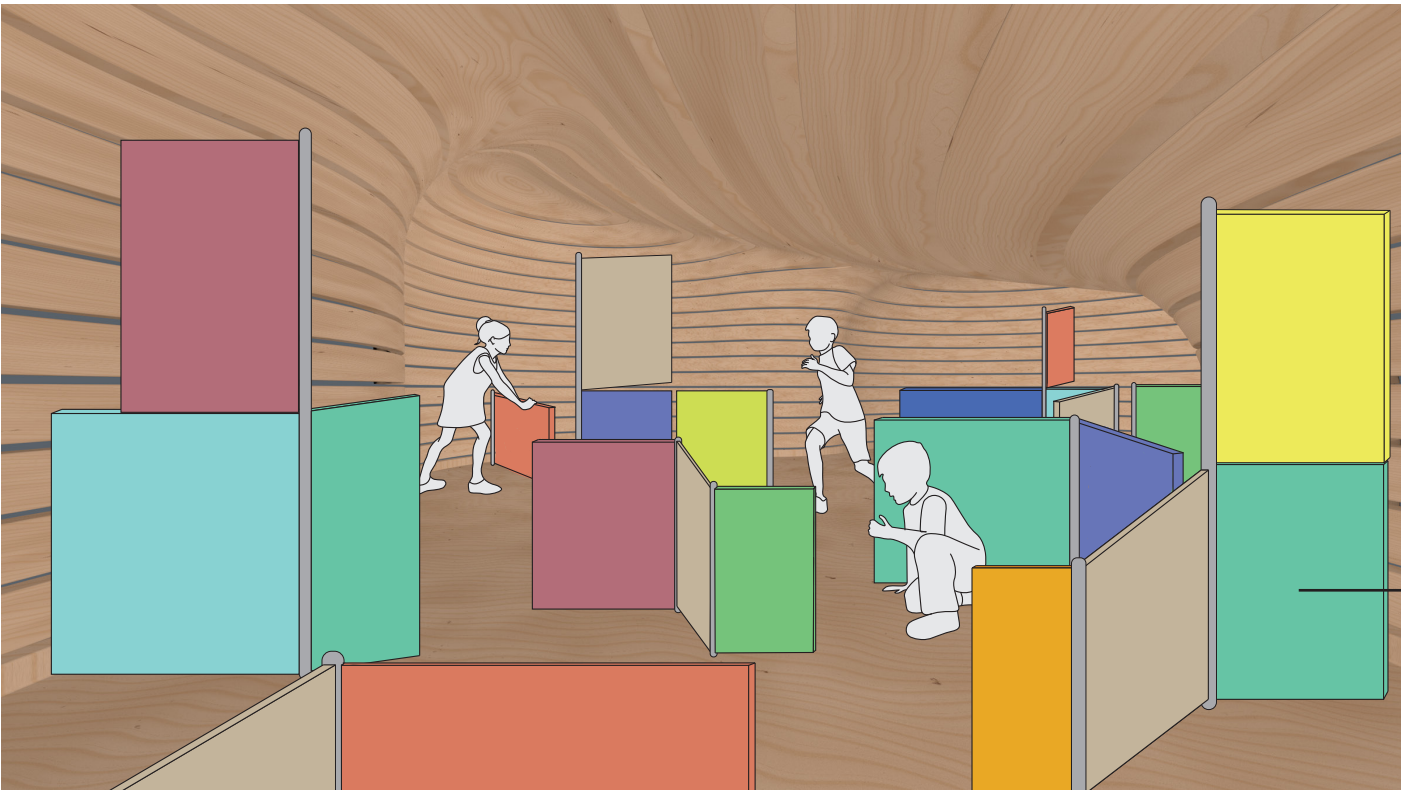
The children can be creative and decide which atmosphere they want to create, be it a completely dark room or covering the walls with tangled patterns.



Whether climbing, jumping or sliding from one room to the other, this access point provides it all. By grabbing the pole, the children can quickly slide onto the sandy floor below, or use it as a support if they don't feel safe enough otherwise. The blocks act like a playful staircase with multiple usages as well.

Action Space

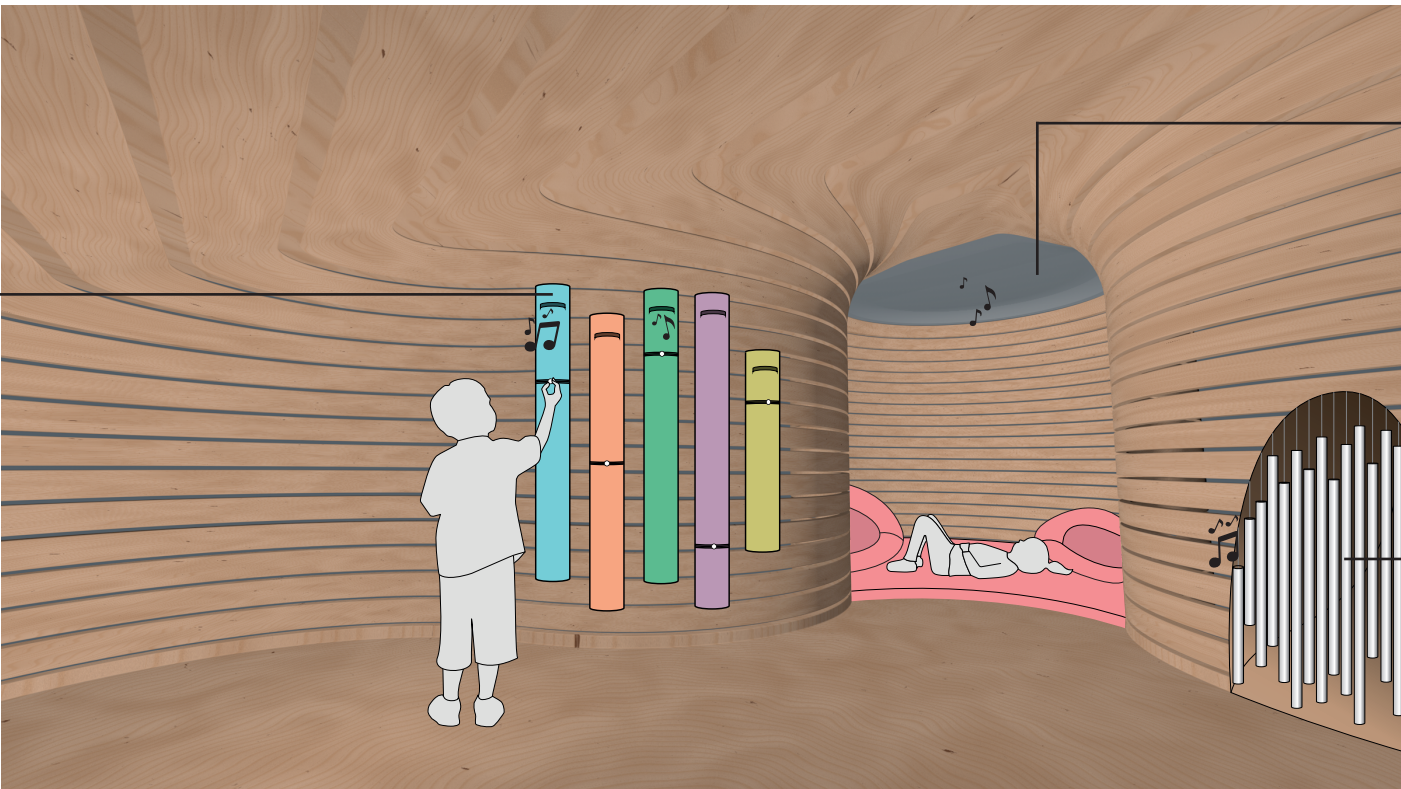
Combining social skills and the capability to communicate is a very important thing for children to learn in early ages. The need to support each other and exploring spaces together is a great way to do so. Sand can be delivered upstairs by one person to then be poured in to a tube from which the sand can also be released again by opening a hatch at the bottom.



Children need action, adventure and space for creation. With this Action Space, children can construct their own labyrinth, play hide and seek or simply dive into a new, ever-changing world, created by everyone together.

Sound Space

When the wind is blowing outside, the children can create their own acoustics. While air runs through the pipes, it is being transformed into a sound. By changing the pitch, the children can enjoy there own windy melody.

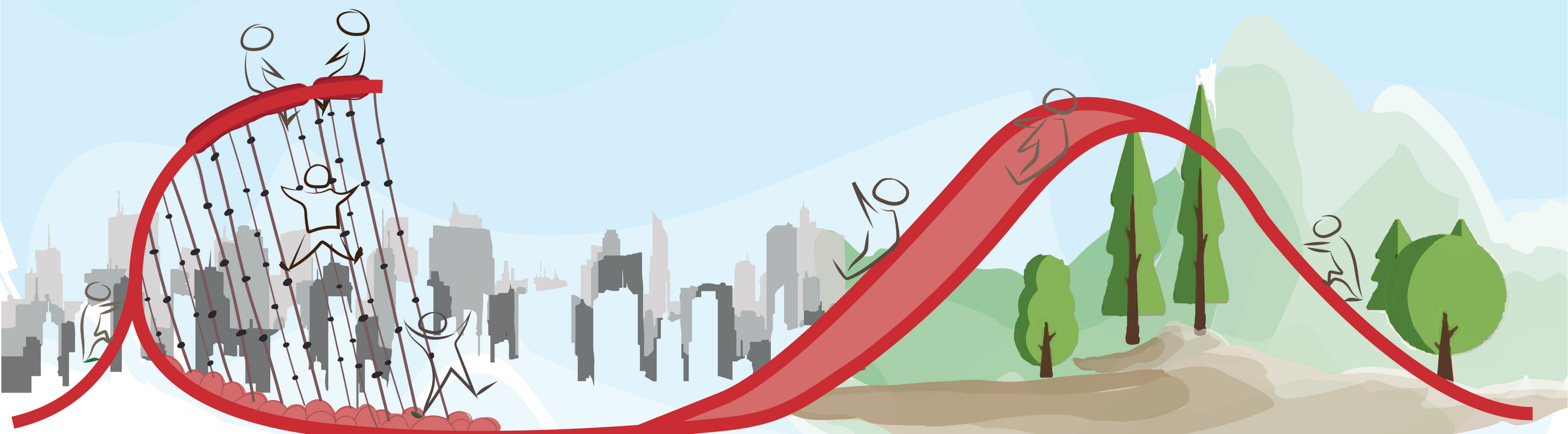


Rain can be part of the ambient sounds. A transparent ceiling, build by acoustic structure, lets children not only see what is happening outside, but also feel it, by enabling and improving the sensation of naturally, relaxing noise.

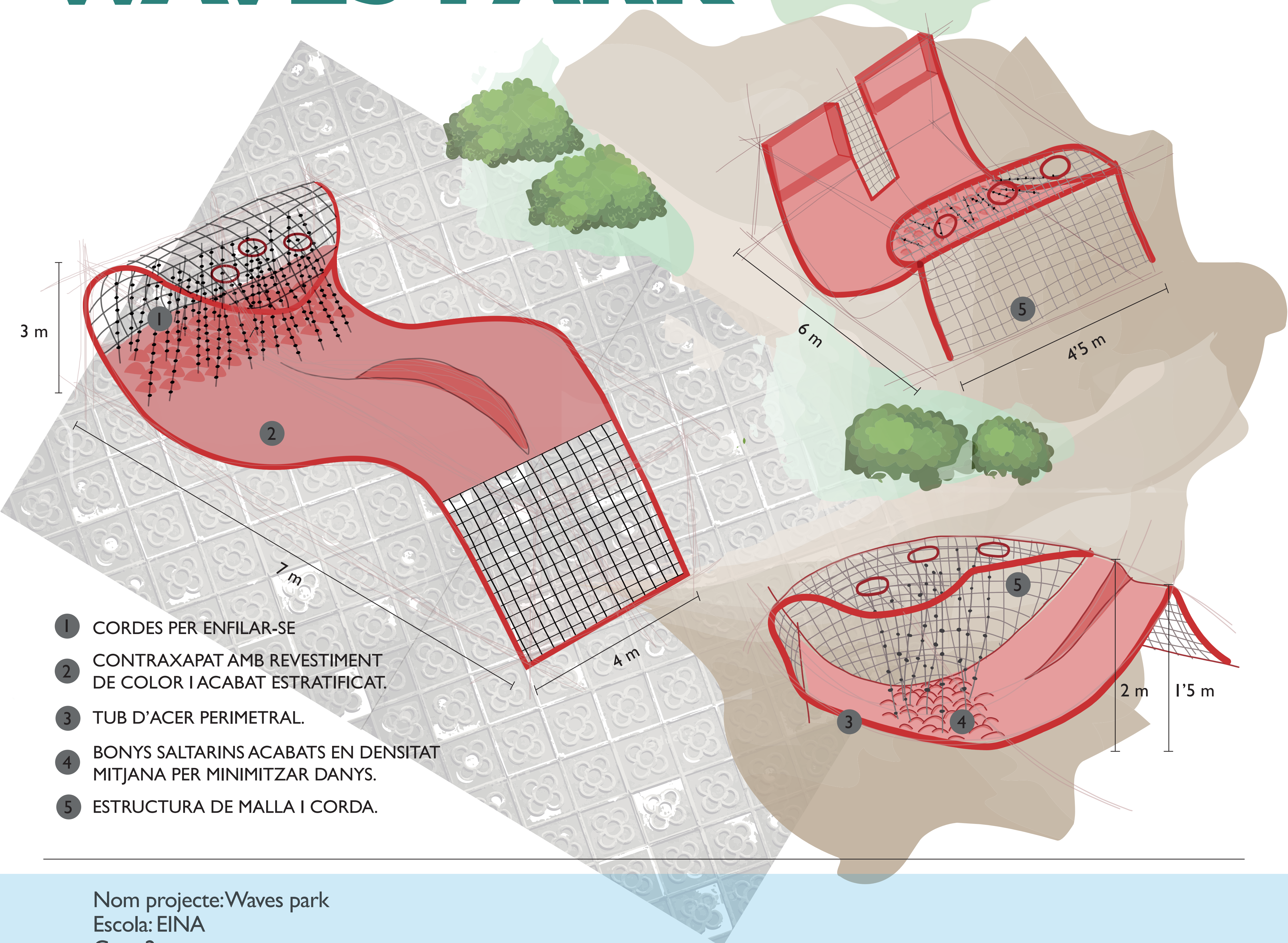
By entering or leaving the Sound Space, hanging bars make the other children aware of it. Using there own creativity and musical interest, the tubes can also be used to play along with other sounds, created by the environment and add to the children's own orchestra.



El nostre playground Waves Park és un espai per jugar activitats lliures, escultòric, organicista i abstracte. Principalment està pensat per nens però és un espai obert a tothom i pot ser utilitzat per qualsevol tipus d'usuari. És un lloc diferent de l'habitual i multifuncional la qual permet fer-ne diferents usos i aporta alternatives de joc. El fet que parteixi d'una escultura, funcionaria per qualsevol espai, tant en àmbit rural com urbà, ja que l'escultura s'adaptaria segons les dimensions del lloc.



WAVES PARK



Nom projecte: Waves park
Escola: EINA
Curs: 2n
Autors projecte: Martina Duran i Paula Tañá

PLAYMOVE

El Museo del Diseño de Barcelona nos propone realizar un proyecto de diseño de elementos o áreas infantiles, que recogiese este cambio en la política del juego que se propone en el proyecto de “Ciudad jugable”, de acuerdo con las suposiciones que planteó en su momento **Víctor Papanek**.

¿Cómo?

El plan de juego se estructura en torno a tres puntos estratégicos:

- Más y mejores lugares para jugar en el entorno urbano: infraestructura lúdica en una ciudad jugable
- Estimulo de juego y actividades físicas al aire libre: uso lúdico en una ciudad activa
- Impulsar un cambio de modelo: este juego ganará un lugar en la ciudad

Por lo tanto, con el objetivo de solventar la problemática que hemos encontrado y impulsar el movimiento a los niños.

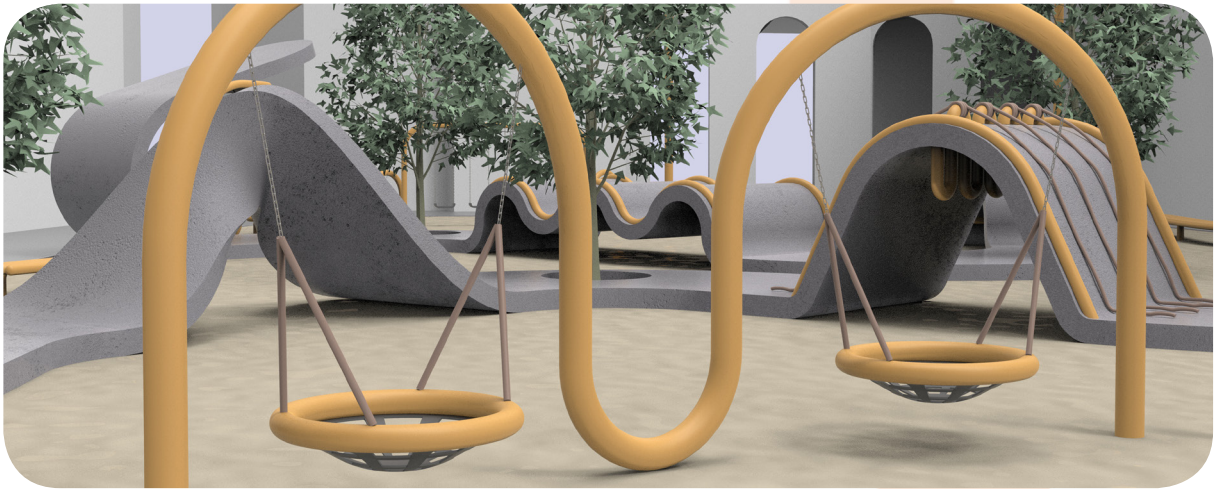
Nuestra propuesta para el playground se integrará como un elemento más en el “Plan de Juego” de la ciudad. Este plan pionero debe abordar y cumplir diferentes criterios:

Criterio 1: Múltiples propuestas de juegos creativos y retos para el desarrollo saludable de los niños. Favoreciendo el desarrollo integral, maximizar la actividad física de las actividades que proponemos y ofrecer retos para que los niños exploren, decidan y gestionen, siendo protagonistas de la acción.

Criterio 2: Espacio físico diverso, estimulante, versátil, conectado y con accesibilidad. El tubo modula los diferentes elementos del juego como de mobiliario.

Criterio 3: Espacios inclusivos por edades, géneros, orígenes y diferentes capacidades. Siendo atractivo para todo tipo de público que acuda con el fin de jugar, encontrarse o relajarse.

Criterio 4: Tener un contacto con la naturaleza y el juego con el agua y la arena. La vegetación actúa como generadora de sombras, decoración o incluso lugar de reunión para los niños.



Criterio 5: Juego compartido, intergeneracional y colaborativo. El conjunto del playground ofrece diferentes actividades con el fin de ser distribuidos entre niños y adultos así como los columpios XL, redes de araña o zonas de escalada.

Criterio 6: Lugar de encuentro y convivencia comunitaria. La modulación del espacio permite una zona de encuentro para todos, con la intención de que este sea un lugar de convivencia y significativo para la comunidad.

Así pues, dando respuesta a estos seis criterios propios de este plan de juego, observamos como el proyecto que planteamos del playground actúa como palanca para generar, además, un impacto positivo en reactivar la zona y revertir las situaciones desfavorables para el día a día de la comunidad vecinal.

Con el objetivo, tanto conceptual como físico, buscamos generar un alivio no convencional, donde los niños puedan expresar y explotar su imaginación a través de acciones físicas que activen todas sus habilidades motoras. A la vez que interactúan y colaboran juntos a través de un pensamiento universal.

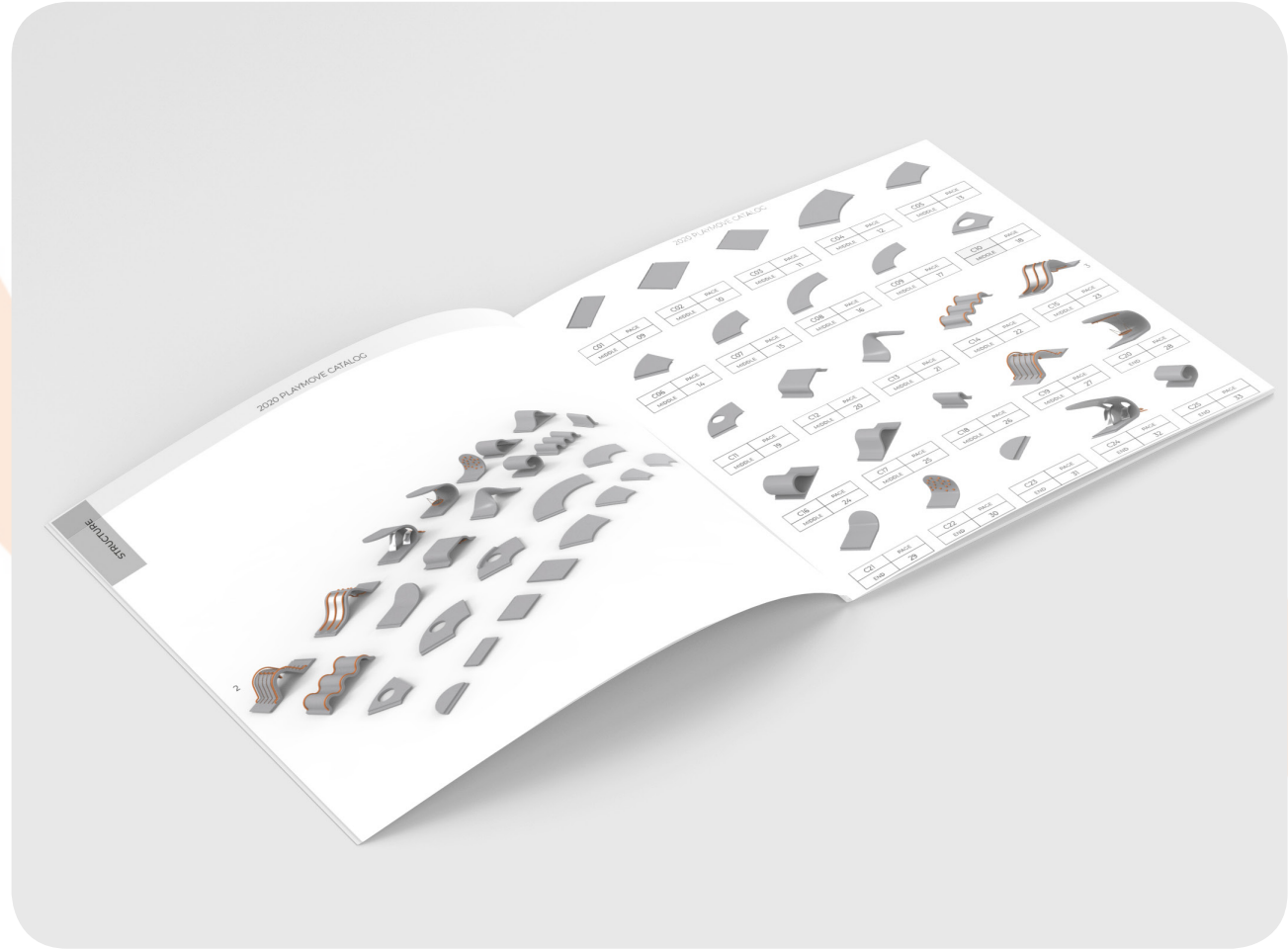
Los elementos que componen el parque infantil se minimizan a dos lenguajes modulares que actúan de forma complementaria. Compuesto por estructuras de hormigón, que se pueden organizar según el espacio y las necesidades del lugar y el tubo que genera todos los elementos necesarios, tanto recreativos como de mobiliario. También cumple esta función de “límite sin límite” y termina generando un lenguaje estético notable.

Para el desarrollo del parque creamos un sistema modular de vinticinco piezas de hormigón y diecinueve piezas tubulares, a más a más, creamos los sistemas de anclaje entre piezas y fijaciones al suelo. Este sistema nos permite crear infinidad de parques de diferentes formas y tamaños según las necesidades del mismo.

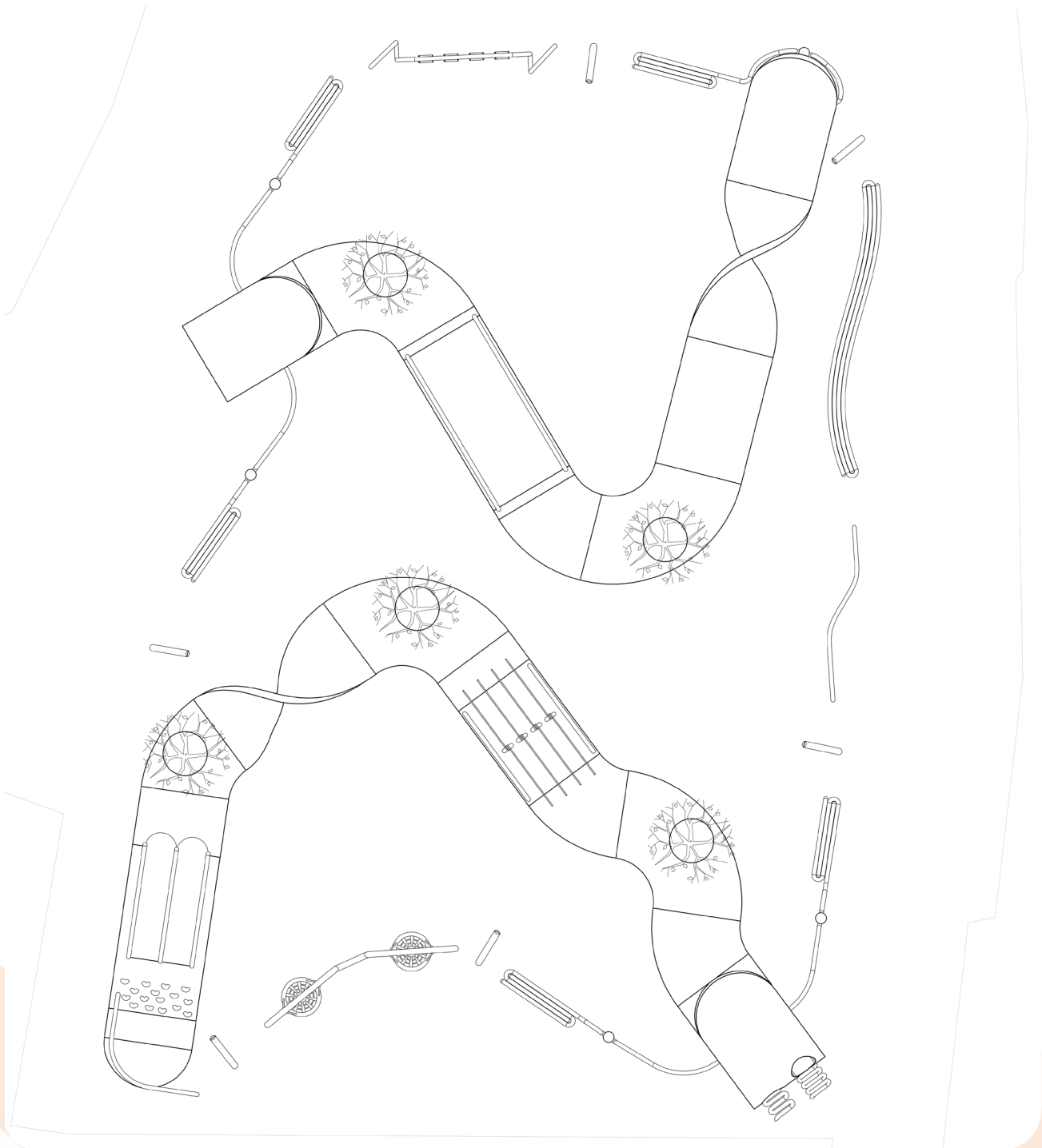
- Los **módulos de hormigón** modulan una serie de superficies, que se utilizarán como tobogán, zona de escalada a baja altitud o escondite para los más pequeños, entre otros. Son formas que crecen de la naturaleza, superficies que se deforman de alguna manera para que los niños jueguen.

- El **lenguaje del tubo** rodea los diferentes módulos de hormigón, creando una sensación de hilo continuo y envolvente. Además de interactuar con el principal elemento, creando movimientos simples que progresan a desafíos más complejos. Ofreciendo una amplia variedad de áreas de juego como columpios universales, telas de araña y equilibrio.

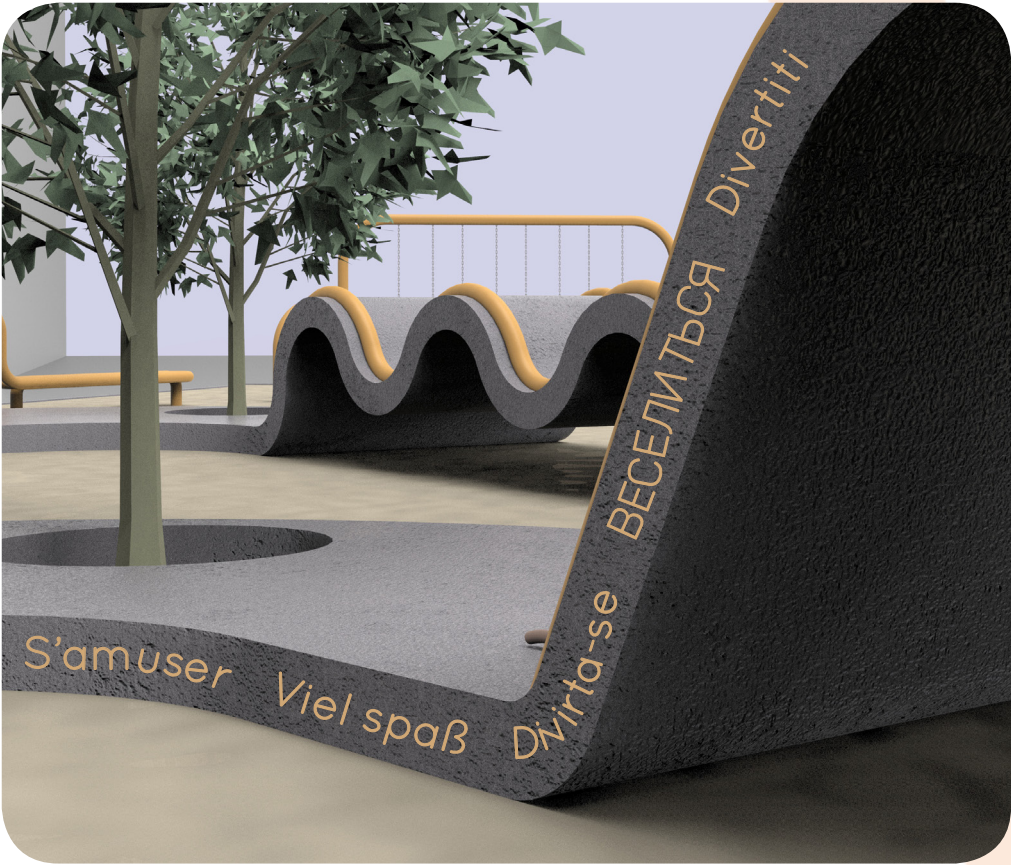
-No solo proponemos un diseño de espacio universal, sino también una **gráfica** aplicada. Es bastante sutil no eliminar la importancia de estas estructuras en combinación con el tubo. Por lo tanto hemos confiado en el color naranja y la tipografía, donde se invitará a jugar a niños y padres de diferentes nacionalidades. Esto ayuda a mejorar la inclusión social del vecindario, ya que estamos en un espacio multicultural en el que queremos recrear una comunidad, reviviendo el movimiento social y vital.



SECCIÓN SW



PLANTA



Come together 'built for you'

The Sant Pere, Santa Caterina i La Ribera district of Barcelona, where Mestres Casals i Martorell square is located, has a great variety of nationalities. We saw the representation of this multiculturalism and diversity necessary to create an inclusive park that invited the entire neighborhood to play, regardless of the origin, age or gender of everyone. We want to create a free, clean and safe space in which children can develop through play and physical activity, with actions such as climbing, jumping, hiding and running; as well as being able to relate with each other. In addition, we consider interesting to stimulate the senses for the future learning of the little ones. That is why we have associated multiculturalism with shapes and colors, basic elements of children's early education.

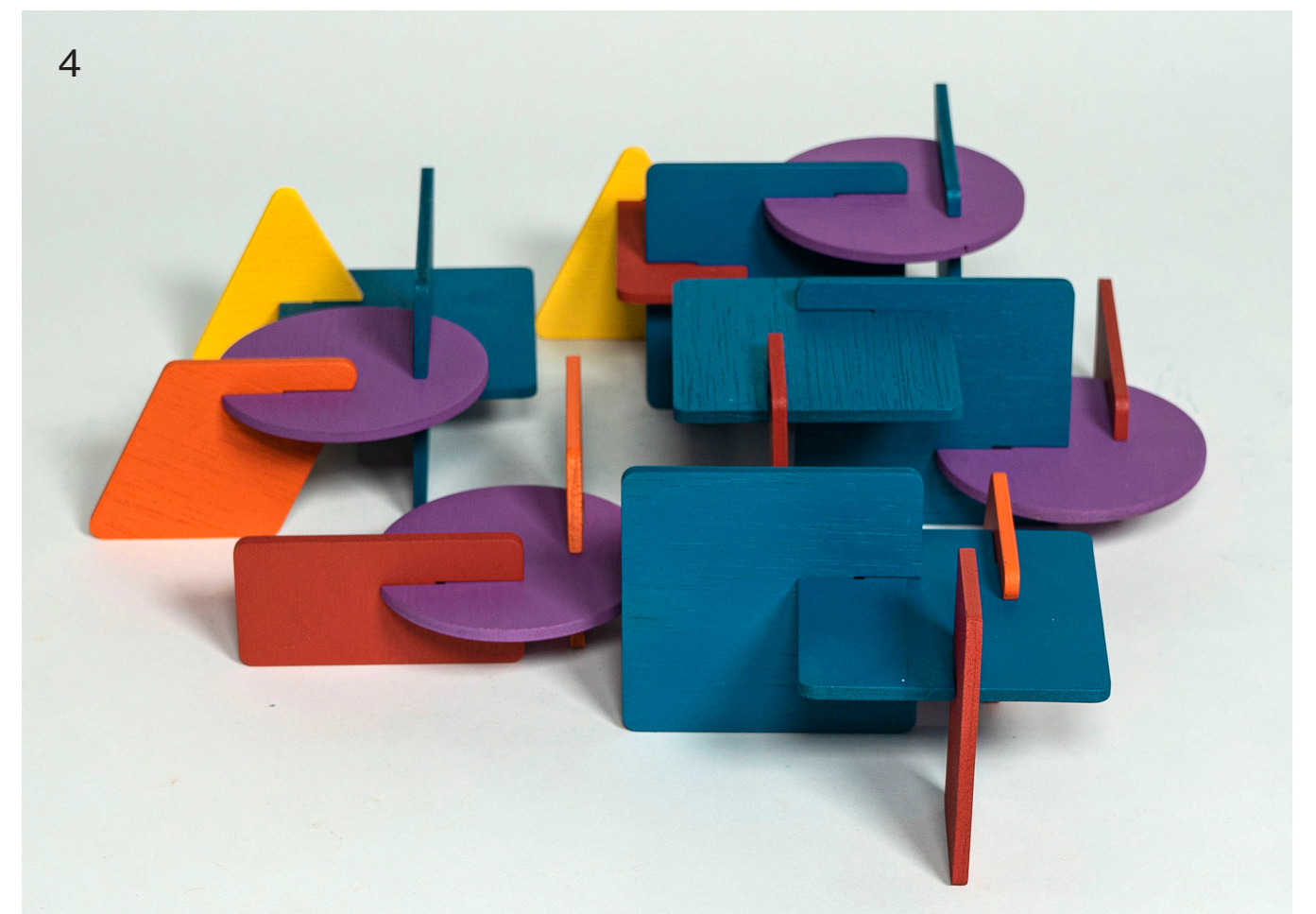
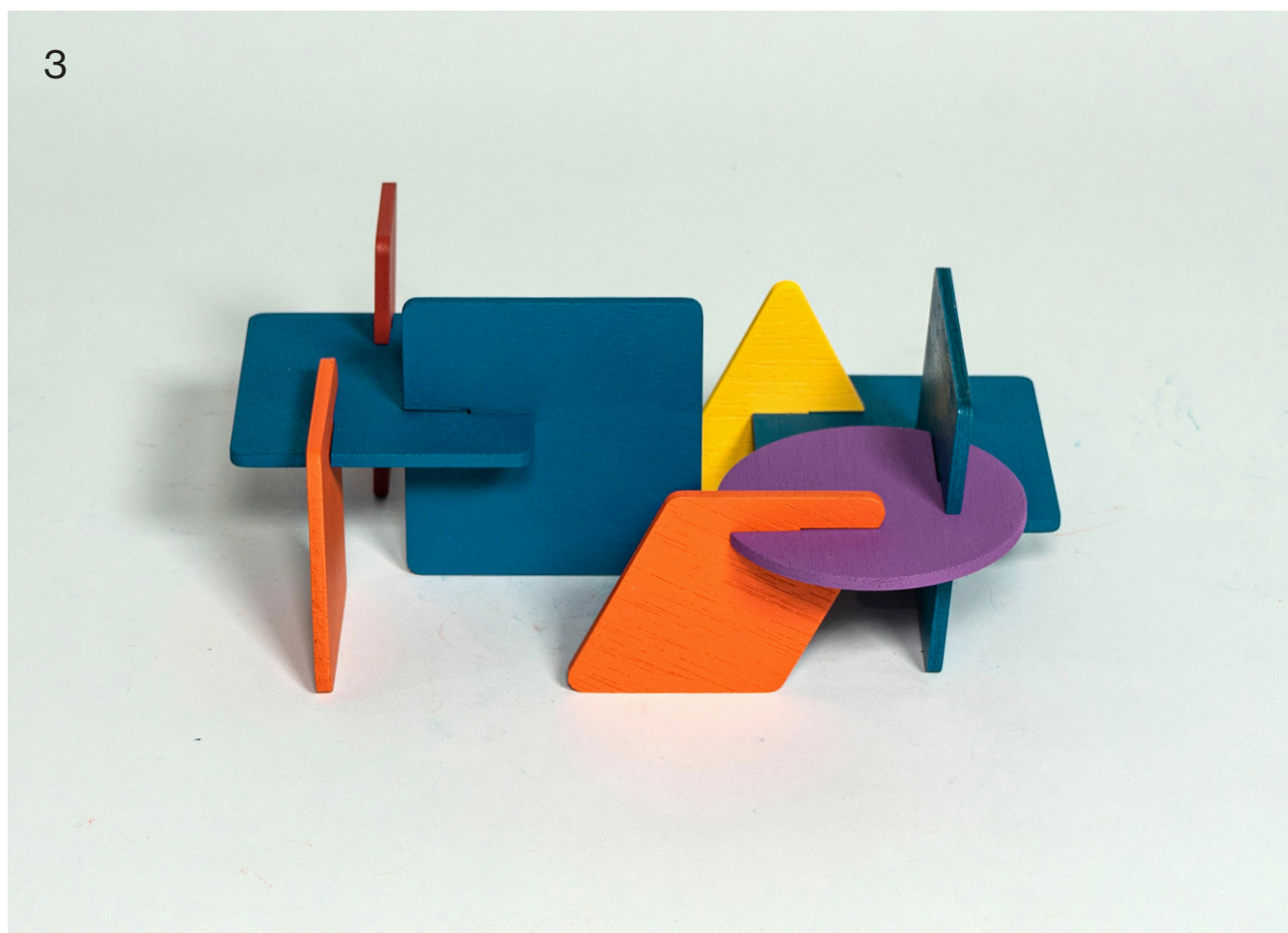
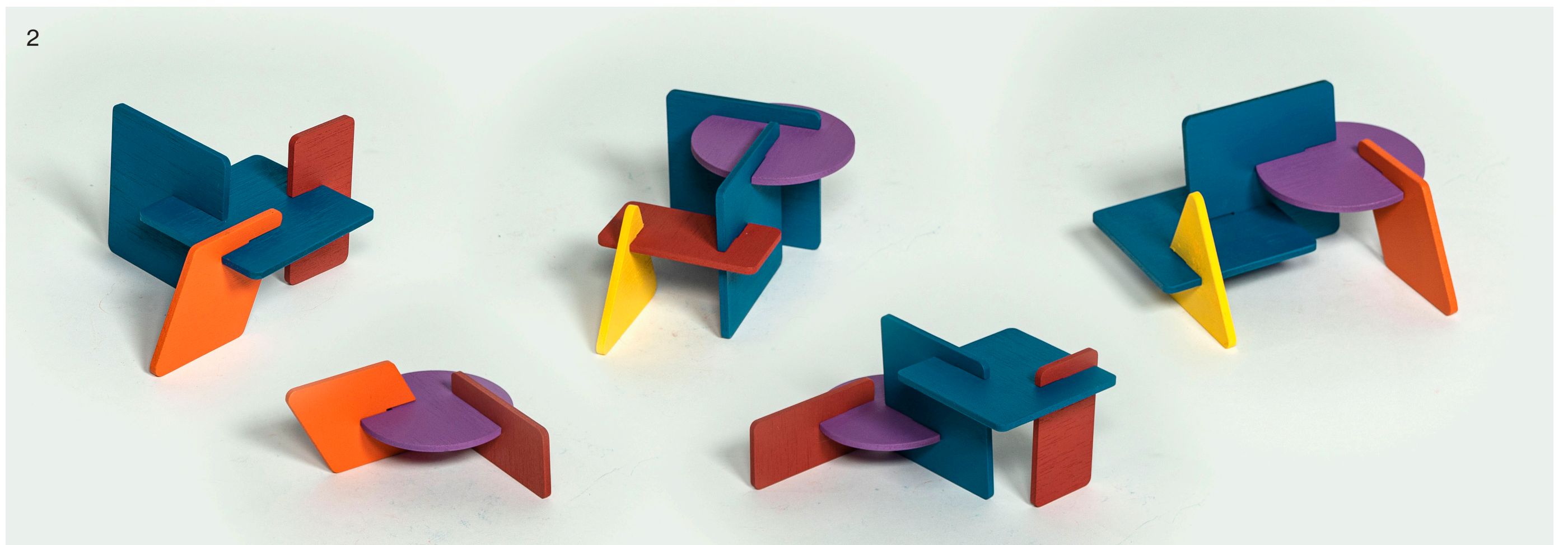
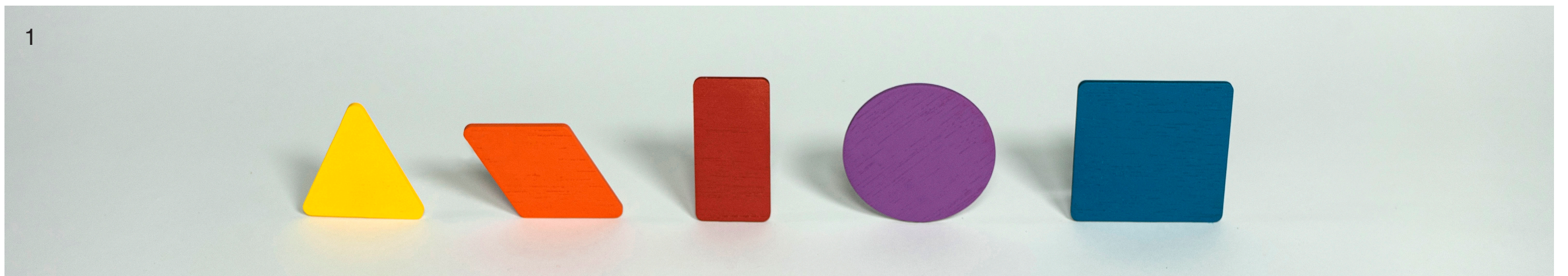
Come Together is a system of structures that has the possibility of being able to be implanted in different spaces. Depending on the needs of the users, combinations of volumetric structures are proposed to create a unique and functional space.

1 **Five shapes:** The play space is constructed from five basic geometric shapes: triangle, rhomboid, rectangle, circle and square. In addition, each of the pieces will be assigned a specific color: yellow, orange, red, purple and blue, respectively. These pieces have certain proportions but all maintain a size relationship between them; the size is given by the final scale of the volumes, adapted to the potential user of the space. In addition, they present rounded edges to improve safety and with it, the user experience. The material chosen for the manufacture of the pieces is Syntal, a recycled plastic which goes along with the ecology and sustainability values of Victor Papanek.

2 **Five structures:** The union of pieces through the intersection of planes allows us to create different volumetric structures. A total of five combinations have been carefully thought out, taking into account its ergonomics, functionality and game value. One of the standards used to create this structures is the establishment of three different heights; the horizontal planes reach 30, 55 and 80 centimeters apart from the ground, proportional distances to the height of a child.

3 **Implantation in the urban space:** Analyzing the possible actions that could be carried out in the volumes formed by the five structures, the following is recognized: three or more structures placed relatively close to each other form a platform park where children can have fun jumping, running, climbing or hiding under; two structures combined with each other can provide multiple alternatives of use that small groups of people can spend some time together; finally, isolated and independent structures can perform the function of more reserved platforms, to use them alone or in pairs.

4 **Implantation in the square:** For the adaptation to the Mestres Casals i Martorell square, we propose the combination of multiple figures combined with each other forming a dense distribution of structures in the center of the square exactly how we want to represent the multiculturalism of the neighborhood: a place where diversity comes together. Although the distribution of this combination is planned to meet an objective, the final function will depend on the use that the user decides to give it.



e1 RUSC

El Rusc is an open design project that proposes the creation of a space for the neighborhood built by the neighbors. With modular and abstract structures that enhance the game and creativity. El Rusc is for everyone

HOW IT WORKS

1

bring the bottles

2

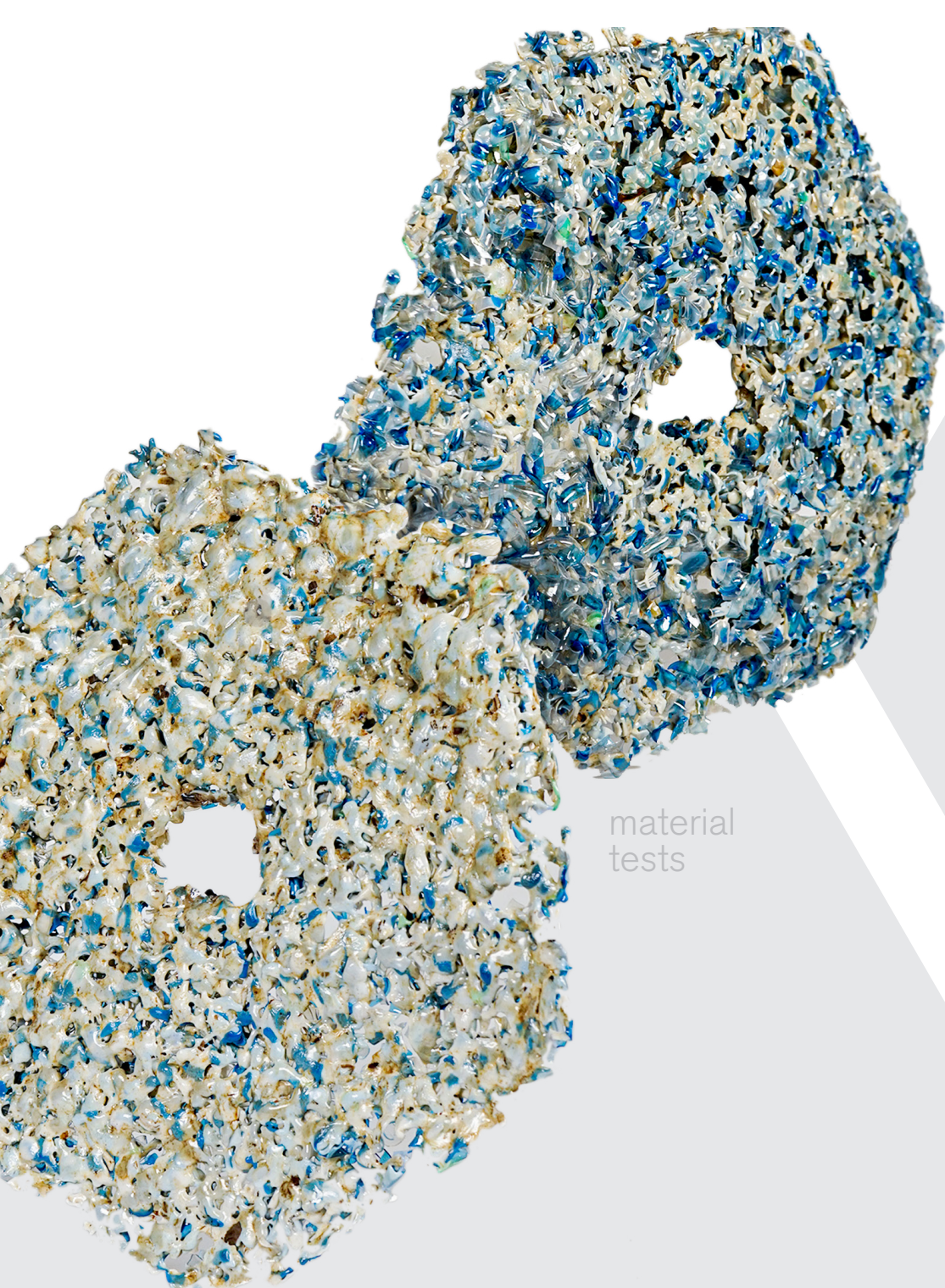
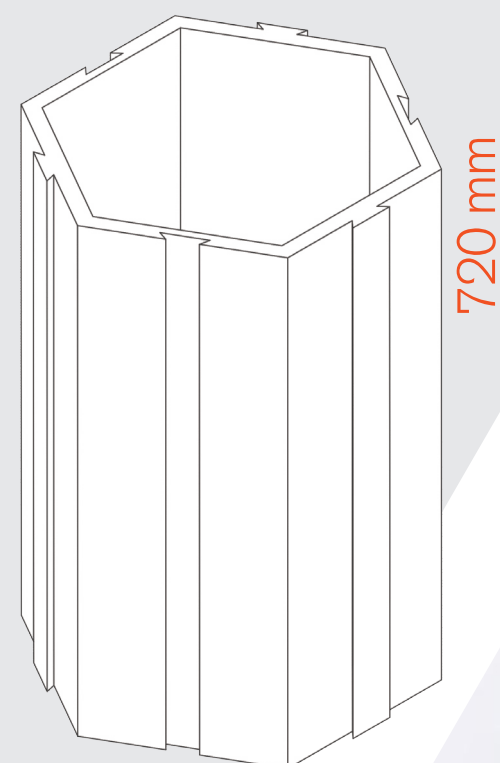
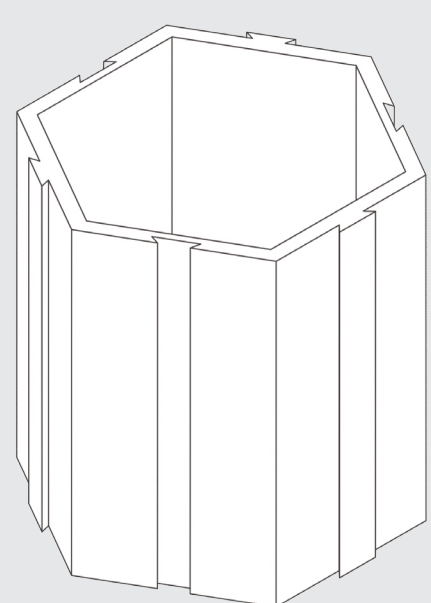
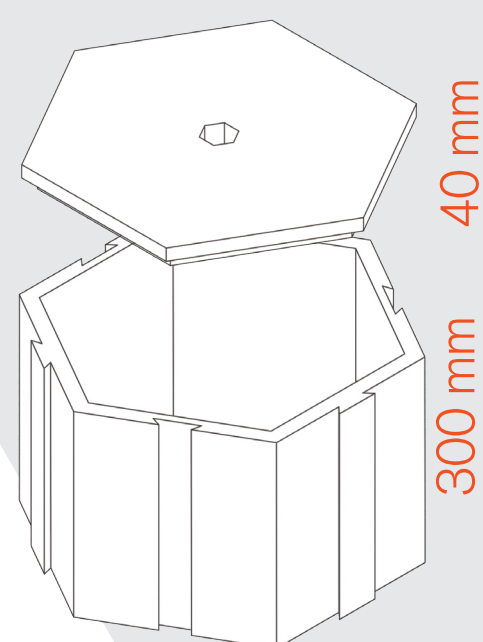
make the modules

3

build the park

MODULAR PIECES

Made up of modules, the playground can change depending on the activities and social gatherings that take place in the square. The stackable geometric modules allow anyone to build and create new structures and after all it makes everyone designer of the places



material tests

RECYCLED BOTTLES

The different modules that make the Rusc, are made from plastic bottles that the people bring to the place. It was important to include the neighbors not only in the making of the actual playground but throughout the whole process. This material is a great way of giving another life to single-use plastic bottles

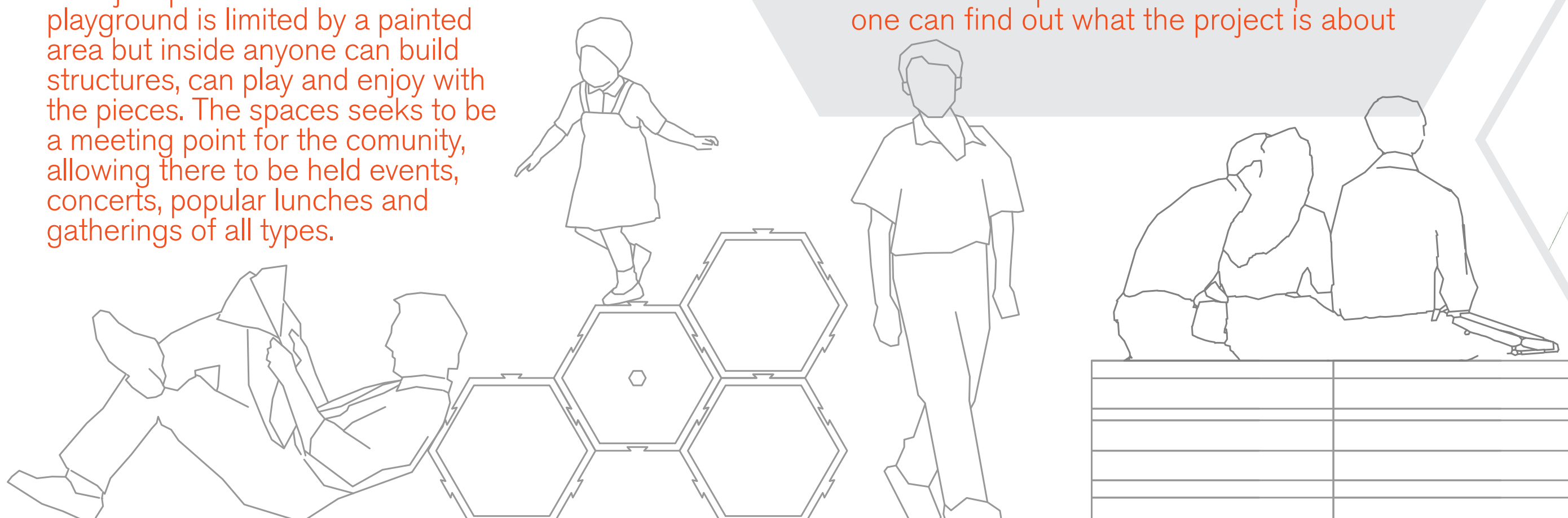


PRECIOUS PLASTICS

Made from recycled plastic bottles (PET) the pieces of el Rusc are made with the machines of the project Precious Plastic. This project wants to rethink the recycling world by democratizing the recycling of the plastic, offering open source and free of charge plans to build your own machine

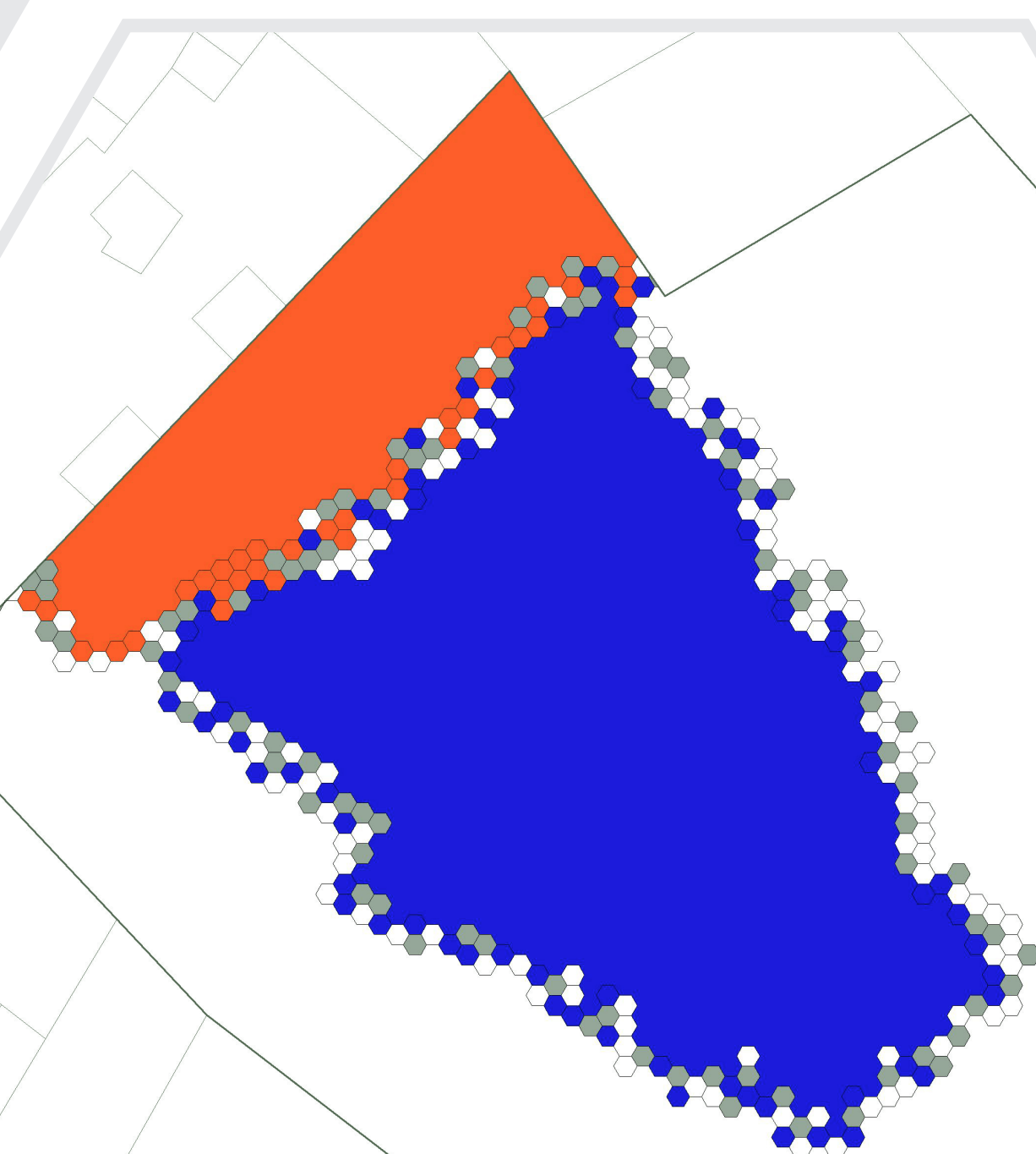
MUTABLE DESIGN

Open design, the playground is actually designed by the people with already made pieces they have just produced. The form of the playground is limited by a painted area but inside anyone can build structures, can play and enjoy with the pieces. The spaces seeks to be a meeting point for the community, allowing there to be held events, concerts, popular lunches and gatherings of all types.



THE CONTAINER

Being the only element left in the space, the container is used to store the machinery that produces the modules and the plastic recollected, but it is also an important information point where one can find out what the project is about



PARC GRUYERE

Gràcies a les nostres investigacions sobre la localització del nostre projecte hem pogut adonar-nos-en d'una necessitat bàsica a millorar, com es la seguretat.

Papanek defensava enfocar-se només en resoldre una única necessitat ,per aquesta raó, hem volgut centrar-nos en la visibilitat per solucionar la inseguretat que hi ha a la plaça. Aquest parc té com a màxim exponent el concepte “visibilitat”.

A partir dels conceptes anteriors, hem portat la “visibilitat” al nostre parc en forma de cercles jugant amb les profunditats. Així doncs, en tot moment pots tenir el control visual de quasi tot el parc i gaudir a la vegada de les diverses activitats que hi ha.



Hem escollit que la forma dels nostres forats siguin cercles perquè ens permet que no s'amagui ningú, que sigui inclúsiu i molt més familiar.

1 En total tenim sis forats en els quals es pots trobar diverses activitats a fer desde saltar, córrer, experimentar, construir, tirar-se, escalar, etc. Amb tot això, volem fomentar un espai lliure on es pugui desenvolupar la creativitat, la convivència i el respecte envers els altres.

2 Els elements cilíndrics que tenen la contraforma dels forats tenen com a principal funció asseure's. No obstant, també son una zona on es poden realitzar altres activitats així com fer-ho servir com a escenari, jugar en rotllana o estirar-se.

3 Gràcies a la barana que hi ha al voltant del forat podem assegurar-nos que no sigui perillós i no hi hagi risc de caiguda de qualsevol vianant. Els llocs on son situades estàn estratègicament pensats tenint en compte la graduació de les baixades i la distància d'aquestes.

4 Referint-nos a l'enllumenat, està directament relacionat amb la idea de preservar el medi ambient gràcies a la llum solar. Té un sistema que treballa amb la recollida de la llum durant el dia, estalviant així energia. Cap afegir que les formes representen la natura, recordant-nos a la flora del nostre planeta Terra.



Nom projecte: Parc Gruyere

Escola: Elisava

Curs: Terce

Autors projecte: Carla Galve, Pedro Glatzel, Noelia Martín, David Fernandez

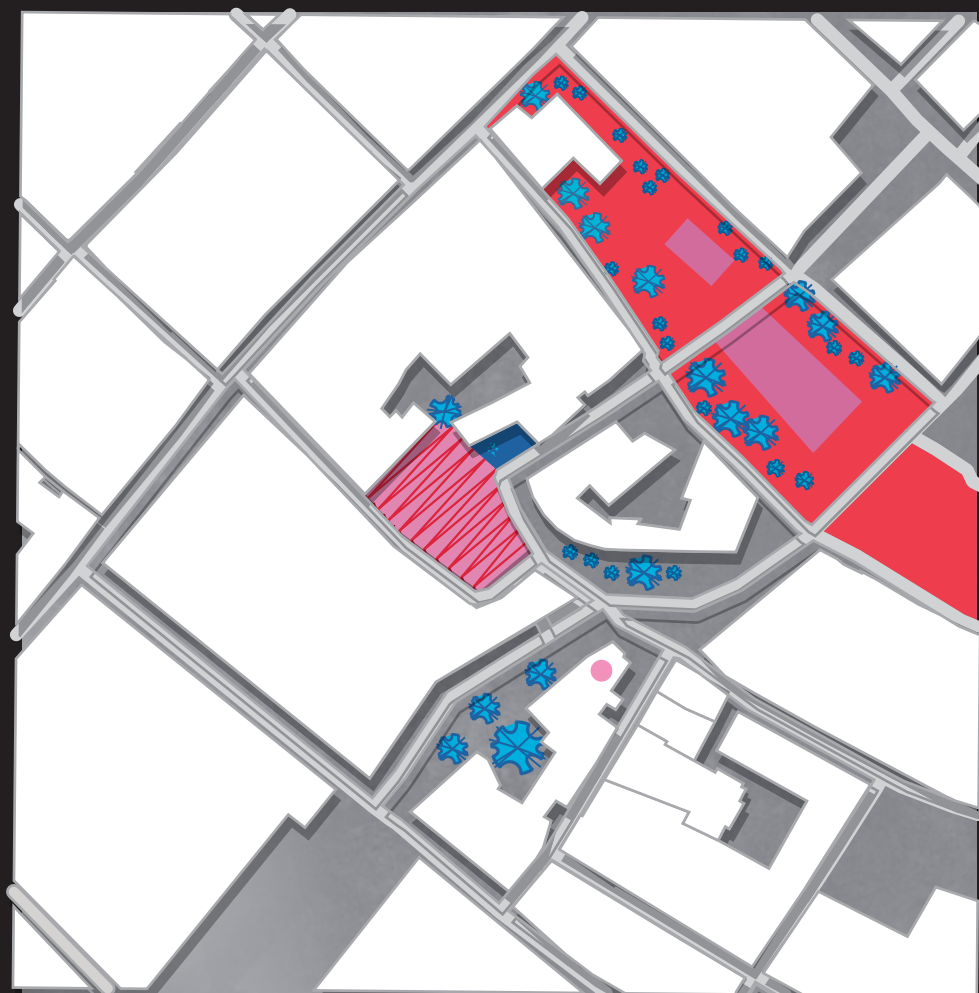
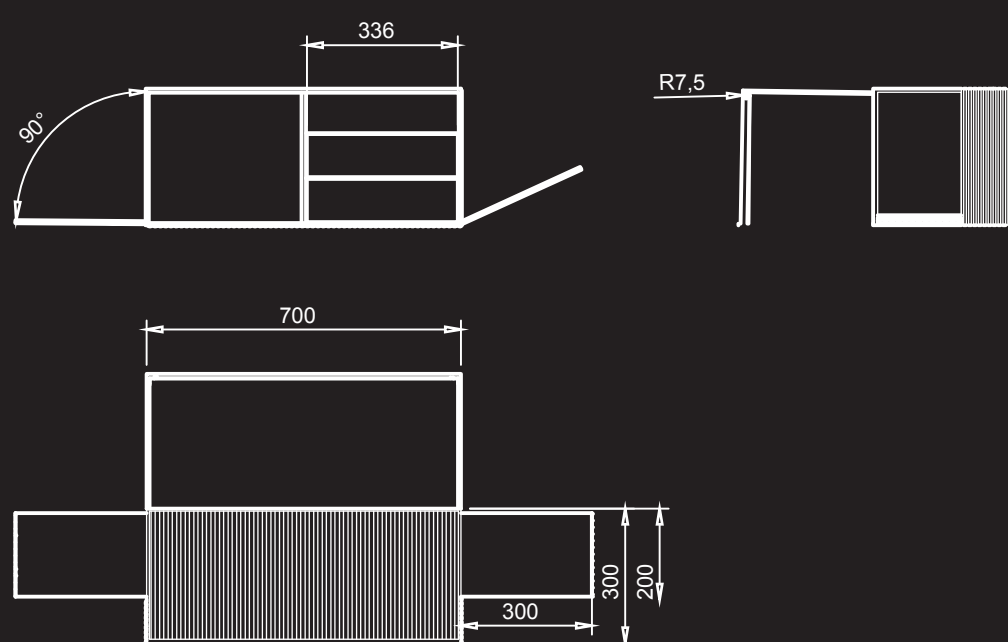
HACK THE CONTAINER

When we first approached the space, we were very interested in the container and how it was used to bring the neighbourhood together, it belongs to Papallona Circus Arts Shop, who make activities, shows and sports events often for the neighbors to attend. Of course, we didn't want to interrupt this community, so we focused our project around it.

The idea is to modify the container already located in the plaza and to make it become the centerpiece, making it habitable and "hackable": people can open it and get stuff from inside, form the matts for yoga to jumping ropes and chairs. The less we design, the more freedom we give to the users.

The space would be evened, and painted with graphics of sugestional shapes that would hint what the space could be used for and how it may be distributed to hold many activities at the same time.

PLANIETRÍA

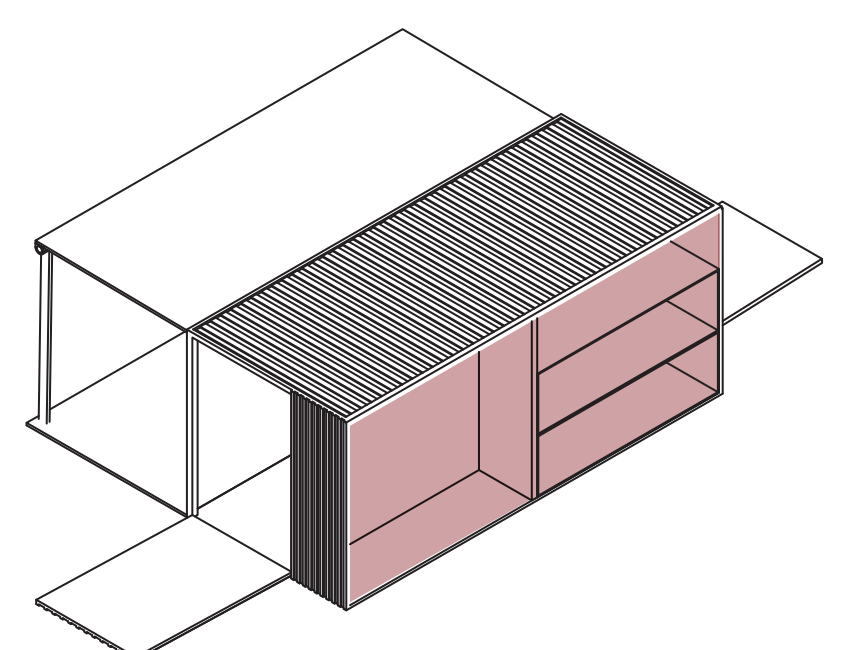
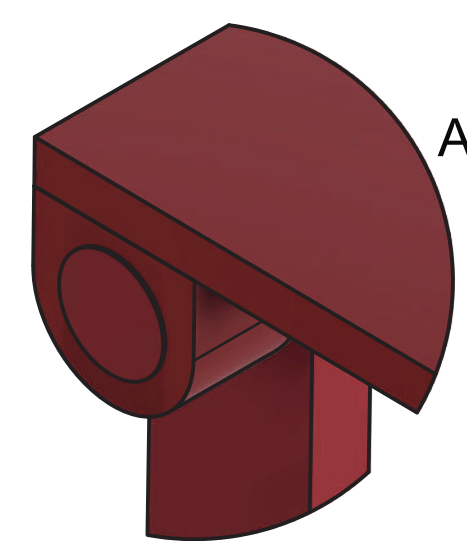
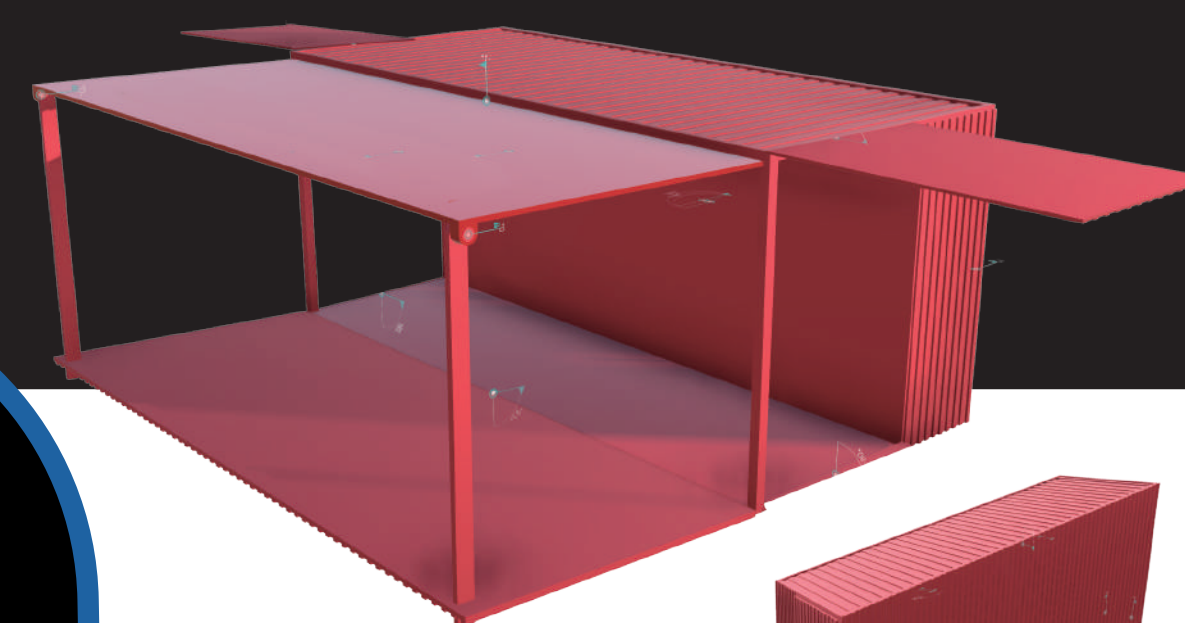
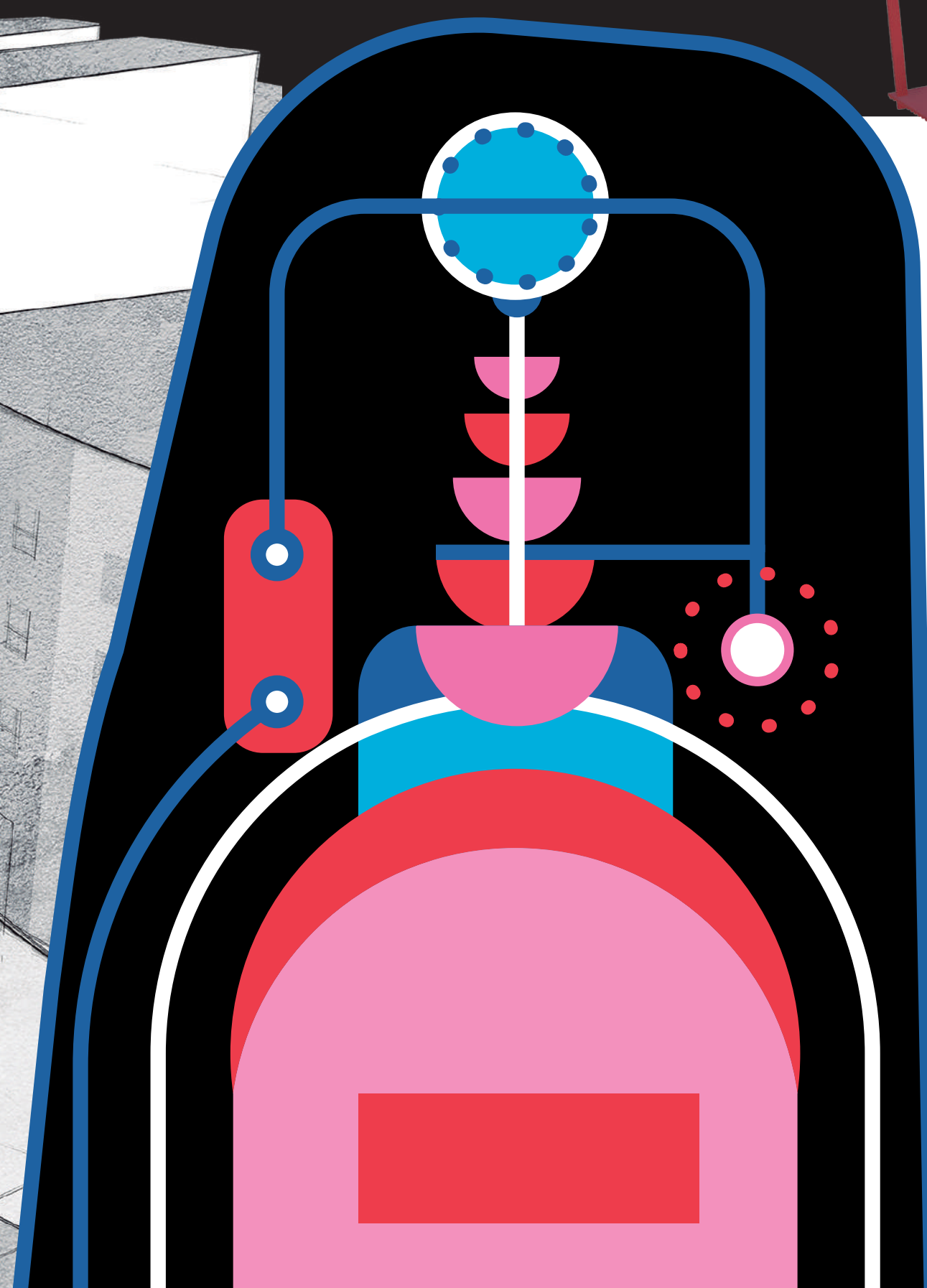
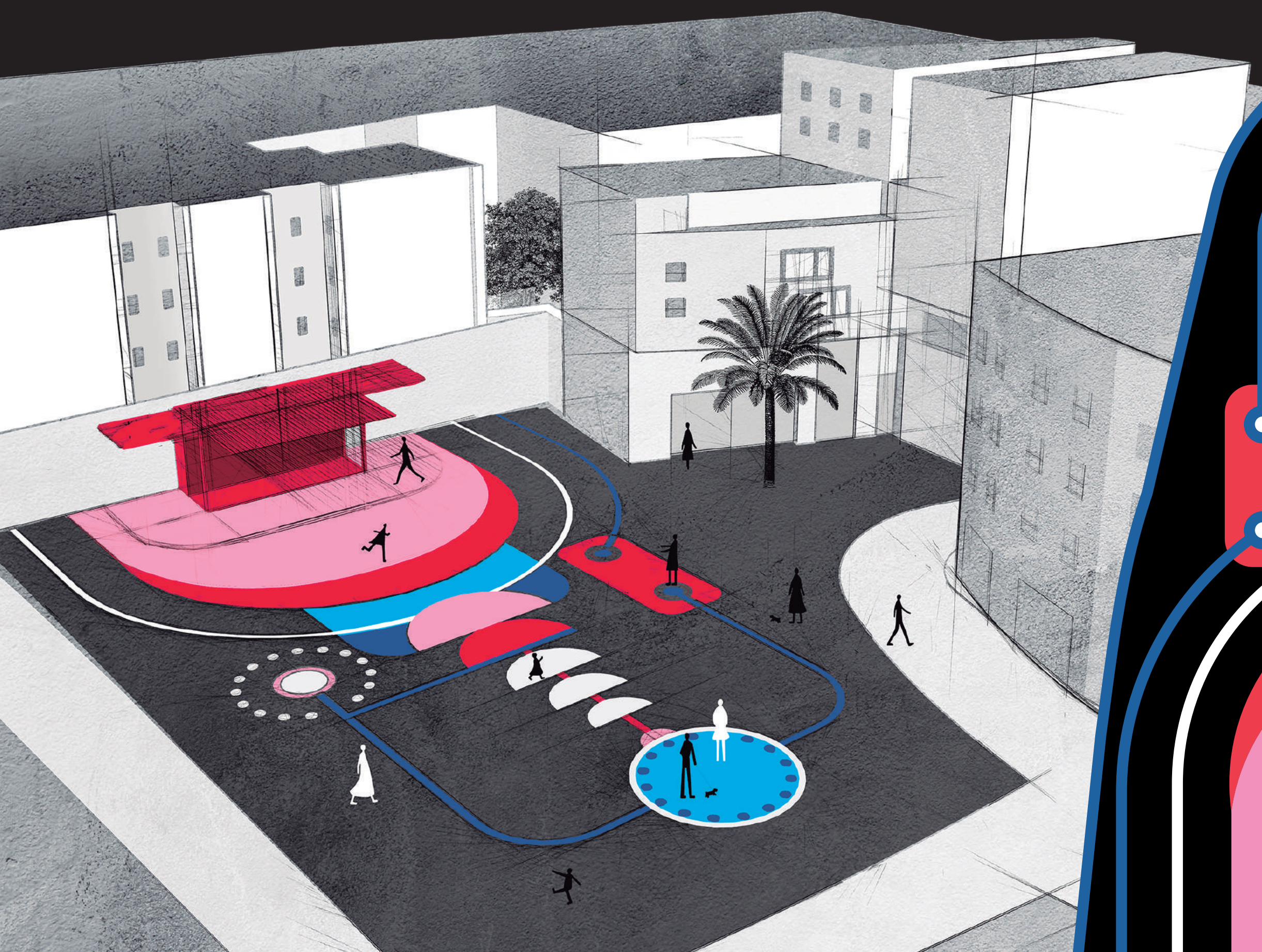


The main stage is colored pink and a bit elevated from the floor, to create the sense of a stage, from there we have a zone that could be dedicated to seating to watch the show, movie or play, and more geometrical forms meant to spark the creativity of the users to decide what you could do there. The circular shapes for example, could serve as a ring, or a safezone to practise activities that need a defined space, the lines are meant to communicate the different zones as to not alienate them, bringing the whole drawing together.

The container is located in the upright center of the plaza, allowing it to be seen from all sides, and not interrupting the view. It can be opened from the two laterals and the front faces of the container, which open upwards, providing a sheltered zone beneath them, and from behind where there's a storage unit, where we can always find stackable chairs and tables, since we consider them to be very versatile, there are also multiple games and items that can be used to create activities for the youth.

When the front facing panel is open, the container then becomes this sort of stage, where a projecting curtain can be placed to watch movies from a projector installed in the container, or decoratives can be placed to create the background of a theatrical play or circus show.

To promote the activities hosted at the plaza and educate the neighbourhood about how it works, there's an event board, where information about big events and changes in the plaza would be shown, and an infographic, explaining how the plaza and container work.

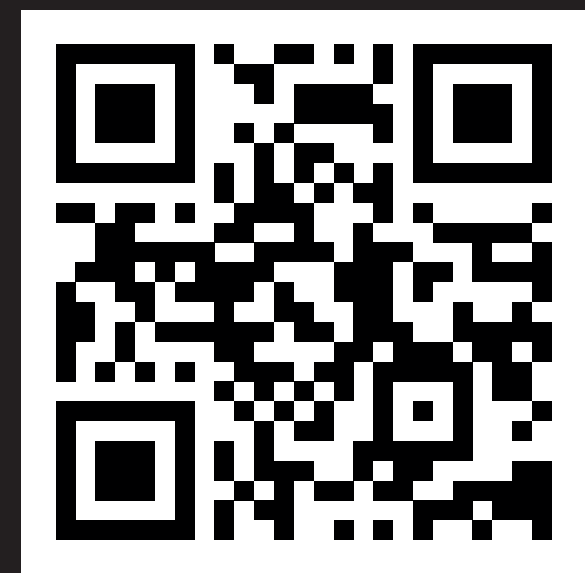


LOIS

An artificial intelligence located in the neighborhood of la Ribera.

It knows each neighbor and its necessities to adapts to them. It is the heart of our project and definitely of La Ribera.

We propose a system made by a mutable and changeable element that can generate unlimited contexts.



The system is made of 256 cubes that can move through the space, to any direction, with a vibration system that creates momentum by applying a brake to an internal flywheel. Cubes can be joined together, climb up and climb down thanks to a magnet system. Each cube has a screen that allows text and icons to be projected and its voice sensor and speaker allows interaction between the user and me.

1. We firmly believe that digital connection is a way to generate community, although is not the only one. That's why we have design an APP to encourage neighbors to talk and discuss.

2. We have thought about possible scenarios for La Ribera neighbors: screen, labyrinth, scenery, benches, game tables... but the possibilities are endless. In this case, neighbors have created a big screen to watch a movie.



1

Hello back,
Núria Cardona

What's your name?

Activities Proposed
for saturday 28/12/19

POPULAR DANCE

12 votes

CULTURAL COOKING

15 votes

ROLLING

4 votes

INDIE CONCERT

2 votes

LANGUAGES MEETINGS

8 votes

COMPETITION THE "TAPAS"

17 votes

Select one to vote

TYUIOP

GHJKL

VBNM

space

Search

2

Nom projecte: LOIS

Escola: ELISAVA

Curs: 3o

Autors projecte: Núria Cardona, Marta Ferré, Maria Puigarnau, Daniel Verano

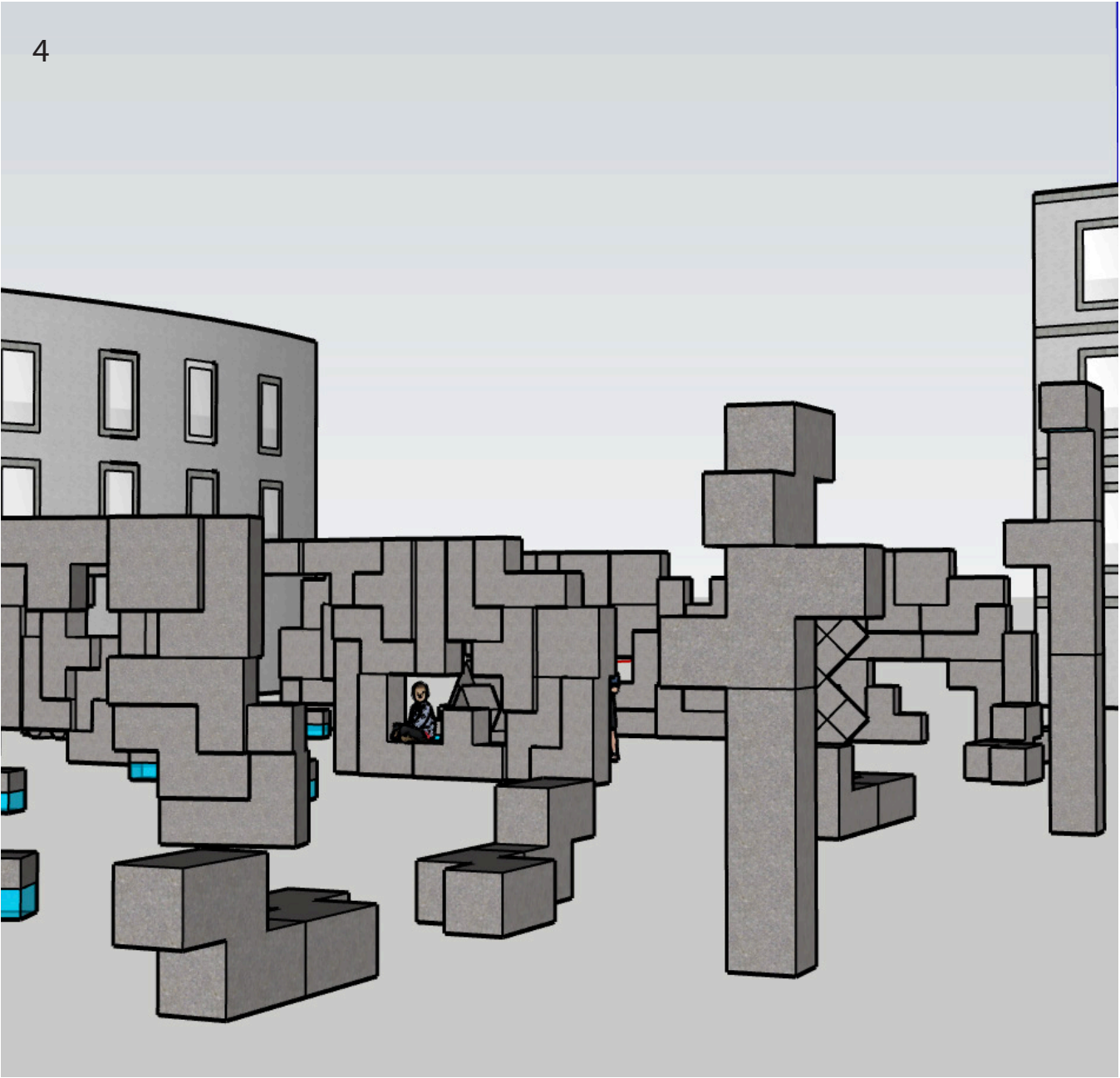
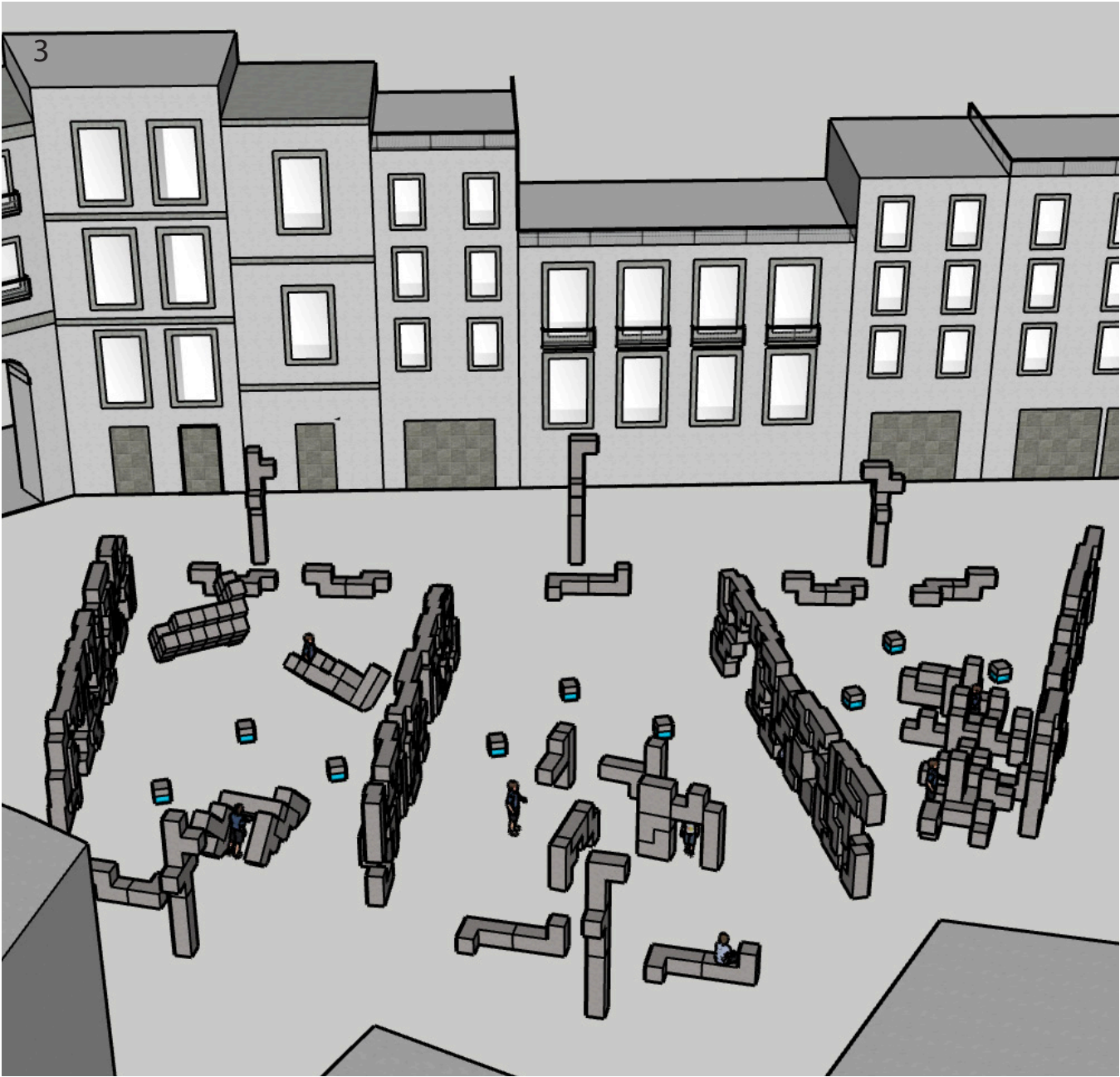
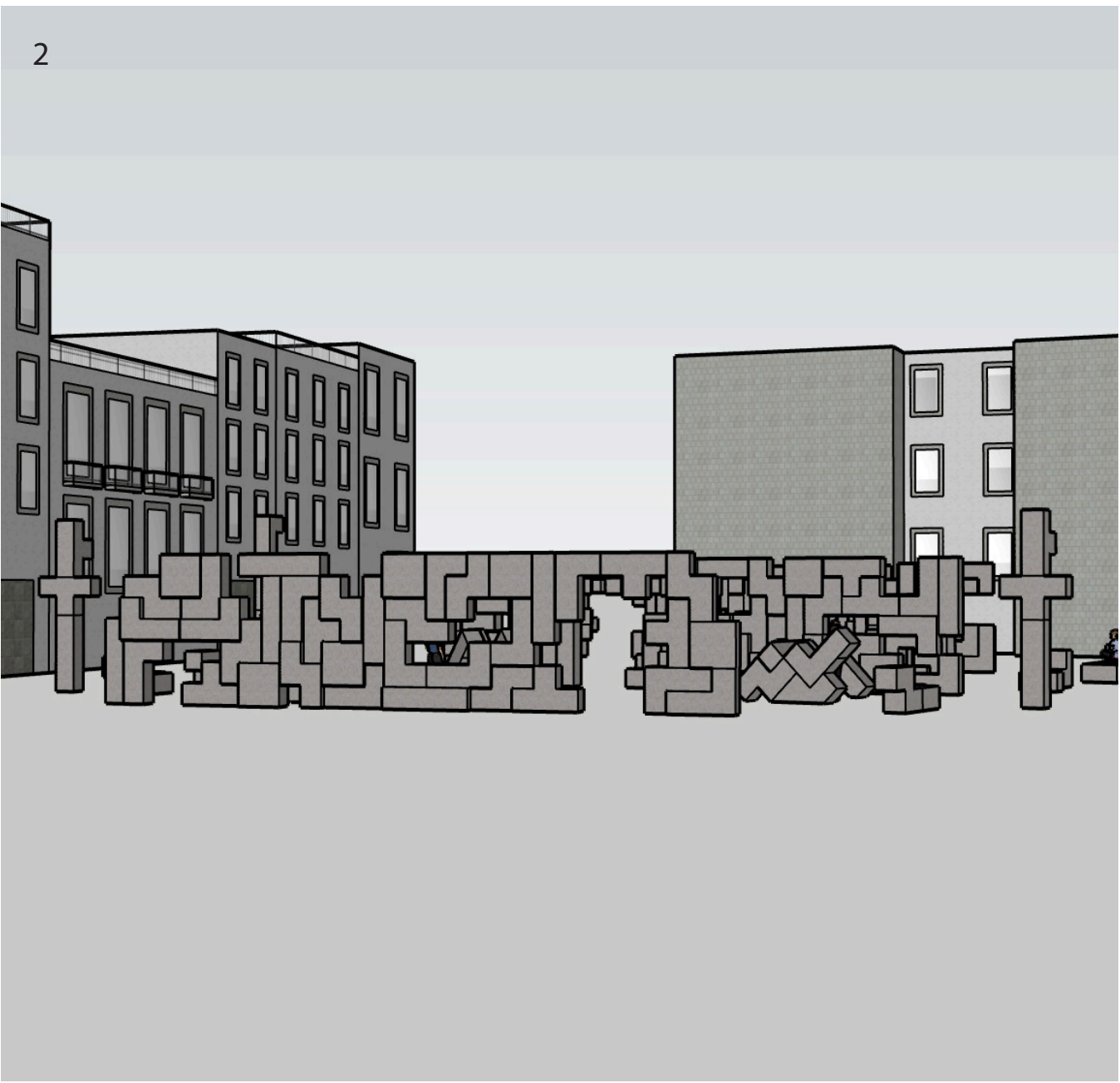
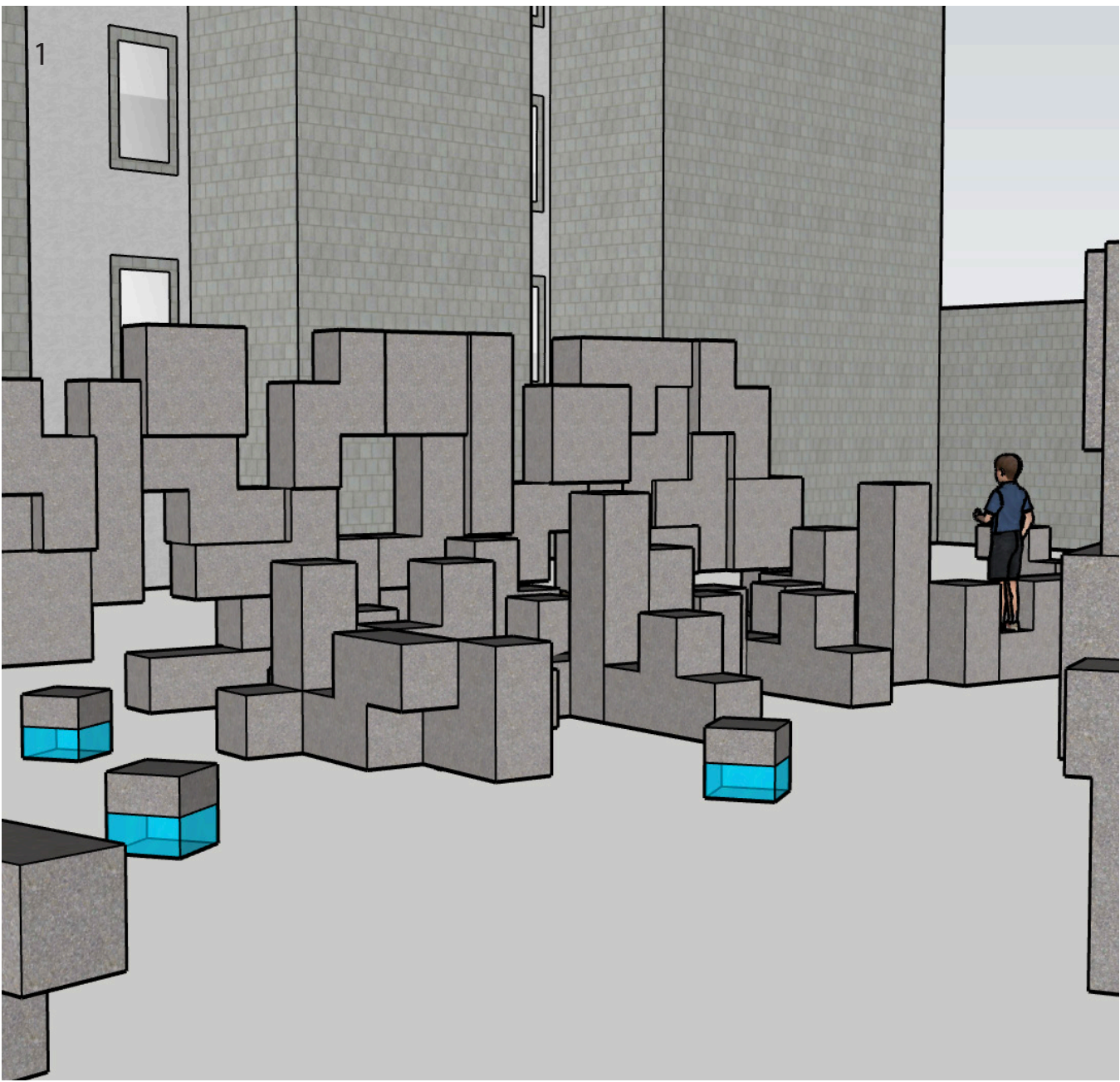
Els Murs

Creus que la societat va denunciar crear una estètica supèrflua deixant de jutjar estèticament l'arquitectura i apostant per no emprar l'adorn i alçar-se per la seva mera fabricació i imperfectes? El Brutalisme si, és un moviment arquitectònic que ha estat admirat per això. Aquest tipus d'arquitectura no pretén ser presumida o engalanar la ciutat sinó resoldre un problema a través de la funció i l'honestedat. Nosaltres hem trobat una certa similitud entre el Brutalisme i Papanek i darrere una investigació sobre aquests dos hem dut a terme el disseny d'aquest parc.

Trenquem amb els formalismes, dissenyant un parc per a la societat que resol unes necessitats del propi usuari. Per tant, estem dissenyant per a les persones, on és més important la funció que l'estètica i les parafernàlies. A més de donar-li importància a l'ecologia i economia, fent ús d'un únic material, el formigó ecològic.

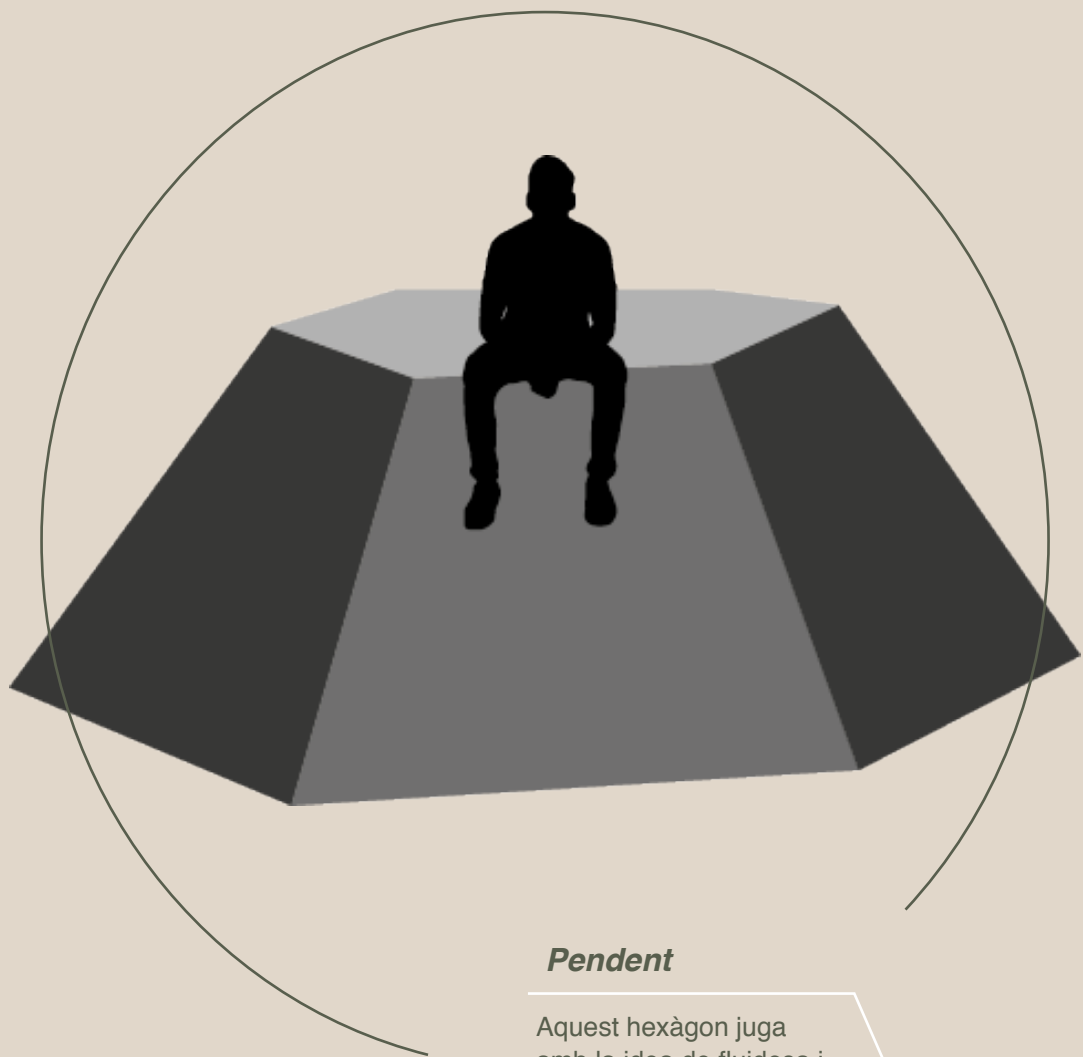
Per dur a terme l'estratègia hem delimitat el target i ens hem centrat en nens de 3 a 12 anys, els seus pares i la gent que transita la plaça. Els nens de 3 anys són capaços de saltar, córrer i experimentar per si sols, sempre que el pare estigui amb ell. A partir dels 12 ja tenen total mobilitat. Per això es planteja un espai on el nen pugui interectuar amb els elements alhora que amb el seu sistema físic i psíquic. De la mateixa manera volem que els pares estiguin a gust i entretinguts. També hem vist de gran importància els usuaris que transiten la plaça de manera indirecta, fent un disseny on el joc de l'infant i les estructures no impedeixin o dificultin dit trànsit.

- 1 Codi obert: Seguint la idea de Papanek, donem al parc una estructura no delimitada per coneixement extern, ja que ens vam inscriure a la seva ideologia de fer disseny pensant en les moltes accions que podrien ocórrer. D'aquesta manera l'infant no està cohibit, és lliure d'estar on ell vulgui.
- 2 Diagonal que creua la plaça: Aplicant la mentalitat de Papanek al construir per a un usuari concret ens fixem en què hi ha molt trànsit de bicicletes i patinets elèctrics. És per això que és tan important crear l'estructura entorn al camí que recorren la majoria d'usuaris.
- 3 Murs i Tetris: Pensem que el toc de formigó pur amb peces sobresortides de tetris és dinàmic i no delimita l'espai jugable en alguna cosa que existeix. Ens remet a un altre planeta, inabarcablement real. Amb això també pretenem humanitzar i intentar evitar que aquest sigui un element dur o desagradable per als ulls de l'infant.
- 4 Terra i bancs: Plaça no delimitada, creant així una sensació d'amplitud i infinitat perquè el nen senti llibertat per a ser. Els bancs serveixen per crear un ambient més amigable i humà entre usuaris, ja que no solament establim una interacció amb el mur sinó amb l'espai.



Nom projecte: Els murs
Escola: Elisava
Curs: 19/20
Autors projecte: Elisabeth Sebastia, Pol Pons, Paula Antón y Lidia Jurado

Santa Caterineta

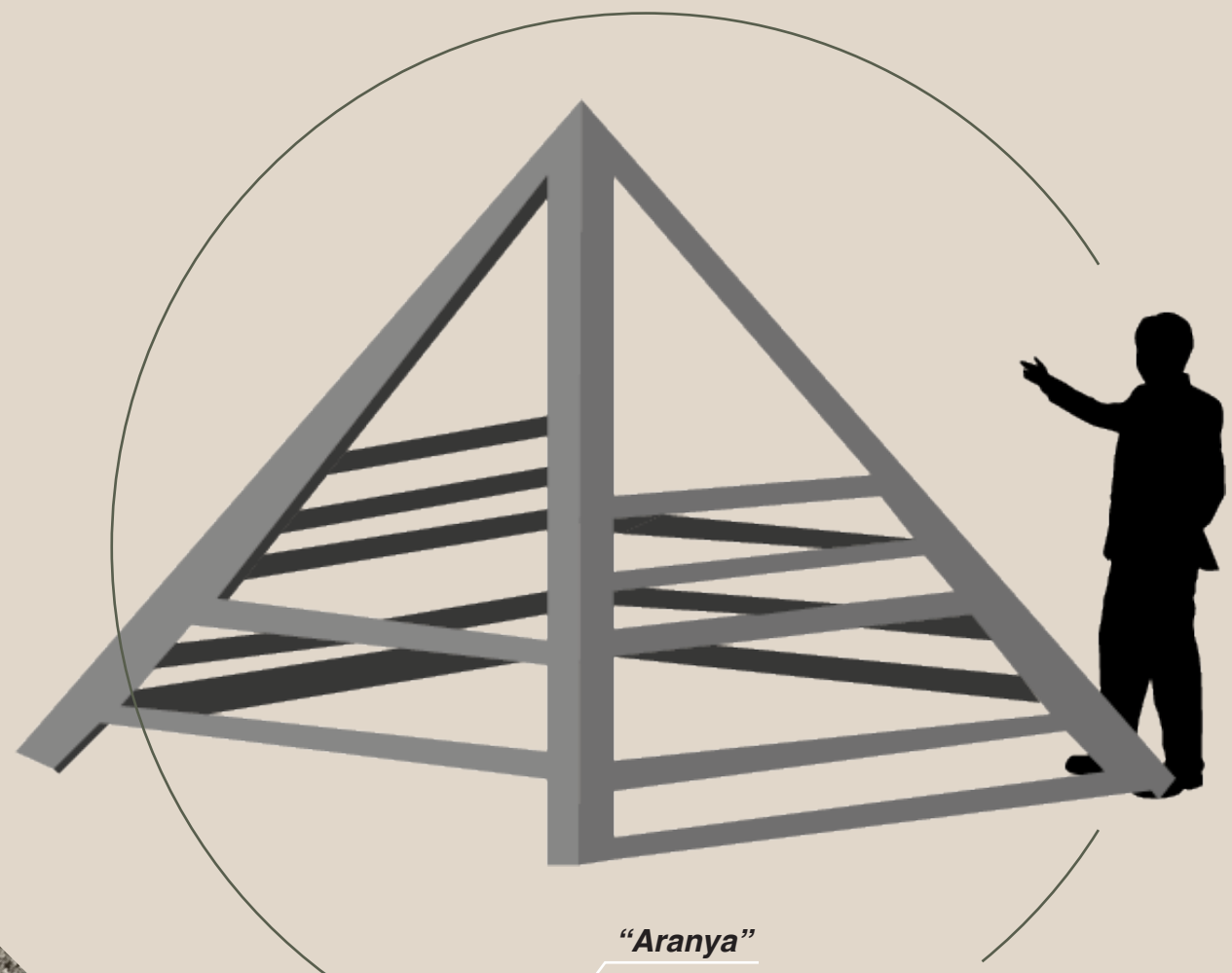


Pendent

Aquest hexàgon juga amb la idea de fluïdesa i continuïtat degut a que tot el parc està construït amb el mateix material.

El disseny del parc Santa Caterineta està basat en el conegut mercat del barri Gòtic Santa Caterina. La nostra estratègia consisteix en seguir els ideals de Victor Papanek (sostenibilitat, obert i sobretot pensar en què necessiten els veïns. Hem ideat un circuit interactiu amb formes hexagonals reseguint una plaça actualment buida en el carrer Arc de Sant Cristòfol. Cada hexàgon és diferent a l'anterior perquè així passejar per Santa Caterineta sigui dinàmic i entretingut.

Les zones de verd van destinades a un **hort urbà**. Animem a tot el barri a col·laborar per cuidar-lo i fer-lo créixer amb l'objectiu de crear comunitat i un ambient més actiu.



"Aranya"

Amb aquesta estructura juguem amb la idea de transparència i geometria.



6. Lavanda



7. Romani



8. Anís



9. Coriandre



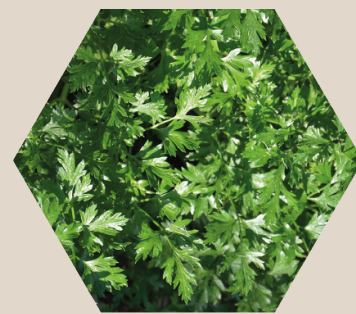
1. Curri



2. Farigola



3. Menta



4. Julivert



5. Alfàbrega

Sorrera

És una zona per sota la cota 0 on la sorra és l'element principal.



"El zigzag"

Aquest mòdul forma part de la gràfica aplicada del parc, és un joc de continuïtat.

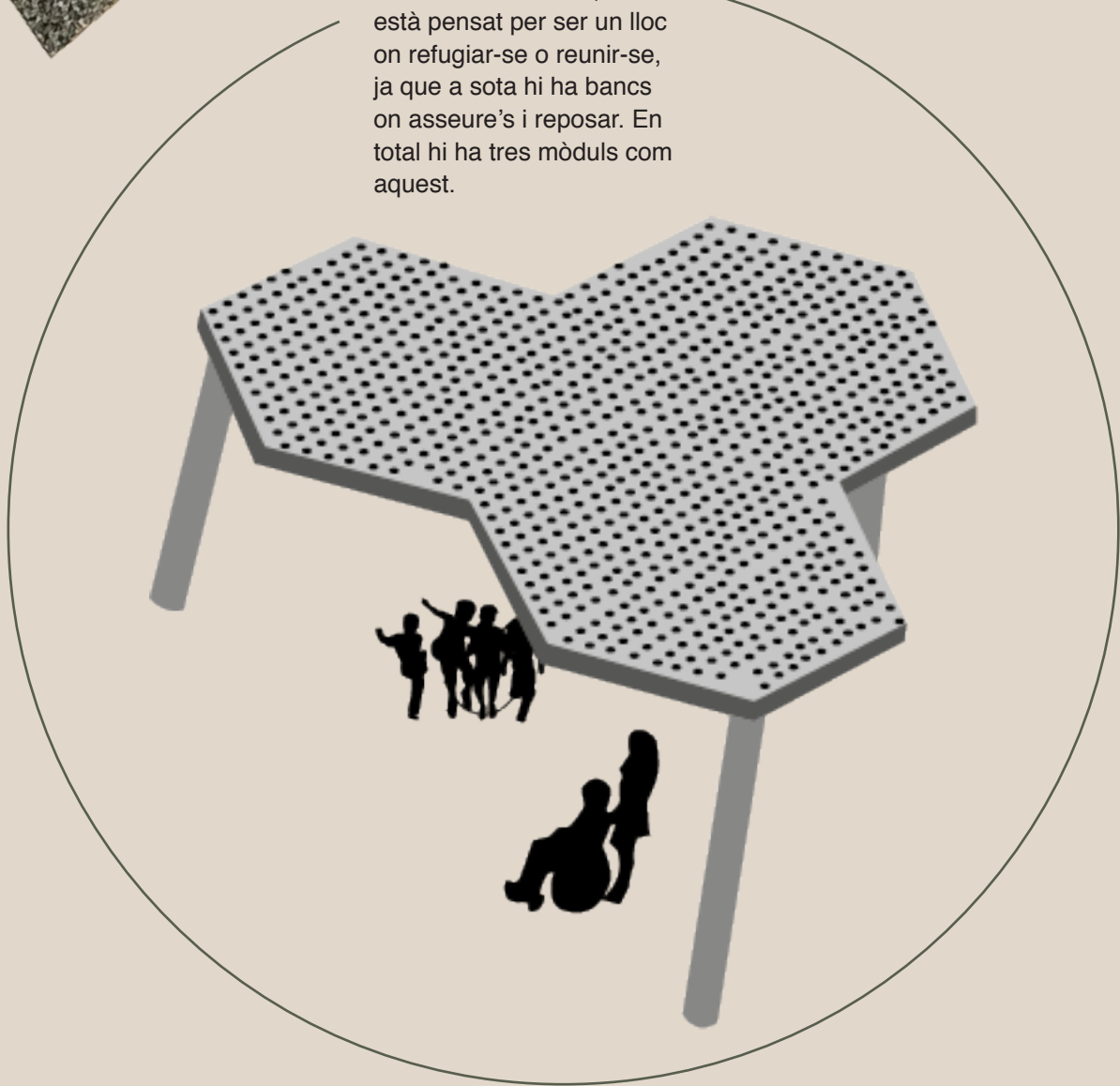


Després d'investigar l'espai i parlar amb els veïns ens vàrem adonar de les mancances de l'espai. Hem observat que es necessita i de quina manera. Amb el nostre projecte pretenem millorar l'entorn i la integritat de les persones que hi viuen.

El nostre objectiu des d'un inici ha estat crear un espai d'interacció on els nens puguin jugar amb total llibertat i sense dir-los el com i on han de jugar. Per aquest motiu el parc, en general, està pensat per no assemblar-se a les àrees infantils convencionals.

"Pèrgola"

Aquesta estructura està dissenyada per crear un joc d'ombres projectat al terra dia i nit. A més, també està pensat per ser un lloc on refugiar-se o reunir-se, ja que a sota hi ha bancs on asseure's i reposar. En total hi ha tres mòduls com aquest.



Sostenibilitat
Codi obert
Universal

TIERRAS

OUR PLACES ON EARTH

TIERRAS is a project that results from organic, continuous shapes understood through the lens of open play, inclusion and collaboration. The sinuosity of desert dunes is the main formal inspiration for the development of this work — hence the use of sand (with other natural materials) the main building element.



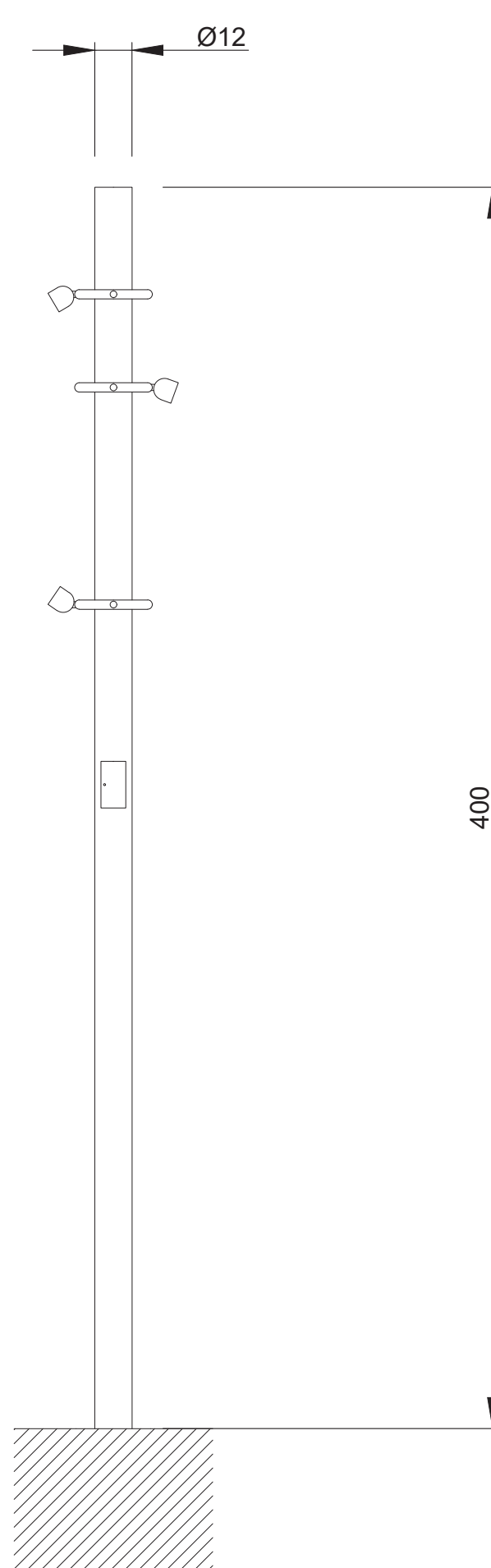
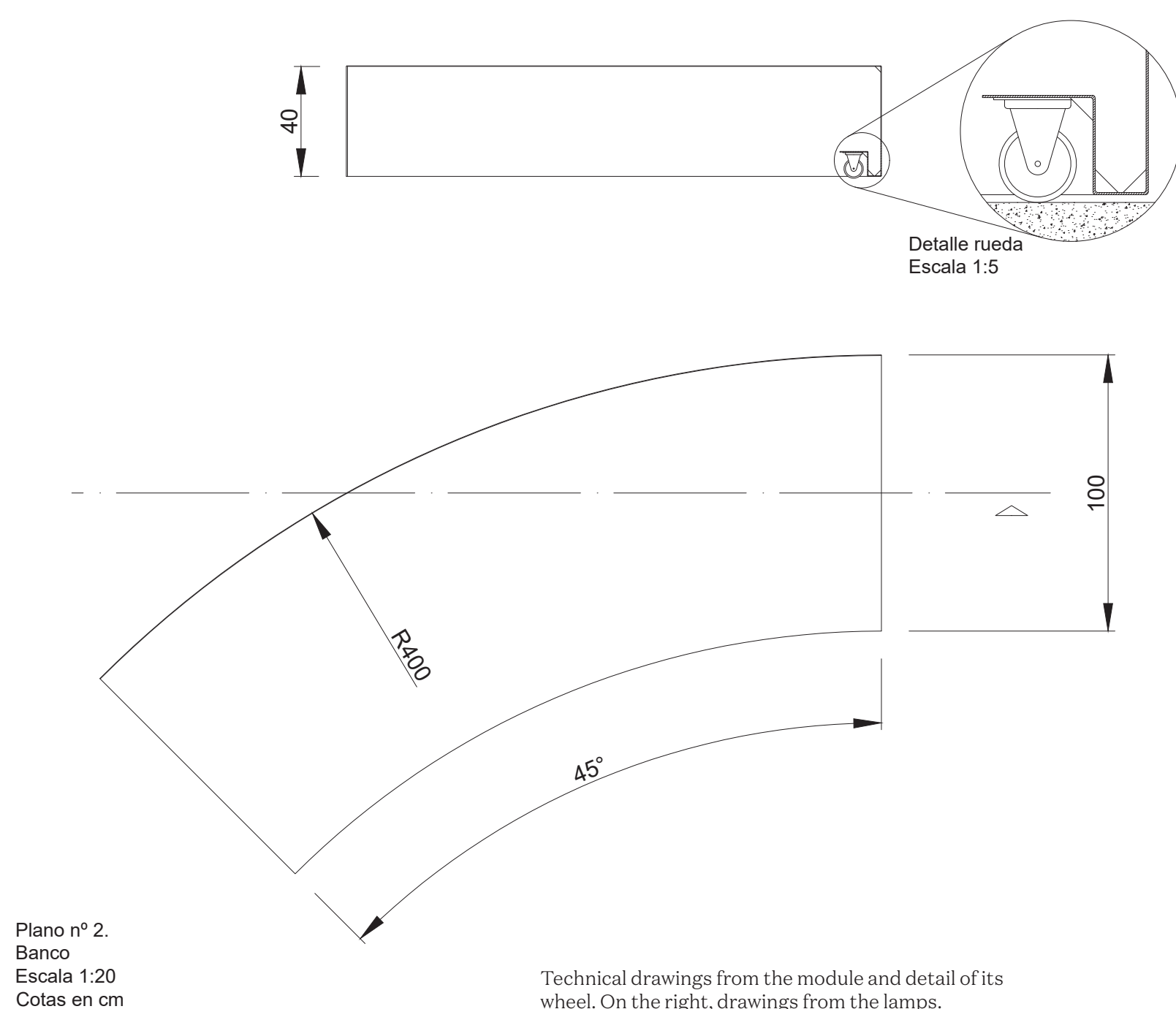
WHAT?



TIERRAS is
a workshop,
a happening,
an event.

HOW?

This space will be developed in a workshop format. During a week, participants can move the sand (mixed with quicklime) and some wheeled modules. Once the happening is over, the team TIERRAS will blow the area to soften the edges, and finally spray it with water to solidify the playground.



TIERRAS is not
only sand, it is
also wind, water
and bringing
people together.



PAPANEK?

The project connects to Victor Papanek in its process, as it directly involves the user in the creation of the space. Its universality and open code, as its form can change and it's not tied to the space, is also in line with Papanek's teachings. The collaborative aspect is reflected on the construction and sustainability is on the material.



20x20 XAMFRÀ



QUÈ PLANTEGEM?

EL CARRER COM A ESPAI DE JOC
RECUPEREM ELS CAMFRANS
INTEGREM ELEMENTS URBANS
DONEM COLOR A LA CIUTAT
CO-DISENYEM AMB EL VEINAT
MÉS ESPAI PER A LA CONVIVÈNCIA

IDEA / CONCEPTE

QUADRÍCULA PLA CERDÀ
PANOTS DE BARCELONA 20x20cm
EL RUBIK COM A JOC

COM HO FAREM?

AMPLIACIÓ DE LA VORERA
PATRO REGULADOR DE 200x200cm
MÒDULS INTEGRATS A LA QUADRÍCULA
DISENY D'ELEMENTS MODULARS
QUE ADMETEN MÚLTIPLES COMBINACIONS
AMB CO-DISENY, ELS VEÏNS DEFINIXEN
EL PRODUCTE FINAL



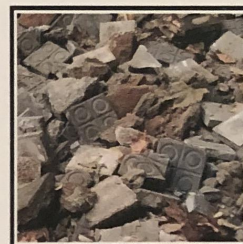
ECO-EFICIÈNCIA

SOSTENIBILITAT

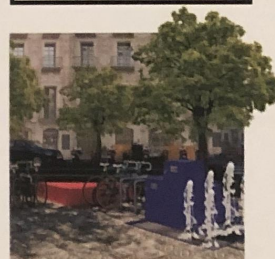
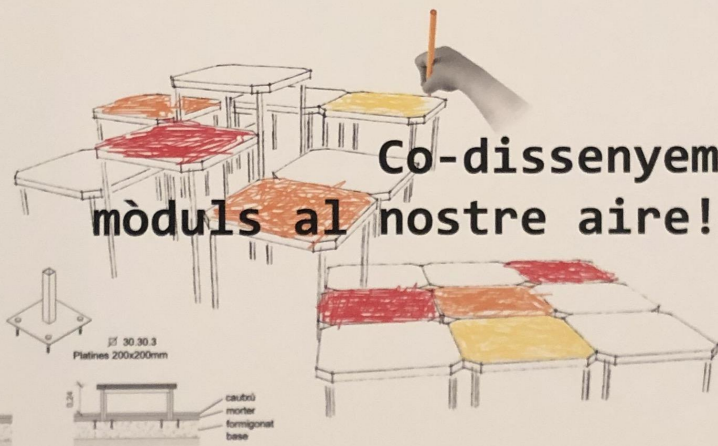
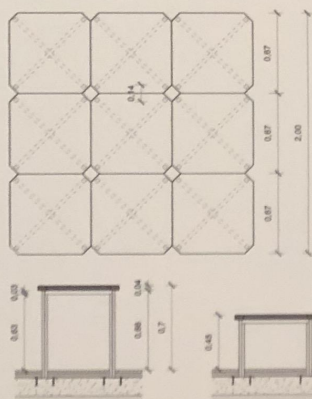
LA CIUTAT CREA TONES DE RESIDUS CAD DIA
REUTILITZAR I REDUCIR TOTS AQUESTS RESIDUS PER DONAR-LOS-HI UNA NOVA FUNCIONALITAT EN LA MATEIXA

Fórmula:

$$X = \{ \text{Residus} \} \times \{ \text{Reutilització} \} = \{ \text{Residus} \}$$



Detail mòdul cadires/taules Escala 1/20



Nom projecte: 20 x 20 Xamfrà
Escola: ESDAP CATALUNYA
Curs: 2019-2020
Autors projecte: Gemma Tapias Hosta

BICWANT

CONCEPTE

Els *Ginants Causeway* és una formació natural situada a Irlanda del Nord formada per unes roques amb disposició aleatòria que donen peu a la imaginació.

Inspirat en la formació rocosa, el projecte crea una estructura formada per un conjunt de mòduls de diferents alçades que permet a l'usuari experimentar i utilitzar l'espai lliurement.

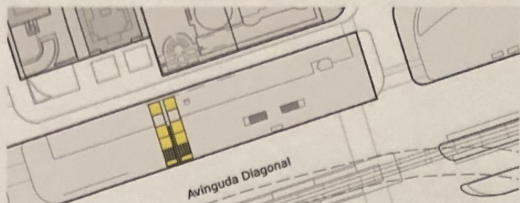


EMPLAÇAMENT

L'estructura està situada a l'Avinguda Diagonal, a l'espai que hi ha entre carrer del capità Arenes i el carrer de Dr. Ferran.

Actualment en l'espai hi ha situat un punt de Bicing, tres parades d'autobús interurbà, dues entrades de metro, un quiosc i un petit parc que consta de tres bancs i una font. Durant el dia hi ha una gran afluència de persones que esperen els autobusos que passen en franges horàries de força diferència, fet que provoca que s'hi acumulin persones. Amb els elements que hi ha al carrer no hi ha prou espai per a tothom per poder esperar assegut.

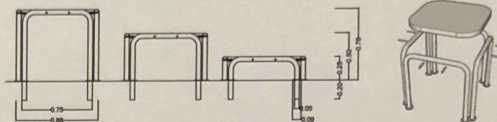
L'emplaçament és ideal, ja que el projecte és de grans dimensions i a l'avinguda Diagonal tenim grans voreres que permeten la seva col·locació i el pas dels vianants.



EL PROJECTE

A partir de l'objecte d'acer inoxidable de l'empresa Escofet, Bici-N, un mobiliari urbà actual existent a la ciutat de Barcelona creem un mòdul juntament amb una tapa de polipropilè monocrom. Aquest mòdul amb una alçada i agrupació diferent de la del objecte BICI-N permet crear una nova estructura. L'avantatge del projecte és la seva fàcil col·locació al carrer i la producció econòmica.

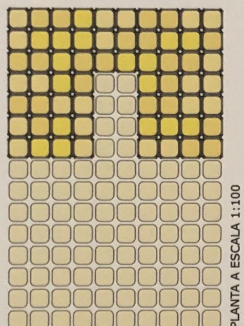
L'estructura està col·locada sota un empornat seguit d'una parada d'autobús. S'ha fet seguint el mateix model i la seva alçada és de 2,61 m.



TOPOGRAFIA

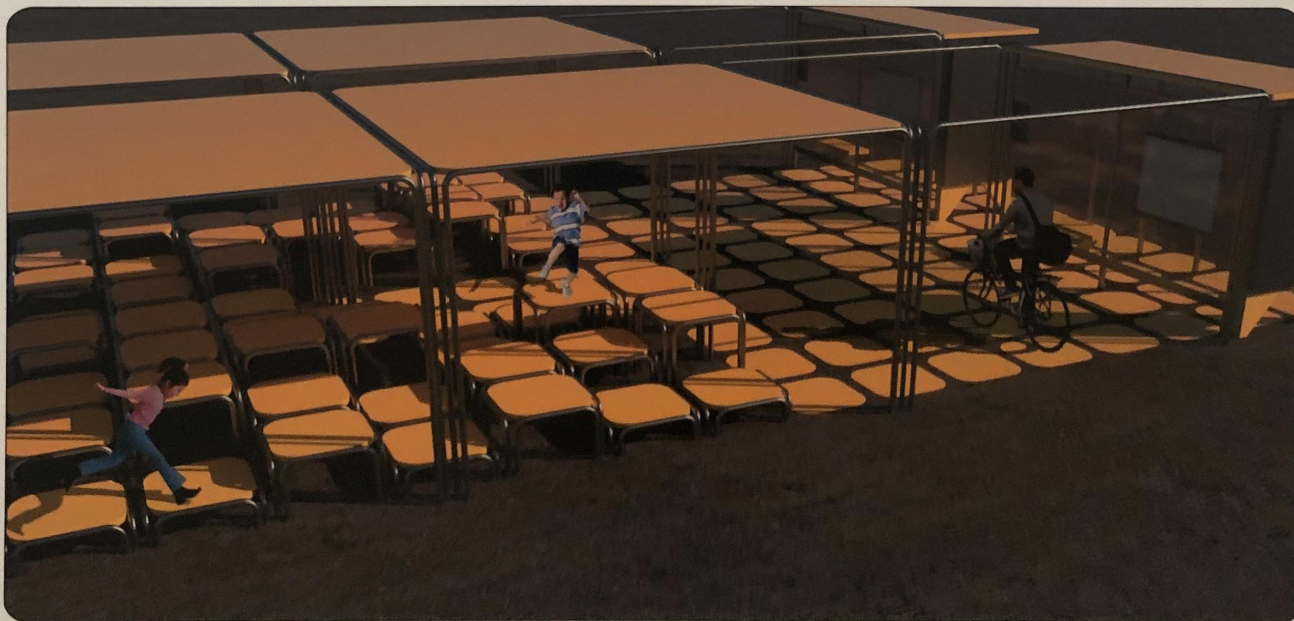
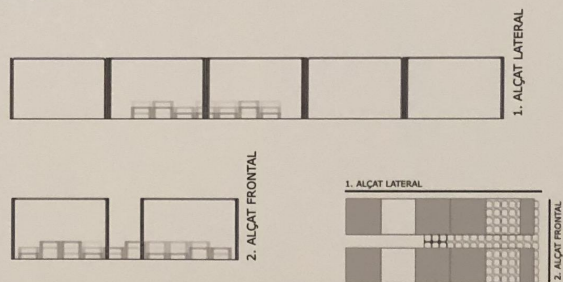
Els mòduls els podem trobar en tres mesures diferents.

- 75 cm d'alçada.
- 50 cm d'alçada.
- 25 cm d'alçada.

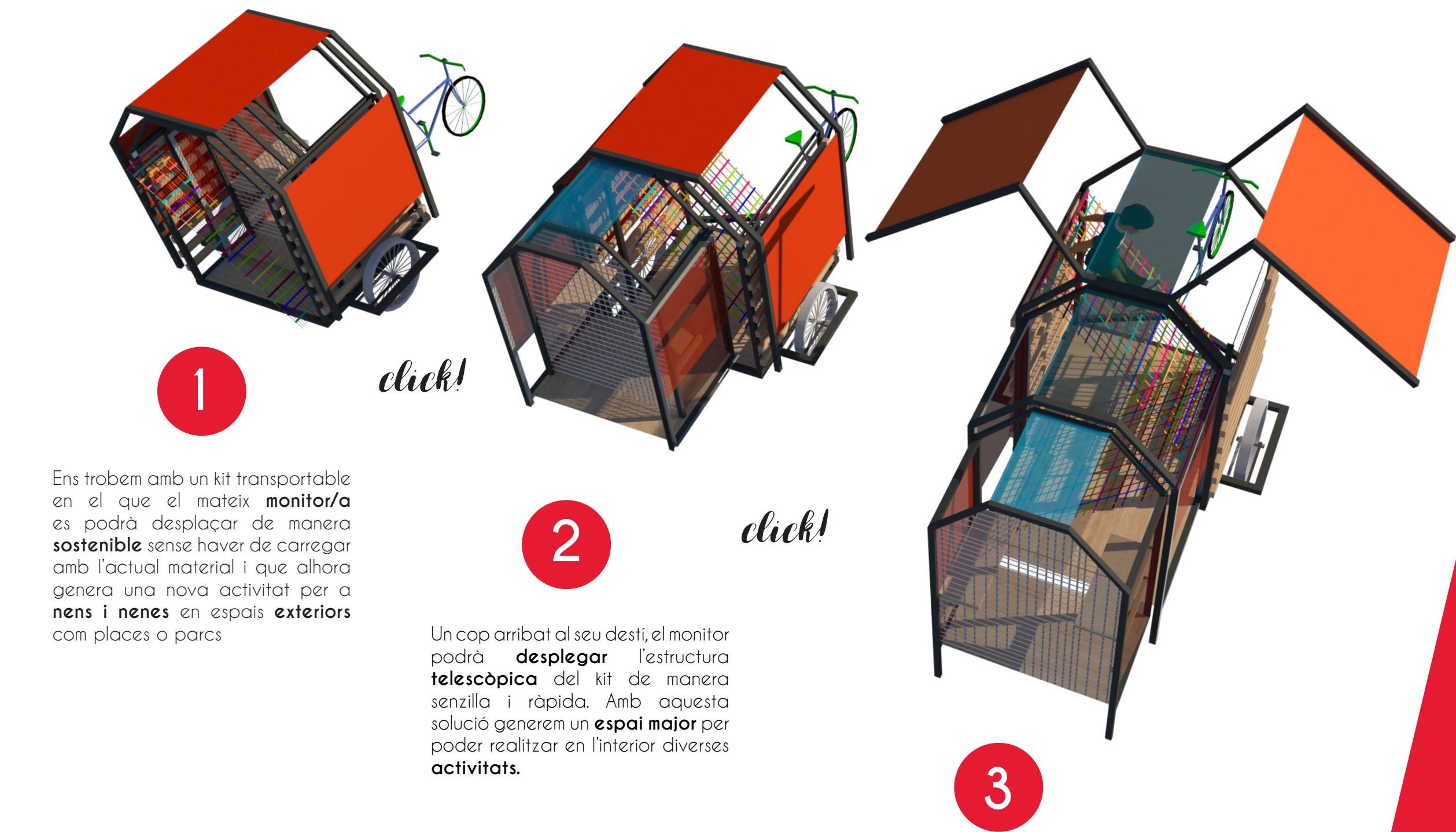


PLANTA A ESCALA 1:100

ALÇATS



Nom projecte: BICWANT
Escola: Esdap Catalunya
Curs: 2019
Autors projecte: Júlia Roldán Risueño



1

click!

2

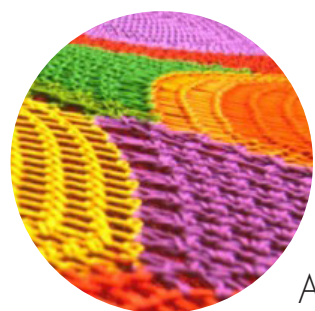
click!

3

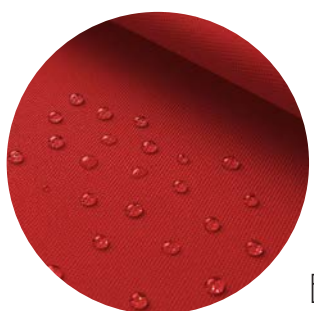
Ens trobem amb un kit transportable en el que el mateix **monitor/a** es podrà desplaçar de manera **sostenible** sense haver de carregar amb l'actual material i que alhora genera una nova activitat per a **nens i nenes** en espais **exteriors** com places o parcs.

Un cop arribat al seu destí, el monitor podrà **desplegar** l'estructura **telescòpica** del kit de manera senzilla i ràpida. Amb aquesta solució generem un **espai major** per poder realitzar en l'interior diverses **activitats**.

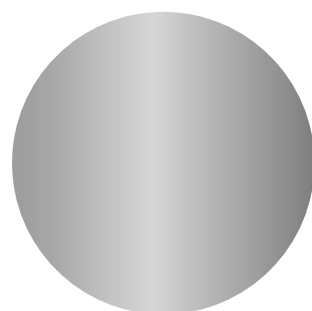
Ja desplegada tota l'estructura, els nens i nenes podran fer-ne ús tant en el seu interior amb les **activitats** que s'incorporen, com a l'**exterior** amb els jocs dels quals ja disposa l'Ajuntament com ara podrien ser **anells, diàbolos o d'altres**.



A



B



C



D



E



F

A. Corda de cotó ecològic de colors. Un material totalment sostenible, ecològic i transparent 100% orgànic.

B. Tela tensada impermeable del Centre de materials de Barcelona (Materfad). Tela polimèrica tensada reciclada. Els camps específics d'aplicació són: Sostres amb formes simples o formes complexes i orgàniques.

C. Estructura d'alumini. Un material menys pesat que l'acer que permetrà una estructura lleugera i transportable. És un material resistent i reciclable. Cal esmentar, que aquesta estructura estarà unida entre si mitjançant un sistema de nusos o connectors, que en cas d'accident o dany d'aquesta es pugui reemplaçar.

D. Fusta de pi blanc (pinus halapensis). Un material de proximitat perquè apareix gairebé per tota la superfície de Catalunya. És una fusta de baix cost, duradora i amb una velocitat d'asseccament ràpid.

E. Xarxa de seguretat tipus pescador reutilitzada. Proporciona seguretat als infants per risc de caiguda i evita que els jocs transportats en l'interior caiguin.

F. Metacrilat de gran format. S'utilitzarà com a sostre de l'estructura i limita l'accés a nens i nenes a la part superior del BICIJOC.

CODI OBERT

Per últim ens trobem que aquesta estructura és de **codi obert**, ja que els plànols serien accessibles per a tothom. Això fa que a la mateixa vegada tothom hi tingui accés i pugui generar un **disseny col·laboratiu** en el qual els mateixos usuaris puguin dissenyar nous plafons laterals intercanviables que podrien ser substituïts cada cert temps.

En un determinat moment o esdeveniment, aquestes **estructures** podrien ser totalment **variables** entre unes i altres, i en el cas d'haver de juntar-ne més d'una podrien realitzar-se activitats encara més completes en l'espai.

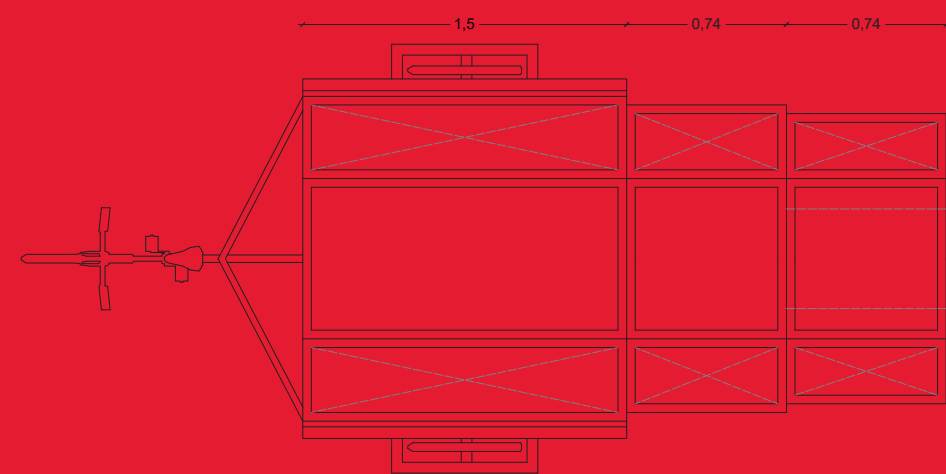
El **BICIJOC**, és un disseny pensat per aportar una nova solució a l'actual kit de joc, que forma part del **Pla de Jocs**, impulsat per l'Ajuntament de Barcelona.

La nostra proposta dona solució a una **alternativa de transport** als jocs que ja s'utilitzen i a l'hora, el carretó, per ell mateix, proporciona una altra manera de jugar.

Per a poder gaudir del **BICIJOC**, proposem unes "normes" d'utilització:

- Cada **districte** de la ciutat de Barcelona tindrà un **BICIJOC**.
- Punt de trobada cada **15 dies** a diferents places o parcs del districte.

Es planteja aquest disseny com una renovació de les àrees de joc i també com una oportunitat de recuperar l'**espai públic**.



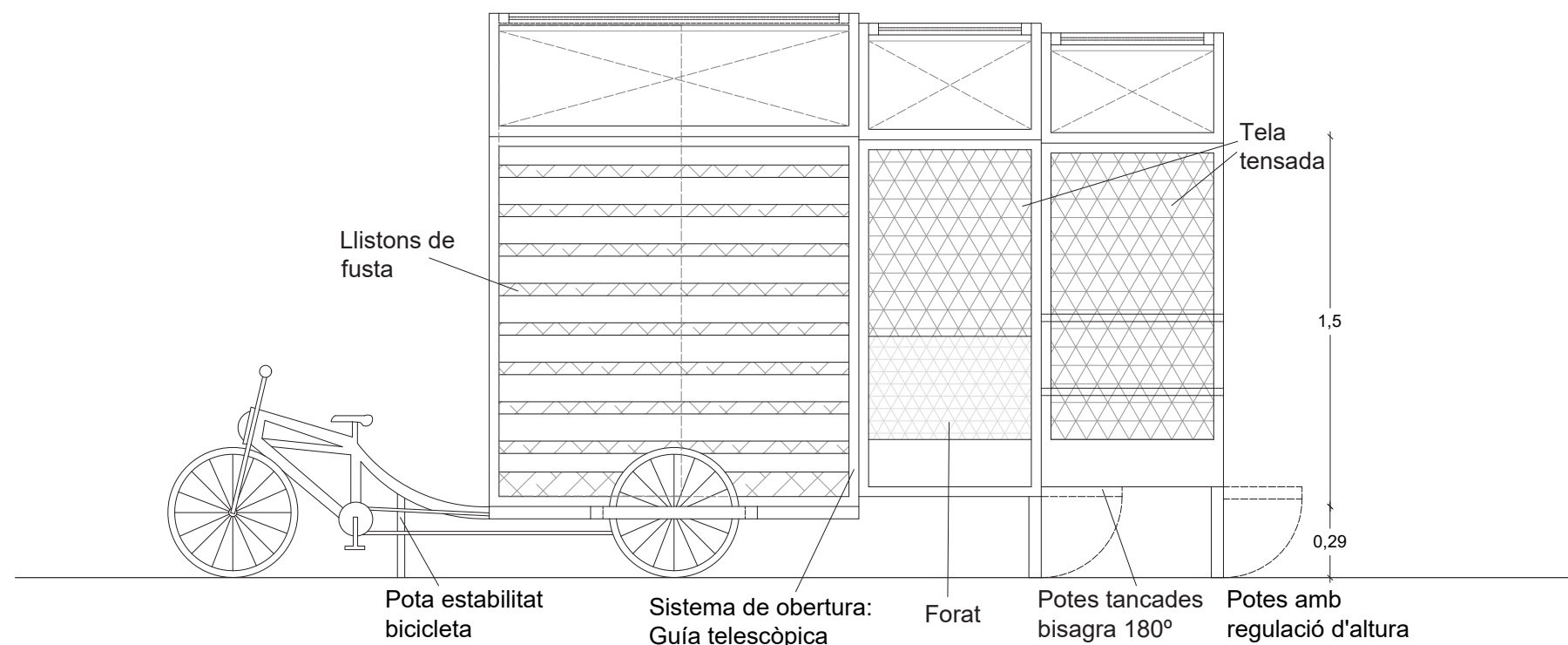
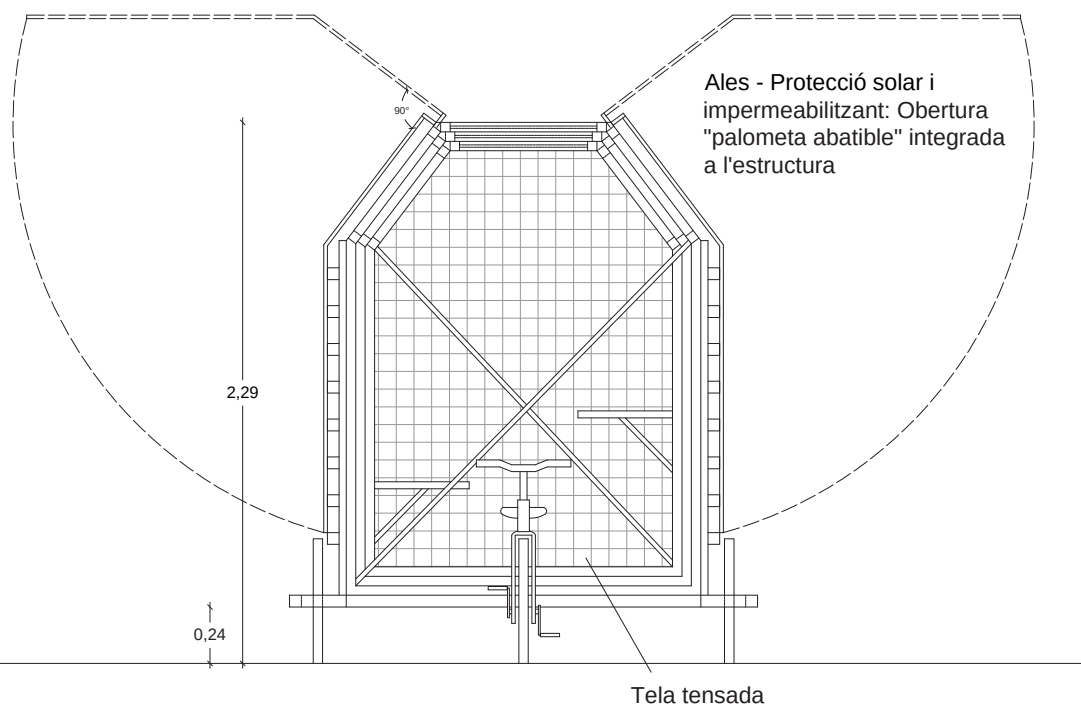
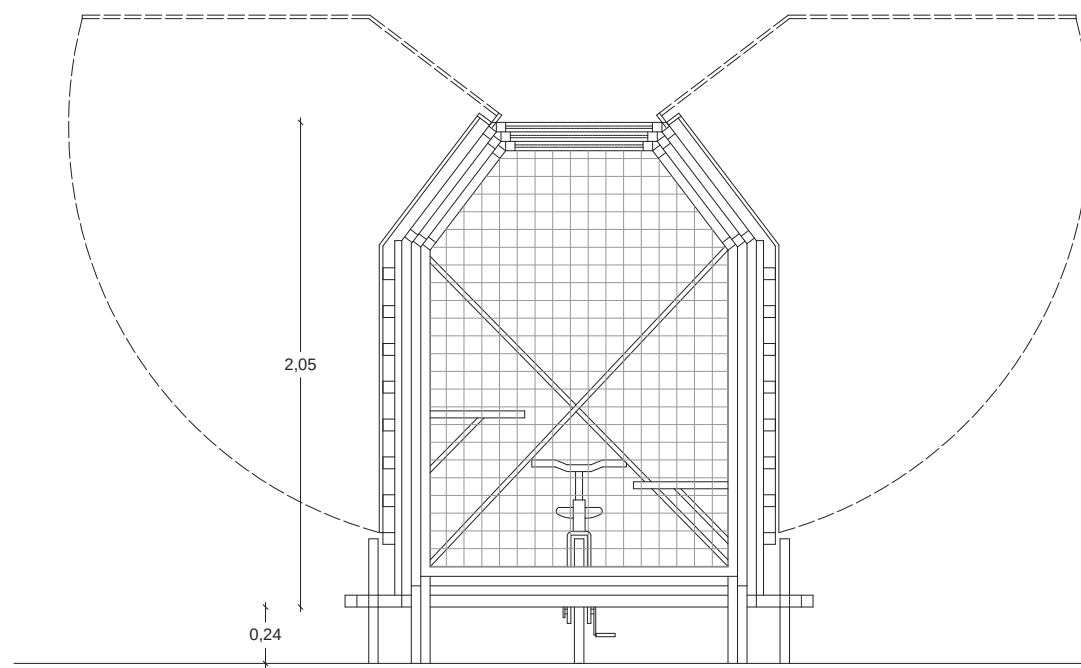
Com funciona?

El BICIJOC serà portat per un/a monitor/a mitjançant una bicicleta. Una vegada arriba a l'espai escollit...

- 1- Es fixa l'estructura al sòl a través d'un suport que va incorporat a la bicicleta
- 2- En el cas de portar jocs a l'interior, serà el moment de treure'ls.
- 3- Es desplega l'estructura telescòpica i les potes s'obren en un angle de 90º, proporcionant estabilitat. L'alçada de les potes es pot regular, si fos necessari.
- 4- Un cop trobem l'estructura desplegada, es desplegaran les xarxes de colors (les trobem a l'interior del BICIJOC)
- 5- El següent pas, és obrir les ales que són les encarregades de donar-nos ombra.
- 6- Per últim, només queda jugar i gaudir de l'experiència que ens dona el BICIJOC.

A qui va dirigit?

El BICIJOC està pensat per a nens i nenes d'entre **3 i 6 anys**. Si hi ha nens i nenes que són més grans, cap problema! Podran gaudir dels jocs que portarà al seu interior el BICIJOC



BICIJOC

L'Ajuntament de Barcelona ha elaborat un pla de joc per l'espai públic, per impulsar una ciutat amb zones de joc més diverses, creatives, accessibles i inclusives que les actuals. Per formar part d'aquesta nova visió de joc (ciutat jugable), proposem un kit de joc multifunció i mòbil.

Per poder-se utilitzar en àrees de joc, espais lúdics o qualsevol espai públic a la ciutat de Barcelona. I quina millor manera de fer-ho que introduint l'actual equipament del qual ja es disposa en cada barri. Amb aquesta proposta s'ha buscat potenciar la utilització d'aquest equipament i fer del transport una activitat més de la qual els nens i nenes podran gaudir, mentre que pel monitor serà molt més fàcil arribar a la ubicació amb el kit de joc.



Nom projecte: Bicijoc
Escola: ESDAP Catalunya
Curs: 4t Grau en Disseny d'Interiors
Autors projecte: Sara Nicolau, Olga Sánchez i Alejandro Teruel

BOSC URBÀ

Un sistema de joc

Bosc Urbà és un sistema de joc que neix de la proposta que el HUB va fer als estudiants de disseny de Catalunya amb la voluntat de crear projectes de joc/espais de joc que prenguessin com a referent el pla de joc de Barcelona i especialment els valors que va divulgar Víctor Papanek.



Bosc Urbà no solament pren com a punt de partida el pla de joc de Barcelona i els valors de Víctor Papanek, sinó que també dona resposta als reptes de Barcelona, entre els quals destaquen el clima, la densitat i el risc. Finalment aquest projecte també pretén ser un element identitari de Barcelona i aportar un valor afegit al seu entorn.

Reptes de Barcelona

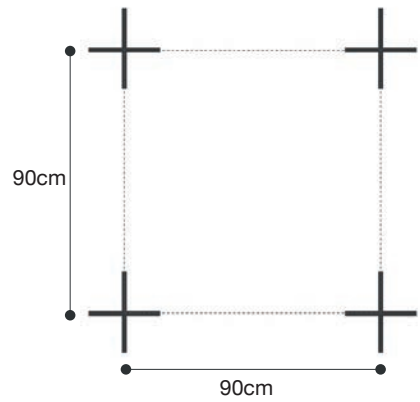


Element identitari



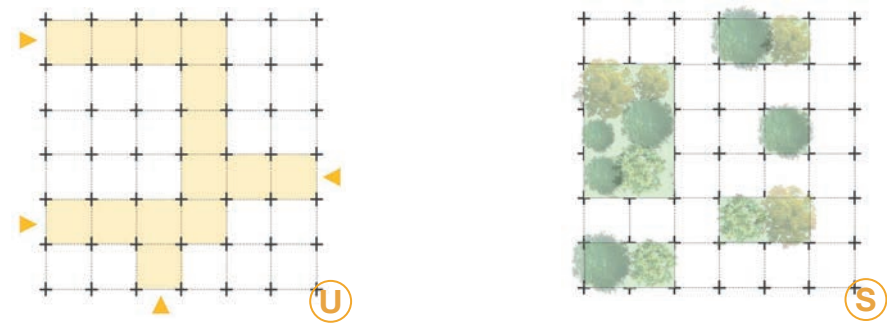
Aquest sistema ofereix un joc obert, un joc on no es defineixen unes accions ni una manera correcta de jugar, sinó que simplement es faciliten unes eines per a poder generar idees i es jugui de forma intuïtiva, en definitiva jugar pel simple plaer de jugar.

DEFINICIÓ DEL SISTEMA

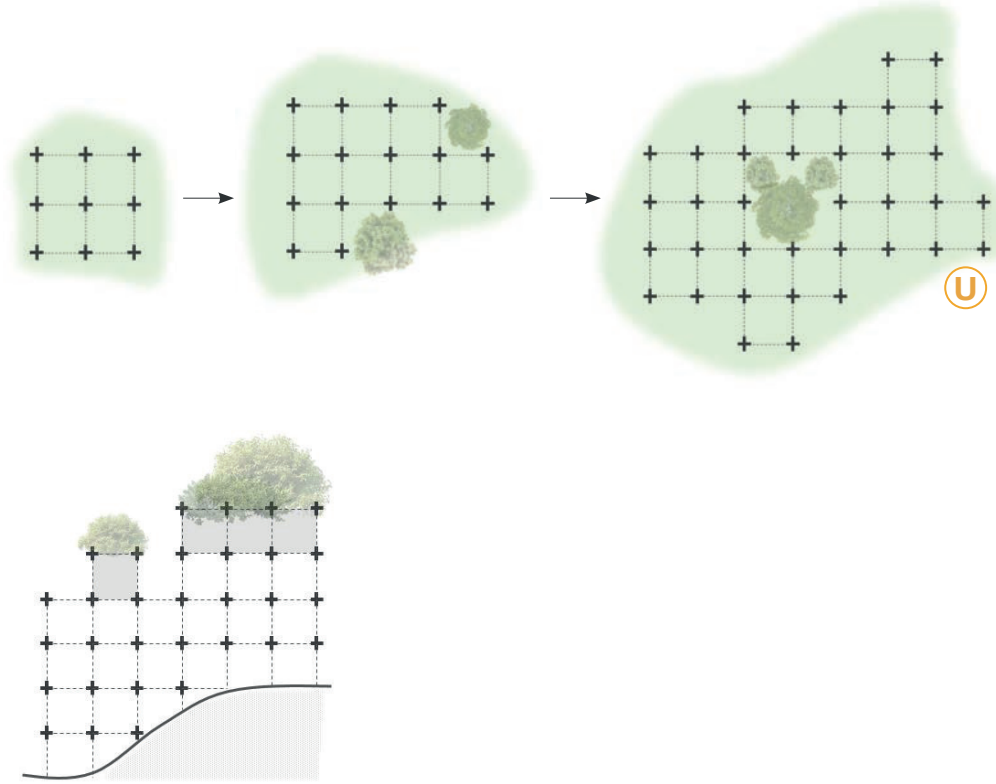


El sistema de joc Bosc Urbà es crea a partir d'una figura geomètrica bàsica, concretament un cub de 90x90cm.

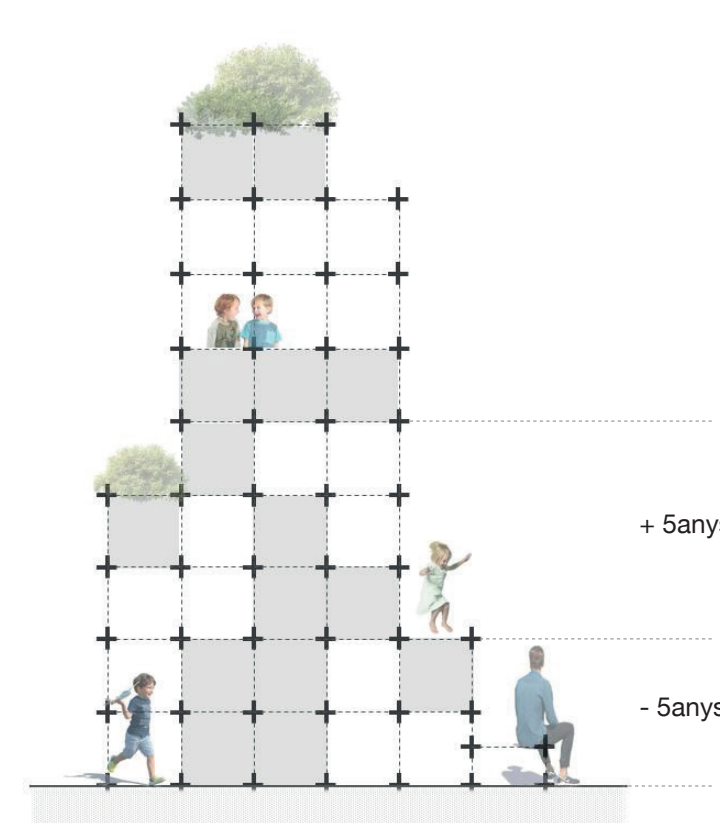
Permet la introducció de vegetació, així com crear un espai inclúsiu en el qual es troben circulacions accessibles i experiències sensorials que donen cabuda a totes aquelles persones amb diversitat funcional.



Aquest sistema és molt flexible i té la capacitat d'augmentar i disminuir la seva mida, adaptant-se així a l'entorn tant en superfície com en desnivell.



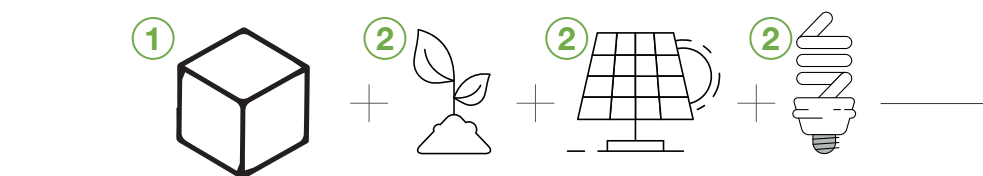
Finalment, la capacitat evolutiva d'aquest sistema permet donar resposta a les necessitats dels nens i nenes en cadascuna de les seves etapes.



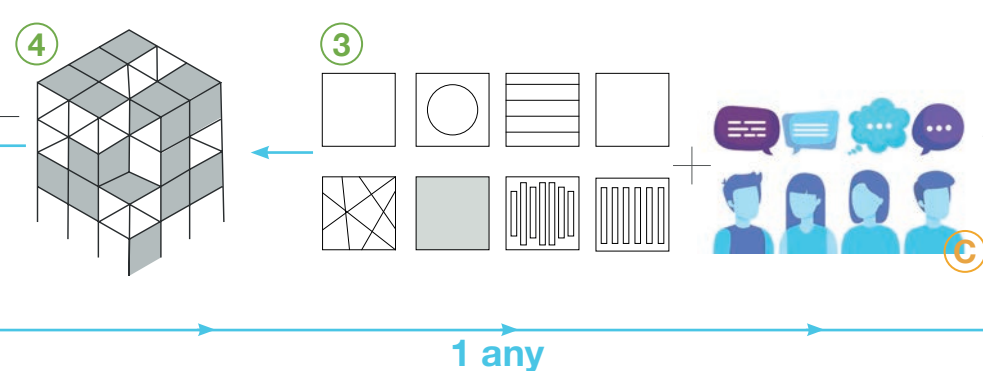
IMPLANTACIÓ DEL SISTEMA

Es planteja instal·lar el Bosc Urbà als diferents barris de Barcelona i per aconseguir-ho es realitza un estudi de l'espai urbanístic per tal d'escollir l'espai idoni per a l'implantació del sistema.

En primer lloc es construeix l'estructura (1), dissenyada prèviament per a la millor adaptació a l'espai, i s'instal·len els elements fixes (2) corresponents, com són les jardineres, plaques solars i la il·luminació.



En segon lloc s'inicia un procés participatiu en cadascun dels barris per tal que els nens i nenes puguin escollir la col·locació dels plafons configurables (3) i així crear una composició. Aquest procés participatiu decidirà la composició del Bosc Urbà.



PROCÉS PARTICIPATIU

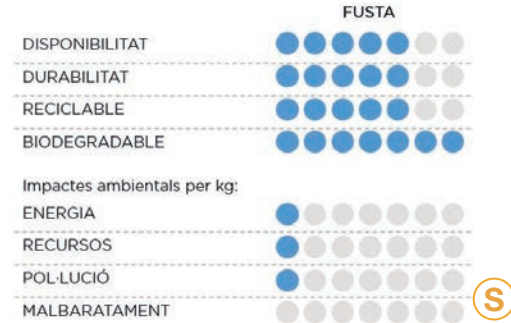
- Es realitzarà anualment.
- S'anunciarà a través de l'Ajuntament de Barcelona, escoles i centres cívics.
- Serà de participació voluntària per a nens i nenes.
- Procés participatiu diferenciat per edats i monitorat.
- Es delimitaran el nombre i les tipologies de plafons configurables.
- Rotació / intercanvi anual de plafons configurables entre els diferents barris.

El Bosc Urbà és un sistema que pot encaixar i adaptar-se a qualsevol població, per aquest motiu es considera molt recomanable que sigui un disseny de codi obert i que així pugui ser accessible per qualsevol institució pública (ajuntament), empresa privada i particulars.

MATERIALS

Per a la construcció del Bosc Urbà s'ha escollit com a material principal fusta de Pi certificada amb el distintiu FSC i/o PEFC, per ser un dels recursos més sostenibles del planeta.

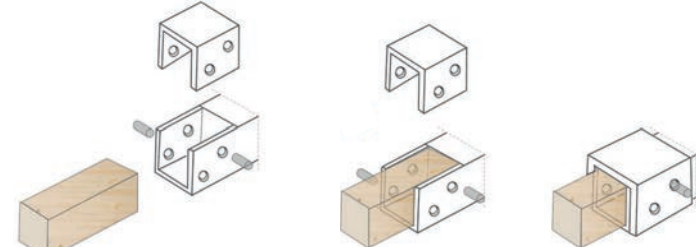
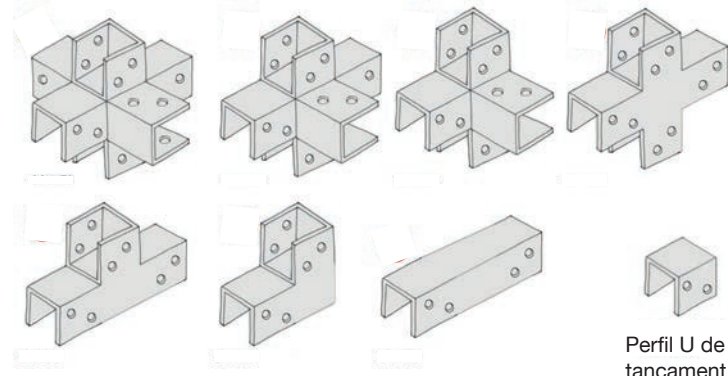
La fusta es donarà en dos formats: en llistons de 60 x 60 mm per a l'estructura i en taulells tricapa de 22 mm. Pel que fa als llistons provenen de fusta del Pirineu català, aconseguint així un producte de proximitat.



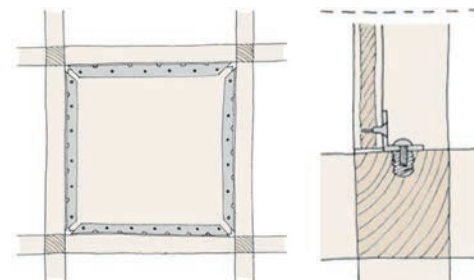
1 ESTRUCTURA

Estructura realitzada a partir de llistons de secció de 60 x 60 mm de dues llargades diferents, de 90 cm i 45 cm (per als seients). La unió dels llistons es realitza amb dues peces d'unió estàndard, una primera variant amb set variacions per donar resposta a totes les possibilitats de muntatge, i una segona en forma de U que assegura l'ancoratge.

Peces unió entre llistons:



Peces unió entre estructura i plafons:

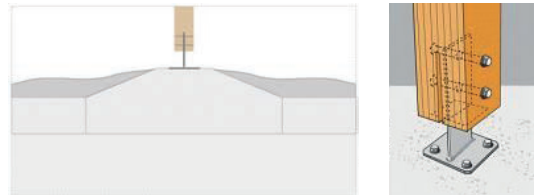


El conjunt de llistons estructurals estan mecanitzats per a la posterior subjecció dels panells segons la distribució escollida.

1 ESTRUCTURA - ANCORATGE A PAVIMENT

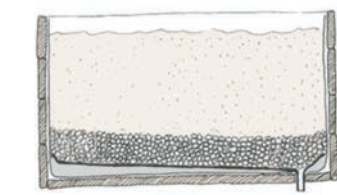
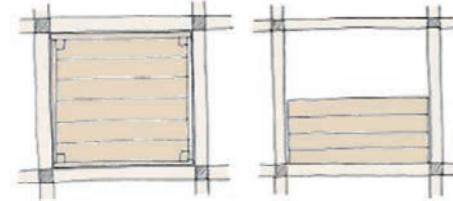
L'estructura de fusta s'uneix al paviment mitjançant uns elements d'ancoratge metàl·lic que manté l'estructura elevada del paviment, evitant que aquesta es malmeti per l'estancament d'aigua en el mateix.

Aquest element d'ancoratge s'uneix a terra gràcies a una fonamentació formada per unes sabates de formigó col·locades de manera reticular i "arriostrades" entre elles en ambdues direccions. Tota la fonamentació queda tapada pel paviment continu aplicat posteriorment.



2 ELEMENTS FIXES

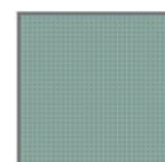
Com a elements fixes trobem:



2.1 Jardineres amb la seva vegetació i plantes aromàtiques. Es disposa de dos mesures de jardineres: 90 x 90 x 45 cm i 90 x 180



2.2 Plafons amb la funció de filtrar el sol i crear ombres.



2.3 Plaques fotovoltaïques

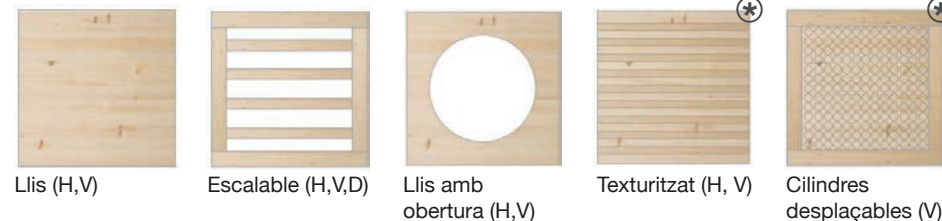


2.4 Panells d'il·luminació LED

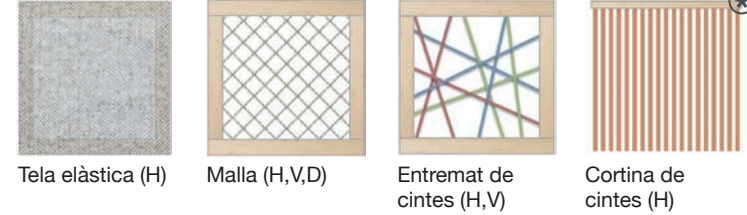
3 ELEMENTS CONFIGURABLES

Els plafons configurables es classifiquen en 4 grups donant resposta a diferents necessitats sensorials i motrius, com ara escalar, lliscar, fer equilibris, saltar, interactuar amb diferents materials, expressar-se amb música, entre d'altres.

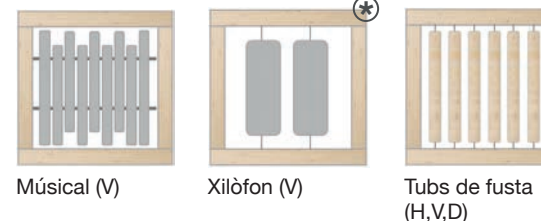
Fusta:



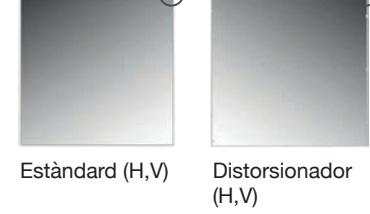
Tèxtil, malla i cinta:



Tubs:



Miralls:



⊗ Inclúsiu

Direcció d'instal·lació:
H: Horizontal
V: Vertical
D: Diagonal

4 RESULTAT



Nom projecte: Bosc Urbà
Escola: ESDAP Catalunya
Curs: 4t Grau en Disseny d'Interiors
Autors projecte: Joan Ferrer, Núria Molins, Abigail Nevado.

PLECS

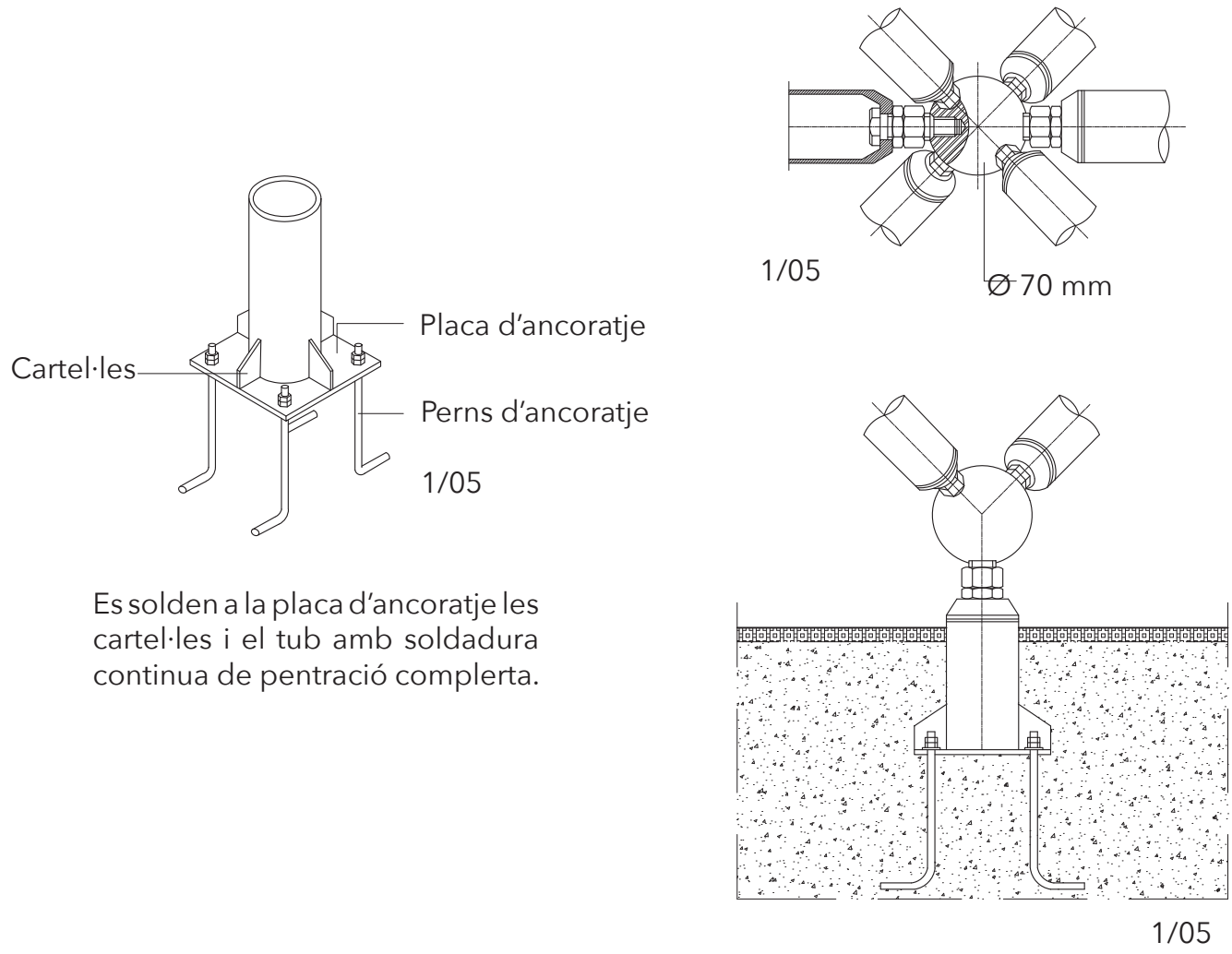
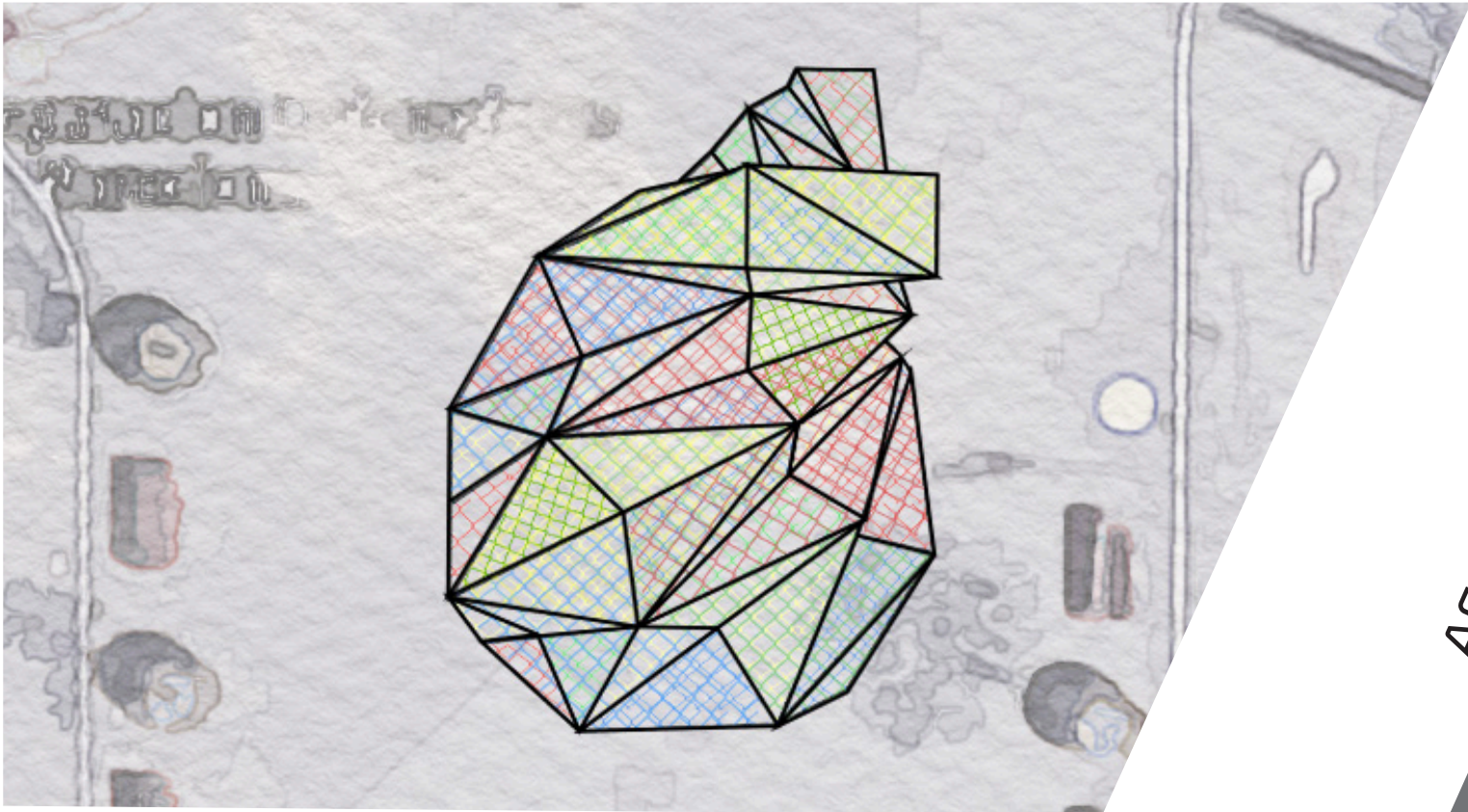
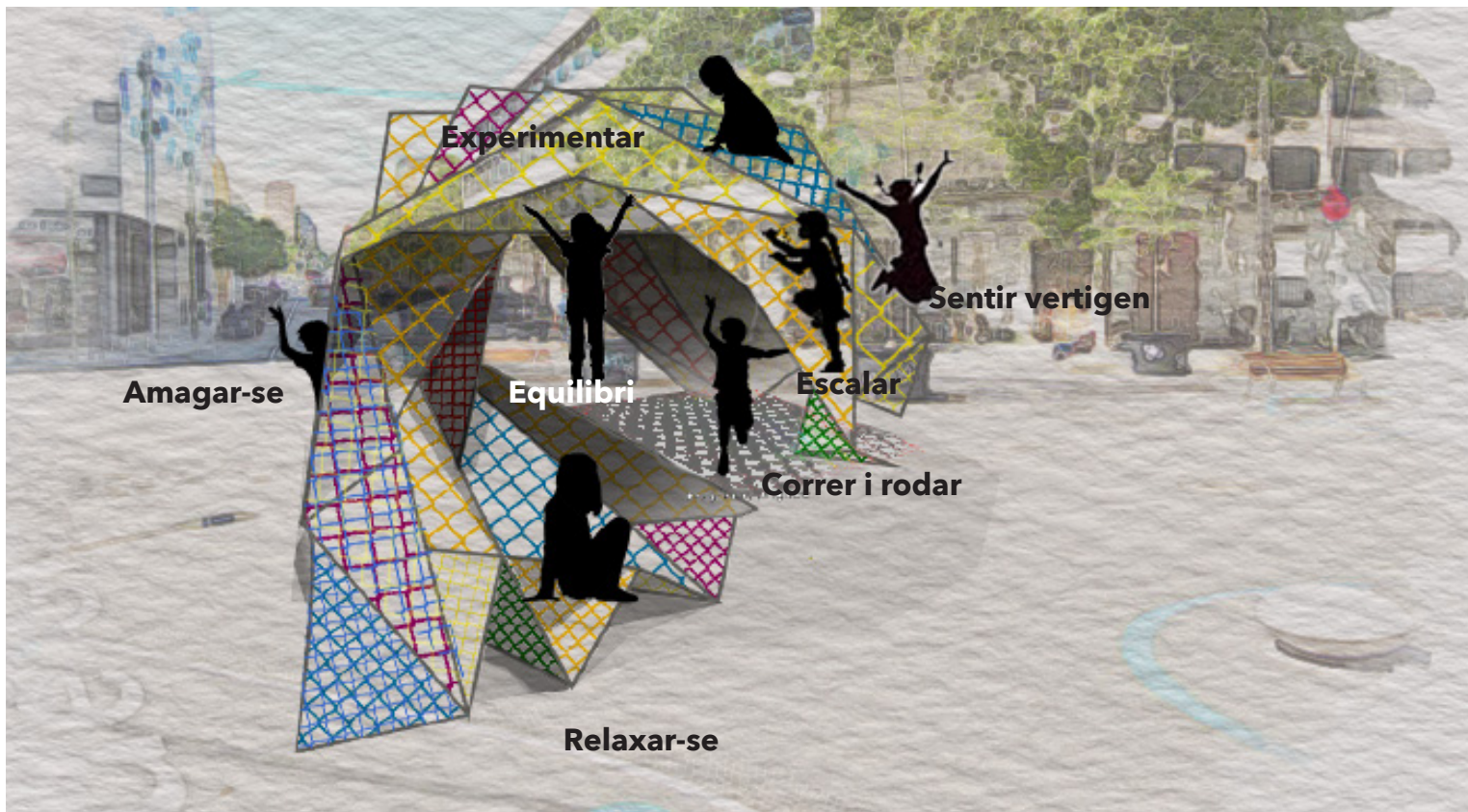
Plecs es un joc singular que fuig de la figuració habitual que ens trobem als parcs infantils.

Busquem que els nens experimentin i reconeguin el joc a través de la **llibertat** que dona la no figuració. Per aquest motiu treiem totes les referències a les que estan acostumats i els hi donem de noves. Fent, d'aquesta manera, que la imaginació torni a tenir el paper principal entre els nens i la interacció amb l'element de joc.

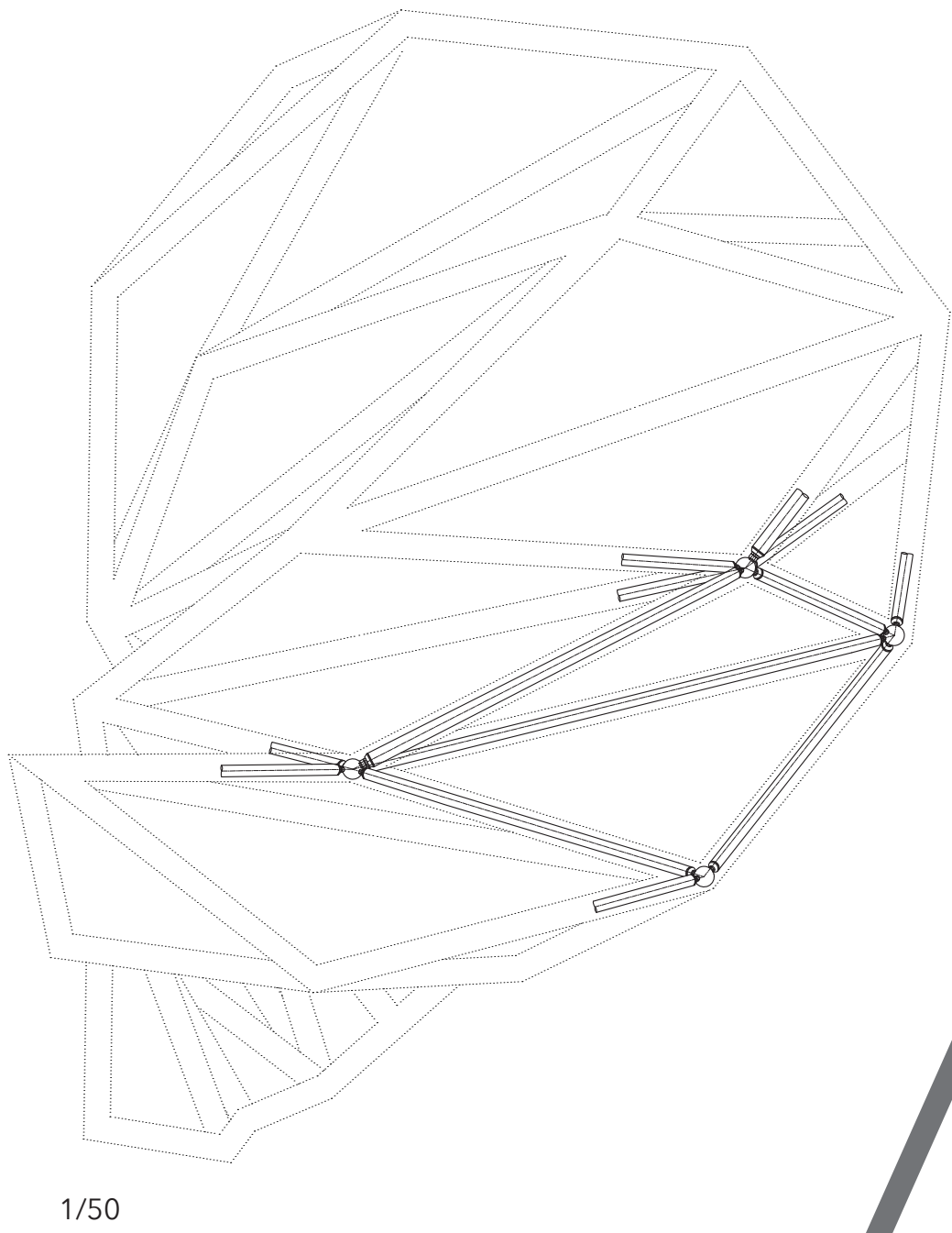
Plecs és un element pensat per estimular l'**imaginació**, l'**equilibri**, les **habilitats motrius** i el **joc lliure** i **cooperatiu** entre els nens d'una edat compresa entre els 6 i els 10 anys.

Plecs neix gràcies a l'art de la papiroflèxia, que ens permet crear estructures no figuratives a partir d'un procés d'experimentació de l'element. això ens permet tenir diferents possibilitats aptes pel joc creades a partir d'una única estructura.

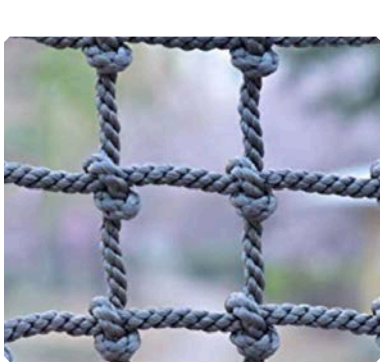
A l'hora de l'elecció de materials es té en compte tres factors: el grau de sostenibilitat, la durabilitat i el mètode de reemplaçament. Per aquest motiu dissenyem l'estructura de forma que, únicament s'hagi de reemplaçar la peça feta malbé sense afectar a la resta.



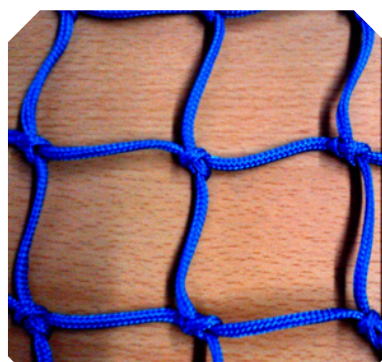
Es solden a la placa d'ancoratje les cartel·les i el tub amb soldadura continua de pentració completa.



Tubs d'acer 4,5 cm



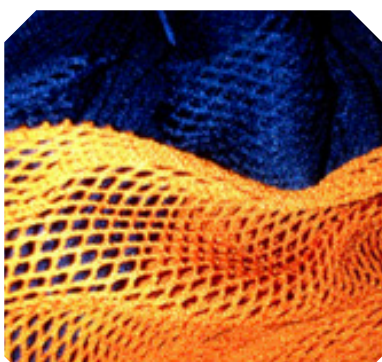
Malla de trepa 14 mm x 14 mm



Red d'aranya 2 cm x 2 cm



Malla antitrepa 6 cm x 6 cm



Malla de protecció 30 cm x 30 cm

PROCÉS

ACCIONS

DETALLS

MATERIALS

Nom projecte: PLECS, un joc singular

Escola: ESDAP Catalunya

Curs: 4t Grau en Disseny d'Interiors

Autors projecte: Julia Peral Magaña i Sandra Ramírez Gómez



UN FORAT NEGRE ÉS UNA CONCENTRACIÓ DE MATÈRIA DALTÍSSIMA DENSITAT, TAL QUE LA SEVA FORÇA GRAVITATÒRIA ÉS TAN ELEVADA QUE LA VELOCITAT D'ALLIBERAMENT ÉS SUPERIOR A LA DE LA VELOCITAT DE LA LLUM.



PER TANT, DES QUE ES TROBI DINS DEL SEU HORIZO D'ESDEVENIMENTS POT ESCAPAR-SE'N, JA QUE ÉS LA FRONTERA EN DESPLAÇAMENT, MÉS ENLLÀ DE LA QUAL CAP INFORMACIÓ, LLUM INCLOSA, POT ARRIBAR-HI A L'OBSERVADOR QUE ES TROBA FORA D'INQUEST.



EXCERTE PER MITJÀ DE CÚNICA CLAU QUE POT OBRIR LES SEVES PORTES:



EFFECTE TÚNEL QUÀNTIC, EL QUAL PERMET TRAVESSAR UNA BARRERA POTENCIAL D'UNA ALÇÀRIA SUPERIOR A LA SEVA PRÒPIA ENERGIA.



EL TERME FORAT NEGRE NO S'HA D'ENTENDRE COM UN FORAT EN EL SENTIT USUAL DE TERME FORAT SINÓ COM UNA REGIÓ DE ESPAI DE LA QUAL RES ES POT ESCAPAR A L'EXTERIOR, PER TAL DE NO PERDRE NI UNA GOTA DE LA SEVA ESSÈNCIA INTERIOR I AIXÍ NO DIFUSIÓ-SE.



NOMÉS AQUELLS QUE TINGUIN ENERGIA CAPAÇ DE SUPERAR LA MECÀNICA QUÀNTICA PODRAN TRAVESSAR L'HORIZO D'ESDEVENIMENTS.

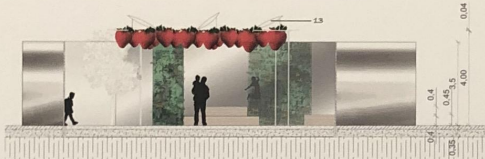


EXCLAT DEL CO-DISSENY: DISENY PARTICIPATIU DE LES ESCOLES. AULA A DREIG LLIBRE, CANVIEM LES PIS-ARRES PER MIRALLS.

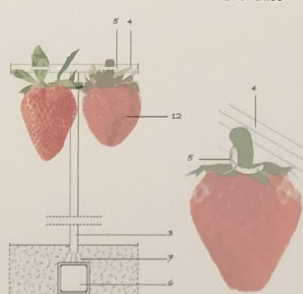
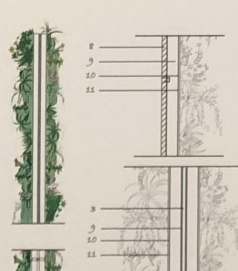
L'Horitzo d'Esdeveniments



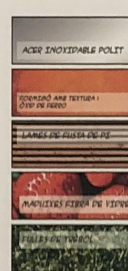
ALÇAT A-A' 1.100



SECCIÓ B-B' 1.100



1. Formigó iacit amb textura raspada i pintura de base de 200 x 100 mm.
2. Plancha de fusta, 100 x 100 mm.
3. Perfil quadrat d'acer inoxidable, perpendicular a la superfície, 4.000 x 100 x 100 mm.
4. Perfil quadrat d'acer inoxidable, perpendicular a la superfície, 4.000 x 100 x 100 mm.
5. Andada semicircular d'acer inoxidable de 180°, 150 mm, 40 x 5 mm. Amb barres verticals per a suïtat de la marxa.
6. Taula de formigó armat, 400 x 400 x 400 mm.
7. Pneu de cartró multi-líquid galvanitzat de 300 x 300 mm.
8. Llamina d'acer inoxidable, 3000 x 40 mm.
9. Perfil quadrat d'acer inoxidable, 3000 x 150 x 40 mm.
10. Perfil impermeable PVC-P20.
11. Pneu 300-M3000 mm a superfície de plançó.
12. Mòduls de fibra de vidre pintats amb pintura fluorescent. Estableix la zona trocica la festa.
13. Plancha fotovoltàica forma de fulla.



Nom projecte: L'Horitzo d'Esdeveniments
Escola: ESDAP CATALUNYA
Curs: 4t Interiors, 2019-2020
Autora projecte: Maria Garcia Luque

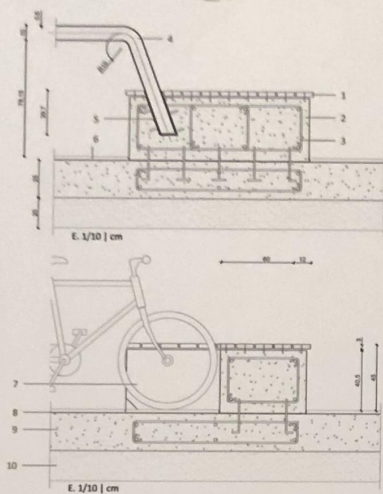
LIMBE

VIURE, GAUDIR I JUGAR LA NATURA. AMB AQUESTA PREMISSA NEIX EL PROJECTE, INSPIRAT EN LES FORMES ORGÀNIQUES QUE FORMEN EL LIMBE, ES A DIR, ELS NERVIS PRINCIPALS I LES RAMIFICACIONS D'UNA FULLA.

Observar la naturalesa, ser conscient del gran valor que té i les mancances d'aquesta a la ciutat de Barcelona. Concebre un element que desperti la imaginació dels infants, i que també pugui ser utilitzat per tota mena d'usuaris, han estat els objectius principals.

La natura es pot jugar? Es plantegen diferents nivells, mitjançant natura controlada, cada un amb qualitats per suscitar al joc. El sòl com a base incorpora elements essencials com la sorra i l'aigua; el segon nivell és l'artèria principal des d'on neix la resta, tant estructures com plantes enfiladisses; el tercer és una ramificació formada mitjançant cordes; i el quart és una continuació d'aquest últim on expiren les plantes enfiladisses.

Jugar la natura.



1. Fusta de pi tractada per exteriors.
2. Formigó H25 armat.
3. Armadura Ø10mm.
4. Perfil tubular d'acer inoxidable pintat - Ø100mm x 6mm de gruix.
5. Funda metàl·lica Ø110mm.
6. Ulla de formigó.
7. Encaix per aparcament de bicicletes - 600mm x 450mm.
8. Morter.
9. Formigó en massa - 250mm.
10. Base de formigó H25 - 200mm.



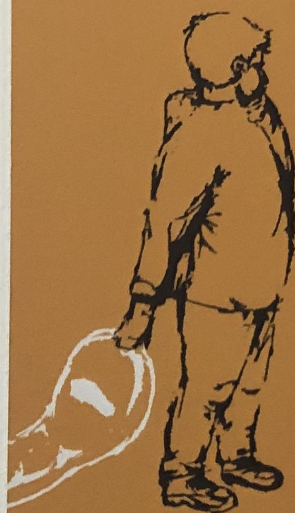
AGISAL

41°26'12.1"N 2°11'42.5"E



DEJA QUE LOS NIÑOS Y NIÑAS SUEÑEN, DESCUBRAN EL MUNDO Y PRUEBEN OTRAS MANERAS DE JUGAR. DONDE EL LÍMITE SÓLO LO PONE SU CAPACIDAD IMAGINATIVA Y SU CREATIVIDAD.

CON ESTA COLECCIÓN DE PIEZAS MOVILES Y ORGÁNICAS PROPORCIONA A CUALQUIER PERSONA USUARIA LA SEGURIDAD ESENCIAL QUE DEBE TENER UNA ÁREA DE JUEGO INFANTIL PÚBLICA QUE PROMUEVE LA LIBERTAD DE PODER EXPLOTAR TODAS LAS CAPACIDADES Y A LA MISMA VEZ ENTRETENER Y PROMOVER LA CONVIVENCIA Y LA INCLUSIÓN.



RESISTENTE A LA LLUVIA



NO ABSORBE LA HUMEDAD



PROTECCIÓN A IMPACTOS Y VIBRACIONES



NO ABRASIVO



LIGERO



GRAN ADHERENCIA



AISLANTE TÉRMICO



ADAPTABLE AL TÁCTO

CUALIDADES



Alt. máx. 100 mm

Anch. máx. 800 mm



Alt. máx. 100 mm

Anch. máx. 1600 mm



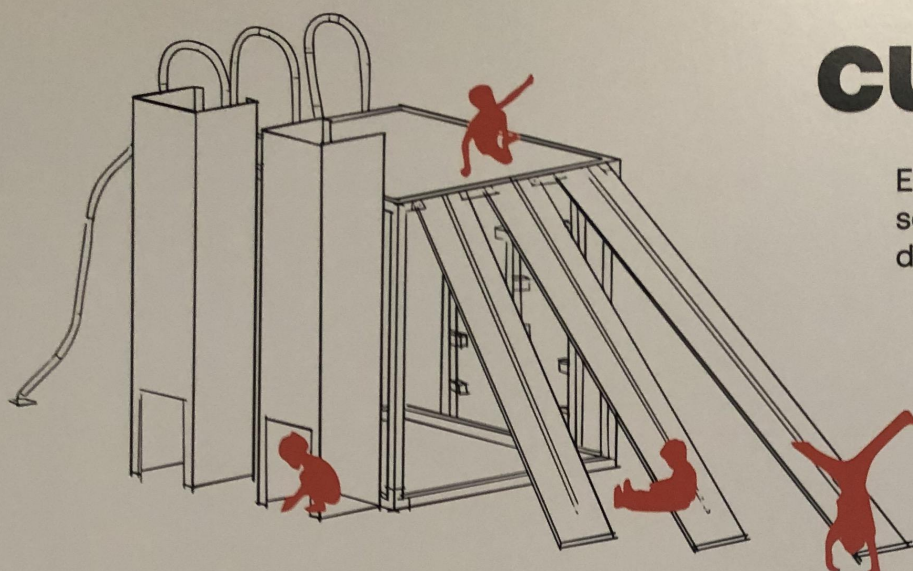
GAMA CROMÁTICA AGILIDAD



GAMA CROMÁTICA SALTO

Nom projecte: Agisal
Escola: ESDAP Llotja
Curs: 3r 2019-2020
Autors projecte: Joan Huguet, Gonzaga De Bofarull





cubops

Espai de joc que ofereix set maneres de pujar i tres de baixar per a dinamitzar l'espai i evitar cues.

dinàmic

Cubops ofereix diferents maneres de pujar i baixar, evitant possibles cues i creant diferents recorreguts.

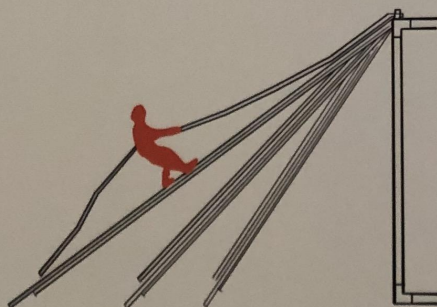


sorprenent

La implementació del policarbonat pretén sorprendre jugant amb les transparències que aporta el material.

progressiu

Diferents mòduls ofereixen recorreguts de dificultat progressiva incorporant el repte al joc de l'infant.



T80



L7



L4



636



646



656



T36



T46



T56



666



666



666

Nom projecte: cubops

Escola: ESDAP Catalunya (Llotja)

Curs: 2019/2020

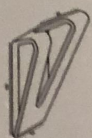
Autors projecte: Guillermo Baeza i Adrià Retres **Coautors:** Mario Camayo, Andrea Castillo i Jordi Sanz



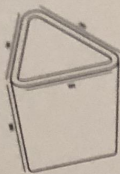
EQUIPE

"més facilitats, més comoditat i més verd per a un parc de totes"

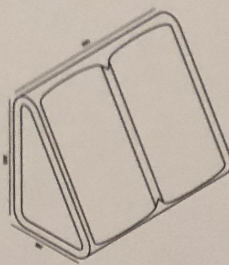
EQUIPE és un sistema modular amb un objectiu sincer i senzill, aportar solucions als problemes més observats dins les àrees de joc dels parcs i les places



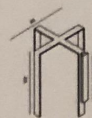
El penjador satisfarà aquella necessitat d'emmagatzemar les pertinences dels més petits



El test implementarà més punts verds en l'espai públic



La peça mare de la col·lecció, genera espais d'espera més còmodes



El suport proporciona una estructura ferma, a més de guiar les peces



1



2



3



Nom projecte: EQUIPE

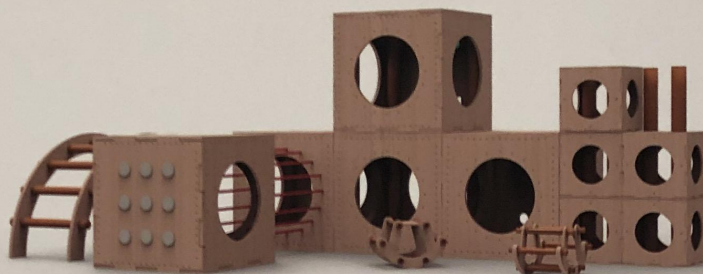
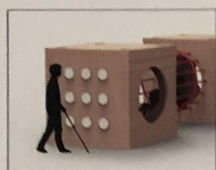
Escola: Esdap Llotja

Curs: Tercer Producte

Autors projecte: Martina Oriol, Max Valls **Coautors:** Carlos Enes, Carlota Javier, Jordi Sanz



In-Out



ABSTRACT

In-Out es un proyecto de parque efímero y desmontable pensado para sitios reducidos. Esta propuesta abarca problemas específicos para niños con diversidad funcional.

Los materiales son asequibles y accesibles para cualquier persona que quiera realizar cualquiera de las piezas del sistema y su fabricación está enfocada a fablabs.



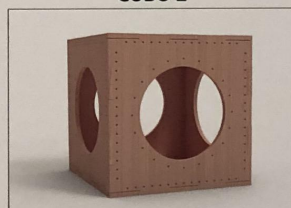
CUBO 1

El Cubo 1 está pensado para juegos de pelota. Su forma es cuadrada, se monta por encaje y tiene unos refuerzos de cuerda para asegurar la estructura. Para apilar unos encima de otros se necesita de 2 piezas de bambú.



CUBO 2

El Cubo 2 está pensado para crear diferentes pasadizos, recorridos y escondites. Su forma es cuadrada, se monta por encaje y tiene unos refuerzos de cuerda para asegurar la estructura. Para apilar unos encima de otros se necesita de 4 piezas de bambú.



ARCO

El Arco es una pieza compuesta por tubos de bambú y madera. Se asegura la estructura mediante nudos, 4 por cada tubo de bambú.

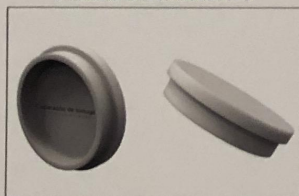


BALANCÍN

El Balancín es una pieza compuesta por tubos de bambú y madera. Se asegura la estructura mediante nudos, 4 por cada tubo de bambú.



PIEZAS SENSORIALES



ARAÑA



ABEJA



HORMIGA



TIERRA



AGUA



TRONCO



HOJA



RANA



CAPARAZÓN DE TORTUGA



El panel de exploración táctil tiene 9 piezas impresas en 3D. Estas piezas han sido elaboradas mediante el proceso de pasar de un objeto físico a una malla 3D que se ha editado y posteriormente introducido en una pieza base estándar que se ha diseñado previamente.

Nombre del proyecto: In-Out

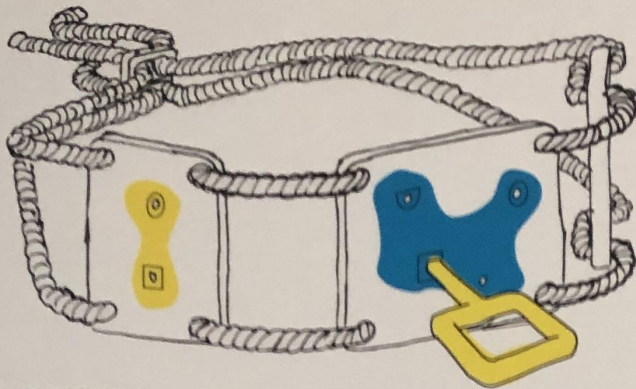
Escuela: Llotja

Curso: 3o

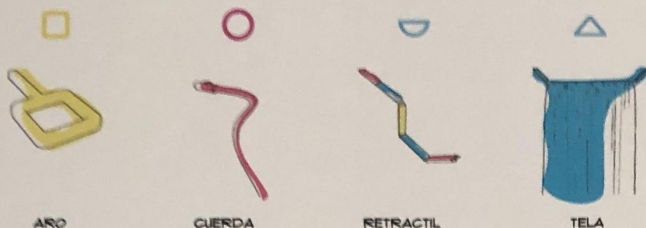
Autora del proyecto: Anna Ferrer Megias

Coautor: Max Valls





ENCAJABLE!

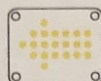


ARO

CUERDA

RETRACTIL

TELA

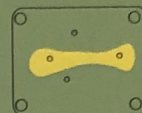
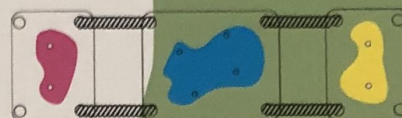


PANELES GRAFICOS

PLAY
IN
TREE



MAS VERDE!



LOS ARBOLES
PARTICIPAN!



Nom projecte: Play in tree

Escola: ESDAP Llotja

Curs: 3r

Autors projectes: Carlos Enes, Jordi Sanz

Coautors: Guillermo Baeza, Carlota Javier



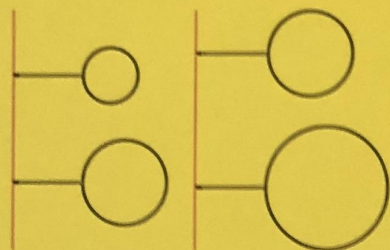
walla

mínima intervenció, màxima diversió

Walla és una proposta per transformar murs en desús aplicant jocs d'encistellar per a tothom.

Es un sistema simple de cistelles, format per un conjunt d'elements amb un únic sistema d'ancatge, es regeix per la simplicitat de les formes geomètriques i l'ús mínim de materials per crear espais jugables.

CIUTAT
JUGABLE



kanasta

bàsic Ø310
curvy Ø310
S Ø200
L Ø450



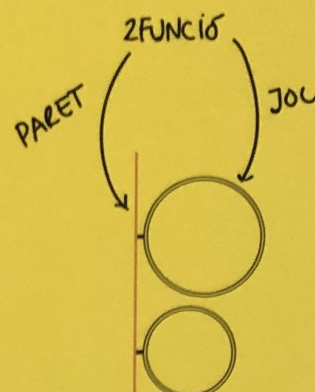
korn

bàsic 60 x 50 x 65
S 60 x 50 x 65



semi

S R160
L R300



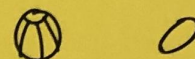
verk

S Ø300
L Ø400

INCLUSIU

OBJECTIU:
ENCISTELLAR

+ PILOTES i AROS



4 MINI
JOCs

CO-CREACIÓ

MATERIALS < ACER
DIP-COATING

3 ACABATS



Nom projecte: Walla

Escola: ESDAP Llotja

Curs: 2019 / 2020

Autors projecte: Marina Cortés i Carlota Javier

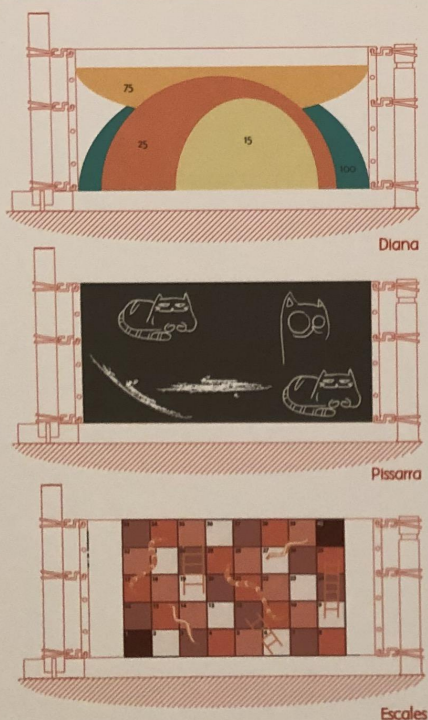
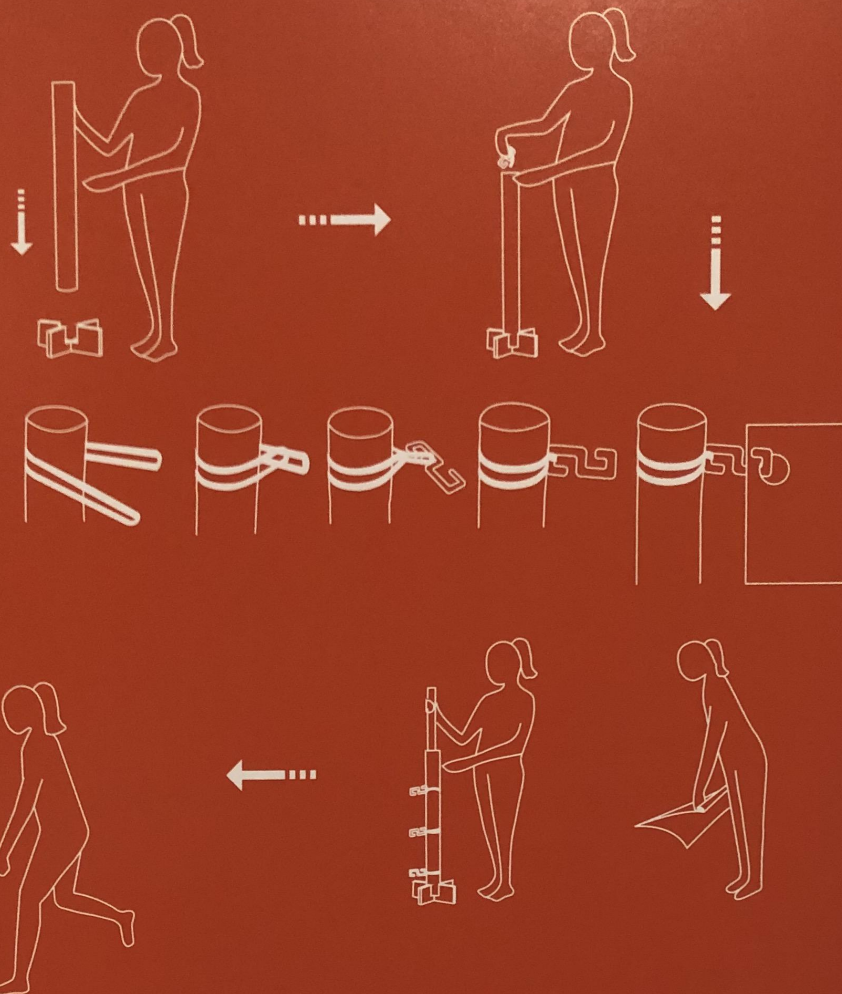


XARXES

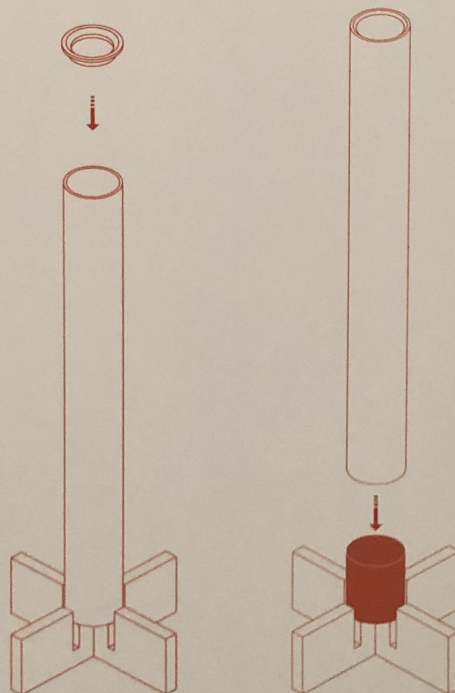
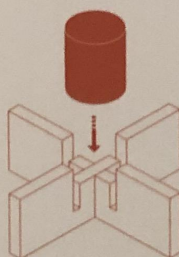
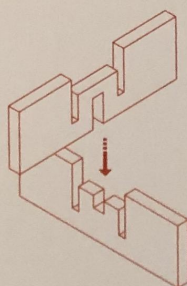
Xarxes és un sistema de caràcter lúdic que vetlla per l'autogestió, l'activitat física a través de l'aprofitament de mobiliari urbà però sobretot per la seguretat.

Està dissenyat per ser fàcilment transportat tant pel pes com la forma d'emmagatzematge. Tots els seus elements van amb relació a les pilones de Barcelona i el nou disseny. Aquesta permet guardar totes les unions i els components que formen el joc i per tant garantir que no es perdin.

L'usuari ha d'interpretar i muntar el joc com també fer-se responsable perquè es mantingui amb les mateixes condicions. Està fabricat per petits tallers, promovent així el co-disseny.



Muntatge



Nom projecte: Xarxes

Escola: ESDAP Llotja

Curs: 3r Producte

Autors projecte: Mario Camayo, Maria Muñarch Coautors: Martia Oriol, Marina Cortés, Jordi Sanz,



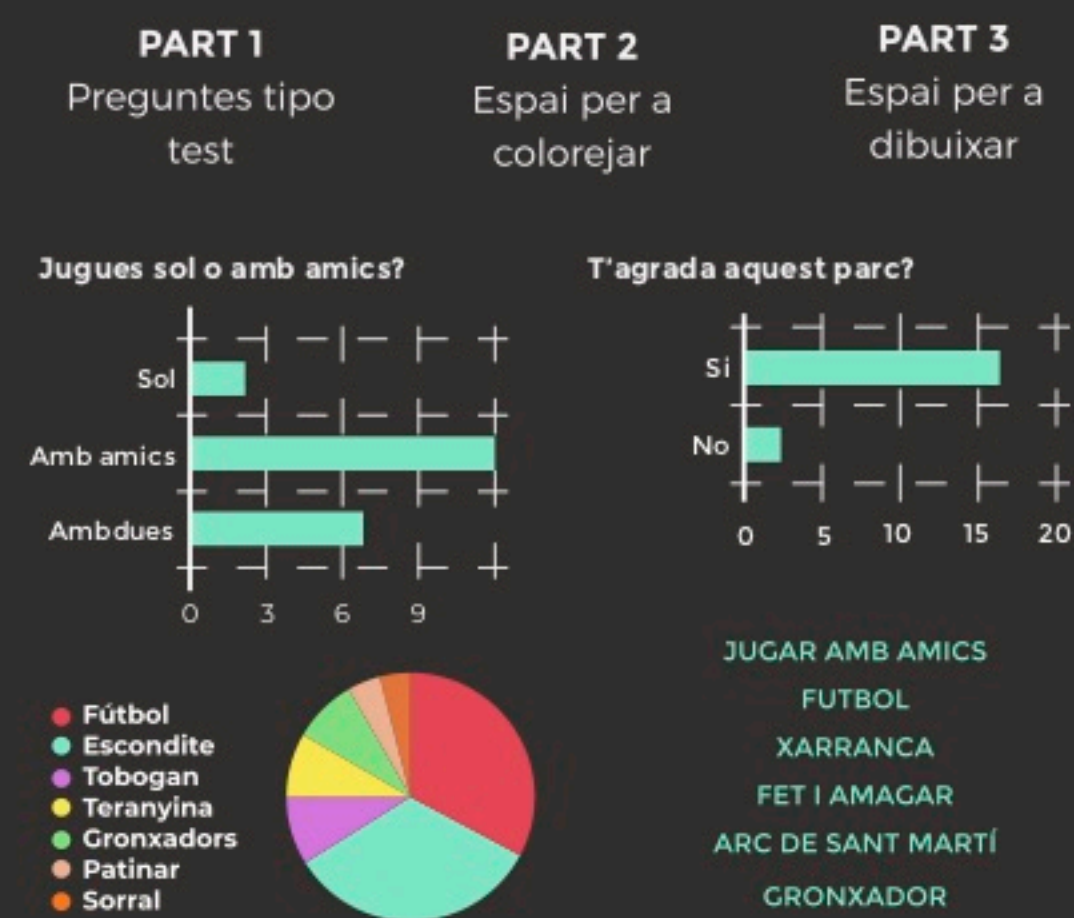
LA BOMBOLLA

PROCÉS DE CREACIÓ



RESULTATS

MOSTRA ● 37 alumnes d'entre 5 i 6 anys



COWORKING AMB NENS



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



EL CONCEPTE

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

LA PROPOSTA

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

LOCALITZACIÓ

Plaça Joanic, Barcelona



USUARI

5-10 anys



TIPOLOGIES DE JOC

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

INCLUSIVITAT

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

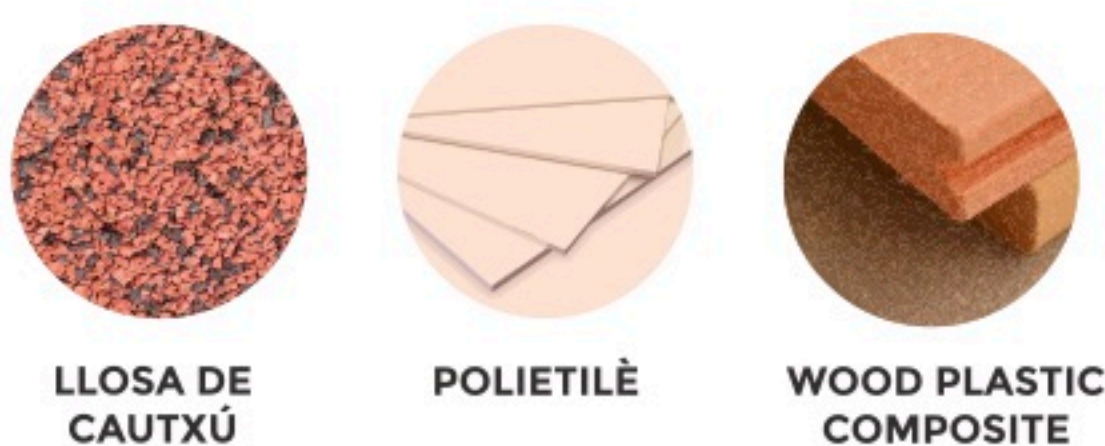


Al ser un parc multisensorial, també s'adapta a infants amb altres dificultats sensorials.

AUDITIU + PROPIOCEPTIU + TÀCTIL
+ VESTIBULAR + VISUAL

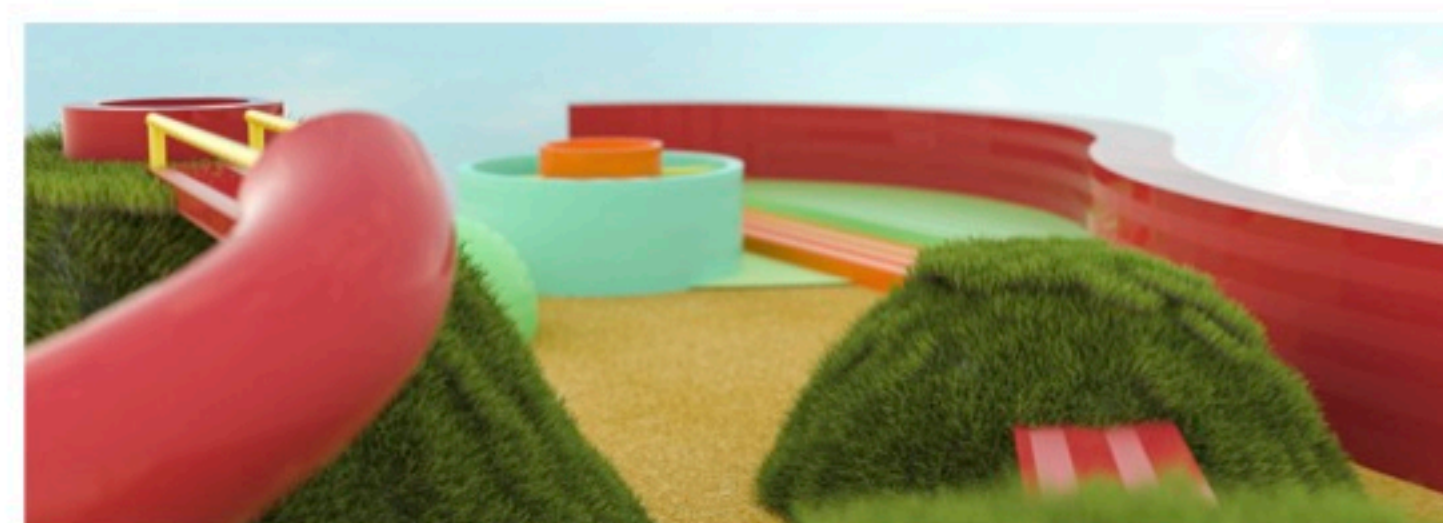
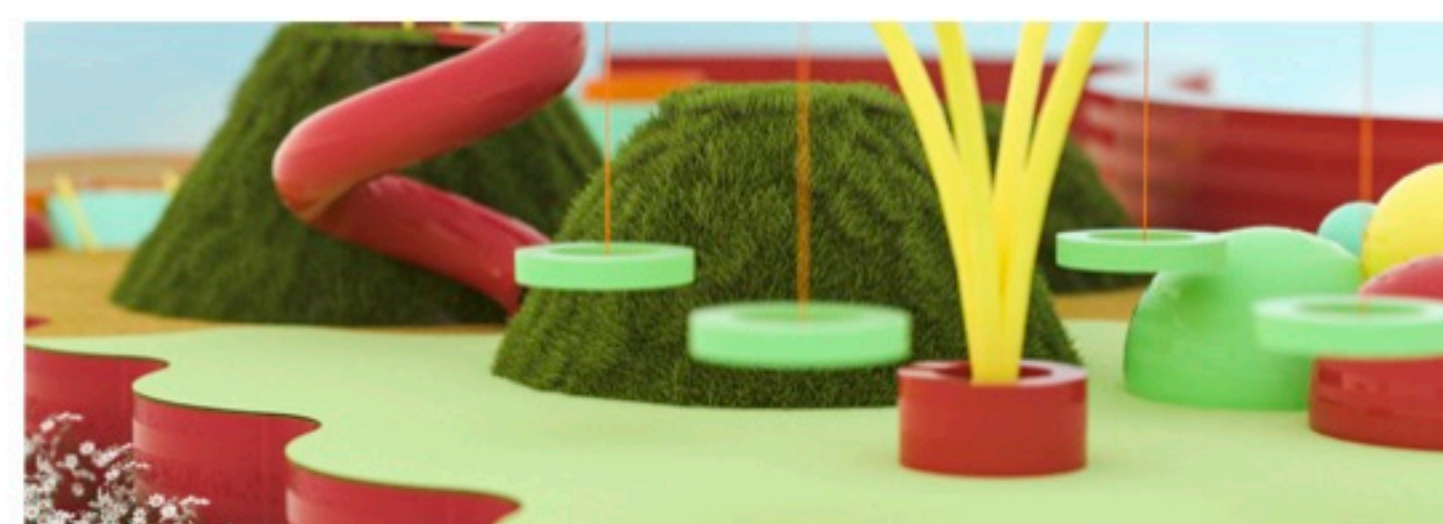


MATERIALS



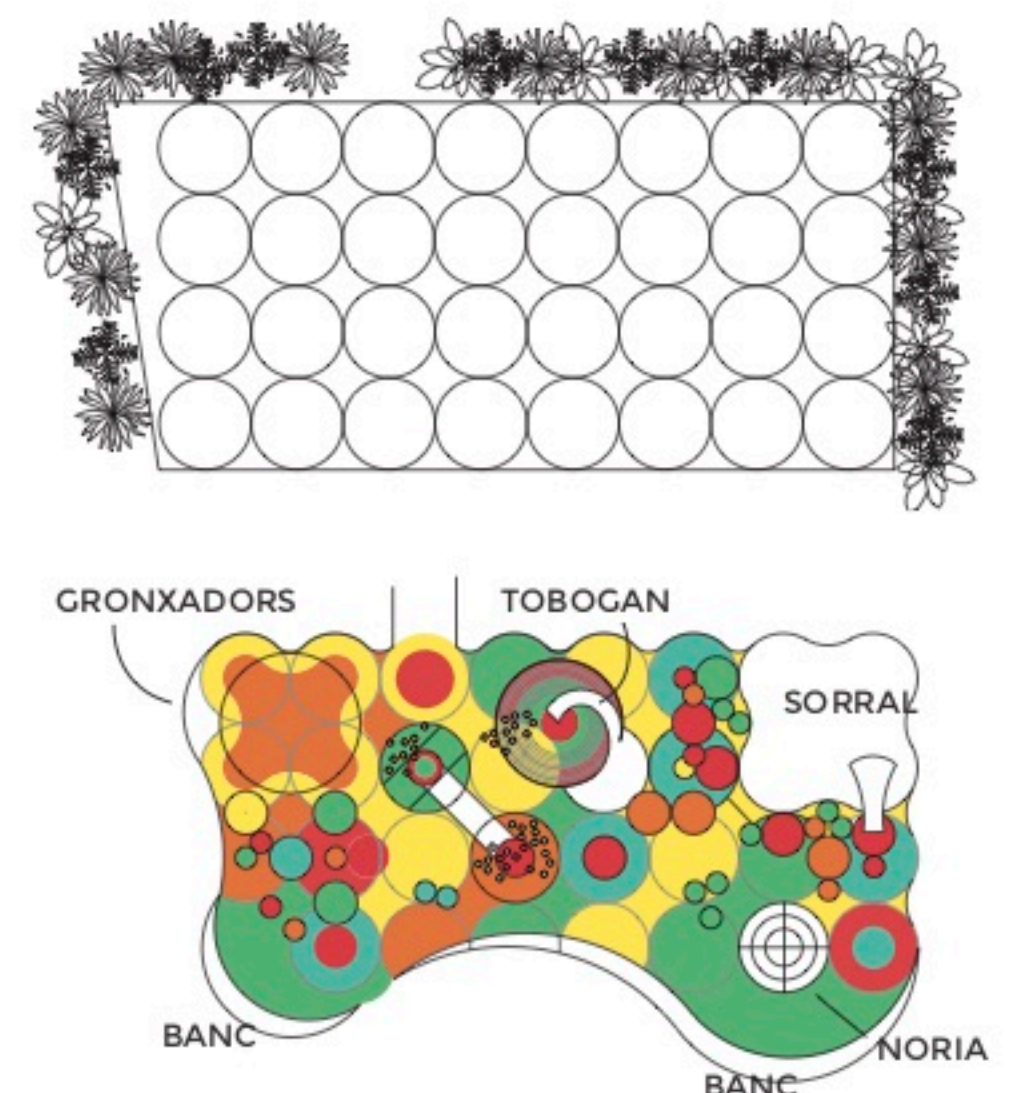
SOSTENIBILITAT

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



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

ESTRUCTURA DE LA PLANTA



Nom projecte: La Bombolla

Escola: ESDAP CATALUNYA

Curs: 2019-2020

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

ENREDADOS

LOCALIZACIÓN

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

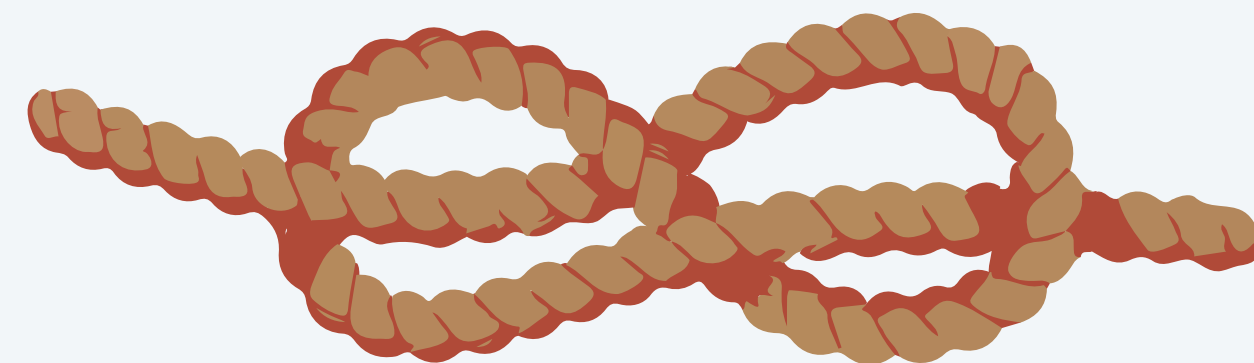
Escogido por la falta de zonas de juego infantil en el Raval.

Emplazamiento
21,5m x 24m



CONCEPTO

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



MATERIALES SOSTENIBLES

LotumSport safe

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

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

Madera de Pino

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

Proveedores de proximidad
Maderas Sans

Metal Inoxidable

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

Proveedores de proximidad
Reciclajes EPA ó Grupinox

Cuerda de cáñamo

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

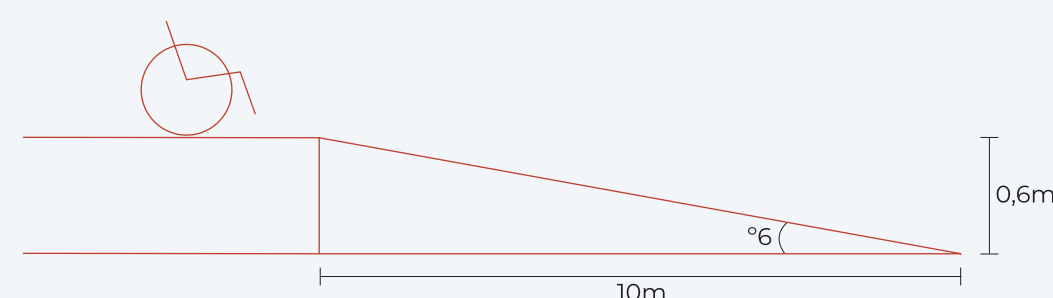
Proveedores de proximidad
Maderas Sans

Pintura exterior

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

Proveedores de proximidad
Bruguer

INCLUSIÓN



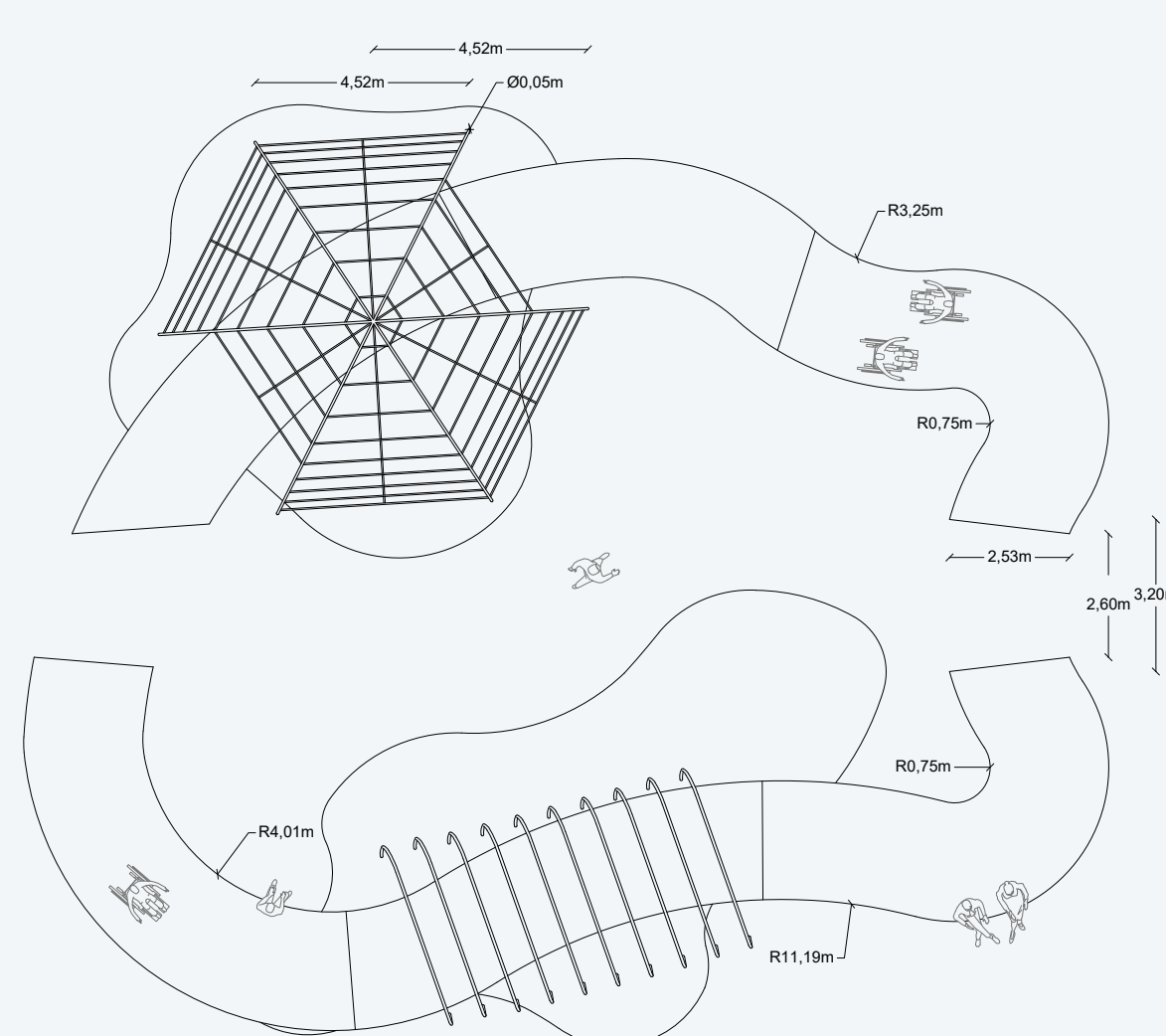
- Según normativa de rampas CTE DB SUA 9. -

COLOR Y ARMONÍA



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

DISEÑO ORGANICO



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

Éstas incorporan elementos estructurales como:

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

Suelo de caucho con manchas como otro elemento de juego.

RESULTADO FINAL

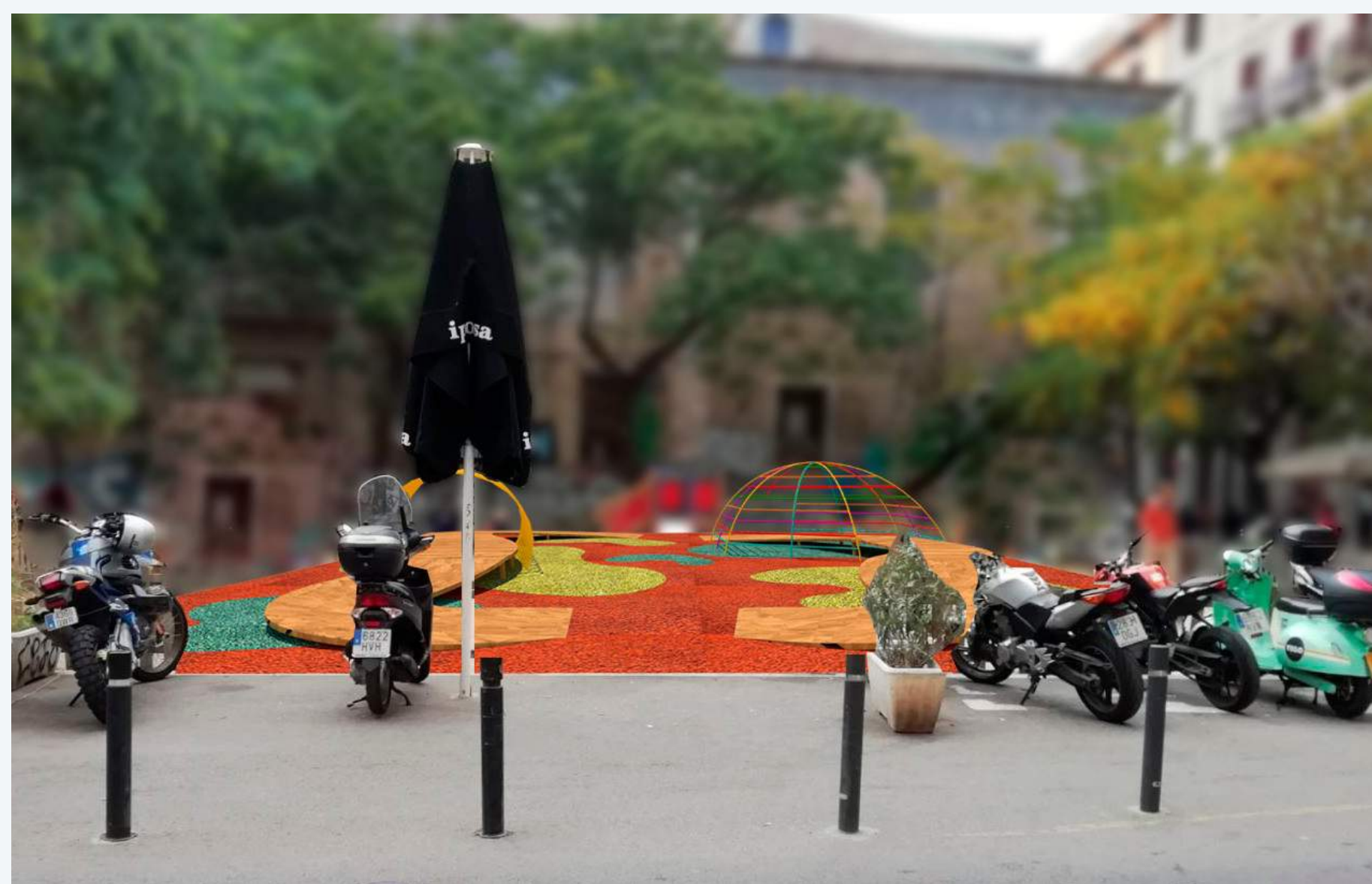
Como resultado obtenemos un parque inclusivo donde los niños con dificultades psicomotrices se sientan partícipes del juego.

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

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

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

En definitiva es un parque vivo, orgánico e inclusivo.

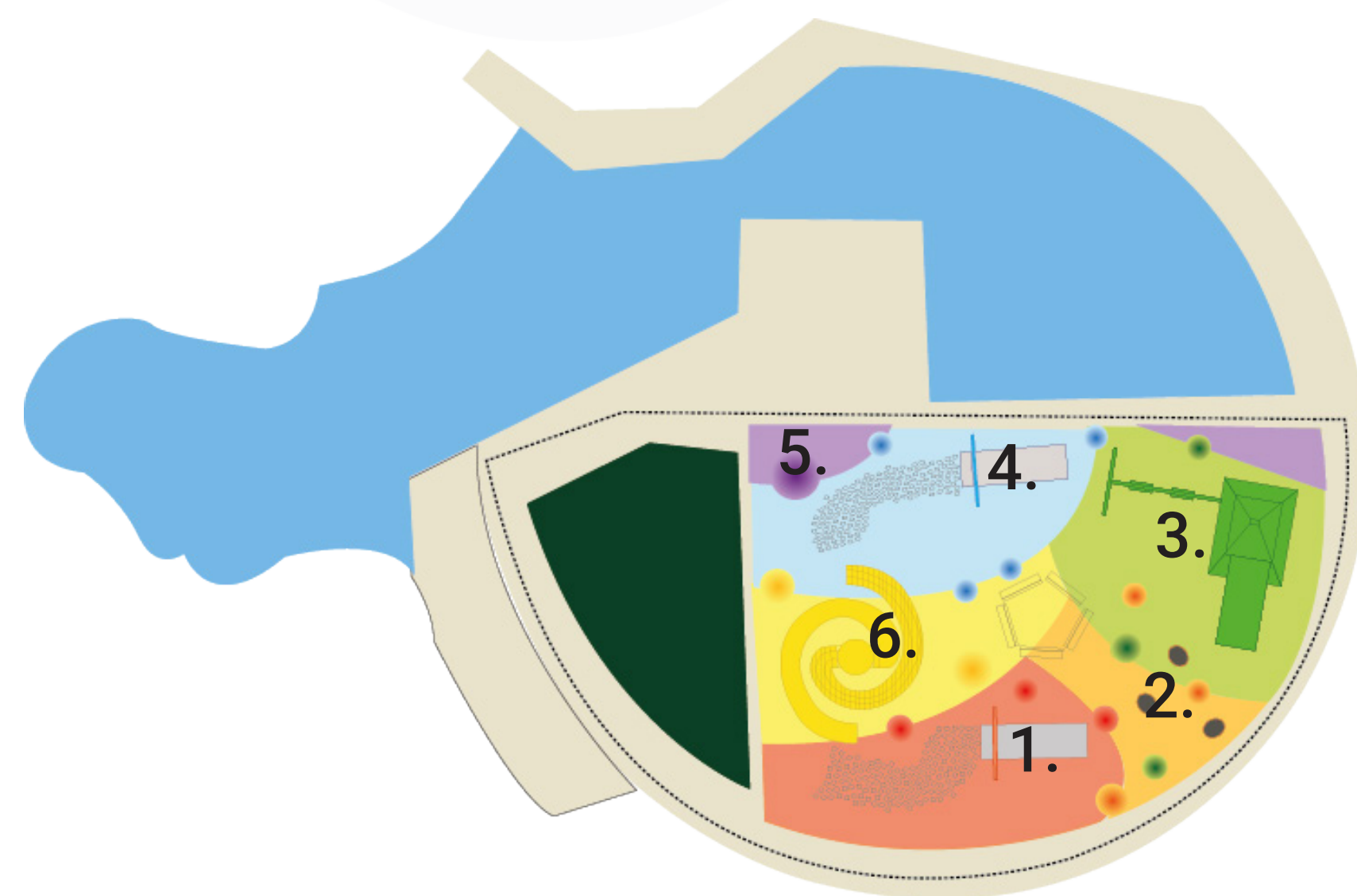


Nom projecte: ENREDADO
Escola: ESDAP CATALUNYA
Curs: 2019 - 2020

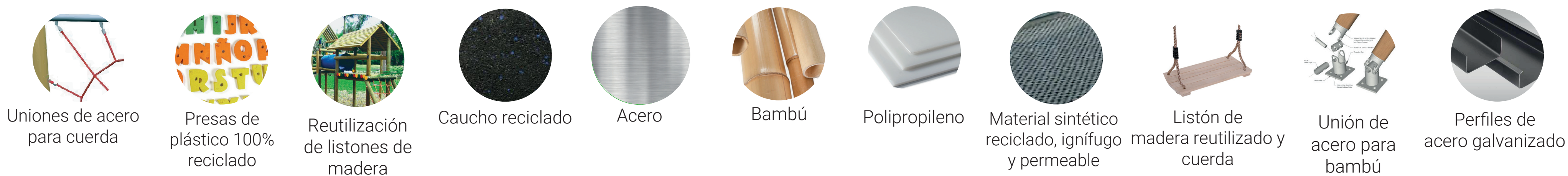
Autors projecte: MIREIA PASCUAL, ARMAND RODRÍGUEZ, GEMMA TAPIAS & DIEGO FERNÁNDEZ



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



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



Nom projecte: SENTOT
Escola: ESDAP Catalunya.
Curs: 2019-2020

Autors projecte: Marina Jiménez, López Núria Lafuente Matias, Laura Martínez Soriano, Anna Pasamontes Moratalla

Escola Superior
de Disseny i d'Arts
Plàstiques de Catalunya

ESDAP
Barcelona
Llotja

TRUNCAT DE L'ALA

Un projecte que dona una segona vida als materials.

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

1. ZONA D'EQUILIBRIS

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

2. ZONA DE CORDES

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

4. REDISENY DE L'ESTRUCTURA DE PAPANEK

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

3. CIRCUIT DE BLOCS

Àrea de pujar i baixar blocs de fusta.

5. OCTAÈDRA TRUNCAT PRINCIPAL

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

Peça d'assemblatge

Redisseny de l'estructura de Papanek.
Octaèdre truncat principal

Octaèdre truncat principal

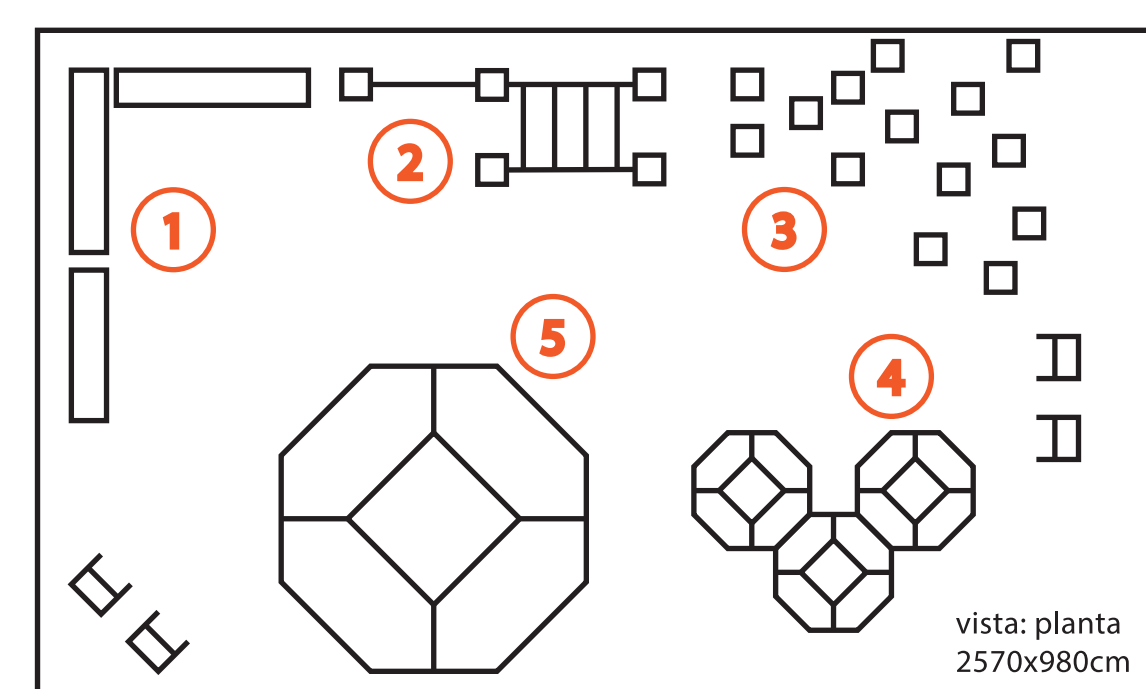
14 cares:
6 quadrades
8 hexagonals

Vicenç Martorell, Ciutat Vella, Barcelona

Plànol

Conjunt del parc amb visió aèria.

REUTILITZACIÓ
DELS MATERIALS
per a la creació de noves àrees infantils



vista: planta
2570x980cm

Nom projecte: Truncat de l'ala

Escola: ESDAP CATALUNYA

Curs: 2019-2020

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