

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DEL ECUADOR



**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
SEDE QUITO**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PRECIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO**

TEMA:

**PROPUESTA DE DISEÑO DE UN SISTEMA DE SEÑALÉTICO QUE PERMITA
MEJORAR LA EXPERIENCIA DE USUARIO EN EL PARQUE METROPOLITANO
ITCHIMBÍA DE LA CIUDAD QUITO.**

AUTOR

ALFREDO AGUIRRE BARREIROS

TUTOR

MSC. HOMERO FELIPE TORRES YÉPEZ

QUITO – 2023

CERTIFICACIÓN DEL ASESOR



Quito 06 Octubre de 2023

Homero Felipe Torres Yépez., en mi calidad de ASESOR de trabajo de graduación o titulación:

CERTIFICO:

Que el trabajo de Graduación o titulación, para optar por el título de INGENIERIA EN DISEÑO GRÁFICO., cuyo título es: **“PROPUESTA DE DISEÑO DE UN SISTEMA SEÑALETICO QUE PERMITA MEJORAR LA EXPERIENCIA DE USUARIO EN EL PARQUE METROPOLITANA ITCHIMBIA DE LA CIUDAD”**

elaborada por **CARLOS ALFREDO AGUIRRE BARREIRO** con C.I.: **1719193680** ha sido debidamente revisado y está en condiciones de ser entregado para que se siga lo dispuesto por la Universidad Metropolitana, correspondientes a la sustentación y defensa de la misma.



UMET
UNIVERSIDAD
METROPOLITANA

DIRECCION
DISEÑO GRÁFICO

Homero Felipe Torres Yépez
ASESOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Carlos Alfredo Aguirre Barreiro**, estudiante de la Universidad Metropolitana del Ecuador “UMET”, **Diseño Gráfico**, declaro en forma libre y voluntaria que el presente **trabajo de investigación** que versa sobre: **Propuesta de diseño de un sistema señalético que permita mejorar experiencia de usuario de la ciudad de Quito** y las expresiones vertidas en la misma, son autoría del compareciente, las cuales se han realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al referirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

Carlos Alfredo Aguirre Barreiro

C.I. 1719193680

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, **Carlos Alfredo Aguirre Barreiros** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación, **Propuesta de diseño de un sistema señalético que permita mejorar experiencia de usuario de la ciudad de Quito**, modalidad **Proyecto de Investigación** de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, cedo a favor de la Universidad Metropolitana del Ecuador una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Metropolitana del Ecuador para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Carlos Alfredo Aguirre Barreiros

CI: 1719193680

DEDICATORIA

A mi familia por siempre estar: Fabi, Mamá, Maru, Paulito, Papá, Gustavo y Emilio.

Al dios vivo que está en la naturaleza y en nuestro interior.

A la filosofía como martillo de entendimiento entre el hombre y el universo.

A todos quienes han mejorado mi camino.

AGRADECIMIENTO

Me agradezco a mí en primer lugar por la constancia y perseverancia para no perder el horizonte y poder finalizar esta etapa. A todos quienes han aportado para que este proyecto se manifieste en este documento, les agradezco de corazón.

ÍNDICE

CAPÍTULO I.....	6
1. MARCO TEÓRICO	6
1.1 La señalética como elemento de la comunicación visual y el diseño gráfico ..	6
1.2 La experiencia de usuario aplicada a entornos digitales y análogos.....	14
1.3 Parques metropolitanos de Quito: Itchimbía.....	17
CAPITULO II.....	23
2. ANÁLISIS DE DATOS	23
2.1. Relación de variables, dimensiones e indicadores	23
2.2. Resultados de las entrevistas.....	26
2.3. Resultados de las encuestas.....	36
3. PROPUESTA SISTEMA SEÑALÉTICO PARQUE ITCHIMBÍA	52
3.1. Creación del programa señalético para el parque Itchimbía	52
3.1.1. El Contacto	52
3.1.2. Acopio de información.....	53
3.1.3. Organización.....	58
3.1.4. Diseño gráfico (señalética).....	60
3.1.5. Diseño y ergonomía	65
3.1.6. Fichas señaléticas.....	68
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES.....	76
BIBLIOGRAFÍA.....	77
ANEXOS.....	80

RESUMEN

La propuesta de diseño de un sistema de señalética para el Parque Metropolitano Itchimbía tiene como objetivo fundamental mejorar la experiencia de los usuarios en el parque. Esta investigación se enfoca en el uso de herramientas que a través del diseño gráfico benefician el proceso de comunicación visual considerando los parámetros informativos, orientativos y direccionales que faciliten la movilidad humana de forma espacial. Además, se considera la inclusión de información relevante sobre puntos de interés, servicios disponibles y normas de comportamiento en el parque con un diseño intuitivo y estéticamente funcional, armonizado con el entorno natural y cultural del parque, con el fin de enriquecer la visita de los usuarios y promover un mayor disfrute de este espacio público.

Para lograr esta propuesta, es esencial utilice un programa de aplicación de sistemas señaléticos por medio de un análisis detallado de las necesidades y flujos de los usuarios dentro del parque, así como una evaluación de los puntos críticos donde se requiere información y orientación. La implementación de un sistema señalético aportará a la experiencia de los visitantes y contribuirá a promover su valor como espacio público de calidad en la ciudad de Quito.

Palabras Clave:

diseño – comunicación – señalética – experiencia de usuario – espacio público – Itchimbía – Quito

ABSTRACT

The proposal for the design of a signage system for the Itchimbía Metropolitan Park has the fundamental objective of improving the user's experience in the park. This research focuses on the use of tools that through graphic design benefit the visual communication process considering informative, orientative and directional parameters that facilitate human mobility in a spatial way. In addition, it considers the inclusion of relevant information about points of interest, available services and rules of behavior in the park with an intuitive and aesthetically functional design, harmonized with the natural and cultural environment of the park, in order to enrich the visit of users and promote greater enjoyment of this public space.

To achieve this proposal, it is essential to use a signage system implementation program through a detailed analysis of user needs and flows within the park, as well as an evaluation of the critical points where information and orientation are required. The implementation of a signage system will contribute to the visitors' experience and will help promote its value as a quality public space in the city of Quito.

Keywords:

design – communication – signage – user experience – public space – Itchimbía – Quito.

INTRODUCCIÓN

El diseño gráfico es una disciplina que juega un rol fundamental dentro de la comunicación visual, aporta información relevante a por medio de signos visuales coherentes con el fin de comunicar (persuadir) a los individuos ideas relevantes y creando experiencias de interacción con el entorno. Desde el punto de vista de un diseñador, se pueden aprovechar herramientas y principios de diseño para mejorar la comunicación en diversos ámbitos.

Una herramienta importante para la comunicación a través del diseño gráfico es la señalética ya que tiene la capacidad de informar y orientar de forma relevante mejorando tangiblemente la experiencia de usuario sobre espacios públicos y brindando soluciones funcionalidades que aporten a su interacción con el espacio.

Dentro del contexto que plantea esta investigación se propone el diseño de sistemas señaléticos que aportan notablemente a los usuarios del espacio público como lo es en este caso el Parque Metropolitano Itchimbía aportando a la navegabilidad de sus visitantes. Para este fin se desarrolla una investigación exhaustiva para entender la dinámica entre señalética, experiencia de usuario y espacio; aplicando metodología de observación, análisis documental, análisis y síntesis. Así también como el uso de mecanismos de recopilación de la información (datos) que determinen la viabilidad de plantear mejoras en el uso de sistemas señaléticos funcionales que aporten a la experiencia de usuario UX en el parque.

Situación problemática

- La señalética actual del parque metropolitano Itchimbía no posee visibilidad y legibilidad para el usuario.
- Los elementos gráficos que componen la señalética actual del parque Itchimbía no tienen inmediatez visual para los usuarios.
- La señalética del parque Itchimbía no comprende la coherencia secuencial del diseño y decisión.
- Señalética identificativa incompleta en las diferentes dependencias del parque metropolitano Itchimbía.
- Falta de uso de lenguaje bilingüe en la señalética actual.
- Falta de señalética regulativa.

- Espacios icónicos del parque metropolitano Itchimbía sin información descriptiva.
- Falta de señalética orientativa que defina la circulación peatonal (direccionalidad) en el parque Itchimbía de la ciudad de Quito.
- Falta de señalética que estimule la interacción del usuario con el espacio público.
- Falta de normativa que defina y unifique el diseño de sistemas señaléticos para parques metropolitanos.
- Falta de uso de tecnologías aplicadas innovativas (AR) para identificación de espacios, dependencias y servicios del parque metropolitano Itchimbía.
- La falta de uso de tecnologías aplicadas innovativas (AR) para mejorar la experiencia de usuario en el parque metropolitano Itchimbía.

Problema científico

¿Puede el diseño gráfico, a través de la aplicación de un sistema señalético mejorar la experiencia de usuario (UX) en el parque metropolitano Itchimbía de la ciudad Quito?

Objeto de estudio

Estudio de sistemas señaléticos en espacios públicos enfocado a parques urbanos.

Campo de acción

La señalética aplicada a la experiencia de usuario en el espacio público del parque Itchimbía.

Objetivo general

Proponer un sistema señalético a través de la aplicación del diseño gráfico por medio de la experiencia de usuario, para que sea utilizado en el espacio público del parque metropolitano Itchimbía de la ciudad Quito.

Objetivos específicos

- Determinar los fundamentos teóricos y metodológicos que aporten el desarrollo de sistemas señaléticos en espacios públicos enfocado a parques urbanos mediante la experiencia de usuario.

- Identificar las necesidades de la señalética aplicada a la experiencia de usuario en el espacio público específicamente en el parque Itchimbía.
- Proponer un sistema señalético para mejorar la experiencia de usuario en el espacio público en el parque metropolitano Itchimbía.

Idea a defender

Si se propone un sistema señalético mediante la aplicación del diseño gráfico a través de la experiencia de usuario, entonces se podría utilizar en el espacio público del parque metropolitano Itchimbía.

Población y muestra

Población:

Los usuarios que visitaron el parque metropolitano Itchimbía de la ciudad de Quito el fin de semana del 2 y 3 de septiembre de 2023, información obtenida de fuentes oficiales de la EPMMOP en donde muestra un registro de 3080 usuarios promedio durante el fin de semana. Según la información obtenida de la Gerencia de Administración de Parques Metropolitanos de la EPMMOP (Cuadro EPMMOP)

Tabla 1. Registro de usuarios del Parque Itchimbía

PARQUE METROPOLITANO ITCHIMBÍA						
DATOS GENERALES						
DIRECCIÓN:	Calle Itchimbía y Julio Endara					
ÁREA:	54,0 hectáreas					
HORARIOS DE ATENCIÓN:	De lunes a domingo de 05:00 a 19:00					
REPORTE USUARIOS FIN DE SEMANA						
FECHA	VEHÍCULOS	USUARIOS ADULTOS	USUARIOS NIÑOS	USUARIOS CON DISCAPACIDAD	MASCOTAS	BICICLETAS
Sábado 2 de septiembre	620	980	275	5	310	57
Domingo 3 de septiembre	989	2100	775	12	570	110
Total	1609	3080	1050	17	880	167
Total de personas en un fin de semana	4147					
<small>Fuente: Dirección de Parques Metropolitanos / GAPEV / EPMMOP / Municipio de Quito</small>						

(Ecuador, Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, 2023)

Muestra:

Se tomará como tipo de muestra no probabilística la técnica de muestro por conveniencia. “Es aquel con el cual se seleccionan las unidades muestrales de acuerdo a la conveniencia o accesibilidad del investigador, este muestreo se puede utilizar en los casos en que se desea obtener información de la población, de manera rápida y económica. Las muestras por conveniencia se pueden utilizar en las etapas exploratorias de la investigación como base para generar hipótesis y para estudios concluyentes.” (Tamayo, 2001).

En función del espacio de investigación en el parque Itchimbía la muestra que se tomará es de 200 usuarios de entre los cuales tenemos 150 usuarios adultos con un rango de edad de 18 a 60 años; 35 usuarios jóvenes con criterio de respuesta de entre 14 a 17 años de edad y 15 usuarios con discapacidad con un rango de edad de 18 a 60 años para obtener datos verosímiles que permiten recabar información a fin de que la propuesta cubra las necesidades.

Métodos científicos utilizados

En los métodos utilizados para el desarrollo de la investigación son:

1. Método Empírico de Observación:

Par plantear “La observación” como método de investigación científica, es necesario entender cuál es el concepto en el que se fundamenta. Según Bernal, es un proceso o dinámica rigurosa que consiste en la percepción directa del objeto de investigación que permite conocer, de forma efectiva (fiable), el objeto de estudio con el fin describir y analizar situaciones sobre la realidad estudiada. Este método se aplica en esta investigación, para la recolección sistemática de información sobre el sistema señalético actual y la función que cumple en el Parque Metropolitano Itchimbía de la ciudad de Quito, con instrumentos que validen los datos, de forma confiable; lo que nos permitirá tener un contacto con la realidad (observación de fenómenos) y su análisis estadístico, por medio de instrumentos de medición válidas y confiables como la encuesta y la entrevista. El fin es analizar el comportamiento que genera en el usuario la señalética actual del parque, y así determinar si cumple con su función. (Bernal, 2016)

2. Método Teórico de Análisis Documental:

Este método que significa extracción científico-informativa (documentos), una herramienta que propone ser un reflejo objetivo de la fuente original, es decir, documentación que aporta con datos válidos y confiables a la investigación; utilizando procedimientos científicos de forma sistemática: investigación, recolección de datos, organización, análisis e interpretación de información de un determinado tema. En este caso el análisis documental según Laura Cázares, nos permitirá la recopilación de datos, promoviendo un diagnóstico de la información recopilada para identificar y conducir a una nueva construcción del conocimiento utilizando insumos impresos, electrónicos y audiovisuales como fuente primaria de documentación en donde se

verificarán casos o experiencias similares de sistemas señaléticos que se han desarrollado en el espacio público. (Cázares, 1999)

3. Método Análisis y Síntesis

Es un método que funciona sobre la base de la generalización de algunas características definidas a partir del análisis e interpretación de la información documental. Debe contener solo aquello estrictamente necesario para comprender lo que se sintetiza, por medio, de la elaboración de esquemas que en su estructura lógica tienen ideas fundamentales de un tema. Dentro del diseño de esta investigación se contempla este método para definir una síntesis ordenada y lógica del análisis de contenidos básicos para centrarnos en aspectos concretos dependiendo de su importancia dentro del tema de estudio; esta tesis utilizará este método para analizar y sintetizar la información compilada de la señalética del parque metropolitano Itchimbía de la ciudad de Quito y su dinámica del uso del espacio público. (Cázares, 1999)

Aporte práctico

El aporte que esta investigación tiene es la función de mejorar la problemática que posee el sistema señalético actual del parque Itchimbía el cual no posee elementos gráficos que optimicen la experiencia de usuario UX en el espacio público; planteando un sistema funcional con señales visibles, legibles, que aporten inmediatez visual, coherencia secuencial de diseño para una correcta decisión del usuario en el espacio público.

Así también, señalética no incompleta que informe, oriente e identifique los servicios del parque, tanto para usuarios nacionales como internacionales; además de tipos de señalética con información descriptiva de los espacios icónicos, y que regulen la conducta apegados a una normativa de comportamiento que los usuarios deben tomar en ciertos espacios con el fin de preservar la armonía y el respeto con el entorno natural.

Otro aspecto importante es la estimulación de la señalética hacia los usuarios para que por medio de sistemas funcionales interactúen con el espacio, promoviendo una mejor navegabilidad que proporcione ambientes seguros y ordenados para los visitantes.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 La señalética como elemento de la comunicación visual y el diseño gráfico

La señalética es una disciplina fundamental en el diseño gráfico y la comunicación visual que se enfoca en la creación y aplicación de sistemas de señales visuales en el entorno físico, con el objetivo de guiar, informar, y orientar a las personas en espacios públicos, privados o comerciales. Su función principal es facilitar la navegación y la comprensión de un lugar o un sistema. Este elemento de la comunicación posee un potencial autodidáctico que permite al individuo o usuario correlacionarse con el entorno cotidiano; analiza las relaciones de funcionalidad que existe entre signos de orientación de forma espacial influenciando el comportamiento de individuos; simultáneamente es la técnica organizativa y de regulación entre la relación usuario-espacio.

La comunicación y la semiótica son las ciencias de las que emerge la señalética. “Constituye una disciplina técnica que colabora con la ingeniería de la organización, la arquitectura, el acondicionamiento del espacio (environment) y la ergonomía bajo el vector del diseño gráfico, considerado en su vertiente más específicamente utilitaria de comunicación visual”. (Costa, Señalética: de la señalización al diseño de programas, 1989)

En esta misma línea consideramos que la comunicación visual es un proceso de transmisión y recepción de información e ideas (mensajes) canalizada por medio de recursos visuales. Según esta perspectiva podemos comunicar a través de colores, formas, imágenes, símbolos, ilustraciones, y demás signos del lenguaje visual. “El lenguaje visual, es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista” (Acaso, 2009)

La omnipresencia de este tipo de comunicación la encontramos en nuestro entorno; expresiones artísticas, fotografía, cine, publicidad, señalética o en elementos tan comunes de nuestra cotidianidad como señales de tránsito. En la actualidad es importante ya que vivimos en un mundo de imágenes en donde los recursos visuales tienen la capacidad de transmitir información con más exactitud que el lenguaje

escrito, como dice el antiguo proverbio chino “una imagen vale más que mil palabras”. Es importante entender que la comunicación visual tiene como premisa persuadir en el conocimiento, actitud y comportamiento de receptores con el fin de intervenir en su comprensión influyendo en las decisiones y pensamientos; cumpliendo diferentes funciones en base a los objetivos intencionales o esporádicos del emisor.

Dentro del proceso de comunicación visual intervienen diferentes elementos de forma gradual:

- Mensaje: Lo que se quiere transmitir en el proceso de comunicación.
- Emisor: El individuo o grupo que desarrolla o elabora el mensaje.
- Medio o canal: Es cualquier tipo de soporte que contiene el mensaje.
- Código: Signo o conjunto de signos que significan ideas que se comprenden a través de reglas universales aceptadas dentro de una comunidad socio cultural.
- Contexto: Es el conjunto de circunstancias situacionales de la comunicación visual que adquiere distintas interpretaciones en función del momento o lugar en el que se produce el mensaje.
- Referente: El objetivo por el que se desarrolla el mensaje visual.
- Receptor: Individuo o grupo que recibe el mensaje emitido.

Para que este proceso sea eficaz se deben emplear un cúmulo de técnicas, entender algunos códigos y diversos tipos de recursos gráficos, lo que se puede supeditar por medio de distintas disciplinas como lo son el Diseño Gráfico y la Comunicación.

Desde la comunicación visual la señalética responde a los requisitos de información, orientación y navegabilidad en el contexto de la movilidad social y el incremento de servicios ya sean públicos o privados en el espacio cívico y cultural, por ejemplo, en el área comercial, sanidad, seguridad, transportes, áreas recreativas, culturales, entre otras. Por lo tanto, la señalética está aplicada al servicio de usuarios de diversos espacios determinados permitiendo accesibilidad a requerimientos y brindando seguridad en las acciones y desplazamientos de manera simplificada, a través de códigos universales de interpretación y reconocimiento.

La parte de la semiótica encargada del estudio de los vínculos entre significado y significante es la semántica; desde el contexto de la señalética representa el estudio

de la relación entre los mensajes y el significado implícito con la función que realizan; se manejan diferentes contextos en donde no solo se aplica al estudio lingüístico gramatical, sino que más bien se le da un giro enfocado a la imagen en donde la semiótica (no lingüístico) se aplica a todos los signos y símbolos que son portadores de un mensaje con el fin de generar la relación gráfico-significado. Las variantes de la semiótica se dividen en 2 grupos el primero de motivación analógica, como por ejemplo una flecha (pictograma) que denota direccionalidad y que por lo tanto ha presentado variaciones en su estructura gráfica (simplificada o estilizada) sin perder su configuración característica y su significado de orientación; el segundo grupo de motivación homológica, que como ejemplo puede ser la representación gráfica de una forma abstracta o geométrica denotando arbitrariedad en formas irreales de invención humana y se lo puede encontrar en el desarrollo tipográfico moderno.

Las constantes semióticas se dividen en tres importantes partes para su estudio

- a) El significante, cualquier gráfico que es considerado como portador de un concepto.
- b) El significado, mensaje que contiene un significante expresado de forma fácil y clara con una serie de connotaciones que complementan con subjetividad el mensaje.
- c) La función, es el objetivo por el cual fue desarrollado el significante para persuadir, señalar, informar, identificar, controlar, etc. Dentro de esta configuración de constantes semánticas podemos definir de forma clara la relación que posee un símbolo con su significado al ser estructurado de forma gráfica en donde se ejecuta el ejercicio del diseño con la premisa de un significado para transmitir el mensaje a través de la contemplación del mismo, es decir, la decodificación del mensaje por medio del receptor o intérprete cumpliendo el fin de comunicar (significado - significante) (Entenza, 2008).

Desde la perspectiva de la semiótica que interpreta elementos gráficos o signos implementados en la señalización o señalética, aplica diferentes códigos fácilmente reconocibles por el intérprete. Los íconos forman parte de estos elementos y se definen como el signo que mantiene una relación o semejanza con el objeto representado desde su construcción figurativa o abstracta dependiendo del estilo y naturaleza del proyecto que se esté ejecutando. El pictograma es la imagen de un objeto real representado de forma sintética, es decir, que el significado visual se apega realmente a las exigencias informativas para una comprensión del mensaje de forma clara y rápida. Las flechas son otro elemento gráfico imprescindible que

denotan direccionalidad, se pueden aplicar de forma compuesta conectándolas con tipografía y pictogramas.

Para la construcción de este tipo de elementos gráficos el diseñador emplea el proceso de abstracción. “La abstracción es un proceso mental que pretende ignorar lo individual de lo que se observa, para apoyarse más en la categoría a lo que lo observado pertenece.” (Costa, Señalética: de la señalización al diseño de programas, 1989), si nos apegamos a la interpretación de Costa podemos entender que por medio de este proceso los signos son construidos de forma menos figurativa con una base sintáctica reticular, constructivista, ordenadora y unitaria para que el mensaje se torne significativo y directo.

Tomando en cuenta estos elementos de comunicación y semiótica que constituyen el enfoque de comunicación visual de la señalética, nos conducimos al entendimiento del diseño gráfico como disciplina que se torna una herramienta que interpreta la realidad de forma figurativa, ya que no lo hace con la realidad misma sino más bien en el contexto de la imagen con el fin de superar el carácter denotativo en el aspecto no tangible, es decir de forma literal, sino más bien hacia lo connotativo a través de los signos visuales (símbolos) por medio de la iconicidad.

El Diseño Gráfico forma parte de la cultura de la información resuelve problemas, mejorando la calidad de vida. “El diseño es una actividad mediadora que tiene mucho que ver con la configuración del entorno artificial y constituye un elemento significativo de sus interacciones con los individuos y la sociedad.” (Costa, Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma, 2012)

El desarrollo de señalética de espacios permite mostrar diferentes temáticas del diseño gráfico es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de otras disciplinas, que muestran las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor. “Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese «algo» sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser solo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época.” (Wong, 1995).

Según Wong el diseño se refiere de forma general a un desarrollo mental de prefiguración en donde el individuo da a conocer un proceso con anticipación describiéndolo o representándolo, es decir, que se usan facultades creativas por medio de procesos de imaginación constructiva, en donde se define la solución para algún problema concreto de forma práctica y funcional; es la mejor expresión visual de la esencia de “algo”, lo que puede ser un mensaje o un producto.

El diseño tiene la responsabilidad de mejorar la capacidad de información que tiene el usuario en funcionalidad con el espacio público. “El lenguaje visual es la base de la creación de un diseño.” (Wong, 1995)

El aspecto funcional del diseño está en plantear ordenadamente los principios, reglas y conceptos para generar la organización visual que pretende transmitir la correcta interpretación de un mensaje por medio de un pensamiento sistemático, es decir, que los elementos gráficos empleados para comunicar deben tener un sistema ordenado y teórico que muestre de forma objetiva, precisa y concreta el mensaje. El lenguaje visual o comunicación visual que utiliza el diseño gráfico se puede aplicar de forma espacial; también está presente en el espacio en un aspecto comunicacional proveyendo información , a través de sistemas señaléticos sintetizados en un conjunto de señales o símbolos con la funcionalidad de guiar, orientar u organizar a individuos que transitan en aquellos puntos en donde se pueden plantear dilemas de comportamiento en la interacción con el espacio, por ejemplo dentro de una gran superficie existen diferentes sitios en los que podemos aplicar señalética en centros comerciales, fábricas, polígonos industriales, parques, aeropuertos, instancias o plataformas, etc.

El diseño de los sistemas señaléticos parte del estudio de planos de planta de una gran superficie, es decir, que se formulan soluciones en base a la organización espacial y los elementos presentes en el mismo, servicios, camineras, recorridos o circulaciones planteadas; luego de este proceso se plantea una nueva y óptima reorganización de estas circulaciones para determinar el diseño de una señalética que comprende símbolos gráficos sintéticos, de fácil comprensión para guiar a usuarios por estas grandes superficies. La señalética es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y comportamientos de los individuos. (Costa, Señalética: de la señalización al diseño de programas, 1989).

Desde el contexto de la gráfica utilitaria en el espacio los símbolos diseñados se definen según el tipo de señalética ya sea interna o externa, la misma que se utiliza para guiar e informar a transeúntes o vehículos. Por lo general estos símbolos siguen los lineamientos de la identidad visual corporativa definidos por colores, estilo, geometrías, tipografía, además pueden contener el distintivo o identificador visual (logotipo o marca) corporativo en cada señal o rótulo.

La señalética se fundamenta en el ámbito de la semiótica visual ya que conecta el significado con el significante para replicarlo en diferentes dimensiones: 1. Dimensión Sintáctica, referida a la organización de los elementos que construyen el mensaje dentro de cada señal. 2. Dimensión Semántica, referida a la expresión del significado de la señal (qué se dice). 3. Dimensión Pragmática, Referida a los efectos de la información (persuasión) en la conducta del receptor. Y la Dimensión Estética, referida al estilo gráfico de la señal. (García Pereyra, 2011)

Además de la categorización de la señalética de acuerdo a su función, también se deben estandarizar todas las señales aplicadas con un único significado (formas, colores, tipografías, ubicación y tamaño) de forma óptima y adecuada para informar sobre servicios y actividades en el espacio; con el objetivo de facilitar el flujo humano, optimizar el tiempo y la prevenir de dudas errores o accidentes utilizando un único código visual aplicado desde la normativa hacia el sistema señalético.

El rendimiento de las señales depende del correcto uso y aplicación de las diferentes normativas vigentes en su desarrollo y creación, en donde se maneja un lenguaje gráfico propio, claro y bien estructurado que optimice la percepción, comprensión de la información; lo que se puede analizar desde los siguientes parámetros:

- El lenguaje: Legibilidad – lenguaje escrito | Iconicidad – lenguaje gráfico
- Cantidad: Garantizar cantidad mínima de señales (menos es igual a más)
- Caridad: Ley del mínimo esfuerzo. El usuario usa menos tiempo en comprender.
- Continuidad: La sucesión o repetición de señales permite una auto correlación y complemento entre ellas.

El proceso para la creación de un sistema señalético coherente y eficaz que se propone en este proyecto es la 'Metodología para la creación de programas

señaléticos' desarrollado por el español Joan Costa, un multifacético estudioso de los diversos campos de la comunicación, en donde usaremos la perspectiva del diseño aplicado a los sistemas señaléticos desde el aspecto técnico sobre los diferentes espacios en donde se puede utilizar.

El programa está compuesto por varias etapas que permiten el correcto desarrollo del sistema señalético que se propone para el parque Itchimbía:

1. El contacto

Este concepto fundamental que se establece como base para el diseño coherente y efectivo de sistemas señaléticos en espacios públicos, como es en el caso del Parque Itchimbía, se enfatiza en la interacción con el espacio real y cómo esa interacción influye en la creación de señales que sean relevantes y comprensibles para los usuarios. Esta etapa o programa implica una inmersión en el espacio físico por medio de investigación de campo, en donde los diseñadores deben indagar, verificar, comprender el entorno para captar su esencia y la necesidad de orientación de los usuarios. La tipología funcional se refiere a cómo la forma de los elementos señaléticos está intrínsecamente vinculados a la función que desempeñan sobre el espacio. En el caso del parque Itchimbía, la forma de las señales debe reflejar la naturaleza como el propósito del parque, como un espacio recreativo y cultural. Aquí podemos definir la importancia del 'símbolo' y el 'uso' como un elemento compuesto en la misma categoría con la idea de comunicar (persuadir) la función y el propósito (informar) que tiene la señalética en el espacio. "La señalética es una de las formas más específicas y evidentes de la comunicación funcional. Su campo de acción es un didactismo inmediato en el flujo de los actos de la vida corriente: cruzar una calle, localizar un servicio asistencial, utilizar el metro. Incluso puede pensarse con razón, más que en un didactismo, en una autodidaxia, que es la forma más creativa de la didáctica por lo que comporta de participación activa del propio individuo" (Costa, Señalética: de la señalización al diseño de programas, 1989)

Desde la perspectiva planteada por Costa podemos definir que una de las características de la señalética como sistema de mensajes es la puntualidad ya que actúa desde puntos definidos específicamente sobre el espacio para obtener un tipo de comportamiento en los usuarios como es el caso del parque Itchimbía, en donde

los usuarios se informan para entender y poder manejarse (navegación) en el sentido que está implícito en el espacio, lo que se refleja a través de la información espacial generada por la señalética.

Otro aspecto importante es la personalidad, es decir las características propias que maneja la señalética del parque Itchimbia y su adaptación al medio, en donde podemos entender como parte inicial de este programa metodológico el manejo de la imagen de marca y su implementación en los sistemas señaléticos del parque por medio de una identidad que plantea diferenciarse (particularidad) de las ya implementadas. Aquí podemos resaltar los aspectos importantes y particulares del diseño visual que pretende implementar esta propuesta.

2. Acopio de información

En esta segunda etapa del programa se basa en los diferentes tipos de información levantada para un mapeo del espacio y así recopilar datos de apoyo: plano y territorio, palabras-clave, documentos fotográficos, condicionantes arquitectónicos, condicionantes ambientales y normas gráficas preexistentes para la nueva propuesta de sistema señalético para el parque Itchimbia.

3. La organización

En esta etapa es fundamental argumentar una organización sistemática para la propuesta de un sistema señalético en el Parque Itchimbia; estableciendo la estructura del contenido de la señalización de manera coherente y efectiva, es decir que nos enfocamos en la definición de las palabras clave y su equivalencia icónica, verificación de la información, determinar los tipos de señales, y fijar un enfoque general del programa.

4. Diseño de fichas señaléticas

En esta etapa nos enmarcamos en el diseño gráfico por medio del desarrollo de fichas señaléticas teniendo en cuenta la premisa de que un espacio de acción obedece a una función precisa. Definimos en base a las palabras clave cada servicio que posee el espacio, además de las características gráficas que posee el sistema señalético en su conjunto. Aquí se estructura el módulo compositivo, tipografía, pictogramas y sus dimensiones (semántica, sintáctica y pragmática), código cromático, selección de materiales y diseño y ergonomía.

1.2 La experiencia de usuario aplicada a entornos digitales y análogos

“Usuario” es una palabra derivada del latín “usuarius” que está relacionada con el uso de algo. Un usuario significa una persona que utiliza un servicio o producto o interactúa con el mismo de forma frecuente para obtener un beneficio de la utilización o cumplir con una función determinada que permite cubrir sus necesidades generando una satisfacción de forma gratificante.

En la actualidad los usuarios poseen dos campos de acción en los que están identificados, el primero desde el espacio digital (tecnológico) y el segundo análogo (físico). Es importante tomar en cuenta en esta investigación la segregación del usuario en estos dos campos para definir el espectro de la experiencia de usuario tanto desde bases digitales como análogas realizando una transcripción equivalente de los factores que componen el UX tecnológico hacia el UX físico. Desde esta perspectiva podemos acercarnos al entendimiento del concepto de experiencia de usuario y como actúa entre el individuo y el fin al que está destinado.

Si bien la experiencia de usuario forma parte de una interacción UX de manera digital es indispensable temperar el concepto general para acercarlo a la realidad de forma simultánea, es decir, que es aquella interacción que tienen los usuarios, ya sean positivas o negativas, dentro de un contexto físico y digital. Para entender esta división primero es necesario comprender que la sociedad moderna demanda un posicionamiento tecnológico definiendo a los usuarios digitales como individuos con acceso a las funciones de sistemas informáticos utilizando dispositivos electrónicos, como computadoras, teléfonos inteligentes, tablets y otros dispositivos conectados a Internet, para acceder y participar en actividades en línea por medio de estas interfaces digitales. Los elementos que componen la UX digital se centran en la percepción, emoción y respuesta a un producto, sistema o servicio de empresa y acoge criterios de usabilidad: la facilidad de uso de un producto, accesibilidad: el contacto con una marca, funcionalidad: los productos de una marca que tienen un óptimo desempeño técnico, innovación: nuevas ideas tecnológicas para dar soluciones a clientes, diseño y navegación: la ponderación de la identidad de marca en aspectos de presencia digital de acuerdo con su arquitectura de la información.

Mientras que la UX desde el aspecto físico está ligada al uso del espacio como un medio que permite al usuario el desplazamiento por una interfaz física proponiendo

desde el punto de vista espacial una versión tangible y funcional de navegabilidad sobre el espacio público como lo es en el caso de esta investigación, en donde se trata de conectar la UX a la interacción del espacio con el individuo que lo visita. (Vanegas, Marín, & Guamán, 2019)

Los elementos o factores que componen la UX se manifiestan cuando el usuario consume el producto o servicio, por ejemplo, si está identificado o no con la interacción que le permite llegar de forma más rápida. Involucrando el diseño de objetos, la arquitectura de espacios, y la interfaz de ambientes digitales — incluso la coreografía de las interacciones cara a cara; logrando que algunos productos análogos ahora se están poniendo la meta de ser tan intuitivos y accesibles como algunos productos digitales. (Novak Innovation, 2019).

Dentro del contexto de UX para espacios públicos podemos identificar como un ejemplo el caso del parque de Manta un proyecto del perfil costero de Ecuador con una extensión de 22.39 hectáreas que se está construyendo en la actualidad con el fin de regenerar de forma completa una zona de manta conocida como La Poza. Este proyecto turístico y cultural no solo pretende mejorar el urbanismo de la ciudad, sino que cumple una funcionalidad de protección para eventos naturales extraordinarios por su cota de elevación; tendrá amplias áreas verdes recreativas para interacción familiar y social, ecosistemas ambientales de preservación de flora y fauna, miradores para mejorar la experiencia visual para sus visitantes, espacios inclusivos y de accesibilidad universal, canchas deportivas, ciclovías, baterías sanitarias, estacionamientos, un teatro abierto con vista al mar y promueve el desarrollo sustentable. Según las características del diseño en el espacio público el caso del parque de Manta considera los componentes de usabilidad, accesibilidad, funcionalidad, innovación, diseño y navegación en las dimensiones del espacio público para garantizar y repotenciar una experiencia enriquecedora enfocada a los visitantes.

El estudio de UX para espacios públicos que esta investigación muestra combina elementos de diseño gráfico y urbanismo para crear lugares atractivos, funcionales y significativos para las personas en aspectos importantes y transversales a la navegabilidad en parques. Desde la visión del espacio físico, los usuarios no son solo quienes ocupan el espacio, sino que también influyen en su evolución y desarrollo a través de actividades, necesidades, comportamientos y demandas.

Entender la dinámica de los usuarios sobre el espacio es esencial para diseñar, planificar y gestionar ciudades de manera eficaz y sostenible, garantizando la adaptabilidad espacial a sus necesidades fomentando la calidad de vida, inclusión y participación ciudadana.

Los elementos o factores que componen la UX se manifiestan cuando el usuario consume el producto o servicio, por ejemplo, si está identificado o no con la interacción que le permite llegar de forma más rápida. Involucrando el diseño de espacios, y la interfaz de ambientes digitales, incluso en las interacciones cara a cara; logrando que algunos productos análogos ahora se están poniendo la meta de ser tan intuitivos y accesibles como algunos productos digitales. (Novak Innovation, 2019).

Dentro del contexto de UX para espacios públicos podemos identificar como un ejemplo el caso del parque de Manta un proyecto del perfil costero de Ecuador con una extensión de 22.39 hectáreas que se está construyendo en la actualidad con el fin de regenerar de forma completa una zona de manta conocida como La Poza. Este proyecto turístico y cultural no solo pretende mejorar el urbanismo de la ciudad, sino que cumple una funcionalidad de protección para eventos naturales extraordinarios por su cota de elevación; tendrá amplias áreas verdes recreativas para interacción familiar y social, ecosistemas ambientales de preservación de flora y fauna, miradores para mejorar la experiencia visual para sus visitantes, espacios inclusivos y de accesibilidad universal, canchas deportivas, ciclovías, baterías sanitarias, estacionamientos, un teatro abierto con vista al mar y promueve el desarrollo sustentable. Según las características del diseño en el espacio público el caso del parque de Manta considera los componentes de usabilidad, accesibilidad, funcionalidad, innovación, diseño y navegación en las dimensiones del espacio público para garantizar y repotenciar una experiencia enriquecedora enfocada a los visitantes.

El estudio de UX para espacios públicos que esta investigación pretende mostrar combina elementos de diseño gráfico y urbanismo para crear lugares atractivos, funcionales y significativos para las personas en aspectos importantes y transversales a la navegabilidad en parques. Desde la visión del espacio físico, los usuarios no son solo quienes ocupan el espacio, sino que también influyen en su evolución y desarrollo a través de actividades, necesidades, comportamientos y

demandas. Entender la dinámica de los usuarios sobre el espacio es esencial para diseñar, planificar y gestionar ciudades de manera eficaz y sostenible, garantizando la adaptabilidad espacial a sus necesidades fomentando la calidad de vida, inclusión y participación ciudadana, características que esta investigación propone en el espacio público urbano en este caso en el parque Itchimbía.

1.3 Parques metropolitanos de Quito: Itchimbía

Quito, capital del Ecuador ubicada en la Cordillera de los Andes a 2850 metros sobre el nivel del mar, asentada en el lado occidental del macizo de El Pichincha. Fue fundada el 6 de diciembre de 1534 en el principal asentamiento territorial de El Inga (pueblos septentrionales), habitaban en espacios geográficos en donde se estableció el centro político de los Caras, los Shyris y luego de los Incas.

La configuración territorial de Quito se distribuye desde el centro, en una estructura arquitectónica que avanza en cuadrícula y se desplaza de forma concéntrica por su geografía montañosa que sostiene la ciudad; compuesta por plazas, parques, iglesias, edificios emblemáticos y coloniales muestra una estructura o configuración del desarrollo arquitectónico que se estableció desde antes, es decir, desde épocas ancestrales se hizo referencia a asentamientos y centros ceremoniales o espacios de congregación y comercio.

El hábitat – urbano es un medio de interacción físico que responde a las necesidades de crecimientos demográficos en ciudades y espacios poblacionales. Según esta visión la idea es dotar de elementos que permitan interactuar al usuario con estos espacios de infraestructura, adaptándolos a las necesidades del entorno urbano orientado a la experiencia de usuario (wayfinding) en el espacio público.

Dentro de los espacios de interacción entre el entorno urbano y los usuarios en la ciudad de Quito, podemos definir que los parques metropolitanos son sitios en donde se manifiestan diversas actividades de interacción social y espacio público.

Dentro de la configuración demográfica de la ciudad de Quito existen diversos espacios públicos que permiten el desarrollo de actividades al aire libre, dentro de los que están contemplados para este tipo de uso son los parques y espacios destinados a la recreación y el deporte, según la Ordenanza de Zonificación emitida por el Concejo Metropolitano de Quito N. 0031, la cual determina que el organismo encargado de regulación y normativa para el uso territorial metropolitano es la

Dirección Metropolitana de Planificación Territorial y Servicios Públicos, es decir, que determinan la tipología del uso de espacios públicos en el DMQ para cada zona, radio de influencia y escala; por lo tanto se distribuyen en barriales, sectoriales, zonales, ciudad o metropolitano. Actualmente este organismo municipal es conocido como Secretaría de Territorio, ente que muestra un programa ambiental enfocado en Quito como una ciudad sustentable en donde pretende incluir el programa Red Verde Urbana (RVU) con el objetivo de integrar de forma sistémicamente los componentes del entorno natural de la capital. (Ecuador, Consejo del Distrito Metropolitano de Quito, 2008)

A continuación, en base al enfoque de esta investigación se muestra un cuadro que contiene información sobre los 15 parques metropolitanos de Quito, su nombre, ubicación, área y horarios.

Tabla 2. Distribución de parques metropolitanos del DMQ

#	PARQUE METROPOLITANO	SECTOR	ÁREA	HORARIOS
1	Parque Equinoccial	Norte	18.41 ha.	05:00 – 19:00
2	Parque Bicentenario		125 ha.	
3	Parque Guangüiltagua		571 ha.	
4	Parque La Carolina		64 ha.	
5	Parque de El Niño y La Mujer		6.4 ha.	
6	Parque El Ejido	Centro	14.32 ha.	
7	Parque La Alameda		6.3 ha.	
8	Parque Itchimbía		54 ha.	
9	Parque Cuscungo	Sur	12 ha.	
10	Parque Chilibulo Huayrapungo		320 ha.	
11	Parque Padre Carollo		29 ha.	
12	Parque Las Cuadras		24 ha.	
13	Parque Metropolitano Sur		570 ha.	
14	Parque El Chaquiñán	Valles	18 km.	
15	Parque La Armenia		32 ha.	

(Ecuador, Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, 2023)

Los parques metropolitanos considerados en el cuadro de reporte de la Gerencia de Parques y Áreas Verdes de la EPMOP, muestran una sectorización en

base a su ubicación a lo largo del DMQ. Dentro de la clasificación de espacios públicos de interacción deportiva, cultural y social; los habitantes de la ciudad han considerado de forma histórica a estos espacios como emblemáticos, ya que por su ubicación estratégica en el área metropolitana han sido escenario de hechos históricos y geopolíticos en el Ecuador. Las zonas andinas se encuentran en el centro económico y social del Ecuador durante todo el siglo XIX. Allí está la capital, allí está la mayor parte de la población, allí está lo esencial de la infraestructura económica y cultural. (Valarezo, Báez Rivera, & Ospina Peralta, 2004).

Estos espacios han formado parte de sucesos trascendentes, en donde a partir del diseño de los mismos se ha construido la identidad de la ciudad debido a una expresión cultural latente en las dinámicas de ocupación territorial; tres de los parques Metropolitanos que están considerados como emblemáticos son: El parque Itchimbía, La Alameda y El Ejido.

Estos espacios tienen una afluencia flotante, es decir, que se mantienen en constante movimiento debido a que en estos espacios se maneja toda actividad administrativa-financiera de la ciudad, además tienen estructuras arquitectónicas propias tanto en el aspecto patrimonial (esculturas) como en jardines y áreas de recreación que manifiestan la cultura quiteña; en esta investigación nos centraremos en el primero, el Parque Metropolitano Itchimbía.

Fotografía 1: Parque Metropolitano Itchimbía



El Parque Itchimbía está ubicado en la zona centro del Distrito Metropolitano de Quito, ocupa la cima y laderas de la loma del Itchimbía, exactamente situado en el límite oriental del Centro Histórico de Quito a 2910 metros sobre el nivel del mar. Tiene una extensión de 54 hectáreas, rodeado de barrios tradicionales como El Dorado, La Tola y San Blas. Es un mirador único que ofrece una vista panorámica de la ciudad de Quito en 360 grados.

El Parque Itchimbía es un lugar histórico conocido como loma consagrada al sol y la luna por nuestros ancestros; observatorio y centro de la sabiduría andina ya que su ubicación se alinea con otros cerros sagrados; lugar de asentamientos indígenas de pueblos Quito Cara e Incas. (Ecuador, Empresa Pública Metropolitana de Movilidad y Obras Públicas (EPMOP), 2014).

Por otra parte, se pueden constatar hallazgos de vestigios incaicos en la década de 1920 del siglo XX, por medio del historiador y arqueólogo Jacinto Jijón y Caamaño, quien descubrió en la colina Itchimbía una tumba preincaica con elementos que incluían una máscara de oro y narigueras (símbolos de prestigio y poder en las culturas precolombinas). En el año de 1997 en estudios realizados por el Fondo de Salvamento del Patrimonio Cultural, FONSAL, se descubrió concretamente en el lado

noreste de la cima se localizó una ofrenda a 72 cm b/s, conformada por una olla trípode incompleta con restos de hollín en el exterior, una olla globular asimétrica con base anular y dos compoteras, una de las cuales aparece decorada con apliques a manera de botones. Por sus rasgos característicos esta ofrenda funeraria (1250 d.C.-1534 d.C.) es interpretada como material del período de Integración; concordando así con el diagnóstico anterior desarrollado por Jijón y Caamaño. (Ecuador, Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, 2013). Todos los elementos arqueológicos encontrados permiten dimensionar el aporte histórico y cultural que conectan a estos espacios con el DMQ.

El Itchimbía es hoy un espacio público consolidado como un hito urbano que forma parte de la Red de Parques Metropolitanos del DMQ, es el pulmón verde del centro histórico, tiene diversos componentes que forman la visión de parque.

La importancia del Parque Metropolitano Itchimbía para la ciudad de Quito se desarrolla en la gestión alternativa de espacios públicos con el fin de construir valores e identidad ciudadana dentro de un espacio de interacción y recreación cultural, además de ser un sitio seguro y amigable para sus visitantes facilitando la conexión y la vida dentro de este ecosistema urbano. Los criterios utilizados en este parque son de categoría universal, es decir, que debe ser un espacio incluyente que permita la accesibilidad a todos sus beneficiarios. También es un espacio público de carácter estratégico de la ciudad por su ubicación que tiene normativas propias de regulación de uso y que promueve los encuentros interculturales y el turismo; este tipo de interacciones que se desarrollan en el espacio permiten acoger un concepto de multiculturalidad que caracteriza a nuestra ciudad.

Dentro del parque existen diferentes servicios e infraestructura ya que debe contemplar todos los aspectos tanto para su cercanía con el entorno (acceso y transportación), como para su acceso y transitabilidad interna.

Esta investigación pretende definir los espacios específicos en el parque Itchimbía para la implementación de un sistema señalético que mejore la experiencia de usuario para una buena navegabilidad. Cuenta con 4 áreas de servicio de estacionamiento para visitantes que utilizan transporte particular; además tiene servicios de alimentación con 3 áreas de comedores al interno del parque y 4 servicios sanitarios para uso público (gratuito) en horarios de apertura.

En los servicios de infraestructura recreativa y deportiva el parque Itchimbía cuenta con 6 áreas de juegos infantiles; tiene 2 canchas de fútbol, 2 canchas de volley y una de baloncesto. En sus monumentos y bienes de interés cultural posee 2 esculturas: la de La Libélula, espacio destinado a un humedal para conservación de la flora y fauna endémica del parque; y el Intihuatana, término quechua que significa "donde se ata (o amarra) el sol (inti)", es una estructura religiosa que sirve como calendario astronómico para definir las estaciones según la sombra que da el sol por medio de una estructura monolítica, un espacio ancestral que se utiliza como un centro ceremonial conectado con la cosmovisión andina para presentar ofrendas tanto en solsticios como equinoccios. También posee camineras que interconectan con los servicios que promueve el parque, además de 7 miradores en total que están distribuidos en todo el espacio desde donde se pueden divisar volcanes como el Pichincha, Cayambe, Antisana, Atacazo, Corazón y los Illinizas. (Perú, Academia Mayor de la Lengua Quechua , 2005)

Dentro de los espacios para uso público y cultural que tiene el parque es el Palacio de Cristal o Centro Cultural Itchimbía, una estructura de hierro y zinc; que además tiene una importante historia en la ciudad de Quito ya que formó parte del mercado de Santa Clara en 1920, esta infraestructura traída de Hamburgo (Alemania) estaba ubicada en el centro histórico frente al monasterio con su mismo nombre entre las calles Benalcázar, Cuenca y Rocafuerte. Luego de la restauración fue implementada en el parque en el año 2004 para ser usado como espacio de conferencias, eventos y demás servicios consolidándolo como un espacio cultural.

Las instituciones que funcionan al interior del parque son dos: el edificio del Sistema Integrado de Seguridad ECU 911 con su respectivo helipuerto y la Unidad Educativa Colegio Nacional Santiago de Guayaquil.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS DE DATOS

2.1. Relación de variables, dimensiones e indicadores

Tabla 3. Constructo de preguntas para investigación de campo

Objetivos específicos	Necesitates de información	Variables (medición)	Preguntas
Determinar los fundamentos teóricos y metodológicos que aporten el desarrollo de sistemas señaléticos en espacios públicos enfocado a parques urbanos.	Métodos de uso de señalética	Eficiencia	¿Cuál es la posición de la EPMOP en cuanto al cambio o desarrollo señaléticos?
			¿Cuál es el tiempo de vida que le dan a la señalética en los parques metropolitanos?
	UX – Estructura de la UX	Funcionalidad	¿Cada cuánto tiempo visita el parque metropolitano Itchimbía?
	Estructura del parque Itchimbía para señalética	Actualidad	¿Cómo están catalogados los parques en Quito cual es la diferencia entre un parque menor y un metropolitano?
			¿Cuál es el ente u organización que maneja los sistemas señaléticos en los parques metropolitanos?
¿Cuál es la función de los parques metropolitanos en Quito?			

Identificar las necesidades de la señalética aplicada a la experiencia de usuario en el espacio público específicamente en el parque Itchimbía.	Necesidades geográficas	Localización	¿Considera que la señalética sirve de guía dentro del espacio del parque metropolitano Itchimbía?
			¿En qué espacios del parque metropolitano Itchimbía sugiere usted que falta información señalética?
	Normativa legal	Viabilidad	¿Cuál es la normativa que tiene la EPMMOP para el desarrollo de sistemas señaléticos en parques metropolitanos y espacios verdes?
	Normas gráficas	Actualidad	¿Que característica toma la EPMMOP en la normativa de sistemas señaléticos en parques metropolitanos de Quito?
Aprobación de usuarios	Aceptabilidad	¿Qué actividades realiza en el parque metropolitano Itchimbía?	
Proponer un sistema señalético para mejorar la experiencia de usuario en el espacio público en el parque metropolitano Itchimbía.	Método señalético de Joan Costa	Funcionalidad	¿Considera que la señalética que posee el parque metropolitano Itchimbía actualmente proporciona buena información al usuario?
	Innovación gráfica	Adaptabilidad	¿Estaría de acuerdo con que la señalética

	Innovación estructural	Adaptabilidad	proporcione más información de la que posee, a través del uso de nuevas tecnologías como la realidad aumentada?
	Diseño de experiencia	Navegabilidad	<p>¿Cómo está abordando la EPMMOP el uso de nuevas tecnologías para la implementación en sistemas señaléticos?</p> <p>¿Conoce los espacios que conforman el parque metropolitano Itchimbía?</p> <p>¿Usted conoce si el parque metropolitano Itchimbía tiene señalética?</p> <p>¿Utiliza la señalética informativa del parque metropolitano Itchimbía?</p> <p>¿Cuál es el uso que le da a su dispositivo móvil cuando está en el parque?</p> <p>¿Utiliza usted regularmente la señalética del parque Itchimbía?</p> <p>¿Conoce usted lo que es la realidad aumentada?</p>

2.2. Resultados de las entrevistas

Para incrementar la información verificable se desarrollaron entrevistas a las autoridades encargadas de la gestión de los parques de Quito, la Ing. Lorena Izurieta, Gerente de GAPEV (Gerencia de Administración de Parques Metropolitanos y Áreas Verdes - EPMMOP) y el Ing. Mario Román Director de Parques Metropolitanos de Quito; las preguntas planteadas pretenden recoger datos que aporten a la investigación. Se tabulan las entrevistas con el fin obtener criterios técnicos de los encargados de estos espacios en el Distrito Metropolitano de Quito.

Análisis de las entrevistas:

Entrevista 1

Ing. Lorena Izurieta – Gerente de GAPEV (Gerencia de Administración de Parques y Espacios Verdes - EPMMOP)

- a. ¿Cómo están catalogados los parques en Quito cual es la diferencia entre un parque menor y un metropolitano?

Desde la perspectiva técnica la gerente de GAPEV define que los parques metropolitanos están catalogados en base a una tipología específica en la ‘Ordenanza Metropolitana de Arquitectura y Urbanismo – No.3746’ emitida en el año 2008 por el Concejo Metropolitano de Quito Art. 12.- Áreas de Equipamiento Comunal en donde por medio del Municipio a través de la Dirección Metropolitana de Planificación Territorial y Servicios Públicos se define el tipo de equipamiento a construirse mediante estudios técnicos.

Tabla 4. Áreas de Equipamiento Comunal

CATEGORÍA	SI MB	TIPOLOGÍA	SI MB	ESTABLECIMIENTOS	RADIO DE INFLUENCIA m.	NORMA m ² /hab.	LOT E MÍNIMO m ²	POBLACIÓN BASE HABITANTES
Recreativo y deportes	ED	Barrial	ED B	Parques infantiles, parque barrial,	400	0.30	300	1000

				canchas deportivas, gimnasios y piscinas, escuela deportiva				
		Sectorial I	ED S	Parque sectorial y área de camping	1000	1.00	5000	5000
		Zonal	ED Z	Parque zonal, estadios, polideportivos y coliseos (hasta 2500 personas), centro de espectáculos, galleras, plazas de toros, parque zonal, centros recreativos deportivos públicos y privados, karting	3000	0.50	10000	20000
		Ciudad o Metropolitano	ED M 1	Parques de ciudad y metropolitano, jardín botánico, zoológicos y	---	1.00	50000	50000

				parques de fauna y flora silvestre				
			ED M 2	Estadios y polideportivos de más de 2500 personas				

(Ecuador, Consejo del Distrito Metropolitano de Quito, 2008)

Aquí se entiende que según la normativa definida por la Ordenanza No.3746 que determina las Normas de Arquitectura y Urbanismo del DMQ los parques metropolitanos son espacios catalogados por su área, es decir de 5 hectáreas en adelante los espacios recreativos y de deportes son considerados parques metropolitanos como lo es el caso del Parque Itchimbía que posee una extensión de 54 hectáreas.

1. ¿Cuál es el ente u organización que maneja los sistemas señaléticos en los parques metropolitanos?

En esta pregunta muestra los diferentes tipos de señalética que se maneja en los parques metropolitanos: a. Señalética Informativa, b. Señalética Restrictiva y c. Señalética de Seguridad. La señalética se maneja a través de la Dirección de Comunicación de la EPMMOP y la Dirección de Administración de Parques, en donde señala que mantienen un contrato vigente para implementación y actualización de la señalética en los parques metropolitanos, con diseños aprobados por el ente regulador que es la Secretaría de Comunicación del Municipio de Quito, quien establece la normativa y regularización respectiva con el protocolo y los logotipos permitidos para su instalación.

Esta pregunta aporta con respecto a los tipos de señalética que se están manejando actualmente en los parques metropolitanos, si bien se usa señalética informativa, restrictiva y de seguridad es necesario definir de forma técnica los tipos de señales en base a la función que cumple sobre el espacio, es decir que se aplican desde las necesidades del usuario para mejorar su interacción con el espacio brindando una experiencia de navegabilidad enriquecedora, coherente y eficaz.

2. ¿Cuál es la función de los parques metropolitanos en Quito?

En función con la primera pregunta podemos reiterar según la Ing. Lorena Izurieta que los parques metropolitanos están definidos por el número de hectáreas que posee su extensión, al igual que el resto de parques que tienen la función de ser recreativos, contemplativos, de deporte, etc. Existe una administración de parques metropolitanos que define los espacios por sus características. Por ejemplo: parques de recreación y deporte como lo es La Carolina, parques emblemáticos como La Alameda y El Ejido, parques ecológicos como el Metro Sur, Chilibulo Huayrapungo, Las Cuadras; los mismos que se diferencian considerando el equipamiento que tienen como el Metro Norte (Guangüiltagua) o Metro Sur que poseen equipamiento ecológico. Esto va definido en función del equipamiento que posee cada parque y el área de protección que tenga cada uno.

En esta pregunta se entiende que cada parque posee un área o extensión diferente, además son catalogados en función a su equipamiento: recreativos, de deporte, contemplativos, ecológicos. Para esta investigación que pretende implementar un sistema señalético óptimo en el Parque Itchimbía esta catalogación es funcional pero es necesario adentrarnos de forma técnica y normativa en concebir estas características para la propuesta, este parque posee diferentes espacios que condensan su funcionalidad, por lo que la señalética debe ser definida con responsabilidad, unificando los materiales, las formas y la identidad de marca que posee este espacio en elementos funcionales para con los usuarios y que se encuentren en armonía con el entorno (orgánicos).

3. ¿Cuál es la posición de la EPMMOP en cuanto al cambio o desarrollo señaléticos?

En esta pregunta la Gerente de GAPEV define la importancia del mejoramiento de la señalética en los parques metropolitanos de Quito, porque a través de la herramienta de comunicación se puede informar a la comunidad sobre el uso correcto del espacio público y de su equipamiento, al igual que las restricciones que existen para proteger este espacio. Reiterando lo ya explicado en la pregunta dos sobre los tipos de señalética que implementa la EPMMOP.

La información expuesta es indispensable para esta investigación ya que permite redefinir los tipos de señalética que se debe implementar en el espacio

mejorando el proceso de comunicación visual de forma coherente y eficaz, además de adaptar nuevos mecanismos que aporten al sistema señalético que se propone.

4. ¿Cuál es el tiempo de vida que le dan a la señalética en los parques metropolitanos?

La respuesta a esta pregunta muestra los parámetros de vida temporal de la señalética. La Ing. Izurieta expone que el tiempo de vida de la señalética es de al menos 5 años de acuerdo al material y a los parámetros de uso, todo esto se apega a la normativa establecida.

En este contexto es importante definir de forma técnica los sustratos o materiales que permiten una mejor durabilidad de los sistemas señaléticos, tomando en cuenta los factores climáticos a los que están expuestos y los cambios de imagen institucional que adopta cada administración municipal en estos elementos, es decir nuevos lineamientos de identidad de marca, en donde se incluye la cromática, tipografía y demás características gráficas. También es importante mantener una misma estructura para cada señal con la posibilidad de que la información sea intercambiable.

5. ¿Cómo está abordando la EPMMOP el uso de nuevas tecnologías para ¿la implementación en sistemas señaléticos?

El uso de nuevas que utiliza la EPMMOP se basa en códigos QR porque es importante que este tipo de sistemas están habilitados en toda la señalética de los parques metropolitanos que permitan visualizar un croquis de ubicación de cada parque facilitando la información de cada punto y recorrido, con las nuevas tecnologías se facilitaría el uso de esta señalética informativa.

La implementación de nuevas tecnologías en los sistemas señaléticos permiten amplificar la experiencia de usuario UX en el espacio público, mejorando la información que se muestra a los visitantes de forma eficaz y coherente. La idea de esta propuesta es la posibilidad de utilizar estos mecanismos no solo por medio de códigos QR, sino a través de la realidad aumentada AR para mejorar la navegabilidad en el espacio y de forma simultánea permite un ahorro de recursos, ya que estos elementos se pueden visibilizar de forma digital con el uso de dispositivos móviles.

6. ¿Cuál es la normativa que tiene la EPMMOP para el desarrollo de sistemas señaléticos en parques metropolitanos y espacios verdes?

En función con la pregunta 2 la Gerente de GAPEV comenta que la normativa está definida por la Secretaría de Comunicación del Municipio de Quito que establece parámetros y normas estándares de señalización enmarcadas en la normativa INEN e ISO correspondientes con la finalidad de garantizar información adecuada y apropiada para el usuario. La EPMMOP como entidad ejecutora está sujeta a estas políticas.

En esta pregunta se identifica que la normativa aplicada a sistemas señaléticos de parque metropolitanos del DMQ no está estandarizada en base a los parámetros requeridos por los usuarios y las entidades que generan estas políticas. Aquí podemos evidenciar que los parámetros técnicos no se aplican tanto en los tamaños, como en las características gráficas que tienen las señales actuales; si bien se hacen en señalización vial que es parte de la movilidad dirigida a conductores, no se toma en cuenta al momento de implementar sistemas señaléticos para espacios públicos en beneficio de peatones lo que produce un mal uso del espacio en cuanto a información de servicios y direccionalidad afectando a la experiencia de usuario UX.

7. ¿Qué característica toma la EPMMOP en la normativa de sistemas señaléticos en parques metropolitanos de Quito?

En esta pregunta la Ing. Izurieta retoma lo ya explicado en la pregunta 3 en donde cada parque metropolitano tiene su caracterización comparando la señalética de un parque ecológico con la de un parque de recreación y deporte, tomando en cuenta que hay elementos comunes como baterías sanitarias y zonas de atractivos turísticos, definiendo que en función de eso se trabaja con las señales en cada parque.

Las características que busca esta investigación van más allá de la función de cada parque, se centra específicamente en la función que cumple la señalética en el espacio para con los usuarios. Por ejemplo: la orientación en el entorno, la direccionalidad o desplazamiento, la identificación de espacios, la información de elementos o mobiliario (esculturas, senderos, servicios, etc.) y la regulación tanto en aspectos preventivos, restrictivos y prohibitivos.

Todo esto con el fin de mejorar la dinámica entre usuario y espacio público, generando una mejor interacción y experiencia UX dentro de estos espacios, ya que es indiferente que sean catalogados de varias formas en base a las actividades que

se pueden realizar: ecológicos, de deporte, recreativos, etc. Lo más importante son los usuarios y su dinámica en cada parque, desde este punto de vista se mejora la problemática que posee la señalética actual.

Entrevista 2

Ing. Mario Román – Director de Parques Metropolitanos del DMQ (Gerencia de Administración de Parques y Espacios Verdes - EPMMOP)

1. ¿Cómo están catalogados los parques en Quito cual es la diferencia entre un parque menor y un metropolitano?

En la primera pregunta el Director de Parque Metropolitanos del DMQ comenta que la diferencia entre estos 2 tipos de parques radica en la extensión ya que los parques metropolitanos son de superficies grandes superiores a las 5 hectáreas mientras que los parques menores, sectoriales, zonales y barriales están en la categoría de menos extensiones.

Aquí podemos basarnos en la normativa estipulada en el año 2008 por el Concejo Metropolitano de Quito en la Ordenanza No. 3746, en donde se define por medio de la Dirección Metropolitana de Planificación Territorial y Servicios Públicos que la superficie o área de equipamiento en espacios identifica a este tipo de parques que poseen una superficie de más de 5 hectáreas.

2. ¿Cuál es el ente u organización que maneja los sistemas señaléticos en los parques metropolitanos?

En esta pregunta el Ing. Mario Román comenta que el ente u organización es manejado directamente la Gerencia de Administración de Parques y Espacios Verdes GAPEV que se encarga de hacer los lineamientos técnicos y verifican la ubicación de la señalética en base al tema y lo que se quiere informar, basándose en los lineamientos de la Dirección de Comunicación de la EPMMOP, quienes guían en temas comunicacionales y gráficos.

Esta pregunta define el papel central que desempeña la Gerencia de Administración de Parques y Espacios Verdes (GAPEV) en la gestión y toma de decisiones relacionadas con la señalética de los parques metropolitanos ya que contribuye en la coordinación, orientación técnica y los lineamientos para la implementar la señalética en estos espacios. Este proceso se desarrolla en

coordinación interdepartamental entre GAPEV y Dirección de Comunicación de la EPMMOP aportando un enfoque comunicativo a este proceso.

3. ¿Cuál es la función de los parques metropolitanos en Quito?

Para el Director de Parques de Quito la función de los parques metropolitanos es de brindar espacios seguros, amplios para el esparcimiento, ocio, recreación y deporte, permitiendo al usuario estar en un ambiente ecológico con la oportunidad de realizar diferentes actividades con el equipamiento y mobiliario que se maneja en los parques, además de la función ecológica que tiene ya que son pulmones de la ciudad, a pesar de estar dentro de ella; y son sitios que permiten la captación de agua brindando servicios ambientales, también son espacios útiles para el disfrute de las personas.

Aquí se define la función de los parques metropolitanos como espacios que van más allá de áreas recreativas y del ocio, posicionándolos como sitios seguros para el esparcimiento que cumplen roles ecológicos contribuyendo a la sostenibilidad ambiental de la ciudad, y que promocionan la salud y bienestar por medio de beneficios ecológicos, además de actividad física, relajación y contacto con la naturaleza mejorando la calidad de vida de sus visitantes. También cumplen un papel importante en la captación y filtración del agua, brindando servicios ambientales esenciales.

En esta pregunta se enfatiza la importancia integral de los parques metropolitanos en la vida de la ciudad. No solo son lugares de recreación, sino que también desempeñan un papel fundamental en la salud, la sostenibilidad ambiental y la comunidad en general. Lo que respalda la necesidad de crear un sistema señalético efectivo que guíen a los visitantes a través de los beneficios que ofrecen estos espacios públicos.

4. ¿Cuál es la posición de la EPMMOP en cuanto al cambio o desarrollo señaléticos?

En esta pregunta el Ing. Mario Román define que técnicamente la Gerencia de Administración de Parques y Espacios Verdes GAPEV propone la señalética y las zonas necesarias que se deben señalizar trabajando en conjunto con la Dirección de Comunicación que son quienes definen la normativa desarrollada por la Secretaría de Comunicación del Municipio de Quito.

Corroborando lo comentado en la pregunta 2 podemos analizar que esta coordinación de áreas asegura que la señalética no solo cumpla criterios técnicos, sino también con pautas comunicacionales y gráficas definidas, en donde GAPEV tiene un papel netamente técnico y el tipo de señalización necesaria en el parque, mientras que las normativas gráficas están definidas por la Dircom de la EPMMOP para el correcto manejo de imagen y mensajes institucionales.

5. ¿Cuál es el tiempo de vida que le dan a la señalética en los parques metropolitanos?

Según el Ing. Mario Román la EPMMOP busca una señalética con mayor durabilidad lo que representa menos recursos y menor gasto público; hay que tener en cuenta que la señalética está expuesta a actos de vandalismo, además depende mucho del material con el que se hizo. En algunas oportunidades se han instalado materiales no adecuados lo que ha generado un fácil deterioro de la señalética a pesar de que se han hecho mantenimientos periódicos, la idea es buscar materiales que perduren en el tiempo. Otro factor relevante que se debe tener en cuenta son los cambios de administración municipal que varían la gráfica establecida de la señalética.

En esta pregunta se derivan criterios de durabilidad en los sistemas señaléticos, por medio de la selección de materiales resistentes que garanticen que la señalética perdure en el tiempo y requiera menos mantenimiento y reemplazo, lo que a su vez implica un uso más eficiente de los recursos públicos.

La necesidad de diseñar y seleccionar materiales de señalética que sean resistentes al vandalismo y al paso del tiempo. Además, resaltan la importancia de mantener la continuidad en el diseño de la señalización a pesar de los cambios en la administración municipal, para garantizar la coherencia en el uso de recursos.

6. ¿Cómo está abordando la EPMMOP el uso de nuevas tecnologías para ¿la implementación en sistemas señaléticos?

El Ing. Román en esta pregunta plantea que ya tienen un proyecto en donde se involucra señalética inteligente con códigos QR con mayor información y despliegue de mapas en tiempo real, toma en cuenta un aplicativo solo informativo que muestra información de parques metropolitanos, horarios, sectores de servicios,

que complementa al sistema de señalética física y que la realidad aumentada es un elemento considerado dentro de futuras aplicaciones.

En este punto podemos definir que los parques metropolitanos no tienen sistemas señaléticos digitales que vayan más allá del código QR, si bien puede ser un servicio su implementación para poder ingresar a estos espacios virtuales se debe tomar en cuenta que este tipo de códigos deben ser impresos para realizar lectura y que la información se pueda desplegar; no es un mecanismo tan viable comparado con la aplicación de otro tipo de tecnologías como la realidad aumentada AR.

7. ¿Cuál es la normativa que tiene la EPMMOP para el desarrollo de sistemas señaléticos en parques metropolitanos y espacios verdes?

En esta pregunta el Director de parques Metropolitanos del DMQ define que desde la parte técnica habla de que antes de generar un contrato para la implementación de nueva señalética la institución tiene como línea base que los administradores de los parques generen el levantamiento de los requerimientos señaléticos de cada espacio en donde ellos son quienes saben los puntos conflictivos de espacios dirigidos a peatones o ciclistas en base a la zonificación del parque para la implementación de señales. También se toma en cuenta los focos de inseguridad o de basura en estos espacios en donde se interviene con señalética según el uso del espacio.

Aquí es importante saber que si bien los administradores de parques metropolitanos son los encargados de cada espacio y conocen el parque en todo su espectro, es necesario definir que el criterio de los administradores no se maneja desde el aspecto técnico de implementación de sistemas señaléticos en donde se abarca la zonificación en base a la demanda de usuarios y materiales que permitan de forma funcional implementar señales y sistemas de información que orienten, direccionen, identifiquen, informen y regulen desde la experiencia de usuario UX para con el espacio público beneficiando a los visitantes de cada parque.

8. ¿Que característica toma la EPMMOP en la normativa de sistemas señaléticos en parques metropolitanos de Quito?

Según el Ing. Román el material que implementan en los sistemas señaléticos mejora su durabilidad (metal, aluminio) evitando el vandalismo y la delincuencia, además va acorde con ciertos elementos del mobiliario como bancas, basureros y

demás elementos metálicos; pero con respecto a los parques ecológicos se manejan en diferente línea ya que sería de un estilo un poco más rústico, lo que se va a tratar de manejar en el futuro.

En esta pregunta se visibiliza una falencia en cuanto a los sustratos aplicados a los sistemas señaléticos porque no son unificados ni estudiados en base a su durabilidad y estética, variando en materiales según el parque dentro de este tipo de catalogación no técnica (ecológicos, recreativos, etc.). Se debe unificar los sistemas señaléticos desde criterios técnicos que aporten tanto a estos espacios como a las personas que los visitan.

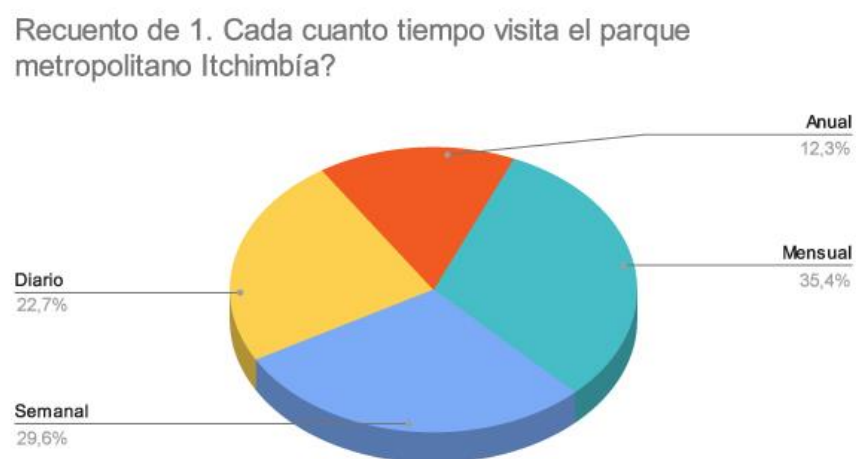
2.3. Resultados de las encuestas

A continuación, se presenta el análisis de resultados de 200 usuarios encuestados aplicando la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia.

Se realizó una encuesta con 10 preguntas que permitan comprender las dinámicas entre usuario para obtener un diagnóstico real del uso del sistema señalético actual del parque Itchimbía y medir por medio de resultados las necesidades para replantear la propuesta de un nuevo sistema que aporte a la comunicación y experiencia de usuario UX que se da en el espacio público.

1. ¿Cada cuánto tiempo visita el parque metropolitano Itchimbía?

Gráfico 1. Resultados encuesta pregunta 1



El análisis de datos obtenidos en esta pregunta es la frecuencia de visita de diferentes usuarios en los horarios de apertura establecidos en este espacio desde las 05:00 hasta las 19:00 horas. El 22,7% de encuestados visitan el parque con una

frecuencia diaria, tomando en cuenta que son habitantes del sector El Dorado donde se encuentra ubicado este recinto, por lo que es más frecuente su afluencia para realizar distintas actividades, tanto deportivas y de ocio; así como laborales: ECU 911, restaurante, encargados de diferentes servicios públicos en el parque (baños, administración, zona de alimentos) y la Casa Piedrahita en donde funciona un auditorio de capacitaciones que pertenece a la Empresa de Obras Públicas, EPMMOP. Además de usuarios que realizan actividades académicas, ya que en el interior de este espacio podemos encontrar el Colegio Santiago de Guayaquil.

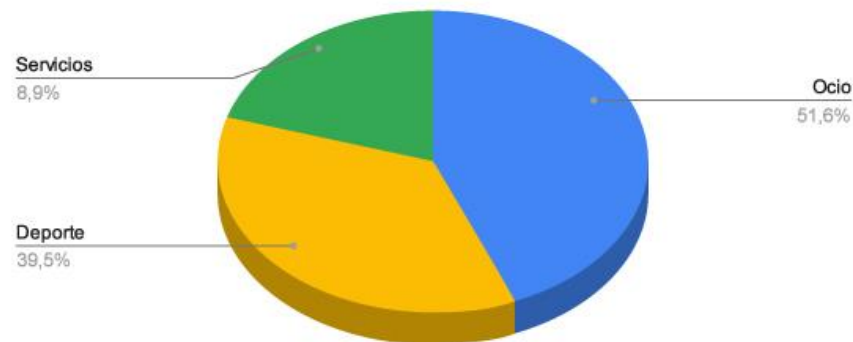
El 29,6% de visitantes lo realizan de forma semanal, es decir, que son personas que se encuentran en ubicaciones aledañas y que visitan el parque una vez por semana, durante los fines de semana con más frecuencia realizando actividades familiares de deporte y ocio, por ejemplo: visita a canchas deportivas (fútbol, básquet y vóley) y senderos. El 35,4% responde al público en general que va de forma mensual a este espacio, teniendo en cuenta que pueden ser personas que utilizan los servicios tanto de ocio como de deporte, por ejemplo: visita a restaurante, miradores, senderos, etc.

El 12,3% lo visitan una vez al año con una afluencia de forma esporádica (anual) a diferentes eventos en el espacio, que por lo general son eventos culturales y conmemorativos en sitios como el Palacio de Cristal (conciertos, eventos, activaciones de entidades municipales, etc.). Cuando hay eventos conmemorativos como, por ejemplo: el solsticio de verano 'Intiraymi' que se celebra una vez al año en el reloj de sol 'Intihuatana' o 'Yata Pajta' (para los Quitus Caras), así como también el calendario lunar representado por 13 monolitos. En este rango también podemos incluir a los turistas tanto nacionales como extranjeros que visitan el parque en diferentes épocas del año.

2. ¿Qué actividades realiza en el parque metropolitano Itchimbía?

Gráfico 2: Resultados encuesta pregunta 2

Recuento de 2. Qué actividades realiza en el parque metropolitano Itchimbía?

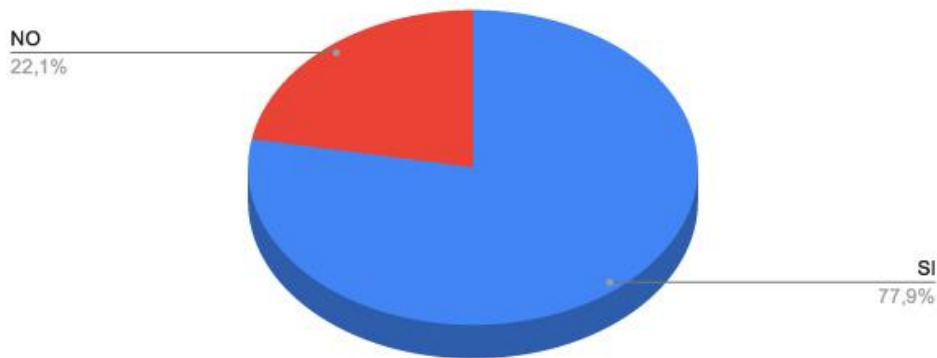


En esta pregunta podemos analizar que los datos más relevantes en las actividades que realizan los usuarios que ocupan este espacio son principalmente el ocio con un 51.6% de tendencia, es decir, que los visitantes van para desarrollar actividades de esparcimiento en los diferentes servicios que brinda el parque, miradores, juegos infantiles, restaurante, senderos, humedal, monumentos arquitectónicos, etc. Mientras que el 39,5% lo hace para realizar actividades deportivas en espacios como: canchas, senderos, ciclo rutas y demás infraestructura deportiva (más explicado defina los sitios) que destinada para este tipo de dinámicas sobre el espacio. Por último, tenemos un rango del 8,9% de usuarios que visitan el parque por diferentes servicios existentes, estos pueden ser: de seguridad (ECU 911), académicos (Colegio Santiago de Guayaquil), laborales (eventos, Administración, Servicios Públicos y Casa Piedrahita - EPMMOP).

3. ¿Conoce los espacios que conforman el parque metropolitano Itchimbía?

Gráfico 3: Resultados encuesta pregunta 3

Recuento de 3. Conoce los espacios que conforman el parque metropolitano Itchimbía?



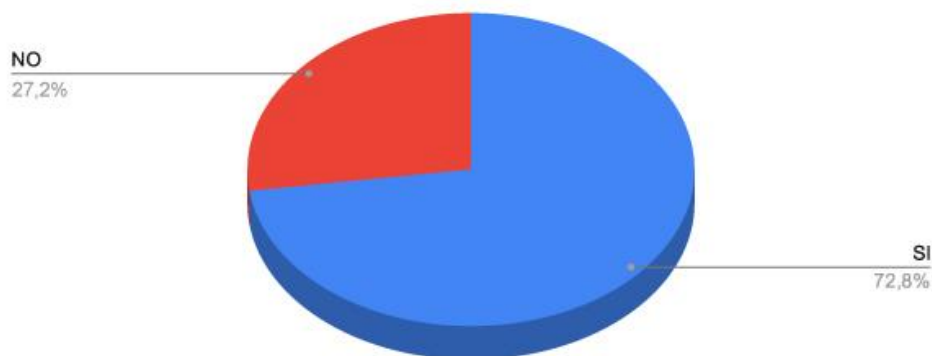
En relación con la pregunta dos, aquí podemos considerar que el 77.9% de los visitantes que confluyen en el parque Itchimbía conocen los espacios, es decir, que son usuarios frecuentes que se mueven en los mismos entornos por diferentes motivos ya sea por ser habitantes del sector, por actividades recreativas (ocio y deporte), actividades laborales o académicas; mientras que el 22.1% no tiene conocimiento de los espacios que conforman el parque.

En este contexto se puede medir la importancia de implementar señalética informativa que proporcione una correcta experiencia de usuario UX en los diferentes servicios del Itchimbía, con el fin de promover una mejor interacción del visitante para con el entorno y su ubicación.

4. ¿Usted conoce si el parque metropolitano Itchimbía tiene señalética?

Gráfico 4: Resultados encuesta pregunta 4

Recuento de 4. Usted conoce si el parque metropolitano Itchimbía tiene señalética?



Los resultados que determinan esta pregunta definen que el 72,8% de usuarios encuestados tienen conocimiento de la señalética del parque Itchimbía, lo que es positivo e indica que la comunicación visual aplicada en la señalética actual del parque es funcional y direccional, porque cumple su mensaje con claridad y efectividad. Pero también es importante dentro de este preámbulo recalcar que los espacios en donde se desenvuelven la mayoría de visitantes que conocen la señalética del parque son espacios puntuales, es decir sitios que tienen mucha afluencia en donde convergen la mayoría de usuarios para convertirlos en zonas calientes. Esto responde en gran medida a que los ingresos del parque más habilitados son los que se encuentran en la zona oeste, precisando una rápida conexión con estos espacios que son: El Palacio de Cristal, ECU 911, el reloj de sol 'Intihuatana', canchas deportivas, administración, etc.

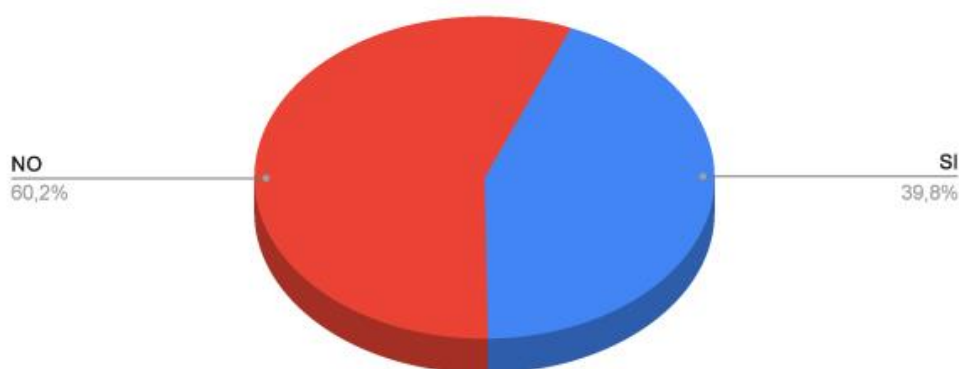
No obstante, podemos distinguir que el 27.2% de encuestados no conocen la señalética del parque lo que nos obliga a demarcar otros espacios con el fin de cubrir la necesidad de información a implementar para que los visitantes conozcan más áreas de importancia que pueden tener la misma connotación que los nombrados anteriormente y así mejorar de forma eficiente la experiencia de usuario UX en todos los sitios que conforman el Itchimbía.

En contexto los resultados se pueden mitigar por medio de mecanismos que promocionen y aumenten el conocimiento de más áreas del parque Itchimbía con el fin de amplificar y mejorar el impacto (información) en todos los visitantes.

5. ¿Utiliza la señalética informativa del parque metropolitano Itchimbía?

Gráfico 5: Gráfico resultados encuesta pregunta 5

Recuento de 5. Utiliza la señalética informativa del parque metropolitano Itchimbía?



Esta pregunta tiene una relación directa con la anterior porque determina que la mitad de usuarios encuestados, específicamente un 39.8% utiliza la señalética del parque de manera informativa para poder desplazarse, lo que responde a que los visitantes están al tanto y conocen el sistema señalético. Mientras que de forma simultánea un 60.2% de usuarios no utilizan el sistema señalético, por diferentes circunstancias, es decir por desconocimiento o porque simplemente se dirigen (instinto) a espacios específicos en donde desarrollan actividades cotidianas ya sean laborales, deportivas o recreativas; relacionando a este grupo con la primera pregunta en donde la afluencia de visitantes esta demarcada por la frecuencia de tiempo de uso del espacio.

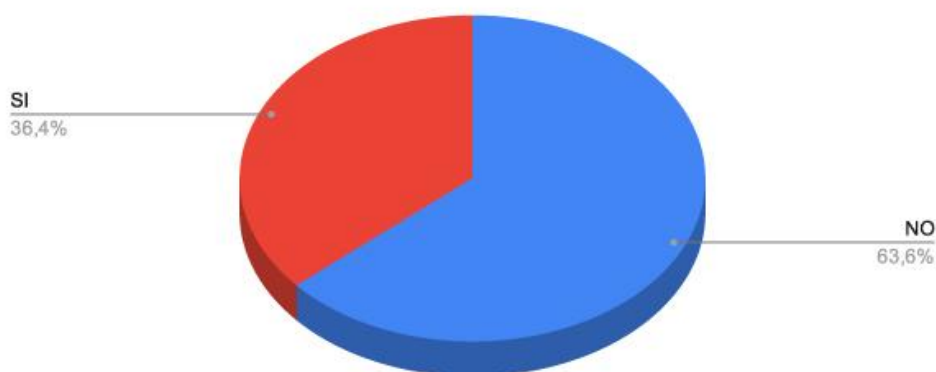
Es alentador ver que casi la mitad de los usuarios utilizan la señalética del parque Itchimbía para informarse y orientarse en las actividades que desarrollan sobre el espacio, ya sean recreativas, deportivas o de diferentes ámbitos. Esto sugiere que la señalización puede estar cumpliendo su propósito al proporcionar información de direcciones y orientación para los visitantes, pero no cumple con el fin

propuesto. Esto podría revelar áreas específicas en las que la señalización puede mejorarse y también permitir la identificación temprana de problemas potenciales, los resultados sugieren que, aunque una parte significativa de los usuarios utiliza la señalética, hay oportunidades para mejorar su eficacia y comprensión, así como para promover su uso entre aquellos que actualmente no la utilizan ya que se podría llevar a un nivel más satisfactorio y eficiente en la experiencia de usuario UX para todos los visitantes del Parque Itchimbía.

6. ¿Considera que la señalética que posee el parque metropolitano Itchimbía actualmente proporciona buena información al usuario?

Gráfico 6: Resultados encuesta pregunta 6

Recuento de 6. Considera que la señalética que posee el parque metropolitano Itchimbía actualmente proporciona buena información al usuario?



Según los resultados obtenidos podemos definir en esta pregunta que el 36.4% del grupo encuestado de usuarios que visitan el Parque Itchimbía consideran que la señalética actual proporciona buena información; mientras que el 63.6% no comparte esta opinión y considera una percepción mayoritaria de insatisfacción ya que existe un problema generalizado en la calidad de la señalética que no cumple la función de brindar información útil y adecuada.

Esto apunta a una posible desconexión con las necesidades y expectativas de los usuarios y su interacción con el espacio público en donde existe una falta de claridad o pertinencia en la información proporcionada que genera confusión y dificulta su navegación. La efectividad de la señalética también podría estar influenciada por el diseño visual y la legibilidad de las señales. Si las señales son

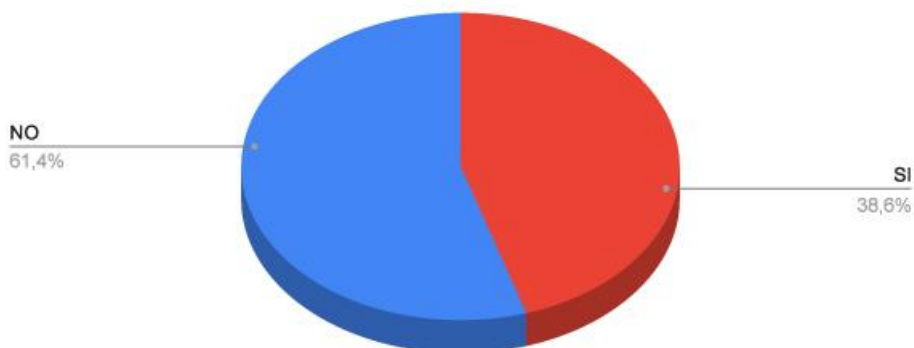
difíciles de leer o carecen de diseño claro, los usuarios podrían no encontrar información que aporte a un sistema lógico, uniforme y coherente; además la señalización debe estar ubicada estratégicamente en puntos referenciales o lugares relevantes y visibles donde los usuarios se familiaricen con un diseño inclusivo y fácilmente accesible democratizando el uso del espacio.

En esta recapitulación, es crucial identificar los problemas que posee la actual señalética del parque, a través de un proceso integral que involucre una investigación previa, y que mejore de manera continua los mecanismos de solución para crear un sistema señalético más efectivo y satisfactorio que aporte a la experiencia de usuario UX en el Parque Itchimbía.

7. ¿Considera que la señalética sirve de guía dentro del espacio del parque metropolitano Itchimbía?

Gráfico 7: Resultados encuesta pregunta 7

Recuento de 7. Considera que la señalética sirve de guía dentro del espacio del parque metropolitano Itchimbía?



Aquí podemos considerar que el 38,6% de encuestados determina que la señalética sirve como un elemento para guiarse dentro de los diferentes espacios del parque Itchimbía, es decir que existe una percepción positiva en cuanto a la eficacia de la señalética en términos de orientación.

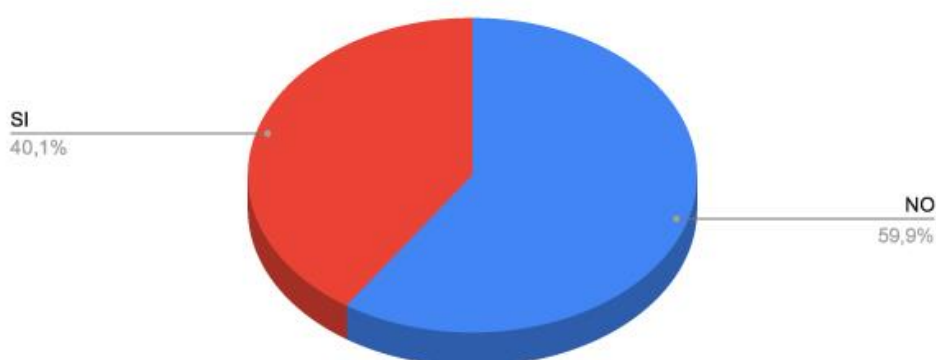
Entretanto podemos analizar que el 61,4% de usuarios encuestados que no consideran a la señalética del parque como una guía efectiva que mejore la navegabilidad de los visitantes sobre el espacio. Esto se debe a distintos factores que no cubren las necesidades de los usuarios por diferentes inconsistencias en el diseño,

información y ubicación encontrando dificultades en la utilidad de la señalética actual. Lo que demuestra una falta de funcionalidad del sistema señalético implementado en el parque, además de no brindar de forma responsable una guía efectiva con el fin de cumplir las expectativas de los usuarios que confluyen en este espacio.

8. ¿Utiliza usted regularmente la señalética del parque Itchimbía?

Gráfico 8: Resultados encuesta pregunta 8

Recuento de 8. Utiliza usted regularmente la señalética del parque Itchimbía?



Según los resultados obtenidos en la encuesta el 40.1% de usuarios que visitan el parque Itchimbía utilizan regularmente la señalética ya que consideran que es útil y relevante. Mientras que el 59.9% de encuestados no considera el uso de la señalética actual del parque, debido a la falta de visibilidad, comprensión y relevancia tanto en los lugares en los que esta implementada como en el diseño visual que la constituye. En conclusión, podemos definir mecanismos que aumenten el interés en el uso de señalética en este tipo de espacios, por medio de señales más visibles, ubicadas en puntos clave que mejoren la orientación de los visitantes con información relevante pensada en los tipos de usuarios y sus necesidades específicas. También es importante el aspecto educativo, a través del lanzamiento de campañas que socialicen e impulsen el uso de estos sistemas de información mejorando la visita a estos espacios.

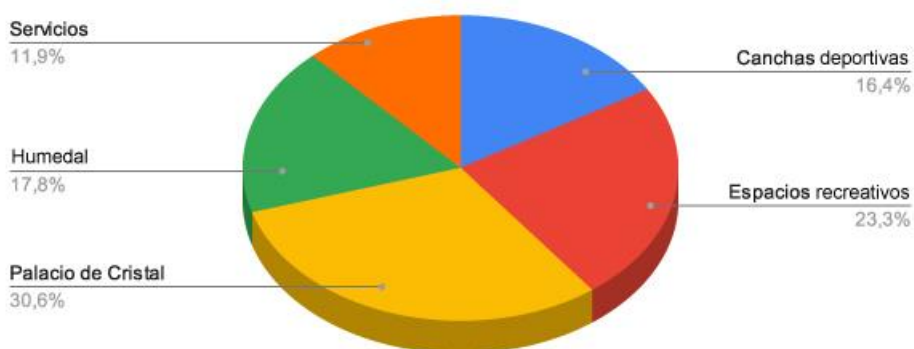
Las necesidades y objetivos que tienen los usuarios son diversos al visitar el parque. Algunos pueden necesitar orientación para llegar a lugares específicos, mientras que otros pueden estar más familiarizados con el parque y no necesitar

señalización. En este caso es importante centrarse en generar necesidades y objetivos unificados que permitan el mejor desenvolvimiento de todos los visitantes del Itchimbía, a través de señalética que informe correcta y claramente los espacios y sitios del parque proporcionando al usuario características que promuevan un diseño eficaz, ubicación estratégica y la educación del usuario. Esta última característica es indispensable para la persuasión informativa (inducir a una mejor navegabilidad) sobre el espacio y así aumentar la percepción de utilidad de la señalética para mejorar la experiencia de usuario UX en el parque.

9. ¿En qué espacios del parque metropolitano Itchimbía sugiere usted que falta información señalética?

Gráfico 9: Resultados encuesta pregunta 9

Recuento de 9. En qué espacios del parque metropolitano Itchimbía sugiere usted que falta información señalética?



En esta pregunta podemos analizar que los resultados muestran que hay áreas específicas del parque Itchimbía en donde los usuarios consideran que falta señalética:

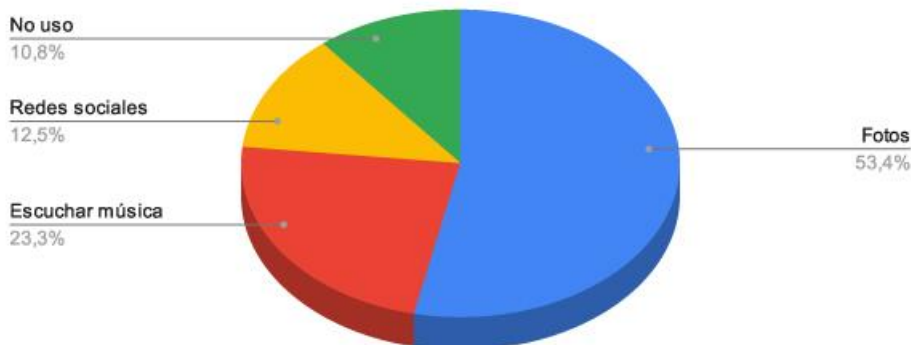
1. Canchas Deportivas (16.4%): Un porcentaje significativo de usuarios siente que falta señalética en las canchas deportivas. Esto puede estar relacionado con la necesidad de orientación hacia las diferentes canchas y los tipos de deportes que se pueden practicar en cada una (básquet, vóley y fútbol).
2. Espacios Recreativos (23,3%): Casi la mitad de los usuarios indican que falta señalética en los espacios recreativos. Esto podría sugerir que los usuarios desean orientación sobre las áreas de juego, ocio, descanso y

entretenimiento. Esto puede estar ligado a usuarios que realizan este tipo de actividades de forma individual o colectiva (familiar).

3. Palacio de Cristal (30,6%): Un porcentaje considerable de usuarios siente que falta señalética en el Palacio de Cristal. Esto podría estar relacionado con la necesidad de proporcionar información sobre la historia, propósito por el cual fue implementado en ese espacio y eventos relacionados con este espacio; este tipo de información es relevante y educativa.
4. Humedal (17,8%): La mayoría de los usuarios considera que falta señalética en el humedal. Dado que los humedales son ecosistemas sensibles y valiosos, es importante brindar información educativa sobre su importancia y la vida silvestre asociada, ya que es un espacio de preservación que contiene mucha de la flora y fauna endémica de la zona.
5. Servicios (11,9%): Aunque un porcentaje pequeño de usuarios menciona estos espacios, aún puede ser importante abordar la falta de señalética en ellos para garantizar que los visitantes sepan dónde están ubicados y cómo acceder a ellos en caso de necesidad.
6. Dado que los espacios mencionados tienen diferentes niveles de demanda de señalética, es esencial priorizar en función de los porcentajes más altos. Los espacios con una alta demanda, como el Humedal y los Espacios Recreativos, deben recibir una atención especial y puntual. En este caso es funcional diseñar señales que sean específicas para cada espacio, proporcionando información relevante para el usuario. Por ejemplo, en el Humedal, se podría incluir información sobre la biodiversidad y la importancia de la conservación.; lo mismo se puede hacer en el Palacio de Cristal, implementando información histórica relevante ya que es un tipo de infraestructura arquitectónica que fue transportada hacia el parque y que cumplía con otra dinámica de uso en la misma ciudad (Mercado de La Merced). Esta señalética debe tener una ubicación estratégica componiendo un sistema de información coherente y unificado, además de tener fácil accesibilidad, leibilidad y legibilidad (comprensible) para diferentes grupos de usuarios, incluidos niños, adultos mayores y personas con discapacidad.
10. ¿Cuál es el uso que le da a su dispositivo móvil cuando está en el parque?

Gráfico 10: Resultados encuesta pregunta 10

Recuento de 10. Cuál es el uso que le da a su dispositivo móvil cuando está en el parque?



Según los resultados de la encuesta se puede medir el uso de dispositivos móviles de los visitantes del Parque Itchimbía. El 53.4% de usuarios que responden a una mayoría utilizan sus dispositivos móviles para tomar fotos dentro del parque. Esto indica que la fotografía es la actividad más popular y relevante para la memoria de visitantes, ya sea con el fin de registrar momentos inolvidables o para realizar fotografía profesional de paisaje y artística; ya que tiene diversos espacios o miradores que muestran diferentes puntos y perspectivas de Quito.

El 23.3% de usuarios (casi la mitad) utiliza sus dispositivos móviles para escuchar música mientras están en el espacio desarrollando diferentes actividades. Lo que puede aportar o contribuir a una mejor experiencia personal que va ligado con el disfrute del entorno. Un porcentaje considerable de usuarios que apunta al 12.5% utiliza el dispositivo móvil para navegar en redes sociales indicando la importancia de la conectividad social durante la visita al parque Itchimbía; mientras que el 10.8% de encuestados, un pequeño porcentaje que no utiliza sus dispositivos móviles en el parque, lo que podría sugerir que prefieren una experiencia más desconectada y enfocada en las actividades que se realiza, ya sean individuales o familiares.

En el aspecto digital podemos analizar que los mecanismos de integración señalética que convergen en el uso de dispositivos móviles sobre el espacio público y demás áreas que componen el parque Itchimbía generan adaptabilidad de sitios en donde se pueden implementar nuevas actividades con puntos de interés en conectividad, es decir identificar y señalar puntos que son populares para la

fotografía, lo que puede mejorar la posibilidad de captura de imágenes y por ende enriquecen la experiencia de usuario UX en el espacio público. También puede ser de interés la implementación de rutas escénicas (fotogénicas) resaltando lugares dentro del parque para realizar fotos, invitando a los visitantes a la interacción con el espacio. Puntos de carga de celulares y disponibilidad de wifi, lo que puede atraer a usuarios que desean cargar sus dispositivos o estar conectados en línea ya sea para desarrollar actividades de ocio, recreativas, deportivas o laborales (en menor cantidad).

Además, como resultado de esta encuesta en donde los dispositivos móviles juegan un papel muy importante en la actualidad podemos identificar varios tipos de zonas para el descanso ya sean con música, para quienes buscan relajarse y disfrutar de música ambiente, si es apropiado según las regulaciones del parque obviamente; o zonas de descanso digital, donde usuarios utilizan estos dispositivos de forma cómoda para realizar actividades especiales con su respectivo mobiliario.

Incluso podemos utilizar herramientas de integración digital para sistemas señaléticos dentro del parque Itchimbía por medio del uso de dispositivos móviles. La señalética educativa digital tiene como característica la integración de diferentes tipos de tecnología aplicable al espacio público como, por ejemplo: el uso de códigos QR, etiquetas NFC (corta señal) o realidad aumentada proporcionando información adicional a los usuarios sobre puntos de interés, historia del parque y promoción de actividades que se pueden realizar, eventos culturales, involucrando a los visitantes en interacciones digitales directas en sitios puntuales sobre los diferentes espacios de uso que proporciona el parque.

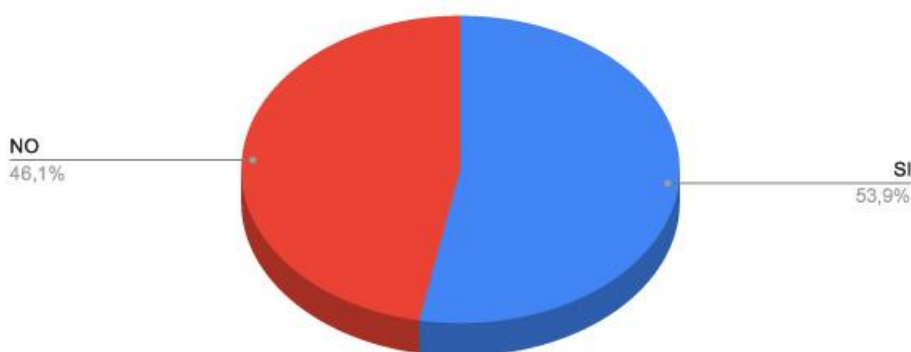
Si bien el uso de dispositivos móviles marca un beneficio importante para los usuarios del parque Itchimbía en donde por medio de la tecnología pueden acceder a mejores espacios de información en tiempo real, interacción social digital (redes sociales) por medio de recuerdos compartidos, mejora de orientación y navegación en diferentes espacios del parque implementando una perspectiva de comprensión y apreciación del entorno; un enriquecimiento tanto educativo como personalizado aporta directamente a los visitantes. Pero también es importante la posibilidad de motivar a los beneficios de la desconexión digital para una conexión plena con la naturaleza, reduciendo el estrés digital, mejorando las conversaciones y relaciones personales lo que aporta al bienestar emocional y mental (mindfulness).

Todo este análisis nos permite identificar el equilibrio que debe primar en la importancia de la conexión y desconexión digital en el espacio público, ya que radica en encontrar un equilibrio entre aprovechar los beneficios que ofrece la tecnología y disfrutar de la experiencia análoga y auténtica del entorno. La conectividad puede enriquecer la experiencia y brindar información valiosa, pero la desconexión también es vital para la conexión con la naturaleza, la relajación y las interacciones sociales significativas. En última instancia, se trata de lograr una experiencia integral que respete tanto las oportunidades digitales como las cualidades únicas del espacio público que brinda el parque a sus visitantes.

11. ¿Conoce usted lo que es la realidad aumentada?

Gráfico 11: Resultados encuesta pregunta 11

Recuento de 11. Conoce usted lo que es la realidad aumentada?



Enlazando esta pregunta con la anterior en donde los visitantes utilizan sus dispositivos móviles en las actividades que realizan dentro del parque Itchimbia, podemos obtener un hilo conductor en la encuesta que muestra el uso de tecnología y el conocimiento de la misma en temas como el de la realidad aumentada por parte de los usuarios en donde un 53.9%, más de la mitad de los visitantes a los que se les aplicó la encuesta conocen sobre la realidad aumentada, mientras que un 46.1% desconoce esta tecnología. Esto revela que hay una cierta conciencia y familiaridad con la realidad aumentada, pero también una proporción significativa que aún no está familiarizada con ella.

Apelando a este grado de familiaridad que tienen los visitantes del parque con esta tecnología se puede encontrar una oportunidad para mejorar la experiencia de

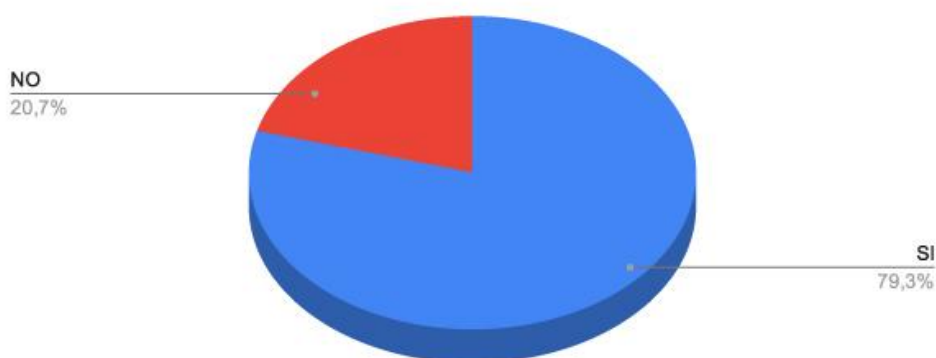
usuario UX sobre el espacio público, desde la mejora de información y orientación hasta la interacción lúdica y educativa. La realidad aumentada AR es una tecnología que superpone información digital en el mundo real a través de dispositivos móviles que utilizados como herramientas de visualización mejoran de forma significativa la experiencia de usuario UX proporcionando información adicional sobre puntos de interés, rutas, eventos y detalles relevantes del parque, por medio de información contextual y dinámica en tiempo real; por ejemplo, si los usuarios utilizan esta tecnología para informarse solo deben apuntar a una señal específica con su dispositivo y podrían ver horarios de eventos, datos históricos o detalles de la flora y fauna en la pantalla de su celular.

La implementación de esta tecnología AR puede atraer a usuarios de diferentes edades y generar interés en la interacción para con el espacio público, además de fortalecer temas interacción lúdica, fomentar el conocimiento de nuevas tecnologías (alfabetización digital). En consecuencia, podemos generar una nueva experiencia enriquecedora para todos los que visitan el parque Itchimbia.

12. ¿Estaría de acuerdo con que la señalética proporcione más información de la que posee, a través del uso de nuevas tecnologías como la realidad aumentada?

Gráfico 12: Resultados encuesta pregunta 12

Recuento de 12. ¿Estaría de acuerdo con que la señalética proporcione más información de la que posee, a través del uso de nuevas tecnologías como la realidad aumentada?



En esta pregunta se refleja que aproximadamente un 79,3% de los usuarios que visitan el Parque Itchimbia están de acuerdo en que la señalética proporcione más información a través de nuevas tecnologías como la realidad aumentada,

mientras que un aproximado al 20,7% de usuarios no está de acuerdo. Esto muestra que existe un fuerte interés y aceptación por parte de la mayoría de los usuarios hacia la incorporación de tecnologías avanzadas en el sistema señalético del parque.

Basándonos en los resultados de la encuesta y considerando las tendencias actuales en experiencia del usuario UX y tecnología. Existen razones para la implementación de la realidad aumentada, ya que la recepción de información por parte de las nuevas tecnologías permitiría un mejor desenvolvimiento de visitantes sobre estos espacios con mayor detalle informativo, interacción, educación e innovación. La adopción de la realidad aumentada se alinea con las expectativas de quienes visitan el parque, mejorando su conexión con el espacio público y brindando una experiencia diferente.

CAPITULO III

3. PROPUESTA SISTEMA SEÑALÉTICO PARQUE ITCHIMBÍA

La clasificación para la implementación de nuevos sistemas señaléticos en el parque metropolitano Itchimbía se debe categorizar según la información recopilada y analizada en base a la función que cumple la señalética sobre el espacio con el fin de mejorar la experiencia de usuario UX. Toda información recopilada y procesada para buscar una posible solución sobre la señalética actual del parque Itchimbía, se aplica, a través, de criterios técnicos fundamentales para el diseño de señalética.

En este capítulo se desarrolla una propuesta que permita la implementación de un nuevo sistema señalético para el parque metropolitano Itchimbía. Como referencia nos basamos en el 'Método Aplicado a la Señalética' desarrollado por el español Joan Costa, un multifacético estudioso de los diversos campos de la comunicación, en donde usaremos la perspectiva del diseño aplicado a los sistemas señaléticos desde el aspecto técnico sobre los diferentes espacios en donde se puede utilizar. "La señalética debe identificar unos determinados lugares y servicios (en principio, externamente y luego internamente) facilitando su localización en el espacio arquitectónico y urbanístico" (Costa, 1989)

También se utiliza como referencia el estudio, la aplicación del 'Proceso Creativo de Solución de Problemas' desarrollado por Brend Löbach, un importante artista y diseñador industrial alemán que considera al proceso de diseño como el conjunto de posibles relaciones entre el diseñador-el objeto diseñado para que éste resulte un producto reproducible tecnológicamente.

3.1. Creación del programa señalético para el parque Itchimbía

3.1.1. El Contacto

En este contexto inicial de la 'Metodología para la creación de programas señaléticos' podemos definir brevemente al parque metropolitano Itchimbía como un espacio público ubicado en el centro de la ciudad con una extensión de 54 ha, en donde se generan diversas actividades recreativas, de ocio, deporte, laborales, y educativas. Este espacio posee 6 ingresos de los cuales están habilitados 3 principalmente, el primero por el barrio El Dorado, el segundo por la calle Iquique y el

tercero por el barrio La Tola; está compuesto por diversos senderos y servicios públicos, monumentos, así como dependencias que lo conforman.

Es un espacio compuesto en su mayoría por áreas verdes, que antiguamente se lo conocía como la 'botica de Quito' por un sin número de especies de plantas endémicas que forman parte de la medicina intercultural de nuestros antepasados, que hoy está vigente en diferentes espacios además posee diferentes sitios con infraestructura arquitectónica que posee un importante bagaje histórico.

La imagen de marca de este emblemático parque metropolitano está representada por un isologotipo compuesto por el Palacio de Cristal (antiguo mercado de la Merced) rodeado de árboles a los lados, actualmente conocido como el 'Centro Cultural Itchimbía', un espacio en donde se desarrollan eventos culturales y corporativos; la tipografía que tiende a variar en su familia o fuente tipográfica de acuerdo con la administración de turno, es decir que depende de la temporalidad que cada administración tiene en la fuente o tipografía implementada (escogida) en su imagen o identidad de marca.

Gráfico 13: Estructura identificador parque Itchimbía



3.1.2. Acopio de información

- a. Plano y territorio: se muestra la identificación de zonas servicios y recorridos que componen el parque Itchimbía.

Zonificación y ubicación de servicios del espacio:

Gráfico 14: Implantación servicios parque Itchimbia



b. Palabras clave:

La representación de las necesidades de información identificadas dentro del espacio del parque Itchimbia, estas palabras tienen la función de definir los servicios a implementar que demanda el público objetivo.

- Estacionamientos
- Punto de referencia
- Ciclo vía
- Ruta peatonal
- Ruta humedal
- Humedal
- Casa Piedrahita
- Información
- Administración
- Mirador

- Zona BBQ
 - Baños
 - Juegos infantiles
 - Canchas de Básquet
 - Canchas de Vóley
 - Canchas de Fútbol
 - Juegos tradicionales
 - Rincón de los sentidos
 - Intihuatana
 - Libélula
 - Zona Canina
 - Puentes
 - ECU 911
- c. Documentación fotográfica

Gráfico 15: Estado actual señalética parque Itchimbía (identificatoria)



Gráfico 16: Estado actual señalética parque Itchimbía (reguladora)



Gráfico 17: Estado actual señalética parque Itchimbía (orientativa)



Gráfico 18: Estado actual señalética parque Itchimbía (informativa)



Gráfico 19: Estado actual señalética parque Itchimbía (direccional)



Ver anexos 5 fotos restantes*

a. Condicionantes arquitectónicos

Es importante que las condicionantes arquitectónicas del Parque Itchimbía para el desarrollo de una señalética efectiva tanto en el aspecto informativo como en el direccional para que se integre armónicamente con el entorno. Estos condicionantes pueden influir en el diseño de la propuesta señalética desde la distribución, diseño de espacios por sus características y variaciones; desde la adaptación topográfica del parque como la arquitectura de edificios entre otros. También por el tipo de accesibilidad universal que se considera según el requerimiento de señalética que identifique rutas adecuadas para personas con movilidad reducida, teniendo en cuenta el flujo de usuarios que circulan en el parque, además de la iluminación natural ó artificial para su visibilidad y los materiales adecuados que complementen de forma visual los elementos existentes.

b. Condicionantes ambientales

Si tomamos en cuenta la ubicación geográfica en la que se encuentra el parque Itchimbía, se define que los condicionantes ambientales para la implementación de un sistema señalético están sujetos a diferentes factores en este caso climáticos, la densidad atmosférica, la luz solar intensa (radiación UV), lluvia, niebla, etc. Todo este tipo de características ambientales son las que definen el tipo de materiales resistentes y de alta durabilidad que deben ser utilizados en la señalética.

Por otro lado, se consideran los cambios de temperatura, que pueden afectar la resistencia de los materiales que utiliza el sistema señalético propuesto evitando la

decoloración y el deterioro (deformaciones) causados por la exposición prolongada al sol; una fijación adecuada para que la señalética no ceda por los vientos fuertes ya que está ubicada en un área montañosa a 2800 msnm.

Aunque también es importante (indispensable) recalcar la integración de la señalética con el entorno natural de forma armónica, minimizando el impacto ambiental durante su instalación y respetando la coherencia estética natural.

c. Normas gráficas preexistentes

En este punto es importante que la normativa gráfica principal preexistente que debe utilizar esta propuesta es la imagen de marca del parque Itchimbia (isologotipo) ya definida.

En cuanto a la normativa técnica y de regulación vigente se enfoca en documentación desarrollada por el Instituto Ecuatoriano de Normalización, INEN (señalización vertical) y el Manual de Señalización Turística del Ministerio de Turismo del Ecuador, MINTUR (símbolos y pictogramas), teniendo en cuenta que esta propuesta responde a lo corporativo.

3.1.3. Organización

a. Palabras clave y equivalencia icónica

En esta fase se definen las palabras clave y su equivalencia icónica, aquí utilizo expresiones lingüísticas (lenguaje universal) ya definidas por los usuarios del parque para comunicar información de manera concisa. Por ejemplo: “sendero”, “mirador”, “juegos infantiles”, “canchas de fútbol” etc. Creando una equivalencia icónica que asocia estas palabras claves por medio de símbolos, íconos o pictogramas reconocibles familiarizando al usuario con la información y direccionalidad que brinda la señalética en el espacio. Además de una mejora a la estética en funcionalidad real que tiene como premisa la ayuda y complemento al mensaje. En este contexto podemos señalar que la información verificable levantada a los encuestados que usan este parque permite descifrar las necesidades que tienen para con el sistema señalético actual, así se propone de forma precisa información actualizada y exacta que se incorpore en el nuevo sistema señalético para este espacio; con el fin de ser viable ante las barreras que tiene cada idioma o lengua y unificarlas.

b. Tipos de señales

A continuación, se clasifican los tipos de señales necesarias en base a las palabras clave obtenidas por grupos, de acuerdo a sus características principales.

Gráfico 20: Clasificación del sistema señalético del parque Itchimbia

Clasificación sistema señalético parque Itchimbia

Tipo de Señalética	Orientativas	Direccionales	Identificadorias	Informativas	Reguladoras
Punto de referencia (Usted está aquí)					
Ingreso					
Salida					
Centro Cultural Itchimbia					
Unidad Educativa Santiago de Guayaquil					
Área recreativa norte					
Gran Plaza					
Ciclo vía					
Vía peatonal					
Vía humedal					
Estacionamiento					
Humedal					
Casa Piedrahita					
Información					
Administración					
Mirador					
Zona BBQ (alimentos)					
Baños					
Juegos infantiles					
Canchas de Básquet					
Canchas de vóley					
Canchas de fútbol					
Juegos tradicionales					
Rincón de los sentidos					
Intihuatana					
Libélula					
Zona canina					
Puentes					
ECU 911					
Escultura					
Punto de información					
Casa Sipa					
Ágora Natural					
Estacionar vehículo en reversa					
Cuida las plantas					
Área protegida					
Solo personal autorizado					
Reglamentos de uso					
No fume					
No entre					
No pisar					
Prohibido arrojar basura					
Prohibido encender fuego					
Prohibido mascotas					
Prohibido bebidas alcohólicas					
Prohibido nadar					
Prohibido alimentar animales					

- Señales Orientativas (sitúan) en texto lingüístico
- Señales direccionales (muestran una ruta o recorrido) en texto lingüístico
- Señales identificadorias (confirman ubicación) en texto lingüístico
- Señales informativas (detallan información) en texto lingüístico
- Reguladoras (regulan el comportamiento de usuarios)
 - Preventivas (alertan)
 - Restrictivas (limitan)
 - Prohibitivas (imponen)

3.1.4. Diseño gráfico (señalética)

a. Módulo compositivo

El uso del módulo compositivo es una herramienta necesaria para el diseño de sistemas señaléticos, porque permite establecer una estructura coherente y unificada en todas las señales que de forma simultánea se puedan adaptar la información específica en cada ubicación sobre el espacio. Para la propuesta de sistema señalético del parque Itchimbía, el módulo compositivo se utiliza como una matriz sistemática de información para cada señal, manteniendo la consistencia estilística y de diseño que abarca todo el sistema. Esta estructura predefinida establece la distribución de elementos que debe contener cada señal en donde incluye: áreas de texto (tipografía), símbolos, iconos o pictogramas, flechas direccionales, números, colores y otros elementos visuales coherentes que aporten al estilo global del sistema de señalético a diseñar estableciendo una jerarquía visual de información forma ordena que contribuye a la eficacia y claridad de la señalética mejorando la experiencia de usuario UX para los visitantes del parque.

Gráfico 21: Módulo compositivo de sistema señalético para el parque Itchimbía



b. Tipografía

Los caracteres tipográficos seleccionados para las fichas señaléticas es la familia GOTHAM con variantes Bold, Medium y Book conforme la necesidad de la información, en donde de forma técnica se aplican criterios según el contraste necesario, tamaño y grosor, aportando a una mejor legibilidad y leibilidad de la

información permitiendo una cierta modulación en los caracteres y adaptándose perfectamente al uso señalético.

Gráfico 22: Variaciones tipográficas de sistema señalético para el parque Itchimbia



“Esta selección obedecerá, por tanto, a los criterios de connotaciones atribuidas a los diferentes caracteres tipográficos y de legibilidad” (Costa, Señalética: de la señalización al diseño de programas, 1989)

c. Pictogramas

El uso de pictogramas en un sistema señalético es una forma efectiva que comunica información de manera visual y universal. Estos pictogramas son representaciones gráficas simplificadas de objetos, acciones o conceptos que trascienden las barreras del idioma para una comprensión rápida y clara. En la propuesta para el Parque Itchimbia, el mecanismo de pictogramas utilizables se basa en tres dimensiones semánticas, sintácticas y pragmáticas.

- Semántica (significación unívoca de los signos)

Desde esta dimensión el diseño los pictogramas deben ser desde la inmediatez de su significado (reconocible). Para el parque Itchimbia, los pictogramas representan elementos y actividades específicas dentro del espacio: esculturas, juegos infantiles, senderos, canchas deportivas, ciclo vía, etc. Es fundamental que los pictogramas sean intuitivos y fáciles de identificar, incluso para visitantes de diferentes culturas e idiomas.

- Sintácticas (unidad formal y estilística)

La dimensión de la sintaxis se refiere a la relación entre los pictogramas y el contexto en el que se utilizan (signo que tiene relación con otros signos). En el sistema señalético para el parque Itchimbía, los pictogramas deben estar ubicados en lugares apropiados y contextualmente relevantes. En base a los requerimientos de los visitantes, por ejemplo: un pictograma de sendero debe colocarse en un lugar donde indique claramente la dirección de un sendero. La relación entre el pictograma y su ubicación física debe ser coherente y lógica.

- Pragmáticas (visibilidad, resistencia a la distancia)

La dimensión pragmática se refiere al uso efectivo de los pictogramas para cumplir un propósito específico: guía (direccional, orienta) e informa a los visitantes. Los pictogramas deben ser aplicados en el lugar adecuado logrando una comunicación eficaz para que usuario asuma las expresiones comunicativas y tener un correcto comportamiento sobre el espacio. Por ejemplo, un pictograma que indica la presencia de un mirador debe estar colocado informa la decisión a tomar.

Gráfico 23: Esquema semiótico de símbolos señaléticos para el parque Itchimbía

Pictogramas | Esquema semiótico de los símbolos señaléticos

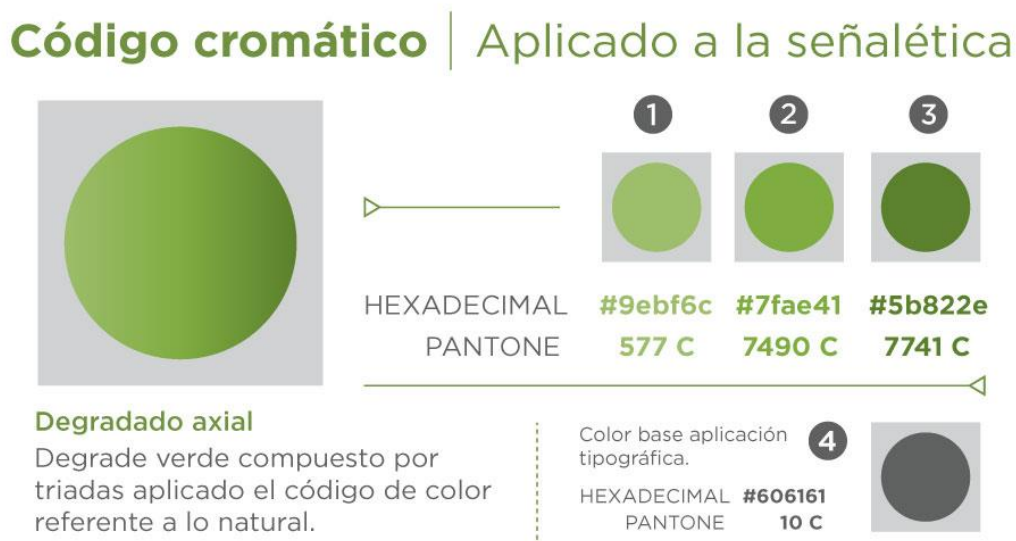


d. Código cromático

Esta fase es fundamental para la selección de colores a utilizar en el sistema señalético del parque Itchimbía, la idea es plantear un código de color mínimo que abarque todas las señales a implementar; la idea es permitir al usuario diferenciar e identificar los diferentes servicios, recorridos, zonas, infraestructura, etc.

Desde el aspecto técnico del diseño gráfico la aplicación del código cromático para esta propuesta de sistema señalético se basa en lo orgánico aplicado desde el degradé axial o lineal (recta imaginaria) compuesto por una triada de colores que se interpolan entre sí. También aplicaremos un color base definido para la tipografía señalética.

Gráfico 24: Código cromático para el sistema señalético del parque Itchimbía



e. Selección de materiales

En esta parte del programa que implica la selección de materiales útiles para el sistema señalético del parque Itchimbía se deben tener en cuenta características y beneficios que permitan una mejor durabilidad, resistencia a condiciones climáticas (intemperie), además de ser estéticamente atractivos; entendiendo que la geografía y ubicación del espacio en donde se va a implementar la señalética está a 2800 msnm (región páramo andino) en donde corren vientos fuertes desde los 8 km hasta los 14 km dependiendo de la época del año, además de fuertes precipitaciones y temperatura ambiente que oscila entre 4 y 6 °C la más baja de entre 20 a 22 °C la más alta. (Weather Online, 2023)

También los materiales deben ser resistentes a las condiciones del sol canicular de Quito que tiene una intensidad de radiación solar ultravioleta que según el índice UV es de entre 9 y 12, oscilando de un nivel muy alto a extremo; lógicamente debemos tomar en cuenta que lamentablemente estos índices de radiación UV se dan por el

calentamiento global al que estamos expuestos como planeta. (Estados Unidos, Agencia de Protección Ambiental, 2023)

Por lo tanto, los principales materiales para esta propuesta de sistema señalético deben ser duraderos y sólidos en este aspecto nos enfocamos en el uso de sustratos funcionales que permitan una larga durabilidad a las condiciones climáticas a las que serán sometidos. El material industrial escogido es el acero galvanizado que se adapta al tipo de señalética diseñada de acuerdo con sus características de maleabilidad, es decir que este tipo de material aún, siendo duro puede deformarse mediante descompresión asumiendo la forma de la señalética sin sufrir fracturas, obviamente dependiendo del sistema de sujeción que se aplique a cada señal en el espacio en donde será implementada.

Estos sistemas de sujeción son:

1. Adosadas: unidas a superficies verticales (muros, paredes, etc)
2. De bandera: que se ensamblan directamente a otro elemento que puede ser un ángulo, perfil o ranura.
3. Auto soportante: tipo de sujeción de una señal que sostiene de forma autónoma por la fijación al piso o suelo.

Por lo tanto, los sustratos o materiales aplicados en la señalética del parque Itchimbia en cuanto a sistemas de sujeción se refiere son: adosadas en donde se utiliza un perfil de acero galvanizado de 3mm cubierto por un film adhesivo de policloruro de vinilo PVC de 65 micras (65 μ m) de espesor que contiene la información de la señal; en cuanto a la sujeción de bandera se implementarán perfiles huecos de sección circular (CHS, Circular Hollow Sections) de 6mm de espesor con un diámetro de 100mm al que ensambla el perfil de acero galvanizado de 3mm con el film adhesivo de PVC de 65 micras (65 μ m) de espesor para la información de la señal, y por último el sistema de sujeción auto soportante se compone por una estructura conformada por parantes o como se los conoce técnicamente, perfiles huecos de sección rectangular (RHS, Rectangular Hollow Sections) internos de 6 mm de espesor en medias de 40mm por 60mm cubiertos por una plancha de acero galvanizado con un espesor de 3 mm, y en la superficie se también se aplicará un film adhesivo de policloruro de vinilo PVC de 65 micras (65 μ m) de espesor con una resistencia de temperatura de entre -15 °C a +60 °C totalmente impermeable, un material versátil, resistente y reciclable que contiene toda la información que lleva cada señal.

Gráfico 25: Selección de sustratos para el sistema señalético del parque Itchimbia



Esto se debe a que la gráfica de la señalética puede variar ya que como se define al inicio de la investigación las diferentes administraciones municipales en cada período proponen una nueva marca o identidad corporativa que puede mutar en cuestiones cromáticas o de identificadores (logotipos), por lo que se ha previsto este material con el fin de solventar un fácil cambio de estos elementos, más no de la estructura ya que está diseñada de forma funcional con la comunicación ambiental del espacio en donde se han localizado puntos importantes y utilitarios de implementación con el fin de mejorar la experiencia de usuario UX.

3.1.5. Diseño y ergonomía

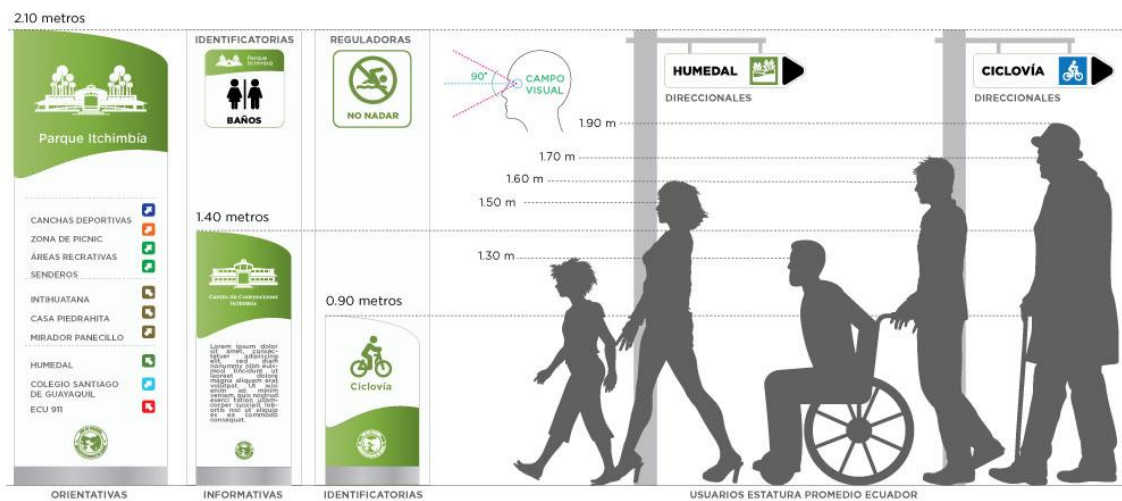
El diseño gráfico y la ergonomía son disciplinas que poseen una interrelación práctica aplicada al desarrollo de sistemas señaléticos ya que la conexión entre hombre, objeto y entorno es la relación que se establece durante cualquier actividad humana. “La ergonomía para el diseño industrial como la disciplina que estudia las relaciones que se establecen recíprocamente entre el usuario y los objetos de uso al desempeñar una actividad cualquiera en un entorno determinado” (Flores, 2001)

La percepción visual del mundo objetivo nos permite visualizar elementos como la luminosidad, el color y la forma; estos factores contribuyen al sistema de comunicación visual implementado por el diseñador, como es en este caso el sistema señalético del parque Itchimbía, considerando las características y necesidades que priman en la actividad que esta ejerce en el usuario sobre el espacio. Por lo tanto, la percepción como método cognitivo juega un papel muy importante desde la ergonomía visual (ojo humano) ya que abarca desde el análisis fisiológico hasta el enfoque psicológico. “La percepción es entendida como la imagen de objetos o fenómenos que se crea desde la consciencia del individuo con la participación de los órganos de los sentidos y del cerebro. Es el proceso que efectúa el ordenamiento y la asociación de las diferentes sensaciones en imágenes integrales o hechos, con la interpretación personal y por tanto subjetiva” (Ávila Chaurand, 2001)

En el nivel de visión (campo ocular) utilizable en señalética cubre un ángulo de 60 grados, la altura promedio del nivel visual medido desde el suelo de una persona que se encuentra de pie es de 1.60m y sentado es de aproximadamente 1.30m; se debe tomar en cuenta los diferentes campos de visión para la implementación del sistema señalético del parque Itchimbía:

1. Visión a corta distancia: la señalética que se presenta en esta modalidad tiene un pequeño tamaño y es contemplada o legible a distancias menores a 10 metros, su tamaño oscila entre 1.5m y 2.5m.
2. Visión a mediana distancia: la señalética que tiene entre 10 a 15 metros de distancia entre el usuario (observador) y la señal no puede ser menor a 1m por 1m.
3. Visión a larga distancia: este tipo de señalética posee una altura superior a los 3 y 4 metros sobre el suelo, lo que equivale a un primer piso de un edificio y es legible a una distancia de entre 15 a 25 metros.

Gráfico 26: Ergonomía del sistema señalético para el parque Itchimbia



Las medidas establecidas en metros para el uso e implementación del sistema señalético son a partir de la ergonomía basada en la percepción y campo visual de usuarios que comprende los 90 grados, se contempla condiciones físicas y de género desde 1.60m de altura para mujeres promedio en Ecuador hasta el 1.80m en hombre; con excepciones de 1.90m para personas altas. Además, comprende la altura mínima de 1.30m para menores (niños) que equivale a una persona sentada en silla de ruedas o con movilidad reducida.

La señalética propuesta para el parque tiene un diseño creado bajo estándares técnicos que permiten la visualización de la misma a partir de los 5 a 10 metros, abarcando un campo de visión a corta y mediana distancia. En su forma responde a curvaturas inspiradas en las hojas de Guabo, uso de nuevas formas naturales (orgánicas) basado en el diseño de los elementos señaléticos que tienen una curvatura superior en cada elemento para conectar con el entorno que hace referencia a la forma natural.

3.1.6. Fichas señaléticas

Gráfico 27: Propuesta de ficha señalética orientativa para el parque Itchimbia

Ficha señalética

Totem auto soportante

Tipo de señalética:

Orientativas

●



Parque Itchimbia

CANCHAS DEPORTIVAS	
ZONA DE PICNIC	
ÁREAS RECRATIVAS	
SENDEROS	

INTIHUATANA	
CASA PIEDRAHITA	
MIRADOR PANECILLO	

HUMEDAL	
COLEGIO SANTIAGO DE GUAYAQUIL	
ECU 911	



Materiales

Módulo compuesto por estructura rígida interna con parantes RHS de acero galvanizado de 6mm, cubiertos por una plancha de acero galvanizado de 3mm y con un film de PVC adhesivo de 65µm de espesor.

Dimensiones

Panel
 Alto 210 cm
 Ancho 70 cm
 Espesor 10 cm

Isologotipo (área de aplicación)
 Alto 70 cm
 Ancho 70 cm

Información
 Alto 105 cm
 Ancho 70 cm

Marca (administración)
 Alto 25 cm
 Ancho 70 cm

Base estructural
 Alto 10 cm
 Ancho 70 cm

Sujeción

Altura
 Colocada a partir del suelo

Sistema
 Sujeción de profundidad al suelo 30 cm

Gráfico 28: Propuesta de ficha señalética orientativa para el parque Itchimbía

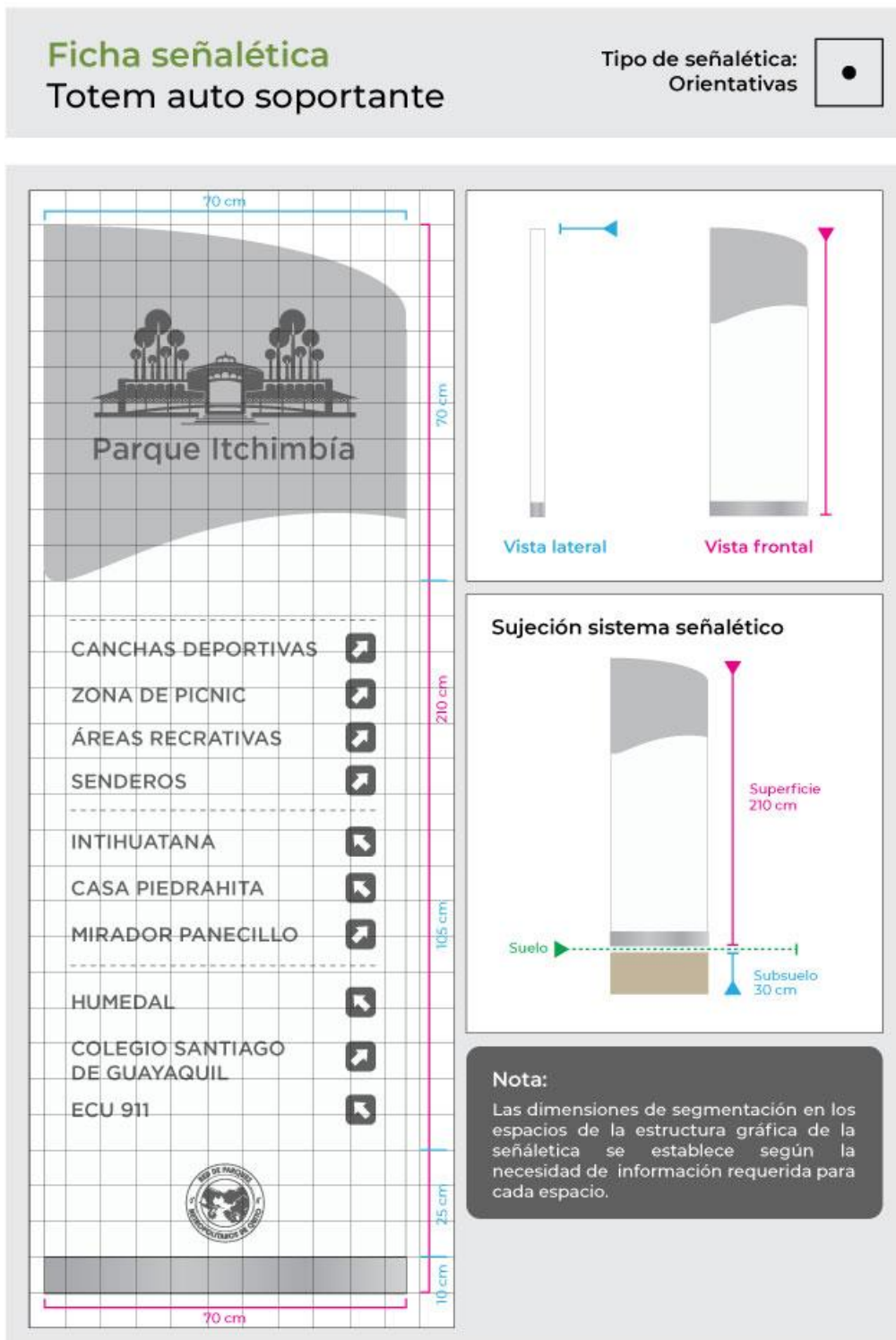


Gráfico 29: Propuesta de ficha señalética informativa para el parque Itchimbiá

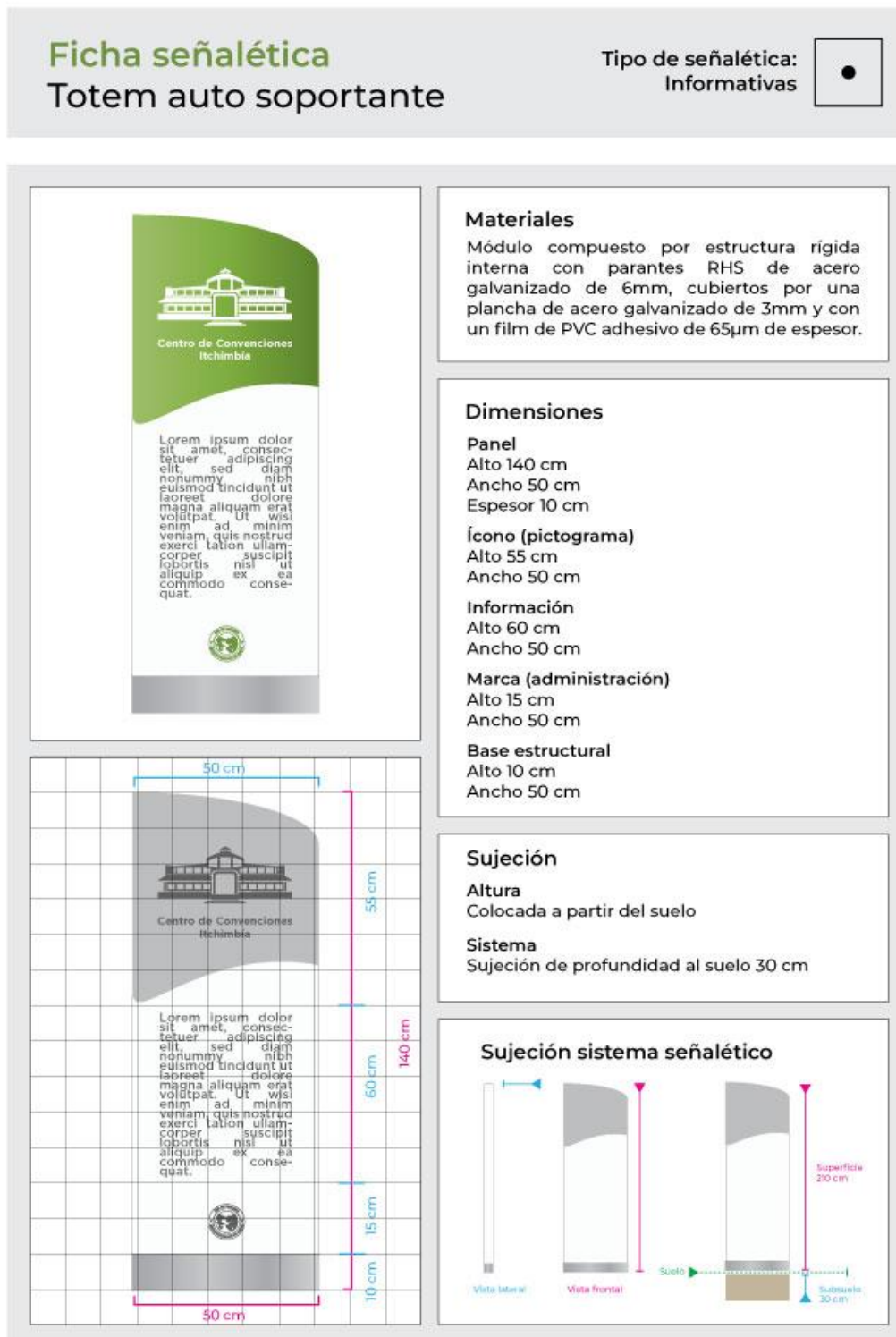


Gráfico 30: Propuesta de ficha señalética identificatoria para el parque Itchimbiá

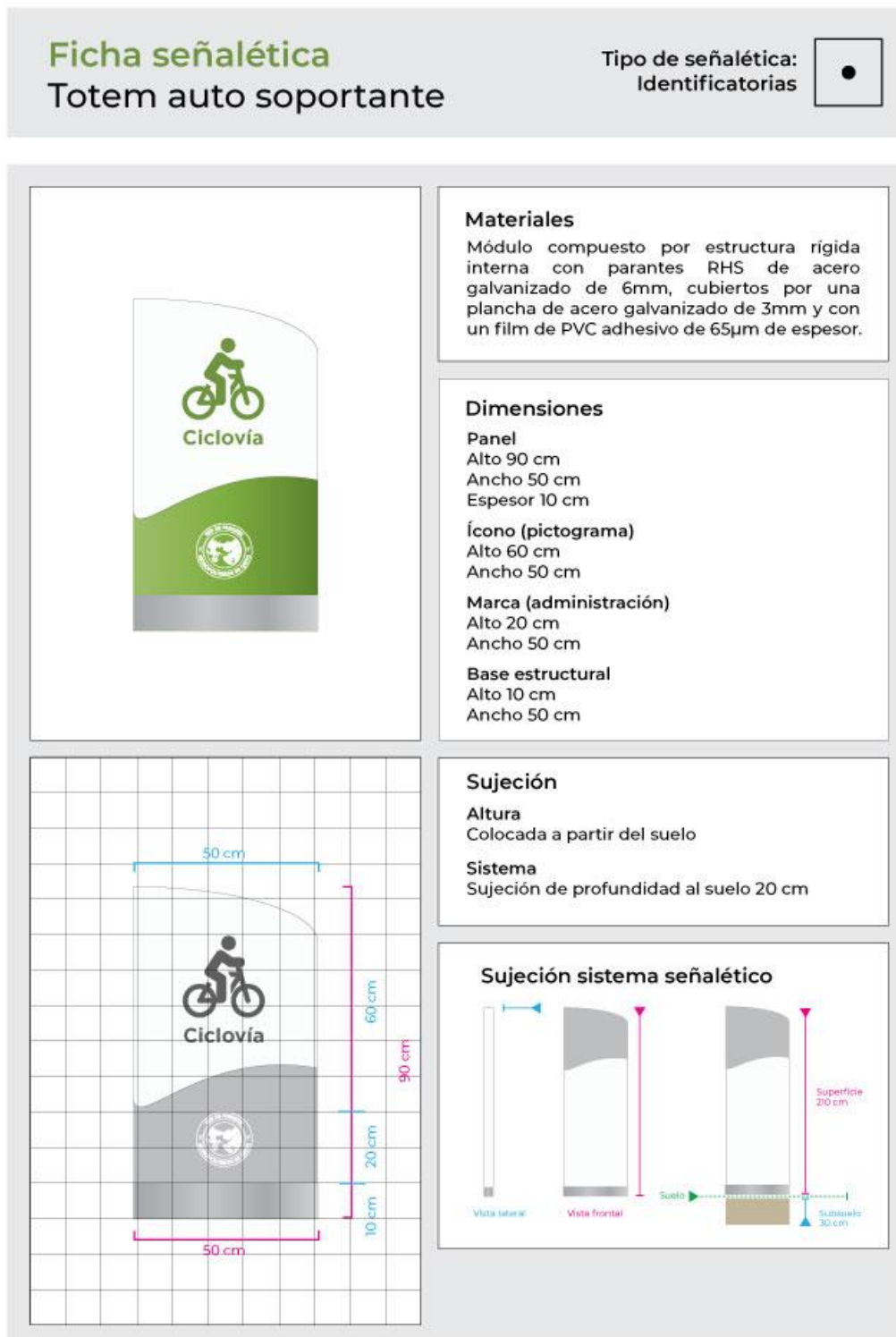


Gráfico 31: Propuesta de ficha señalética direccional para el parque Itchimbía


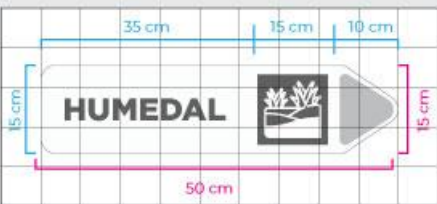



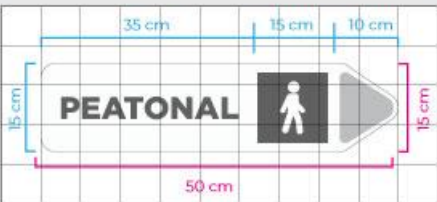
Ficha señalética

De bandera

Tipo de señalética

●

Direccionales

Materiales
Módulo de acero galvanizado de 3mm de bandera (ensamblado a otro elemento) con un film de PVC adhesivo de 65µm de espesor.

Dimensiones
Panel
Alto 15 cm
Ancho 50 cm
Ícono (pictograma)
Alto 15 cm
Ancho 15 cm
Información
Alto 35 cm
Ancho 15 cm

Sujeción
Altura
Colocada a 210 cm a partir del suelo
Sistema de bandera
Parante CHS (Circular Hollow Sections) de 6mm, sujeción de profundidad al suelo 20 cm

Sujeción sistema señalético




Gráfico 32: Propuesta de ficha señalética identificatoria para el parque Itchimbía


Ficha señalética

Adosada

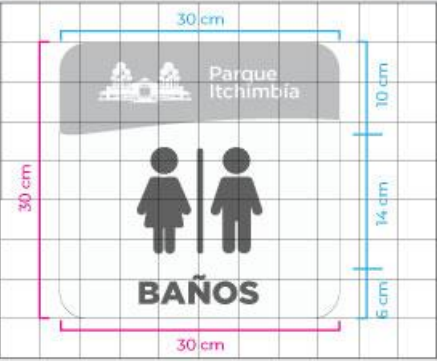
Tipo de señalética:

●

Identificadorias



Materiales
Módulo de acero galvanizado de 3mm adosado (unido a superficies) con un film de PVC adhesivo de 65µm de espesor.



Dimensiones

Panel
Alto 30 cm
Ancho 30 cm

Isologotipo (área de aplicación)
Alto 10 cm
Ancho 30 cm

Ícono (pictograma)
Alto 14 cm
Ancho 30 cm

Información
Alto 6 cm
Ancho 30 cm

Sujeción

Altura
Colocada a 210 cm a partir del suelo

Sistema adosado
Unido a superficies verticales (muros, paredes, etc)

Sujeción sistema señalético

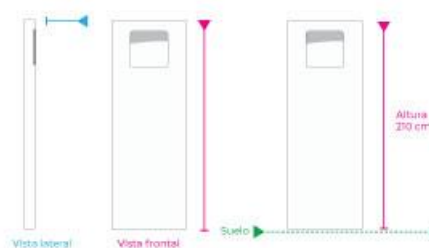


Gráfico 33: Propuesta de ficha señalética reguladora para el parque Itchimbía

Ficha señalética

Totem auto soportante o adosada

Tipo de señalética:
Reguladoras

●



Materiales
Módulo de acero galvanizado de 3mm adosado (unido a superficies) con un film de PVC adhesivo de 65µm de espesor.



Dimensiones

Panel
Alto 30 cm
Ancho 30 cm

Isologotipo (área de aplicación)
Alto 20 cm
Ancho 30 cm

Ícono (pictograma)
Alto 20 cm
Ancho 30 cm

Información
Alto 10 cm
Ancho 30 cm



Sujeción

Sistema de profundidad y adosado
Sistema de sujeción en profundidad a 20 cm o unido a superficies verticales (muros, paredes, etc) dependiendo de la necesidad.



Sujeción en profundidad

Vista lateral Vista frontal Suelo Superficie 30 cm Subsuelo 20 cm



Sujeción sistema señalético

Vista lateral Vista frontal Suelo Altura 20 cm

CONCLUSIONES

Las conclusiones que determinan esta investigación han confirmado la importancia notable que tienen los sistemas señaléticos en la mejora de la experiencia de usuario para los visitantes en parques urbanos como lo es en el parque Itchimbía. Estos sistemas desempeñan un papel esencial en la información (comunicación), orientación, seguridad, accesibilidad y navegabilidad lo que contribuye significativamente a la satisfacción general de los usuarios del espacio público.

Los fundamentos teóricos revelaron que el diseño gráfico fortalece la comunicación de sistemas señaléticos en parques urbanos centrándose en el usuario. Se concluye que la comprensión de las necesidades y expectativas de los visitantes es esencial para desarrollar señalética efectiva, lo que implica considerar la legibilidad, leibilidad, cercanía y correcta ubicación de señalética para la diversidad de usuarios que confluyen en el parque Itchimbía, así como aspectos físicos y ergonómicos brindando información clara y relevante aportando a una mejor experiencia en el espacio.

El desarrollo del sistema señalético que propone Costa brinda una sistematización para el diseño gráfico en cuanto al desarrollo de señalética ordenada pensando en los parámetros reales de información, en donde, la jerarquía de acopio permite utilizar un acercamiento inicial al espacio, verificando sus necesidades y las de los usuarios que lo visitan, determinando nuevas funcionalidades que aporten (innoven) al parque Itchimbía tanto en una infraestructura ordenada y unificada, como en sistemas señaléticos inclusivos que brinden información coherente y eficaz. Así como el uso de materiales con características de alta durabilidad a la intemperie y que generen el menor impacto ambiental.

RECOMENDACIONES

Este proceso investigativo permitirá mostrar como ejemplo de propuesta para sistemas señaléticos solo en parques metropolitanos de forma inicial, no se recomienda su uso para otro tipo de parques ya que está contemplado en base a la extensión y la función del parque Itchimbía, no se puede replicar para parques barriales, sectoriales o zonales ya que depende de la infraestructura implementada, lo que definiría un nuevo estudio para aplicarlo en dichos espacios.

Es fundamental recomendar al Municipio de Quito que en los sistemas señaléticos que se implementan en diversos parques metropolitanos e inclusive espacios públicos de la ciudad, además de estamentos municipales que se replique como una ordenanza que obligue al correcto uso de la metodología aplicada en esta investigación en el diseño y desarrollo de señalética ya que sirve de guía “indispensable” para una mejor movilidad humana en diferentes espacios.

Si bien sería una locura poder regular los sistemas señaléticos de toda la ciudad es lógico que se apliquen en las nuevas edificaciones que se construyen en la actualidad, las mismas que deberían ser reguladas por la Agencia de Control Metropolitano en base a la ordenanza ya planteada en el anterior ítem, lo que mejoraría notablemente el orden en cuestiones de experiencia de usuario no solo en lo público, sino también en lo privado para que se tenga una noción eficaz de la interacción entre usuario y espacio.

Se recomienda la aplicación de esta investigación y su propuesta en el parque metropolitano Itchimbía, y su extensión en los 14 parques metropolitanos restantes, teniendo en cuenta que cada uno tiene diferentes características por lo que se debe generar su propio estudio.

BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (2009). *El Lenguaje Visual*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Ávila Chaurand, R. L. (2001). *Factores ergonómicos en el diseño: antropometría*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Bernal, C. A. (2016). *Metodología de la Investigación Cuarta Edición*. Bogotá: Pearson.
- Cázares, L. (1999). *Técnicas actuales de Investigación Documental*. México: Trillas.
- Costa, J. (1989). *Señalética: de la señalización al diseño de programas*. Barcelona: Ceac.
- Costa, J. (27 de Noviembre de 2012). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. *Grafica*, 89-107. Recuperado el 25 de septiembre de 2023, de Universidad Autónoma de Barcelona: <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v2-n4-costa/pdf>
- Ecuador, Consejo del Distrito Metropolitano de Quito. (10 de Junio de 2008). *Ordenanza 3746 Normas de Arquitectura y Urbanismo*. Recuperado el 3 de diciembre de 2022, de https://www7.quito.gob.ec/mdmq_ordenanzas/ordenanzas/ORDENANZAS%20A%C3%91OS%20ANTERIORES/ORD-3746%20-%20NORMAS%20DE%20ARQUITECTURA%20Y%20URBANISMO.pdf
- Ecuador, Consejo del Distrito Metropolitano de Quito. (04 de Junio de 2008). *Ordenanza de Zonificación N. 0031*. Recuperado el 4 de diciembre de 2022, de https://www7.quito.gob.ec/mdmq_ordenanzas/Ordenanzas/ORDENANZAS%20A%C3%91OS%20ANTERIORES/ORDZ-031%20-%20PUOS%20-%20REFORMA%20ORDZ-024.pdf
- Ecuador, Empresa Pública Metropolitana de Movilidad y Obras Públicas (EPMMOP). (04 de 02 de 2014). *Itchimbía, un parque metropolitano con historia*. Recuperado el 3 de diciembre de 2022, de <http://www.epmmop.gob.ec/epmmop/index.php/noticias/boletines/item/1045-itchim%C3%ADa-un-parque-metropolitano-con-historia>
- Ecuador, Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. (28 de septiembre de 2023). Reporte Parques Metropolitanos del DMQ. Quito, Pichincha, Ecuador.

- Ecuador, Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. (2013). *Centro Cultural Metropolitano Itchimbía*. Recuperado el 19 de diciembre de 2022, de <http://www.centroculturalq.quito.gob.ec/itchimbia.php?c=96>
- Entenza, A. (2008). *Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales: análisis crítico de las aportaciones realizadas desde diversas disciplinas*. Recuperado el 26 de septiembre de 2023, de Universidad Autónoma de Barcelona: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/299367/aier1de1.pdf?sequence=1>
- Estados Unidos, Agencia de Protección Ambiental. (02 de Febrero de 2023). *Escala del índice UV*. Recuperado el 10 de agosto de 2023, de <https://espanol.epa.gov/espanol/escala-del-indice-uv>
- Flores, C. (2001). *Ergonomía del diseño*. México: Designio.
- García Pereyra, R. (2011). *Apuntes de Semiótica y Diseño*. Ciudad de Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Novak Innovation. (04 de Enero de 2019). *UX más allá de la pantalla*. Recuperado el 27 de septiembre de 2023, de <https://medium.com/novak-innovation/ux-m%C3%A1s-all%C3%A1-de-la-pantalla-8885ea52b73e>
- Perú, Academia Mayor de la Lengua Quechua . (2005). *Diccionario : quechua-español-quechua*. Cusco, Perú: Gobierno Regional del Cusco. Recuperado el 15 de agosto de 2023
- Tamayo, G. (2001). Diseños muestrales en la investigación. *Semestre Económico*, 1-14. Recuperado el 26 de septiembre de 2023, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5262273.pdf>
- Valarezo, G. R., Báez Rivera, S., & Ospina Peralta, P. (2004). *Una breve historia del espacio ecuatoriano*. Quito: Instituto de Estudios Ecuatorianos Consorcio Camaren.
- Vanegas, P. M., Marín, M. Q., & Guamán, X. S. (Diciembre de 2019). Uso y percepción del espacio público, una mirada desde la población: el caso de Cuenca, Ecuador. *Revista de Urbanismo*(41), 1-19. Recuperado el 27 de septiembre de 2023, de Universidad de Chile FAU: <https://sabereducativos.uchile.cl/index.php/RU/article/view/53536/58827>
- Weather Online. (14 de Agosto de 2023). *Tiempo de Quito*. Recuperado el 14 de agosto de 2023, de <https://www.woespana.es/Ecuador/Quito.htm>

Wong, W. (1995). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.



Señalética en mal estado



Señalética con faltas ortográficas



Señalética en mal estado



Espacios sin señalética