

# **El Respiro Visual**

Diseño de espacios integrales con principios Slow City  
para una experiencia positiva.

## **AUTORES**

Zharick Orianna Camacho Pachón.

Manuela Vásquez Moreno.

Maria Camila Vélez Rojas.

Trabajo de grado II

## **ASESOR**

Veronica Morales Garcia

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LUIS AMIGÓ**

**FACULTAD DE PUBLICIDAD, COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

Medellín, Colombia

2024

## **El Respiro Visual:** Diseño de espacios integrales con principios Slow City para una experiencia positiva.

**Estudiantes:** Zharick Orianna Camacho Pachón, Manuela Vásquez Moreno y Maria Camila Vélez Rojas.

### **Resumen o Abstract:**

Este proyecto busca la relación entre el concepto de Slow City y el diseño gráfico, con énfasis en su impacto en el bienestar emocional del usuario en entornos urbanos. El proyecto se centra en dos lugares de la ciudad de Medellín: el primer parque de Laureles y el parque del Calvario en Campo Valdés, tomando estos dos lugares como referencia para el contraste de espacios. El proyecto busca proporcionar a los diseñadores una base sólida de conocimiento respaldada por investigaciones empíricas, permitiéndoles tomar decisiones informadas y estratégicas al desarrollar elementos que se alineen con los objetivos de bienestar emocional y psicológico de los habitantes urbanos. El proyecto se desarrolla utilizando la metodología de Design Thinking y se crea un manual de referencia que destaca los elementos clave para promover la salud mental a través de la armonía visual. El manual de referencia se centra en proporcionar directrices prácticas y visuales para diseñadores, con el fin de aplicar principios de Slow City y elementos de diseño gráfico de manera efectiva, brindando el beneficio de tomar decisiones más informadas y adoptar un enfoque más holístico y emocional en su trabajo.

### **Summary**

This project seeks the relationship between the concept of Slow City and graphic design, emphasizing its impact on the emotional well-being of users in urban environments. The project focuses on two locations in the city of Medellín: the first park in Laureles and the Calvario Park in Campo Valdés, using these two places as a reference for contrasting spaces.

The project aims to provide designers with a solid knowledge base supported by empirical research, enabling them to make informed and strategic decisions when developing elements that align with the emotional and psychological well-being goals of urban residents. The project is developed using the Design Thinking methodology and creates a reference manual that highlights key elements for promoting mental health through visual harmony. The reference manual focuses on providing practical and visual guidelines for designers, in order to effectively apply Slow City principles and graphic design elements, offering the benefit of making more informed decisions and adopting a more holistic and emotional approach in their work.

---

## **Introducción**

En la actualidad, nuestras ciudades se enfrentan a un ritmo de vida acelerado que a menudo deja poco espacio para el bienestar emocional de sus habitantes. El estrés, la contaminación y la falta de espacios verdes son solo algunas de las realidades que afectan nuestra calidad de vida. En este contexto, el concepto de "Slow City" emerge como una respuesta esperanzadora, buscando transformar los entornos urbanos en lugares más sostenibles y humanos, donde la conexión con la naturaleza y la comunidad sea una prioridad. Este movimiento nos invita a reflexionar sobre cómo diseñamos nuestros espacios y cómo estos pueden influir en nuestras emociones y bienestar diario.

Este proyecto de investigación se centra en la conexión entre el concepto de Slow City y el diseño gráfico, analizando su influencia en el bienestar emocional de los usuarios en entornos

urbanos de Medellín. A través del estudio de dos espacios emblemáticos, el Primer Parque de Laureles y el Parque del Calvario, se busca entender cómo las intervenciones en mobiliario urbano y comunicación visual pueden transformar estos lugares, fomentando la calma y la interacción social. Con el objetivo de desarrollar un manual de referencia práctico que ofrezca directrices a los diseñadores gráficos, promoviendo la creación de entornos más saludables y conectados con la naturaleza.

Al integrar elementos visuales que impactan positivamente el bienestar psicológico de los habitantes, se busca no solo embellecer los espacios, sino también mejorar la calidad de vida en medio del ajetreo urbano. Este enfoque resalta la responsabilidad de los diseñadores en la creación de ciudades más humanas y sostenibles, donde el diseño gráfico no sólo cumpla una función estética, sino que también contribuya al bienestar social y emocional de la comunidad.

### **Pregunta de investigación.**

¿Cómo la aplicación de principios Slow City en la intervención del mobiliario urbano y la comunicación visual en espacios públicos puede mejorar el bienestar emocional de los usuarios en entornos urbanos congestionados dentro de la ciudad de Medellín?

### **Hipótesis.**

La implementación de principios Slow City en la intervención del mobiliario urbano y la comunicación visual y gráfica en parques y zonas verdes de Medellín, mejora el bienestar emocional de los usuarios, mitigando los efectos negativos del entorno urbano congestionado.

### **Justificación de la relevancia del estudio.**

A partir de esta investigación, el proyecto busca contribuir al diseño e intervención en el espacio, desde la comprensión profunda de los principios visuales y gráficos que fomentan entornos saludables, conscientes y que promueven la calma, la interacción social y la conexión con la naturaleza. Esto con el objetivo de generar un impacto considerable en la habilidad de los diseñadores para intervenir entornos urbanos adecuadamente según estas necesidades en medio del ajetreo cotidiano.

En primer lugar, este tipo de manual ofrece a los diseñadores una base de conocimiento respaldada por referentes de antecedentes e investigaciones empíricas. Para esto, se toman en cuenta dos lugares de Medellín: El primer parque de Laureles y el parque del Calvario en Campo Valdés, como referencia para recopilar, contrastar y analizar esos aspectos a través de encuestas aplicadas a los visitantes de estos espacios públicos, para conocer el nivel de influencia que esto genera en ellos.

Al internalizar estos principios, los diseñadores pueden tomar decisiones informadas y estratégicas al desarrollar elementos que se alineen con los objetivos de bienestar emocional y psicológico de los habitantes de dichos sectores. Esto incluye aspectos como la elección de colores, la disposición de mobiliario urbano en espacios públicos, el diseño de áreas verdes y otros elementos gráficos que hacen parte de la experiencia emocional de los ciudadanos.

El manual actúa como una herramienta de referencia y guía para los diseñadores, brindándoles pautas claras y aplicables para implementar en proyectos de diseño urbano. Esto no solo asegura la coherencia en la aplicación de estos principios, sino que también facilita la comunicación entre los diseñadores y otros profesionales involucrados en dichos proyectos.

### **Alcance.**

El alcance de esta investigación se orienta a plantear y generar una ayuda para aquellos diseñadores gráficos que se vean envueltos en proyectos de intervención en espacios, centrada en proporcionar directrices prácticas y visuales con el fin de aplicar principios de Slow City y elementos de diseño gráfico de manera efectiva, brindando el beneficio de tomar decisiones con un enfoque más holístico y emocional. Desarrollando en los diseñadores un pensamiento más crítico e integral al momento de proponer e innovar en dichos proyectos.

Este enfoque no solo impacta a los diseñadores gráficos, sino también a otros profesionales implicados en el diseño de espacios urbanos, como arquitectos, urbanistas, paisajistas, y diseñadores de interiores. Para los diseñadores gráficos, cuyo nivel de partida puede estar más enfocado en la comunicación visual, esta investigación les ofrece una nueva perspectiva de responsabilidad y participación en la creación de entornos urbanos que trascienden lo meramente estético. Los gráficos y las señaléticas urbanas, por ejemplo, no solo son funcionales, sino que también pueden influir en la manera en que las personas experimentan un espacio, contribuyendo a la creación de lugares que fomenten el bienestar y la conexión social, principios clave de la filosofía Slow City.

A los arquitectos y urbanistas, para quienes su enfoque inicial está en la estructura física y la planificación, integrar las directrices propuestas les ayudará a entender cómo el diseño gráfico puede potenciar y complementar su trabajo, haciendo que los espacios sean más accesibles, atractivos y coherentes con los valores de la comunidad.

Los paisajistas y diseñadores de interiores, por su parte, ya poseen un enfoque integral sobre cómo los espacios influyen en el bienestar humano, pero el aporte del diseño gráfico puede ayudarles a comunicar más eficazmente sus ideas y generar entornos que no solo sean visualmente agradables, sino también, que aporten activamente al equilibrio emocional.

En conjunto, esta investigación proporciona herramientas que, al ser adoptadas por diversas disciplinas, permitirá crear espacios urbanos más humanos y centrados en las necesidades emocionales y sociales de sus habitantes.

### **Formulación de objetivos y preguntas de investigación.**

#### **Objetivo General**

Generar una pieza informativa que sirva de apoyo a los diseñadores gráficos que participen en proyectos de intervención urbana a partir de la comprensión de los principios básicos del diseño y del movimiento Slow City.

#### **Objetivos Específicos**

1. Recopilar información sobre el concepto de Slow City para la comprensión de su alcance e influencia en el bienestar emocional de todos los ciudadanos.
2. Indagar en la experiencia de los habitantes y la relación con los elementos gráficos y logísticos que promueven la sensación de calma y aquellos que generen sensación de intranquilidad con los que interactúan, tomando como muestra un estudio aplicado a los residentes aledaños al Primer Parque de Laureles y el parque del Calvario en Campo Valdés.
3. Sistematizar la información obtenida en el estudio a partir del análisis contextual enfocado en la promoción e integración de la salud mental en el diseño consciente aplicado a la intervención en espacios públicos y a partir de esto, la creación de una pieza informativa de apoyo visual.

### **Marco Teórico o Estado del Arte:**

El marco referencial de este proyecto se enfoca en la relación entre el concepto de Slow City y el diseño gráfico, enfocándose en el impacto del bienestar emocional de los habitantes según su entorno. Tomando de ejemplo el contraste de espacio entre dos lugares de la ciudad de Medellín: El primer parque de Laureles y el parque del Calvario en Campo Valdés. La metodología de investigación cualitativa que se utilizará incluye una revisión bibliográfica, entrevistas y grupos focales para recopilar información, además, se utilizará la metodología de Design Thinking para el diseño del manual de referencia que se centrará en proporcionar

directrices prácticas y visuales para diseñadores, con el fin de aplicar principios de Slow City y elementos de diseño gráfico de manera efectiva.

El concepto de Slow City se enfoca en la creación de ciudades más conscientes, sostenibles y centradas en las personas. Se centra en la calidad de vida de los habitantes de un lugar, fomentando la conexión con la naturaleza, la interacción social y la calma. La Slow City es un movimiento que se deriva de otro, el Slow Food, que tiene como objetivo proteger y mejorar la habitabilidad urbana y la calidad de la vida. Según Guidobono, M. F., & Builes-Vélez, A. E. *Slow Movement: ciudades lentas. y economía civil*, 96. Estas ciudades son lugares donde los usuarios y los líderes locales prestan atención a la historia local, y proponen utilizar el contexto distintivo para desarrollarse de una manera más eficaz y sostenible.

Según Carl Honoré (2004), el gran beneficio de adoptar la lentitud en las ciudades es reclamar el tiempo y la tranquilidad que permiten hacer las conexiones entre las personas, la cultura, el trabajo, y la naturaleza más significativa (Honoré, p. 277). Asegura, además, que este movimiento implica cuestionar el materialismo que ha impulsado la economía global. Esta es, quizás, la razón por la cual los críticos del movimiento Slow City aseguran que el mundo de hoy no puede darse el lujo de adoptar este movimiento, ya que muchas de las características que exige sólo pueden ser adoptadas por algunos lugares con condiciones especiales.

En esta investigación se aplican los principios del Slow city y el diseño gráfico de manera efectiva invitando al beneficio de tomar decisiones más informadas y adoptar un enfoque más holístico y emocional a la hora de participar en proyectos de carácter espacial y social. El

diseño gráfico, por su parte, es la disciplina que se encarga de la creación de elementos visuales y gráficos para comunicar un mensaje o idea. El objetivo del diseño gráfico es crear soluciones que sean atractivas, informativas y persuasivas, y que transmitan un mensaje de forma efectiva a un público específico. Casas, C., (2014, pág. 22) define al Diseño Gráfico como una profesión de comunicación visual, por lo tanto, es una herramienta muy útil y fundamental en la formación de una sociedad.

Satué, E. (1988). El diseño gráfico.( Desde los orígenes hasta nuestros días, 476). dice que la manera de transmitir mensajes puede ayudar a resolver de una mejor forma diferentes tipos de problemas tales como educación, salud, valores, solidaridad, identidad y bienestar como muchos otros. El aporte profesional que proporciona la carrera de Diseño Gráfico no solo es el ámbito comercial, sino que abarca las áreas sociales, desde la conceptualización del mensaje el cual será comunicado hacia los respectivos usuarios, consumidores o espectadores.

Dentro de las variables que intervienen en las piezas de comunicación visual encontramos: el color, las fuentes tipográficas, la composición de los elementos en el espacio, el manejo de las imágenes (formas), así también como el fondo, los estilos o temas (concepto), entre muchas otras. Combes, J. (2015). Introducción al diseño gráfico: Principios básicos (1ª ed.). SDQ Training Center. Todos estos elementos son fundamentales y por eso los abordamos en este proyecto desde nuestro manual de referencia dirigido a diseñadores para que comprendan estos principios de manera clara y consciente.

También es importante tener presente el design thinking, o pensamiento de diseño, que según Vargas Márquez, B. L., Inga Hanampa, L. A., & Maldonado Portilla, M. G. (2021). Esta es

una metodología centrada en la resolución de problemas que busca generar soluciones innovadoras a partir de una comprensión profunda de las necesidades de los usuarios. Este enfoque se basa en la empatía, la colaboración y la experimentación, permitiendo a los equipos abordar desafíos complejos de manera creativa y efectiva. Por lo cual esto es especialmente relevante en el diseño gráfico y urbano, donde los desafíos pueden ser complejos y multifacéticos. Al definir el problema de manera precisa, los diseñadores pueden enfocar sus esfuerzos en soluciones que aborden las necesidades específicas de la comunidad, como la creación de espacios públicos que fomenten la interacción social y la sostenibilidad

Para tener un acercamiento a un espacio y a los objetos de estudio que hay en él, podemos situarnos en él El primer parque de Laureles veremos que es un lugar emblemático del barrio, que ha sido parte integral de su diseño y desarrollo desde sus inicios. COVALEDA, M. (2014). Una Mirada al Desarrollo Habitacional en la Otrabanda del río Medellín 1940-1980. podemos ver que Pedro Nel Gómez, el arquitecto que diseñó el barrio, incluyó el parque como parte de su concepto de "Ciudad Jardín", inspirado en un modelo francés. El parque se encuentra en el centro del barrio y ha sido un punto de referencia y encuentro para los habitantes de Laureles.

En sus primeros años, el parque era una amplia manga verde rodeada de casas emblemáticas, donde los niños y jóvenes de la época jugaban al fútbol, montaban en bicicleta y corrían. Sin embargo, con el paso del tiempo, el sector ha cambiado, y el parque se ha convertido en un espacio más concurrido, rodeado de altos edificios y establecimientos comerciales.

A pesar de estos cambios y la transformación del barrio en un espacio más comercial, el primer parque de Laureles sigue siendo un lugar importante para sus habitantes. Siendo

utilizado para diversas actividades, como encuentros artísticos, prácticas deportivas y de baile, y talleres. Además, el parque y el barrio en general tienen una rica historia cultural y arquitectónica, con elementos como las obras de arte religioso y casas patrimoniales ([gente.com.co/primer-y-segundo-parque-de-laureles-en-Medellin](http://gente.com.co/primer-y-segundo-parque-de-laureles-en-Medellin))

Hoy en día, el Primer Parque de Laureles sigue siendo un punto central para la comunidad. Es un lugar donde se llevan a cabo diversas actividades sociales y culturales, manteniendo su relevancia como espacio público en medio del crecimiento urbano. A pesar de los cambios, sigue siendo apreciado por su belleza natural y su papel como lugar de encuentro para residentes y visitantes.

En relación con el anterior lugar mencionado, también centramos la investigación en El parque del Calvario en el barrio Campo Valdés de Medellín, este está estrechamente conectado con la historia de la parroquia El Calvario. El barrio se formó principalmente gracias a los esfuerzos de la familia Cock, quienes, mediante su empresa urbanizadora, lotearon y vendieron terrenos a precios accesibles. Esto atrajo a trabajadores y campesinos de la región que buscaban un hogar cerca de la ciudad, pero sin los elevados costos del centro. Barrios como Castilla y Campo Valdés 1 y 2 se desarrollaron bajo esta misma fórmula, convirtiendo a la zona en un refugio para la clase obrera.

El crecimiento demográfico trajo consigo la necesidad de crear espacios comunitarios. Fue en 1935 cuando la familia Cock donó terrenos para construir la parroquia El Calvario, un ícono arquitectónico que se eleva en medio de la pendiente. Inspirada en la Catedral Metropolitana de Medellín, aunque con un estilo neorrománico, la iglesia no solo se ha convertido en un referente religioso, sino también cultural y arquitectónico. “Es más que una iglesia, es el

corazón del barrio y de la comuna”, afirmó el sacerdote Mario Ramírez, quien además resaltó que esta parroquia ha sido el origen de otras 70 parroquias en la zona.( Habitante Siete. (n.d.). Campo Valdés. Raíces que forjaron la ciudad desde la ladera nororiental.

Actualmente El parque del Calvario es un espacio verde que rodea la iglesia y ofrece a los visitantes un lugar tranquilo y agradable para descansar y disfrutar del entorno. El parque y la iglesia son símbolos importantes de la historia y la cultura del barrio Campo Valdés y de la ciudad de Medellín.

Según el Ministerio de Vivienda de Colombia (2016), el **Plan de Ordenamiento Territorial** (POT) es un instrumento de planeación que orienta el desarrollo físico de un territorio mediante un conjunto de acciones y políticas administrativas, regulando aspectos como el uso del suelo, la ubicación de mobiliario, la protección del medio ambiente, entre otros, en los espacios urbanos y rurales. En el contexto del proyecto, el POT es fundamental, ya que define las políticas y estrategias para el desarrollo urbano integral, la preservación del patrimonio cultural, la creación de espacios públicos adecuados y la promoción del bienestar de los habitantes.

También se analiza cómo el ordenamiento territorial influye en la distribución de estos espacios, considerando aspectos como la accesibilidad, la integración de los habitantes con el entorno natural y urbano (Ministerio de Vivienda de Colombia, 2016), y el beneficio de esto en su cotidianidad. Además permite alinear las propuestas de diseño con las normativas y objetivos de la intervención del espacio, asegurando que estas se realicen de manera coherente y en armonía con las directrices establecidas para el desarrollo equilibrado y sostenible de la ciudad.

Dentro de las ciudades, no solo habitan personas, sino también estructuras, edificios, naturaleza, sonidos, todo aquello que nos rodea hace parte del paisaje. Según Pérez y Madera (2022) definen el **paisaje** como el producto de la relación entre las formas físicas perceptibles a los sentidos, por lo que el paisaje se puede ver, oler, palpar, degustar y escuchar, generando interacciones particulares entre quienes habitan un espacio. (Pérez y Madera, 2022, p. 32) Por lo que, el paisaje se construye y se deconstruye a medida que se integran aspectos emocionales creando paisajes cotidianos cargados de percepciones, vivencias y sentidos basados en la experiencia.

El concepto de **paisajismo** se relaciona con la investigación a través de la creación de entornos urbanos que promuevan la armonía, la interacción social y la conexión con el entorno. El paisajismo se enfoca en el diseño, planificación, organización y distribución de espacios al aire libre, incluyendo elementos como áreas verdes, mobiliario urbano y disposición visual considerando su geografía y ecología (Castro. A, 2024) los cuales influyen en el bienestar emocional de los habitantes a través de la percepción visual y la creación de entornos públicos que fomenten sensaciones positivas y agradables.

El **bienestar emocional**, según la definición de la Comunidad de Madrid (2018), se refiere al estado de ánimo y sentido de satisfacción que tiene una persona en su vida en cuanto al dominio de emociones y la capacidad de enfrentar los retos cotidianos. En el contexto de este proyecto, se enfoca en cómo el diseño urbano puede influir en el bienestar emocional de los habitantes.

En el **manual de referencia** que se planea diseñar en este proyecto, se destacarán los elementos clave para promover la salud mental a través de la armonía visual aplicada como intervenciones en el espacio y el mobiliario urbano. Incluirá ejemplos visuales que ilustren los conceptos y principios relacionados con Slow City y el bienestar emocional. Los prototipos pueden ser dibujos o representaciones visuales que ayuden a visualizar y comunicar las ideas de manera tangible. Incluye aspectos como la elección de colores, la disposición del mobiliario en espacios públicos, el diseño de áreas verdes y otros elementos gráficos que influyen en la experiencia emocional de los ciudadanos.

---

## **Antecedentes**

La convergencia entre la implementación de principios Slow City y el desarrollo urbano integral, particularmente en lo que respecta a elementos visuales y gráficos, ha capturado la atención de la investigación académica contemporánea, generando un cuerpo de conocimiento sustancial y revelador.

Autores como Pablo Páramo (2004) han desempeñado un papel crucial al subrayar la importancia de la estética urbana en la promoción de la salud mental. Su investigación destaca que "El ambiente de la ciudad no sólo ha de servir para situar los comportamientos humanos sino que se debe reconocer también como un componente que contribuye a

moldear e influenciar las conductas y experiencia de los individuos”. Esta perspectiva subraya la interconexión intrínseca entre el diseño urbano y la experiencia emocional, proporcionando un sólido fundamento para la investigación actual.

Sergio García-Doménech (2015), por otro lado, también ha contribuido explorando la conexión específica entre el diseño gráfico aplicado en entornos urbanos y la experiencia emocional de sus habitantes. En su artículo “Estética e interacción social en la identidad del espacio público” destaca que "Una correcta estética urbana no puede conseguirse de espaldas a quienes han de percibirla" (García-Doménech, 2015, 14). Resaltando la importancia de los mismos habitantes en el proceso de mejora urbana, para quienes los detalles visuales en la creación de entornos urbanos serán emocionalmente resonantes. Con esto se marca un punto de partida para esta investigación, enfocando los primeros pasos al estudio de quienes habitan la ciudad.

Cengiz Hergül, Ö. C. y Kahveci, H. (2019) amplían aún más la reflexión al subrayar la importancia de considerar la diversidad cultural y demográfica al aplicar los principios Slow City. Su análisis destaca que "la percepción del diseño urbano y gráfico puede variar significativamente según la cultura" (Cengiz y Kahveci, 2019), resaltando la importancia de una adaptación contextual para garantizar la efectividad y relevancia emocional de estos principios en diversos entornos urbanos.

Por otro lado, L. Knox, P. (2005) en su artículo "Creating Ordinary Places: Slow Cities in a Fast World" destaca la importancia de los principios Slow City en la creación de entornos urbanos que fomentan la calma y la conexión con la naturaleza, contrarrestando la rapidez y el estrés asociados a la vida moderna. Asimismo, Mayer, H., & L. Knox, P. (2006)

profundizan en la sostenibilidad y la calidad de vida en el contexto de las ciudades lentas, resaltando la importancia de la planificación urbana centrada en el bienestar de los habitantes.

Si bien la literatura existente respalda firmemente la conexión intrínseca entre diseño urbano, principios Slow City y bienestar emocional, la investigación futura se enfrenta al desafío de explorar de manera más profunda y específica la aplicación de estos principios desde una perspectiva gráfica, considerando cuidadosamente la diversidad cultural y demográfica en entornos urbanos contemporáneos.

---

### **Metodología:**

La metodología de investigación cualitativa se eligió debido a su enfoque en la comprensión de las experiencias y opiniones de los participantes siguiendo los parámetros de la etnografía, la cual tiene como propósito estudiar y describir comportamientos y prácticas de un grupo social específico en su contexto natural. Dado que el objetivo principal del proyecto es explorar la relación entre los aspectos del slow city aplicados a elementos gráficos y cómo influye esto en el bienestar emocional de los habitantes.

Además, abordaremos la investigación utilizando el método del Design Thinking, puesto que este se centra en la resolución de problemas a través de un enfoque dirigido al usuario y la creatividad. También nos basamos en la revisión bibliográfica y la implementación de un diario de campo donde se registran las observaciones y experiencias obtenidas en las entrevistas a los objetos de estudio, con la intención de desarrollar un manual de directrices y

recomendaciones visuales y prácticas. Esto ayudará a identificar y comprender las necesidades de los habitantes y a desarrollar propuestas dirigidas a su bienestar, partiendo de una observación inicial y la recopilación de datos que nos permitan reconocer patrones y tendencias, definiendo de manera clara el problema a abordar con el que se guiará el proceso de diseño. Posteriormente exploramos posibles soluciones y daremos inicio a la recopilación de representaciones visuales que ayuden a comunicar los hallazgos de manera tangible.

#### RECOLECCIÓN DE DATOS

- Visita al lugar (Observación participante).
- Encuestas de contextualización.
- Entrevistas.
- Diario de campo.
- Charlas con expertos en otras áreas.

#### ANÁLISIS DE DATOS

- Identificación de patrones y tendencias.
- Clasificación de la información.
- Socialización de la experiencia.

### Resultados:

#### Matriz de datos

PREGUNTA	RESPUESTA 1	RESPUESTA 2	RESPUESTA 3
¿Qué valoras en un espacio?	“Valoro lo acogedor y lo que se siente familiar, cosas que siento. Pero la falta de asientos lo hace poco amigable”	“Muchos juegos para los niños, actividades para las personas mayores, organización, manualidades, gimnasia, naturaleza y el color.”	“La seguridad, la cultura ciudadana, que cuiden y mantengan limpios los espacios.”
¿Qué elementos (olores, sonidos, texturas, colores) te hacen sentir tranquilo?	“Los colores verde, blanco, azul y amarillo, formas circulares, infraestructura de	“Olor a lavanda, a canela, a café, a naturaleza o a hierba, sonidos de pájaros, lagartijas,	“La naturaleza, el viento fresco, el canto de las aves, las fuentes, el agua, el color verde y azul.”

	buena arquitectura, textura como tierra, los árboles, flores, la brisa, el canto de las aves y el agua.”	viento soplando, texturas suaves y rugosas, colores pastel.”	
¿Qué elementos u objetos consideras que son necesarios en un espacio público?	“La parte visual sea agradable no sea muy cargada, aseo, limpieza, la estética, buena señalización.”	“Naturaleza, buena iluminación, elementos como bancas, sillas, botes de basura, alimentaderos y bebederos para aves, gimnasio para ejercicio y parque para niños.”	La calma, tranquilidad, la limpieza, el arte, el color, actividades para la comunidad
¿Cómo crees que influye la naturaleza en espacios públicos?	“Es vital, define cuán tranquilo es, ya que los elementos naturales ayudan a que haya mejores condiciones del aire, lo que influye en energías más positivas. Crea vínculos con las aves y otras especies, embellece los entornos y los complementa, haciendo los entornos más amigables.”	“Le aporta todo, un espacio público debe ser como un hogar”	“Es lo más importante en un parque: te da tranquilidad, confianza, piensas mejor, te aísla de las rutinas, en fin... un oasis”
¿Qué te produce estrés o malestar en un espacio público?	“Personas que consumen drogas, el desorden, poca planificación de un espacio y el ruido.”	“Descuido del espacio, la basura, el ruido del tráfico, un área muy despejada de naturaleza y mucho sol.”	“Grupos de personas desconocidas, perros de razas bravas sin bozal y sueltos.”

## Experiencia de investigación

La investigación que se realizó en el Primer Parque de Laureles y el Parque El Calvario en Campo Valdés se planteó con el objetivo de indagar en la experiencia de los habitantes y la

relación con los elementos gráficos y logísticos que promueven la sensación de calma y aquellos que generen sensación de intranquilidad con los que interactúan.

Esta investigación se llevó a cabo mediante encuestas y observación participante a los objetos de estudio. Las encuestas se dividen en tres partes: Preguntas demográficas, preguntas sobre el parque (aspectos específicos del lugar) y preguntas sobre espacios públicos (elementos gráficos y logísticos, experiencia sensorial y bienestar).

En nuestra experiencia durante el trabajo de campo encontramos que al momento de encuestar, los objetos de estudio se dividían en dos: quienes estaban con más disposición para responder de manera consciente y quienes participaban con poco interés. En general la experiencia fue positiva, la mayoría de las personas fueron respetuosas al aceptar o no participar..

En el Primer Parque de Laureles nos encontramos con un lugar bastante transitado, con áreas verdes poco cuidadas, con espacios para el esparcimiento y la interacción. Sin embargo notamos una evidente falta de propósito en su planeación, con un diseño lineal que invita a ir de paso, no a permanecer en el lugar. La señalética del lugar no era adecuada, empezando porque faltaban señales de información y las que habían se encontraban en mal estado.

También notamos que el parque no posee armonía en los colores, se siente como un lugar frío y descuidado que genera la percepción de un espacio menos acogedor.

En el parque de Campo Valdés pudimos observar que también es un espacio bastante transitado, más grande y con mayor movimiento comercial. Cuenta con zonas dispuestas para los niños, jóvenes y adultos, quienes visitan constantemente este espacio. A diferencia de El Primer parque de Laureles este no cuenta con tantas áreas verdes y carece de señalización específica y llamativa. Encontramos que si está bien cuidado pero la zona de basuras carece de orden. Había intervenciones en decoración y demostraciones religiosas, lo cual demuestra

mayor apropiación del espacio por parte de sus habitantes. El parque tiene potencial para ser un espacio de descanso y disfrute.

Desde el **diseño gráfico y el slow city**, se podrían implementar estrategias con el objetivo de mejorar el bienestar de los habitantes, por ejemplo: la incorporación de señales llamativas y ubicadas de manera estratégica, también la creación de murales inspirados en la naturaleza. Así como el desarrollo o intervención del mobiliario urbano, buscando la creación de una línea gráfica o estilo definido que dé identidad al parque. Es importante tener en cuenta la psicología del color y cómo esta afecta la percepción de un lugar, manteniendo abierta la posibilidad de la experimentación con paletas de colores que permitan la sensación de calma y calidez, a la par que llame la atención y genere interés por el espacio, esta puede ser aplicada a mobiliario, zonas verdes y señalización.

### **Discusión:**

## **SOCIALIZACIÓN DE LOS DIARIOS DE CAMPO**

### **PRIMER PARQUE DE LAURELES:**

#### **¿Qué encontramos?**

Las plantas estaban secas, los senderos destruidos, muchos trabajadores de rappi y habitantes de calle. En la mañana es frecuentado por personas de la tercera edad que suelen sentarse a leer el periódico o salen a pasear a sus mascotas. También es muy común encontrarse con

jóvenes que consumen marihuana, parejas compartiendo tiempo juntos e incluso extranjeros con guías turísticos. Muchos taxistas esperando y conversando entre ellos. Sin embargo, la mayoría de personas que vimos en el parque iban de paso, no suelen pasar mucho tiempo allí. En medio del parque se encuentra un centro cultural donde se realizan actividades, no obstante, la gente comunicó su inconformidad con el manejo y actividades de la sede, siendo estas muy intermitentes.

Otro aspecto a destacar es la ausencia de infantes, las personas de la zona son adultos, en su mayoría pensionados, eso puede explicar la falta de un espacio de recreación infantil.

También nos encontramos con una zona para perros que consistía de un espacio de tierra, un poco de césped y unos árboles, y aunque la zona estaba cercada, esta delimita con unas bancas de piedra las cuales los perros de razas más grandes las saltaban para entrar o salir.

El comercio alrededor del parque es un factor importante ya que permite la interacción y mayor flujo económico, esto atrae mayor afluencia de personas en el parque, la estética de los locales llama la atención desde los colores, tipografías, la distribución del espacio y la experiencia que ofrecen. El lugar cuenta con ciclovía, estación de carga de vehículos eléctricos, un policía acostado, cebras peatonales y una nueva señalización de basuras

En cuanto a los olores, nos encontramos con una mezcla de varios olores desagradables: el cigarrillo, la marihuana, la basura y las heces de los perros.

A pesar de que no cumplió con todas nuestras expectativas, el lugar es bastante tranquilo y silencioso. Tiene bastantes árboles, por lo que es un lugar fresco y cuenta con mucha sombra, ayudando a reducir el estrés y promoviendo la calma. Aún así, tiene una estructura lineal, lo

que sugiere ir de paso por sus senderos, no parece estar pensado como un lugar para quedarse.

Algo muy curioso fue la existencia de grafitis contra la gentrificación y a su vez la gran cantidad de extranjeros que frecuentan el lugar. Esto influye en el poco sentido de pertenencia de los habitantes de los alrededores del parque, generando en ellos cierto rechazo hacia los visitantes de otros lugares y además hacia los domiciliarios de plataformas como rappi, que dan una sensación de inseguridad en el lugar, considerando que aunque están en horario laboral también suelen consumir marihuana.

### **¿Qué esperábamos encontrar?**

Un parque limpio y colorido, con otro tipo de personas. Algo mucho más organizado y más lleno. Más zonas verdes, más comodidad en los espacios de descanso y espacios de recreación para niños. Todo lo anterior considerando que el parque se encuentra ubicado en una zona de estrato medio alto - alto.

### **¿Cómo fue la recepción y disposición de los encuestados?**

Los visitantes del parque fueron poco receptivos y la mayoría de ellos rechazaron participar en la encuesta, algunos simplemente no estaban interesados y otros estaban de paso, por lo que manifestaron no tener tiempo suficiente para responder. Hubo uno que respondió de manera poco educada. Así también encontramos personas muy interesadas en la mejora del lugar y comunicaron de manera muy abierta sus peticiones y necesidades. La mayoría de los encuestados y personas que nos rechazaron, se dirigieron a nosotras de manera cordial y educada.

## **PARQUE EL CALVARIO EN CAMPO VALDÉS**

### **¿Qué encontramos?**

Un espacio pensado para la comunidad con un estilo español, puesto que la iglesia se encuentra en el centro del parque y alrededor hay zonas comerciales y de vivienda. En el comercio nos encontramos con una gran variedad de establecimientos: colegio, gimnasio, supermercados, restaurantes, heladerías, marquería, panaderías, tiendas de barrio, vendedores ambulantes, discotecas, hoteles, lavadero de autos, teatro, ferreterías, tienda de variedades, pastelería y droguería.

Nos encontramos con que la iglesia estaba cerrada a las 11 de la mañana (cosa que nos pareció curiosa un sábado) y un vendedor ambulante nos compartió que las misas las daban de 6 a 8 de la mañana, y volvían a las 3 de la tarde, para que los habitantes de calle no entraran a quedarse ahí. Cuando abrieron la iglesia nos dimos cuenta que se estaba realizando una boda y no entramos por respeto, pero de lo que pudimos ver desde afuera al interior de la iglesia nos pareció un lugar agradable, y la cripta se veía un lugar solemne.

Las personas que frecuentan el parque son locales, no hay extranjeros. Sin importar la hora, el parque es visitado por personas de cualquier edad. En su mayoría personas de carácter amable

Este gran parque cuenta con muchas zonas de interacción y recreación para personas de todas las edades, entre ellas: canchas de fútbol, zona dotada con máquinas de ejercicio, parque de juegos infantiles, zona de juegos de mesa a la intemperie. Encontramos también

intervenciones artísticas alusivas al equipo de fútbol Deportivo Independiente Medellín. Incluso habían intervenciones comunitarias manifestadas como macetas elaboradas con materiales reciclables y posteriormente decoradas. Y no pueden faltar los altares a la Virgen María; este parque cuenta con 3, una de ellas extrañamente destruída y vuelta a reconstruir artesanalmente.

Este parque tenía menos árboles pero mucha más variedad de vegetación, también habían comederos para las aves que habitan el parque realizadas por personas del sector lo que puede demostrar un poco más de compromiso y apropiación de las personas con el espacio.

Este lugar llamó la atención por su limpieza y la ausencia de habitantes de calle, además hay que resaltar la calidad del aire y el aroma del lugar, que puede deberse a su ubicación geográfica. Se percibía con más movimiento y color, además de que es mucho más frecuentado por sus habitantes. Entre los colores predominantes están el naranja, el gris y el verde.

Cuenta con la señalización respectiva para hacer un buen uso del parque, en donde se invita a los visitantes a compartir tiempo en familia y con sus mascotas, también invita a hacer uso de los basureros y aprovechar la zona wifi. Pudimos observar volantes del Inder, invitando a eventos para promover la salud física, específicamente de rumbaterapia.

En cuanto a movilidad es bastante accesible, es posible llegar al lugar en transporte público. No hay zona de parqueo dentro del parque y falta un buen sistema de semaforización. Algunos visitantes hacen caso omiso a la señalización de no parqueo y ubican sus vehículos

en los espacios prohibidos. Se puede acceder caminando ya que hay buen espacio para transitar y también es posible el acceso en bicicleta.

### **¿Qué esperábamos encontrar?**

Un lugar inseguro y lleno de habitantes de calle, desorganizado y estéticamente incómodo, con personas poco amables. Desorden en la movilidad.

### **¿Cómo fue la recepción y disposición de los encuestados?**

Se nos rechazó más encuestas que en el otro parque, con las mismas premisas, manifestando que estaban ocupados o que no sabían mucho del lugar.

### **Conclusiones:**

De acuerdo a la investigación realizada, en la que encuestamos a usuarios de los parques objeto de estudio, reforzamos la necesidad de abarcar una problemática mucho más amplia de lo que habíamos considerado. Al escuchar los diferentes puntos de vista de los visitantes, identificamos preocupación por parte de los mismos respecto a la experiencia brindada por dichos lugares de esparcimiento, en donde no se cuenta con espacios adecuados e incluyentes, evidenciando falta de sentido de pertenencia por parte de los usuarios, lo que nos sugiere la realización de una investigación del público objetivo mucho más completa y profunda en cuanto a las preferencias, necesidades y la funcionalidad de los aspectos visuales que influyen en el estado de ánimo de los ciudadanos, haciendo necesario el uso de otras herramientas que permitan conocer estos elementos y nos faciliten el desarrollo de las estrategias pertinentes para el diseño del manual. A su vez nos vimos en la necesidad de

generar encuentros virtuales en los que pudiéramos contar con el acompañamiento de profesionales en psicología, que aportasen desde sus saberes en cuánto a la experiencia de los usuarios en un espacio público.

Decidimos también, realizar pruebas de objetividad durante la construcción del manual de referencia, en donde compartiremos los avances del proyecto con profesionales de diseño gráfico, quienes son nuestro principal público objetivo. Con esto queremos conocer la efectividad y la claridad de la información suministrada. Esto nos permite corroborar el cumplimiento de los objetivos de la investigación.

Comprobamos que el diseño gráfico, en su capacidad para estructurar visualmente el entorno, tiene un impacto profundo en la experiencia emocional de las personas. Al mejorar los elementos gráficos y logísticos de estos espacios se puede, en definitiva, alinear su diseño con los principios de Slow City, promoviendo ambientes que no solo sean funcionales, sino que también contribuyan al bienestar emocional y a la tranquilidad en la vida urbana.

En general, el Manual de referencia fue bien recibido, destacándose varios aspectos positivos y oportunidades de mejora. A continuación, se presentan los puntos clave del feedback recibido:

1. Los estudiantes valoraron altamente el estilo visual, el cual se percibe como hecho manualmente. Cumpliendo con nuestro objetivo de evocar una bitácora, dando a entender un proceso de diario de campo y de aprendizaje personal.
2. Un aspecto destacado para mejorar es la legibilidad de los textos. Algunos diseñadores señalaron que el uso de una cuadrícula puede dificultar la lectura en

ciertas áreas. Para optimizar este aspecto, se podría considerar ajustar el diseño con fondos que contrasten más efectivamente con las letras, lo que permitiría una lectura más fluida y accesible.

3. La abundancia de imágenes fue bien recibida, ya que, según los comentarios, hace que la lectura sea más entretenida y dinámica. Esto sugiere que las imágenes no solo enriquecen el contenido visual, sino que también mantienen el interés del lector, mejorando la experiencia general de usuario.
4. Otro detalle a tener en cuenta es que en los textos se planteó una pregunta como subtítulo. Esta pregunta tenía un fin específico, pretendíamos que el lector la interiorizara, pensara en ella y la respondiera por sí mismo según su experiencia y criterio. La confusión se genera por el orden de los textos. Para lo que nos sugirieron poner las preguntas al final, después de la explicación de los conceptos.

En conclusión, el proyecto logra un balance positivo entre una estética artesanal atractiva y una estructura visual que invita a la exploración. No obstante, se sugiere optimizar la legibilidad mediante ajustes en los contrastes de fondo y texto, así como revisar la estructura de los textos para mejorar la claridad del mensaje. En general fue considerado una herramienta precisa y útil, fácil de entender y gráficamente ejemplificada.

---

## Anexos o Apéndices:

- Redacción de las encuestas.

# Encuesta: Proyecto investigativo "El respiro visual"

**OBJETIVO:** Identificar aquellos aspectos que provocan una sensación de bienestar al visitar un espacio.

## **¿Quiénes somos?**

Somos estudiantes de la Universidad Católica Luis Amigó. Nuestro proyecto gira en torno al concepto "**Slow City**", se trata de ciudades o espacios de la ciudad que permiten el descanso en medio del caos y el ruido que generan las dinámicas de una sociedad, dichos lugares buscan mejorar la calidad de vida de sus habitantes.

A continuación encontrarás algunas preguntas que buscan conocer tu percepción del lugar. Tus respuestas nos ayudarán con nuestra investigación para el desarrollo de nuestra tesis y sólo serán utilizadas para fines académicos.

## **DATOS DEMOGRÁFICOS**

1. Nombre y apellido

2. Número de documento de identidad

3. Edad

4. Ocupación

5. Género

6. Estrato socioeconómico

---

## **PREGUNTAS INTRODUCTORIAS**

### **Queremos saber qué piensas del lugar**

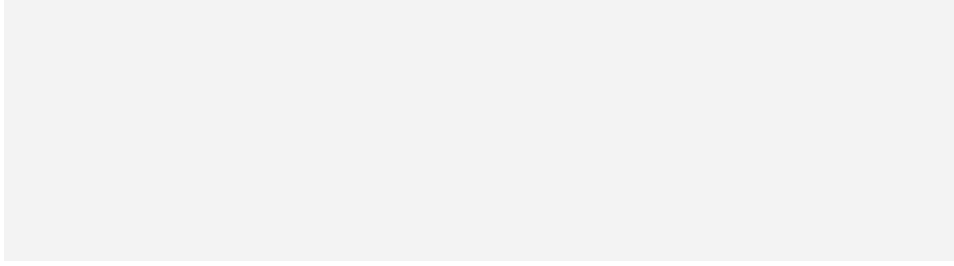
Para mejorar este tipo de espacios necesitamos conocer tu experiencia y perspectiva.

1. ¿Vives cerca del parque? ¿Con qué frecuencia lo visitas?

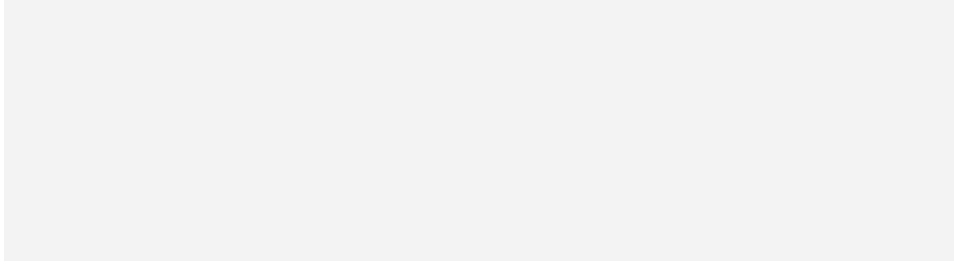
2. ¿Qué te gusta del parque y en qué consideras que podría mejorar?

3. ¿Qué tan seguro consideras este espacio?

4. ¿Cómo ha sido tu experiencia en el parque? ¿Cómo te sientes al estar allí?



5. ¿Cómo percibes la movilidad y el acceso al parque?

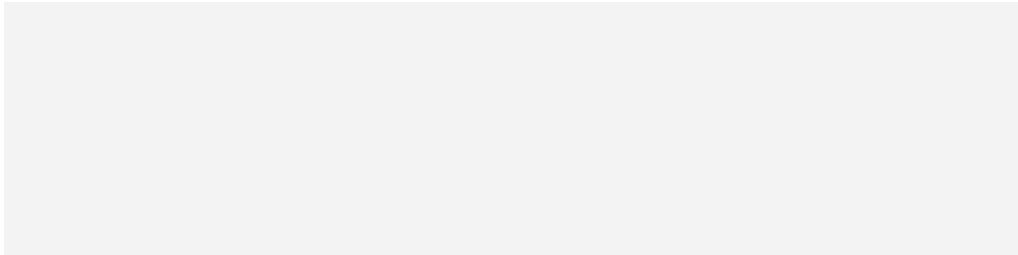


---

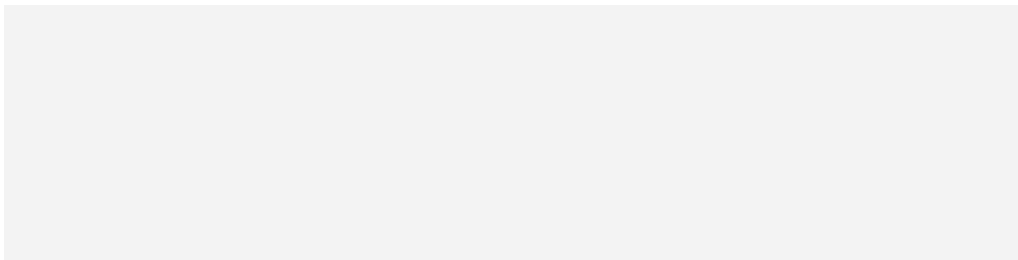
## **LOS ESPACIOS PÚBLICOS**

Están diseñados para ser usados y disfrutados por toda la comunidad para diversas actividades, desde el simple tránsito hasta el esparcimiento y la interacción social.

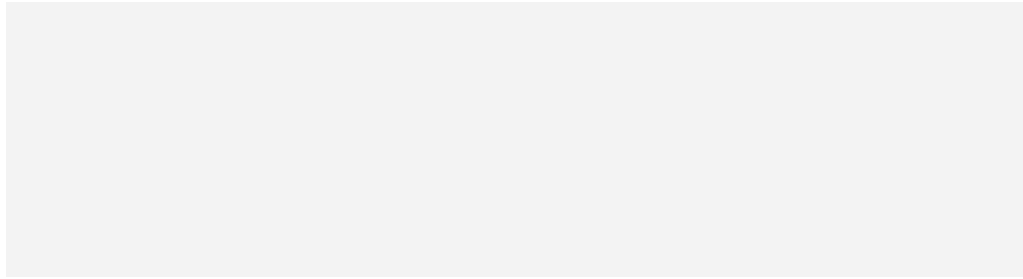
1. ¿Qué valores en un espacio?



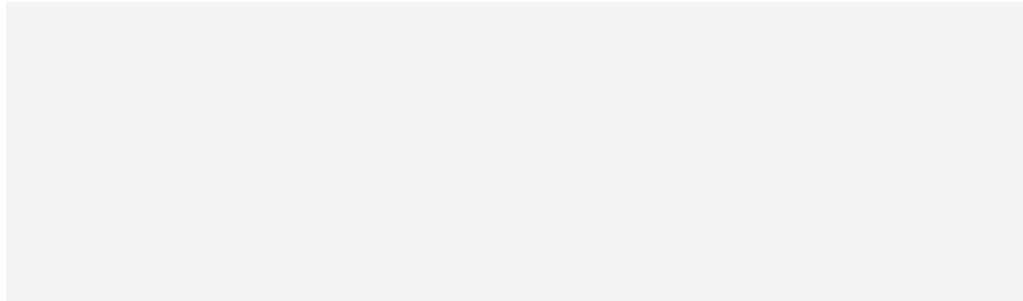
2. ¿Qué elementos (olores, sonidos, texturas, colores) te hacen sentir tranquilo?



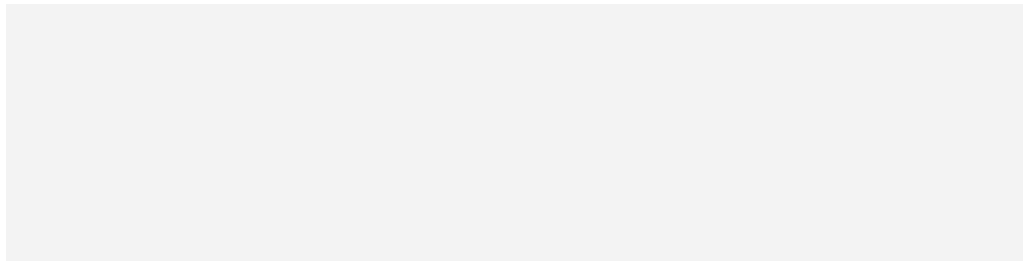
3. ¿Qué te produce estrés o malestar en un espacio público?



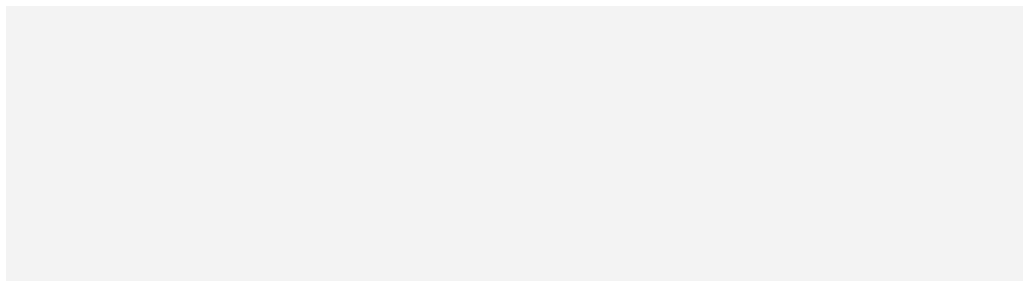
4. ¿Qué elementos u objetos consideras que son necesarios en un espacio público?



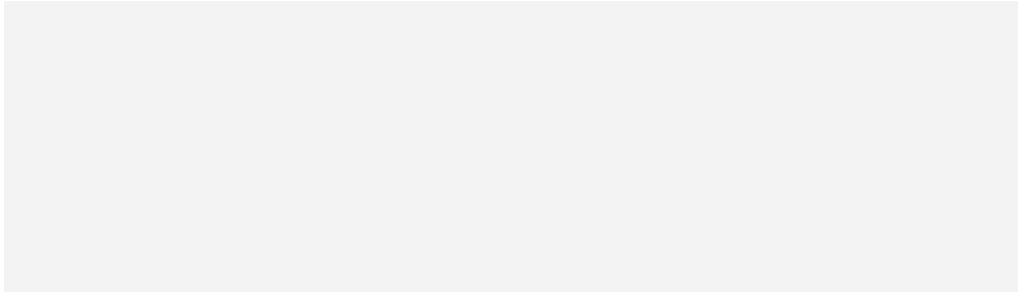
- 
5. ¿Cómo crees que influye la naturaleza en espacios públicos?



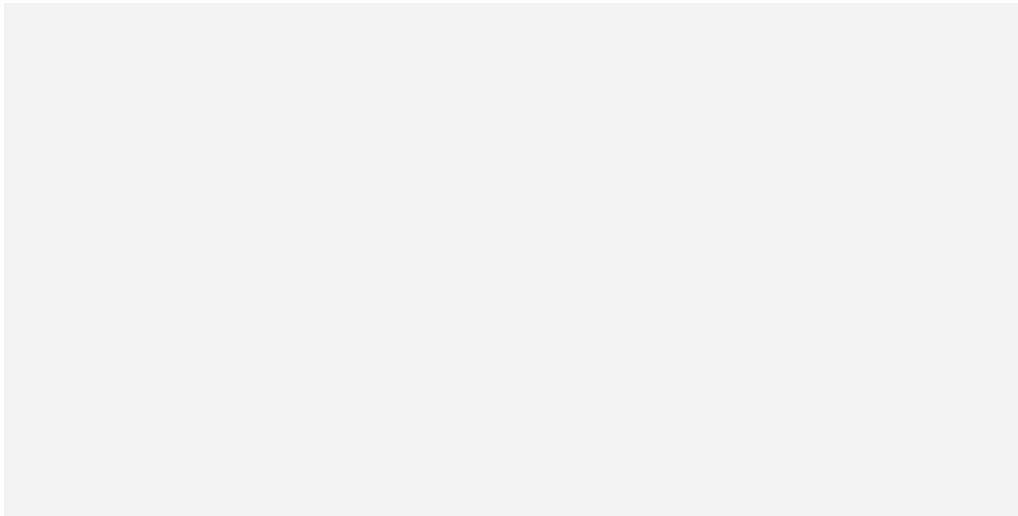
6. ¿Qué actividades realizas cuando vas a espacios públicos con zonas verdes?



7. ¿Consideras que utilizas adecuadamente los espacios públicos?  
¿Por qué?



8. ¿Cómo crees que los parques y zonas verdes han impactado en el ritmo de vida de las personas?



---

## PERFILES REALES DE LOS SUJETOS DE ESTUDIO

### LUCÍA ESPINOSA

**Edad:** 65 años

**Estado civil:** No menciona

**Ocupación:** Ingeniera Industrial (Pensionada)

**Lugar de residencia:** Laureles

**Motivo de visita al parque:** Reunirse en un café con una amiga.

Es una persona que se preocupa por su presentación personal y su salud, le gusta salir a caminar y observar su entorno, en las mañanas va a la misa, luego se organiza y sale a disiparse un rato. Es muy inteligente, estudiada, de mente abierta, bastante curiosa y crítica. Valora los espacios abiertos, limpios, coloridos, la naturaleza, el aire puro y sentirse tranquila. Es de un carácter directo y sin miedo a expresar sus opiniones, tiene fundamentos a la hora de compartir su descontento con el parque ya que no se siente identificada. Le gusta el orden y que las cosas tengan un propósito, por su profesión es bastante analítica, se preocupa por la estética y funcionalidad de los espacios.

Manifestó que al parque le falta mayor cuidado en su infraestructura, actividades para fomentar la interactividad de las personas y mejorar el tema de las basuras.

---

## **HENRY J. DURÁN SOLÍS**

**Edad:** 72 años

**Estado civil:** Soltero

**Ocupación:** Maestro (Jubilado)

**Lugar de residencia:** Laureles

**Motivo de visita al parque:** Va de paso.

Es una persona estudiada y crítica con su alrededor, le gusta leer y salir a conversar con conocidos e integrarse con desconocidos. Le interesa conocer espacios de la ciudad, instruir,

investigar e informarse de diversos temas como literatura y política. Es alguien responsable con sus alrededores que procura mantener el orden en su vida, valora el buen comportamiento y la buena convivencia en sociedad. Valora aspectos que trae la ciudad de tiempos anteriores como encontrar un lustrabotas en la calle, puestos de revistas y prensa, y un buen tinto.

---

**MARIA ELENA SUÁREZ**

**Edad:** 64 años

**Estado civil:** Casada

**Ocupación:** Docente de la UPB (Pensionada)

**Lugar de residencia:** Laureles

**Motivo de visita al parque:** Pasear a su mascota.

Elena es una mujer alegre y activa, le gusta hacer ejercicio porque la mantiene saludable y pasa mucho tiempo con su mascota, a quien considera un hijo, aspecto relevante, considerando que nunca fue madre. A Elena le interesan las causas sociales, al ser una docente tiene una perspectiva más amplia de la situación en Medellín y tiene un carácter crítico influenciado por sus creencias políticas, en las que manifestó abiertamente su descontento con el mandato en la Alcaldía de Daniel Quintero. Disfruta de la compañía de otros y de compartir su conocimiento con quien aprecie una buena charla.

Elena comunicó su inconformidad con el estado en que se encuentra el parque, argumentando que lo han descuidado mucho y no solo señala a la Alcaldía como culpable de este suceso sino también a los mismos habitantes del sector que desechan la basura de sus hogares mucho antes del tiempo de recogida y a aquellos que también sacan a sus mascotas y no recogen las heces. Hizo hincapié en su desagrado por los olores del lugar y en la presencia de los domiciliarios de rappi.

### **RAMIRO CIFUENTES**

**Edad:** 74 años

**Estado civil:** Viudo

**Ocupación:** Oficios varios (Ya no ejerce)

**Lugar de residencia:** Campo Valdés - Envigado

**Motivo de visita al parque:** Visitar a su hija que vive en la zona.

Ramiro se dedicó en su juventud a sostener a su familia, trabajando como vigilante de un parqueadero y ayudante en un lugar de lavado de autos. Se dedicó a esto la mayor parte de su vida pero ahora se dedica al ejercicio y a disfrutar de sus nietos. Es muy unido a una de sus hijas, a quien visita con frecuencia. Él espera en el parque hasta que ella sale del trabajo y llega a casa. Manifestó su gusto por pasar tiempo en el parque, le hace sentirse muy tranquilo ver a la gente pasar y observar a los niños jugar. Actualmente él depende de su hermana, con la que vive en Envigado pero visita muy seguido a su hija en Campo Valdés. Tiene mucho tiempo libre que aprovecha haciendo mandados y caminando mucho, siempre que tiene la oportunidad, se baja unas estaciones de metro antes y camina el resto del trayecto, dice que eso lo entretiene además de que lo mantiene saludable.

## **EUCLIDES**

**Edad:** 67 años

**Estado civil:** Soltero

**Ocupación:** Vendedor ambulante

**Lugar de residencia:** Cerca al parque El Calvario

**Motivo de visita al parque:** Trabajo

Es una persona que se preocupa por su familia, su mayor motivación es su nieto que presenta complicaciones del corazón y trabaja por sacarlo adelante todos los días. Aprecia la naturaleza, los lugares limpios y el orden. Se considera una persona pacífica, que convive en armonía con los demás.

## **LUZ POSADA**

**Edad:** 78 años

**Estado civil:** Viuda

**Ocupación:** Ama de casa

**Lugar de residencia:** Cerca al parque El Calvario

**Motivo de visita al parque:** Relajarse un rato

Es una mujer amante de la vida, a pesar de su edad tiene un espíritu jovial, se preocupa por sus seres queridos, cuida de su salud y se mantiene activa. Su rutina se basa en hacer los deberes de la casa, organizarse, almorzar y salir todas las tardes a caminar al parque o

sentarse un rato observando su alrededor. Valora bastante la naturaleza, el orden, la limpieza y el arte en los espacios públicos. En sus últimos años ha tenido situaciones duras en su vida como la muerte de su esposo. Por lo cual se ha vuelto más cercana a sus hijas y sus nietas pero también le ha ayudado buscar lugares tranquilos donde pueda realizar actividades con otras personas. Ella resalta que en el parque hace falta más cultura, educación, sentido de pertenencia y fomentar más desde lo estético y visual la calma y el orden.

### **Referencias Bibliográficas:**

Lista de todas las fuentes citadas en el artículo, siguiendo un formato de cita bibliográfica establecido (APA, MLA). Esto dependerá de la naturaleza de la revista seleccionada para someter a revisión.

- A. Norman, D. (1988). *La psicología de los objetos cotidianos*. New York: NEREA.
- Adıgüzel Özbek, D., & Nur Erikçi, S. (2014). *Slow City Movement is an Utopia of Livable City?* İstanbul: İstanbul Kültür University.
- Alva Fuentes, B., & Sandoval Ayala, M. (2015). *Bienestar subjetivo y espacio urbano arquitectónico*. Toluca, México.
- Briceño Ávila, M. (2018). Paisaje urbano y espacio público como expresión de la vida cotidiana. *Revista de Arquitectura*, 10-19.
- Buitrago, J. C. (2015). *Diseño y Ciudad*. Cali, Valle del Cauca: Programa Editorial.
- Castro, A.. (03 de octubre, 2024). ¿Qué es el paisajismo?. *Blog Escuela Británica de Artes Creativas y Tecnológicas*  
<https://ebac.mx/blog/que-es-el-paisajismo#:~:text=El%20paisajismo%20es%20el%20arte,%C3%A1reas%20urbanas%20o%20terrenos%20naturales>.
- CENGİZ HERGÜL, Ö. C., & KAHVECİ, H. (2019). Slow City Movement against Globalization and Loss of Urban Identity. *American Journal of Engineering Research (AJER)*, Volume-8, Issue-2, pp-78-83.
- Comunidad de Madrid (23 de junio, 2018) *Bienestar emocional y salud*  
<https://www.comunidad.madrid/servicios/salud/bienestar-emocional-salud>
- Diccionario de la lengua española* . (s.f.). Obtenido de <https://dle.rae.es/>
- F. Strauss, C., & Fuad Luke, A. (2008). The Slow Design Principles. *Changing the change*, 2-14.
- García, R. O., & Paucar, L. I. (2018). El diseño gráfico como influencia en el desarrollo social y comunitario. Milagro, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.

- García-Doménech, S. (2015). Estética e interacción social en la identidad del espacio público. *Arte y Ciudad*, 195-215.
- González Gómez, V. (Septiembre de 2014). La construcción e integración social a través del color en los espacios públicos. Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.
- Hernández Araque, M. J. (2015). Diseño de espacios urbanos desde el imaginario y la participación del ciudadano. *Revista de Urbanismo*, 87-101.
- Hernández Castro, F. (diciembre de 2016). Teoría de la percepción. 1era edición:, Costa Rica: DI-TEC.
- L. Knox, P. (February 2005). Creating Ordinary Places: Slow Cities in a Fast World. *Journal of Urban Design*, Vol. 10. No. 1, 1–11.
- Lamb, D. (2019). Taking it day-by-day: an exploratory study of adult perspectives on slow living in an urban setting. *Annals of Leisure Research*, 22:4, 463-483.
- Leandro Rojas, M. (2014). Potencial del espacio público como facilitador de bienestar y salud mental. *Revista Costarricense de Psicología*, Vol. 33, N.o 1, p. 31-45.
- Llinares, C., Macagno, E., & Higuera Trujillo, J. L. (2021). The Cognitive-Emotional Design and Study of Architectural Space: A Scoping Review of Neuroarchitecture and Its Precursor Approaches. *Sensors*, 1-49.
- Lozada, M., & Margutti, L. (2011). Aportes de la cognición corporizada y la psicología positiva para el cuidado de nuestro entorno en educación ambiental. *Revista de Educación En Biología*, 5-9.
- Madera Marcilia, L. Pérez Martínez, D. A. (2022). *El paisaje como experiencia estética en la construcción de habilidades de pensamiento crítico en la enseñanza de las ciencias sociales*. [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
- Mandoki, K. (2007). *Everyday Aesthetics: prosaics, the play of culture and social identities*. México: ASHGATE.
- Marchán, S. (1986). *Del arte objetual al arte del concepto*. Madrid: Ediciones Akal.
- Mayer, H., & L. Knox, P. (2006). Slow Cities: Sustainable Places in a Fast World. *Journal of Urban Affairs*, 28:4, 321-334.
- Mercado G., O. (2014). Notas para un diseño negativo. Arte y política en el proceso de conformación del campo del Diseño Gráfico. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, Cuaderno 49 Pág. 39-50.
- Ministerio de Vivienda de Colombia (2016) *ABC DE LOS POT PLAN DE ORDENAMIENTO TERRITORIAL*  
<https://www.minvivienda.gov.co/sites/default/files/documentos/ABC%20de%20los%20POT%20-%20Plan%20de%20Ordenamiento%20Territorial.pdf>
- Páramo, P. (2004). Algunos conceptos para una perspectiva optimista de vivir la ciudad. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 91-109.
- Pink, S. (2007). Sensing Cittàslow: Slow Living and the Constitution of the Sensory City. *The Senses and Society*, 2:1, 59-77.
- Pink, S. (2008). Sense and sustainability: The case of the Slow City movement. *Local Environment*, 13:2, 95-106.
- Steele, W. (2012). Do We Need a ‘Slow Housing’ Movement? *Housing, Theory and Society*, 172-189.
- Vidal Moranta, T., & Pol Urrútia, E. (2005). La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de psicología*, Vol. 36, no 3, 281-297.

Werner, K., Griese, K. M., & Bosse, C. (2020). The role of slow events for sustainable destination development: a conceptual and empirical review. *Journal of Sustainable Tourism*, 29:11-12.

Yanbo, Z. (Julio de 2021). Análisis de planificación del color urbano. Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.

Zadęcka, E. (2018). "Slow city" as a local development model. *Economic and Regional Studies*, 11(30), 84-106.

Zuljevic, M., Roosen, B., & Huybrechts, L. (2023). Thining with the past: co-designing a slow road network by mediating between the historical landscape and the design space. *CoDesign*, 19:3, 194-213.

## **FICHAS BIBLIOGRÁFICAS:**

OpenAI (2023, 21 de septiembre)  
Contenido generado por  
chatGPT.  
URL: [https://chat.openai.com/  
?model=text-davinci-002-  
render-sha](https://chat.openai.com/?model=text-davinci-002-render-sha)

ChatGPT es una app de chatbot  
de inteligencia artificial  
Creado en el 2022 por OpenAI,  
es un gran modelo de lenguaje  
ajustado con técnicas de  
aprendizaje tanto  
supervisadas como de  
refuerzo.

General

- Del Arte Objetual al arte  
de concepto.

- Google Academic E ART
- Libro
- Autor: Simón Marchán
- 1986

Es una obra clave en la historia  
del arte contemporáneo. En este  
se explora la evolución del arte  
conceptual desde diversas  
perspectivas teóricas, semiótica  
y la fenomenología, traza un  
desarrollo desde el cubismo hasta  
la crisis del objeto como una idea.  
Categoriza prácticas conceptuales  
tautológicas, empírico-mediales  
e ideológicas, la crítica  
institucional y el conceptualismo  
periférico. Demostrando así su  
radicalidad y relevancia en la  
redefinición del arte.

- Sensing Cittaslow: slow  
living and the constitution  
of the sensory city.

- Artículo - The senses and  
society
- Autor: Sarah Pink
- 2007

The article explores how  
Aylsham became a Cittaslow  
town in 2004, promoting a  
sensory experience and  
pleasure as a counterpart  
to fast living. Analyzes  
slow life in Cittaslow  
literature and how the  
sensory practices of  
people participating  
in Cittaslow contribute  
to creating a "sensory city"

E ART

- La construcción e integración  
social a través del color  
en los espacios públicos.

- Google Academic E ART
- Tesis
- Autor: Víctor González gomez.
- septiembre 2014

Este proyecto investiga la  
relación entre las interacciones  
sociales y el color en espacios  
públicos para aportar nuevas  
perspectivas al diseño de dichos  
lugares. Busca comprender el  
uso del color en la revitalización  
de edificios, la expresión de  
protestas o el aumento de la  
seguridad ciudadana. Se analiza  
cómo desde el diseño y la  
arquitectura se busca mejorar,  
la estética y la funcionalidad  
de los espacios urbanos y el  
papel del color como algo  
sensorial.

Diseñar para un mundo real:  
ecología humana y cambio  
social.

- Libro Obje
- Autor: Victor papanek
- 1971

Ofrece opiniones sobre  
diseño en general, soluciones  
sociales, artesanías, arte,  
diseño industrial, centrados  
en las necesidades, la  
responsabilidad del diseñador  
y conceptos contemporáneos  
como el diseño ecológico y  
universal, siguen siendo  
relevantes a pesar del tiempo.

Objetivos de desarrollo  
sostenible (ODS)

Naciones Unidas (2018), la agenda  
2030 y los objetivos de desarrollo  
sostenible; una oportunidad para  
América Latina y el Caribe (LC/G.  
2.681-P/Rev. 1015) Obje

Los objetivos de desarrollo  
sostenible son un plan  
global para abordar los  
desafíos más apremiantes de  
nuestro tiempo y lograr un  
futuro más sostenible, son 17  
metas, establecidos por la  
Asamblea general de las Naciones  
Unidas. Tienen hasta el 2030  
y se requiere participación de  
todos los actores.

Desing Thinking Aplicado al Diseño de experiencia de Usuario

- Google Academic
- Artículo
- Bragean Vargas, Luis angel Inga, Mauricio Gonzalo Portilla
- 2021

Las empresas Usan Desing Thinking para comprender las necesidades de los clientes en el diseño de Interfoces de usuario, en el enfoque se pone primero al usuario y se aplica en fases de investigación, organización, prototipado, pruebas, diseño.

Meta

Desing Thinking lidera el presente, crea el futuro.

- Libro
- Google Academic
- Manuel Serrano, Pilar Ceballos
- 2013

El libro promueve el enfoque centrado en el diseño y la innovación, ofrece metodologías prácticas para estimular la creatividad en las empresas, su objetivo es impulsar un cambio cultural hacia un diseño centrado en las personas y la generación de ideas para nuevos productos o servicios.

Meta

- El Diseño gráfico como influencia en el desarrollo social y comunitario.

- Google Academic Jus
- Tesis-ecuador-U. estatal de Ciudad Milagro
- Autores: Roberto Omar Garcia Leticia Isamar Paucar
- Milagro, Ecuador, 2018.

Este estudio analiza el Diseño gráfico en proyectos sociales y comunitarios, se busca fundamentar técnicamente su influencia y relación con disciplinas como la psicología y la sociología y sugiere estrategias para ampliar la influencia del diseñador en el desarrollo social y económico, utilizando métodos analíticos y educativos.

- Thinking with the past: co-designing a slow road network by mediating between the historical landscape and the design space

- Artículo-revista (codesing)
- Autor: Mela zuljevic, Barbara Moosen y Liesbeth H ybrechts
- 2023

The past in co-design projects to contextualize them and challenge previous assumptions. Revista de slow food infrastructure to illustrate how this historical perspective and consideration of diverse perspectives can be applied in a project.

Jus

- Everyday Aesthetics

- Google Academic
- Libro para todo
- Autor: Katya Mandoki
- 2007

Mandoki argues that it is essential to open the field of aesthetics beyond art and beauty to address the richness of everyday communication, whether in person or through the media, there is always an aesthetic element that goes beyond the informative function. explores how various cultural practices are forms of play as aesthetics and play are closely related.

Jus

- Potencial del espacio público como folicitador de bienestar y salud mental.

- Google Academic MT
- Artículo de Revista Costarricense de psicología.
- Autor: Mauricio Leandro Rojas
- 2014

Se cuestiona el enfoque tradicional patogénico en salud mental y plantea la consideración del espacio público como un factor que contribuye al bienestar y la salud mental. critican los modelos tradicionales de atención centrados en medicamentos y se introducen conceptos de bienestar hedónico y eudaimónico, se resalta la diversidad, vida activa y accesibilidad en el espacio público, brindando un entorno para desarrollar habilidades sociales.

- Paisaje urbano y espacio público como expresión de la vida cotidiana.

- Google Academic
- Revista de Arquitectura Bogotá
- Autor: Morella Briceno-Avila
- 2018

Se centra en el análisis de los atributos que influyen en la calidad visual y funcional del paisaje urbano. Atributos físicos, actividades biodiversidad y diversidad, como atributos psicológicos, como la integridad física y la expresión estética. Ofrece una base conceptual para futuros estudios y propuestas de diseño relacionados con el paisaje urbano.

MT

- Bienestar subjetivo y espacio urbano arquitectónico

- Google Academic
- Libro
- Autor: Alva Benjamín Marcela sandoval
- 2015/04/30

Este construye un marco de referencia para el estudio del diseño del entorno urbano- desde el bienestar subjetivo, que permita hacer un diseño centrado en la persona.

MT

- The slow Design Principles

- Google Academic
- Autor: carolyn f. strauss
- Alastair Auld-Luke
- July 2008 MT

We propose the "slow design principles" as a new evaluation tool to promote socially, culturally and environmentally sustainable design practices. these principles allow designers to analyze and improve their design ideas, processes, and outcomes using various evaluation approaches. "slow Design" is a unique form of creative activism that brings new values to design and contributes to sustainability.

- Talking it day-by-day: an exploratory study of adult perspectives on slow living in an urban setting.

- Artículo - Annals of Leisure Research

- Autor: David Lamb

- 2019

This study investigates adults who have adopted a slower life style in a family local environment. Examine your challenges, motivations and perceptions about this choice, using focus groups to collect data. Five key themes emerged, including ethics, impact on family, leisure, work, technology, media, and money.

Je - Marco T

- slow city movement is an Utopia of livable city?

- Google Academic

- Libro

- Autor: Derya Adigüzel Özbek  
Selcen Nur Erikçi

- 2014

The slow city movement (Cittaslow) was born as a response to modernity and globalization, seeking to preserve local culture and quality of life in cities, avoiding standardization. He questions whether he can create the notion of an "ideal city" similar to urban utopias and how to achieve ideal societies and spaces in practice.

MT

- Slow city Movement against Globalization and loss of urban identity.

- google Academic

- Artículo - American Journal of engineering research (AJER)

- Autor: Özlem Candan Hergül  
Hilal Kahveci

- 2019

Globalization affects urban identity by creating similarities between cities. The "slow cities" movement (Cittaslow) emerges as a response to this loss of identity due to globalization promoting solutions in areas such as food culture and architecture to preserve urban identity.

MT

"Slow city" as a local Development Model

- Artículo - Economic and regional studies

- Autor: Ewa Zadecka

- 2018

Characterizes the "slow city" model, its assumptions, conditions and effects in the Polish context, presents intelligent solutions for the use of small cities own resources. It also points out the socioeconomic challenges these cities face.

MT

- Slow cities: sustainable places in a fast world

- Artículo - Journal of Urban Affairs

- Autor: Heike Mayer, Paul L. Knox

- (2006)

slow food and slow city as alternative approaches to urban development highlighting their focus on local resources and historical context. example of two German cities waldkirch and Hersbruck, is used to show how they approach economic, environmental and equitable development.

MT

- Do we Need a "slow Housing" Movement?

- Artículo - Housing theory and society

- Autor: Wendy Steele

- 2012

This article explores the possibility of a "slow housing movement" as an alternative to accelerating housing developments. It is based on slow food and slow city, questioning the need to elevate the housing development process. It highlights the role of theory in formulating fairer and more sustainable housing policies.

MT

- Teoría de la percepción

- Google Academic

- Texto

- Autor: Hernández-Castro, Franklin

- Diciembre 2016

Este documento resume los aspectos centrales de la teoría de la percepción que se deben tomar en cuenta a la hora de diseñar.

MT

- The role of slow events for sustainable destination development: a conceptual and empirical review

- Artículo - Journal of Sustainable Tourism

- Autor: Kim Werner, Kai-Michael Griese, Christina Boose

- 2020

The slow movement, which seeks to counter globalization and commercialization, has spread to areas such as events. This study focuses on the of a "slow event" and how they can promote slower, more sustainable ways of living. by supporting the local and preserving traditions, can create value for multiple actors in tourist destinations.

MT

Manual de Diseño sostenible para diseñadores y comunicadores visuales

- Trabajo de grado

- Maria Izabel Rivera Garza

El trabajo de grado ofrece una guía esencial para quienes desean integrar la sostenibilidad en el diseño editorial y áreas afines. se destaca la responsabilidad de los diseñadores en la preservación del medio ambiente. En resumen este trabajo sensibiliza sobre la importancia de la sostenibilidad en el diseño, y brinda herramientas necesarias para hacerlo realidad.

MT

- Diseño de espacios urbanos desde lo imaginario y la participación del ciudadano.
- Google Academic
- Artículo-Revista de Urbanismo
- Mary Johana Hernández Araque
- 2015
- Los problemas Urbanos actuales como la congestión y falta de espacios adecuados se deben a un enfoque técnico y económico en lugar de considerar las necesidades de los ciudadanos. se están explorando alternativas de diseño urbano, como la participación urbana, de los ciudadanos y la autogestión de proyectos a pequeña escala para la creación de entornos más accesibles.

E Art

- Creating Ordinary Places: Slow cities in a fast world.
- Artículo- Journal Urban Desing
- Autor: Paul L. Knox
- 2005
- The relationship between urban desing and the social construction of place, focusing on how the pace of life influences the capacity of urban environments to facilitate encounters and shared experiences that construct the sense of place, exemplified by the slow city movement.

E- Art

- Sense and sustainability : the case of the slow city movement.
- Artículo-Local Environment
- Autor: Sarah Pink
- 2008
- This article proposes an innovative approach to sustainable local development by examining how the senses influence the discourses and bodily experiences of sustainable urban development. It draws on ethnographic research in British cities that are part of the city's slow movement to illustrate this approach.

MT - E Art

- La psicología de los objetos cotidianos
- Google Academic
- Libro
- Autor: Donald Norman
- 1988
- se destaca cómo el diseño de objetos influye en nuestro comportamiento, se sostiene que se debe tener un enfoque en el ser humano, que los objetos se creen pensando en su uso práctico. También en el libro se combina psicología cognitiva y diseño industrial.

MT - E Art

- The cognitive-Emotional Desing and study of Architectural space: A scoping Review of Neuroarchitecture and Its Precursor Approaches
- Google Academic
- Artículo
- Autor: Juan Luis Trujillo Carmen Uñánes, Eduardo Macagno
- 2021
- The article introduces "Neuroarchitecture", a new field that explores how people react cognitively and emotionally to built environments, using neuroscientific techniques and virtual reality. Limitations, controversies, benefits, and their impact on related professions are addressed.

E Art MT

- Aportes de la cognición corporizada y la psicología positiva para el cuidado de nuestro entorno educación ambiental.
- Google Academic
- Revista-Artículo (Educa. biología)
- Autor: Mariana Lozada Laura Margutti
- 2011 pp 5-9
- La educación ambiental puede beneficiarse al incorporar principios de la cognición corporizada y la psicología positiva. Promueven una conexión más profunda con el entorno y otros seres. Herramientas para reconocer y apreciar diferentes perspectivas y experiencias de vida, fomentar la cooperación y el altruismo.

- Análisis de planificación del color urbano.
- Google Academic
- Trabajo final de master
- Autor: Zhu Yanbo
- Valencia, julio 2021
- La planificación del color urbano implica el diseño y análisis sistemático de todos los aspectos relacionados con el color en una ciudad, para establecer sistemas de color principales y auxiliares. Este enfoque permite crear una atmósfera de color adecuada, promoviendo la armonía y belleza dentro del entorno urbano. También contribuye a mejorar la función de la ciudad, el bienestar de los habitantes y estabilidad social.

E Art

- Notas para un diseño negativo.
- Google academic
- Artículo de revista pag 39-50
- Autor: Octavio Mercado G.
- 2014
- En la producción cultural contemporánea, el diseño desempeña el papel de generar objetos que conforman el entorno social. Esto nos lleva a considerar el impacto del diseñador como individuo con capacidad de influir con la creación de productos estéticos al combinar función y forma en el entorno. Crea aspiraciones de la vanguardia artística al fusionar el arte y la vida cotidiana. cuando se enfoca en construir usuarios críticos va más allá de simplemente reforzar es status quo y se convierte en agente de cambio social.

- Algunos conceptos para una perspectiva optimista de vivir la ciudad.
- Google Academic
- Revista-Artículo
- Autor: Párcimo pablo
- 11/enero/2004-pp 91-109
- defiende que en lugar de estudiar la ciudad como fuente de enfermedades, estrés psicológico o problemas sociales, se debe ver como experiencia positiva, desde el crecimiento personal y aprendizaje. se explica cómo la gente se comporta en el espacio público y contribuyen a crear su identidad urbana.