

Pràctica

# **Memòria de projecte executiu**

# ÍNDEX

L'Espai.....	3
Objectius i targret.....	7
Referents.....	10
Concepte i Inventari .....	14
Sistema gràfic.....	24
Sistema objectual.....	29



## 1. L'ESPai

L'espai escollit és el Parc Catalunya de Sabadell, es va inaugurar al 1992 i ocupa una extensió de 43 hectàrees. Està situat al Eix Macià, la part més moderna de la ciutat, i arriba fins a la zona de Can Rull on inclou una casa basilica del s.XV.

Disperses pel Parc, podem trobar 3 escultures urbanes: "Arbre de ferro" d'Antoni Marquès, "A de barca" de Joan Brossa i "L'home de bronze" d'Agustí Puig.

### CRONOLOGIA / HISTÒRIA

El primer projecte del Parc es va realitzar pels arquitectes Josep Renom i Joaquim Manich al 1929, però no es va dur a terme.

Al 1977 es va aprovar la construcció de 3.300 habitatges dins de l'espai del projecte del Parc de Catalunya, tot i presentar un recurs, finalment van fracassar.

Al 1979 l'Ajuntament va començar a comprar terrenys i va començar a modificar el pla general. Al 1984 l'Ajuntament aconsegueix ser el propietari de les terres fins al 90% i va convocar un concurs d'idees.

Al 1986, Joan Roig i Enric Batlle van presentar el seu projecte, el qual es va aprovar al 1988 finalment. Juntament amb el pla del Parc es va realitzar la construcció de centres comercials, comerços i oficines, els beneficis obtinguts van estar destinats íntegrament a la construcció del Parc.

Al 1993 es va començar el servei de l'observatori astronòmic i al 1996 el tren en miniatura.

### ¿Per què el Parc de Catalunya?

En el moment que estem vivint amb plena pandèmia de COVID, amb els edificis tancats o amb baixa disponibilitat vaig veure adient buscar un espai obert, aquest finalment va ser el Parc de Catalunya pel ventall de possibilitats i reptes que tenia. Sent un espai molt important a la meua ciutat.

La gran diversitat de necessitats en quan a senyalística, públic dirigit, etc...el feia un projecte molt complet i interessant de treballar.



## 1. L'ESPAI

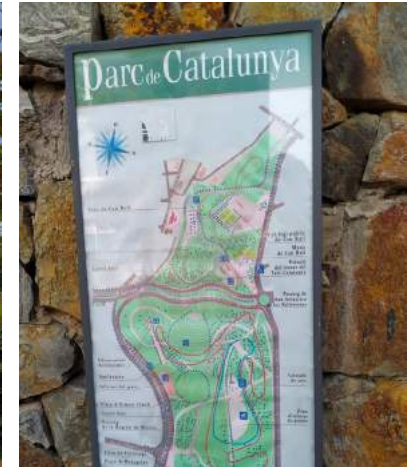
### 1.2 ANÀLISI DELS SENYALS ACTUALS

Ens trobem en moltes entrades un mapa general del parc, en alguns casos itineraris que ens informen de la localització d'alguns elements.

Hi ha 3 o 4 carrers senyalitzats i també el Tren, just en entrar al tros del parc que queda tallat per la carretera que el travessa, donat que és un element important del parc i poc conegut.

Quan ens trobem en algun lloc on es demana ser cívics, es mostra un tòtem amb les normes d'ús de l'espai. En altres moments tenim cartells informatius, o fins i tot QR que ens enllacen a informació, cal dir que aquests estan bastant ratllats i no llegeix bé o el link no funciona en molts casos.

En general com podem veure, tenim un Parc molt descuidat, les senyals estan molt deteriorades i això dificulta ubicar-se al sepai i conèixer el potencial i l'oferta del nostre Parc si no ets habitual.



# 1. L'ESPai

## 1.3. MAPA DEL PARC





## 2. OBJECTIUS I TARGET

Com hem pogut veure en les fotografies de les senyals del Parc Catalunya que existeixen avui dia, podem veure que tot és molt heterogeni, hi ha una barreja de estils, suports, etc... potser el exemple més evident sigui amb la senyal del gos, donat que tenim una al costat de l'altre, ni la il·lustració ni la tipografia... només la mida coincideix.

Per trobar les coses has de passejar i descobrir-ho per tu mateix, el mapa és difícil d'entendre, l'espai és massa gran i no hi trobem cap element que ens ajudi a trobar la nostra ruta.

### OBJECTIUS:

Cohesió de la senyalètica a tot el parc, a nivell gràfic i també de l'estètica dels suports.

Millorar la mobilitat i senyalització dels espais al parc.

Millorar la comunicació cultural de les rutes existents.

Treball de la senyalètica desde un punt de vista de disseny universal, serà molt importat una bona comunicació.

Potenciar senyalitzacions de civisme com per exemple marcar més les papareres.





## 2. OBJECTIUS I TARGET

El nostre espai és un espai públic i com a tal hem d'aconseguir dissenyar un sistema de senyalística el més universal possible.

No podem definir un target concret al qui ens destinarem, en el nostre espai conviuen tota classe d'usuaris, joves, adults, avis, autòctons, estrangers, homes, dones...

Donada la situació actual de COVID, no he pogut relacionar-me amb la gent de l'espai per poder preguntar si creien que el parc està ben senyalitzat, de fet quan vaig anar a fer fotos, el Parc estava buit pràcticament. Tot i això al viure a Sabadell tota la meua vida, és un Parc que conec molt bé, i sí que jo mateix sóc usuari actiu del Parc i m'he trobat durant molts anys problemes a l'hora de trobar segons que al Parc.

M'enrecordo no saber on està el telescopi, l'amfiteatre...a més molts cops hi ha events a la nit i encara és més difícil trobar-ho.

Un altre exemple de desconeixement per manca de senyalística és el tren del Parc, moltes persones a la ciutat no saben ni que existeix, ni que el parc va més enllà de la carretera, i el tren està en aquest petit sector del parc.

Estic segur que la gran majoria dels usuaris no coneixen tot el que el parc té, com a mínim els meus coneguts propers amb qui he pogut parlar durant l'activitat, i l'experiència conjunta durant tota la meua vida, així m'ho demostra.

Tot i no parlar ara mateix de referents per al nostre projecte, crec que els treballs dels jocs olímpics per la seva universalitat com és el nostre cas, podria ser un projecte a tenir en compte.





**PARQUES DEL RÍO MEDELLÍN**

Parques del Río Medellín is a riverbank park where people can meet, have a good time, and discover the Medellín river and its ecological network. The central axis of the Aburrá Valley. The different types of landscapes and historical memories existing along this river are represented there, in places that are representing the river's acceptance and its recasting. The present and the past of the city meet there, as the imaginary of the river is reinterpreted and merges with a process of environmental, urban and social transformations in Medellín.

The river is fundamental for daily life and for the integration of natural resources that improve the quality of life - air, vegetation and water. Parques del Río Medellín is designed to live both the present river and the water that has nourished the people of Medellín. It is a gateway through this region's rich history.

← 50 PASOS 500m

**CONQUISTADORES**  
Conquistadores

**PARQUES DEL RÍO MEDELLÍN**

Alcaldía de Medellín

PARQUES DEL RÍO MEDELLÍN Occidente

1. ARENAL  
Sandy Field

2. SOTODOSQUE  
Undergrowth

3. PABELLÓN DEL RÍO  
River Pavilion

4. RECREACIÓN Y DEPORTE  
Recreation and Sports

5. PRADERA  
Meadow

6. PASEO DEL RÍO  
River Walk

7. CORREDOR BIÓTICO  
Biotic Corridor

¿USTED ESTÁ AQUÍ?  
You are here

### 3. REFERENTS

#### 3.1 PICTOGRAFIA JOCS OLÍMPICS

Els Jocs Olímpics com a exemple de llenguatge universal.

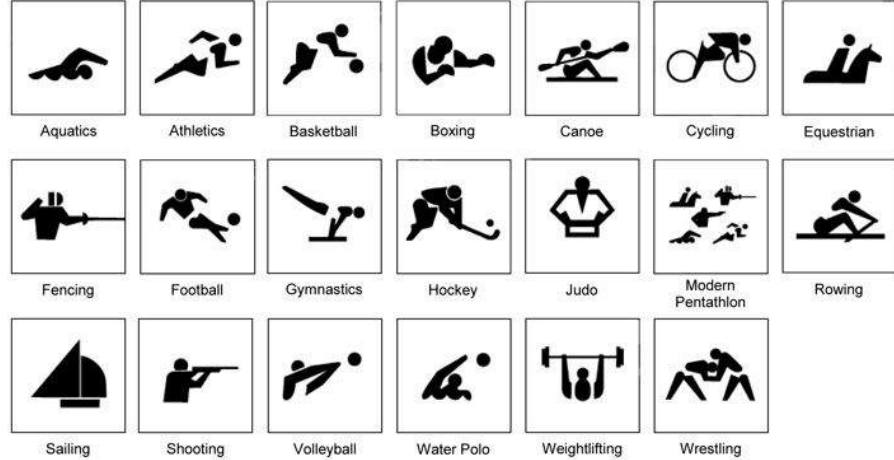
Van ser els primers a introduir un llenguatge que qualsevol persona, indistintament el gènere, raça, idioma... era capaç d'entendre i relacionar-se amb l'espai.

Els primers pictogrames dissenyats per Yusaku Kamekura, des del meu punt de vista van ser els primers a marcar una diferència i una manera de comunicar que va marcar el punt d'inflexió.

Tot i això els pictogrames que han passat com a referent a la història han sigut els de Munich 1972 de la mà del dissenyador Otl Archer pel seu sistema de quadrícula per a crear cadascun d'aquests.

1964  
SUMMER

Tokyo  
Japan



1972  
SUMMER

Munich  
West Germany



### 3. REFERENTS

#### 3.2 CEMENTERI PARC SANTIAGO

El projecte de senyalística del Parc del cementiri de Santiago es va encarregar al estudi de disseny "Grupo Oxígeno".

Volien aconseguir que trobar al seu estimat fòs el més facil possible bassat en un sistema de números, i amb un seguit d'elements de senyalètica que ajuda al visitant a trobar allò que busquen.

No obstant, crec que és molt interessant la personalitat dels elements que han dissenyat, cromàtica, i materials al llarg de tot el projecte tenen una cohesió impecable i també com és el nostre cas, al estar situat en un Parc, crec que han escollit molt bé els materials, el "mobiliari" (totems, stands, etc...), amb formigó s'adapten molt bé al espai i no es veu un element massa artificial, segurament també per la seva forma, queda totalment integrat al espai.



### 3. REFERENTS

#### 3.3 PARC "RIO MEDELLÍN"

A simple vista no sembla que sigui quelcom molt extraordinari, aquest projecte de l'estudi Mesaestandar, però si analitzem més profundament, podem començar a entendre més coses. La seva simplicitat radica en el contrast del blanc i negre, però això també ajuda a la llegibilitat. Les cartel·les són com fulles, formen part del mateix element no és un afegit com s'acostuma a veure.

També veiem que s'ha fet un treball amb molta cura de la iconografia que acompanya al text. Per contra, crec que hi ha massa text, i molt seguit, però també és veritat que agrupen els senyals d'aquesta manera no has d'anar buscant si veus tot un seguit de coses negres que surten del terra identifiqués molt ràpidament que hi ha informació.





## 4. CONCEPTE I INVENTARI

### 4.1 PROPOSTA DE VALOR

A la proposta que es treballarà tenim un objectiu clar més enllà dels funcionals descrits anteriorment, es vol crear un sistema i forma amb gran cohesió amb l'espai.

Es a dir, la senyalística serà part de la natura del Parc.

Per aquest motiu el nostre Moodboard es basa en Menir i escultures de Chillida, qu juntament amb els referents descrits, en el punt anterior.



## 4. CONCEPTE I INVENTARI

### 4.2 LA IDEA

En aquestes il·lustracions podem veure com els referents i el concepte agafen forma treballant els diversos suports com a una obra/peça gairabé artística.

Com hem dit anteriorment volem crear un suport que formi part de la natura.

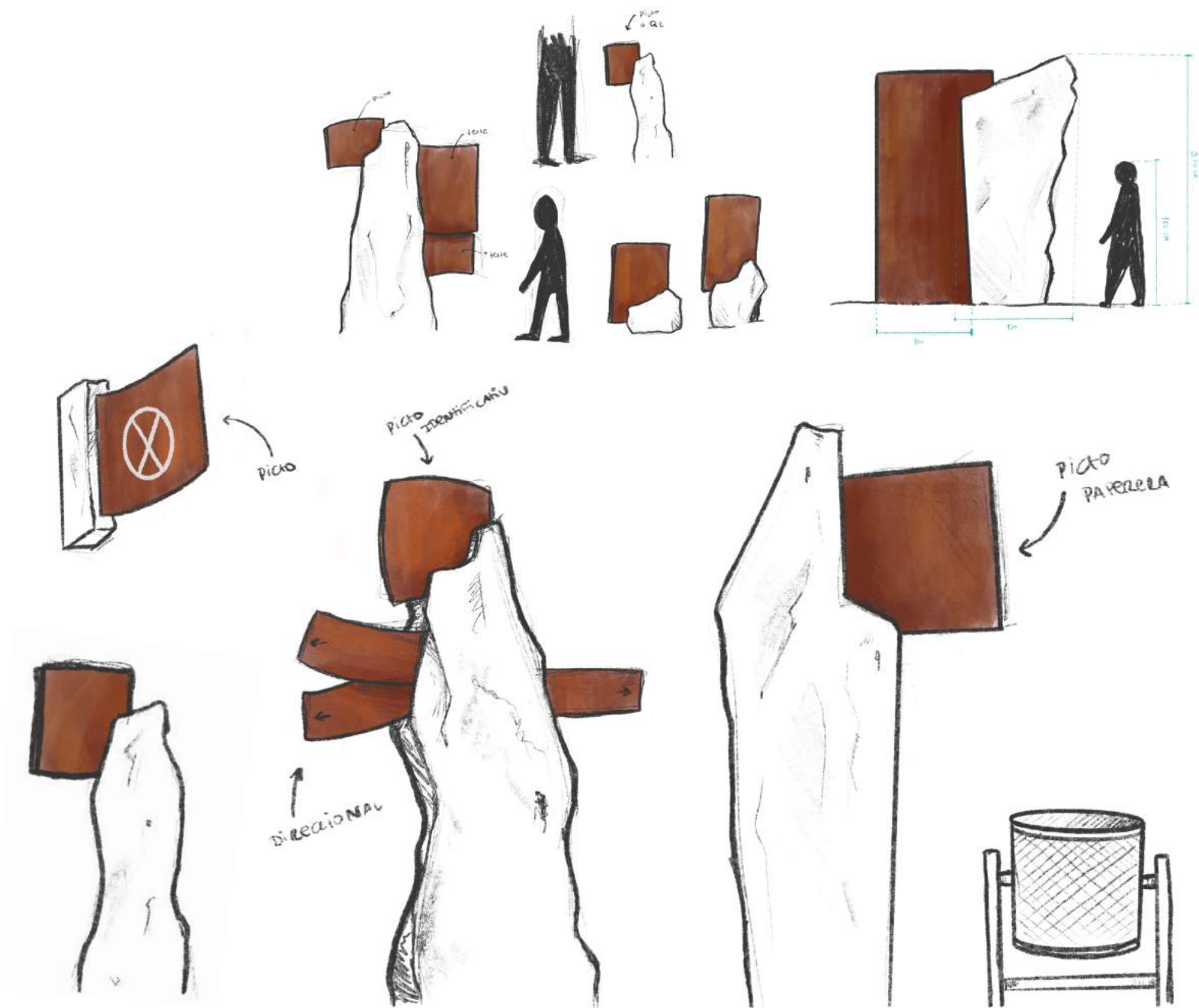


Fig.1 Exemple de terminals alt i baix

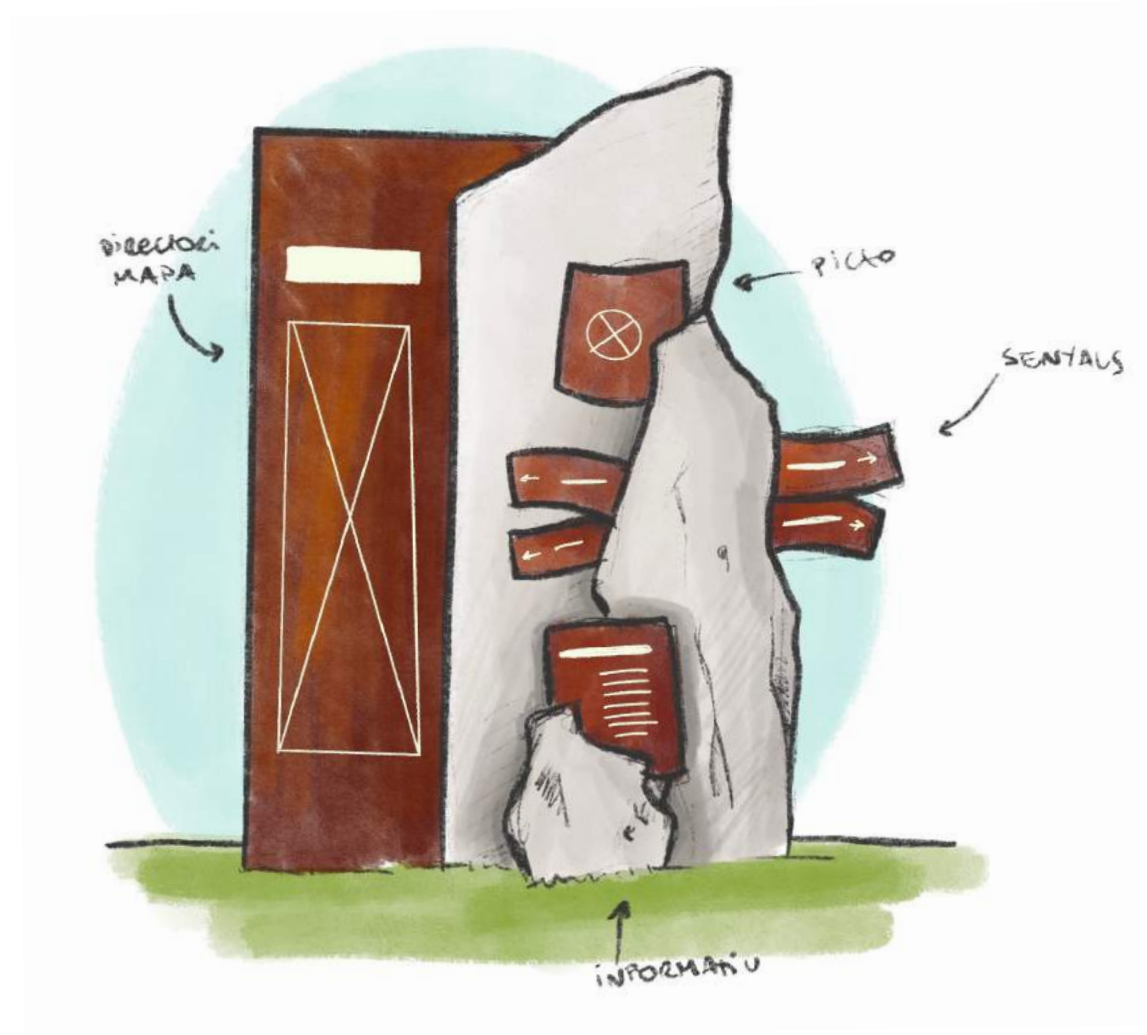
Fig.2 Exemple de direccional

Fig.3 Exemple senyalització cívica



## 4. CONCEPTE I INVENTARI

4.2 LA IDEA



## 4. CONCEPTE I INVENTARI

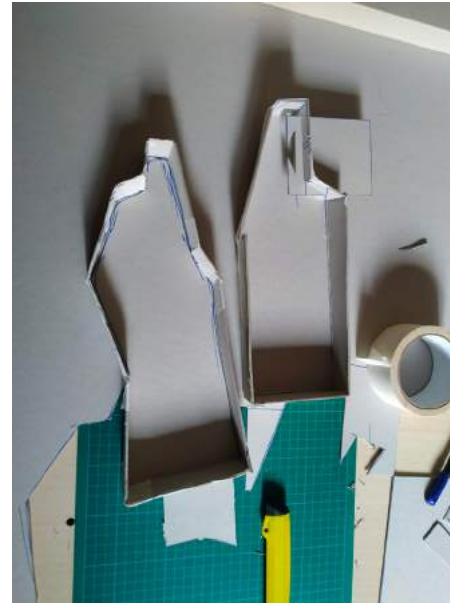
### 4.2 CONSTRUCCIÓ

Els material que s'utilitzarà per a realitzar les nostres formes són:

- Formigó
- Bronze

En aquest exemple podem veure una maqueta de com es pensa poder construir la proposta.

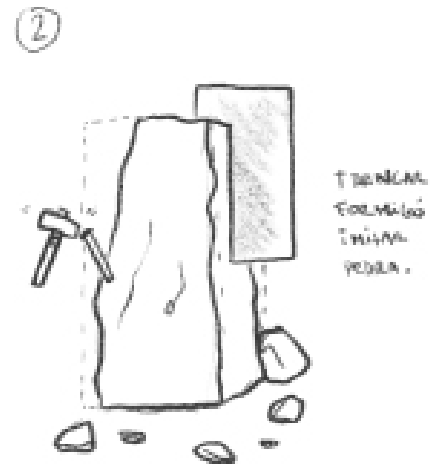
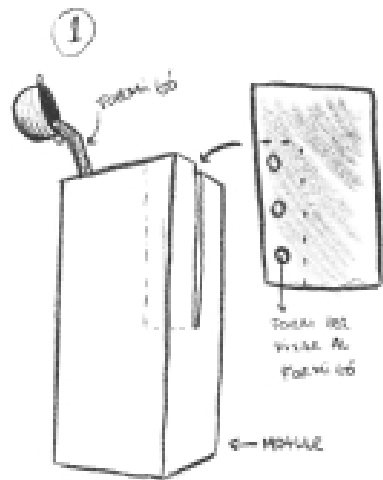
Pel que fa a la part gràfica com veurem més endavant, aquesta serà a una sola tinta, i es serigrafiarà amb tinta epoxi per la seva característica que la fa molt resistent a exposicions extremes de temperatura, abracions, etc...



Motlle



Formigó



Trenquem el formigó per donar textura

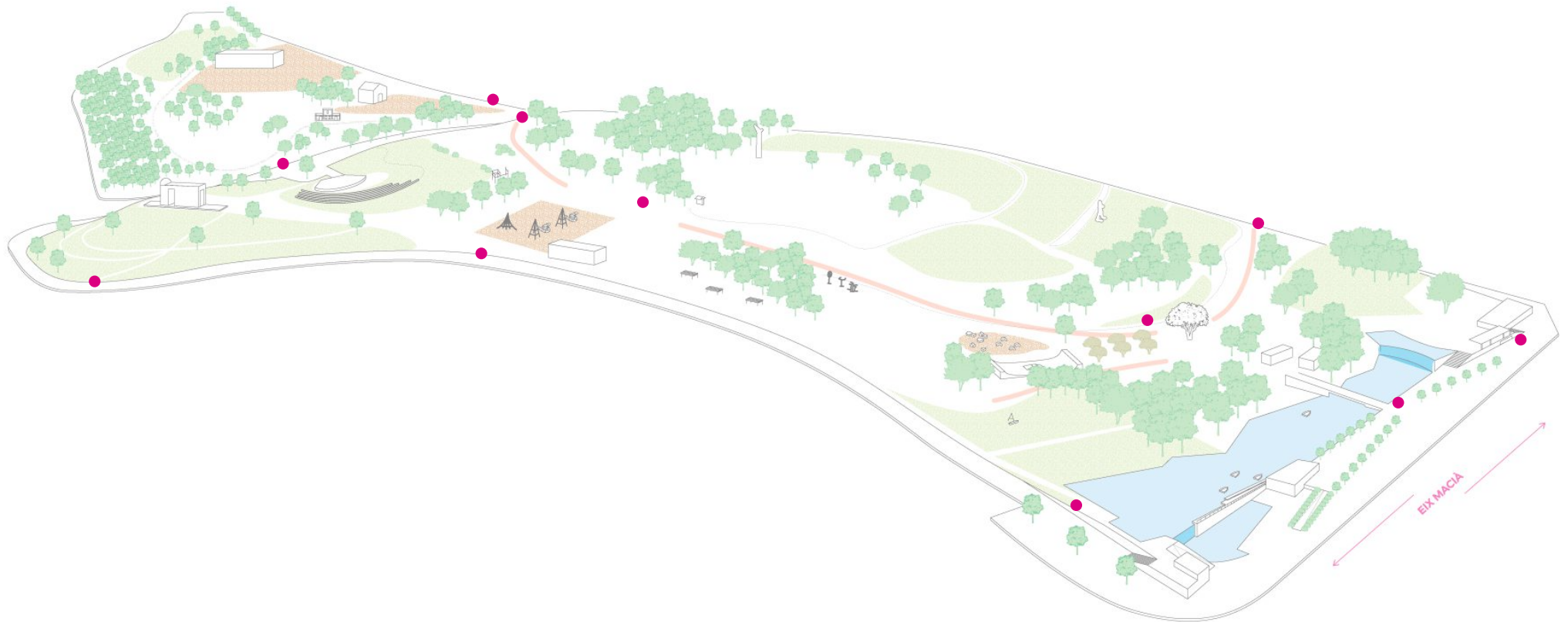
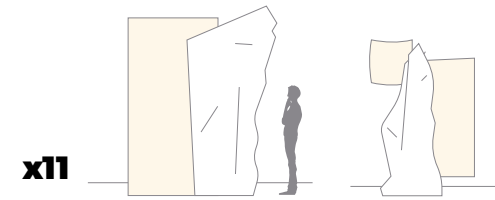


Resultat Final

## 4. CONCEPTE I INVENTARI

### 4.3 INVENTARI

MAPES

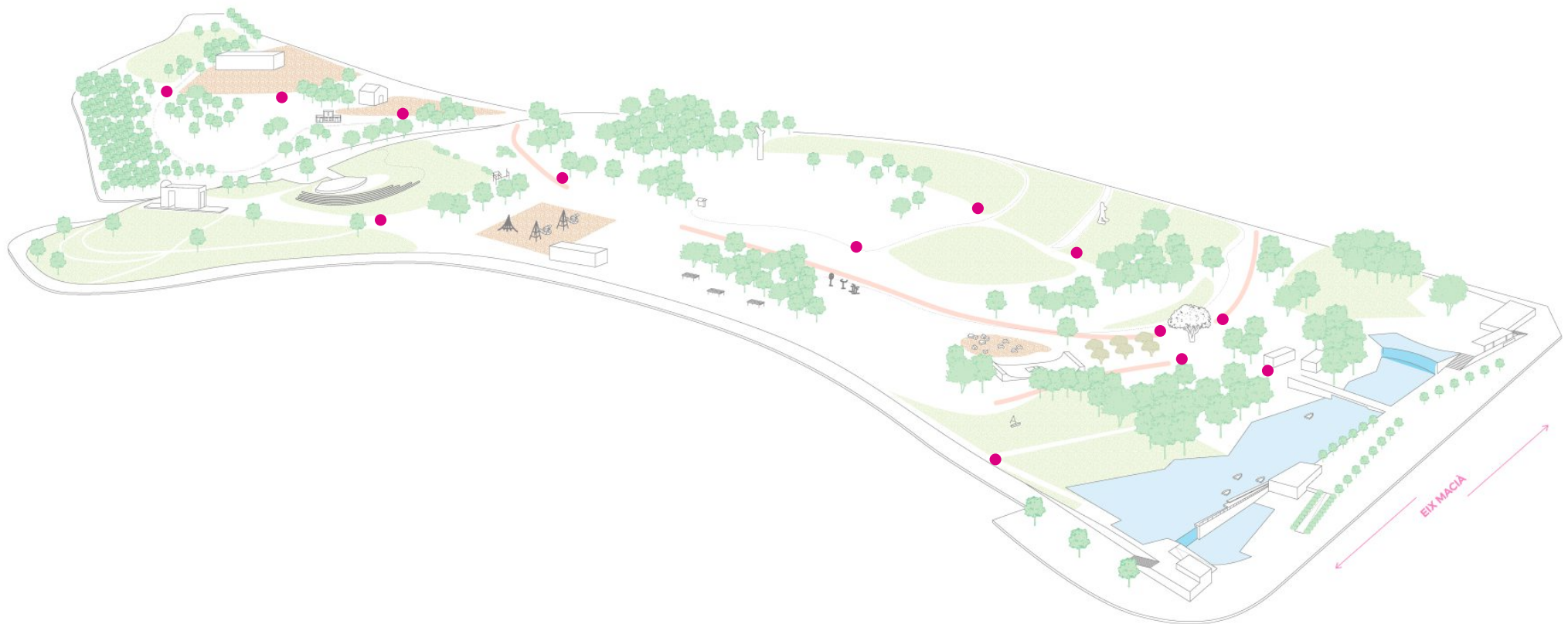
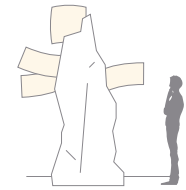


## 4. CONCEPTE I INVENTARI

### 4.3 INVENTARI

DIRECCIONALS

x13

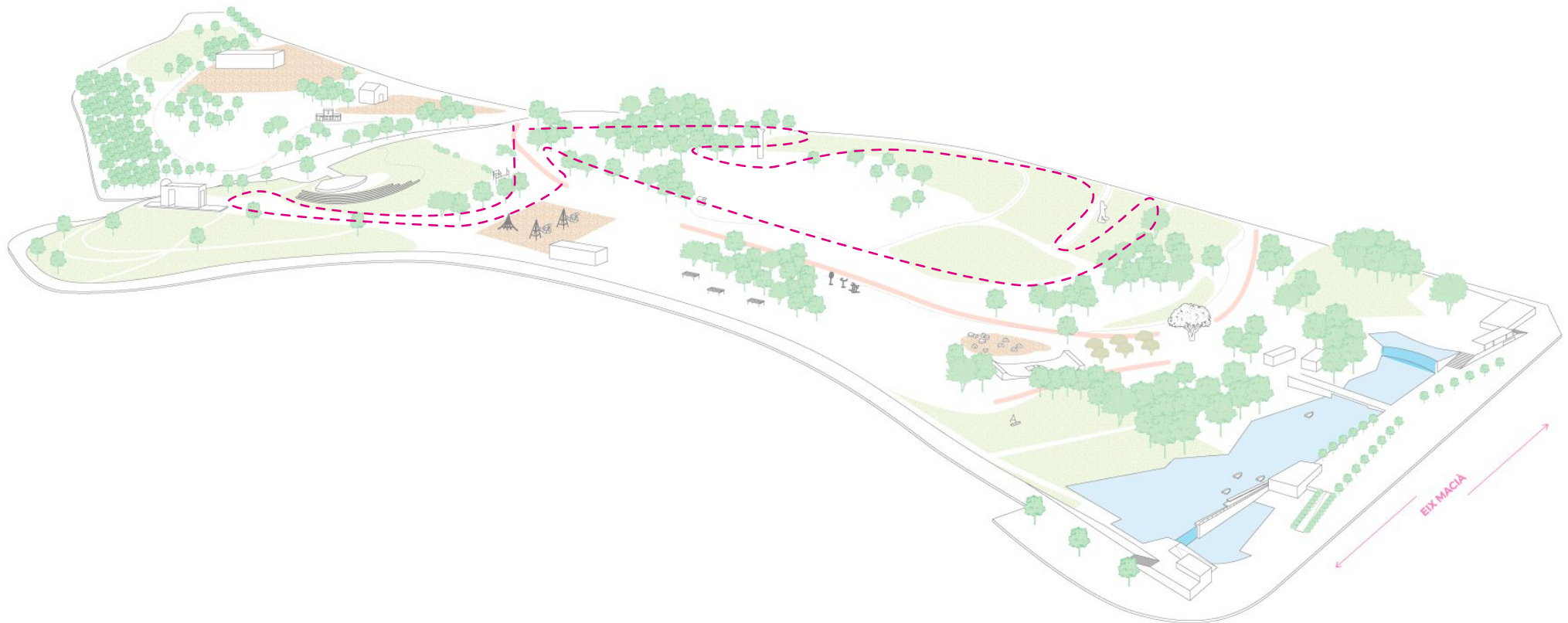
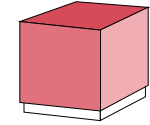


## 4. CONCEPTE I INVENTARI

### 4.3 INVENTARI

#### MARCADORS DE RUTES

**x75**

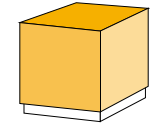


## 4. CONCEPTE I INVENTARI

### 4.3 INVENTARI

MARCADORS D'ÀREA

**x40**

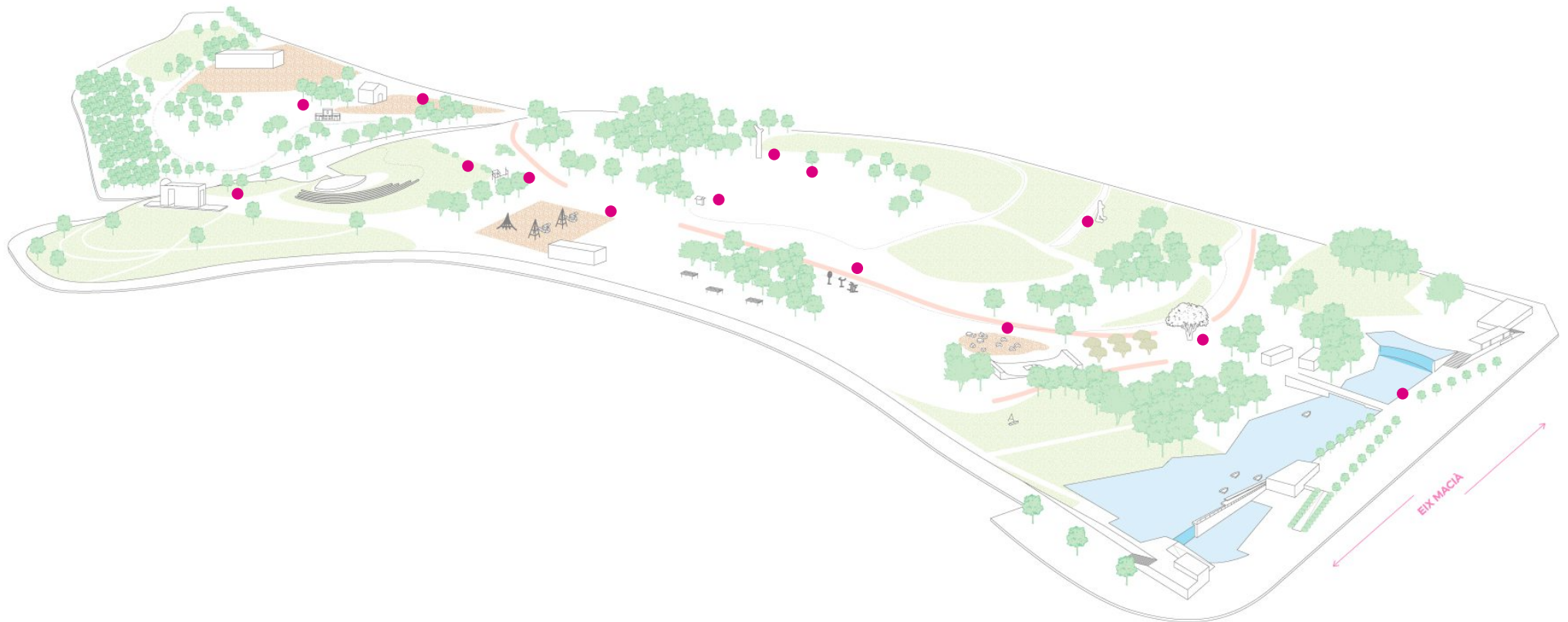
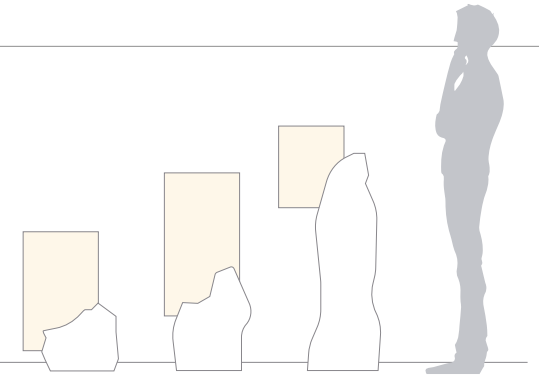


## 4. CONCEPTE I INVENTARI

### 4.3 INVENTARI

INFORMATIUS

x14



## 4. CONCEPTE I INVENTARI

### 4.3 INVENTARI

BANDERA



**x3**





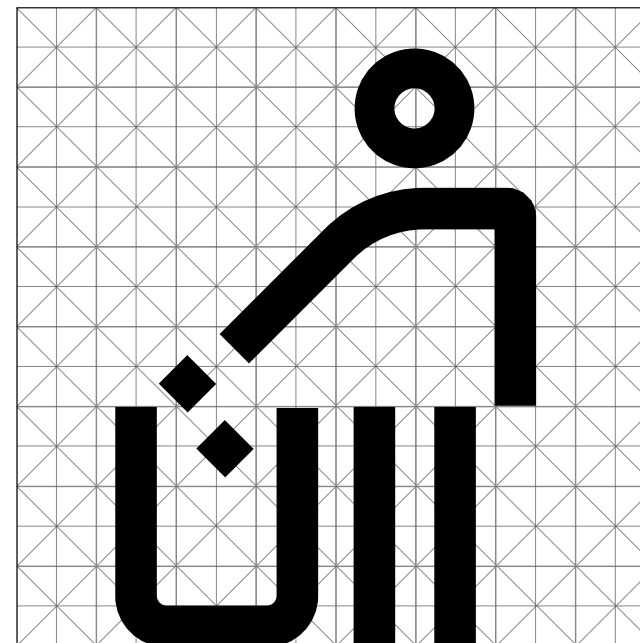




## 5. SISTEMA GRÀFIC

### 5.1 PICTOGRAFIA

						
Bany	Menors acompanyats	Brossa	Runing	Esbarjo	Perill Relliscada	Perill Caiguda
						
Gossos no	Gossos lligats	Àrea de gossos	Silenci	No fumar	Smartphone	Restaurant
						
L'Astronòmica	Font d'aigua	Embarcador	Tren	Punt d'informació	Mapa	Metge
						
Fletxa dreta	Fletxa esquerra	Fletxa recte	Fletxa gir dreta	Fletxa gir esquerra		



Grid construcció de la pictografia

## 5. SISTEMA GRÀFIC

### 5.2 TIPOGRAFIA

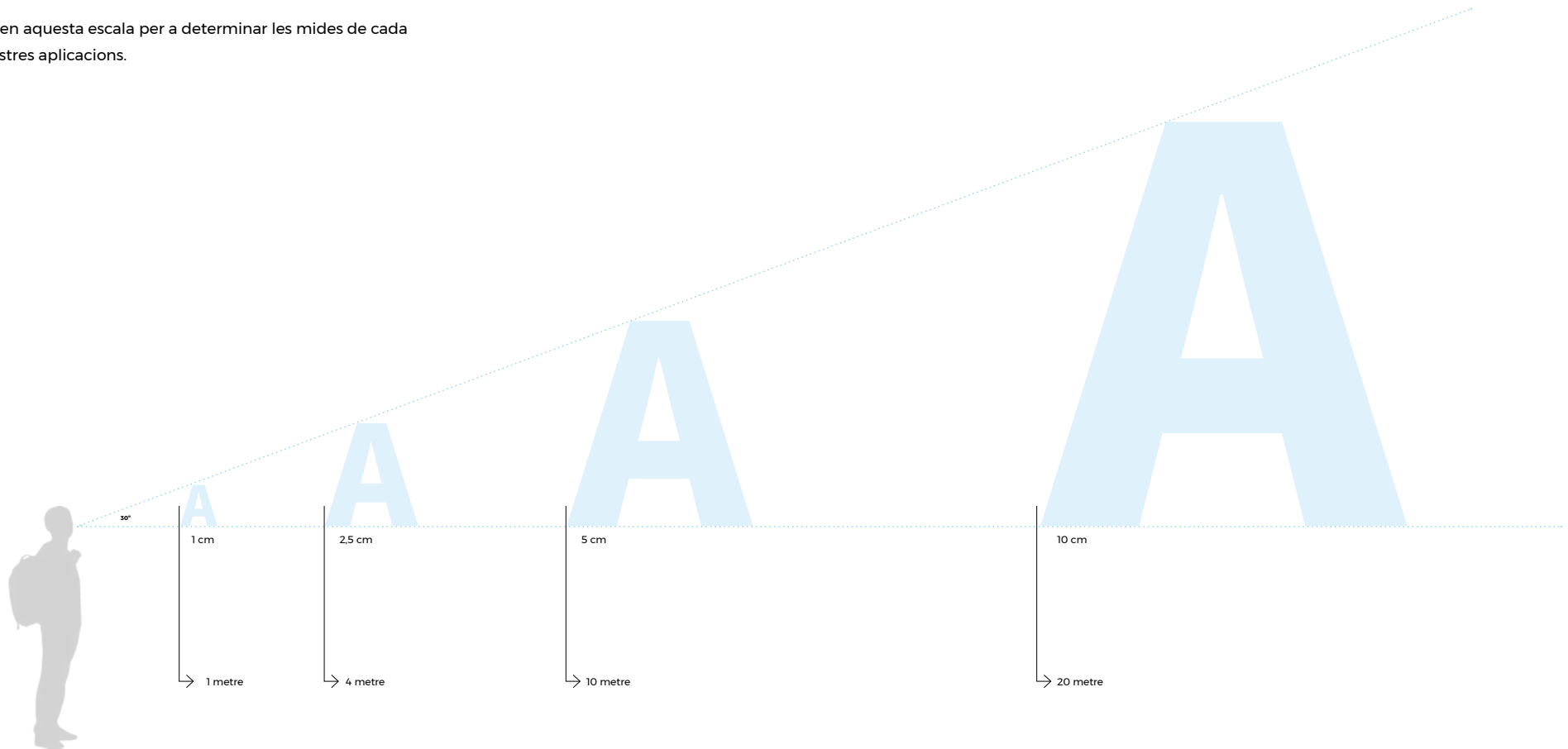
La tipografia seleccionada per al nostre projecte de senyalística, ha sigut la "Noto Sans JP" en la seva versió Black.

Finalment hem canviat alguna de les mides.

- **Textos de lectura:** A una distància mitja d'1m, la seva altura X serà d'1cm.
- **Titulars:** Aquells textos/títols que necessiten veure's més o menys a uns 10m, tindrà una altura X de 10cm.

Ens basarem en aquesta escala per a determinar les mides de cada una de les nostres aplicacions.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ? ; ! + ç ´ - . > <**



187pt  
10cm  
BLACK

39pt  
1cm  
BOLD

52pt  
0,7cm

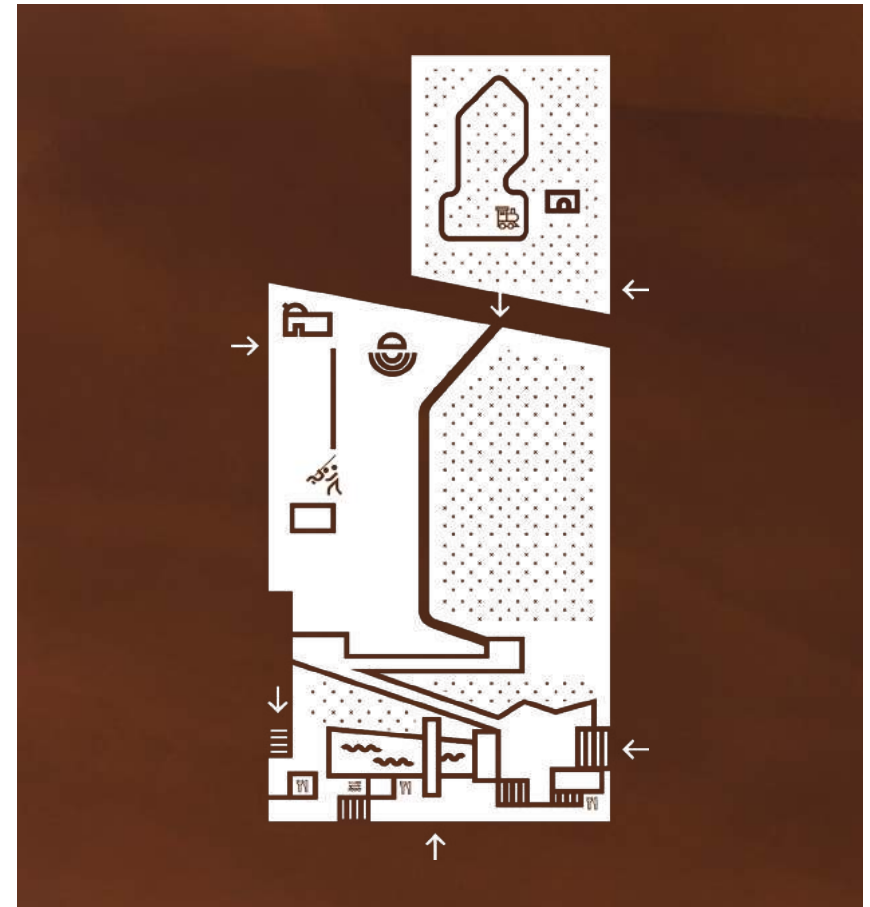
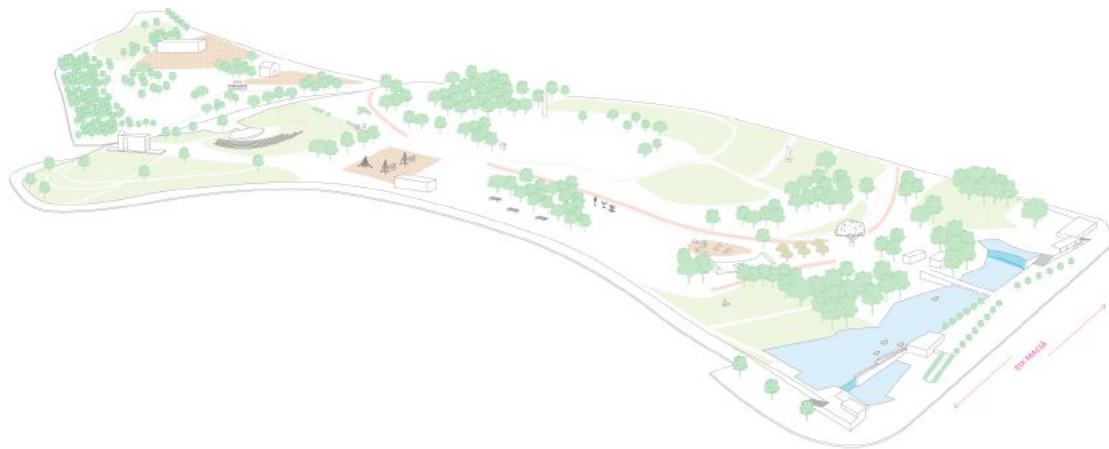
Ciir

Aboratur arcit, id et qui  
sequi inis arcu bero beres  
veruntiore ex excesequi

## 5. SISTEMA GRÀFIC

### 5.3 MAPA

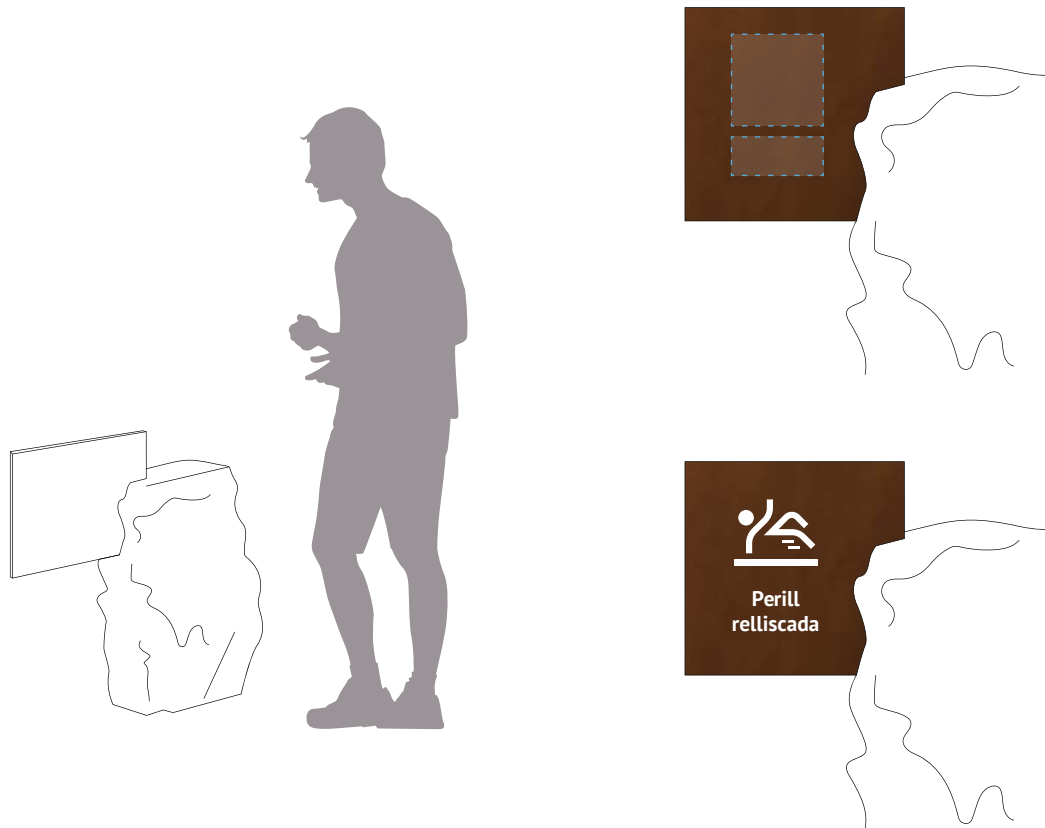
La gràfica es basa en la simplificació i geometrització de les formes, tant en el treball realitzat en la pictografia, com en aquest exemple, en el mapa, on s'ha simplificat totes les formes i dibuixat els elements més importants a tenir en compte per a situar-se dins del parc.





## 6. SISTEMA OBJECTUAL

6.1 INFORMATIU





  
Parc de la Retirada

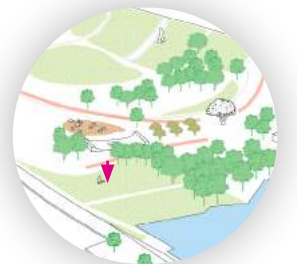
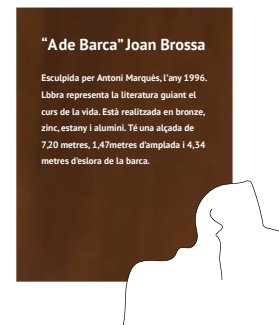
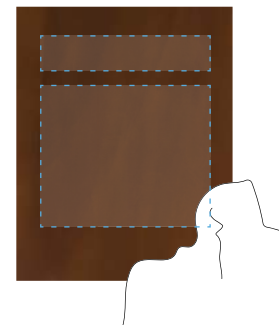
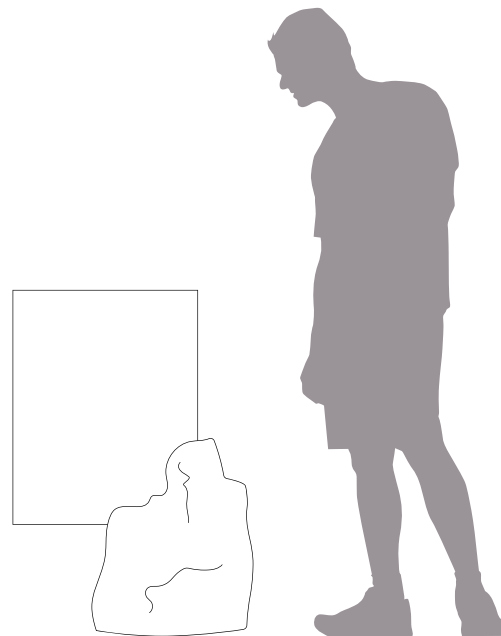
Delicias de Coster  
BARRERES  
De



## 6. SISTEMA OBJECTUAL

### 6.1 INFORMATIU

Aquest segon cas de terminal baix informatiu tenim la necessitat de mostrar contingut cultural, exactament estem parlant de mostrar informació en relació amb l'escultura de Joan Brossa. Actualment només hi ha una placa on mostra el nom de l'autor, però no explica res, en el nostre cas hem inclòs una mica més d'informació, i ens ajuda a tenir una idea de com podem potenciar aquest contingut cultural al Parc.





**"A de Barca" Joan Brossa**

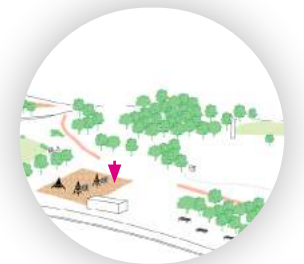
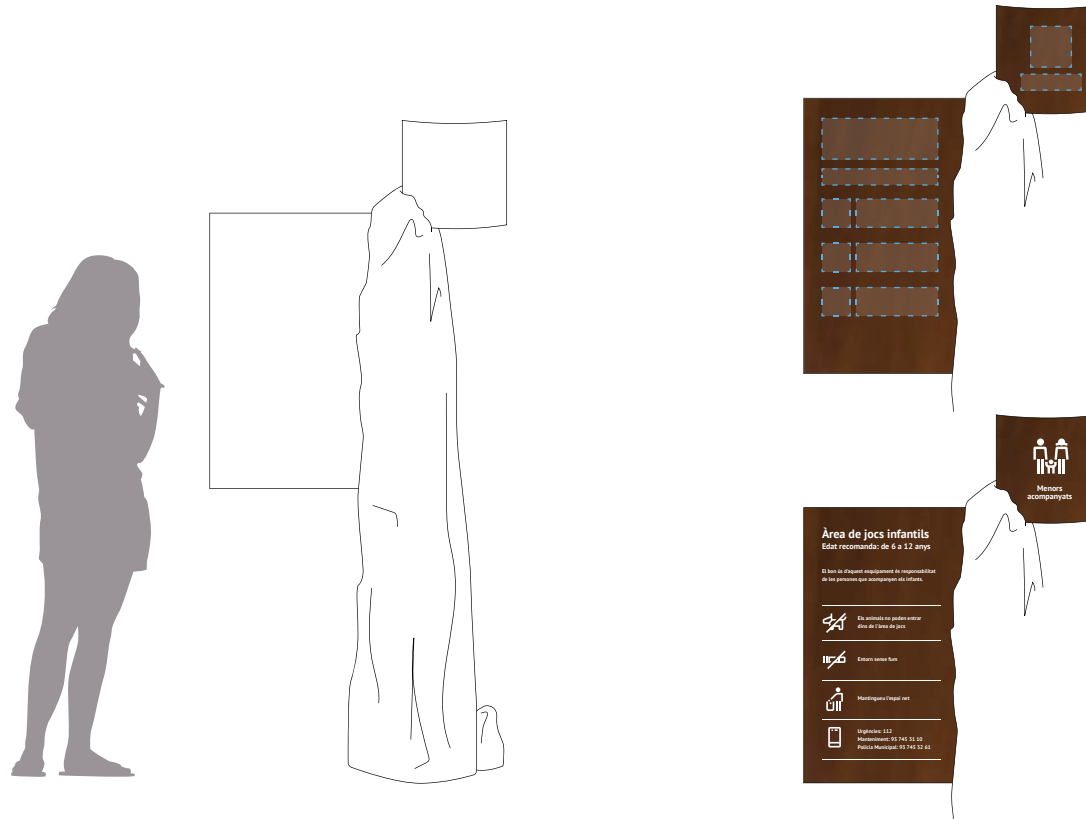
Diseñado por Antoni Miralles, 1990.  
Cabeza esculpida en bronce del  
cuerpo de la obra, que realimenta un bronce.  
Este, a su vez, alimenta a su vez el cuerpo de  
la obra, que realimenta a su vez el cuerpo de  
la obra, que realimenta a su vez el cuerpo de  
la obra.

## 6. SISTEMA OBJECTUAL

### 6.1 INFORMATIU

Si caminem pel parc, podem veure que sovint ens trobem panells informatius de civisme en l'ús de les instal·lacions, en aquest exemple podem veure com aquest tipus d'elements informatius que fomenten el civisme s'utilitzarien, aplicant la nostra gràfica i pictografia.

En aquest cas utilitzarem el mateix suport per informar les normes d'ús així com àrea infantil on és necessari acompanyament d'adults.





**Àrea de jocs infantils**  
Edat recomanada: de 6 a 12 anys

Si bé les olives impliquen la responsabilitat de les persones que desenvolupen les olives.

 Es pot arribar en gràndes entre dies de l'Àrea de jocs

 Entren sense fee

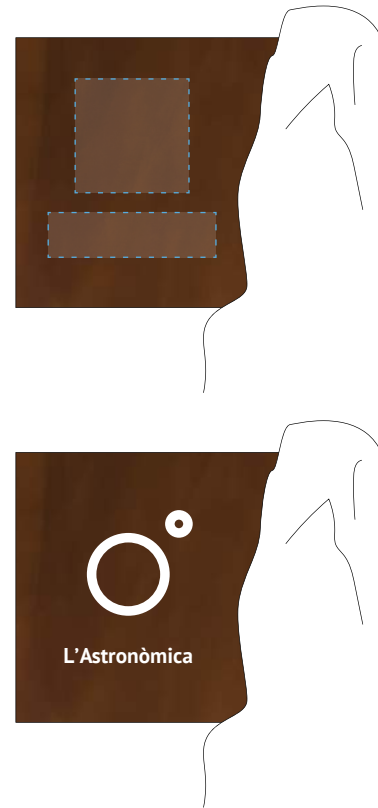
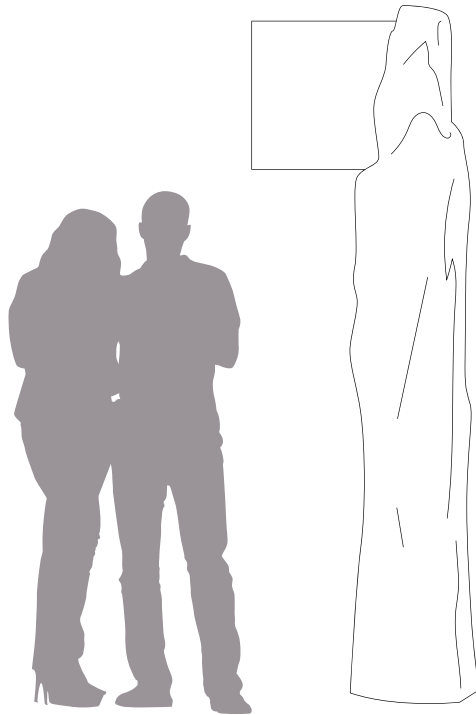
 Mantingues l'espai net

 Urgències: 112  
Manteniment: 93 745 53 59  
Públic Manteniment: 93 745 53 83

## 6. SISTEMA OBJECTUAL

### 6.1 INFORMATIU

Hi ha edificis o localitzacions que ens interessa posar en relleu, és aquest cas que mostrem a continuació on informem que han arribat a "l'Astronòmica", aquest ús s'utilitzarà amb l'Amfiteatre, embarcador, el Tren, etc...





L'Astronòmic

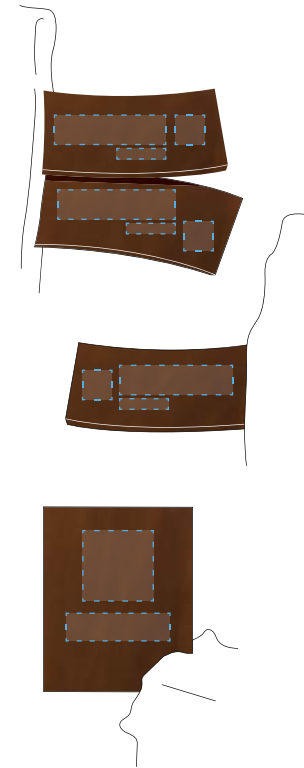
L'AUTONOMIA

1979

## 6. SISTEMA OBJECTUAL

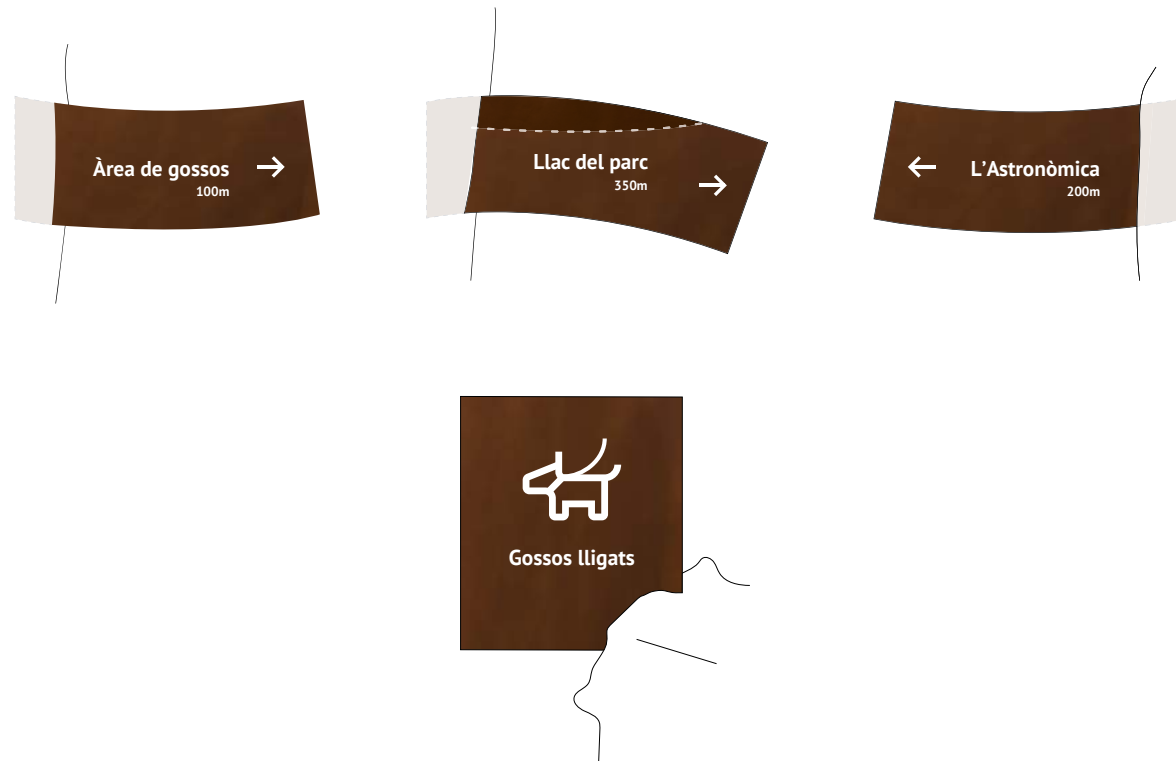
### 6.2 DIRECCIONAL

En aquest exemple de direccional també podem veure com s'ha combinat amb un terminal baix informatiu. La informació que es mostra en el direccional no és tan sols cap a on s'ha de dirigir el nostre usuari, també la informació de la distància de l'element que estem informant.



## 6. SISTEMA OBJECTUAL

6.2 DIRECCIONAL







← L'Arxandania →

Àrea de joc →

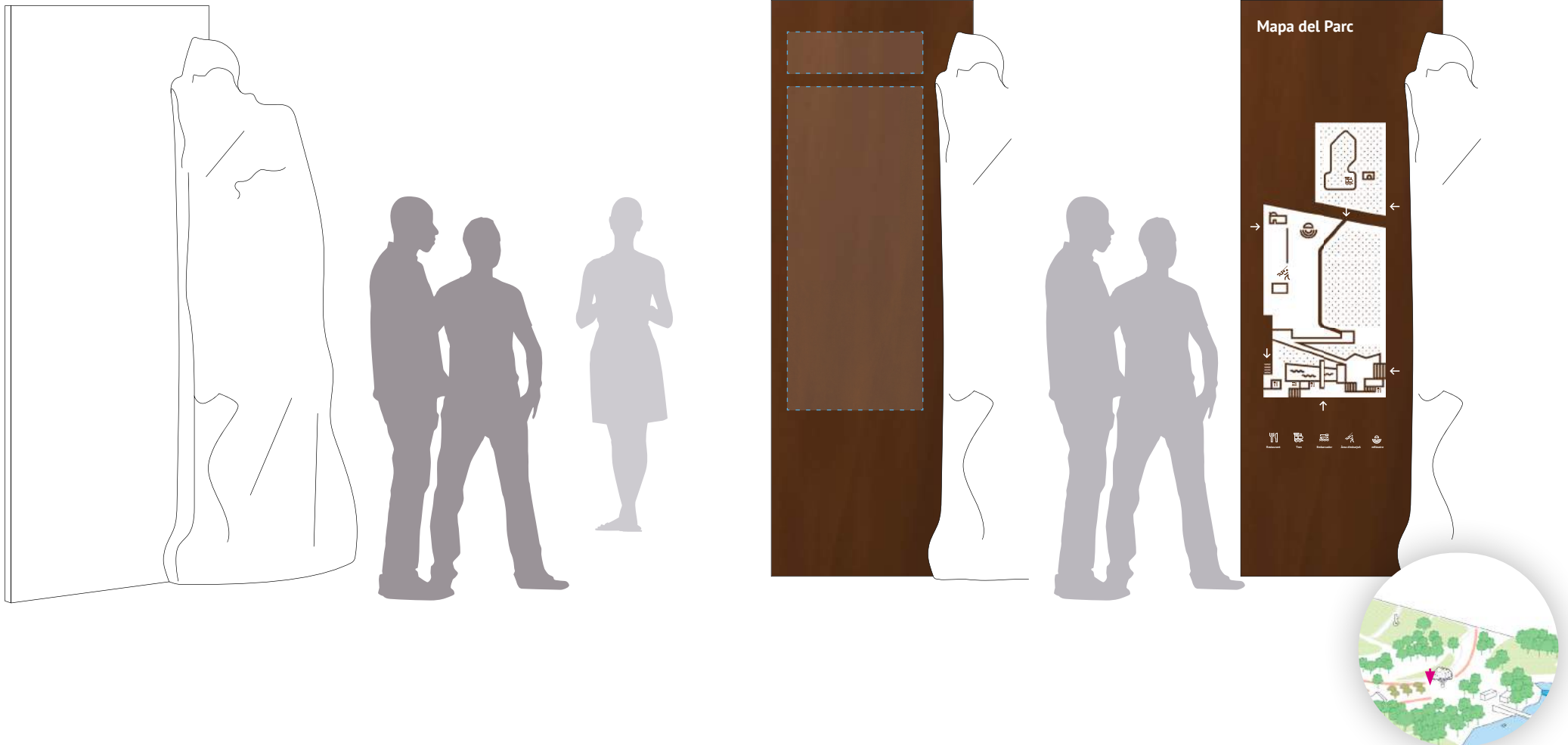
Llac del Parc →

  
Cercas lligat

## 6. SISTEMA OBJECTUAL

### 6.3 MAPA

Una de les coses més importants en el parc és ubicar-te, de fet com vam veure a l'inici trobem un mapa en cada una de les entrades, aquest és un exemple del mapa que ens podem trobar en un encreuament que hi ha al centre del parc.





Mapa del Parc

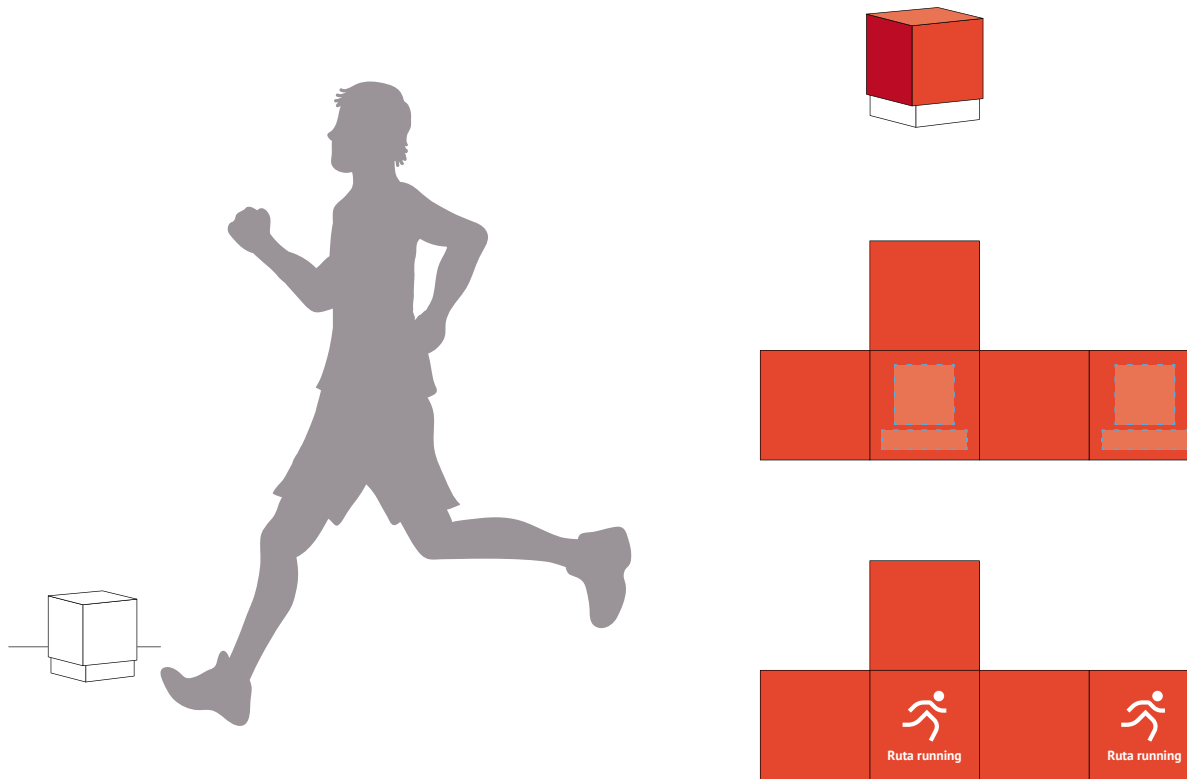


↑ ↓ ↶ ↷

## 6. SISTEMA OBJECTUAL

### 6.4 INDICADORS DE RUTES/ÀREES

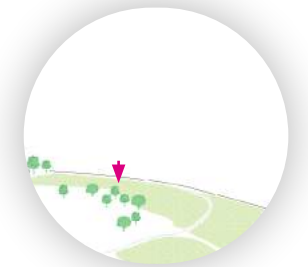
En aquest primer exemple podem veure com marquem les rutes de running. Aquest és l'únic element diferent de la resta del sistema. Aquest està construït totalment en formigó i pintat de color vermell que ens marca la ruta a seguir, a 20m entre cada un d'ells. En el frontal i part posterior del cub, mostrarem el pictograma i el text que acompanya.



## 6. SISTEMA OBJECTUAL

### 6.4 INDICADORS DE RUTES/ÀREES

En aquest segon exemple, utilitzem el mateix element però en aquest cas de color groc. A diferència de l'anterior a més de posar el pictograma i text, en la part superior trobarem una fletxa indicant cap a on està l'àrea, d'aquesta manera delimitem l'àrea, donat que totes les fletxes indicaran l'àrea cap a l'interior de la zona destinada a gossos.

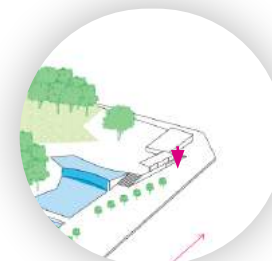
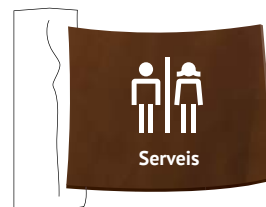
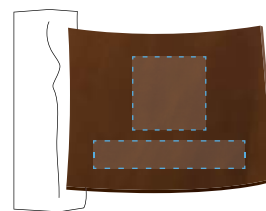




## 6. SISTEMA OBJECTUAL

### 6.5 BANDERA

Els senyals en format bandera són molt comuns, en el nostre cas mostrem l'exemple de l'aplicació de bandera per a indicar els WC.





  
Serveis



## 6. SISTEMA OBJECTUAL

6.6 EXTRA

Durant el procés creatiu, vaig pensar en poder incloure altres elements d'"oci", que formin part de tot el conjunt, fomentant la ciutat, en aquest cas parlem de menirs amb un forat al mig on aquests els utilitzarem com a marc per a la nostra foto.

Estaran situats a la part alta del Parc on com podem veure en el Mockup, tenim una vista panoràmica de l'avinguda més important de la ciutat.

