



# Crew

Startup de Diseño social & cultura deportiva

# Proyecto para las Industrias Creativas y Culturales

Juan David García Murillo

Festival del Equilibrio

Director del Proyecto

PhD. Silvana Navarro Hoyos

## **NOTA DE SALVEDAD**

“La Universidad El Bosque, no se hace responsable de los conceptos emitidos por los investigadores en su trabajo, solo velara por el rigor científico, metodológico y ético del mismo en aras de la búsqueda de la verdad y la justicia”

# AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento principalmente al director del proyecto , la profesora Silvana Navarro quien ha guiado el proyecto , por medio de su gran capacidad para la gestión , intensificando el uso de metodologías de diseño y agrupando una cantidad de conceptos e ideas en la solución y desarrollo de la problemática .

Un agradecimiento para los colectivos deportivos y culturales que permitieron una investigación armoniosa , que permitió una participación activa en las encuestas y en los métodos de observación utilizados.

A los compañeros y futuros colegas un sincero agradecimiento por aportar de manera colaborativa y critica en el proyecto , generando un espacio de participación creativa para el desarrollo del concepto del proyecto.

# GUIA DE CONTENIDOS

1. Introducción	1 pag.
2. Objetivos	2, 3 pag.
3. Metodología	4 pag.
4. Marco Referencial	5 pag.
5. Marco Teórico	6 pag.
6. Oportunidad de Diseño	7 pag.
7. Justificación de Proyecto	11 pag.
8. Investigación Cualitativa	8-10 pag.
9. Pertinencia del Diseño Industrial	1 pag.
10. Perfil de Usuario	12-17 pag.
11. Mapa de Valor	18-21 pag.
12. Concepto de Proyecto	23 - 25 pag.
13. Concepto de Producto	26- 49 pag.
14. Referencias	50 pag.

# GRAFICOS & TABLAS

1. Investigacion cualitativa	_____	8 - 10 pag.
2. Perfil del cliente ( usuario )	_____	12 pag.
3. Conclusión perfil del cliente ( usuario )	_____	13 pag.
4. Perfil del cliente ( inversionista )	_____	15 pag.
5. Conclusión perfil del cliente ( inversionista )	_____	16 pag.
6. Mapa de valor ( usuario )	_____	18 pag.
7. Mapa de valor ( inversionista )	_____	20 pag.
8. Modelo de negocio	_____	22 pag.
9. Festival pal parche	_____	34 pag.
10. Programación	_____	36 - 37 pag.
11. Paquetes Comerciales	_____	36 - 37 pag.
12. Aplicación Mobil	_____	45 - 48 pag.
13. Fotografías	_____,1,foto1,2,2,7,38	pag.

# RESUMEN

Festival pal parche es un proyecto que quiere estar a la vanguardia del diseño moderno , la interacción y la activación de comunidades creativas y culturales , basado en el deporte y la recreación , focalizado en un economía colaborativa y sostenible social , económica y ambientalmente , por medio de actividades previas para formar redes o comunidades que se transportaran a un espacio donde acondicionaran su cuerpo en un entorno totalmente descontaminado de polución, del ruido y la congestión. Solo un espacio de conexión con el medio ambiente y los sentidos .

Música , alimentación saludable , deporte y actividades pedagógicas . El festival es el desarrollo de un modelo de gestión del Diseño para la creación de comunidades que pueda ser replicable y reproducible en entornos culturales y creativos.



# ABSTRACT

Festival pal parche is a project that wants to be at the forefront of modern design, interaction and activation of creative and cultural communities, based on sports and recreation, focused on a collaborative and sustainable economy socially, economically and environmentally, through of previous activities to form networks or communities that will be transported to a space where they condition their body in a totally decontaminated environment of pollution, noise and congestion. Only a space of connection with the environment and the senses.

Music, healthy eating, sports and pedagogical activities. The festival is the development of a design management model for the creation of communities that can be replicable and reproducible in cultural and creative environments.

# PALABRAS CLAVE

Estas palabras son esenciales para darle identidad al producto ,  
potenciando el concepto y brindandole un estructura creativa a partir de  
la investigacion.

Cultural  
Creativo  
Equilibrio  
Deporte  
Comunidad  
Medio Ambiente  
Alimentacion  
Saludable  
Suspensión  
Resistencia  
Musica  
Diversión

Cultural  
Creative  
Balance  
Sport  
Community  
Environment  
Feeding  
Healthy  
Suspension  
Resistance  
Music  
Fun



Foto1: Juan David Garcia

# INTRODUCCIÓN

Crew startup de diseño de social, donde se tiene en cuenta todas las interrelaciones con las industrias creativas y culturales para establecer interacciones con comunidades interesadas en el deporte y la recreación , siempre con un enfoque pedagógico , colaborativo y ambiental . Con el uso de metodologías como el desing thinkin que permitio desarrollar conceptos de diseño enfocados al turismo cultural, permitio permear estos conceptos con actividades que tienen potencial y la oportunidad para generar redes sociales con intereses comunes en un espacio especializado en deportes corporales ,donde el sentido del equilibrio los interrelaciona para acondicionar el cuerpo hacia una vida saludable y un estorno totalmente natural y adaptado sosteniblemente .





# FESTIVAL PAL PARCHE

Foto2: Juan David Garcia

# OBJETIVO



Diseñar una metodología aplicada al turismo cultural y deportivo donde la creación de comunidad es el foco principal y siempre interrelacionada con las industrias creativas y culturales .

Investigar el comportamiento de las comunidades en el entorno donde se desenvuelve su deporte ,como afecta los sentidos y las interacciones con equipamentos o herramientas.

Entender el diseño desde la perspectiva del desarrollo de un sistema, enfocado al servicio para conectar redes deportivas , como encuentran en un espacio de mercado colaborativo donde el usuario entiende el festival como un medio de identidad que canaliza la vida saludable , la alimentación , el deporte , la pedagogía deportiva y entornos naturales adaptados a la actividad específica.

Desarrolla estrategias tecnológicas que permitan conectar los usuarios con el festival y sus procesos de manera eficiente y en tiempo real .

## OBJETIVOS ESPECIFICOS

Determinar las estructuras deportivas de cada actividad , clasificarlas para integrarlas a la metodología a desarrollar y encontrar como estas se relacionan con el concepto de equilibrio.

Determinar los beneficios corporales y emocionales para entender el comportamiento del usuario con la actividad y identificar a la comunidad de cada deporte para canalizar su sentido de pertenencia hacia el proyecto.

Identificar las necesidades de las comunidades en un entorno natural , deportivo y pedagógico y cómo interactúan con el espacio y cómo se desenvuelven en el desarrollo de la actividad .

Desarrollar un plan estratégico en redes sociales para agrupar a las comunidades en una propuesta comunicativa atrayente y agradable donde se sintetice los procesos del servicio cultural , identificando al proyecto como un festival colaborativo y amigable con la vida saludable y el medio ambiente .

Determinar una secuencia entre el espacio terrestre donde se va a efectuar el festival y la comunicación digital para establecer un imaginario deseable para las comunidades deportivas.

Establecer una plataforma digital como medio para la interacción entre el festival , los aliados y los usuarios para manejar algunos elementos logísticos como pagos online , promociones , recorridos virtuales y relacionar los aliados con el consumidor final de productos o servicios.

Introducir metodologías de diseño industrial para la solución de problemáticas de servicio e interacción

# METODOLGÍA

En el desarrollo de proyecto se utilizó la metodología del design thinking que permitió desglosar la problemática en partes pequeñas , para analizarlas y establecer una secuencia de Diseño enfocada a la creación de comunidad consumidora de servicios culturales y creativos , en este caso en particular una comunidad deportiva enfocada a establecer una vida saludable bajo el concepto del sentido del equilibrio.

Se desarrolló una investigación cualitativa que establece en el proyecto como es la interacción del equipamiento deportivo, las relaciones interpersonales y cómo sería un imaginario ideal de esta comunidad en un espacio natural donde se perciben actividades deportivas, gastronómicas y educativas.

Se establecieron una serie de análisis de las actividades y las comunidades en particular bajo la metodología de investigación por observación y se integraron ilustraciones de los momentos clave , concluyendo particularmente que el ideal de equilibrio está presente en las interacciones de estas comunidades y cómo se relacionan con la vida saludable.

En el trabajo de campo se obtuvieron datos sobre las necesidades del contexto , de las ofertas de valor que hay en el municipio estudiado, las referencias de eventos similares, como manejar temas logísticos, como transporte, alimentación, primeros auxilios, que propuestas de servicio se han establecido con éxito localmente y cómo sería un prototipo del proyecto para la validación eficiente de la secuencia de festival deportivo cultural.

# MARCO REFERENCIAL

Dentro de la investigación de referentes locales y nacionales de festivales relacionados con la industrias creativas y culturales , principalmente festivales relacionados con el concepto de equilibrio , festivales que permitieron entender cómo crear colectividad a partir del desarrollo de una comunidad que se identifican con los procesos creativos y comunicativos de una marca .

El festival chakaruna , es una propuesta nacional de la ciudad de Medellín , *El Chakaruna Living Fest es un festival de música y Buen vivir, donde nos reunimos personas, artistas y emprendimientos, que creemos en la posibilidad de un mundo mejor. Es un puente entre la ancestralidad y el nuevo tiempo, un espacio de reunión para que desde el conocimiento de nuestros antepasados y el uso consciente de las nuevas y más responsables tecnologías, vivamos y disfrutemos en unión, equilibrio y armonía con todas las personas y todos los seres de nuestro amado planeta Tierra. | Portal facebook Chakaruma Living Fest.*

Principalmente hacen actividades a partir del Yoga y cómo se interactúa en un espacio al aire libre.

La propuesta de una disciplina específica en la ciudad de Medellín ,el parkour como elemento fundamental de un encuentro nacional de practicantes de la disciplina; *Brindar un espacio óptimo para la práctica del Parkour e integración de toda la comunidad de practicantes de la disciplina, creando espacios de sano esparcimiento para los jóvenes deportistas de la ciudad y del país; y dar a conocer a la comunidad una disciplina deportiva seria, responsable y de mucha utilidad para el individuo y la sociedad. | Portal facebook Chakaruma Living Fest.*

Este espacio brinda la posibilidad de crear comunidad a partir de la práctica de una disciplina con fines individuales y colectivos que fomentan de desarrollo de una identidad cultural hacia la disciplina y el contexto adaptado a las necesidades.

# MARCO TEORÍCO

En el desarrollo del proyecto siempre ha estado arraigado profundamente a las industrias creativas y culturales , cómo encontrar un espacio donde convivan de manera productiva y comercial con el fin de crear comunidades colaborativas siempre en la función de co creación y desarrollo de un territorio en particular.

Dentro del marco de la creación de comunidad , se encontró un recurso clave que permitiría adaptar el proyecto , eso permitió un análisis profundo de las oportunidades de este recurso , que consta de diez hectáreas de zonas mixtas en el municipio de La Vega Cundinamarca , Vereda Guarumal que contiene espacios como prados , jardines y en su gran mayoría bosque andino , cuenta con dos casas una de la persona encargada del mantenimiento del espacio y una familiar privada , un nacimiento de agua natural , acueducto , electricidad , cuenta a pocos metros con una vía terciaria principal que conecta con el municipio de Vergara Cundinamarca , el punto queda aproximadamente a once kilómetros del pueblo de La Vega y queda en medio , y a cinco kilómetros de los dos principales sitios turísticos del municipio , la laguna el Tabacal y las cascadas el Chupal . Una oportunidad palpable para el desarrollo efectivo de un festival deportivo y cultural donde agrupe emprendimientos, genere espacios educativos , incentive el uso de nuevas tecnologías de comunicación, una subcultura alrededor de crear una identidad , sentido de pertenencia por el colectivo y cooperar en los procesos creativos sin generar impactos negativos en el medio ambiente .

Siempre con el objetivo de crear una comunidad que se identifique con los emprendimientos locales ,con cuerpos deportivos sanos , incentivando la alimentación saludable y la participación activa del desarrollo de la disciplina de manera pedagógica , competitiva , terapéutica y enfocada al sentido del equilibrio como elemento principal del proyecto.

# OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Es necesario la creación de un espacio que permita el desarrollo continuo de un territorio y una comunidad , donde la oportunidad es en diseñar un servicio donde beneficie de manera colaborativa a los aliados , el festival , la comunidad y potenciales nuevos usuarios . La necesidad de establecer un territorio o punto de encuentro donde el principal ideal es promover calidad de vida para el ser humano , preocuparse por la relación entre el ejercicio , la alimentación y la conexión con el medio ambiente y que potencializa todos los sentidos , mejorando la salud y el bienestar de cuerpo y mente.

Promoviendo siempre como identidad del proyecto los procesos colaborativos y de co creación de las industrias creativas y culturales , y la necesidad de adaptar siempre al Diseño como instrumento del desarrollo de las fases del proyecto.

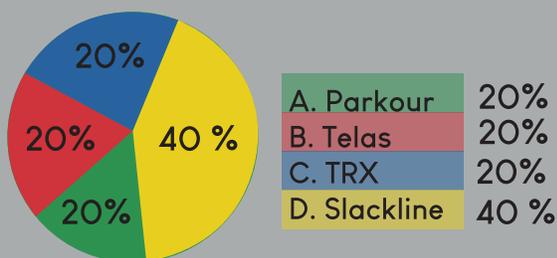


# INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

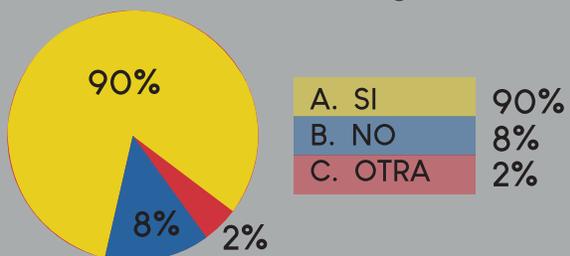
Se encuestaron cuatro disciplinas las cuales son los pilares de la investigación que consta del trabajo de campo en una escuela de SLACKLINE , un gimnasio especializado en TRX , un colectivo abierto a la práctica de DANZA AÉREA principalmente mujeres y un colectivo el PARKOUR al aire libre , todas comunidades en la ciudad de Bogotá D.c , la práctica principalmente es modular se puede practicar en cualquier parque o espacio al aire libre , alguna necesita espacios con características especiales , que es el parkour que necesitan dar grandes saltos . La observación y las ilustraciones mostraron grandes oportunidades de diseño , gracias a las necesidades de las comunidades en particular , como la necesidad de desarrollar equipamiento , espacios especializados al aire libre , el deseo de la comunidad por aprender nuevas disciplinas relacionadas con el concepto de equilibrio y aprender nuevos métodos pedagógicos de alto rendimiento de la disciplina en particular.

Parkour 10 personas encuestadas  
 Danza Aerea 12 personas encuestadas  
 TRX 11 personas encuestadas  
 Slackline 22 personas encuestadas  
**TOTAL: 55 p/e**

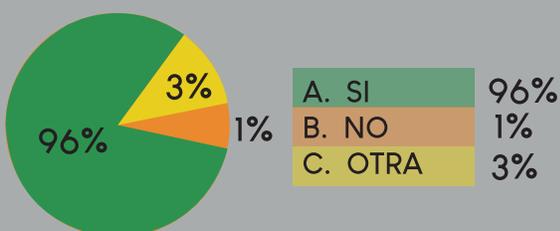
1. Que tipo de disciplina practica ?



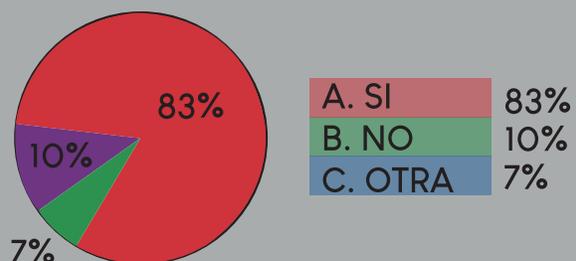
2. Le gustaria participar en un Festival cultural a las afueras de Bogota ?



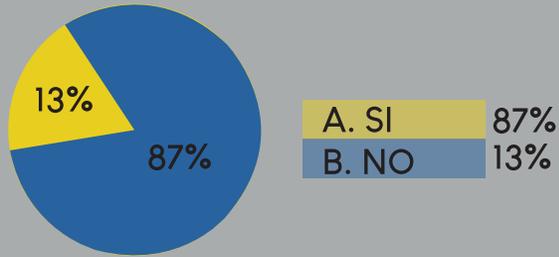
3. Se desplazaria hasta el municipio de la vega CUND, para practicar su disciplina, escuchar musica y encontrarse con la naturaleza ?



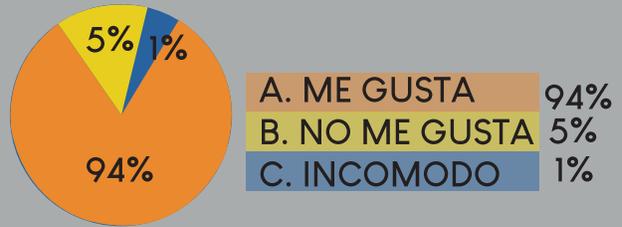
4. Le gustaria hacer camping , compartir y degustar alimentos en un espacio cultural ?



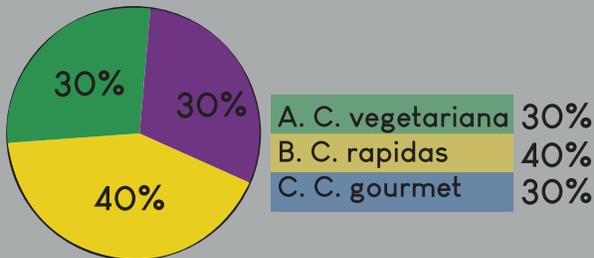
5. Cuenta con su equipo personal para desarrollar la disciplina ?



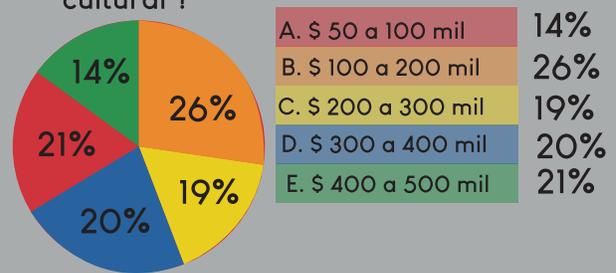
6. Participaria en servicios como foros , talleres, cursos cortos , clases personalizadas de su disciplina o de otras dentro del Festival ?



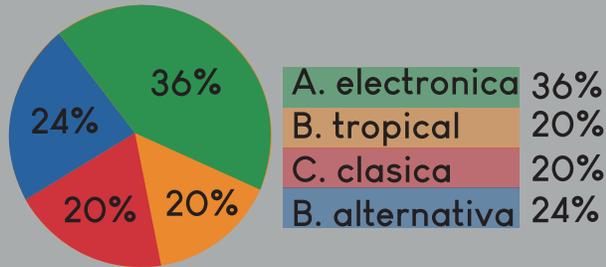
7. Que servicios de alimentacion le gustaria que se prestaran en un festival ?



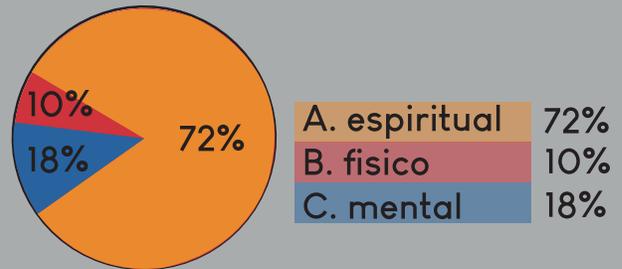
8. Cuanto dinero estaria dispuesto a pagar por participar en un Festival cultural ?



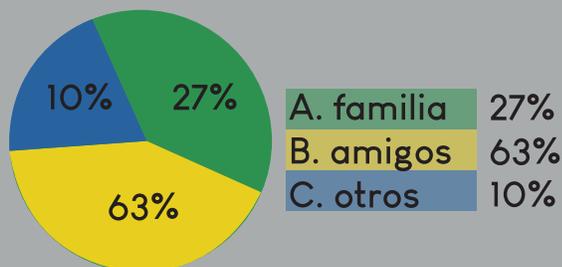
9. Que tipo de musica le gustaria escuchar en un Festival de su disciplina ?



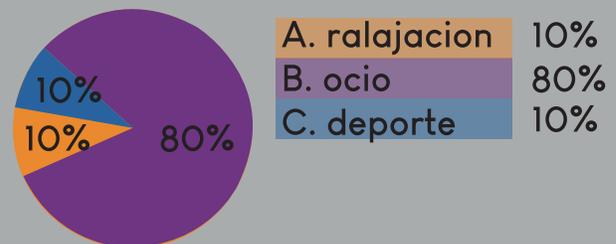
10. Para usted que significa el equilibrio ?



11. Con quien compartiria esta experiencia ?



12. Que busca y que espera de un espacio cultural ,enfocado a su disciplina y a otras racionales con el equilibrio?



# CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En el estudio de campo se utilizaron dos metodologías principales , observación y encuesta de las cuales se tomaron unos datos favorables para el proyecto , ya que tuvo una gran aceptación la idea de crear comunidad por medio de la propuesta de servicio fundamentada en un festival cultural y deportivo.

Dentro del marco del análisis de la observación de una de las disciplinas ( Danza aérea, Colectivo Cirdancro sobre tela) permitió entender que esta actividad se genera en un grupo social abierto a la práctica de personas externas , promoviendo el conocimiento de la disciplina y debe comprenderse como elemento transformador de mujeres , hacia el arte y la danza contemporánea .

Los estiramientos previos que hacen antes de la actividad son especializados y de alto rendimiento para evitar lesiones en las articulaciones y músculos .

Hay una jerarquía social en el grupo investigado y todos los grupos de las demás disciplinas donde el instructor principal regula el entrenamiento y las fases de las prácticas.

Otro análisis relevante de la observación de otra actividad ( Escuela Slackline Bogotá ) se percibió a primera impresión el deseo de los asistentes por practicar la disciplina ya que había poca disponibilidad de equipamiento y esto limita el tiempo de práctica de cada integrante.

Esta investigación arrojó datos importantes para el desarrollo del concepto del proyecto partiendo de las observaciones a las comunidades y a los resultados de las encuestas ,

# JUSTIFICACIÓN

El proyecto es el Diseño de un modelo de gestión cultural replicable y reproducible basado e identificado con las industrias creativas y culturales enfocado en la creación de comunidades alternativas , dirigir desde el diseño la implementación de modelo de servicio , definiendo de manera puntual los elementos comunicativos y las tácticas clave según las necesidades y objetivos del proyecto .

Diseñando un plan para ejecutar en el proyecto bajo una economía colaborativa entre nuestros patrocinadores y aliados estratégicos , para coordinar todo los temas relacionados con la logística , primeros auxilios , hospedaje ,el acondicionamiento de los espacios y senderos , incluyendo planes de control del riesgo , pólizas de accidentes , sonido , iluminación profesional , instalaciones para alimentación ,instalaciones efímeras para el acopio y reciclaje de desperdicios .

Diseñando un plan para reconocer cuál modelo de servicio es ideal para el proyecto , realizando su implementación y evaluación de desempeño en el contexto real.

Obtener por medio de los aliados auditoría en la secuencia de actividades del festival para generar un sistema confiable y efectivo.

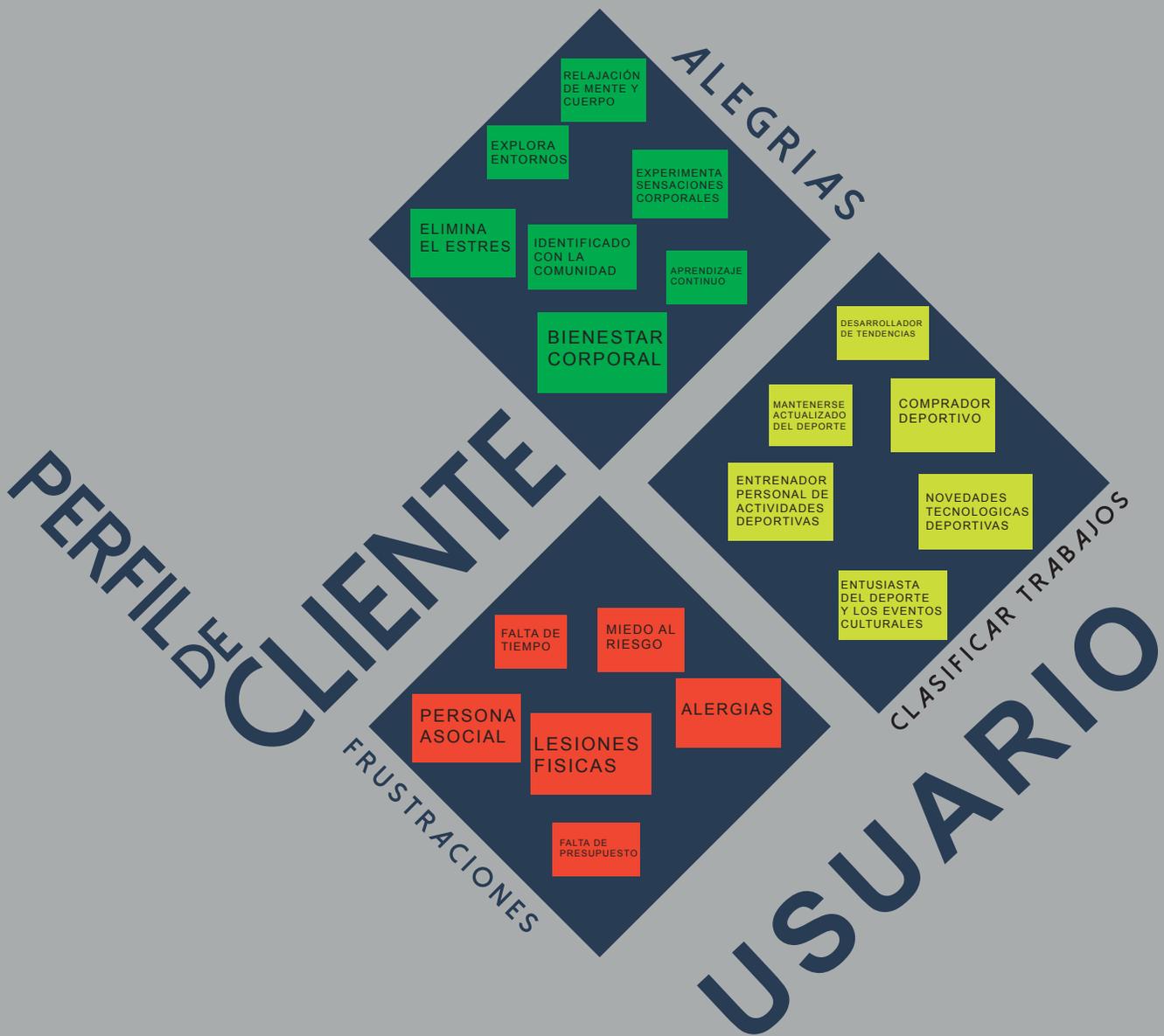
Diseñando todos los procesos comunicativos para generar una gran plataforma social y digital que conformando comunidades culturales y deportivas que promueven la integración en un espacio que se construye con la acumulación de actividades previas .

Desarrollando toda la conceptualización y diseño de todas la piezas comunicativas y actividades previas culturales para la generación del modelo de festival para las comunidades .

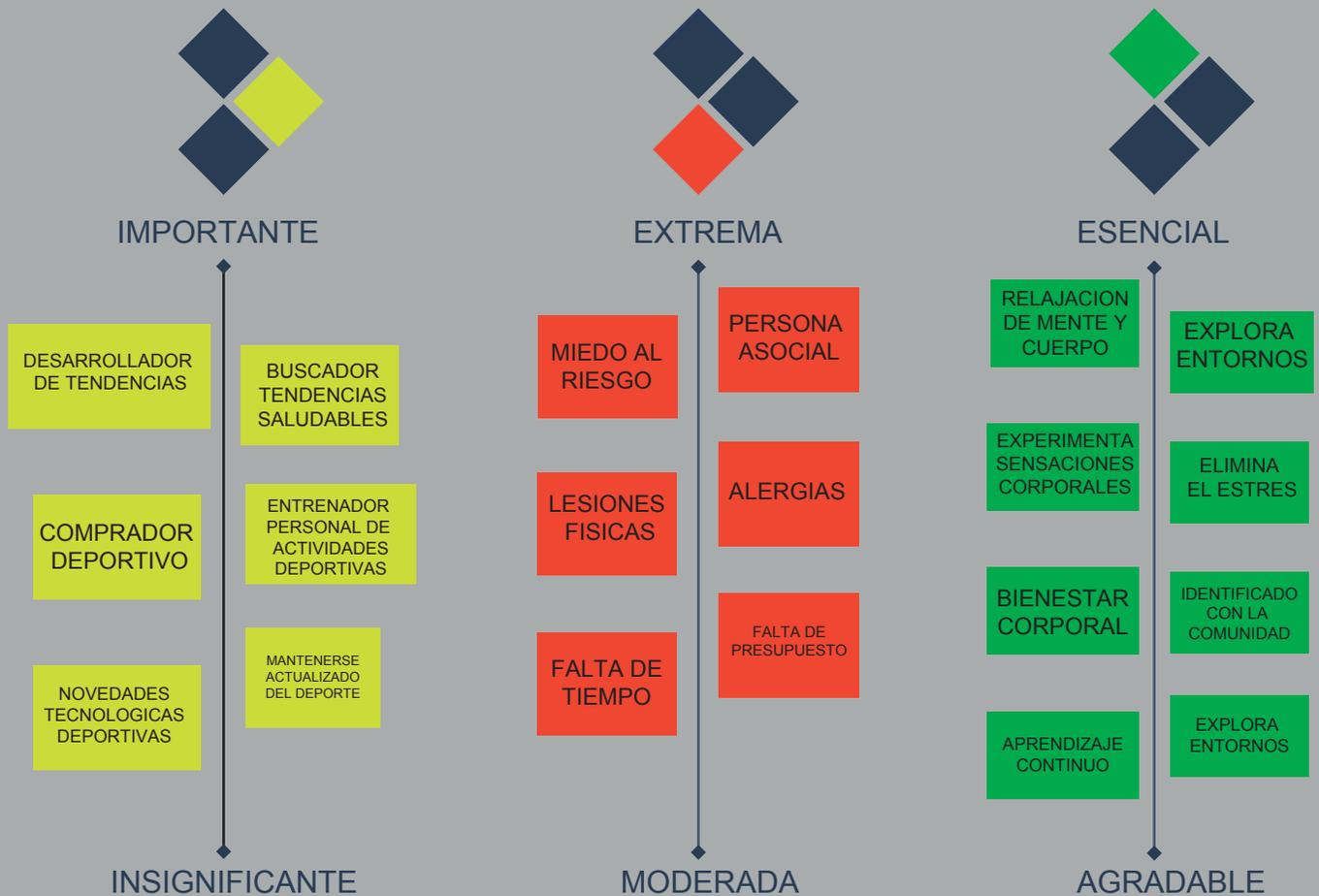
Comunidades de veganos , vegetarianos , educadores del deportes de alto rendimiento , entusiastas de la disciplina , entrenadores personales, seguidores de eventos culturales y fundamental empresarios y cazadores de talentos culturales.

# PERFIL DE CLIENTE USUARIO

Metodología de estudio : Design Thinking



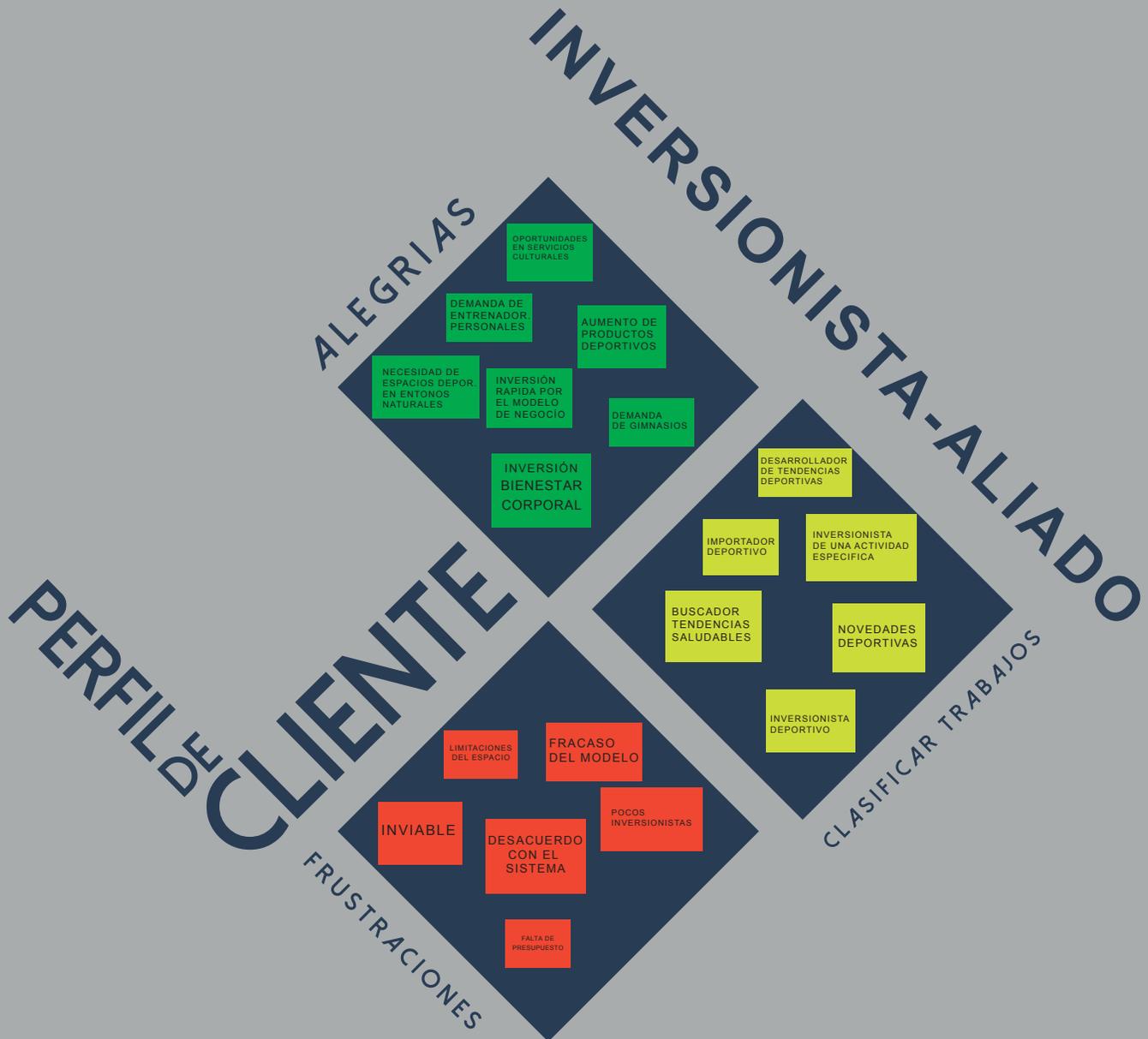
# CONCLUSIÓN PERFIL DE CLIENTE USUARIO



# CONCLUSIÓN PERFIL DE CLIENTE USUARIO

En el perfil de cliente ( usuario ) el desafío principal dentro del análisis es comprender cualquier situación, elemento, actividad, comportamiento o decisión que se generan en el entorno del usuario , encontrarle sentido a los vínculos que tiene con otras personas, también con objetos, lugares, sucesos y ideas. En este caso el usuario tiene una gran empatía con la cultura deportiva y el sentido del equilibrio que hace que se comporte adecuadamente para los procesos planteados en el modelo.

# PERFIL DE CLIENTE INVERSIONISTA



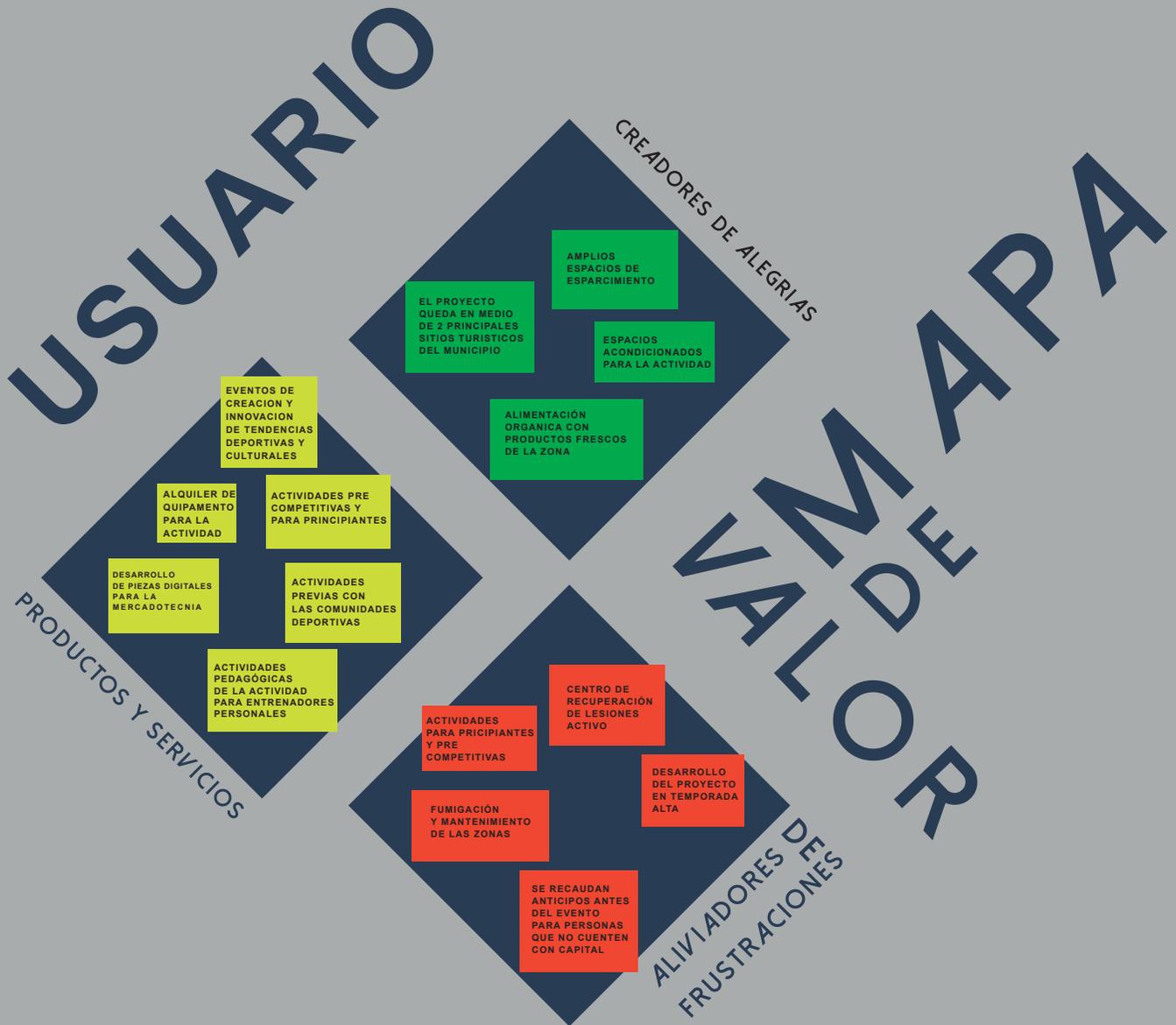
# CONCLUSIÓN PERFIL DE CLIENTE INVERSIONISTA



# CONCLUSIÓN PERFIL DE CLIENTE INVERSIONISTA

En el perfil de cliente ( inversionista ) comprender cualquier situación, elemento, actividad, comportamiento o decisión que se generan en el entorno del usuario , encontrarle sentido a los vínculos que tiene con otras personas, también con objetos, lugares, sucesos y ideas. En este caso el inversionista tiene una gran empatía por los negocios con la cultura deportiva que hace del proyecto un atractivo con un valor agregado importante, el diseño de una metodología adaptada y eficiente , ajustada a las necesidades y requerimientos de un negocio altamente atractivo para la inversión.

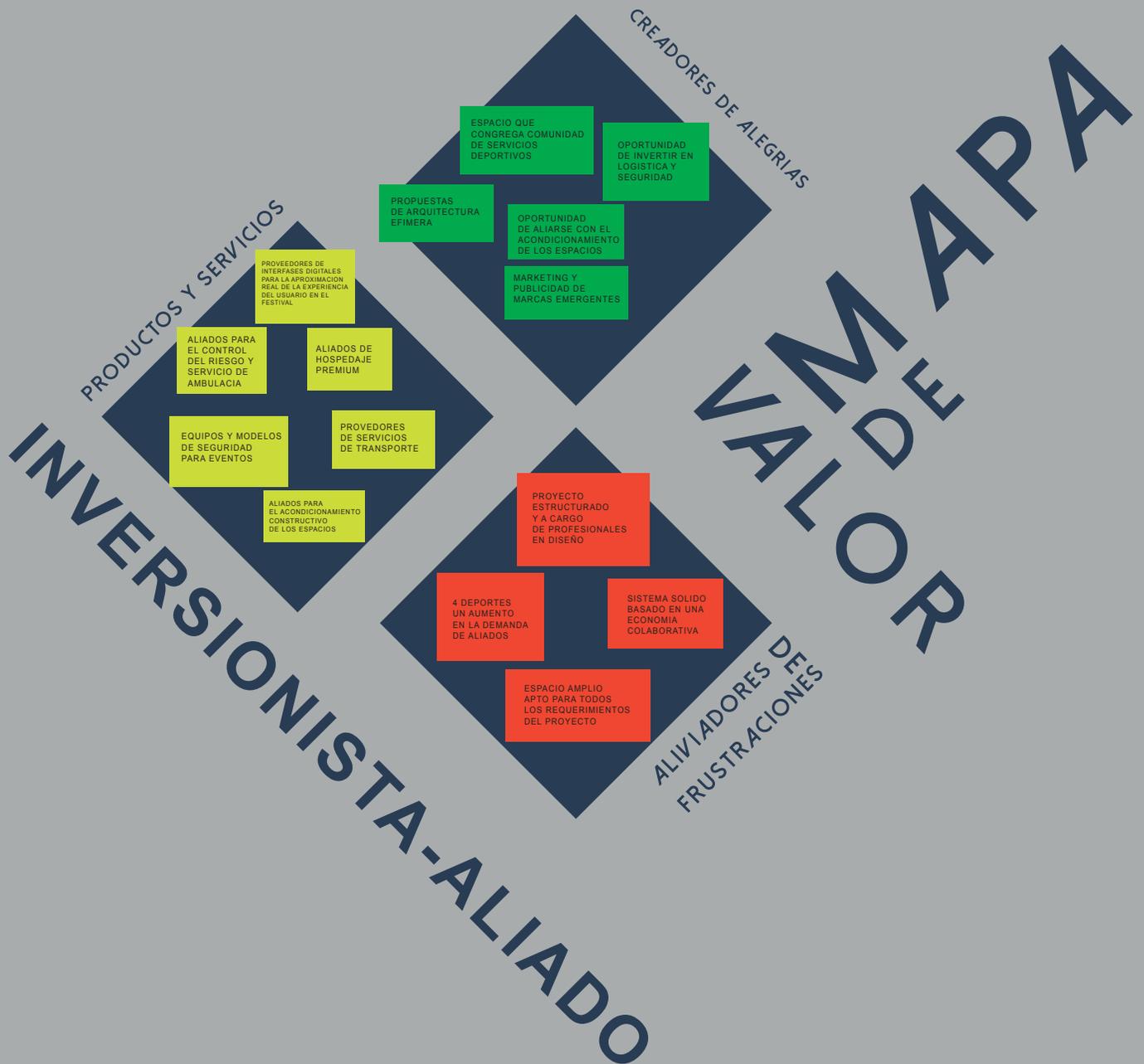
# MAPA DE VALOR USUARIO



# CONCLUSIÓN MAPA DE USUARIO

En el mapa de valor del usuario se entendió la propuesta de valor como el núcleo dentro de la metodología planteada , se encontraron datos interesantes para potenciar el proyecto como la manera adecuada de establecer los productos y servicios , encontrado satisfacer las necesidades del cliente para que eficientemente encajen . Este análisis creativo género bastantes observaciones al modelo , cómo reconocer esas actividades del usuario en su vida cotidiana , sintetizando estos datos se encontraron soluciones para satisfacer las necesidades y deseos del cliente.

# MAPA DE VALOR INVERSIONISTA



# CONCLUSIÓN

## MAPA DE INVERSIONISTA

En el mapa de valor del inversionista se analizaron diferentes factores que ayudaron a comprender cómo estructurar la propuesta de valor dentro de la metodología planteada , se encontraron datos interesantes para potenciar el proyecto como la manera adecuada de establecer los productos y servicios , encontrado satisfacer las necesidades del cliente para que eficientemente encajen en la metodología . Este análisis creativo género bastante contenido para resolver todas las dudas del proyectos a los inversionistas , generando confianza y compromiso para el eventual desarrollo .



## Startup

Enfocada en crear comunidades deportivas, promoviendo la vida saludable y desarrollando proyectos culturales por medio de metodologías de diseño, a través de las nuevas tecnologías siempre con el objetivo de promover el bienestar físico y mental de los usuarios y minimizando el impacto negativo al medio ambiente.

El proyecto tiene dos productos iniciales que consisten en:

### **Festival pal parche**

Dos días de eventos deportivos y culturales en el municipio de La Vega, Cundinamarca.

### **Parche equilibrio**

Actividades deportivas parciales en los parques públicos de Bogotá con la dirección de profesionales del deporte.

**PARCHE  
EQUILIBRIO**

**FESTIVAL PAL  
PARCHE**

PRODUCTO  
+ (T.I.C)



# PRODUCTOS

FESTIVAL PAL  
PARCHE



PARCHE  
EQUILIBRIO

STARTUP + DISEÑO SOCIAL + T.I.C.

Diseño Social como instrumento para generar comunidad por medio de las nuevas tecnologías , convirtiendo a CREW en un colectivo social enfocado a generar actividades deportivas y culturales.

## DISEÑO SOCIAL

Deportes de equilibrio que generan bienestar corporal y mental , a su vez el menor impacto al medio ambiente

EMPREDIMIENTO  
CREACIÓN  
COMUNIDAD  
DEPORTE  
CULTURA



METODOLOGÍA  
DE DISEÑO  
MODULAR  
REPLICABLE Y  
REPRODUCIBLE



PRODUCTOS



PARCHE  
EQUILIBRIO

FESTIVAL PAL  
PARCHE

MEDIO ( T. I. C. )  
comunicación  
permanete con la  
comunidad

RECURSO DEL PROYECTO  
10 hectareas de bosque y prados  
donde se desarrolla el evento  
deportivo y cultural en  
La Vega , Cundinamarca.



**SLACKLINE**

**TRX**



**PARKOUR**



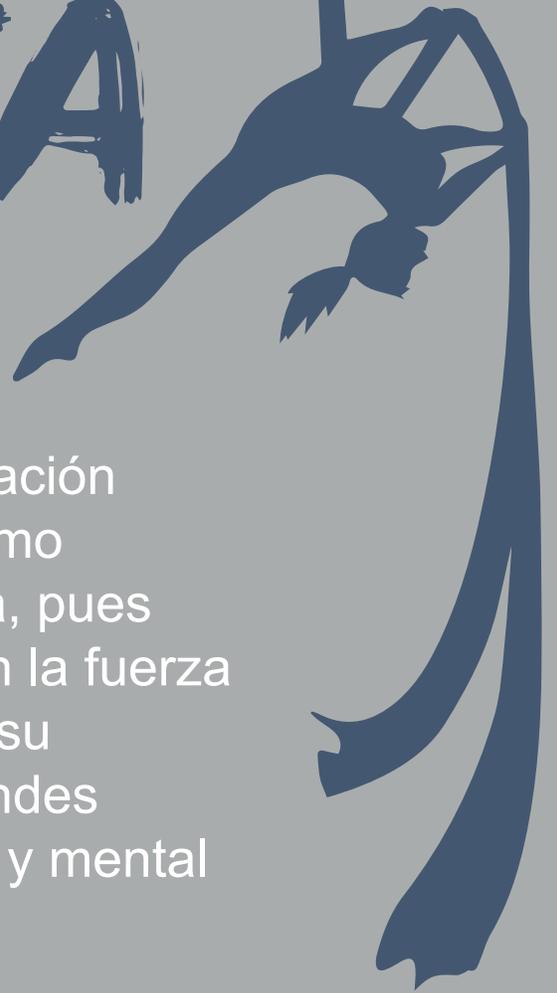
**DANZA  
AEREA**



En el slackline la cinta es normalmente elástica, lo que permite efectuar saltos y movimientos dinámicos.

Al mismo tiempo, se pueden realizar posturas de yoga o acrobacias, lo que permite distintas modalidades de entrenamiento.

# DANZA AEREA



Es una disciplina que exige una relación corporal, mental y espiritual, así como una rigurosa disciplina y constancia, pues combina la estética de la danza con la fuerza física y la preparación mental para su desarrollo, pues al realizarse a grandes alturas requiere un control corporal y mental considerable.



Su práctica implica la adaptación al entorno para superar los diferentes obstáculos presentes en un recorrido.



Ejercicios funcionales que se desarrollan a través de un arnés sujeto por un punto de anclaje, ajustable no elástico fabricado de distintos materiales que permite realizar un entrenamiento completo para todo el cuerpo utilizando el propio peso corporal y la resistencia a la gravedad.



<https://jdgarciam4.wixsite.com/festival-pal-parche>



# FESTIVAL PAL PARCHE

Evento deportivo y cultural de dos días en el municipio de La Vega, Cundinamarca con un ambiente totalmente natura en el cual se desarrollan actividades programadas de cuatro disciplinas específicas, promoviendo bienestar corporal y mental a los usuarios. Abriéndole un espacio a la comunidad para que viva una experiencia única por medio de ejercicios y actividades relacionadas con el sentido del Equilibrio.

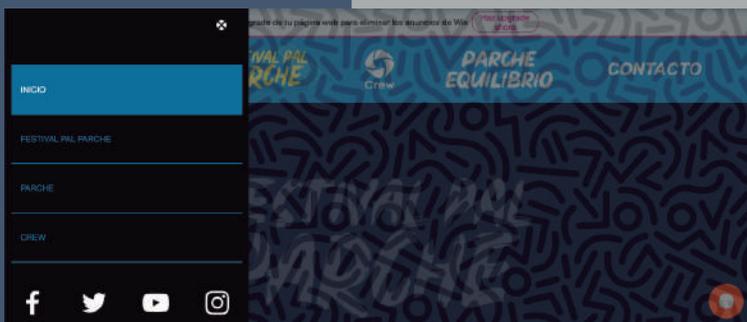
# WEB FESTIVAL PAL PARCHE

## WEB



WEB donde los usuarios podrán encontrar información importante del proyecto como:

- La programación
- Paquetes todo incluido
- Comercialización virtual de la boletería del evento
- Suscripción a la base de datos
- Información de los servicios deportivos
- Enlace con la APP



Es importante la web para que el proyecto esté vinculado permanentemente con las comunidades deportivas ,brindando la interactividad necesaria para fidelizarlos con el festival y las actividades .



zona de parqueaderos



zona de competencia



zona de observación de aves



zona de bosque



Pedagogía deportiva



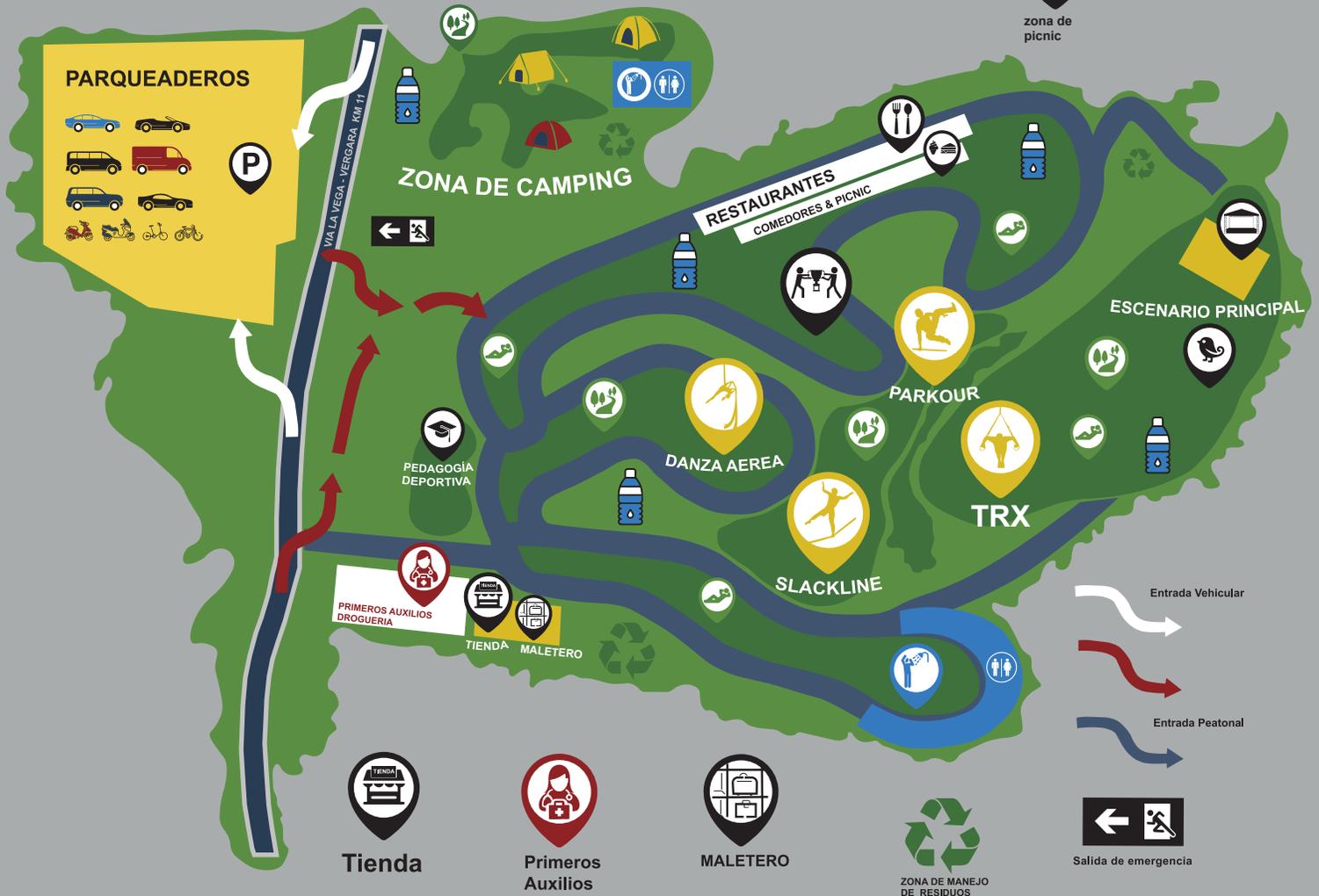
Restaurantes



Escenario Principal



zona de picnic



Tienda



Primeros Auxilios



MALETERO



ZONA DE MANEJO DE RESIDUOS



Salida de emergencia



ZONA DANZA AEREA



ZONA SLACKLINE



ZONA TRX



ZONA PARKOUR



Puntos de HIDRATACIÓN



BAÑOS PUBLICOS



DUCHAS PUBLICAS

# ALIADOS



Alcaldía de la Vega



Personaliza tu comida  
Saludable



Licenciatura en Educación Física,  
Recreación y Deportes



Dotación Camping  
y Equipamento



Transporte Intermunicipal

# PROGRAMACIÓN

## SABADO

## PROGRAMACIÓN DIA 1

### SLACKLINE

Taller grupal Slackline Standard  
Por : Gabriel Cortez  
Slaker 20 Añosde Trayectoria  
en la escena Local.  
Hora : 6 am - 7 am  
Zona : Slack Área

Principios de Slackline  
Por : Daniela Prada -  
Colectivo Slackers  
Hora : 10 am - 12 pm  
Zona : Slack Área

Fiesta y Experiencias Sonoras  
Bajo las Estrellas  
Por: Parche Equilibrio  
Hora : 12 pm - 3 am  
Zona : Outdoor Electric Área

### PARKOUR

Principios de Parkour  
Por : Daniela Prada -  
Colectivo Parkour  
Hora : 10 am - 12 pm  
Zona : Parkour Área

Taller grupal Parkour Standard  
Por : Gabriel Cortez  
Hora : 6 am - 7 am  
Zona : Parkour Área

Fiesta y Experiencias Sonoras  
Bajo las Estrellas  
Por: Parche Equilibrio  
Hora : 12 pm - 3 am  
Zona : Outdoor Electric Área

### TRX

Taller grupal TRX Standard  
Por : Gabriel Cortez  
Hora : 6 am - 7 am  
Zona : TRX Área

Principios de TRX  
Por : Daniela Prada  
Colectivo TRX  
Hora : 10 am - 12 pm  
Zona : TRX Área

Fiesta y Experiencias Sonoras  
Bajo las Estrellas  
Por: Parche Equilibrio  
Hora : 12 pm - 3 am  
Zona : Outdoor Electric Área

### DANZA AEREA

Principios de Danza Aerea  
Por : Daniela Prada  
Colectivo Danza Aerea  
Hora : 10 am - 12 pm  
Zona : Danza Aerea Área

Taller grupal Danza Aerea  
Standard  
Por : Gabriel Cortez  
Hora : 6 am - 7 am  
Zona : Danza Aerea Área

Fiesta y Experiencias Sonoras  
Bajo las Estrellas  
Por: Parche Equilibrio  
Hora : 12 pm - 3 am  
Zona : Outdoor Electric Área

# DOMINGO

## PROGRAMACIÓN DIA 2

### SLACKLINE

Taller grupal Slackline  
Por : Gabriel Cortez  
Slaker 20 Añosde Trayectoria  
en la escena Local.  
Hora : 6 am - 7 am  
Zona : Slack Área

Competencia de Slackline  
Por : Daniela Prada -  
Colectivo Slackers  
Hora : 10 am - 12 pm  
Zona : Slack Área

Fiesta y Experiencias Sonoras  
Clusura  
Por: Parche Equilibrio  
Hora : 12 pm - 3 pm  
Zona : Outdoor Electric Área

### PARKOUR

Competencia de Parkour  
Por : Daniela Prada -  
Colectivo Parkour  
Hora : 10 am - 12 pm  
Zona : Parkour Área

Taller grupal Parkour Standard  
Por : Gabriel Cortez  
  
Hora : 6 am - 7 am  
Zona : Parkour Área

Fiesta y Experiencias Sonoras  
Clusura  
Por: Parche Equilibrio  
Hora : 12 pm - 3 pm  
Zona : Outdoor Electric Área

### TRX

Taller grupal TRX Standard  
Por : Gabriel Cortez  
  
Hora : 6 am - 7 am  
Zona : TRX Área

Competencia de TRX  
Por : Daniela Prada  
Colectivo TRX  
Hora : 10 am - 12 pm  
Zona : TRX Área

Fiesta y Experiencias Sonoras  
Clusura  
Por: Parche Equilibrio  
Hora : 12 pm - 3 pm  
Zona : Outdoor Electric Área

### DANZA AEREA

Competencia de Danza Aerea  
Por : Daniela Prada  
Colectivo Danza Aerea  
Hora : 10 am - 12 pm  
Zona : Danza Aerea Área

Taller grupal Danza Aerea  
Standard  
Por : Gabriel Cortez  
Hora : 6 am - 7 am  
Zona : Danza Aerea Área

Fiesta y Experiencias Sonoras  
Clusura  
Por: Parche Equilibrio  
Hora : 12 pm - 3 pm  
Zona : Outdoor Electric Área



Foto3: Juan David Garcia .



Foto4: Juan David Garcia .



Foto5: Juan David Garcia .



Foto6: Juan David Garcia .



Foto7: Juan David Garcia .

RECURSO DEL PROYECTO  
10 hectareas de bosque y prados  
donde se desarrolla el evento  
deportivo y cultural en  
La Vega , Cundinamarca.

## PAQUETES COMERCIALES SLACKLINE

### PLAN ACTIVO

*Ingreso al Festival  
Acceso a Todas la Actividades Grupales  
Pedagogía  
Música  
Gastronomía  
Muestras Profesionales  
Talleres Principiantes y Básico*



### PLAN DEL PARCHE

*Entrada a la Competencia  
por Deporte  
Acceso a Clases personalizadas  
de los demás Deportes  
Acceso a Equipamiento  
Profesional  
Alimentación Orgánica y  
muestras Gastronómicas  
Gratuitas*

### SLACKLINE

*Ingreso al Festival  
Acceso a Todas la Actividades Grupales  
Pedagogía  
Música  
Gastronomía  
Muestras Profesionales  
Talleres Principiantes y Básico*

## PAQUETES COMERCIALES DANZA AEREA

### PLAN ACTIVO

*Ingreso al Festival  
Acceso a Todas la Actividades Grupales  
Pedagogía  
Música  
Gastronomía  
Muestras Profesionales  
Talleres Principiantes y Básico*

### PLAN DEL PARCHE

*Entrada a la Competencia  
por Deporte  
Acceso a Clases personalizadas  
de los demás Deportes  
Acceso a Equipamiento  
Profesional  
Alimentación Orgánica y  
muestras Gastronómicas  
Gratuitas*

### DANZA AEREA



*Ingreso al Festival  
Acceso a Todas la Actividades Grupales  
Pedagogía  
Música  
Gastronomía  
Muestras Profesionales  
Talleres Principiantes y Básico*

## PAQUETES COMERCIALES PARKOUR

### PLAN ACTIVO

*Ingreso al Festival  
Acceso a Todas la Actividades Grupales  
Pedagogía  
Música  
Gastronomía  
Muestras Profesionales  
Talleres Principiantes y Básico*



### PLAN DEL PARCHE

*Entrada a la Competencia  
por Deporte  
Acceso a Clases personalizadas  
de los demás Deportes  
Acceso a Equipamiento  
Profesional  
Alimentación Orgánica y  
muestras Gastronómicas  
Gratuitas*

### PARKOUR

*Ingreso al Festival  
Acceso a Todas la Actividades Grupales  
Pedagogía  
Música  
Gastronomía  
Muestras Profesionales  
Talleres Principiantes y Básico*

## PAQUETE COMERCIALES TRX

### PLAN ACTIVO

*Ingreso al Festival  
Acceso a Todas la Actividades Grupales  
Pedagogía  
Música  
Gastronomía  
Muestras Profesionales  
Talleres Principiantes y Básico*



# TRX

### PLAN DEL PARCHE

*Entrada a la Competencia  
por Deporte  
Acceso a Clases personalizadas  
de los demás Deportes  
Acceso a Equipamiento  
Profesional  
Alimentación Orgánica y  
muestras Gastronómicas  
Gratuitas*

*Ingreso al Festival  
Acceso a Todas la Actividades Grupales  
Pedagogía  
Música  
Gastronomía  
Muestras Profesionales  
Talleres Principiantes y Básico*



Actividades presenciales . colectivos . amigos  
entrenadores . deporte . eventos  
APP streaming en tiempo real de la actividades  
en cualquier lugar donde te encuentres



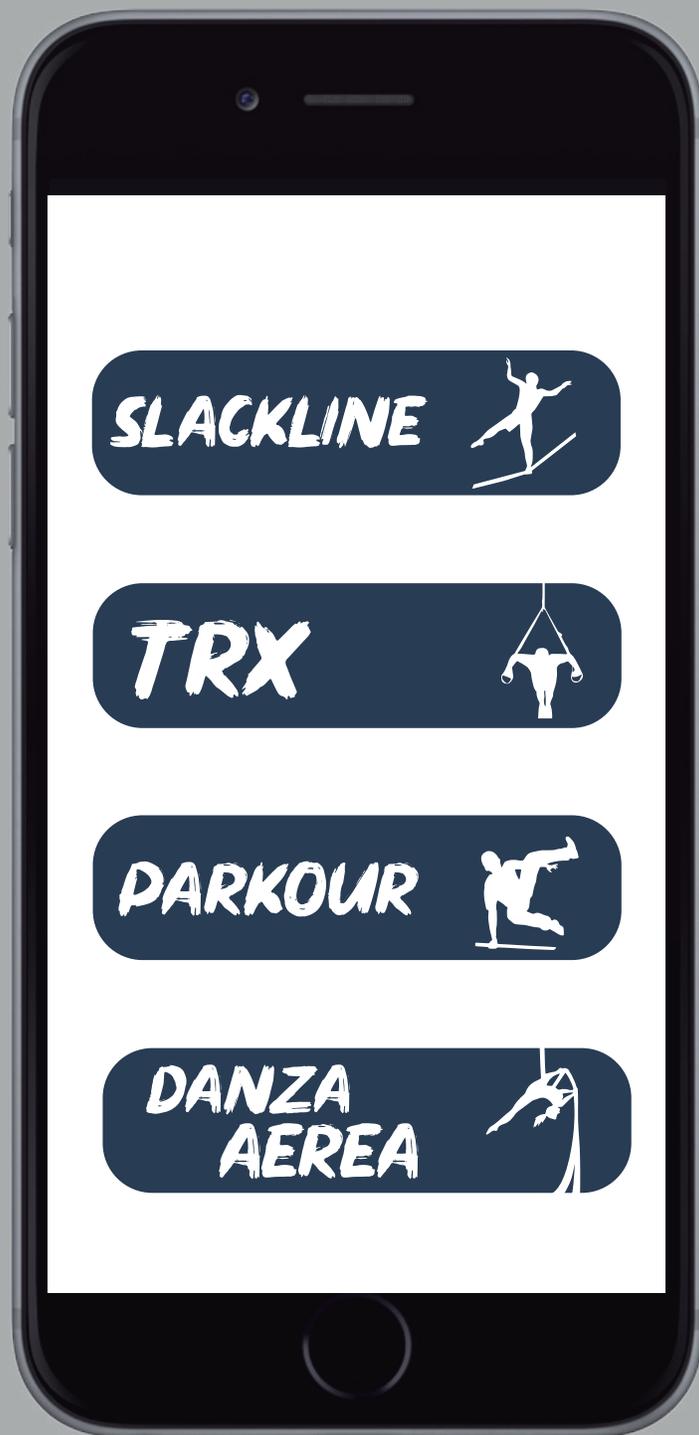
Crew



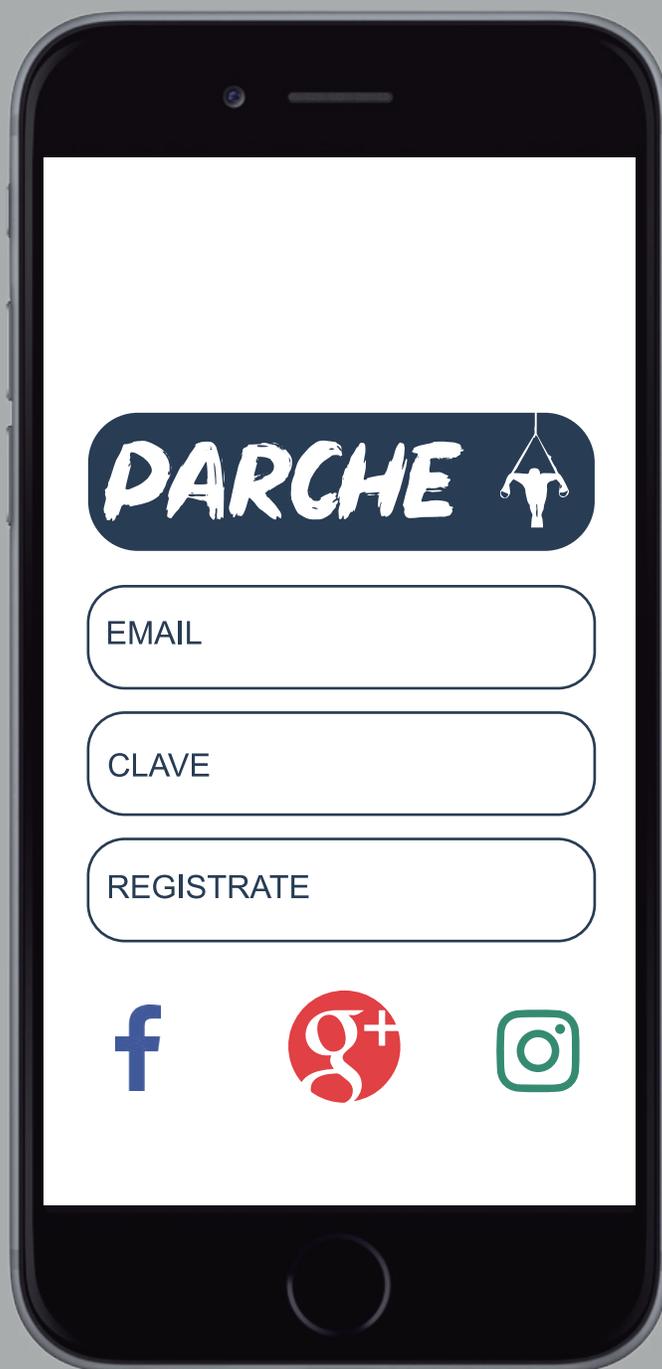
Actividades deportivas y culturales de las cuatro disciplinas , que estructuradamente se desarrollan por profesionales todos los fines de semana en los parques públicos de bogotá, donde hay disponibilidad de zonas con árboles maduros para sostener el equipamiento y el espacio necesario para hacer los ejercicios.

# APP

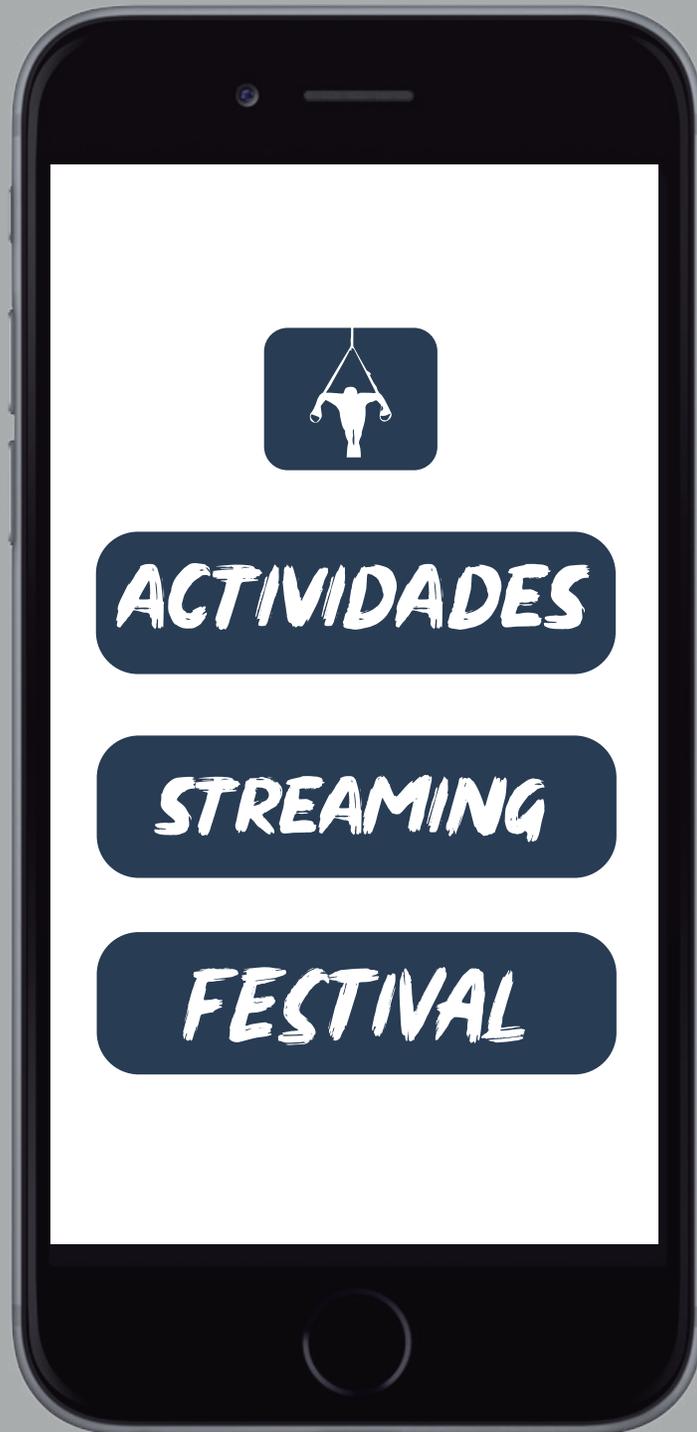




En este enlace el usuario interactúa con el deporte de su interés y así recibir información actualizada de su interés.



Este enlace permite al usuario registrarse directamente con el proyecto y la base de datos de la empresa, puede dejar vinculada las cuentas de Gmail, Facebook e Instagram para tener una conectividad mas eficiente con los procesos del proyecto.



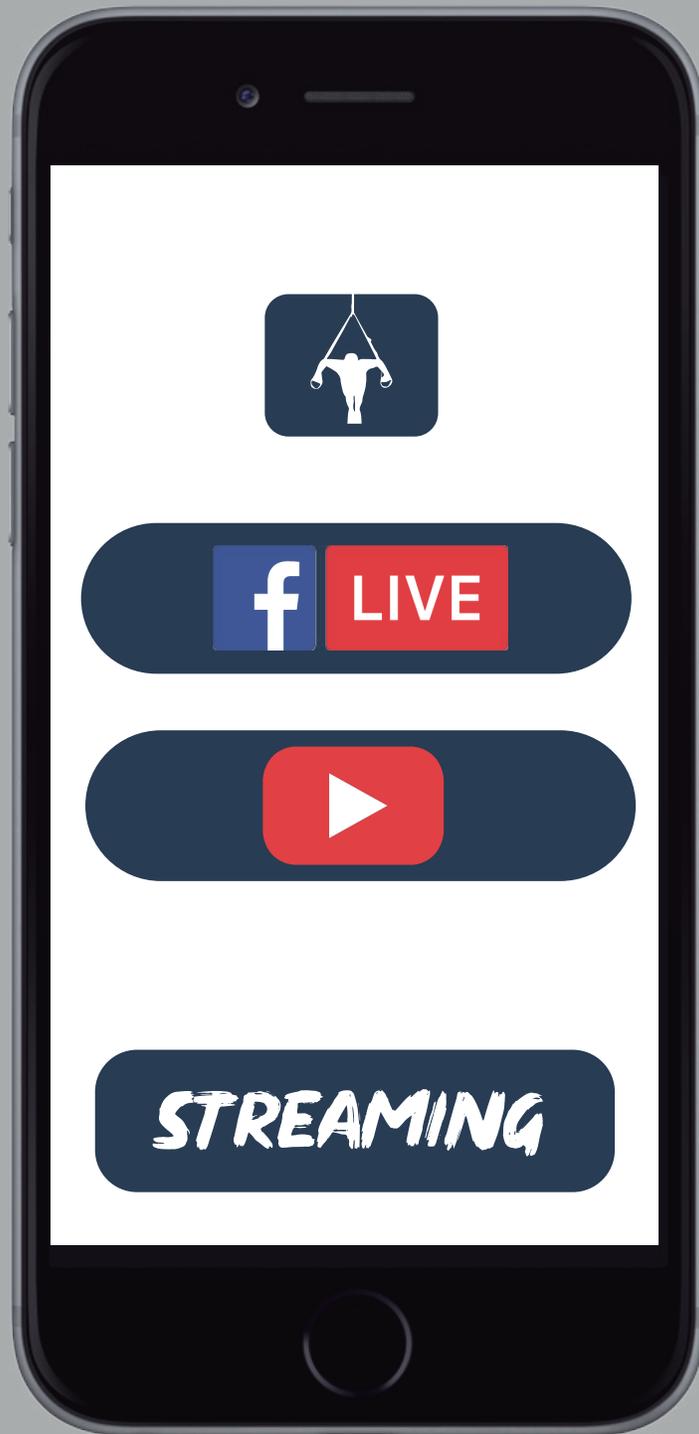
Este enlace genera una interface entre todos los servicios que ofrece la empresa y la aplicación para la creación de comunidad deportiva , gracias a todos los ejercicios y actividades culturales desarrollados en el año .



Esta ventana especifica la información y disponibilidad de las actividades programadas los fines de semana por el PARCHE EQUILIBRIO , Contiene la fecha, hora, ubicación y toda la información del profesional Deportivo.



Esta ventana contiene la información del FESTIVAL PAL PARCHE donde se especifican todas las zonas, la distribución de los espacios y todos los requerimientos que busca el usuario para asistir al evento.



Esta ventana permite al usuario conectarse en tiempo real con las actividades gracias al enlace streaming, donde se conecta con las plataformas que permiten este servicio.

La app es un medio donde el usuario se integra de manera eficiente a todos los ejercicios del proyecto, al suscribirse tiene acceso a toda la información de las actividades deportivas desarrolladas en los parques públicos de Bogotá y en tiempo real puede visualizar la actividad por medio del enlace STREAMING de la aplicación si no puede estar presente. También puede encontrar datos de las actividades del deporte de interés, el nombre del instructor, la ubicación, y la hora de la actividad.

Así mismo tiene un enlace con la WEB para generar un ecosistema de conectividad con todos los servicios del proyecto.

# MODELO DE NEGOCIO



# MEDIO AMBIENTE

Es necesario el desarrollo de un plan estratégico de manejo de los residuos sólidos y orgánicos que permitan un valor agregado al proyecto tanto en la consecución de las actividades, como los días de celebración del festival. Permitiendo que la empresa tenga una identidad enfocada al desarrollo sostenible de los procesos, generando un proyecto que promulgue la vida saludable en todo su ciclo de vida.

En el proyecto es necesario integrar una metodología educativa en torno al reciclaje y al reuso de todos los materiales utilizados en la activación de las comunidades, por medio de la interacción humana y todas las necesidades de alimentación y disposición de desechos humanos.

Frente a los procesos de publicidad y mercadeo se deben desarrollar 100% digitales, ya que se debe establecer parámetros para la comunicación, que generen bajo impacto al medio ambiente, por medio de una estrategia digital e interactiva.

El proyecto como identidad de economía colaborativa es necesario crear un programa de corresponsabilidad con las comunidades campesinas de la zona aledaña al festival, para que los aliados encargados de la alimentación comprendan sus insumos de frutas, verduras y carnes de fincas locales.

Crew quiere crear un parche de voluntariado para crear actividades de reforestación de la zona donde se va a establecer el festival, manejo y reciclaje de residuos y mantenimiento de espacios intervenidos por el festival.



Manejo y selección de residuos

Manejo eficiente del uso del agua

Protección de zonas de bosque



Protección de zonas de observación de aves

# REFERENCIAS

## Portales Web

*Nombre: TRX Bogotá*

*Año: 2017*

*Día: 12 marzo*

*URL: <https://www.hardbody.com.co/noticias/trx-en-bogota>*

*Autor: Daniel Campos*

*Nombre: TRX en España*

*Año: 2018*

*Día: 12 octubre*

*URL: <https://trxspain.es/>*

*Autor: Andrés García*

*Nombre: Danza Aérea Bogotá*

*Año: 2017*

*Día: 23 noviembre*

*URL: <http://www.vertigodanzaaerea.com/>*

*Autor: Javier Ramírez*

*Nombre: Danza Aérea  
Bogotá*

*Año: 2017*

*Día: 22 mayo*

*URL: <http://airdancelive.x10.mx/>*

*Autor: Juan Camilo Ruiz*

*Nombre: Danza Aérea*

*Año: 2018*

*Día: 3 mayo*

*URL: <https://www.portalescena.com/2012/05/07/danza-aerea>*

*Autor: Anónimo*

*Nombre: Parkour*

*Año: 2015*

*Día: 14 junio*

*URL: <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-deporte-y-recreacion/nuevo-espacio-para-la-practica-del-parkour>*

*Autor: Javier Cortés*

*Nombre: Que es slackline*  
*Año: 2017*  
*Día: 26 mayo*  
*URL: <https://www.extremos.pro/que-es-slackline/>*  
*Autor: Gustavo Ruiz*

*Nombre: Slackline*  
*Año: 2019*  
*Día: 12 septiembre*  
*URL: <https://www.slacklife.org/que-es-el-slackline/>*  
*Autor: Monica Murillo*

*Nombre: Parkour Bogotá*  
*Año: 2017*  
*Día: 24 julio*  
*URL: <https://www.publimetro.co/co/bogota/parkour-en-bogota-como-es-el-movimiento-y-donde-se-puede-entrenar.html>*  
*Autor: Pamela López*

## Fotografías

*Nombre: Foto A*  
*Año: 2015*  
*Día:*  
*URL: <https://www.festicket.com/es/magazine/discover/top-10-edm-and-dance-festivals-usa-2016/>*  
*Autor: Anónimo*

*Nombre: Foto B*  
*Año: 2014*  
*Día:*  
*URL: Foto B:[https://as.com/tikitakas/2018/07/20/portada/1532100447\\_990930.html](https://as.com/tikitakas/2018/07/20/portada/1532100447_990930.html)*  
*Autor: Anónimo*

*Nombre: Foto C*  
*Año: 2014*  
*Día:*  
*URL: Foto C:<https://www.eslang.es/guia-de-festivales-2017>*  
*Autor: Anónimo*

*Nombre: Foto 1,2,3,4,5,6,7*  
*Año: 2018*  
*Día: 3 junio*

*Autor: Juan David García M.*

