

Ciudad Skate

Juan Carlos García Crossley

Trabajo de grado para optar al título de:

Diseñador Industrial

Profesores de Proyecto de Grado:

MBA - Leonel Eduardo Mendoza Gaitán

MSC - Johanna Maritza Velandia Quiroga

MSC - Sergio Andrés Ortiz Rincón

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Facultad de Artes y Diseño

Programa Diseño Industrial

Bogotá, Colombia

2020

Ciudad Skate

Juan Carlos García Crossley

MBA - Leonel Eduardo Mendoza Gaitán

MSC - Johanna Maritza Velandia Quiroga

MSC - Sergio Andrés Ortiz Rincón

TABLA DE CONTENIDO

Contenido

1.	Quien soy	6
2.	Introducción	6
3.	Planteamiento del problema.....	7
4.	Objetivos.....	8
	4.1 Objetivo general.....	8
	4.2 Objetivos específicos	8
5.	Marco de referencia.....	9
	5.1 ¿Qué es el skateboarding?.....	9
	5.1.1 Historia del skateboarding	9
	5.1.1.1 El skateboard en 1950 – El nacimiento del skateboard.....	9
	5.1.1.2 El skateboard en 1960 – Crecimiento y caída del skateboarding	10
	5.1.1.3 El skateboard en 1970 – La revolución del skate.....	11
	5.1.1.4 El skateboard en 1980 – Nacimiento del skate moderno	12
	5.1.1.5 El skateboard en 1990 – La expansión del Street en el skate	13
	5.1.1.6 El skateboard en el año 2000 – La consolidación del skateboard.....	13
	5.1.2 Historia de las tablas	14
	5.1.2.1 Tipos de tablas de skateboard	15
	5.1.2.1.1 Skate	15
	5.1.2.1.2 Cruiser	16
	5.1.2.1.3 Longboard.....	18
	5.1.3. Posiciones en la tabla	19
	5.1.4 La tabla y sus diferentes características	20
	5.1.5 Tablas de skate según su concavidad	21
	5.1.6 Partes de una tabla.....	22
	5.1.7 Procesos de producción de una tabla	24
	5.2 Zapatos para patinar	27
	5.2.1 Zapatos de suela vulcanizada.....	27
	Zapatos de suela cupsole	27
6.	Cronograma Dinámico.....	29
	7. ¿Qué es una tribu y una comunidad?.....	30
8.	Categorías	31

8.1	Subcategorías	32
8.1.1	Subcategorías de un Skater.....	32
8.1.2	Subcategorías de una Tribu	33
8.2.	Correlación de subcategorías.....	34
9.	Bogotá Skatemap.....	39
9.1	Fontanar del Rio.....	40
10.	Los músculos que más actúan al patinar.....	41
11.	Nuevas Tendencias Deportivas	42
11.1	Escenario Deportivos	43
12.	Planteamiento de diseño	44
13.	Entorno de análisis	46
13.1	Etapas de aprendizaje de un skater	47
14.	Desarrollo de propuestas.....	49
14.1	Fanzine como medio de propagación.....	49
14.2	Creación de Identidad.....	50
14.3	Unión masiva	50
15.	Referentes	51
16.	Propuesta.....	52
15.1	¿Cómo esta propuesta va a fortalecer la comunidad skate?	54
15.2	¿Dónde y cómo se va a desarrollar Ciudad Skate?	57
15.3	Desarrollo de los módulos del PumpTrack	58
15.4	Configuraciones del PumpTrack	61
15.5	Consideraciones a tener en cuenta	63
15.1.	Préstamo del parque	63
15.2	Seguros a terceros	64
15.3	Servicio de Ambulancia	65
17.	Anexos.....	65
16.1	Encuesta 1.....	65
16.2	Encuesta 2.....	66
18.	Conclusiones	68
19.	Bibliografía	69

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Larry Stevenson	10
Ilustración 2 Zephyr Team, Circa, 1975 (C. R. Stecyk III, 2002)	11
Ilustración 3 Allan “ollie” Gelfand, ,1978 (Eisenhour, 2016).....	12
Ilustración 4 Bones Brigade, Del Mar skate Ranch, 1985, Criag Stecyk (Becerra, 2016).....	13
Ilustración 5 Historia de las tablas de skateboard Ilustración del autor del documento	14
Ilustración 6 Tabla Element (brand, s.f.)	15
Ilustración 7 Riley Hawk, Over the rail into some heavy crust, 2019, Rhoades	16
Ilustración 8 Tony Alva, 1964, Steve Wilkins (TransWolrd skateboarding, 1964 - 1965)	17
Ilustración 9 Penny Skateboards Phantom (Skateboards, s.f.)	17
Ilustración 10 Navigate Sector 9 (9, s.f.)	18
Ilustración 11 ¿Cuál es tu stance? (Fontrodona, 2015).....	19
Ilustración 12 Características de una tabla ilustración del autor del documento	20
Ilustración 13 Concavidad de una tabla de skate (Neoattack, 2019)	21
Ilustración 14 Partes de una tabla Ilustración del autor del documento	22
Ilustración 15 Trucks de una tabla de skate Ilustración del autor del documento	23
Ilustración 16 Explosión de un rodamiento (Bearings, s.f.).....	24
Ilustración 17 Proceso de prensado de una tabla Ilustración del autor del documento.....	25
Ilustración 18 Proceso de cortado de una tabla (Trickon, s.f.)	26
Ilustración 19 Comfycush ERA (Wall", s.f.)	27
Ilustración 20 DC shoes Court Graffik SE (DC Shoe USA, s.f.)	28
Ilustración 21 Cronograma dinámico Ilustración del autor del documento	29
Ilustración 22 Subcategorías de un skater Ilustración del autor del documento.....	32
Ilustración 23 Subcategorías de una Tribus Ilustración del autor del documento	33
Ilustración 24 Correlación de Subcategorías Ilustración del autor del texto	34
Ilustración 25 Correlación Usuario, Círculo social, Sistema objetual-infraestructura, Socialización, Espacio Ilustración del autor del texto	35
Ilustración 26 Correlación Usuario, Circulo social, Ideales, Sistema Objetual – Infraestructura, Socialización Ilustración del autor del texto	36
Ilustración 27 Correlación Usuario, Círculo social, Ideales, Sistema objetual - Infraestructura, Espacio Ilustración del autor del documento	37
Ilustración 28 Correlación Usuario, Círculo social, Ideales, Sistema objetual – Infraestructura, Socialización, Espacio Ilustración del autor del documento	38
Ilustración 29 Skatemap Bogotá Ilustración del autor del documento	39
Ilustración 30 Fontanar del Rio Skatepark (López, 2017)	40

Ilustración 31 Los músculos que más actúan al patinar Ilustración del autor del documento.....	41
Ilustración 32 Escenarios deportivos skate Ilustración del autor del documento)	43
Ilustración 33 Etapas de aprendizaje de un skater Ilustración del autor del documento	46
Ilustración 34 Propuesta Fanzine Ilustración del autor del documento	49
Ilustración 35 Propuesta creación de identidad Ilustración del autor del documento	50
Ilustración 36 Propuesta unión masiva Ilustración del autor del documento	50
Ilustración 37 Propuesta final Ilustración del autor del documento	52
Ilustración 38 Zona de arte Ilustración del autor del documento	53
Ilustración 39 Zona de juegos Ilustración del autor del documento	53
Ilustración 40 PumpTrack Ilustración del autor del documento.....	54
Ilustración 41 Modelo de empoderamiento psicológico (Jariego) Ilustración del autor del documento	56
Ilustración 42 Parque Alcalá - Nueva Autopista (Maps, s.f.).....	58
Ilustración 43 Modelo de PumpTrack Ilustración del autor del documento	59
Ilustración 44 Modelado 3D módulos PumpTrack Ilustración del autor del documento	59
Ilustración 45 Tabla de materiales Ilustración del autor del documento.....	60
Ilustración 46 Simulación de material en Fusion 360 Ilustración del autor del documento	60
Ilustración 47 Despiece módulo R1 Ilustración del autor del documento	61
Ilustración 48 PumpTrack lineal (complejidad baja) Ilustración del autor del documento.....	61
Ilustración 49 PumpTrack ovalado (complejidad media) Ilustración del autor del documento	62
Ilustración 50 PumpTrack triangular (complejidad media) Ilustración del autor del documento	62
Ilustración 51 PumpTrack hexagonal (complejidad alta) Ilustración del autor del documento	63
Ilustración 52 PumpTrack curvo (complejidad alta) Ilustración del autor del documento	63
Ilustración 53 Resultado 1 encuesta 1 Ilustración del autor del documento	66
Ilustración 54 Resultado 2 encuesta 2 Ilustración del autor del documento	66

1. Quien soy

Soy Juan Carlos García Crossley, nací el 29 de junio de 1996 en Cali, Colombia, en donde viví mi infancia hasta los 7 años. En el año 2003 llegué a la ciudad de Bogotá junto a mis padres, inicié mis estudios en el Colegio Liceo de Cervantes Norte, en el cuál siempre estuve inclinado hacia los lados artísticos. Estudié hasta el año 2010, año en el que ingresé al Colegio Emilio Valenzuela, colegio en el cual inicié explotando ciertos talentos artísticos que no había desarrollado antes del todo. Para el año 2014 residí aproximadamente 8 meses en Estados Unidos junto a mi familia por motivos de residencia, regresando para continuar con mis estudios de educación media, teniendo la oportunidad de acercarme a la universidad, viendo una clase de diseño y dándome cuenta donde era que quería realizar mis estudios de educación superior. En el año 2015 me gradué de bachiller.

En el año 2016 ingresé a Universidad Jorge Tadeo Lozano al programa de Diseño Industrial, ya decidido gracias a la oportunidad que pude realizar y así iniciar el camino hacia el mundo del diseño, viviendo cada semestre experiencias diferentes las cuales han ido formando mi perspectiva hacia el mundo.

2. Introducción

Ciudad Skate es un Proyecto que nace a partir del entendimiento del skate, sus orígenes, sus distintas modalidades y del estudio de la práctica en Bogotá. Para el año 2013, según un estudio realizado por el periódico El Espectador, aproximadamente 15.000 personas en la ciudad de Bogotá practicaban skateboard (Junca, Skateboarding, otra vida urbana sobre ruedas, 2013), lo que para el año 2018 representaría un 2,08% de la población capitalina de un total de 7'200.000 de habitantes (Gómez Y. , 2019), podríamos concluir que el porcentaje de las personas que patinan cada año sería menor, ya que la cantidad de habitantes cada año aumentará, indicándonos que el skateboarding va en decadencia en cuanto a la cantidad de gente que lo practica, entonces ¿cuál es la razón de que la gente abandone la práctica de skateboarding? ¿qué factores afectan la práctica? ¿por qué volver a patinar?

Actualmente de 5.134 parques de carácter público de la ciudad de Bogotá (IDRD, Instituto Distrital de Recreación y Deporte, 2019), tan sólo 22 parques (Col, 2019) están adecuados para la práctica de skate (IDRD, Instituto Distrital de Recreación y Deporte , 2019) y de otras nuevas tendencias deportivas, eso

quiere decir que el 0,42% de estos parques son aprovechados por skaters, llegando a adaptar lugares y apropiándose de espacios alrededor de la ciudad, lugares de fácil acceso y fácil visibilidad.

Para el año 2006, la alcaldía de Bogotá redactó el DECRETO 482 DE 2006 (Noviembre 27) "Por el cual se adopta la Política Pública de Juventud para Bogotá D.C.", del cual se destaca que la ley 375 de 1997 "Por la cual se crea la ley de la juventud y se dictan otras disposiciones" tiene por objeto "establecer el marco institucional y orientar políticas, planes y programas por parte del Estado y las sociedad civil para la juventud" y señala en su artículo 15 que: "El Estado garantizará el apoyo en la realización de planes, programas y proyectos que tengan como finalidad el servicio a la sociedad, la vida, la paz, la solidaridad, la tolerancia, la equidad entre géneros, el bienestar social, la justicia, la formación integral de los jóvenes y su participación política en los niveles nacional, departamental y municipal", en donde dictan el libre desarrollo de social. (IDRD, 2006)

Ciudad Skate va a funcionar como un evento itinerante en parques de la ciudad, que busca fortalecer la comunidad skate a través del desarrollo de actividades que giran en torno a la práctica de skate como actividades artísticas de personalización de la tabla y sus partes, actividades musicales apoyando a bandas emergentes, juegos de skate, rampas y creación de indumentaria realizada por los asistentes de Ciudad Skate. Ciudad skate es un sistema que generará el fortalecimiento de la comunidad skate, por ende, conectar a las personas es una parte fundamental para este, seguir informando a los asistentes y seguir invitándolos a espacios donde pueden desarrollarse como skaters.

Ciudad skate será un evento para todo tipo de skaters, skaters no skaters (personas nunca involucradas en la práctica), skaters principiantes, skaters avanzados y profesionales, en donde podrán crear conexiones y desarrollarse.

3. Planteamiento del problema

Actualmente en Bogotá el número de skaters no representa ni el 3% de los habitantes de la ciudad, así que Ciudad Skate busca fomentar la práctica y fortalecer la comunidad skate, creando un evento que se realizará una vez mes al mes, un evento que lleve el skate a lugares en el cual no está presente y que desarrolle actividades que se encuentran alrededor del skate.

Esta propuesta nace de la relación de categorías y subcategorías encontradas durante el proceso de investigación, donde se logró evidenciar la deserción de la práctica y la falta de infraestructura para el desarrollo de esta misma.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Fortalecer comunidad skate a partir de las actividades que la rodean culturalmente como son la creación de indumentaria, el arte, la música y los juegos de skate en un evento donde se reúna la comunidad skate en espacios itinerantes, que reúnan la comunidad skate.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar las características de la comunidad skate con el fin de identificar categorías para la metodología de investigación.
- Analizar la comunidad skate en Bogotá y entender sus comportamientos para saber a donde desean llegar y poder desarrollar una propuesta de diseño.
- Entender los aspectos culturales de la comunidad skate para cerrar la propuesta de Ciudad Skate y así formalizar la propuesta de diseño.

5. Marco de referencia

5.1 *¿Qué es el skateboarding?*

El skateboarding es un deporte urbano conocido por utilizar una tabla que sujeta de su parte inferior, por medio de tornillos (shortys), dos pares de ejes (trucks), cada uno con un par de ruedas, con la cual se realizan trucos mediante el movimiento de los pies, el cual se ha estructurado como estilo de vida.

5.1.1 *Historia del skateboarding*

La historia del skateboarding no es concreta. Ya que no hay un momento exacto o una persona exacta a la cual se le atribuya el nacimiento del skateboard.

El skate nació casualmente y se fue expandiendo y evolucionando de tal forma que es lo que conocemos hoy en día.

5.1.1.1 *El skateboard en 1950 – El nacimiento del skateboard*

Los surfistas de California que para pasar el tiempo los días sin olas, adaptaron cuatro ruedas de patines a una tabla de madera con la cual emulaban las olas del mar en el asfalto. Aquellos surfistas construían estas tablas de manera muy artesanal con ruedas metálicas y solo dedicaban a deslizar cuesta abajo por las calle imitando los movimientos realizados en el surf.

Para alrededor de los años 50s ya existía constancia de la fabricación de elementos creados específicamente para skateboarding. La compañía Chicago Skates Company llegó a un acuerdo junto a una tienda de surf en Los Ángeles para el inicio de la fabricación de ruedas especialmente para skateboards de madera.

5.1.1.2 El skateboard en 1960 – Crecimiento y caída del skateboarding

El skateboarding empieza a caer en los años 60s y es donde se empiezan a fundar las primeras compañías especializadas en fabricar skateboards. Aproximadamente en el 65, el skate de repente y tenía aspecto de que iba a ser como algo momentario y sin futuro.

Ilustración 1 Larry Stevenson



Recuperado de Skateboarding Hall of Fame

<http://www.skateboardinghalloffame.org/projects/2010-icon-larry-stevenson/>

5.1.1.3 El skateboard en 1970 – La revolución del skate

Ilustración 2 Zephyr Team, Circa, 1975 (C. R. Stecyk III, 2002)



*Recuperado de The professor sees lessons
for his students – and the Silicon Valley
of the World – Dogtown*

<https://professorstevenskovholt.com/2014/10/05/the-professor-sees-lessons-for-his-students-and-the-silicon-valleys-of-the-world-in-dogtown/>

En el año 1973, Franck Nasworthy invento las ruedas de uretano y fundo la compañía Cadillac Wheels, logrando que el skateboard estuviera de nuevo en el mapa y logrando que este fuese una práctica más habitual.

En 1975 en un campeonato de Slalom y Freestyle en Del Mar, California, el equipo de Zephyr mostró al público una manera de patinar totalmente distinta a la tradicional en esos tiempos, mostrando la evolución del skate y hasta donde se estaba llevando. A partir de las muestras realizadas por Zephyr, el skate se empezó a tomar de manera más seria. Algunos integrantes de Zephyr eran Jay Adams, Tony Alva y Stacy Peralta, nombres reconocidos mundialmente por llevar el skate a otro nivel.

Otro momento histórico fue la invención de Ollie por Alan “Ollie” Gelfrad, quien revolucionó el mundo, abriendo ininitas posibilidades para realizar trucos en el skate.

*Ilustración 3 Allan "ollie" Gelfand, 1978
(Eisenhour, 2016)*



Recuperado de TransWorld Skateboarding

<https://skateboarding.transworld.net/photos/origins-front-pop-steve-rocco-rodney-mullen-alan-gelfand/>

5.1.1.4 El skateboard en 1980 – Nacimiento del skate moderno

El skate como lo conocemos actualmente nació en los 80s. El skateboarding evolucionó tanto como en trucos como en materiales de producción. El Vert era la disciplina más popular pero el Street empezó a agarrar acogida y crecimiento.

Muchos dicen que los 80s fueron los años gloriosos del skate, años donde aparecieron marcas ahora clásicas y legendarias de skate como Powell Peralta, Santa Cruz e Independent.

Los 80s y el auge del VHS hicieron que el skate se expandiera mundialmente y gracias a Bones Brigade el equipo más legendario de skate, el mundo le puso ojo al skate.

Ilustración 4Bones Brigade, Del Mar skate Ranch, 1985, Criag Stecyk (Becerra, 2016)



Recuperado de Cultura Colectiva: La juventud que inspiró a toda una generación perdida y decadente
<https://culturacolectiva.com/historia/piss-drunx-%20generacion-de-skateChri>

5.1.1.5 El skateboard en 1990 – La expansión del Street en el skate

El Vert empezó a caer en decadencia y el Street subió popularmente alrededor del mundo ya que el desarrollo de trucos creció y se demostró el aprovechamiento del mobiliario urbano para crear trucos. El desarrollo de nuevas tecnologías evolucionó hasta lo que prácticamente conocemos hoy en día en el skate, la forma de las tablas se modificaron y los materiales de las ruedas cambiaron y su tamaño también.

5.1.1.6 El skateboard en el año 2000 – La consolidación del skateboard

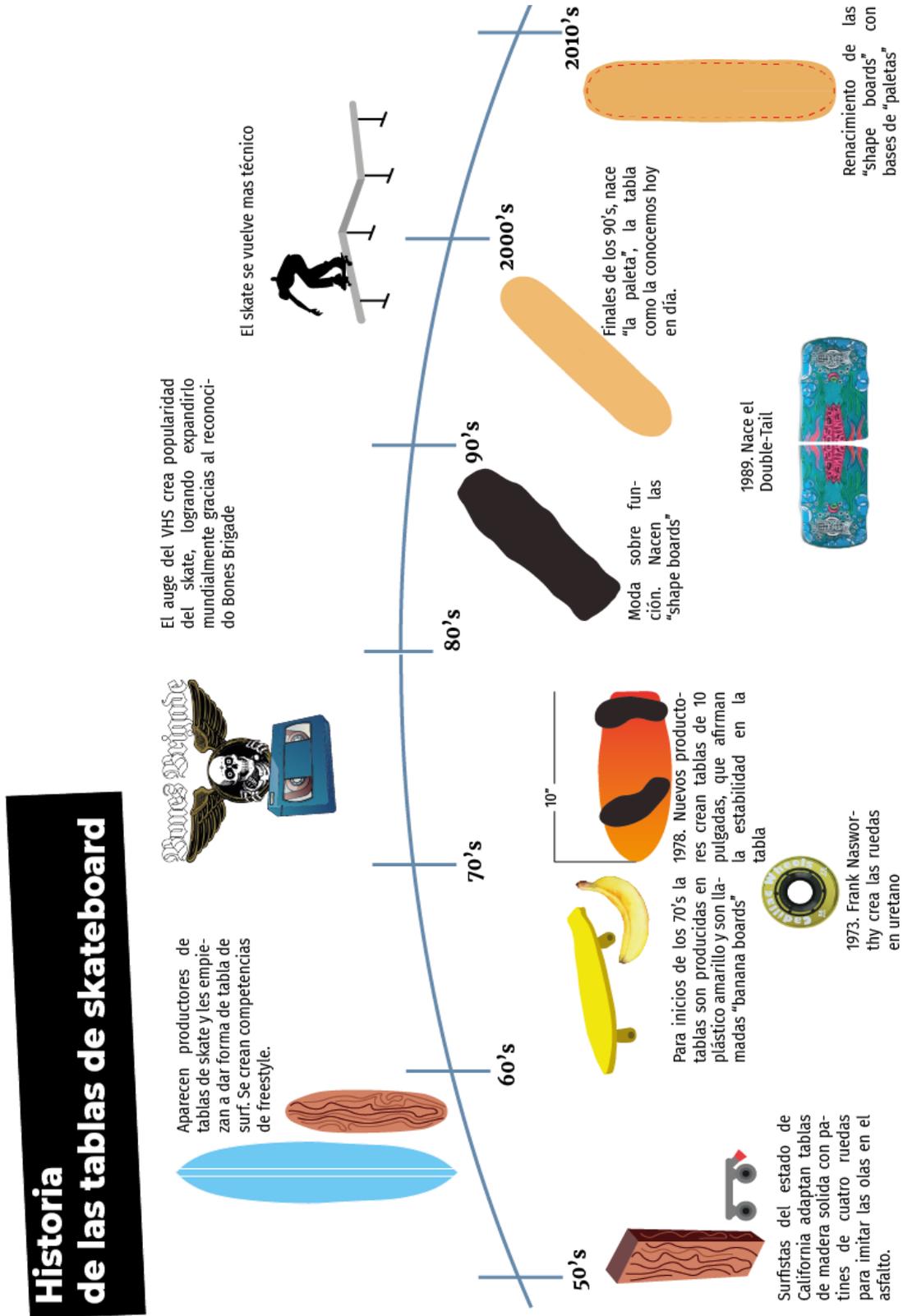
A finales de los 90s, la primera versión de los X-Games se celebró, momento que empujó al skate a las grandes audiencias del mundo, considerando este como un deporte extremo.

La acogida del skate fue tan grandes que productoras televisivas, video juegos y otros canales se interesaron en el skate como negocio y deporte, logrando que el skate fuese practicado por más personas y que se incentivara la creación de skateparks para que la gente se desarrollara en el skate.

Actualmente el skateboard se comprende de distintas maneras, no solo como un deporte sino también como estilo de vida. Así como los grandes canales se fijaron en expandir el skate por negocio, hay muchos skaters que se niegan contra las grandes competencias y la exposición en los medios ya que consideran que el skate es su estilo de vida y no está a la venta.

5.1.2 Historia de las tablas

Ilustración 5 Historia de las tablas de skateboard
Ilustración del autor del documento



5.1.2.1 Tipos de tablas de skateboard

5.1.2.1.1 Skate

La que mide alrededor de 32" (83 centímetros) de largo por 8" (19-21 centímetros) de ancho y cuya forma cóncava, con Nose (nariz) y Tail (cola) levantados que permiten realizar trucos.

Los ejes y también ruedas de la tabla de skate suelen ser duros y pequeños, con un tamaño de 5" (12 centímetros) y un diámetro que va de 48 hasta 54 milímetros en el caso de las ruedas, con el mismo objetivo de facilitar los trucos. (Gorilla Skateshop, 2019)

Ilustración 6 Tabla Element (brand, s.f.)



Recuperado de Element Brand

<https://www.elementbrand.com/skateboards/>

Ilustración 7 Riley Hawk, Over the rail into some heavy crust, 2019, Rhoades



Recuperado de Thrasher magazine: Riley Hawk Interview

<https://www.thrasher magazine.com/articles/riley-hawk-flare-interview/>

5.1.2.1.2 Cruiser

El cruiser puede confundirse con un longboard o uno de skate porque tiene características de ambos, pero al tiempo tiene características únicas. El tamaño es parecido al de una tabla de skate 'moderna', pero tiene múltiples formas. Es habitual encontrarlo solamente con tail para facilitar movimientos y algunos trucos, inspirado en los modelos de los 70s, old school.

Del resto de las partes de la tabla, los ejes del cruiser son también pequeños como en la tabla de skate, pero las ruedas, en cambio, son blandas y un poco más grandes, yendo de los 55 hasta los 65 milímetros de diámetro.

Este tipo de tabla se ha concebido para terrenos llanos o colinas y pendientes suaves, siendo un poco más todoterreno. (Gorilla Skateshop, 2019)

Ilustración 8 Tony Alva, 1964, Steve Wilkins (TransWolrd skateboarding, 1964 - 1965)



Recuperado de TransWolrd Skateboarding

<https://skateboarding.transworld.net/skateboarder-magazine-archives/>

Ilustración 9 Penny Skateboards Phantom (Skateboards, s.f.)



Recuperado de Penny Skateboards

<https://au.pennyskateboards.com/products/phantom-27-inch>

5.1.2.1.3 Longboard

El longboard o tabla larga, que como su propio nombre indica tiene una dimensión superior a los dos anteriores. Se considera que todo lo que pasa de 36" (91 centímetros) ya es un longboard.

Las formas son muy variadas en función del uso que se le quiera dar: con concavidades distintas, con Nose y Tail elevados para poder practicar freestyle, con más concavidad lateral para el freeride, con flex para que la tabla ceda al subirse y facilitar el dancing, etc.

Las ruedas son blandas como en el cruiser, si bien el tamaño es incluso superior, yendo de los 60 a los 90 milímetros de diámetros. Los ejes, en este caso, son en general más grandes y altos. (Gorilla Skateshop, 2019)

Ilustración 10 Navigate Sector 9 (9, s.f.)



Recuperado de Sector 9

<https://www.sector9.com/collections/completes/products/navigate>

5.1.3. Posiciones en la tabla

Ilustración 11 ¿Cuál es tu stance? (Fontrodona, 2015)



Recuperado de RedBull ¿Pie izquierdo o derecho delante? Es lo primero que debes saber para subirte a una tabla de skate

<https://www.redbull.com/car-es/regular-o-goofy-como-saber-stance-skate>

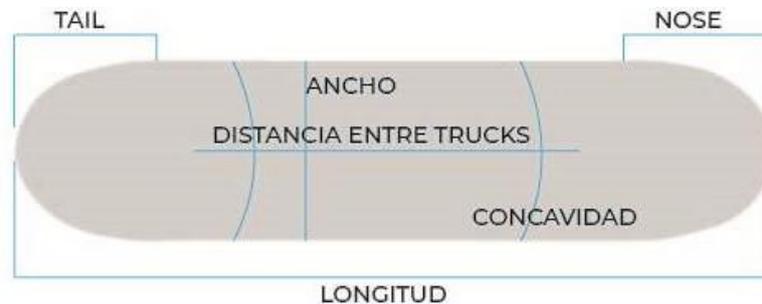
GOOFY: Con el pie derecho delante.

REGULAR: Con el pie izquierdo delante.

El término Goofy nace del personaje de Disney, quien lleva el mismo nombre. Se ve en un corto del 24 de septiembre de 1937 donde este personaje salía surfeando con el pie derecho delante en vez de la postura regular con el pie izquierdo delante. A partir de 1950 se empieza a usar el término gracias a la caricatura. (Fontrodona, 2015)

5.1.4 La tabla y sus diferentes características

*Ilustración 12 Características de una tabla
ilustración del autor del documento*



Se considera tabla de skate la que mide alrededor de 32" (83 centímetros) de largo por 8" (19-21 centímetros) de ancho y cuya forma cóncava, con Nose (nariz) y Tail (cola) levantados, que permite realizar trucos, la razón principal para la cual fue construida. Mayormente está constituida por 7 láminas de madera de maple canadiense.

ANCHO (WIDTH): La medida de la anchura de la tabla. Para elegir un ancho de tabla, tendremos que fijarnos en el tamaño de nuestros pies, y en el uso que le vamos a dar.

CÓNCAVO (CONCAVE): La parte entre el Tail y el Nose (parte central de la tabla), está curvada de forma cóncava. Esto hace que los pies tengan un mejor agarre a la hora de hacer trucos. Cuánto más pronunciado sea el cóncavo, tendrás la sensación de mucho más agarre en los pies al mover la tabla.

LONGITUD (LENGTH): Es lo que mide de largo la tabla. Desde el borde del Nose, hasta el borde del Tail. La mayoría de tablas actuales tienen una longitud entre 30 y 32 pulgadas.

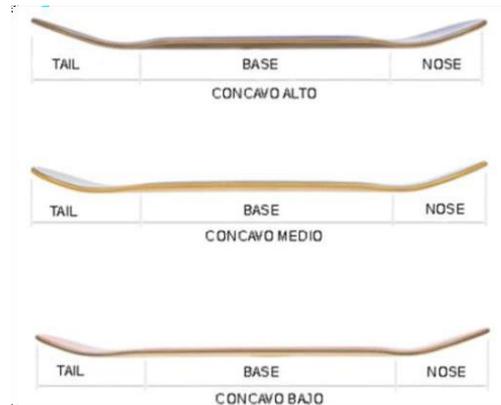
NOSE: Es la parte que se levanta en la zona delantera de la tabla. A veces es difícil distinguir el Nose y el Tail vistos desde arriba. El Nose suele ser un poco más largo y menos pronunciado que el Tail, aunque esto depende de cada tabla.

TAIL: Es la parte que se levanta en la zona trasera de la tabla.

A grandes rasgos, una tabla más estrecha es más eficaz al hacer trucos técnicos ya que es más fácil moverla y hacer trucos, pero, al mismo tiempo, ofrece algo menos de estabilidad y espacio a la hora de caer los trucos. Mientras que una tabla más ancha nos ofrece una mayor estabilidad a la hora de montar, aunque será algo más costoso moverla en los trucos. (Fillow, 2016)

5.1.5 Tablas de skate según su concavidad

Ilustración 13 Concavidad de una tabla de skate
(Neoattack, 2019)



Recuperado de Gorila Skateshop

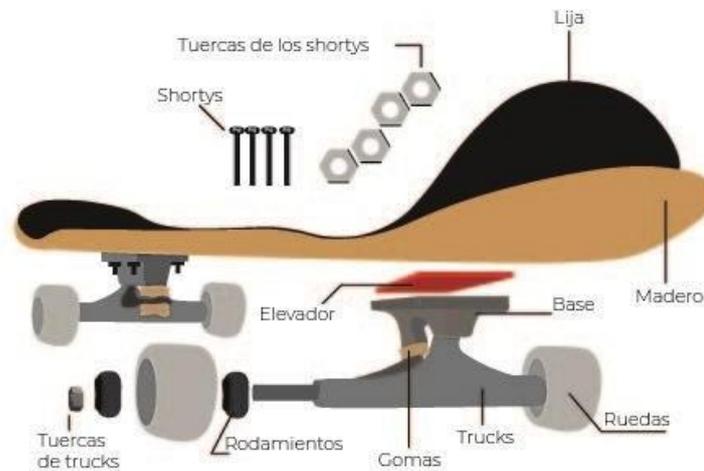
<https://www.gorilaskateshop.com/blog/tipos-de-tablas-de-skate/>

Cóncavo alto: Tablas de calle, vert y bowls.

Cóncavo medio: Se suele usar para tablas de Old School y algunas de rampa. Cóncavo bajo: Utilizado por ser el cóncavo más cómodo para poner los pies.

5.1.6 Partes de una tabla

Ilustración 14 Partes de una tabla
Ilustración del autor del documento



Lija

Material que va en la parte superior de la tabla para proporcionar un agarre entre la superficie de la tabla y los zapatos

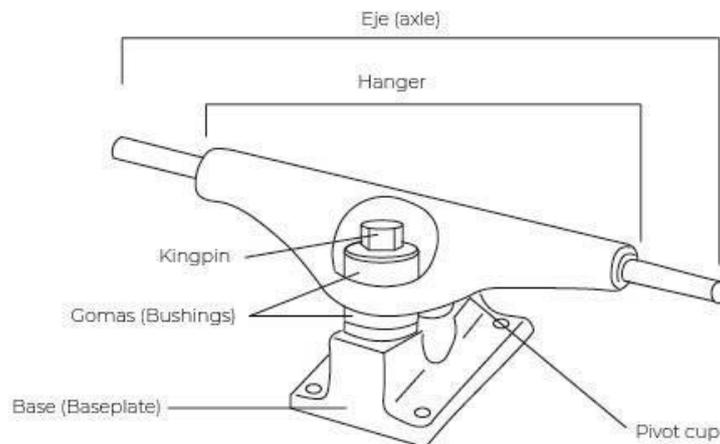
Shorty's

Fundamentales para ajustar los ejes a la tabla. Generalmente son avellanados de cabeza para tipo Phillips o Allen

Trucks

Son dos pares de ejes que se ajustan bajo la tabla por medio de los shorty's, en su mayoría los trucks están contruidos de aleaciones de aluminio.

*Ilustración 15 Trucks de una tabla de skate
Ilustración del autor del documento*



BASE (BASEPLATE): Es la base del eje. Es la parte que se une con la tabla y va unida a la tabla con cuatro shorty's.

HANGER: Es la parte dónde el eje contacta con los obstáculos a la hora de grindear.

KINGPIN: Es el tornillo central de grandes dimensiones, que hace que las distintas partes del eje se unan.

EJE (AXLE): Cilindro metálico que va dentro del Hanger y dónde se sujetan las ruedas.

GOMAS (BUSHINGS): Los bushings se componen de dos gomas por eje. Amortiguan y ofrecen resistencia cuándo se realiza un giro al patinar.

PIVOT CUP: El pivot cup es una pequeña parte del eje, pero que cumple una importante función y siempre tiene que estar en buen estado. (Magazine, Fallow Magazine, s.f.)

Ruedas

Tiene 4 y van en los extremos de los ejes. Hechas de poliuretano. La medida utilizada por las marcas es el diámetro de la rueda expresada en milímetros (mm). Cuanto mayor es el diámetro, la rueda puede alcanzar una mayor velocidad, por lo que es más rápida. Al mismo tiempo, las ruedas grandes tienen una aceleración menor, aunque esto es más difícil de percibir con un skate.

El poliuretano puede tener distintos grados de dureza, que será mejor o peor, según el uso que vayamos a dar a las ruedas, y a las superficies donde vayamos a patinar regularmente. (Magazine, Fallow Magazine, s.f.)

Rodamientos

Cada uno tiene 8, 2 por cada rueda de la tabla. Los rodamientos son anillos metálicos que suelen ser en aluminio, generalmente con 6, 7 u 8 bolados en su interior, las cuales están protegidos. Entre los

rodamientos hay un espaciador que cubre la distancia entre cada rodamiento, para que estos no pierdan velocidad y evitar que la rueda se desgaste.

*Ilustración 16 Explosión de un rodamiento
(Bearings, s.f.)*



Recuperado de Bones Bearing

<https://bonesbearings.com/support/maintenance/>

5.1.7 Procesos de producción de una tabla

5.1.7.1 Almacenamiento e identificación de láminas

Las láminas de madera se guardan en salas absorbentes de humedad, evitando que las láminas se dañen, se doblen o se rompan. Estas son ubicadas según la orientación de las vetas.

5.1.7.2 Lijado

Las láminas pasan por una lijadora de rodillo, quitando las imperfecciones de las láminas, agujerando su grosor de aproximadamente 1mm.

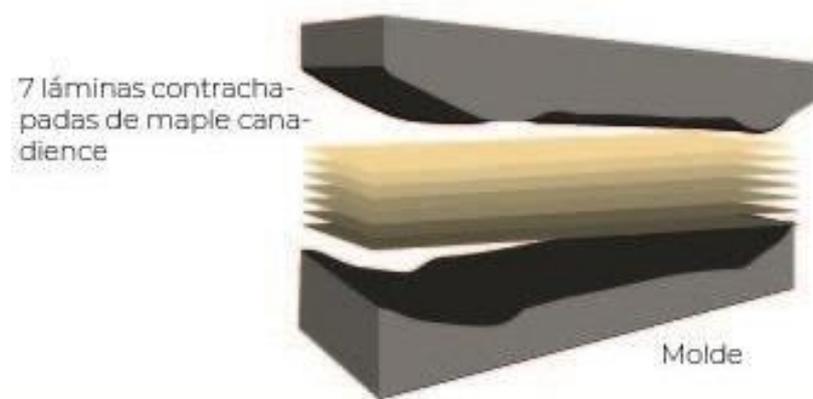
5.1.7.3 *Adhesión de adhesivo epoxy*

Manualmente se aplica una resina epoxy para poder pegar las láminas. La ventaja del adhesivo garantiza un pegado rígido de las láminas, lo contrario de los pegamentos a base de agua, que pueden torcer las láminas

5.1.7.4 *Prensado*

Se utiliza una prensa hidráulica, en la cual se monta un par de moldes y el paquete de láminas, a una temperatura de 250°C por una hora con el fin de acelerar la adhesión.

*Ilustración 17 Proceso de prensado de una tabla
Ilustración del autor del documento*



5.1.7.5 *Enfriado y secado*

Las tablas pasan a secarse durante 48 horas, que permite el correcto secado y adhesión del adhesivo.

5.1.7.6 Agujereado y cortado de paquete

El paquete se lleva a una máquina agujereadora, para perforar los agujeros de los shorty's. Pasa a un banco de trabajo donde se traza el contorno de la tabla y se corta con la forma debida.

*Ilustración 18*Proceso de cortado de una tabla
(Trickon, s.f.)



Recuperado de Como se fabrica una tabla de skate

<http://www.trickon.com/skate/articulo/como-se-fabrica-una-tabla-de-skate>

5.1.7.7 Fresado

La etapa crítica del proceso ya que es donde se define del todo la forma de la tabla. Se define el ancho y el largo.

5.1.7.8 Pulida de contornos y caras

Es un proceso totalmente manual. La tabla debe quedar pulida en ambas caras

5.1.7.9 Estampado

Tradicionalmente se hace un trabajo en serigrafía, aunque actualmente se puede imprimir con una lámina de polietileno sobre la tabla, que pasa por una máquina de transferencia de calor para aplicar correctamente el diseño

5.2 Zapatos para patinar

5.2.1 Zapatos de suela vulcanizada

Los zapatos de suela vulcanizada son zapatos “horneados” dos veces. Estos zapatos tienen dos suelas, primero se pega una suela y se hornea antes de pegar completamente la suela del zapato.

La primera horneada se realiza antes del primer ensamble y la segunda horneada va después del ensamble total de la suela, logrando un zapato resistente y duradero.

Lo que realmente importa acá son los materiales de producción, ya que tienen que ser resistentes al calor, por lo que no tendrán espuma EVA (etilvinilacetato) o TPR (caucho termoplástico), como se encuentra en los zapatos de suela cupsole, gracias a esto, la plantilla interna del zapato será la protagonista del calzado que logrará una mayor sensación en la tabla.

*Ilustración 19 Comfycush ERA
(Wall, s.f.)*



Recuperado de Vans

<https://www.vans.com.co/comfycush-era-vn0a3wm9v9y/p>

5.2.2 Zapatos de suela cupsole

Los zapatos de suela Cupsole son especiales ya que fueron diseñados específicamente para el skateboarding. Los skaters se quejaban de los constantes golpes en los tobillos y los morados en los talones, causados por los saltos.

Los Cupsole utilizan espuma EVA (etilvinilacetato) o TPR (caucho termoplástico) como amortiguación, por esta razón no son “horneados” como los de suela vulcanizada. Estos zapatos al estar rellenos de EVA o TPR, hacen que exista más espacio entre la tabla y los pies del skater, causando menos sensación de estabilidad y soporte en la tabla.

La suela de los zapatos Cupsole es cocida, la parte inferior se cose a la parte superior del zapato, gracias a esto, el relleno del zapato y de la suela varía en materiales.

*Ilustración 20 DC shoes Court Graffik SE
(DC Shoe USA, s.f.)*



Recuperado de DCSHOESUSA
<https://www.dcsheoes.com/es/zapatos-se-court-graffik-300927.html>

7. *¿Qué es una tribu y una comunidad?*

Se tomó la decisión de tomar una metodología en la cual se relacionan categoría, se hacen relaciones y a partir de las rupturas encontradas en las relaciones, se plantea una solución para el problema o una oportunidad a desarrollar, pero primero debía de entender que es una tribu y que es una comunidad para entender las características y sus comportamientos.

Queriendo entender esto, primero leí el libro Tribus de Seth Godin, quien define a una tribu como un grupo de personas relacionadas entre sí, relacionadas a un entorno o a un líder o idea, personas que tienen intereses en común y un método de comunicación.

Una tribu busca contacto con demás personas, crecer, cambiar y descubrir cosas nuevas, busca liderar conectar personas o idea y leí a Phil Bartle, PhD, profesor de sociología, quien define una comunidad como “conjunto de interacciones, comportamientos humanos que tienen un sentido y expectativas entre sus miembros. No sólo acciones, sino acciones basadas en esperanzas, valores, creencias y significados compartidos entre personas.”(Bartle, 2011)

Así mismo también leí Tribus Urbanas: Creencias y prácticas de jóvenes entre 16 y 22 años de Nelson Manuel Maldonado Mesa, Sentido de comunidad y potenciación comunitaria de Isidro Maya Jariego, para entender que es una comunidad, el sentido de una comunidad y sus características.

7.1 *¿Qué es un skater y cuáles son sus características? ¿Qué es la comunidad skate?*

Para definir que es un skater, me basé en observación previa que realicé al inicio del proyecto, La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid de Israel Márquez y Rubén Díaz García quienes estudian a los skaters, justificando que “nuestro programa de investigación incorpora otros aspectos de la realidad social interconectados con el orden cultural como son las actividades de producción y distribución de los “medios” (tablas, protecciones, accesorios, infraestructuras y espacios) y “destrezas” (escuelas de patinaje, jornadas y encuentros sobre práctica del

skate) que dotan a esta comunidad de una capacidad expresiva, expansiva y generadora de nuevas prácticas culturales” (Isarel Márquez, 2015)

8. Categorías

Para el desarrollo de las relaciones y lograr encontrar una oportunidad o un problema para plantear mi propuesta, determiné dos grandes Categorías:

Skate, que nace de una observación previa y La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid de Israel Márquez y Rubén Díaz García

Tribus, que nace del libro Tribus de Seth Godin y Tribus Urbanas: Creencias y prácticas de jóvenes entre 16 y 22 años de Nelson Manuel Maldonado de las cuales nacieron 16 subcategorías, 8 subcategorías de la categoría de Skate y 8 subcategorías de la categoría de Tribus.

Categorías de un Skater:

Usuario

La tabla de Skate

Habilidades básicas

Trucos

Espacio

Integridad corporal

Círculo Social

Emociones y motivaciones

Categoría de una Tribu:

Ideales

Expectativas

Intereses

Socialización

Lenguaje

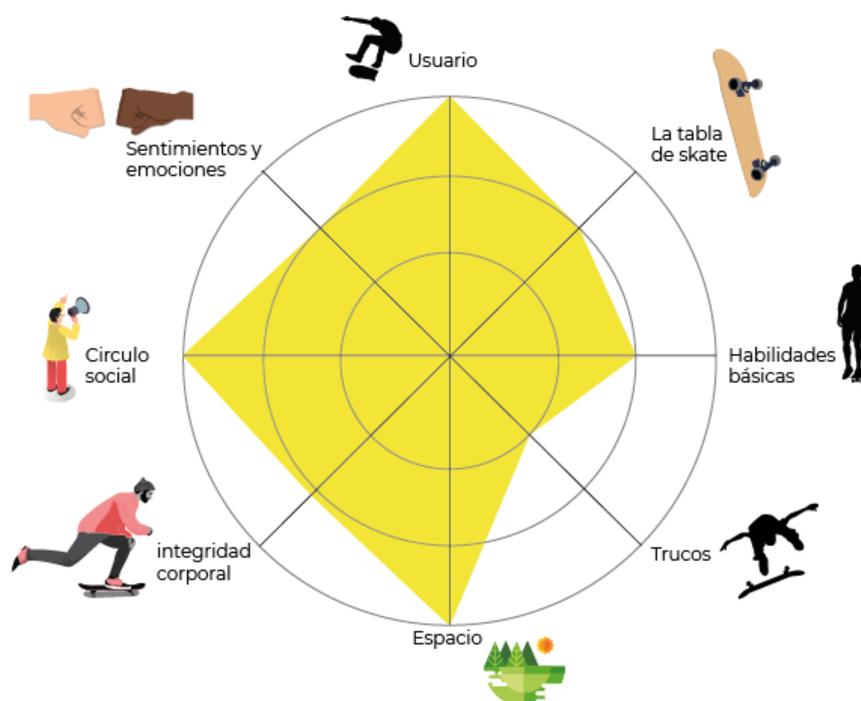
Conocimientos

Normas

Sistema objetual - Infraestructura

8.1 Subcategorías

8.1.1 Subcategorías de un Skater



*Ilustración 22 Subcategorías de un skater
Ilustración del autor del documento*

Usuario: Los problemas y oportunidades van directamente relacionados hacia el

La tabla de skate: Sin tabla de skate, no hay práctica.

Habilidades básicas: Requerimientos básicos para el inicio de la práctica.

Trucos: Motivos para la realización de la práctica.

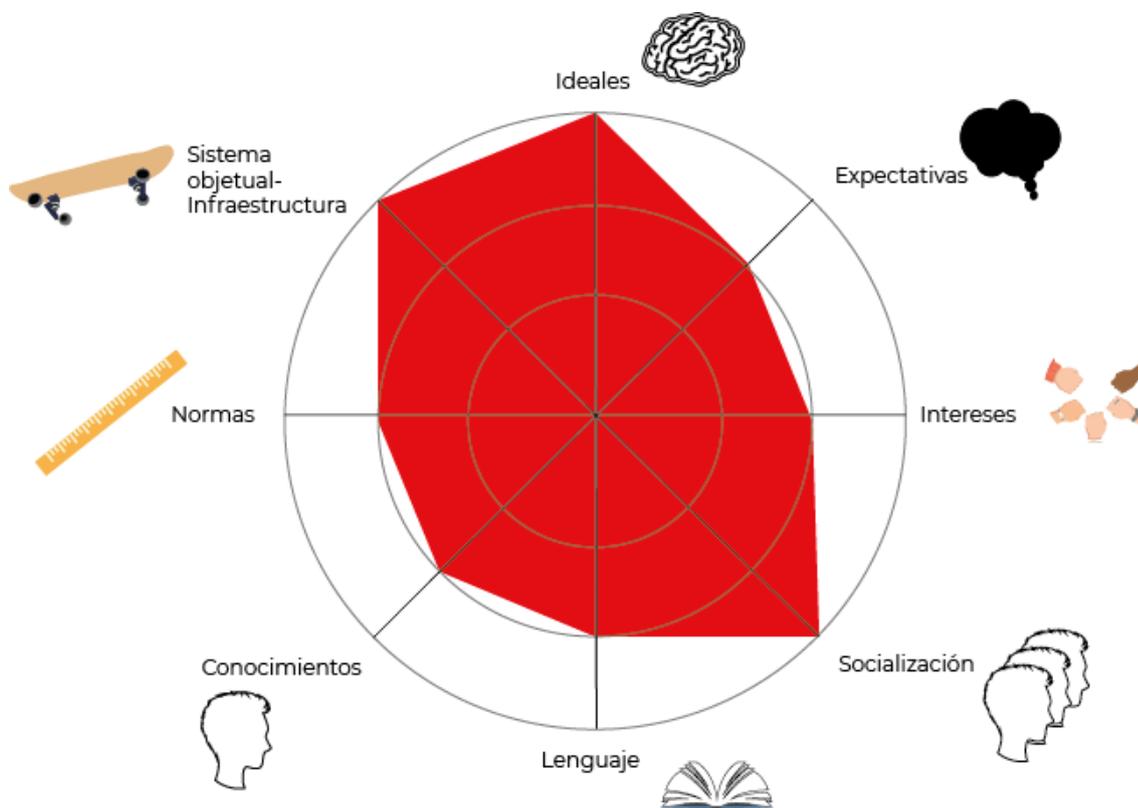
Espacio: Indispensable para la realización de la práctica y sus dinámicas.

Integridad Corporal: El desarrollo del cuerpo de usuario.

Círculo Social: Incentivo del usuario para la práctica y sus dinámicas

Emociones y sentimientos: Nacimiento del desarrollo del usuario en la práctica.

8.1.2 Subcategorías de una Tribu



*Ilustración 23 Subcategorías de una Tribu
Ilustración del autor del documento*

Ideales: Aspiraciones o metas a donde se quiere llegar.

Expectativas: Lo que se tiene pensado de donde se va a llegar

Intereses: Necesidades establecidas.

Socialización: Proceso mediante el cual el usuario aprende.

Lenguaje: Capacidad de expresarse.

Conocimientos: Datos relacionados directamente con la práctica.

Normas: Principios establecidos en comunidad.

Sistema Objetual - Infraestructura: Conjunto de normas, procedimientos u objetos que están relacionados entre sí.

8.2. Correlación de subcategorías

Tras analizar las subcategorías de las categorías de Skater y Tribu, se seleccionaron las subcategorías con más relevancia para realizar una correlación entre estas.

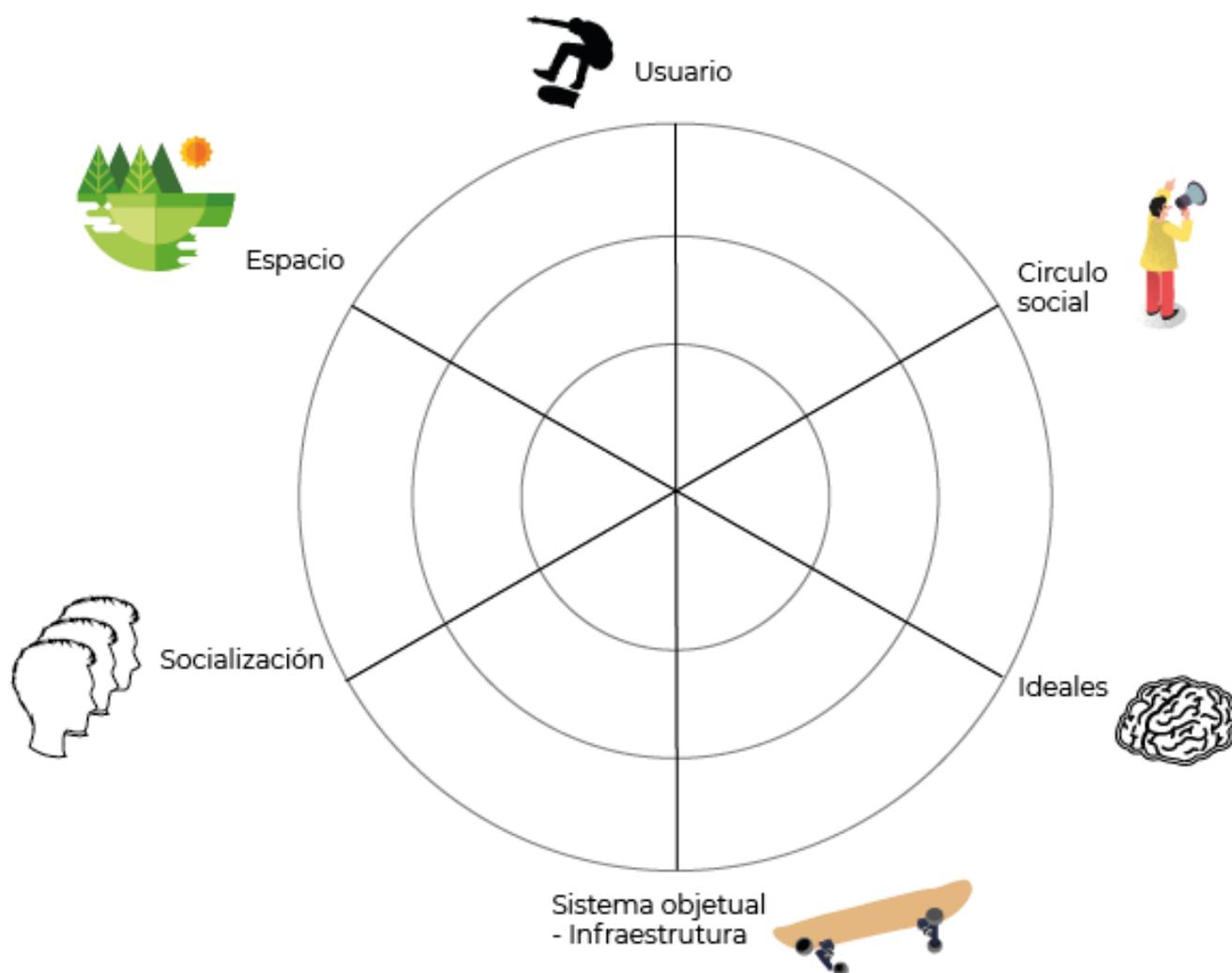


Ilustración 24 Correlación de Subcategorías
Ilustración del autor del texto



*Ilustración 25 Correlación Usuario, Círculo social, Sistema objetual-infraestructura, Socialización, Espacio
Ilustración del autor del texto*

Si el usuario no tiene un espacio, sistema objetual-infraestructura ni círculo social para desarrollarse como skater, el usuario abandona la práctica, ya que le da un sentido a los espacios y objetos.

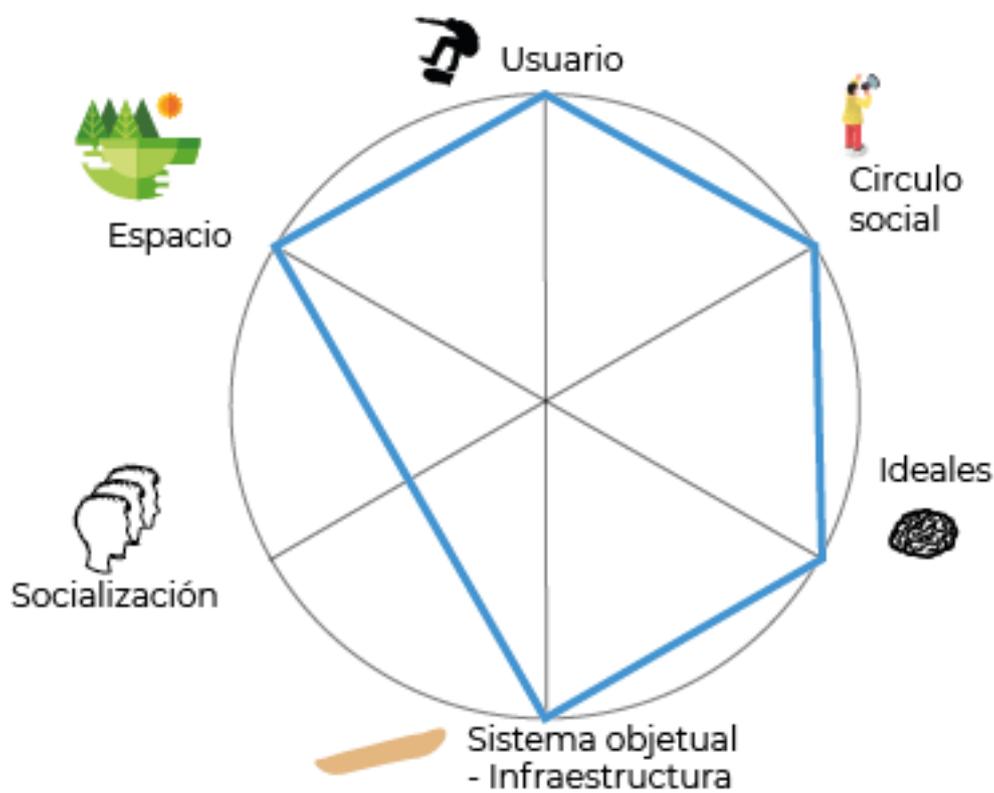
“En ese sentido las tribus urbanas son cada vez más conscientes de que “la gente circula cada vez más, pero las personas se encuentran cada vez menos” (Costa et al, 1996), oponiéndose al orden social existentes creando espacios de socialización que permitan la realización de sus prácticas ya sea un bar o un barrio, dando un sentido a través de sus actos tribales o eventos rituales... este tipo de tribus resignifica objetos o símbolos ... con la intención de crear un significado propio” (Maldonado, 2009)



*Ilustración 26 Correlación Usuario, Circulo social, Ideales, Sistema Objetual – Infraestructura, Socialización
Ilustración del autor del texto*

Los ideales de la comunidad skate nacen a partir la práctica y los elementos del entorno que rodea la práctica

“Una tribu es un grupo de personas conectadas entre sí, a un líder y una idea...” Godin, 2009, p 3



*Ilustración 27 Correlación Usuario, Círculo social, Ideales, Sistema objetual - Infraestructura, Espacio
Ilustración del autor del documento*

El usuario y el sistema objetual- infraestructura se relacionan directamente, ya que el sistema objetual - infraestructura hacen parte del comportamiento del círculo social.

“Donde le fundamental es vivir con el grupo, alejarse de lo político para adentrarse en la complicidad de lo compartido al interior de los colectivo (códigos estéticos, rituales, formas de escuchar música, lugares propios). Las tribus urbanas viven en una actitud empática, donde las relaciones interpersonales se mueven más en el sentir que es un específico...” (Maldonado, 2009, pg 12)



*Ilustración 28 Correlación Usuario, Círculo social, Ideales, Sistema objetual – Infraestructura, Socialización, Espacio
Ilustración del autor del documento*

Las tribus se convierten en un medio de difusión, las tribus hacen lo que quieran, por ende, donde ellas quieran.

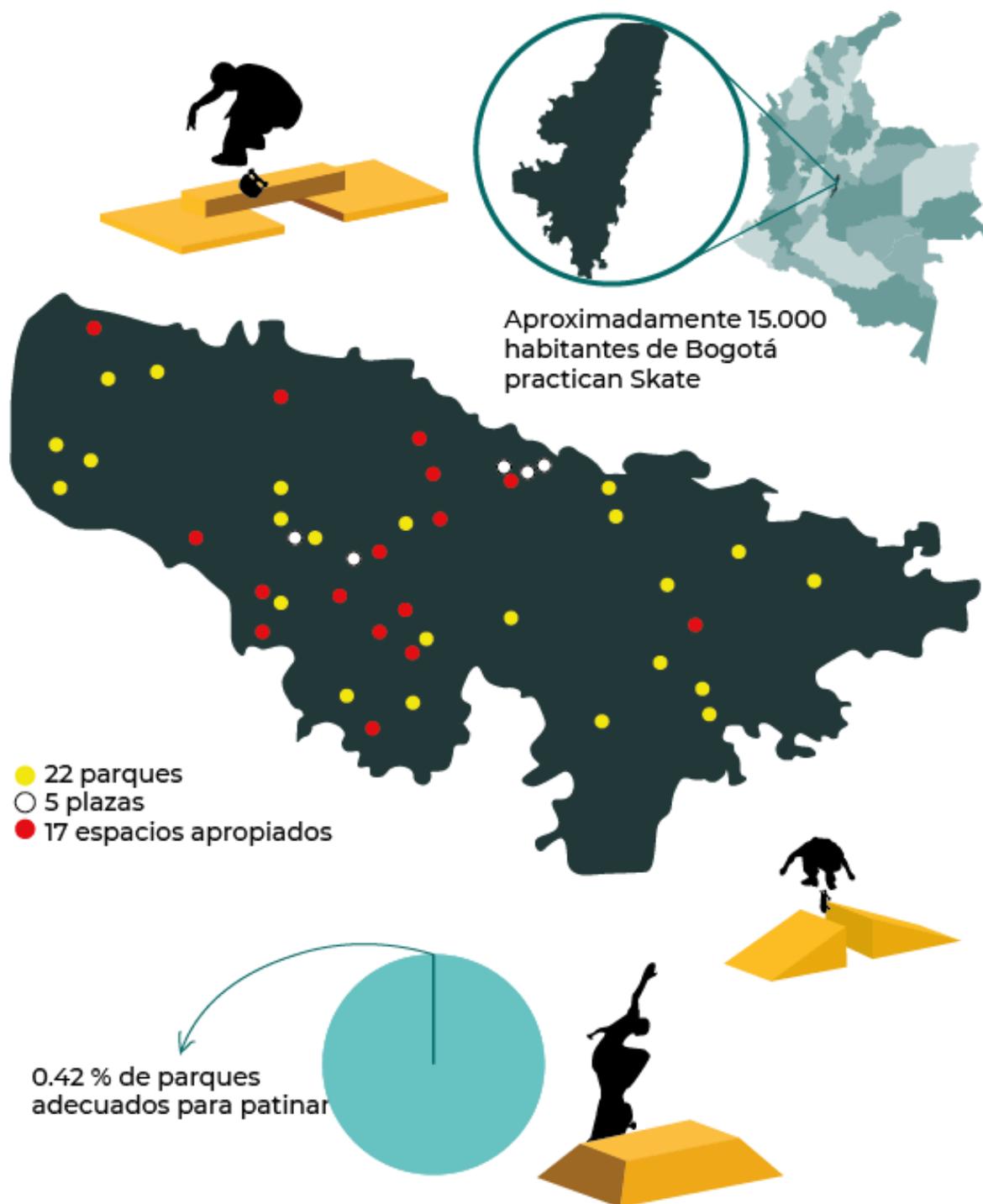
“Las tribus son los canales de medios más efectivos que hayan existido,.... Las tribus no hacen lo que usted quiere; ellas hacen lo que ellas quieren.” Godin, 2009, p 54

Conclusión de las relaciones: Culturalmente para la comunidad skate, el desarrollo del usuario como skater depende del entorno que lo rodea, en donde el círculo social es fundamental para el y sus ideales de skater. El sistema objetual y el espacio en el cual se desenvuelve es un factor esencial para la práctica por el significado y sentido que el usuario le da.

Todos estos factores que giran alrededor de la práctica, conforman una comunidad, una comunidad donde comparten ideales e intereses en común

9. Bogotá Skatemap

Ilustración 29 Skatemap Bogotá
Ilustración del autor del documento



(Junca, Periódico EL Espectador, 2016) (Col, 2019)

(IDRD, Instituto Distrital de Recreación y Deporte, 2019)

9.1 Fontanar del Río

Fontanar del Río, actualmente el skatepark más grande de la ciudad de Bogotá cuenta con 4660 m², se encuentra ubicado en la Calle 142#138^a-99, escenario para los skaters de toda la ciudad.

“En el barrio Fontanar del Río, en Suba, empezó a funcionar el pasado fin de semana un nuevo espacio para los practicantes de skateboard y BMX. Con 4.660 metros cuadrados y gracias a la ayuda de deportistas y gente cercana a la movida, este spot, con capacidad para 500 practicantes, es lo más cerca que ha estado la capital de tener un escenario de talla internacional” (López, 2017)

Ilustración 30 Fontanar del Río Skatepark (López, 2017)



Recuperado de El skatepark más grande de Bogotá

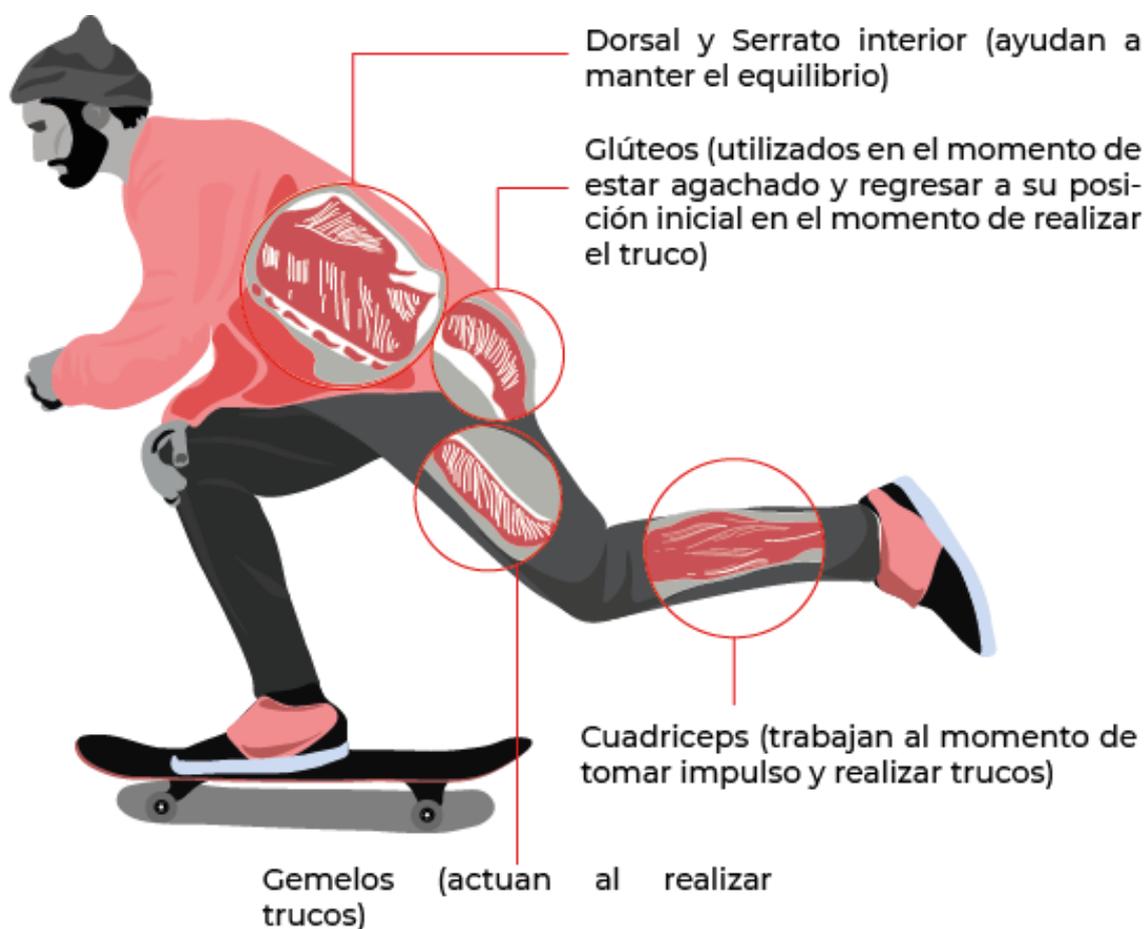
<https://cartelurbano.com/deportes/el-skatepark-mas-grande-de-bogota-%20abrio-sus-puertas>

Un parque adaptado usualmente cuenta con zona de Street, Zona de bowls, coping en las rampas que

sirven para diferenciar la zona de la rampa con la zona neutral, mini ramps half pipe, plano inclinado, snail y fun box.

10. Los músculos que más actúan al patinar

*Ilustración 31 Los músculos que más actúan al patinar
Ilustración del autor del documento*



A demás: ayuda a tener mayor equilibrio y agilidad.
Fortalece el cuerpo, la condición física y fortalece la flexibilidad
Fortalece el sistema respiratorio y cardiovascular
Reduce el estrés

(Blazers, 2016)

(Morales, 2012)

11. Nuevas Tendencias Deportivas

“Las Nuevas Tendencias Deportivas son todas aquellas manifestaciones deportivas y recreativas, caracterizadas por expresiones corporales con exigencia de capacidades y habilidades físicas de carácter innovador y alternativo, que incentivan al aprovechamiento del ocio, tiempo libre y sana convivencia, donde intervienen los practicantes con normas adaptadas, cuyas tendencias se caracterizan en Colombia por pertenecer a roles distintos al sistema del deporte federado.” (IDRD, Instituto Distrital de Recreación y Deporte, 2019)

Nuevas tendencias deportivas según IDRD:

Slackline

Lacrosse

StreetWorkout

Bike polo

Malabares urbanos

Raid Aventura

Futbol freestyle

Parkour

Rollerblading

Jump rope

Jugger

BMX flatland

BMX dirtjump

BMX park

Longboard

Skateboarding

11.1 Escenario Deportivos

Escenarios Administrados por el IDRD			
Nombre del parque	Escala	Localidad	Tipo de escenario
El Tunal	Metropolitano	Tunjuelito	Bowl
Unidad Deportiva el Salitre	Metropolitano	Engativá	Skatepark (metálicas)
San Cristóbal	Metropolitano	San Cristóbal	Skatepark
Villas de Granada	Zonal	Engativá	Skatepark y vertical
Fontanar del Rio	Zonal	Suba	Skatepark
Atahualpa	Zonal	Fontibón	Skatepark (metálicas)
La Florida	Regional	Engativá	Vertical (metálicas)
Bellavista - Dindalito	Zonal	Kennedy	Skatepark
La Estación	Zonal	Barrios Unidos	Bowl
La Esperanza	Zonal	Bosa	Skatepark
Gilma Jiménez	Zonal	Kennedy	Skatepark
Movistar Arena	Zonal	Teusaquillo	Skatepark
Tercer Milenio (obra)	Metropolitano	Santa Fé	Skatepark
Escenarios Administrados por alcaldías locales			
Nombre del parque	Escala	Localidad	Tipo de escenario
Urbanización Ciudadela los Parques	Vecinal	Barrios Unidos	Miniramp
Madelena	Vecinal	Ciudad Bolivar	Skatepark
Urbanización el Cedrito	Vecinal	Usaquén	2 Vertical y miniramp
Desarrollo Arabia	Vecinal	Ciudad Bolivar	Skatepark
Urbanización Ciudadela Colsubsidio Sector IV	Vecinal	Suba	Miniramp
Desarrollo La Concepción	Vecinal	Bosa	Miniramp
El Pinar - República de Canadá	Vecinal	San Cristóbal	Skatepark
Lourdes - Guavio	Vecinal	Santa Fé	Bowl
Urbanización Nuevas Tibabuyes Etapa 1	Vecinal	Suba	Miniramp, minibowl

*Ilustración 32 Escenarios deportivos skate
(Ilustración del autor del documento)*

12. Planteamiento de diseño

Definición de Diseño Industrial según ICSID:

El diseño industrial es una actividad intelectual, técnica, creativa y proyectual que establece, siempre con anterioridad y mediante una metodología que permite soluciones objetivas, todas las propiedades necesarias para la más adecuada fabricación seriada de cualquier tipo de objeto y/o artefacto.

El diseño industrial no solo se encarga de los aspectos técnicos-tecnológicos que han de permitir siempre la más optimizada fabricación de los objetos sino que debe también mostrar, a través de ellos, el nivel de progreso vivido mediante la innovación constante e incorporar todas las propiedades necesarias para que éstos puedan resultar productos. Es decir, debe ocuparse también de las necesidades del mercado y de todos los condicionantes y aspectos funcionales y comunicativos-culturales de los objetos.

Esta generalidad en el enfoque hace posible que el diseño industrial pueda establecerse también para el análisis y el planteamiento de propuestas y soluciones no necesariamente materiales, como por ejemplo el diseño de servicios, la investigación, el pensamiento u otros.

El diseño industrial siempre se establece como mediador entre las necesidades de los usuarios y las necesidades de las industrias y/o empresas, buscando un obligado equilibrio del beneficio y las soluciones entre todas las partes. Entre estos equilibrios siempre debe primar el respeto humano y medioambiental. (OZESTUDI, s.f.)

Perfil Ocupacional del Diseñador Industrial según Fundación Universitaria Jorge Tadeo Lozano:

El diseñador industrial de La Tadeo desarrolla su actividad proyectual como profesional dependiente o independiente y se desempeña éticamente en las cadenas productivas e instancias sociales, haciendo uso de la creatividad responsable y consciente. En coincidencia con la tradición y los aportes que al mundo académico ha hecho el Diseño Industrial tadeísta, la formación para la investigación, la docencia y la gestión.

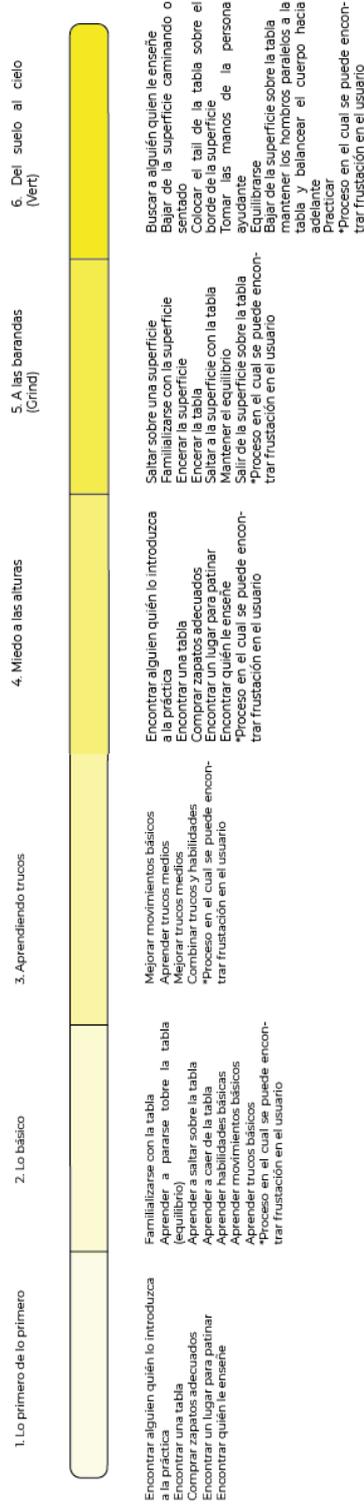
A continuación se enuncian algunos de los perfiles profesionales más relevantes en sintonía con la formación específica del Programa:

Intervención en proyectos donde se requiera la valoración cualitativa y cuantitativa de fenómenos sociales y económicos desde el enfoque de Diseño. Ejemplo: Intervención en proyectos técnico - productivos con comunidades específicas. (Sector terciario de la economía)

Intervención en proyectos que demanden la lectura de realidades puntuales mediante el empleo de métodos propios de la innovación social con miras a la transformación cognitiva y social de los grupos humanos (enfoque no asistencialista). Ejemplo: Trabajo con herramientas de diseño participativo, elementos lúdicos para generación de ideas, co-creación de ideas. (Sector terciario de la economía– Sector cuaternario de la economía) (Universidad Jorge Tadeo Lozano, s.f.)

13. Entorno de análisis

Etapas de aprendizaje de un skater



*Proceso en el cual se puede encontrar frustración en el usuario
 +Dinámicas Individuales

Ilustración 33 Etapas de aprendizaje de un skater
 Ilustración del autor del documento

13.1 Etapas de aprendizaje de un skater

Las etapas de aprendizaje de un skater se dividieron en 6 etapas:

1. Primero lo primero:

Encontrar a alguien quien lo introduzca a la práctica

Encontrar una tabla

Comprar zapatos adecuados

Encontrar un lugar para patinar

Encontrar quien le enseñe

2. Lo básico

Familiarizarse con la tabla

Aprender a pararse sobre la tabla (equilibrio)

Aprender a saltar sobre la tabla

Aprender a caer sobre de la tabla

Aprender habilidades básicas

Aprender movimientos básicos

Aprender trucos básicos

*Proceso en el cual se puede encontrar frustración en el usuario

3. Aprendiendo trucos

Mejorar movimientos básicos

Aprender trucos medios

Mejorar trucos medios

Combinar trucos y habilidades

*Proceso en el cual se puede encontrar frustración en el usuario

4. Miedo a las alturas

Saltar superficies altas para perder miedo

Realizar intentos con la tabla

Saltar la superficie con la tabla

Saltar la superficie realizando trucos básicos y medios

Seguir practicando

*Proceso en el cual se puede encontrar frustración en el usuario

5. A las barandas (Grind)

Saltar sobre la superficie

Familiarizarse con la superficie

Encerar la superficie

Encerar la tabla

Saltar sobre la superficie con la tabla

Mantener el equilibrio

Salir de la superficie sobre la tabla

*Proceso en el cual se puede encontrar frustración en el usuario

6. Del suelo al cielo (Vert)

Buscar a alguien que le enseñe

Bajar de la superficie caminando o sentado

Colocar el tail de la tabla sobre el borde de la superficie

Tomar las manos de la persona ayudante

Equilibrarse

Bajar de la superficie sobre la tabla, mantener los hombros paralelos y balancear cuerpo hacia delante.

Practicar

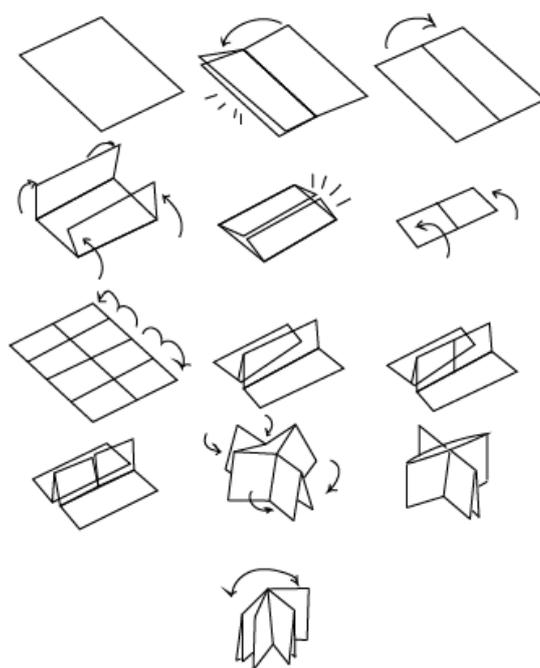
*Proceso en el cual se puede encontrar frustración en el usuario

Se logra concluir a partir de la segunda etapa (lo básico) hasta la sexta etapa (del suelo al cielo), se puede encontrar procesos de frustración y estancamiento debido a la falta de círculos sociales y las falta de infraestructura adecuada, razón por la cual también optan a adaptar la ciudad y tomar espacios.

14. Desarrollo de propuestas

A partir de las conclusiones encontradas en las correlaciones de las subcategorías y de las encuestas desarrolladas, se desarrollaron tres propuestas de diseño.

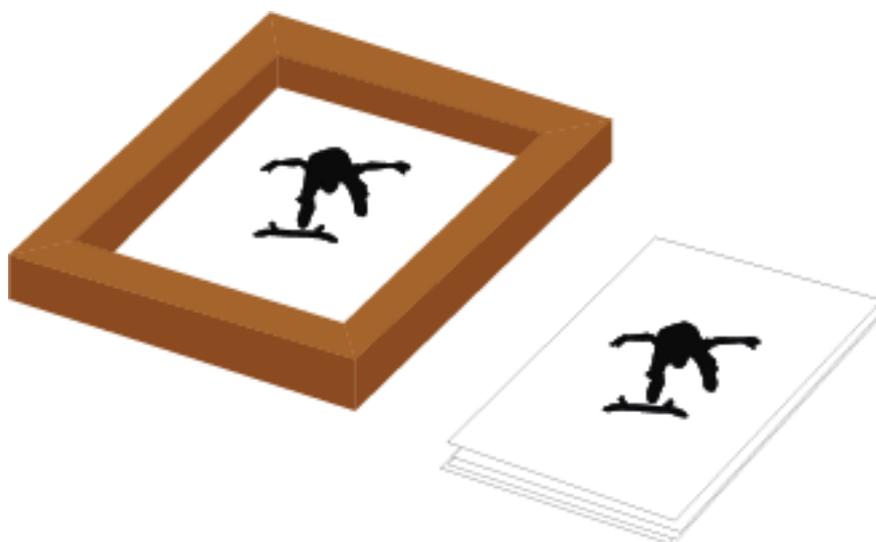
14.1 Fanzine como medio de propagación



*Ilustración 34 Propuesta Fanzine
Ilustración del autor del documento*

La creación de un Fanzine como medio de propagación de la comunidad skate

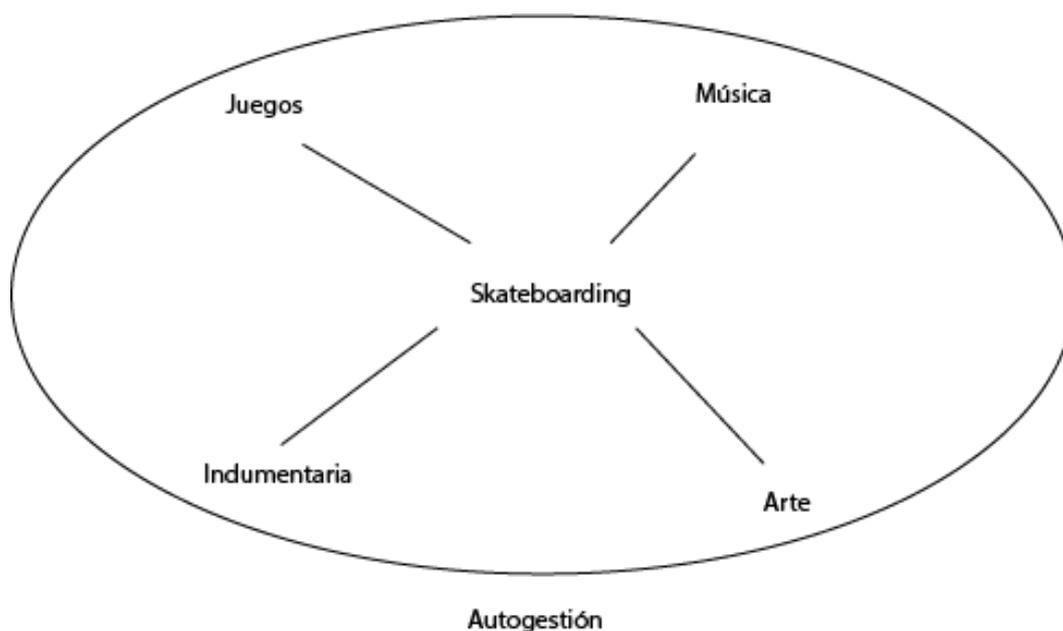
14.2 Creación de Identidad



*Ilustración 35 Propuesta creación de identidad
Ilustración del autor del documento*

La creación de una identidad de marca en la cual los skaters se identifiquen por su valor simbólico

14.3 Unión masiva



*Ilustración 36 Propuesta unión masiva
Ilustración del autor del documento*

Según las encuestas y la investigación realizada, se logra concluir que no hay motivaciones para la realización de la práctica. Se plantea la realización de espacios culturales, los cuales reúnan el entorno que rodea al Skateboarding para así generar cultura skate, crear nuevos círculos sociales, actividades y espacios donde se pueda reunir la practica en total.

15. Referentes

House of Vans

Un espacio cultural donde se mezcla el skate con música, instalaciones artísticas y un sinfín de workshops y artes escénicas

Tattoo Music Fest

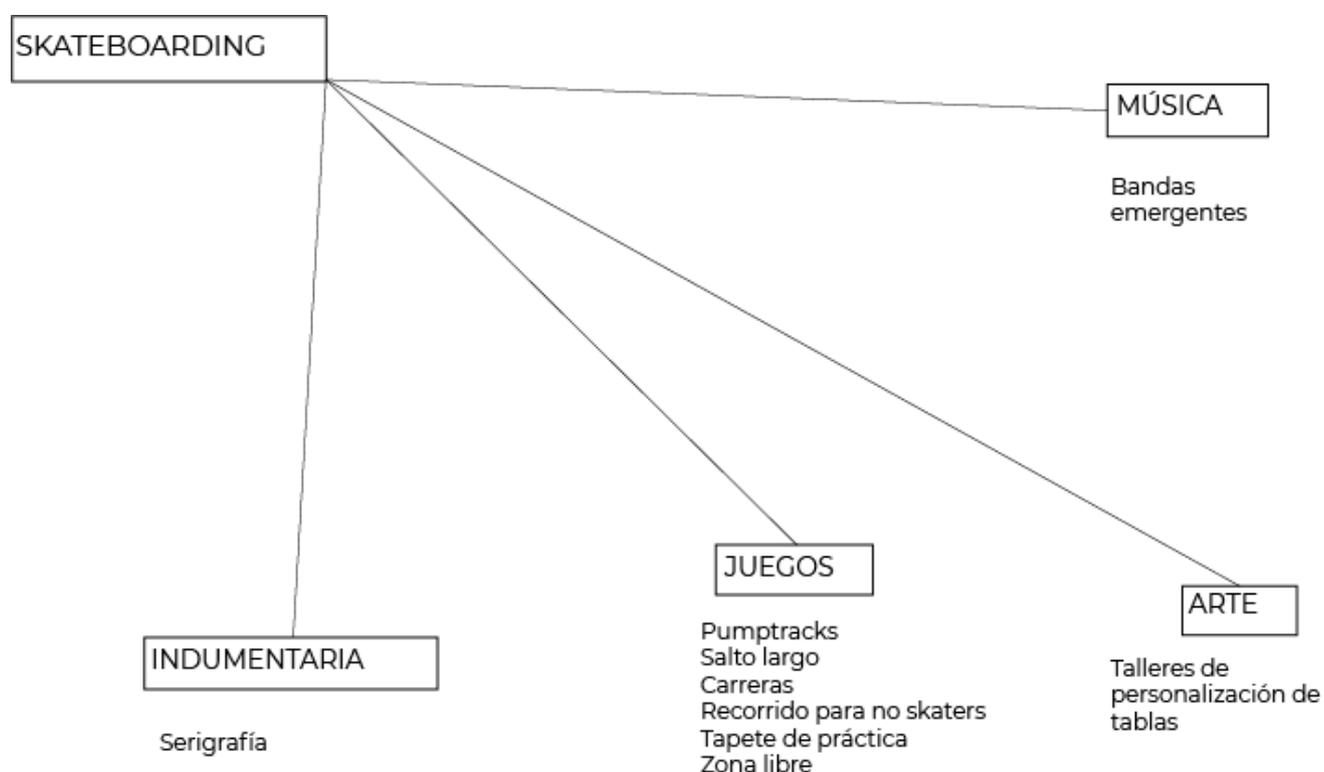
El primer festival de entretenimiento, arte y cultura alternativo de Colombia, donde exponen más de 300 artistas tatuadores nacionales e internacionales, en donde marcas independientes y colectivos nacionales asisten con el fin de difundir el arte

Dime Glory Challenge

La mejor competencia de skate, la cual no se compara con ninguna otra competencia de skate, ya que está llena de eventos aleatorios que se enfocan en la diversión.

16. Propuesta

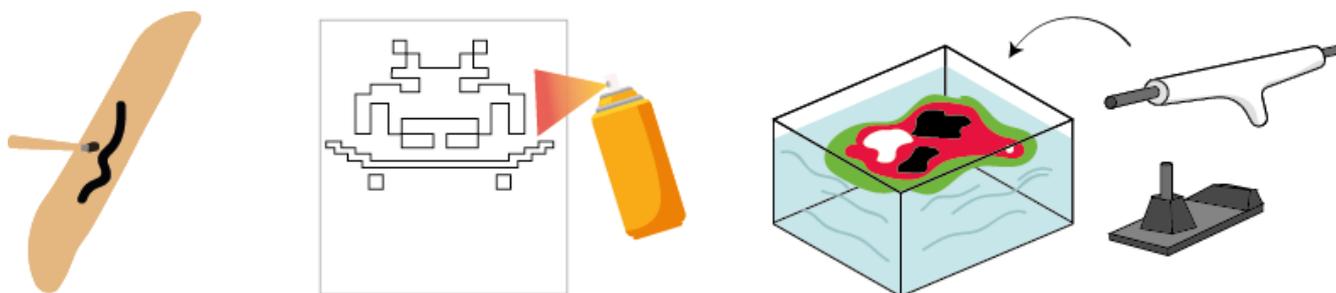
Se desarrolló a partir de referentes grandes como House of Vans (Vans, 2016), Tattuo Music Fest (Tattoo Music Fest 2020, 2020) y Dime Glory Challenge (Dime, 2018) y otros referentes a una escala más pequeña, como son Xplicit en Medellín una tienda de skate donde permiten patinar dentro de ella misa, Open Day de Tadeo Lab donde conocí a un colectivo de rampas modulares y el evento realizado el pasado Go Skate Day en Casa Aichh y Diantres Print House, donde se realizaron muestras de arte intervenidas especialmente para ese día.



*Ilustración 37 Propuesta final
Ilustración del autor del documento*

Entrando más a fondo en la propuesta y viendo cada elemento que la va a integrar, inicie por el lado artístico.

Para la parte de arte, se buscaba la realización de graffiti en vivo, exposición de tablas intervenidas por artistas obteniendo estas un valor simbólico y la personalización de tablas dándoles identidad. Finalmente para la parte de expresión artística se tomó la decisión de realizar talleres con horarios establecidos para personalizar tablas, crear stencils y realizar hidrografía en los trucks de la tabla de skate.

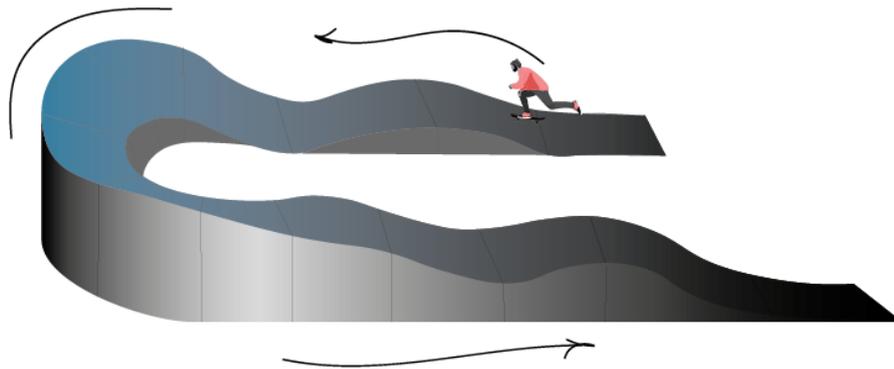


*Ilustración 38 Zona de arte
Ilustración del autor del documento*

Para la zona de juegos, basándose en la filosofía de Dime Glory Challenge, se plantean actividades donde el punto es el verdadero fin del skate: La diversión. Se plantean carreras de obstáculos con los pies sujetos a la tabla, clásico juego de S.K.A.T.E. donde el primer participante realiza un truco y el segundo lo replica. Si falla gana una letra de la palabra SKATE, el primero en conseguir las 5 letras pierde; concursos de salto largo sobre kicker ramps que cambian de distancia a medida que los participantes avancen; un área libre de concursos y actividades con objetos que usualmente rodean un entorno adecuado para la práctica de skate; una pista PumpTrack modular en la cual se desarrolla en equilibrio; una zona para personas no skaters y una zona para skaters principiantes.



*Ilustración 39 Zona de juegos
Ilustración del autor del documento*



*Ilustración 40 PumpTrack
Ilustración del autor del documento*

La producción de indumentaria se realizara por medio de procesos de serigrafía en donde el participante llevará su prenda o elemento sobre el cual desea realizar un estampado y el mismo realizará el proceso de su producto, con el fin de impulsar la creación del artista que diseñó la ilustración y el proceso manual de estampado, exaltar la dedicación al skate y lo que el skate inspira: Libertad, diversión, estilo de vida.

En cuanto a la parte musical, el skate se ha asociado con ciertos géneros musicales que representan su energía y temas directamente relacionados con la filosofía del skate, en donde se apoyarán a bandas y artistas emergentes.

“El aspecto subcultural del skate se manifiesta también en sus saludos y en un uso distintivo de la vestimenta,... También en la música que escuchan, normalmente estilos urbanos como el hip-hop, el punk y el hardcore. Asimismo, los skaters han desarrollado todo un vocabulario propio que les caracteriza como subcultura” (Isarel Márquez, 2015)

15.1 ¿Cómo esta propuesta va a fortalecer la comunidad skate?

Ciudad skate fortalecerá la común según el planteamiento de Isidro Amaya donde dice que “La potenciación comunitaria es, por un lado, (a) un valor que sugiere metas y estrategias para implementar el cambio social. Por otro lado, es (b) un marco teórico que sugiere cómo medir el concepto en diferentes contextos -cómo estudiar el proceso-, y cómo distinguirlo de otros tales como la autoestima, la autoeficacia o el locus de control” (Jariego) en donde plantea una serie de características que facilitan en proceso como:

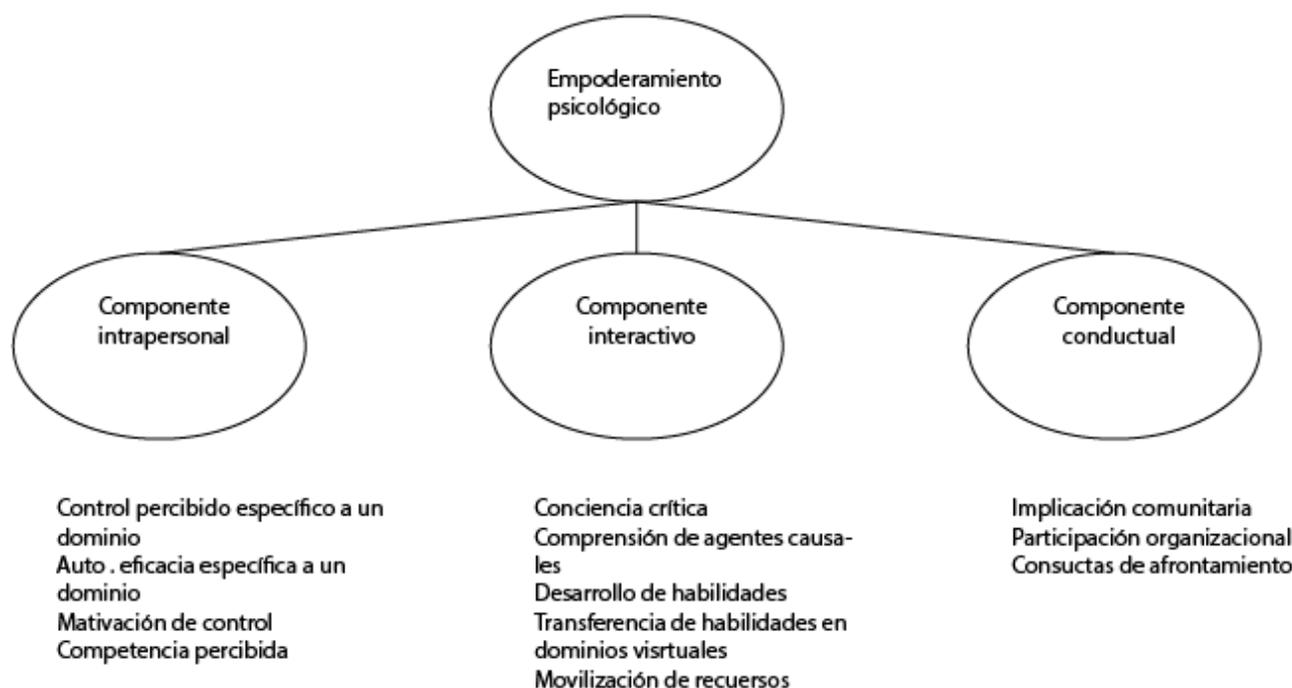
“La existencia de un sistema de creencias que da valor al grupo y a las competencias de los participantes. Por ejemplo, los grupos de auto-ayuda estimulan que los individuos utilicen sus propias capacidades de afrontamiento y dan un valor positivo al intercambio de ayuda. • El ofrecimiento de oportunidades para

asumir un rol activo en el grupo. Por ejemplo, hay organizaciones comunitarias en las que los participantes van rotando por los diferentes roles disponibles. En determinados grupos de auto-ayuda se sigue la lógica de definir una amplia panoplia de roles, más allá de los miembros disponibles, para que todos tengan la oportunidad de asumir responsabilidades. • La promoción del intercambio de ayuda entre los miembros. Las oportunidades para la socialización, hacer de mentor o proporcionar información y apoyo afectivo son importantes en este tipo de grupo, y promueven el sentido de comunidad. • La presencia de un liderazgo que facilita la dinámica del grupo y que comparte la toma de decisiones. Entre otros aspectos, los líderes se encargan de proporcionar una visión y de hacer de modelo de comportamiento. También la existencia de núcleo central implicado con el devenir del colectivo tiene claros efectos pro-sociales (Maya Jariego, 2001). • La puesta en marcha de dinámicas de co-potenciación. Una adecuada gestión del conflicto también repercute positivamente en la potenciación psicológica. Pongamos por caso cualquiera 14 de las muchas asociaciones de padres de disminuidos psíquicos que incorporan a profesionales en el consejo de dirección. Es habitual en estos casos que se produzca un conflicto entre las perspectivas de ambos grupos. La co-potenciación sería el proceso por el que se utilizan los recursos de ambos colectivos, se establece cierta interdependencia entre padres y profesionales a través de la toma de decisiones compartida, y se recurre a la colaboración de aquellos individuos que tienen una posición de intermediación entre ambos colectivos. El resultado de esta forma de trabajo, entre otras cuestiones, suele ser un impulso al sentido de comunidad. • Fomentar los beneficios de participar y reducir los costes. Por ejemplo, si se cuenta con voluntarios es importante reconocer sus aportaciones, organizar adecuadamente el tiempo de participación, implicarlos en la toma de decisiones, etcétera (Ellis & Cravens, 2000). • Promover el sentido de comunidad en el contexto organizacional. Como hemos ido comprobando en los elementos anteriores, el sentido de comunidad referido a la organización comunitaria forma parte importante del proceso de potenciación. Más adelante abundaremos en la idea de que la participación social, el sentido de comunidad y la potenciación comunitaria son procesos entrelazados (Hughey, Speer & Peterson, 1999)” (Jariego)

La zona de arte fortalecerá la comunidad ya que las muestras artísticas fortalecen la convivencia y los lazos de unión de las comunidades, “las manifestaciones que surgen de los núcleos juveniles son consideradas como parte de la transformación social no solo por que crean patrones de consumo sino por que mueven ideas” (Maldonado, 2009)

La zona de juegos ayudará a fortalecer la comunidad según el modelo de Marc Zimmerman que muestra Isidro Maya en Sentido de comunidad y potenciación comunitaria, donde dice que “la lógica que lleva a Marc Zimmerman (1995) a proponer una “red nomológica de la potenciación psicológica” que describe

los componentes del concepto en su nivel individual. La potenciación psicológica se concibe como un proceso que incluye la percepción de control, las habilidades de toma de decisiones y solución de problemas, la evaluación crítica del contexto político y las conductas de participación. Todo ello se expresa en tres componentes básicos: intra-personal, interactivo y conductual” (Jariego)



*Ilustración 41 Modelo de empoderamiento psicológico (Jariego)
Ilustración del autor del documento*

“La combinación de esos tres componentes da como resultado una persona (a) que se cree capaz de influir en determinado contexto, (b) que comprende cómo funciona el entorno, y (c) que se implica en comportamientos que llevan al ejercicio del control. Los tres elementos tienen que estar presentes para que hablemos de potenciación psicológica. Una de las virtualidades de este modelo es que permite distinguir la potenciación de otros conceptos similares” (Jariego). Concluyendo que estos factores de desarrollo de un individuo son factores que ayudan a la potenciación del usuario y de la comunidad skate.

La zona de indumentaria ayudará al fortalecimiento de la comunidad ya que “Las marcas pueden ayudar a las comunidades a construir esa identidad pública y reconocible, aportando contenidos y experiencias específicas para cada comunidad, compartidas por los miembros del grupo con el objetivo de despertar la emoción y el orgullo de pertenencia” (Folgueira, 2019)

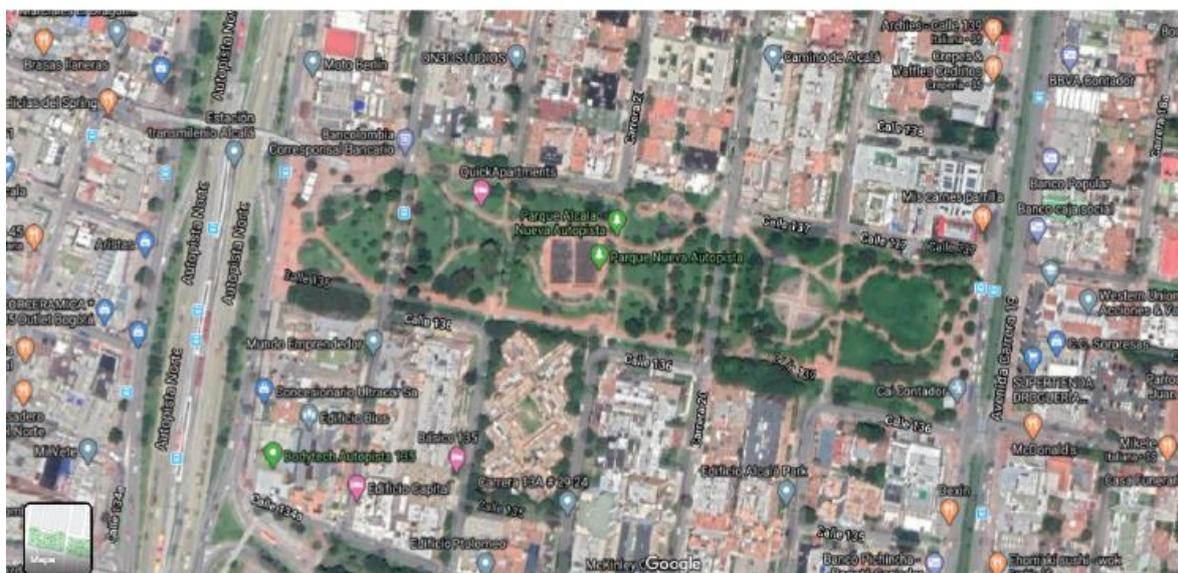
Y por último la música ayuda a fortalecer una comunidad ya que existen géneros musicales que están directamente relacionados con la filosofía de vida del skate “El aspecto subcultural del skate se manifiesta también en sus saludos y en un uso distintivo de la vestimenta,... También en la música que escuchan, normalmente estilos urbanos como el hip-hop, el punk y el hardcore. Asimismo, los skaters han desarrollado todo un vocabulario propio que les caracteriza como subcultura” (Isarel Márquez, 2015) ya que existe vinculación directa con el skate y los skater.

15.2 ¿Dónde y cómo se va a desarrollar Ciudad Skate?

Ciudad Skate funcionará como un evento que se realizará una vez al mes, un evento móvil cuyo objetivo será fortalecer la comunidad skate a partir de las actividades que lo rodean, creando identidad skate, atrayendo a personas que nunca han tenido un acercamiento a la práctica y transportar el skate a lugares donde no se realiza la práctica.

El proceso inició con la muestra de la propuesta en el parque Alcalá – Nueva Autopista ubicado al norte de la ciudad de Bogotá, escogido por su dimensión, porque es un parque con un flujo continuo de personas que se encuentra rodeado por la Autopista norte, la Avenida carrera 19 y conjuntos residenciales, una estación de Transmilenio que facilita la llegada a este y un CAI fijo para la seguridad del parque y las personas lo transcurren. Escogiendo la primera parte de la segunda sección del parque ya que es un área visible y asequible.

Ilustración 42 Parque Alcalá - Nueva Autopista (Maps, s.f.)



Recuperado de Google Maps

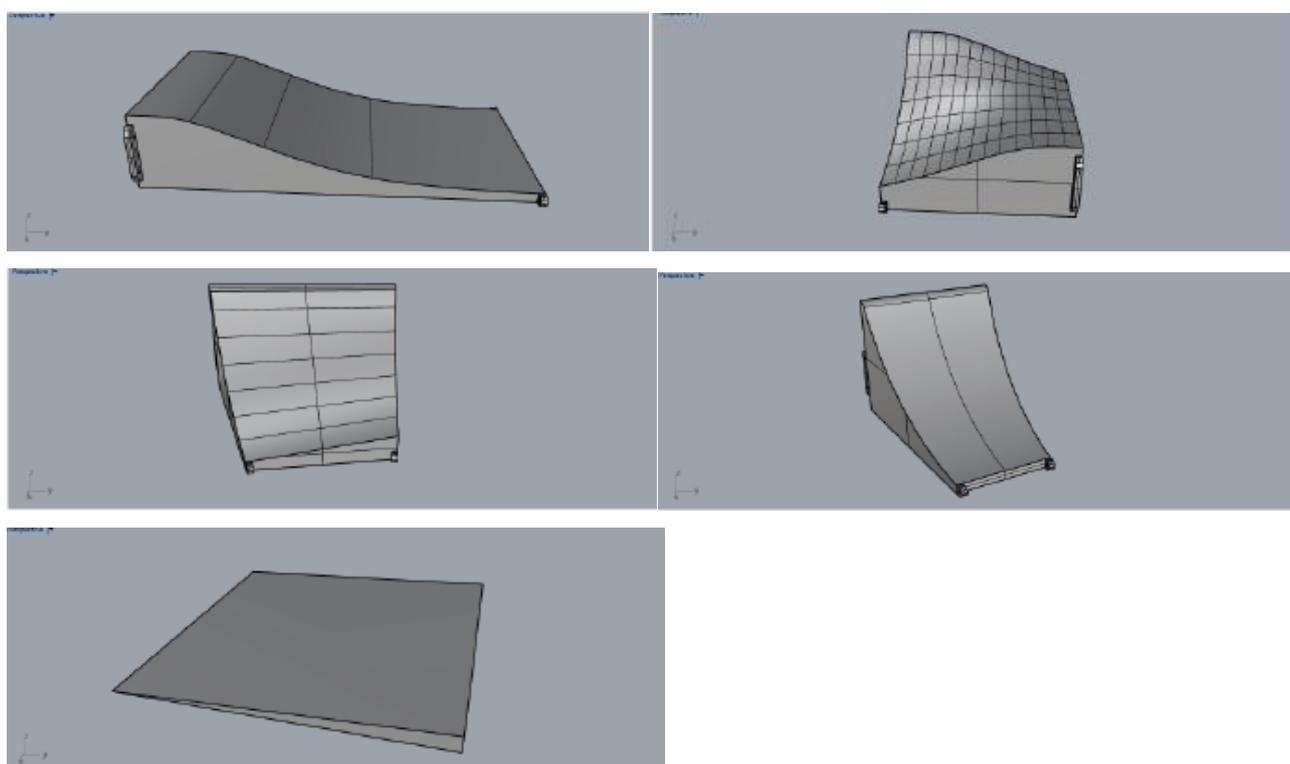
<https://www.google.com/maps/place/Parque+Alcala+-+Nueva+Autopista/@4.7215422,-74.0495005,19z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x8e3f854148671c3f:0xfe147e446887bdb3!8m2!3d4.7215422!4d-74.0489533>

15.3 Desarrollo de los módulos del PumpTrack

Se inició con el proceso de bocetación de los módulos del PumpTrack en papel y un acercamiento a la distribución en el área escogida. Tras esto, se realizó modelado 3D, en el cual se determinaron 5 módulos junto a sus medidas para el PumpTrack, que es el punto más fuerte dentro de la propuesta.



*Ilustración 43 Modelo de PumpTrack
Ilustración del autor del documento*



*Ilustración 44 Modelado 3D módulos PumpTrack
Ilustración del autor del documento*

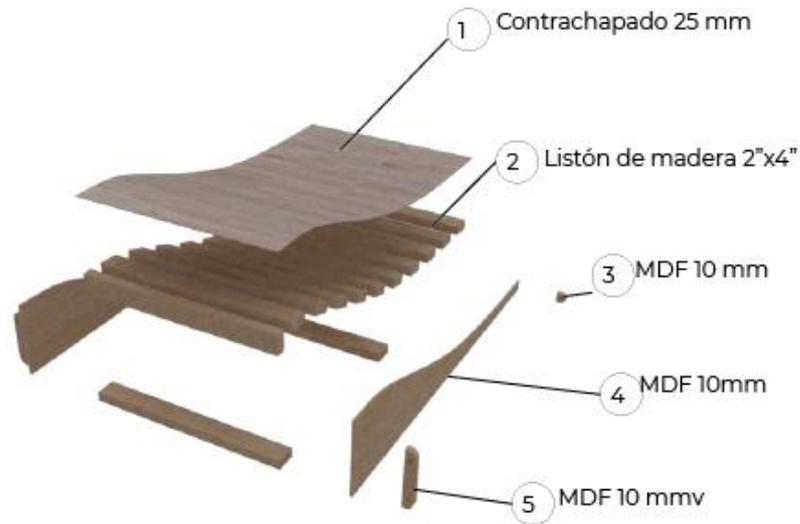
Se inició la valoración de los materiales posibles para los módulos y se inició la simulación de material para los módulos para determinar cuál es el material más indicado para la construcción de estos, para la simulación se realizó un módulo con diferentes características en cuanto a su construcción.

MATERIAL	VENTAJA	DESVENTAJA
Madera	Módulos livianos Estructura liviana Facilidad para ser reparados Facilidad para ser transportados Facilidad para ser apilados Facilidad para realizar la instalación	Suceptibles a daños Costos de material y de corte
Concreto	Facilidad al ser fundidos Facilidad para ser reparados Facilidad para ser apilados Facilidad para realizar la instalación	Costos de molde Molde realizados en madera no tienen mas de 3 usos Módulos pesados La estructura no puede ser hueca
Polietileno de alta densidad	Módulos livianos Estructura liviana Se puede conformar con estructura interna Facilidad para ser remplazados Facilidad para ser transportados Facilidad para ser apilados Facilidad para realizar la instalación	Costo de producción Suceptible a daños No se puede reparar el módulo

*Ilustración 45 Tabla de materiales
Ilustración del autor del documento*



*Ilustración 46 Simulación de material en Fusion 360
Ilustración del autor del documento*

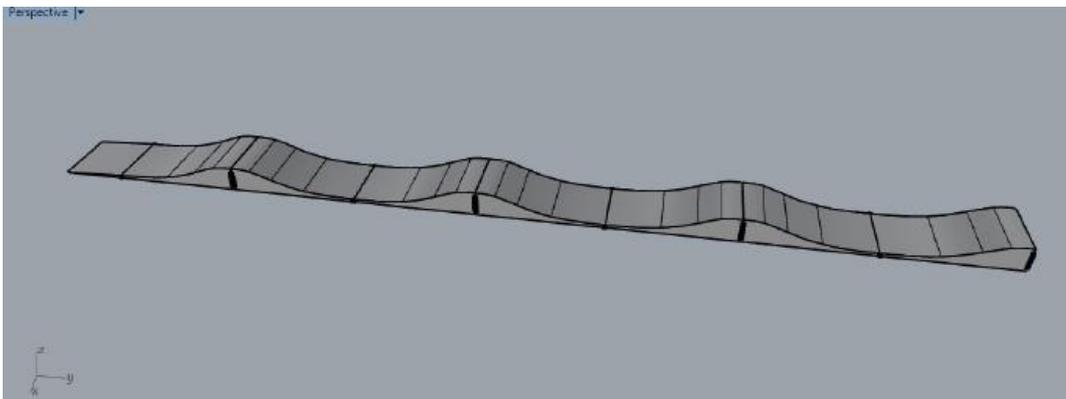


*Ilustración 47 Despiece módulo R1
 Ilustración del autor del documento*

15.4 Configuraciones del PumpTrack

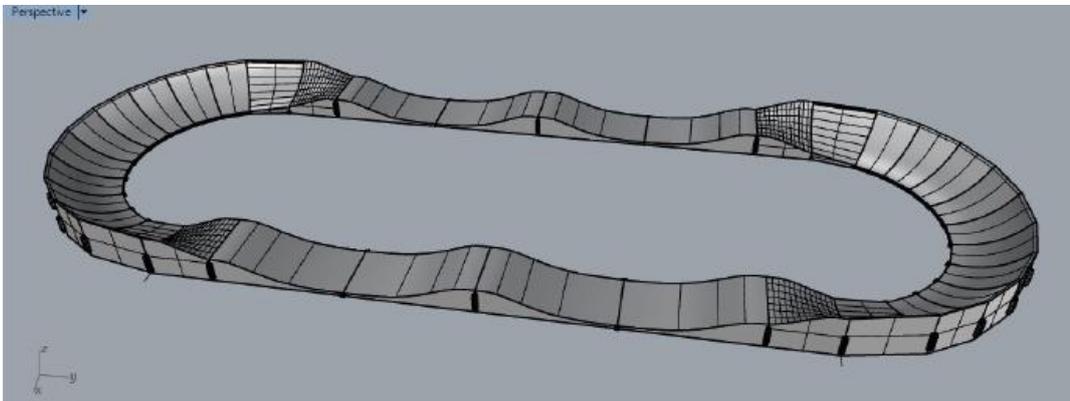
Para la construcción del PumpTrack se consideró distintas configuraciones, las cuales varían según su nivel de complejidad, que incluyen:

PumpTrack (PT) lineal de complejidad baja



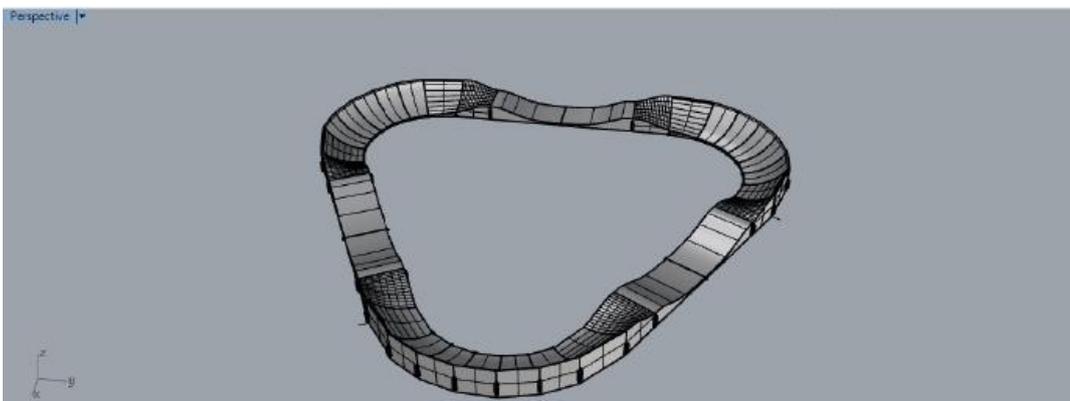
*Ilustración 48 PumpTrack lineal (complejidad baja)
 Ilustración del autor del documento*

PT ovalado de complejidad media, debido a las curvas que presenta



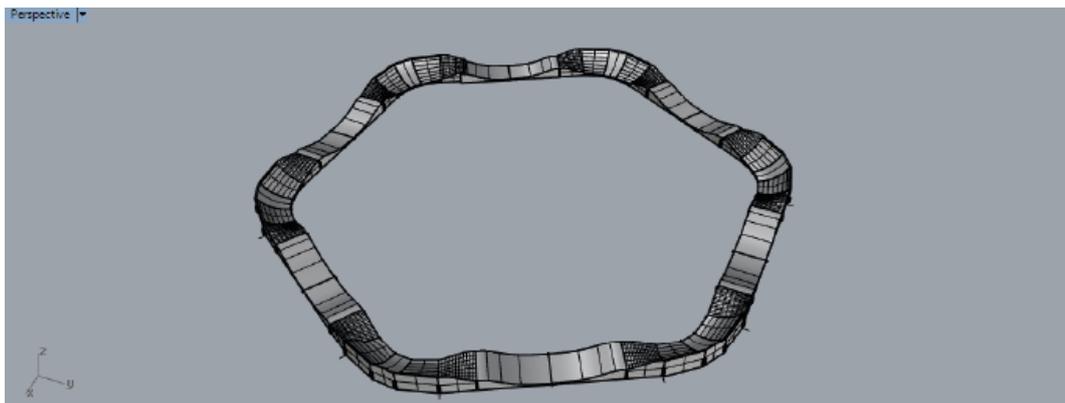
*Ilustración 49 PumpTrack ovalado (complejidad media)
Ilustración del autor del documento*

PT triangular de complejidad media por las curvas en distintos ejes que se le presentaran al usuario



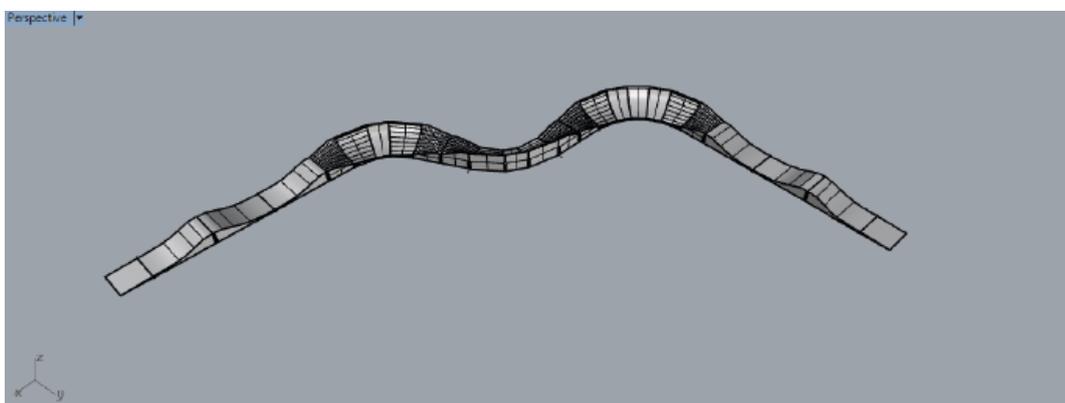
*Ilustración 50 PumpTrack triangular (complejidad media)
Ilustración del autor del documento*

PT hexagonal de complejidad alta que presenta un circuito con mayores desniveles



*Ilustración 51 PumpTrack hexagonal (complejidad alta)
Ilustración del autor del documento*

PT curvo de complejidad alta que presenta un cambio de dirección repentino.



*Ilustración 52 PumpTrack curvo (complejidad alta)
Ilustración del autor del documento*

También se consideraron elementos de apoyo que se puedan adaptar a los módulos para aumentar la complejidad.

15.5 Consideraciones a tener en cuenta

15.1. Préstamo del parque

Para finalizar, los contratos de Préstamos de parques y escenarios para procesos de formación o entrenamiento se realizan a personas jurídicas o naturales interesadas en el permiso temporal. Se debe informar acerca de la disposición del parque, descargar y diligenciar un formato (el cual actualmente no

se encuentra disponible en la página web del IDRDR por motivos del confinamiento) el cual se ha de radicar en las oficinas del IDRDR con la documentación requerida, teniendo en cuenta el valor establecido para el préstamo. (Cortés, 2014)

15.2 Seguros a terceros

Por lo parte de seguros, se contaría con un seguro de Responsabilidad Civil por Daños a Terceros, por parte de Sura, el cuál cubre:

Gastos ocasionados a terceros

Muerte o lesiones de sus empleados por accidentes laborales en los que su empresa sea responsable.

Gastos médicos y de defensa.

Daños al inmueble arrendado

Bienes bajo tenencia, cuidado y control

Gastos médicos de atención inicial de urgencias

Gastos de defensa en procesos civiles y penales

Daños causados a terceros con vehículos a su servicio

¿Qué no cubre?

Incumplimiento de las obligaciones de un contrato.

Contaminación paulatina.

Enfermedades profesionales.

Cuando los daños sean causados a bienes que usted tenga bajo su control, cuidado o custodia o cuando estos bienes desaparezcan o sean hurtados.

Indemnización de carácter sancionatorio.

Responsabilidad civil profesional.

Enfermedades profesionales.

Hurto de elementos dejados dentro de los vehículos.

(Segurossura.com.co, s.f.)

15.3 Servicio de Ambulancia

Y servicio de ambulancia contratado por Prestación de Servicios por parte de EMI que cuenta con:

Atención de primeros auxilios.

Móvil tripulada por auxiliar de enfermería o tecnólogo en atención prehospitalaria y conductor.

Traslado según el estado en el que se encuentre el paciente.

No incluye aplicación de medicamentos.

Material quirúrgico necesario.

Línea telefónica de orientación médica.

En su ambulancia básica y en su ambulancia medicalizada

Móvil dotada con equipos de última tecnología.

Tripulación compuesta por un médico general, un auxiliar de enfermería o un tecnólogo en atención prehospitalaria y un conductor capacitado en primeros auxilios y diferentes cursos de camillaje.

Sus beneficios son: Respuesta oportuna.

Prevenimos lesiones graves por la evaluación inmediata.

Control pertinente del lesionado

En caso de ser necesario, transporte directo del afectado a la institución de salud adecuada

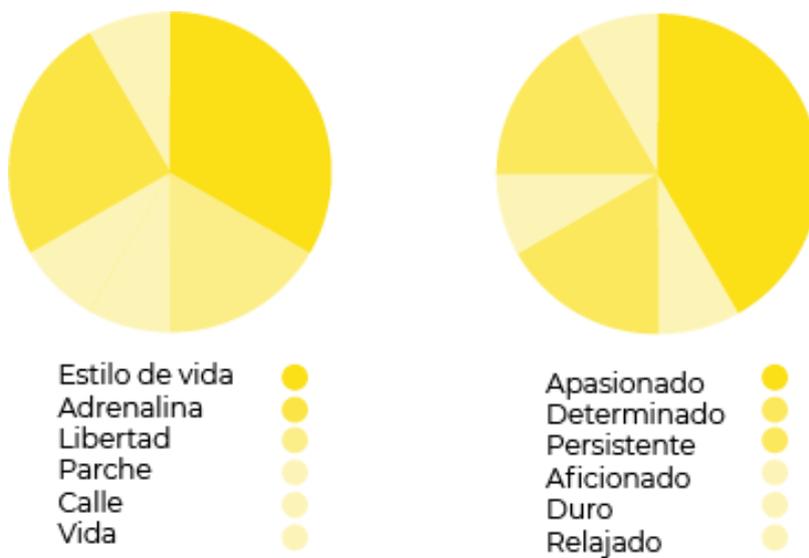
(Grupoemi.com, s.f.)

17. Anexos

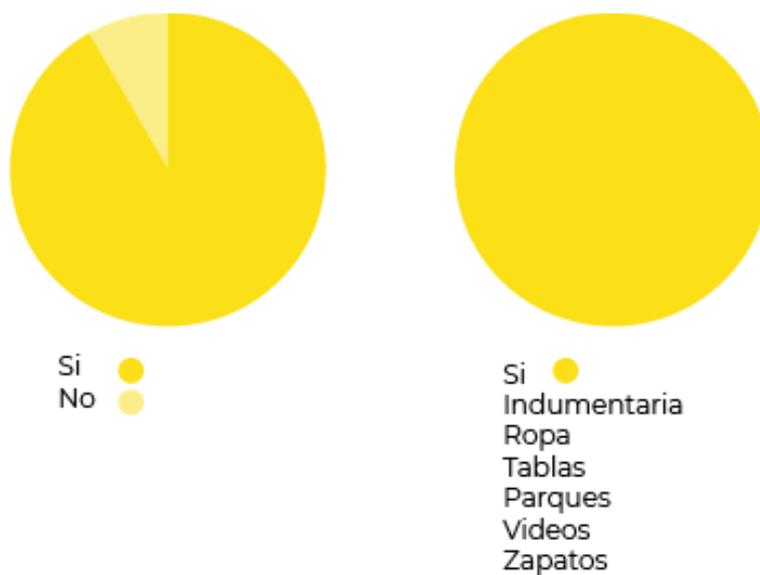
16.1 Encuesta 1

Se realizaron 2 encuestas aproximadamente a 15 personas, sus resultados fueron:

1. Defina skater en una palabra.
2. En una palabra, ¿cómo se define como skater?
3. ¿Le interesa crear o fortalecer comunidad? ¿Por qué?
4. ¿Cree que los objetos logran conectar a los skaters? ¿Por qué? ¿Cuáles?



*Ilustración 53 Resultado 1 encuesta 1
Ilustración del autor del documento*



*Ilustración 54 Resultado 2 encuesta 2
Ilustración del autor del documento*

16.2 Encuesta 2

1. ¿Por qué Skate y no otro deporte?
Gustos – Emoción- Satisfacción – Libertad – Adrenalina
2. ¿Qué busco cuando inicio a patinar?

Diversión – Relajación – Desarrollar habilidades – Dispersión

3. ¿Por qué inicio a patinar?

Curiosidad – Amigos – Video Juegos – Música – Práctica

4. ¿Cuáles fueron sus motivaciones?

Aprender – Ser mejor – Avanzar- Competencias – Influencias – Profesionales

5. ¿Hace cuánto monta tabla?

1 año – 2 años

5 años – 8 años

10 años +

6. Si ya no monta tabla, ¿Por qué dejo de patinar? Y ¿después de cuánto tiempo?

“No hay con quien salir” – Ubicación – Tiempo – Lugares

Conclusiones de las encuestas: Para los skaters su desarrollo como skaters depende del círculo social y los objetos que lo rodean, que dependen que los espacios y las circunstancias que están determinandas.

18. Conclusiones

Ciudad Skate nace de entender las relaciones encontradas en los referentes textuales que fueron entendidos desde aspectos sociológicos para entender que es un skater y que es la comunidad skate. Teniendo en cuenta las relaciones planteadas, la encuestas y el análisis de referentes, se plantearon propuestas como la creación de un fanzine como medio de propagación y la creación de identidad de marca, que finalmente no fueron descartados ya que entendí que la comunidad no nace de solo un punto de partida como lo serían estas propuestas, sino de todos los elementos que vendrían componiendo a la persona como skater y a los skaters como comunidad.

Ciudad skate plantea un evento itinerante donde se reúna la comunidad y los elementos que la rodean como son el arte, la música, la indumentaria y los juegos de skate que fortalecen la comunidad. Ciudad skate funcionará como un sistema integrado el cual fortalezca la comunidad skate.

Ciudad Skate ayudará a fortalecer la comunidad skate desde sus aspectos culturales, ya que con los elementos reunidos para la propuesta, ayudarán a la potenciación, estos elementos siguieren metas y estrategias para un cambio social en la comunidad, los cuales dan valor a esta y a los participantes, ya que Ciudad Skate va a ofrecer oportunidades a los participantes de estar en la comunidad skate, intercambiar ideas entre ellos, que promueve el sentido de comunidad; la presencia de skaters profesionales que demuestren el liderazgo, que fomentan el beneficio de la práctica de skate y el sentido de comunidad.

La zona de arte fortalecerá la comunidad ya que las muestras artísticas fortalecen la convivencia y los lazos de unión de las comunidades

La zona de juegos ayudará a fortalecer la comunidad ya que potenciaran psicológicamente a los participantes, generando procesos que incluyen la percepción de control, las habilidades de toma de decisiones y solución de problemas, todo esto juntándose generando potenciación del desarrollo de la persona como skater, ayudando a la potenciación de la comunidad.

La zona de indumentaria ayudará al fortalecimiento de la comunidad ya que esto ayuda a las comunidades a construir esa identidad pública y reconocible, aportando contenidos y experiencias para cada comunidad-

Y por último la música ayuda a fortalecer una comunidad ya que existen géneros musicales que están directamente relacionados con la filosofía de vida del skate, los cuales manifiestan un aspecto subcultural que desarrolla las características del skater.

19. Bibliografía

- 9, S. (2019). *Sector 9 Skateboard co.* Obtenido de Marine Maple : <https://www.sector9.com/products/mariner-maple-lookout>
- Bearings, B. (s.f.). *Bones Bearings.* Obtenido de Maintaining your Bones Bearings: <https://bonesbearings.com/support/maintenance/>
- Becerra, C. (13 de Diciembre de 2016). *Cultura Colectiva.* Obtenido de La juventud que inspiró a toda una generación perdida y decadente: <https://culturacolectiva.com/historia/piss-drunk-generacion-de-skateChri>
- C. R. Stecyk III, G. E. (2002). *DogTown: The Legend of the Z-Boys* . En G. E. C. R. Stecyk III, *DogTown: The Legend of the Z-Boys* . Los Angeles, California: Burning Flags Press.
- Col, S. (2019). *Skate Col.* Obtenido de Skate Map Bogotá: <http://www.skatecol.com/index.php/icons/bogota>
- Company, D. (27 de Septiembre de 2018). *Dacks Surfs & Skate Company* . Obtenido de ¿Suela Vulcanizada o Cupsole? La duda de siempre, resuelta: <https://dackscompany.com/blog/diferencia-suelas-vulcanizadas-cupsole-zapatillas-skate/>
- Dirt, S. A. (s.f.). *Surf And Dirt.* Obtenido de <https://www.surfanddirt.com/mens/footwear/shoes/dc-shoes-court-graffik-se-white-battleship/>
- Eisenhour, M. (18 de Septiembre de 2016). *Transworld Skateboarding.* Obtenido de Origins of the Front Pop with Steve Rocco, Rodney Mullen, and Alan Gelfand: <https://skateboarding.transworld.net/photos/origins-front-pop-steve-rocco-rodney-mullen-alan-gelfand/>
- Fillow. (2016). *Fillow Magazine.* Obtenido de Historia del skate: <https://www.fillow.net/blog/2017/03/historia-del-skate/>
- Fontrodona, M. (1 de Mayo de 2015). *Red Bull* . Obtenido de ¿Regular o goofy?: <https://www.redbull.com/car-es/regular-o-goofy-como-saber-stance-skate>
- Gómez, Y. (8 de Junio de 2019). Cuántos somos en Bogotá, cuántos seremos y dónde estaremos. *El Tiempo*, pág. 1.
- Gorilla Skateshop.* (31 de Mayo de 2019). Obtenido de ¿Qué tipos de tablas de skate hay y cuál elegir?: <https://www.gorilaskateshop.com/blog/tipos-de-tablas-de-skate/>
- IDRD. (2019). *Instituto Distrital de Recreación y Deporte.* Obtenido de Parques: <https://www.idrd.gov.co/parques-0>
- IDRD. (2019). *Instituto Distrital de Recreación y Deporte.* Obtenido de Parques:

<https://www.idrd.gov.co/parques-0>

- IDRD. (2019). *Instituto Distrital de Recreación y Deporte*. Obtenido de Censo Nuevas Tendencias Deportivas: <https://idrd.gov.co/SIM/FORMULARIOS/2019/censo-NTD/welcome#top>
- IDRD. (2019). *Instituto Distrital de REcreación y Deporte*. Obtenido de Escenarios de Nuevas Tendencias Deportivas: <https://www.idrd.gov.co/escenarios-ntd>
- IDRD. (2019). *Instituto Ditrital de Recreación y Deporte* . Obtenido de Escenarios de Nuevas Tendencias Deportivas: <https://www.idrd.gov.co/escenarios-ntd>
- IDRD. (s.f.). *Instituto Distrital de Recreación y Deporte*. Obtenido de El Cedrito - Localidad Usaquéen : <https://www.idrd.gov.co/cedrito-localidad-usaquen>
- IDRD. (s.f.). *Instituto Distrital de Recreación y Deporte*. Obtenido de El Cedrito - Localidad Usaquéen: <https://www.idrd.gov.co/cedrito-localidad-usaquen>
- Junca, I. (16 de diciembre de 2013). Skateboarding, otra vida urbana sobre ruedas. *El Espectador*, pág. 1.
- Junca, I. (16 de Diciembre de 2016). *Periódico EL Espectador* . Obtenido de Skateboarding, otra vida urbana sobre ruedas: <https://www.elespectador.com/deportes/otrosdeportes/skateboarding-otra-vida-urbana-sobre-ruedas-articulo-464228>
- López, A. J. (21 de Febrero de 2017). *Cartel Urbano*. Obtenido de El skatepark más grande de Bogotá abrió sus puertas: <https://cartelurbano.com/deportes/el-skatepark-mas-grande-de-bogota-abrio-sus-puertas>
- Magazine, F. (s.f.). *Fillow Magazine*. Obtenido de Guía Ruedas de Skate: <https://www.fillow.net/gu%C3%ADa-ruedas-de-skate-i374>
- Magazine, F. (s.f.). *Fillow Magazine*. Obtenido de Guía Ejes de Skate: <https://www.fillow.net/gu%C3%ADa-ejes-de-skate-i220>
- Magazine, F. (s.f.). *Fillow Magazine*. Obtenido de Guía rodamientos Bones: <https://www.fillow.net/gu%C3%ADa-rodamientos-bones-i279>
- Martínez, C. (2016). *Consumo de alimentos orgánicos en Colombia: Una Cultura incipiente*. Recuperado el 13 de 10 de 2017, de CÓMO SE SELECCIONARON LOS DOS CASOS DE ESTUDIO??
- Maurico Sánchez, G. t. (2006). Diseñar desde el pensamiento analógico por modelos. En G. t. Mauricio Sánchez, *Diseñar desde el pensamiento analógico por modelos* (pág. 151). Bogotá.
- Morales, T. (5 de Septiembre de 2012). *Tendencias Hombre*. Obtenido de Si practicas skate también haces deporte: <https://www.tendencias hombre.com/fitness/si-practicas-skate-tambien-haces-deporte>
- Neoattack. (31 de Mayo de 2019). *Gorilla Skate*. Obtenido de ¿Qué tipos de tablas de skate hay y

cuál elegir?: <https://www.gorilaskateshop.com/blog/tipos-de-tablas-de-skate/>

Rhoades, T. (14 de Agosto de 2019). *Thrasher Magazine*. Obtenido de Riley Hawk Intervieww:

<https://www.thrasher magazine.com/articles/riley-hawk-flare-interview/>

Skateboards, M. (s.f.). *Makaha Skateboards*. Obtenido de Makaha Friends and Family :

<https://www.makahaskateboards.com/>

Skateboards, P. (s.f.). *Amazon*. Obtenido de <https://www.amazon.co.uk/Penny-Skateboards-Phantom-Skateboard/dp/B075PGCQCJ>

Trickon. (s.f.). *Trickon*. Obtenido de Como se fabrica una tabla de skate:

<http://www.trickon.com/skate/articulo/como-se-fabrica-una-tabla-de-skate>

Universidad Jorge Tadeo Lozano. (s.f.). Obtenido de Presentación del programa Diseño Industrial :

<https://www.utadeo.edu.co/es/facultad/artes-y-diseno/programa/bogota/disenio-industrial>

Wall", V. ". (s.f.). *Vans "Off the Wall"*. Obtenido de Cumfycush ERA:

<https://www.vans.com.co/comfycush-era-vn0a3wm9v9y/p>