



Economía Creativa

ISSN: 2395-8200

ISSN-L: 2594-1631

economia.creativa@centro.edu.mx

Centro de diseño, cine y televisión

México

Norzagaray Natera, Andrea
Upskate: construcción de comunidad a través del skate y el diseño
Economía Creativa, núm. 19, 2023, Mayo-Octubre, pp. 169-202
Centro de diseño, cine y televisión
Ciudad de México, México

DOI: <https://doi.org/10.46840/ec.2023.19.a6>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=547578432006>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia



Andrea Norzagaray Natera

Upskate: construcción de comunidad a través del *skate* y el diseño

Upskate: construcción de comunidad a través del *skate* y el diseño

Andrea Norzagaray Natera (<https://orcid.org/0000-0002-3749-4820>)¹

¹ Centro de diseño, cine y televisión, México. anorzagaray@centro.edu.mx

Fecha de recepción: 07 de septiembre de 2023 | **Fecha de aceptación:** 21 de diciembre de 2023

Resumen

Este escrito documenta y comparte los hallazgos encontrados en el codiseño e implementación de *Upskate*: taller del *upcycling* de tablas de *skate* que tuvo como objetivo fomentar los vínculos entre las personas que comparten el interés por el *skate* en el área de influencia de CENTRO. Los participantes transformaron sus tablas rotas o astilladas en muebles reaprovechando de esta manera los desechos de esta práctica. Los hallazgos del estudio sugieren que la colaboración entre diseño difuso y experto puede ser una forma eficaz para fomentar la construcción de comunidad. El escrito explora la historia del *skate* y su relación con la creatividad, el desarrollo del *skatepark* de Constituyentes y la misión del Hub de diseño social de CENTRO. Posteriormente, describe la metodología, las etapas del proyecto y sus resultados e impacto en ambas comunidades.

Palabras clave | Skateboarding, creatividad, *upcycling*, codiseño, comunidad, diseño social.

Upskate: community building through skateboarding and design

Abstract

This paper documents and shares the findings of the co-design and implementation of Upskate: a skateboard upcycling workshop that aimed to foster links between people who share an interest in skateboarding in CENTRO's area of influence. Participants transformed their broken or chipped boards into furniture, thus reusing the waste from this practice. The study's findings suggest that collaboration between diffuse and expert design can be an effective way to foster community building. The paper explores the history of skateboarding and its relationship to creativity, the development of the Constituyentes skatepark, and the mission of CENTRO's Social Design Hub. It then describes the methodology, the stages of the project, and its results and impact on both communities.

Keywords | Skateboarding, creativity, upcycling, co-design, community, social design.

Copyright

Centro de Diseño y Comunicación, S.C.© 2023. Este es un artículo de acceso abierto distribuido según los términos de la Licencia de Atribución de Creative Commons ([CC BY-NC-ND 4.0](#)), que permite la descarga, el uso y la distribución en cualquier medio, sin propósitos comerciales y sin derivadas, siempre que se acredite al autor original y la fuente.

Introducción

The Young Foundation y *Nesta* (Murray et al, 2010, p. 3) definen a las innovaciones sociales como nuevas ideas (productos, servicios y modelos) que simultáneamente satisfacen necesidades sociales y crean relaciones o colaboraciones sociales sin precedentes. En otras palabras, son innovaciones que son positivas para la sociedad y mejoran su capacidad para actuar. Para Manzini (2019, p. 10) la innovación social resulta tan interesante porque se basa en la colaboración y regeneración de los bienes comunes, es crítica con las ideas y prácticas dominantes y lo que propone podría constituir pasos concretos hacia la sostenibilidad social y medioambiental.

Por otro lado, el concepto de innovación social transformadora de Manzini (2019, p. 8) presenta un paisaje social en el que existen otras formas de pensar y actuar. Menciona que una característica común en iniciativas transformativas es que las personas implicadas rompen con el individualismo propuesto por la cultura dominante y colaboran para conseguir juntos resultados para cada uno de los participantes y para la sociedad en su conjunto.

Un ejemplo de ello se evidencia en el trabajo de la diseñadora Emily Pilloton, específicamente a través del proyecto *Studio H*. Esta iniciativa, realizada de 2010 a 2019, consistía en una clase de dirigida a estudiantes de preparatoria, con el objetivo de descubrir cómo a través de la educación en diseño y/o la construcción, se podría contribuir al desarrollo comunitario (Pilloton, 2010). Durante las clases, los estudiantes aplicaban sus conocimientos para imaginar, crear y construir proyectos prácticos con impacto en su comunidad, tales como un mercado de agricultores, una biblioteca, un parque, mobiliario público, tablas de *skate* grabadas en láser, entre otros (Divi, 2019). *Studio H* brindaba un espacio para la experimentación que no solo permitía la enseñanza, sino que también impactaba significativamente en los espacios públicos de sus comunidades.



Figura 1A, 1B y 1C.

Skatepark de Mazunte en construcción.

Fuente: *Wonders Around The World* (2020). Recuperadas de: <https://wondersaroundtheworld.org/Projects/mexico-oaxaca-mazunte>

Otro proyecto que demuestra el alcance de la innovación social es *The Skatepark Project*, organización sin fines de lucro que ayuda a comunidades desfavorecidas en Estados Unidos a crear parques de *skate* públicos, seguros e inclusivos desde 2020. Además, ofrecen recursos a defensores locales para guiarles a través del proceso del desarrollo de estos parques, con el fin de garantizar que se construyan teniendo en cuenta las opiniones de los jóvenes que realmente los utilizarán (The Skatepark Project, 2021). Su labor transforma el espacio público mientras empodera a sus comunidades a través del deporte.

Wonders Around The World y *MazunteSk8* desarrollaron un proyecto similar en Mazunte, México (Wonders Around The World, s.f.). De acuerdo con estas dos organizaciones, este poblado turístico tiene pocas oportunidades de mejorar el bienestar mental y físico, y mantener alejados a los jóvenes de las drogas y el alcohol. En 2020 construyeron un *skatepark* en colaboración con la población local (véase Figura 1A, 1B y 1C), en paralelo, *MazunteSk8* se encargó de desarrollar programas para enseñar *skate* y habilidades para la vida. Su misión es que este espacio funcione como un santuario donde la juventud se reúna, rompa juntos barreras sociales y se apropie de los bienes urbanos comunes.

Uno de los denominadores comunes de estos proyectos es la combinación de lo que Manzini (2015, p. 37) define como diseño difuso y diseño experto. El primero es el diseño creado por “no expertos”, aquellos que usan su capacidad natural para diseñar, como los estudiantes de preparatoria de las clases de Pilloton, las comunidades sin acceso a *skateparks* seguros, públicos e inclusivos en Estados Unidos y Mazunte. El diseño experto es el creado por profesionales del diseño, como Pilloton y *Studio H; The Skatepark Project* y *Wonders Around The World*.

Las últimas dos décadas han visto surgir múltiples iniciativas en la intersección de la innovación social y el skate que combinan el diseño difuso y el experto. El proyecto *Upskate*, que se documenta en este artículo, es un ejemplo de este tipo de colaboración. El objetivo de *Upskate* es fomentar los vínculos entre las personas que comparten el interés por el skate en el área de influencia de CENTRO, que incluye un *skatepark* público.

Los participantes del taller transformaron sus tablas rotas o astilladas en muebles gracias al temario codiseñado por estudiantes de diseño industrial, el Hub de diseño social y Comunidad C (diseño experto) dirigido a *skaters* del parque Constituyentes (diseño difuso) fomentando un pensamiento de reaprovechamiento de desechos. La colaboración entre diseño difuso y diseño experto permitió lograr la comprensión y conexión entre personas de diferentes orígenes así como, el desarrollo de nuevas habilidades.

En este contexto, CENTRO es una institución privada de educación superior fundada en Ciudad de México en 2004 que se especializa en la profesionalización de la creatividad con programas enfocados en diseño, comunicación, cine, arquitectura y computación creativa. Esta misión está regida por los principios CENTRO: creatividad, transformación, aprendizaje, compromiso social y construcción de ciudadanía (Centro de diseño, cine y televisión, 2021).

Desde 2015, la institución ha fortalecido estos principios con la conformación del Hub de diseño social, una de las áreas claves de conexión con la comunidad. Esta surge de la coyuntura entre el compromiso por formar profesionistas creativos conscientes de sus decisiones y entorno; el creciente número de iniciativas de innovación social realizadas por estudiantes; y la reubicación del campus a la colonia América, un punto neurálgico y de gran complejidad en la ciudad (CENTRO, 2019a, p. 16). Sus objetivos giran en torno a desarrollar e implementar proyectos centrados en la sustentabilidad, el entorno y las personas a través de actividades y talleres que agregan valor social a la comunidad. La labor del Hub genera múltiples proyectos, soluciones y conexiones que incluyen un torneo comunitario de fútbol conocido como Al CENTRO de la cancha (CENTRO, 2019b); CULTIVA, programa que desde 2016 se dedica a actividades y talleres sobre horticultura doméstica (Cornejo, 2018); y un taller llamado Cine Ciudad enfocado en el cine social y comunitario que resulta en un filme colectivo creado por los participantes.

Para el Hub, la comunidad CENTRO está conformada por estudiantes, docentes, egresados, personal y vecinos de las colonias América, 16 de septiembre, Daniel Garza y Ampliación Daniel Garza. Este polígono, perteneciente a la alcaldía Miguel Hidalgo, está delimitado principalmente por las avenidas Observatorio, Constituyentes y Parque Lira.

Frente al campus se encuentra la segunda sección del Bosque de Chapultepec uno de los espacios recreativos, culturales e históricos más importantes de la ciudad que incluye al *skatepark* Constituyentes y que es frecuentado por algunos integrantes de dicha comunidad (véase Figura 2). Si bien el bosque no está incluido en el perímetro mencionado anteriormente, es considerado como un aliado vecinal por la importancia de sus espacios públicos en la comunidad circundante.

Polígono CENTRO

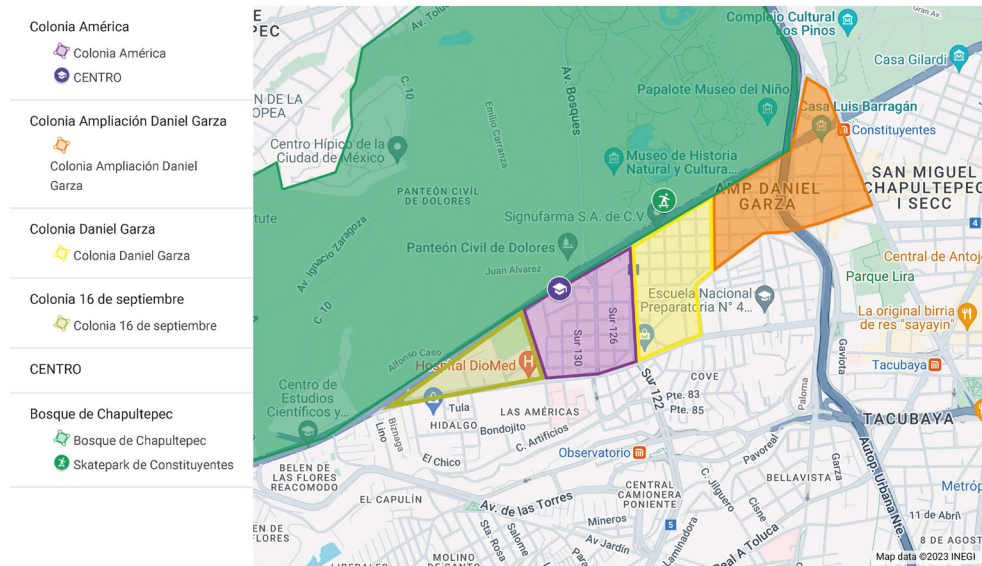


Figura 2.
 Polígono CENTRO.
 Fuente: Creación propia (2023).
 Consulta en: <https://rb.gy/5rlb2v>

En 2019 el Hub de diseño social consolidó Comunidad C que, pese a que originalmente se concibió como un espacio de vinculación y creación de proyectos para y desde el ámbito estudiantil (Hub de diseño social, 2019, p. 2) se ha abierto a la participación de otras personas que incluyen también colaboradores y vecinos, este es el caso del presente proyecto.

Durante 14 meses se dio acompañamiento a estudiantes de la licenciatura en Diseño Industrial de CENTRO como parte de su servicio social, proceso solicitado por la Secretaría de Educación Pública a estudiantes de instituciones de educación superior en la República Mexicana como requisito para su titulación (Secretaría de Educación Pública, 2021). El proceso de diseño colaborativo se llevó a cabo en cuatro etapas: 1) concepción de la idea, 2) investigación, 3) ideación y prototipado, 4) implementación.

Este trabajo está dividido en tres apartados. El primero desarrolla un marco teórico donde se explora la historia del *skate* y su relación con la creatividad y el espacio público, y el concepto de comunidad. El segundo aborda el desarrollo del *skatepark* de Constituyentes, un referente en la escena de patinaje mexicana.

El tercero describe la metodología utilizada en el desarrollo colaborativo de este taller, se profundiza en las etapas de desarrollo de este proyecto y los resultados de su implementación.

Breve recorrido por las ruedas y las tablas de skate

Como reconoce Donnelly (2008, p. 198), el *skateboarding* es considerado una actividad física que consiste en montar sobre una tabla de madera sujeta a cuatro ruedas. Más allá de un deporte, se erige también como una subcultura, donde los patinadores se expresan a través de elementos como estilo, lenguaje, moda y música. Con ello, generan nuevas formas de manifestación y comprensión de la realidad.

Por su parte, Woolley (2009) y Taylor et al. (2010) señalan que este pasatiempo juvenil evoca de forma característica las nociones de incivilidad y comportamiento antisocial de los adolescentes. Es esta misma visión la que ha causado una serie de detractores que demonizan los *skateparks* como lugares peligrosos frecuentados no sólo por patinadores sino también por grafiteros, matones y drogadictos (Taylor et al., 2011, p. 490).

Estos argumentos contrastan en la medida que el *skateboarding* y el espacio público han ido evolucionando. El entorno urbano comienza a transformarse para incluir rampas, desniveles y circuitos a través de parques especializados para su práctica. Borden (2015) menciona que esta actividad ocupa un lugar cada vez más central en los debates sobre el valor de los espacios públicos. Simultáneamente aporta un valor artístico, cultural, educativo y comercial a nuestra vida urbana, lleno de esperanza para la población joven; lo que en otros términos se considera como una colectividad. Los *skaters* tienen la capacidad de transformar la arquitectura mundana en algo placentero y en zonas de juego únicas y creativas (Vivoni, 2009, p. 140), apropiándose de esta forma de los espacios públicos.

Este grupo conforma una comunidad alrededor de un interés común dentro de un espacio público determinado. Manzini (2019, p. 2) delimita el concepto de *light communities*; comunidades que existen por elección, diseñadas y construidas consciente o inconscientemente, grupos voluntarios, ligeros, abiertos, en los que la individualidad de cada miembro se equilibra con el deseo de hacer algo juntos; comunidades fluidas.

De acuerdo con Hanlon (2009, p. 250) se estima que el número de usuarios de tablas de *skateboard* alrededor del mundo asciende a los 50 millones de personas, de las cuales, 12 millones se localizan tan sólo en Estados Unidos. En México, las cifras no son claras; no obstante, algunos medios aseguran que en nuestro país existen 1.5 millones de patinadores (Tomasini, 2019). En términos de espacios públicos, la Secretaría de Desarrollo Agrario, Territorial y Urbano (2023) declaró que, de 2019 a la fecha han construido 896 espacios deportivos en 26 estados del país, de los cuales 35 son parques de *skate*.

La proliferación de personas practicando este deporte no es el único indicador de su popularidad. En el artículo titulado “Ciudad de México se está convirtiendo en el paraíso de las patinetas”, publicado en *The New York Times* (Connors, 2022), se asegura que la capital del país ha transitado hacia un espacio que abraza cada vez más esta actividad (véase Figura 3), atrayendo a destacados patinadores de talla internacional como Itzel Granados, Max Barrera y Nelson Garza. Además, se han consolidado diversos colectivos enfocados en la su difusión, como *Un día de patinetas* (s.f.) y *Mujeres en patineta* (s.f.), así como medios especializados como *Ollie Shit* (s.f.), *Skate Places* (Miquel, s.f.) y *Drop in Skate* (s.f.). Las opciones educativas también se han diversificado con escuelas y clases impartidas por *Ollie school* (s.f.) y las Brigadas *skate* injuve (s.f.) de la Ciudad de México. El impulso al *skateboarding* se refleja no solo en la actividad física, sino también en emprendimientos como *Mr.GripArt* (s.f.), *Chilango Skate* (s.f.) y *Deza skateboards* (s.f.). Asimismo, se ha fomentado a través de iniciativas patrocinadas por marcas reconocidas, como *House of Vans* (s.f.), e incluso en el



Figura 3.

Oscar Dixon ayuda a un niño a patinar en las instalaciones de Constituyentes.

Fuente: Alicia Vera para *The New York Times*, enero 2022.

ámbito de los juegos de mesa, como *Happy Skater* (s.f.). La contribución cultural del *skate* se extiende a proyectos, textos (Carranza y Martínez, 2014), talleres (Anónima, 2014) e investigaciones como las de Reina Imagawa, que exploran la intersección de *skate* con el juego (Imagawa, 2018a) y con los museos (Imagawa, 2018b).

De a poco, el *skate* se ha convertido en una parte importante de muchas esferas: el deporte, la educación, el diseño, el arte, los negocios, la academia. Y sobre todo, este ha funcionado como una actividad que ha demostrado beneficios en el ámbito social y comunitario al incentivar el establecimiento de nuevas amistades y el reencuentro con antiguas; el establecimiento de vínculos con grupos *skaters*; la adquisición de respeto y estatus por parte de compañeros; y el aumento de las oportunidades de conocer gente nueva (Walker et al., 2014, p. 144).

“Consti”, más que un espacio público para patinar

El parque para *skate* de Constituyentes o “Consti” como es conocido, surge en 2015 como una iniciativa desde el gobierno de la Ciudad de México para impulsar la rehabilitación de la Primera y la Segunda Sección del Bosque de Chapultepec a través de un Plan Maestro Integral (Notimex, 2015).



Figura 4.
Personas utilizando las diversas rampas y obstáculos del parque Constituyentes.
Fuente: Pro Bosque de Chapultepec, Ciudad de México, diciembre 2018.

No obstante, antes de la construcción del parque, este espacio no era ajeno a este deporte. De hecho, era ya conocido por la comunidad por ser uno de los lugares más importantes e icónicos de *skate* en la ciudad. Según el estudio de arquitectura Anónima, et al. (2017), el espacio que fue nombrado coloquialmente por sus usuarios como “los 10 escalones de Consti”, era ya un punto de convergencia no solo por ser un reto interesante sino también por tener una de las primeras tiendas dedicadas a este deporte en la ciudad cruzando la avenida. Carranza asegura “comprabas tu patineta, cruzabas el puente peatonal y empezabas a practicar. Se volvió un punto obligado” (comunicación personal, marzo 2022). Es con el Plan para la Segunda Sección del Bosque de Chapultepec cuando se convierte en un espacio exclusivo para dicha actividad (véase Figura 4).

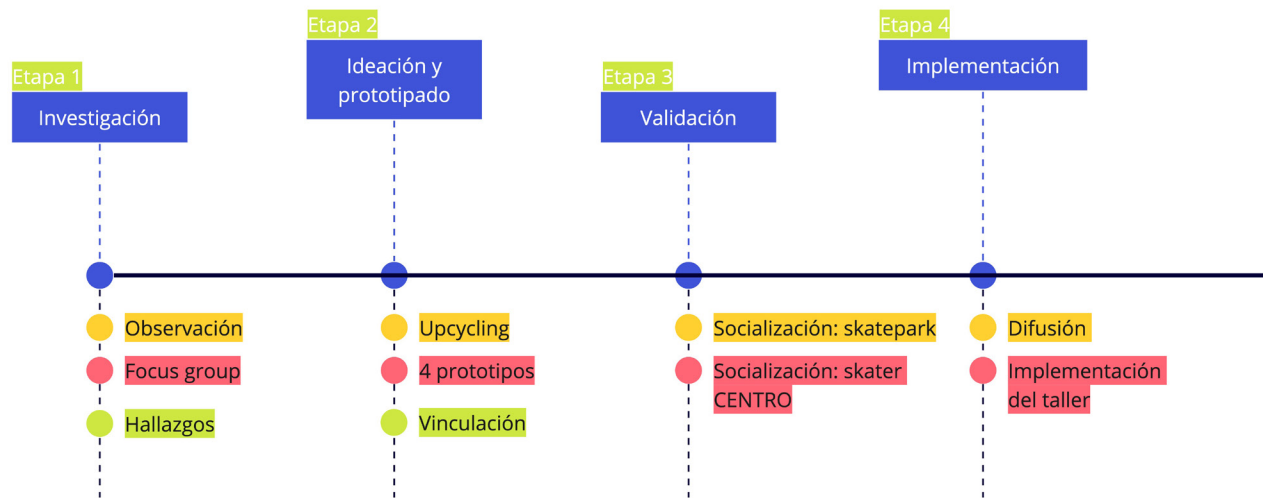


Figura 5.
Etapas del proyecto.
Fuente: Creación propia (2023).

Metodología

El equipo de trabajo se conformó por dos estudiantes y un egresado de Diseño industrial, así como por la persona responsable de Comunidad C. El proceso se dividió en 4 etapas: 1) investigación 2) ideación y prototipado 3) validación 4) implementación (véase Figura 5). Estas etapas se basaron en el modelo de doble diamante, que sugiere las fases de descubrimiento, definición, desarrollo y entrega (Design Council, s.f.). La inclusión de una etapa exclusiva para la validación del proyecto se consideró importante para centrar al equipo en las necesidades de los usuarios finales e incentivar un proceso de diseño horizontal. A continuación, se describe a profundidad cada una.

Etapa 1: Investigación

Al comenzar el proyecto una de las cuestiones que se hizo visible rápidamente es que se contaba con poco conocimiento sobre el *skatepark* de Constituyentes. Fue necesario identificar el perfil de usuarios de este espacio, solo para comenzar, para lo cual se adaptaron los lineamientos descritos en el libro *Creando valor a través del diseño de servicios* (Figueroa et al., 2017). Si bien el objetivo final del proyecto no era el diseño de un servicio, los métodos presentados

en este trabajo están basados en los conceptos de diseño centrado en el usuario (DCU) y diseño participativo. El proceso del DCU se centra en el objeto, servicio, interfaz, espacio, entre otros que está siendo diseñado, buscando formas de asegurar que se cumplan las necesidades del usuario (Sanders, 2002, p. 1). Por su parte, el diseño participativo involucra al usuario como un componente clave del proceso de desarrollo (Sanders, 2002, p. 2). El plan de investigación se centró en dos actividades principales: observación no participativa y un grupo focal.

Observación no participativa

Para delimitar la pauta de observación (véase anexo A), se adaptaron las plantillas 1.6 A y 1.6 C (Figueroa et al., 2017) con el objetivo general de entender qué tipo de población asiste al parque de Constituyentes y las dinámicas sociales que se generan dentro del espacio, usando la técnica mosca en la pared (Martin et al., 2012, p. 90).

Como se muestra en la Tabla 1, se hicieron 9 visitas en diferentes horarios y días durante julio y agosto de 2022.

Tabla 1. Registro de visitas al skatepark de Constituyentes

Fecha	Hora	Cantidad usuarios aproximada
miércoles 20 de julio	10:00 am	9 hombres 7 mujeres 1 menor de edad
viernes 22 de julio	4:10 pm	9 hombres 2 mujeres 6 menores de edad
miércoles 27 de julio	2:20 pm	3 hombres 20 menores de edad

Fecha	Hora	Cantidad usuarios aproximada
miércoles 26 de julio	5:00 pm	7 hombres 4 mujeres 4 menores de edad
lunes 2 de agosto	1:30 pm	8 hombres 12 mujeres 5 menores de edad
sábado 30 de julio	4:00 pm	23 hombres 8 mujeres 5 menores de edad
viernes 5 de agosto	5:00 a 7:00 pm	16 hombres 3 mujeres 6 menores de edad
domingo 7 de agosto	11:30 am	15 hombres 1 mujer 5 menores de edad
domingo 7 de agosto	5:30 pm	14 hombres 2 mujeres 3 menores de edad

Grupo focal

Se utilizó el marco teórico-metodológico descrito por Krueger y Casey (2009) aplicado a estudiantes de CENTRO que patinaran y conocieran el parque de Constituyentes. Se condujo al grupo a través de una guía de tópicos (véase anexo B) con el objetivo general de entender más sobre esta actividad y explorar posibles áreas de oportunidad de este proyecto. Como objetivos específicos de este acercamiento nos planteamos 1) entender la percepción del *skatepark* de Constituyentes 2) familiarizarnos con el uso y mantenimiento de las tablas.

Este método se aplicó el 29 de agosto de 2022 con cuatro entrevistados (véase Tabla 2) mediante una convocatoria abierta publicada en el Instagram de Comunidad C. En la publicación se invitaba a patinadores, de preferencia usuarios de Consti, a ayudar con un proyecto sobre esta actividad.

Tabla 2. Participantes del grupo focal

Género	Edad	Relación con CENTRO	Perfil
Hombre	18	Estudiante de la licenciatura en Computación creativa	Patinador experimentado
Hombre	24	Egresado de la licenciatura en Cine y televisión	Patinador retirado
Mujer	20	Estudiante de la licenciatura en Mercadotecnia y publicidad	Patinadora principiante
Hombre	21	Estudiante de la licenciatura en Cine y televisión	Patinador experimentado

Hallazgos

El método de observación nos permitió agrupar a los usuarios del *skatepark* en dos categorías principales:

I) Instructores y niños

En la mayoría de las visitas encontramos instructores no mayores de 30 años con niños alrededor de los 8 años en clases de *skate*. En algunos casos, los instructores se identificaban con playeras o chalecos, mientras que los niños, destacaban por el uso de equipo de protección personal (casco, coderas y rodilleras).

II) Jóvenes experimentados

La población más recurrente en este espacio está conformada principalmente por hombres de entre 16 y 30 años, que practican *skateboarding*, BMX y *roller*. Era habitual ver a quienes estaban practicando *skate* con audífonos, sin mucha interacción entre ellos y enfocados en su proceso personal. Sin embargo, llegaban y se retiraban en grupos y, aprovechaban las pausas para convivir.

Por su parte, el grupo focal nos permitió confirmar que este *skatepark* destaca por ser un espacio amigable con los principiantes. La participante más inexperta del grupo mencionó que “cuando empecé a investigar dónde aprender, todos me dijeron que fuera a Constituyentes. Es el lugar para aprender”. Esto nos permitió confirmar la importancia de las escuelas de *skate* y los instructores como agentes clave en el entramado sociocomunitario del espacio. También señalaron que es un parque seguro, tranquilo y concurrido, no solo por personas que practican el deporte, sino también por familias con niños. Esto que pudiera ser percibido como negativo por entorpecer la práctica, tiene el efecto contrario. Aseguran que la presencia de estos usuarios ayuda a crear una comunidad más diversa y fomenta el crecimiento del deporte. El participante retirado mencionó que “es un espacio donde todos vamos a disfrutar” (comunicación personal, 29 de agosto de 2022).

Respecto al segundo objetivo que estaba centrado en familiarizarse con el uso y mantenimiento de las tablas se encontró que el aprendizaje es autodidacta y recae en el conocimiento que se difunde informalmente entre los miembros de la comunidad, generalmente en los *skateparks*. Además, los participantes explicaron a detalle las partes de la tabla así como su mantenimiento y posibilidades de personalización (véase Figura 6). Pero más allá de ser objetos personalizables y estéticos, dejaron muy claro que sus tablas “no sólo son un pedazo de madera, son un reflejo de lo que has patinado, una extensión de ti” (comunicación personal, 29 de agosto de 2022).



Figura 6.
Participante del grupo focal mostrando los componentes de su tabla.
Fuente: Material de la autora (2023).

Los participantes señalaron que las tablas de *skate* tienen una corta duración en un patinador frecuente. El uso causa que la madera se astille o se rompa lo que impide su uso práctico. Por este motivo, los patinadores suelen guardar sus tablas rotas como recuerdo o desecharlas. Este hallazgo fue de gran interés para el equipo, ya que planteaba la posibilidad de reutilizar este material con un valor simbólico para sus dueños, al mismo tiempo que se elimina el desecho generado en la práctica del *skate*.

Etapas 2: Ideación y prototipado

La investigación concluyó que reutilizar las tablas como material podría ser una oportunidad atractiva para el equipo de Diseño industrial, ya que les permitiría enseñar a otros los principios aprendidos en su licenciatura. Por otra parte, los participantes del taller podrían conocer una forma de *upcycling*, al convertir un objeto significativo en algo utilitario. Además, podrían vincularse con otras personas interesadas en el *skate*.



Figura 7A y 7B.
Prototipo con restos de madera.
Fuente: Material de la autora (2022).

Una vez delimitado, el equipo de servicio social dio inicio a la creación de una serie de prototipos. Los primeros de ellos fueron contruidos utilizando materiales de desecho de madera (véase Figura 7A y Figura 7B). Conforme avanzaba el proceso de mejora, evolucionaron hacia prototipos elaborados con tablas reales, las cuales obtuvimos a través de una donación estudiantil convocada nuevamente a través del Instagram de Comunidad C.

Se generaron diversas iteraciones y ajustes hasta llegar a las cuatro opciones finales: estantes, *rack*, mesa (con dos variaciones: ovalada y cuadrada) y luminaria. A su vez, se desarrollaron materiales de apoyo: manuales, planes y temario¹ durante la primera mitad del 2023.

¹ Todos estos materiales pueden ser encontrados [aquí](#).

Etapa 3: Validación

Una vez culminada la fase de prototipado, se procedió a la ejecución de dos ejercicios de socialización con el objetivo de validar la viabilidad del proyecto ante posibles usuarios. El primer ejercicio tuvo lugar el 22 de noviembre en las instalaciones del *skatepark* de Constituyentes. Durante este evento, se dispuso un puesto con los prototipos definitivos, a través del cual se recabaron las opiniones y retroalimentación de los usuarios presentes. No obstante, es importante señalar que este ejercicio tuvo ciertas dificultades, como se mencionó previamente, el *skate* es una actividad de naturaleza solitaria y que requiere mucha concentración. Adicionalmente, la amplitud del espacio también planteó un desafío, ya que resultó complicado captar la atención de los usuarios y dirigirlos hacia la zona designada para la exhibición de los prototipos.

A pesar de estas limitaciones, se logró abordar a un grupo de alrededor 10 usuarios, quienes manifestaron su interés por el proyecto y expresaron que consideraban la propuesta como una manera inteligente de extender el uso de sus tablas. Incluso, un usuario de 10 años de edad, manifestó un entusiasmo particular y ofreció una donación de tablas con el fin de apoyar el proyecto.

El segundo ejercicio se hizo con los estudiantes que nos habían apoyado en el grupo focal con anterioridad. Durante esta sesión, uno de ellos expresó su interés en contar con la posibilidad de personalizar sus propios muebles. Como una posible alternativa, sugirió la utilización de pintura. Sin embargo, el equipo lo vio como poco viable pues elevaba de forma considerable los costos del proyecto.

Etapa 4: Implementación

En los primeros meses del 2023, el equipo estudiantil se dedicó a mejorar los materiales didácticos del proyecto y a diseñar el taller (véase *Anexo C: Guía instruccional del taller*). Finalmente, el taller se llevó a cabo los sábados 27 de mayo y 3 de junio² de 2023, en un horario de 10 a 14 horas, y contó con una cuota de recuperación de \$650 que cubría los materiales necesarios para realizar los muebles. Es importante destacar que esta tarifa se alinea con la filosofía del Hub de diseño social, que busca únicamente recuperar los gastos incurridos en los materiales, reflejando así su naturaleza sin fines de lucro.

Siguiendo la metodología habitual para todos los talleres y eventos impulsados por el Hub, se llevó a cabo la difusión del taller mediante redes sociales. Adicionalmente, se implementó una estrategia de promoción a través de la distribución de carteles informativos en puntos estratégicos de la colonia América, así como en las cercanías del *skatepark* de Constituyentes. Como resultado de estas acciones, se generó un interés inicial por parte de 10 personas. De este grupo, cuatro individuos finalmente formalizaron su inscripción al taller (ver Tabla 3).

Tabla 3. Participantes del taller

Género	Edad	Relación con CENTRO	Perfil
Hombre	27	Egresado de la licenciatura en Cine y televisión	Patinador intermedio
Hombre	29	Usuario del <i>skatepark</i> Constituyentes	Patinador experimentado
Género fluido	20	Estudiante de la licenciatura en Cine y televisión	Patinador intermedio
Hombre	29	Usuario del <i>skatepark</i> Constituyentes	Patinador principiante

² Las primeras fechas anunciadas fueron el viernes 19 y sábado 20 de mayo, sin embargo, los interesados mostraban rechazo a tomar el taller en viernes por ser día hábil. Se tomó la decisión de posponer el taller una semana y adecuarlo a un horario óptimo para los participantes.

Al inicio, el número de participantes causó decepción pero, al paso de las sesiones se concluyó que fue un número óptimo para manejar y supervisar. Para la mayoría era su primer acercamiento a máquinas industriales, como lijas y cortadoras, por lo que se requería un seguimiento muy cercano por parte de los talleristas.

La primera sesión se dividió en cuatro momentos:

- 1. Introducción y presentación de proyectos.** Los estudiantes dieron una breve bienvenida y los participantes se presentaron a través del cuadernillo de trabajo diseñado para la sesión. Posteriormente se revisaron las reglas de seguridad del taller y algunos conceptos básicos como *upcycling*, procesos de carpintería, procesos industriales. Una vez entendido esto, se mostraron los diferentes prototipos y se explicaron los niveles de complejidad de cada uno, siendo la mesa la más desafiante.
- 2. Elección de diseño y análisis de tablas de *skate*.** Cada participante revisó los manuales para decidir qué tipo de mueble fabricar. Mientras revisaban los manuales, el equipo estudiantil se acercó a cada participante para revisar las particularidades de sus tablas y aconsejarlos para el tercer ejercicio.
- 3. Restauración de tablas.** Los participantes restauraron sus tablas siguiendo el manual de Restauración de tablas de *skate*. Este manual describe la forma correcta de remoción de las lijas y el lijado de bordes de forma segura y efectiva.
- 4. Cierre del primer día.** El equipo estudiantil dio algunas recomendaciones finales, recordó los puntos importantes de la sesión y reiteró las elecciones de cada participante.



Figura 8A y 8B.

Participantes durante la primera sesión del taller.

Fuente: Material de la autora (2023).

La primera sesión permitió entender la dificultad de la remoción de las lijas. Este proceso fue más laborioso de lo esperado, ya que dependía de la calidad y estado de las tablas. Algunos participantes pudieron terminar en poco tiempo, mientras que otros tuvieron más dificultades. Esto llevó a los participantes que habían terminado antes a ayudar de forma natural a quienes estaban teniendo más problemas (véase Figura 8A y 8B). También fue una oportunidad para que los participantes conectaran entre sí. Mientras trabajaban, comenzaron a hablar de su experiencia en el *skate*, las tablas que utilizaban, sus retos y sus miedos. También compartieron consejos para mejorar su práctica.

Para la segunda sesión, se esperaba que las tablas ya no tuvieran lijas y que los bordes estuvieran esmerilados. Sin embargo, el tiempo fue insuficiente por lo que se le pidió a los participantes que llegarán una hora antes para terminar con la restauración.

Una vez hecho esto, la sesión se dividió en tres momentos:

- 1. Recapitulación.** Se entregaron los manuales correspondientes al diseño elegido y se confirmaron los siguientes pasos de cada uno de los participantes.
- 2. Fabricación de proyectos.** Cada participante debía seguir el manual de fabricación según su elección. El equipo estudiantil acompañó el proceso en todo momento para asegurar el uso correcto y seguro de la maquinaria.
- 3. Cierre del taller.** Se revisaron los resultados de cada uno de los participantes y se dio retroalimentación entre el grupo.

Conclusiones

Si bien no era uno de los objetivos principales de este documento, se encontró que la sistematización de la bibliografía especializada sobre *skate* a nivel mundial y en Ciudad de México es uno de los resultados más valiosos de este estudio. Esta aportación permitirá a otros contar con una base sólida para proyectos futuros relacionados con la población interesada en el *skate* y/o usuarios del parque de Constituyentes.

Por su parte, el taller permitió que los usuarios del *skatepark* de la comunidad CENTRO y los estudiantes de diseño industrial colaboraran, se conectaran y aprendieran entre sí. Los participantes pudieron desarrollar habilidades de fabricación y diseño, mientras los talleristas desarrollaron habilidades como docentes.

El grupo se empujaba entre sí y a los talleristas a utilizar procesos y máquinas no contemplados para lograr el diseño que imaginaban (véase Figura 9). El salirse de los manuales establecidos hizo que el taller fuera enriquecedor en ambos sentidos provocando el aprendizaje bilateral. Uno de los participantes agradeció la experiencia diciendo “muchas gracias por no decirnos que no podíamos



Figura 9.
Participantes mostrando sus resultados junto
con los talleristas y equipo de Comunidad C.
Fuente: José Jasso (2023).

hacerlo, al contrario, nos apoyaron para lograrlo aunque eso implicó más trabajo para ustedes” (comunicación personal, 3 de junio de 2023). En este contexto, existe un innegable sentido de identidad que destaca entre las personas que comparten el interés por esta actividad, como lo menciona Leo Valls (DC Shoes, 2019) “el *skateboarding* consiste en ser uno mismo y ser creativo de forma que al final puedas encontrar tu propia identidad”.

En términos generales, se logró una colaboración entre diseño difuso y el diseño experto a través del desarrollo de un proyecto de *upcycling* en el que se aprovechó un material que usualmente es desechado o almacenado. Se encontró una comunidad abierta, dispuesta a colaborar e interesada en seguir explorando los alcances de proyectos similares en conjunto con otras licenciaturas. Si bien la metodología de diseño presenta variables que no se pueden controlar, es un precedente útil para proyectos similares. Esta experiencia nos permitió conectar a ambas comunidades a través de un espacio de aprendizaje de diseño.

Recomendaciones

Para una segunda edición se recomienda ajustar los tiempos establecidos. Esto se debe a dos factores: la diversidad de tablas y retos que se pueden presentar al momento de remover la lija; y la necesidad de los participantes de imprimir su propia esencia en cada mueble, lo que puede requerir pasos adicionales no contemplados en los manuales de trabajo³.

La metodología presentó desafíos que no son ajenos al trabajo del Hub de diseño social. Por ejemplo, la carga académica de los estudiantes hizo difícil orquestar los tiempos para las sesiones de trabajo. Esto cambió radicalmente cuando una de ellas decidió adoptarlo como su proyecto de titulación tomando el papel de líder. En el futuro, puede ser atractivo para otros estudiantes apalancarse de su servicio social para la realización de sus proyectos terminales.

A su vez, sería importante enfatizar en el equipo de talleristas la relevancia de la investigación horizontal. Esto debido a que mostraron cierta resistencia al aplicar investigación de campo, por lo que es necesario invitarlos a confiar en el proceso de investigación y aprender a lidiar con la incertidumbre.

3 El participante que eligió la mesa tuvo que venir a una sesión extra para poder terminar su mueble.

Referencias

- Anónima. (2014).** *ADN Urbano [periferia]: Anónima + FAMADYC.* Issuu. https://issuu.com/anonimamx/docs/adn_urbano_periferia_an_nima-fam
- Anónima, Carranza López, E. y Martínez Lortia, S. (2017).** *Skatepark Parque La Mexicana.* Arquine. <https://arquine.com/obra/skatepark-parque-la-mexicana/>
- Borden, I. (2015).** *The new skate city: how skateboarders are joining the urban mainstream.* The Guardian. <https://www.theguardian.com/cities/2015/apr/20/skate-city-skateboarders-developers-bans-defensive-architecture>
- Brigada Skate Injuve. (s.f.).** *Brigada Skate Injuve* [perfil Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/brigadaskateinjuve/>
- Carranza, E. y Martínez, S. (2014).** *Skatetography para adn urbano Bogotá, Colombia.* SAAnónima. <https://sa-anonima.tumblr.com/post/90803980830/skatetography-para-adn-urbano-bogot%C3%A1-colombia>
- CENTRO. (2019a).** Hub de diseño social. En *Unfolding: Education and Design for Social Innovation* (pp. 15–26). CENTRO.
- CENTRO. (2019b).** *Al CENTRO de la Cancha.* En *Unfolding: Education and Design for Social Innovation* (pp. 199–205). CENTRO.
- Centro de diseño, cine y televisión (s.f.).** *Institución.* CENTRO. <https://centro.edu.mx/institucion.html>
- Chilango Skate. (s.f.).** *Tienda.* Chilango Skate. <https://chilangoskate.com/tienda/>
- Connors, M. (17 de enero de 2022).** Ciudad de México se está convirtiendo en el paraíso de las patinetas. *The New York Times.* <https://www.nytimes.com/es/2022/01/17/espanol/skate-ciudad-mexico.html>
- Cornejo Moreno Valle, P. (2018).** Designing With our Neighbors: the CULTIVA Case. *Economía Creativa*, (9), 52–83. <https://doi.org/10.46840/ec.2018.09.04>
- DC Shoes. (8 de octubre de 2009).** *Dc Shoes: Skate Urbanism feat. Leo Valls* [Video]. Youtube. <https://m.youtube.com/watch?v=u2lldMZur-8>
- Design Council (s.f.).** *The double diamond.* Design Council. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>
- Deza Skateboards. (s.f.).** *Tienda.* Deza Skateboards. <https://dezaskateboards.com/>
- Divi. (28 de octubre de 2019).** *Why do we include <studio.h> in our program?* Quora. <https://www.quora.com/Why-do-we-include-studio-h-in-our-program>
- Donnelly, M. (2008).** Alternative and mainstream: Revisiting the sociological analysis of skateboarding. En *Tribal Play: Subcultural Journeys Through Sport* (pp. 197–214). Emerald Group Publishing Limited.
- Drop in skate magazine México. (s.f.).** *Drop in skate magazine México* [perfil Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/dropinskateboardingmx/>
- Figuroa, B., Mollenhauer, K., Rico, M., Salvatierra, R., y Wuth, P. (2017).** *Creando valor a través del diseño de servicios.* Escuela de Diseño Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Hanlon, T. (2009).** *The sports rule book* (3ra ed.). Human Kinetics, Inc.
- Happy Skater. (s.f.).** *Happy Skater* [perfil Instagram]. Instagram. https://www.instagram.com/happy_skate/
- House of Vans. (s.f.).** *Acerca de House of Vans.* Vans México. <https://www.vans.mx/houseofvans>

Hub de diseño social. (2022). *Informe de actividades 2019*. <https://www.centro.edu.mx/PDF/hub/Hub-Diseno-Social-Informe.pdf>

Imagawa, R. (2018 a). *Juego es poder (play is power)*. Reina Imagawa. <https://www.reinaimagawa.com/#/juego-es-poder-2018/>

Imagawa, R. (2018 b). *skate + museum (studies)*. Reina Imagawa. <https://www.reinaimagawa.com/#/skate-museum-studies/>

Krueger R. A. y Casey M. A. (2009). *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research* (4ta ed.) Sage.

Manzini, E. (2015). *Design When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.

Manzini, E. (2019). *Politics of the Everyday*. Bloomsbury Publishing.

Martin, B. y Hanington, B. (2012). *Universal methods of design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publishers.

Mr. GripArt. (s.f.). *Mr. GripArt*. [perfil Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/lijaslokas/>

Mujeres en Patineta. (s.f.). *Mujeres en Patineta* [perfil Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/mujeresenpatineta/>

Murray, R., Caulier-Grice, J. y Mulgan, G. (2010). *The open book of social innovation*. The Young Foundation & Nesta. <https://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2012/10/The-Open-Book-of-Social-Innovationg.pdf>

Notimex. (26 de septiembre de 2015). Mancera inaugura obras del Plan Maestro del Bosque de Chapultepec. *El Financiero*. <https://www.elfinanciero.com.mx/nacional/mancera-inaugura-obras-del-plan-maestro-del-bosque-de-chapultepec/>

Ollie School. (s.f.). *Ollie School* [perfil Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/ollie.school/>

Ollie Shit. (s.f.). *OllieShit HOME*. OllieShit. <https://ollieshit.com/>

Pilloton, E. (2010). *Emily Pilloton: enseñando diseño para el cambio* [Video]. TED Talks. https://www.ted.com/talks/emily_pilloton_teaching_design_for_change

Pro Bosque Chapultepec. (2018). Skate park Constituyentes [fotografía]. <https://www.chapultepec.org.mx/actividad/skate-park-constituyentes/>

Secretaría de Educación Pública. (2021). *Reglamento del Servicio Social para Estudiantes de Educación Superior*. https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/5f29a659-4363-41d8-b7d2-f5886b9057c0/reglamento_servicio_social.pdf

Secretaría de Desarrollo Agrario, Territorial y Urbano. (11 de mayo de 2023). Realiza Sedatu 896 espacios deportivos en 26 estados del país. Secretaría de Desarrollo Agrario, Territorial y Urbano. <https://www.gob.mx/sedatu/prensa/realiza-sedatu-896-espacios-deportivos-en-26-estados-del-pais>

Sanders, E. B.-N. (2002). *From user-centered to participatory design approaches*. En *Design and the social sciences* (pp. 18-25). CRC Press.

Miquel J. (s.f.). *Skate Places* [iPad app]. App Store. <https://apps.apple.com/us/app/smap-skate-parks-skate-spots/id1465732945>

Taylor, M. y Khan, U. (2011). Skate-Park Builds, Teenaphobia and the Adolescent Need for Hang-Out Spaces: The Social Utility and Functionality of Urban Skate Parks. *Journal of Urban Design*, 16(4), 489–510. <https://doi.org/10.1080/13574809.2011.586142>

Taylor, M. F., Houghton, S. y Bednall, J. (2010). *Friendship and Peer Socialization Practices Among Skateboarders and Graffiti Writers*. Nova Science Publishers.

The Skatepark Project. (16 de septiembre de 2021).

The Tony Hawk Foundation Is Now THE SKATEPARK PROJECT [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qpFyVG2EPQQ>

Tomasini, C. (19 de enero de 2019).

Skateboarding en México. *López-Dóriga Digital*. <https://lopezdoriga.com/deportes/skateboarding-en-mexico/>

Un día de patinetas. (s.f.).

Un día de patinetas [perfil Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/undiadepatinetas/>

Vivoni, F. (2009). Spots of spatial desire: skateparks, skateplaza and urban politics. *Journal of 24 Sport and Social Issues*, 33(2), 130-149. <https://doi.org/10.1177/019372350933258>

Walker A., Taylor, M. F., Caltabiano N. y Pooley, J.

(2014). Creating friendship networks, establishing a social identity, developing a sense of belonging, meeting new people, and building connections with the community: The social capital support health benefits to be derived from skateboarding in skate-parks. *International Journal of Child Health and Human Development*, 7(2), 135-146.

Wonders Around The World. (s.f.).

Developing a skatepark for local youth in Mexico's surfer paradise. The Skateroom. <https://theskateroom.com/projects/mazuntesk8-oaxaca-mexico>

Woolley, H. (2009).

Every child matters in public open spaces. En A. Millie (Ed.), *Securing respect: Behavioural expectations and anti-social behaviour in the UK* (pp. 97-116). Bristol University Press. <https://doi.org/10.1332/policypress/9781847420947.003.0005>

Wonders around the world. (2020).

Mexico (Mazunte) [Fotografía]. Wonders Around the World. <https://wondersaroundtheworld.org/Projects/mexico-oaxaca-mazunte>

ANEXOS

Anexo A. Pauta para plan de observación.

Objetivo general: entender el tipo de población que asiste al parque de Constituyentes y las dinámicas sociales que se generan dentro del espacio.

Objetivos específicos	¿A quiénes se va a observar?	¿Qué se observará?	¿Con qué técnicas? ¿Dónde?	Conclusiones preliminares
Delimitar el tipo de asistentes del espacio.	Usuarios del espacio con énfasis en personas que practican <i>skateboarding</i> .	Género, edad aproximada, si asisten en grupo o solos.	Mosca en la pared. En el skatepark de Constituyentes. El espacio facilita el sentarse a una distancia poco invasiva. Se recomienda levantamiento de imagen.	Encontramos una población mayormente de hombres de entre 15 y 25 años que asisten en grupos.
Detectar actividades realizadas en el parque.		Si existe alguna actividad que nos ayude a conectar con ellos en un futuro.		El espacio es usado para practicar <i>skate</i> , ciclismo BMX y <i>roller</i> . En todas las visitas detectamos la presencia de instructores dando clases. Estos usuarios siempre utilizan equipo de protección.
Determinar las horas y días de más afluencia.		Momentos de mayor afluencia (¿después del horario escolar, por la tarde, al anochecer?)		Establecer horarios de afluencia resulta complicado por las múltiples variables del espacio y clima. El movimiento es mayor de jueves a domingo.

Anexo B. Guía de tópicos: grupo focal.

Objetivo general: entender más sobre esta actividad y explorar posibles áreas de oportunidad del proyecto.

Objetivos específicos: 1) entender la percepción del *skatepark* de Constituyentes 2) familiarizarnos con el uso y mantenimiento de las tablas.

Presentación general (preguntas de apertura)

- Comparte tu nombre, semestre y carrera

Experiencia con skate (preguntas de introducción)

- ¿Desde cuándo patinas? ¿Cómo empezaste?
- ¿Qué te gusta de tu tabla actual? ¿Desde cuándo la tienes?

Uso del *skatepark* y uso de patinetas (preguntas clave)

- ¿Qué días y a qué hora sueles ir al *skatepark* de Consti? ¿Por qué esa elección?
- En tu opinión, ¿cómo es la población que habita Consti? ¿De dónde suelen venir? ¿Es recurrente?
- Cerca de Consti, hay otros espacios dedicados al *skate*. ¿Cómo se compara Consti con Parque Lira y con Atlantis/PARCUR? ¿Por qué prefieres (o no) Consti?
- En nuestras visitas, hemos encontrado con frecuencia clases e instructores. ¿Es una característica específica de Consti o es un fenómeno que ocurre en todos los parques? ¿Qué opinas de este uso?
- En cuanto a infraestructura y seguridad, ¿qué opinas de Consti? Podemos hablar de elementos como el alumbrado, calidad del parque, seguridad, acceso.
- ¿Cómo mantienes tus tablas? ¿Tienes un proceso de limpieza y/o mantenimiento? ¿Qué herramientas usas?
- ¿Cómo decides que necesitas cambiar de tabla?
- ¿Qué le haces a tus tablas viejas?

Taller (pregunta de cierre)

- Tomando en cuenta lo que hemos platicado, si el Hub de diseño social hiciera talleres enfocados en la población *skate*, ¿qué te gustaría que hiciéramos?

Anexo C. Guía instruccional del taller

Taller: Upskate | taller de *upcycling* de tablas de skate

Objetivo general: convertir tablas de skate rotas o astilladas en un mueble (mesa, estantería, lámpara o rack) a través de herramientas y principios del diseño industrial.

Horas de formación: 8 horas divididas en dos sesiones.

Sesión 1

Objetivo: Los participantes conocerán los posibles diseños de muebles disponibles y seleccionarán uno según sus intereses. Deberán restaurar su tabla de acuerdo al manual de restauración.

Materiales: manuales impresos, pistola de aire caliente, cepillo, fibra verde, espátula de plástico, espátula de metal, esponja abrasiva, plumón.

Maquinaria: sierra cinta y esmeril con disco de lija

Actividades

- | | | |
|---|---------|---|
| 1) Introducción y presentación de proyectos | 40 min. | <ul style="list-style-type: none"> • Breve bienvenida • Presentación de talleristas y participantes con las actividades establecidas en el cuadernillo. • Revisión de temario (reutilización, <i>upcycling</i>, aprendizajes de carpintería y procesos industriales) • Presentación y explicación de los posibles proyectos (mesas, repisas, rack o luminaria). |
|---|---------|---|

Taller: Upskate | taller de *upcycling* de tablas de skate

Objetivo general: convertir tablas de skate rotas o astilladas en un mueble (mesa, estantería, lámpara o rack) a través de herramientas y principios del diseño industrial.

Horas de formación: 8 horas divididas en dos sesiones.

Sesión 1

2) Elección de proyectos y análisis de tablas	30 min.	- Cada participante analizará los diseños y manuales correspondientes para identificar cuál le parece más atractivo y qué procesos de fabricación le interesaría aprender. - Cada participante decidirá qué opción va a desarrollar durante el taller.
3) Restauración de tablas	150 min.	- Cada participante procederá a restaurar su tabla de acuerdo con el Manual para restaurar una tabla de skate deteriorada. Deberán: - Remover la lija - Corte del deterioro
4) Cierre	20 min.	- Los participantes recogerán los materiales utilizados y limpiarán las superficies. - Se reiterará la elección de proyecto a desarrollar. - El equipo de talleristas deberá adquirir los materiales necesarios para la siguiente sesión.

Taller: Upskate | taller de *upcycling* de tablas de skate

Objetivo general: convertir tablas de skate rotas o astilladas en un mueble (mesa, estantería, lámpara o rack) a través de herramientas y principios del diseño industrial.

Horas de formación: 8 horas divididas en dos sesiones.

Sesión 2

Objetivo: Los participantes fabricarán el mueble seleccionado según los diseños definidos en los manuales.

Materiales: disco de corte de metal para dremel, tornillos y tuercas de cabeza plana de 1 pulgada, pijas cabeza plana de 1.5 pulgadas con taquetes, brocas de 3/16, broca para concreto 3/16, broca 3/3, soporte para repisas, colgadores tipo ojo de cerradura, lijas grano 60 para dremel, pijas

Taller: Upskate | taller de upcycling de tablas de skate

Objetivo general: convertir tablas de skate rotas o astilladas en un mueble (mesa, estantería, lámpara o rack) a través de herramientas y principios del diseño industrial.

Horas de formación: 8 horas divididas en dos sesiones.

Sesión 2

cabeza plana ½, broca 3/32, esponja abrasiva, pijas de cabeza plana de 1 pulgada, taquetes de madera de ¼, broca avellanadora para madera, resistol 850, tablas de pino, colgadores tipo cola de pato, tira LED, grapas.

Maquinaria: sierra cinta, sierra ingletadora, dremel, taladro, sierra de mesa, prensas, router CNC, engrapadora, desarmador

Actividades

1) Recap. de proyectos	30 min.	- Resumen de los procesos de cada proyecto. - Entrega de materiales y manuales.
2) Fabricación	180 min.	- Cada participante desarrollará el proyecto seleccionado de acuerdo a su debido manual de fabricación (mesa rectangular, mesa ovalada, repisas, rack o luminaria) y respectivos planos. - Durante todo el proceso se contará con la ayuda y supervisión del equipo de talleristas.
3) Retroalimentación y cierre	30 min.	- Los participantes recogerán los materiales utilizados y limpiarán las superficies. - Muestra de resultados para retroalimentación grupal. - Retroalimentación sobre la experiencia del taller. - Fotografía de resultados. - Agradecimiento y despedida.

Materiales de consulta

Manuales:

https://drive.google.com/drive/folders/1CfqvO47PiT5mnffUVf_ftDIHzaktKrlu?usp=sharing

Planos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1-GQbIAkxGOsrJUQbMA8TwUAvL-ZozSWU?usp=sharing>

Cuadernillo:

<https://drive.google.com/file/d/1yqn3DKbJwR6mkNp7f6BirrlwEeD2OvzU/view?usp=sharing>