

ED
EV

TRABAJO FINAL DE GRADO
Tutora: Carla Sentieri Omarreñentería
Autor: Rubén Gómez García
EDEV | 2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA TÈCNICA
SUPERIOR
D'ARQUITECTURA

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA
Grado en fundamentos de la arquitectura
2017

Trabajar la mente es imprescindible,
pero sin cuerpo, nuestras ideas no llegan a la oficina

0 ÍNDICE	10
1 RESUMEN	14
2 SELECCIÓN DEL TEMA Y REFERENCIAS	18
IDEA INICIAL	19
LECTURAS	20
EL CAMINO HACIA EDEV	22
3 CONTEXTO	24
EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO	25
EL CONTEXTO DEPORTIVO	26
EL CONTEXTO ACADÉMICO	28
4 EDEV	30
DESCRIPCIÓN GENERAL	32
FUNCIONAMIENTO DE EDEV	33
4.1 LOS ESPACIOS	36
EL PLANO	37
LOS ESPACIOS	39
LOS DEPORTES	41
LOS EQUIPAMIENTOS	42
LA TOMA DE DATOS	43
CATÁLOGO DE ESPACIOS	45
4.2 HAZ DEPORTE	54
LA HERRAMIENTA DE NAVEGACIÓN	55
BÚSQUEDA MANUAL	59
4.3 VALORA TUS ESPACIOS	62
BÚSQUEDA DEL ESPACIO	63
VALORACIÓN	65
4.4 USUARIO	68
TUS DATOS	69
TU ACTIVIDAD EN EDEV	71
CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD	73
5 GESTIÓN	76
6 APLICACIONES	84
SOCIALES	85
GESTIÓN	86
7 BIBLIOGRAFÍA	88
PÁGINAS WEB	89
DOCUMENTACIÓN GRÁFICA	90

EDEV (espacios deportivos en Valencia) es una aplicación web que nace con la intención de ser una herramienta con doble funcionalidad, tanto social como de gestión. Se trata pues de un sistema interactivo en el que el usuario es la piedra angular.

Este tiene la capacidad, a través de EDEV, de establecer relaciones sociales con los demás usuarios de la comunidad con el fin de practicar un hábito de vida saludable: el deporte. Es por tanto, una herramienta social que pretende animar a la gente a llevar una vida mejor y en compañía.

Por otro lado, los sistemas de evaluación de los espacios públicos de la ciudad en relación con el deporte, permiten a las administraciones obtener una visión al detalle del estado de los equipamientos públicos con el fin de mejorarlos o repararlos, lo cual convierte a EDEV también en una herramienta de gestión.

La aplicación funciona en torno a un plano de la ciudad donde se sitúan los espacios públicos adaptados para la práctica deportiva y es el usuario el que selecciona, a través de filtros de proximidad, equipamientos, deporte a practicar etc., el espacio idóneo para él.

Además, cada usuario dispone de un perfil en el que introduce parámetros de edad, sexo, deporte que practica etc., por lo que cada usuario no solo puede elegir dónde quiere practicar el deporte, sino también con quién.

Para finalizar, cada usuario tendrá la opción de valorar los espacios de manera detallada, con el fin de poder disponer de un amplio abanico de lugares perfectamente adaptados a las necesidades deportivas de la sociedad.

En este trabajo de final de grado la ciudad escogida ha sido Valencia, aunque el modelo puede servir para cualquier ciudad, municipio o territorio.



Fig.1.1| Logo aplicación



Fig. 1.2 | Logo web

EDEV no fue el punto de partida de este TFG, sino que ha sido una idea que ha ido evolucionando y transformándose pero que sin embargo ha mantenido el concepto base.

En un primer momento se pretendía realizar un trabajo que relacionara el urbanismo y el deporte, concepto que se ha mantenido hasta el final del trabajo pero con diferentes orientaciones.

La primera de ellas fue la intención de crear un modelo de ciudad deportiva saludable en la que se identificaran, a través del análisis y de la experiencia personal de los usuarios, los espacios urbanos que favorecieran las diferentes prácticas deportivas. Una vez realizado el estudio se procedería a desarrollar una serie de puntos a seguir cuando se pretendiera crear una ciudad altamente preparada para el deporte y que, por tanto, fuera más saludable.

Se empezó el trabajo con la búsqueda de información ya escrita sobre el tema con el fin de conocer más en profundidad la cuestión y se analizaron varios artículos que ahora destacaremos.

Una vez leídos los artículos se empezó a pensar en cómo realizar las entrevistas al usuario, con el fin de averiguar lo que verdaderamente necesitaba la sociedad a través de las encuestas de actividad deportiva (Fig. 2.1).

Uno de estos textos fue “Diseñar la ciudad para el deporte en los espacios públicos” de Fransec Magrinyà y Miguel Y. Mayorga, dentro de “APUNTS Educación física y deportes” (1er trimestre de 2008) (Fig. 2.2)

El estudio se centra en el análisis de varias plazas y parques de Barcelona con el fin de identificar y valorar sus elementos en relación con el deporte y se extrajeron las siguientes conclusiones:

1. Las plazas suelen tener poca actividad deportiva (11,3%), concentrándose su mayoría en los parques (51,6%)
2. Una de las principales variables para que el espacio produzca actividad deportiva es la cercanía a zona residencial, considerándose que a mas de 500m de distancia no se produce flujo de personas salvo en espacios de interés consolidado.
3. Los espacios deportivos suelen colocarse una vez diseñado el parque, quedando en lugares residuales. Estos lugares suelen colocarse en el perímetro cuando la posición idónea debería ser central e incluyendo dichos espacios en la fase de proyecto.
4. La permeabilidad es importante para la actividad, señalándose como idóneo un filtro vegetal como límite del parque en vez de fronteras construidas.
5. La relación entre equipamiento deportivo y actividad deportiva no está directamente relacionada, pues los más habituales como el tenis de mesa y baloncesto suelen presentar poca tasa de ocupación, por lo que será mejor variar los equipamientos (frontón, etc)

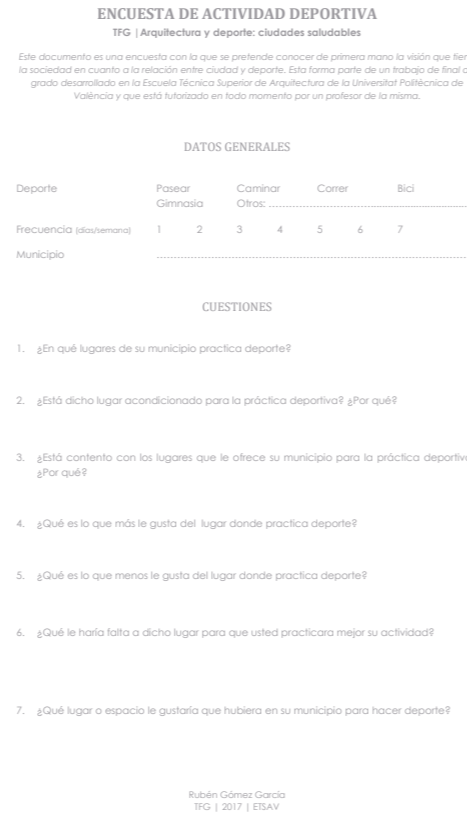


Fig. 2.1 | Encuesta de actividad deportiva

Diseñar la ciudad para el deporte en los espacios públicos

FRANCESC MAGRINYÀ
 Ingeniero de Caminos, Canales y Puertos
 Doctor en Urbanismo
 Profesor de la Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona
 francesc.magrinyà@upc.edu

MIGUEL Y. MAYORGA
 Arquitecto
 Profesor de la Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona
 miguel.mayorga@upc.edu



Resumen
 El objeto de este trabajo es el análisis urbanístico de 30 espacios en los que se desarrollan las redes sociales deportivas analizadas. Para ello, se analizan los mecanismos clave en la aparición de una práctica deportiva; el diseño de los espacios planificados y su relación con las prácticas deportivas; y, en especial, la relación entre cada proyecto urbano y su entorno, la permeabilidad de los límites y la continuidad de los ejes de relación peatonales, el carácter periférico o central de la actividad deportiva en el espacio público y el rol del mobiliario en las prácticas deportivas.
 Se pone en evidencia el valor de los parques como espacios de referencia de la planificación urbana asociada al deporte en el espacio público; el rol de las infraestructuras viarias como generadoras de espacios para prácticas deportivas informales, así como el de los equipamientos deportivos como atractores de nuevos espacios de prácticas deportivas a su alrededor.
 Por otro lado, se constata la relación con la residencia como un elemento clave para la buena catalización de una práctica deportiva. Así mismo, se valoran los espacios abiertos y los tipos de usos que conciben el espacio y que generan centralidad a las actividades, entre ellas, las deportivas. Se constata una tendencia a situar las actividades deportivas en posiciones periféricas que sería interesante evitar, así como una cierta tendencia a repetir un determinado mobiliario (cestas, mesas para tenis de mesa y campos de petanca) frente a otras prácticas que tendrían buena acogida (frontón y fútbol) y en los que no es necesario ir a formatos estándar.

Palabras clave
 Proyecto urbano, Infraestructuras viarias, Espacio público, Prácticas deportivas informales, Mobiliario urbano.

Abstract
Design the City for the Sport in Public Spaces
 The aim of this work is the urbanistic analysis of 30 spaces in which the sporting social networks studied, develop themselves. To achieve this, the key mechanisms in the appearance of a sporting practice will be analysed the design of the planned spaces and their relation with the sporting practices; and, in particular, the relation between the urban project and its environment, the permeability of the limits and the continuity of the hubs of pedestrian connections, the character of the periphery or centre of the sporting activity in the public environment and the role of the urban furniture and installations in the sporting practice.
 The article brings into evidence the value of parks as spaces of reference, pointing to urban plans associated to sport in public space; the role of the diverse infrastructures as generators of spaces for informal sporting practice, in this way like certain tendencies to repeat determined types of urban installation (baskets, table tennis and petanca) against other practices which would be more welcomed (football and fronton) and in those in which it is not necessary to adhere to standard formats.

Key words
 Urban Project, Vial Infrastructures, Public Space, Informal Sporting Practice, Urban Furniture.

Introducción
 Este trabajo aborda el análisis urbanístico de 30 espacios públicos de Barcelona analizados dentro del proyecto de redes sociales deportivas (Puig y Maza, 2008) y extraer enseñanzas sobre por qué se desarrollan en estos espacios, cuál es la interacción entre la práctica deportiva y el espacio público y cuáles son los elementos claves en su diseño para su adaptación a las necesidades deportivas. Para ello, previo un breve repaso a la generación de espacios públicos asociados a las prácticas deportivas, analizaremos que mecanismos son claves en la aparición de una práctica deportiva. Y una vez caracterizadas las tipologías de espacios pasaremos a analizar el diseño de los espacios planificados y su relación con las prácticas deportivas. Nos centraremos en la relación entre el proyecto urbano y su entorno, la permeabilidad de sus límites y la legibilidad y continuidad de los ejes de relación peatonales; el carácter periférico o central de la actividad deportiva en el espacio público y su relación frente a los mecanismos de complementariedad versus segregación de las actividades, para analizar finalmente el rol del mobiliario en la práctica deportiva.

Fig. 2.2 | Artículo 1

El segundo artículo importante que se analizó fue “Redes sociales. El caso de la ciudad de Barcelona” dentro de “APUNTS Educación física y deportes” (2º trimestre 2006) (Fig. 2.3).

Este estudio se centra en las relaciones sociales que los espacios deportivos pueden llegar a generar, siendo de más importancia para nuestro estudio la metodología empleada para llegar a estas conclusiones:

1. Observación: “se aplica cuando se pretende saber qué hacen las personas, no su opinión acerca de lo que hacen”. Se siguen las instrucciones sugeridas por Heinemann (2003), Quivy y Campenhout (1997); partiendo del marco teórico se visitan espacios públicos para posteriormente poder modificar las categorías.
2. Entrevistas cualitativas: se realizaron entrevistas semidirigidas o semiestructuradas (Heinemann 2003; Quivy y Campenhout 1997) a la población usuaria y otra responsable de la gestión.
 - a. Se realizaron en lugares representativos para el estudio y con diversidad.
 - b. En cada lugar se realizaron entre 5 y 8 observaciones y de 2 a 4 entrevistas.

21 |

GESTIÓN DEPORTIVA, Ocio y TURISMO

Los espacios públicos urbanos y el deporte como generadores de redes sociales. El caso de la ciudad de Barcelona

NÚRIA PUIG*
Doctora en Sociología.
Profesora del INEFC-Barcelona.
Laboratorio de Investigación Social. INEFC-Barcelona

ANNA VILANOVA
Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.
Master in Sociology of Sport, University of Leicester
Laboratorio de Investigación Social. INEFC-Barcelona

XAVI CAMINO
Licenciado en Antropología Social y Cultural.
Laboratorio de Investigación Social. INEFC-Barcelona

GASPAR MAZA
Doctor en Antropología Social.
Profesor de Antropología Urbana, Universitat Rovira i Virgili, Tarragona

MARIANO PASARELLO
Licenciado en Educación Física.
Profesor de la Facultad de Educación, Universitat de Vic

DANIEL JUAN
Licenciado en Educación Física.
Laboratorio de Investigación Social. INEFC-Barcelona

RAFAEL TARRAGÓ
Licenciado en Educación Física.
Laboratorio de Investigación Social. INEFC-Barcelona

Correspondencia con autores/as
* npuig@gencat.net

Resumen

El artículo presenta los resultados de un estudio realizado en la ciudad de Barcelona sobre los espacios públicos urbanos y el deporte como generadores de redes sociales. Se observaron cinco espacios de la ciudad, a la vez que se realizaron entrevistas en profundidad a personas usuarias y a responsables de su mantenimiento. Los resultados principales son: a) es imprescindible que los espacios y los deportes que se realizan tengan determinadas características para que sean generadores de redes sociales; b) las redes son homogéneas socialmente; se han detectado de los tipos siguientes: familiares, de amistades, de inmigración, de *wellness* y post-modernas, y c) las relaciones entre las redes tienden a ser de tolerancia y de respeto hacia unas normas pactadas.

Palabras clave

Espacios públicos urbanos, Actividades físicas, Redes sociales, Antropología urbana, Sociología urbana, Barcelona.

Abstract

Public urban spaces and sport as a source of social networks. The case of Barcelona
The article gives the results of a research conducted in Barcelona about public urban spaces and sport as a source of social networks. Five of these spaces have been observed and in-depth interviews have been conducted with users and people in charge of their management. Main results are: a) The creation of social networks requires that spaces and sport activities have certain features; b) Social networks are socially homogeneous; We found the following types: family networks, friends, immigration, wellness and post-moderns; and c) Relationship between social networks are of tolerance and respect concerning the agreed norms.

Key words

Urban public spaces, Physical activities, Social networks, Urban Anthropology, Urban Sociology, Barcelona.

Fig. 2.3 | Artículo 2

EL CAMINO HACIA EDEV

Después de valorar varias opciones se llegó a la conclusión de que extraer unos datos fiables de la sociedad iba a consumir todo el tiempo necesario para elaborar el trabajo (debido al gran número sujetos necesarios), así que se planteó la posibilidad de que el trabajo fuera propiamente el desarrollo de la herramienta que gestionara estos datos de opinión de la sociedad.

Así pues, se comenzó a elaborar una propuesta que pudiera gestionar los datos que la sociedad iría introduciendo con el fin de saber qué es lo que esta necesita.

Esta idea, unida al concepto de relacionar urbanismo y deporte dio lugar a una plataforma donde los usuarios, mediante la práctica deportiva en los espacios urbanos, elaboraran unos datos acerca de dichos espacios que luego se analizarán por las instituciones pertinentes.

| 22

EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO

Todo proyecto, al igual que la arquitectura, se encuentra inmerso dentro de un contexto, el cual puede que haya sido el origen de su creación, o puede que lo haya condicionado en su resultado final.

EDEV nace en el contexto de la reinención de la arquitectura y de la figura del arquitecto, el cual es capaz de realizar un mismo trabajo (el proyecto) que tiene en estas ocasiones unas premisas bien diferentes a lo que el arquitecto tradicional solía manejar.

El arquitecto moderno no solo edifica, sino que diseña escenarios, se convierte en publicista o incluso diseña moda. La enseñanza generalista que caracteriza a las escuelas españolas ha hecho que de sus aulas nazca un profesional multidisciplinar, capaz de combinar los conocimientos técnicos con los humanistas y de diseño. Todo ello gracias al estudio de multitud de disciplinas que consiguen entrelazarse para dar lugar una de las profesiones más completas. Este hecho permite que el arquitecto, cuando el trabajo en el ámbito relativo a su profesión escasea, sea capaz de desarrollar actividades en otros campos.

25 | Este trabajo de final de grado es pues una muestra más de la figura del arquitecto reinventado, el cual es capaz, incluso de diseñar una aplicación móvil.

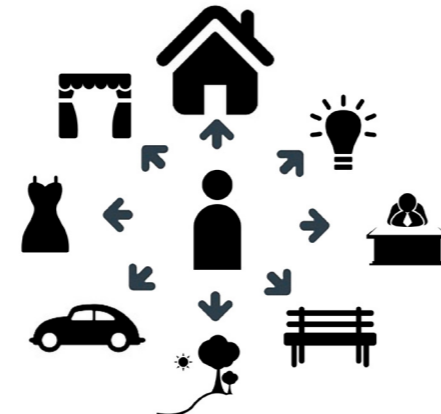


Fig. 3.1 | Multidisciplinaridad

EL CONTEXTO DEPORTIVO

En los últimos años el deporte ha experimentado un incremento significativo de sus habituales, siendo especialmente destacable el movimiento del running.

Durante este tiempo, el número de corredores que han tomado las calles y parques de las ciudades ha ido en aumento de forma exponencial. Este fenómeno se ha dado de forma masiva en Valencia, donde visto el gran interés de la ciudadanía y, dados los favorables factores de climatología y espacialidad, han hecho que la capital del Turia se haya convertido en la capital de los corredores: Valencia ciudad del running.

Esta iniciativa ha sido promovida tanto por los organismos públicos como el Ayuntamiento de Valencia, como por los privados, como la Fundación Trinidad Alfonso, quienes conjuntamente han apostado de manera contundente por el running en la ciudad de Valencia y alrededores.

La fundación Trinidad Alfonso nació en 2012 por la iniciativa de Juan Roig y desde entonces busca "irradiar la cultura del esfuerzo en la sociedad de la Comunitat Valenciana", haciendo grandes apuestas por el deporte valenciano (www.fundaciontrinidadalfonso.org)

Entre las grandes obras que se han llevado a cabo encontramos, por ejemplo, el maratón y el media maratón Trinidad Alfonso, el cual reúne cada año a los mejores especialistas del mundo y a más de 19.000 y 13.500 corredores respectivamente. Además, la Federación Internacional de Atletismo (IAAF) ha otorgado el máximo distintivo a dichas competiciones, la Road Race Gold (Fig. 3.2). La primera edición del maratón fue celebrada en el año 1982, pero no ha sido hasta los últimos 5 años cuando esta prueba ha dado el salto al panorama mundial. Concretamente, en el año 2015, el vencedor de la prueba John Nzau Mwangangi consiguió, con un crono de 2:06:13, la mejor marca de la historia realizada en suelo español, además de colocar a la prueba valenciana entre las más rápidas del mundo.

Otro gran proyecto ejecutado ha sido el carril runner del viejo cauce del Turia. Esta importantísima obra tiene una longitud de 5km y se desliza a través de la práctica totalidad del viejo cauce del río que a día de hoy vertebraba a Valencia. Esta infraestructura, a pesar de su longitud, se encuentra a diario abarrotada de corredores en toda su longitud que disfrutan de un espacio que es referente a nivel nacional (Fig. 3.3)



Fig. 3.2 | Logo Road Race Gold. Via iaaf.org

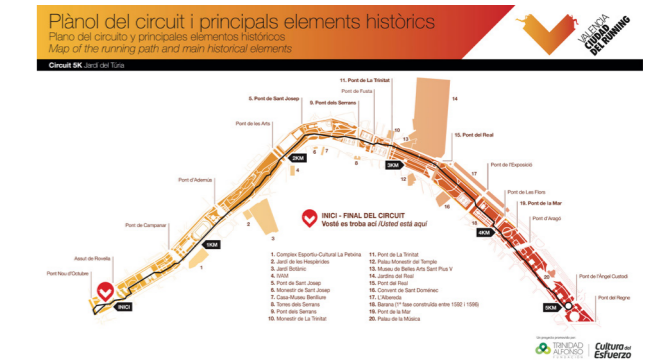


Fig. 3.3 | Circuito 5k viejo cauce río Turia. Via valenciaciudaddelrunning.com

Además, Valencia es la ciudad que más actividad presenta en relación al running, ya que cuenta con varios circuitos de carreras populares que casi cada domingo convierten sus calles en un mar de corredores, como los de la Diputación de Valencia y el Divina Pastora (Fig. 3.4). Es habitual que en estas carreras se reúnan entre 5.000 y 8.000 personas, lo cual da a entender la magnitud del fenómeno running que se desarrolla en esta ciudad.

Y no es solo el impacto directo que estas carreras ejercen sobre la población, sino el gran número de empresas, profesionales y acompañantes que llevan a Valencia a ser el corazón de la fiebre del running.

Es este entorno pues, un lugar apropiado para desarrollar una aplicación como la que nos ocupa.



Fig. 3.4 | Carrera del circuito Divina Pastora.
Vía carreras.deportevalencia.es

EL CONTEXTO ACADÉMICO

El trabajo de final de grado de arquitectura es, por su carácter, un ejercicio que puede centrarse en muchas disciplinas y en el que se pueden encontrar multitud de temas y disciplinas. Pero todos se decantan por una de las dos vertientes generales.

Por un lado está la de trabajar acerca de algo que ya se ha creado, ya sea analizando un edificio, un autor etc. Aquí, el alumno realiza el proceso inverso al que realiza el autor del proyecto originario: después de analizar el resultado final el alumno llega a las conclusiones desde las que el autor ha comenzado. Ya sea en el análisis estructural, constructivo o funcional etc. de una obra.

Esta vía de trabajo pone en práctica los conocimientos adquiridos durante el grado pero la componente de investigación es reducida, por lo que desde un punto de vista personal no es tan enriquecedor.

Esta, arquitectura, es una profesión en la que 2+2 no son 4. Es una profesión que puede tener un alto carácter de investigación y de diseño y en la que el arquitecto tiene la posibilidad de innovar y crear nuevos productos, y, por tanto, se propone un trabajo de final de grado con una importante componente creativa.

Esta premisa estuvo presente desde un primer momento, y por tanto, se tomó la decisión de realizar un TFG que no se limitara a reescribir la historia, sino a seguir ampliándola. Un trabajo que investigara a cerca del deporte y la ciudad y que pudiera dar un pequeño paso más a la hora de mejorar la salud de la sociedad.

Por último, cabe destacar que este TFG nació con otra ambición: que tuviese aplicación práctica. Desde las premisas iniciales se ha intentado que este trabajo no se conformara con un trabajo teórico, sino que pudiera tener una aplicación directa. Así pues, este ejercicio (a día de hoy teórico) podría llevarse a cabo y tener una utilidad dentro de la sociedad. Es una herramienta que podría ser utilizada.

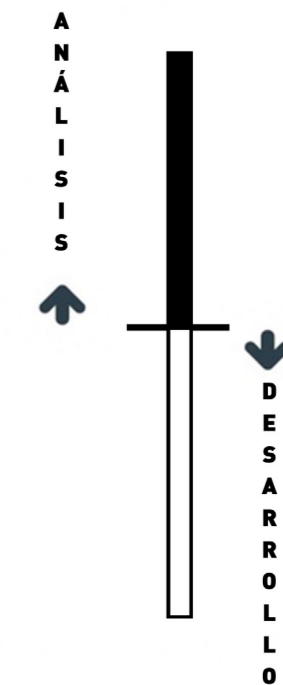


Fig.3.5 | Análisis y desarrollo

DESCRIPCIÓN GENERAL

EDEV (espacios deportivos en Valencia) es una plataforma digital que funciona como intermediario entre la sociedad y las gestoras con el fin de que los primeros aporten información continua y actualizada del estado de los espacios y equipamientos urbanos a través de la práctica deportiva y los segundos, las gestoras, tomen medidas a partir de esos datos (Fig. 4.1).

La página web empieza a funcionar con la introducción de datos personales por parte del usuario, la cual ayuda a crear una base de datos de los deportistas. A partir de esta información la aplicación es capaz de buscar el espacio que más se ajusta a cada uno y entonces el usuario puede ejercitarse en ese espacio.

Una vez hecho esto, el usuario podrá valorar su experiencia aportando datos sobre la idoneidad o no del sitio y sobre todo lo que tenga que ver con su visita al lugar. Una vez realizada esta valoración, la información es revisada y gestionada por la administración, pudiendo mantener en todo momento las instalaciones en perfecto estado y estando en capacidad de mejorarlas con el fin de adaptar al máximo la ciudad al deporte.

EDEV funciona en torno a un plano donde se distribuyen los espacios deportivos de la ciudad con el fin de que el usuario tenga una visión conjunta de los lugares de la ciudad y así poder elegir el que más se le ajuste. Acompañando a este mapa, en la parte superior, aparecen 3 menus que ayudan a completar la experiencia en la aplicación: "Haz deporte", "Valora tus espacios", "Qué es EDEV" y "Usuario".



Fig. 4.1 | Esquema funcional

La plataforma se divide en 4 apartados:

Haz deporte: es la página principal de la aplicación y funciona en torno a un plano del viejo cauce del río Turia en el que aparecen la totalidad de los espacios aptos para el deporte y una herramienta de navegación que permite agilizar la búsqueda tanto de espacio, actividades, grupos o personas (Fig. 4.2).

Valora tus espacios: en esta sección es posible dotar a cada lugar de una puntuación, además de poder incluir propuestas, mejoras o dar alertas sobre el estado.

Qué es EDEV: espacio de información y ayuda acerca de la aplicación y de sus funciones.

Usuario: en este apartado el usuario puede introducir o modificar sus datos y parámetros de edad, sexo, deporte etc. de para así poder desarrollar la actividad y comunicarse con otros usuarios de manera más selectiva.

33 | Por otro lado todos los datos de opiniones, puntuaciones y sugerencias son canalizados hacia los gestores del municipio o lugar (diputaciones, ayuntamientos, asociaciones etc.) con el fin de que estos puedan mantener o mejorar los espacios urbanos (Cfr. 5.1)



Fig. 4.2 | Pantalla principal de EDEV

EL PLANO

Como ya se ha comentado, EDEV gira en torno a los espacios de la ciudad. Por ello, su representación gráfica es de vital importancia para que la plataforma sea ágil y eficiente.

EDEV se ha concebido como una herramienta que abarque todo un municipio, en nuestro caso Valencia. Sin embargo, en este trabajo de final de grado, con el fin de no redundar en la metodología y agilizar la movilización de datos, se ha optado por acotar el ámbito de análisis al viejo cauce del río Turia.

En este eje verde se concentran una gran parte de los espacios verdes y de uso deportivo de la ciudad, por lo que acotar el trabajo en este ámbito parece adecuado. Es pues, en este eje verde, donde se procederá a localizar y observar los espacios deportivos.

Con el fin de insertar dentro del plano de la ciudad el ámbito donde se va a trabajar y con el fin de que la lectura sea clara se ha optado por escoger un plano base de fondo y figura donde aparecen coloreados de forma sutil los principales espacios verdes de la ciudad que se encuentran fuera del cauce. Encima de dicho plano se ha colocado una imagen de satélite del antiguo cauce del Turia (Figura 4.3), la cual define de manera mas precisa el área donde se desarrolla el trabajo.

El plano final es una cartografía sencilla (Figura 4.4) que permite situar en todo momento el cauce con respecto a la ciudad sin que esta interfiera en la lectura.



Figura 4.3 | Imagen por satélite del antiguo cauce
TFG | 2017 | EDEV



Figura 4.4 | Plano final EDEV

El procedimiento seguido para conocer qué espacios deportivos existen a lo largo del antiguo cauce ha sido la observación. A través de un recorrido por toda la longitud del eje verde se han ido observando los lugares que reúnen las características necesarias para practicar algún deporte o actividad física o en los cuales se apreciaban dichos actos.

El objetivo del trabajo ha sido crear un catálogo de espacios deportivos dentro del ámbito acotado. Para lograrlo de una manera ágil, sistemática y precisa se ha desarrollado un modelo que clasifica los espacios atendiendo a los factores más significativos:

Nombre del espacio (Figura 4.5): con el fin de dotar a cada espacio de cierta identidad y que su búsqueda o reconocimiento sea sencillo, se asigna un número y un nombre a cada uno de ellos.

Imagen del espacio (Figura 4.6) se define visualmente el espacio con el fin de dar la máxima información posible y que el usuario conozca cómo es el lugar.

Gama de deportes (Figura 4.7): en esta paleta se han identificado los 9 deportes o actividades físicas más realizadas en un entorno urbano y para representarlas de una manera sencilla e intuitiva se ha recurrido a los iconos. Además, a cada deporte se le asigna un color de tal manera que es otro mecanismo de localización.

Gama de equipamientos (figura 4.8): en esta paleta se han identificado los 9 equipamientos urbanos que más influyen a la hora de hacer un deporte siguiendo los mismos criterios que en la gama de deportes.

Observaciones de interés (Figura 4.9): anotaciones, datos u otro tipo de información de cualquier índole que resulte relevante acerca del espacio en cuestión.

Todos estos datos combinados dan lugar al modelo de clasificación de espacios (Figura 4.10), el cual será la base del catálogo de espacios que próximamente aparecerá. Además, todos los parámetros podrán ser actualizados gracias a las valoraciones y comentarios de los usuarios, por lo que resulta una información actualizada y veraz.

01 | El parque de inicio
Figura 4.5 | Nombre del espacio



Figura 4.6 | Imagen del espacio



Figura 4.7 | Gama de deportes



Figura 4.8 | Gama de equipamientos

39 |

Lugar de inicio o fin de recorridos. Accesos complicados y aislado

Figura 4.9 | Observaciones de interés


01 | El parque de inicio





Lugar de inicio o fin de recorridos. Accesos complicados y aislado


Figura 4.10 | Modelo de clasificación de espacios


| 40


 Deportes: **running, atletismo, marcha, trail, campo a través.**
 Características: puesto que estos deportes no se desarrollan en un lugar fijo, estos puntos serán los que sean aptos para empezar, terminar o hacer una pausa durante la actividad física. Lugares con sombra, fuentes, o puntos singulares del cauce.


 Deportes: **caminar, paseo, paseo con mascota.**
 Características: lugares más acotados que los anteriores y, además, con caminos o sombras que hagan más agradable la actividad.

 Deportes: **ciclismo, mountain bike, bici-cross, bicicleta urbana.**
 Características: puesto que estos deportes no se desarrollan en un lugar fijo, estos puntos serán los que sean aptos para empezar, terminar o hacer una pausa durante la actividad física. Lugares con sombra, fuentes, o puntos singulares del cauce.

 Deportes: **fútbol, fútbol sala, juegos de balón con el pie.**
 Características: espacios que dispongan de equipamientos para este tipo de deportes o espacios amplios de terreno duro o blando donde poder desarrollar la actividad.

 Deportes: **rugby, fútbol americano, juegos de balón con la mano.**
 Características: espacios que dispongan de equipamientos para este tipo de deportes o espacios amplios de terreno blando donde poder desarrollar la actividad. Para los deportes de contacto, la superficie necesaria se reduce.

 Deportes: **basket, balonmano.**
 Características: espacios que dispongan de equipamientos para este tipo de deportes o espacios amplios de terreno duro donde poder desarrollar la actividad.

 Deportes: **juegos para niños, ejercicios para mayores, aparatos de fuerza.**
 Características: espacios que dispongan de equipamientos como zonas de juego infantil, zona de ejercicio para mayores o público en general o cualquier otro tipo de equipamiento especial.

 Deportes: **equilibrismo, deportes con cuerda.**
 Características: zonas arboladas o donde poder sujetar los elementos.





 Deportes: **fitness, yoga, descansar.**
 Características: lugares agradables, tranquilos con arbolado y terreno blando.





Figura 4.7 | Gama de deportes


 Significado: zona de terreno duro no permeable.
 Elementos: empedrados, adoquinados, revestimientos pétreos.

 Significado: zona en las que es posible sentarse, tumbarse o parar a descansar.
 Elementos: bancos, bancadas, gradas, escaleras-plaza.


 Significado: zona donde poder realizar ejercicios específicos.
 Elementos: salas de musculación, zonas de ejercicio para mayores, equipamientos urbanos de musculación.

 Significado: zona con alumbrado público suficiente
 Elementos: farolas, focos y zonas con buena visibilidad nocturna.

 Significado: zona de terreno blando permeable apta para el reposo.
 Elementos: césped, otros materiales naturales.

 Significado: zona con arbolado o sombras generosas.
 Elementos: árboles, masas frondosas, contruccionen que dotan de sombra.

 Significado: zona donde se puede adquirir bebidas o comidas.
 Elementos: máquinas expendedoras, quioscos, bares.

 Significado: zona donde poder hidratarse,
 Elementos: fuentes de agua potable.

 Significado: zona donde poder asearse.
 Elementos: servicios, vestuarios, duchas.



Figura 4.8 | Gama de equipamientos

LA TOMA DE DATOS

La toma de datos se realizó recorriendo a pie y de forma pausada la totalidad del antiguo cauce, incluyendo el parque de cabecera. Durante el recorrido se analizó de forma visual cada uno de los espacios del viejo Turia, identificando los elementos anteriormente descritos para llegar a conocer qué deportes se podrían practicar en cada espacio.

La toma de datos se realizó de forma manual a través del modelo de clasificación de espacios (Cfr. fig 4.8), marcando los deportes aptos para cada lugar y los equipamientos existentes, además del resto de información anteriormente explicada. Todo ello queda reflejado en la hoja de toma de datos (Fig. 4.11)

Mientras se iba recorriendo el antiguo cauce se iba observando la morfología y los equipamientos que cada pequeño tramo tenía. Cuando alguno de ellos reunía las condiciones necesaria para albergar algún tipo de práctica deportiva, se procedía a la pausa y al análisis en profundidad.

Dentro de este análisis se incluían la identificación de equipamientos, la visualización de la forma y magnitud de los espacios y el ambiente del lugar. (Fig. 4.12, planta) Una vez todos estos elementos estaban reconocidos, se procedía a la determinación de qué deportes se podrían practicar en ese lugar, partiendo de las premisas del apartado anterior. También se observaba si se practicaba alguna actividad deportiva en lugar. (Fig. 4.12, sección)

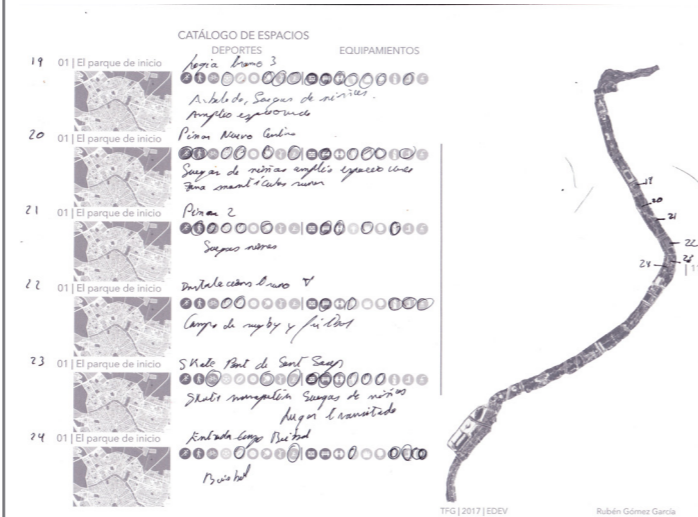
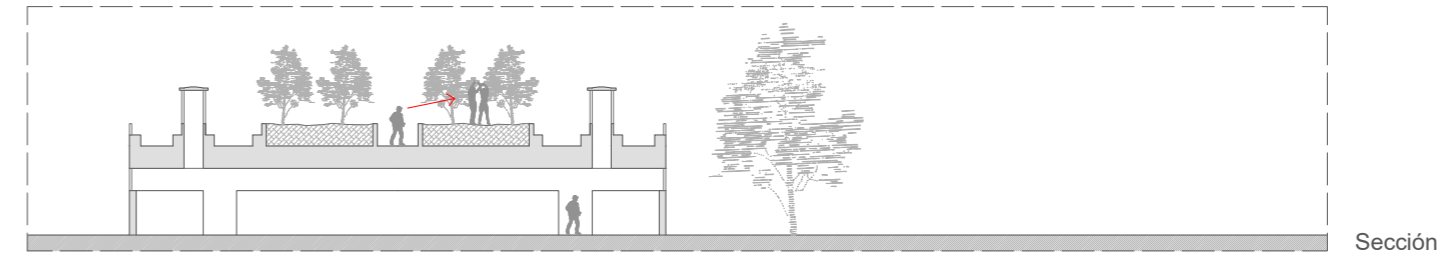
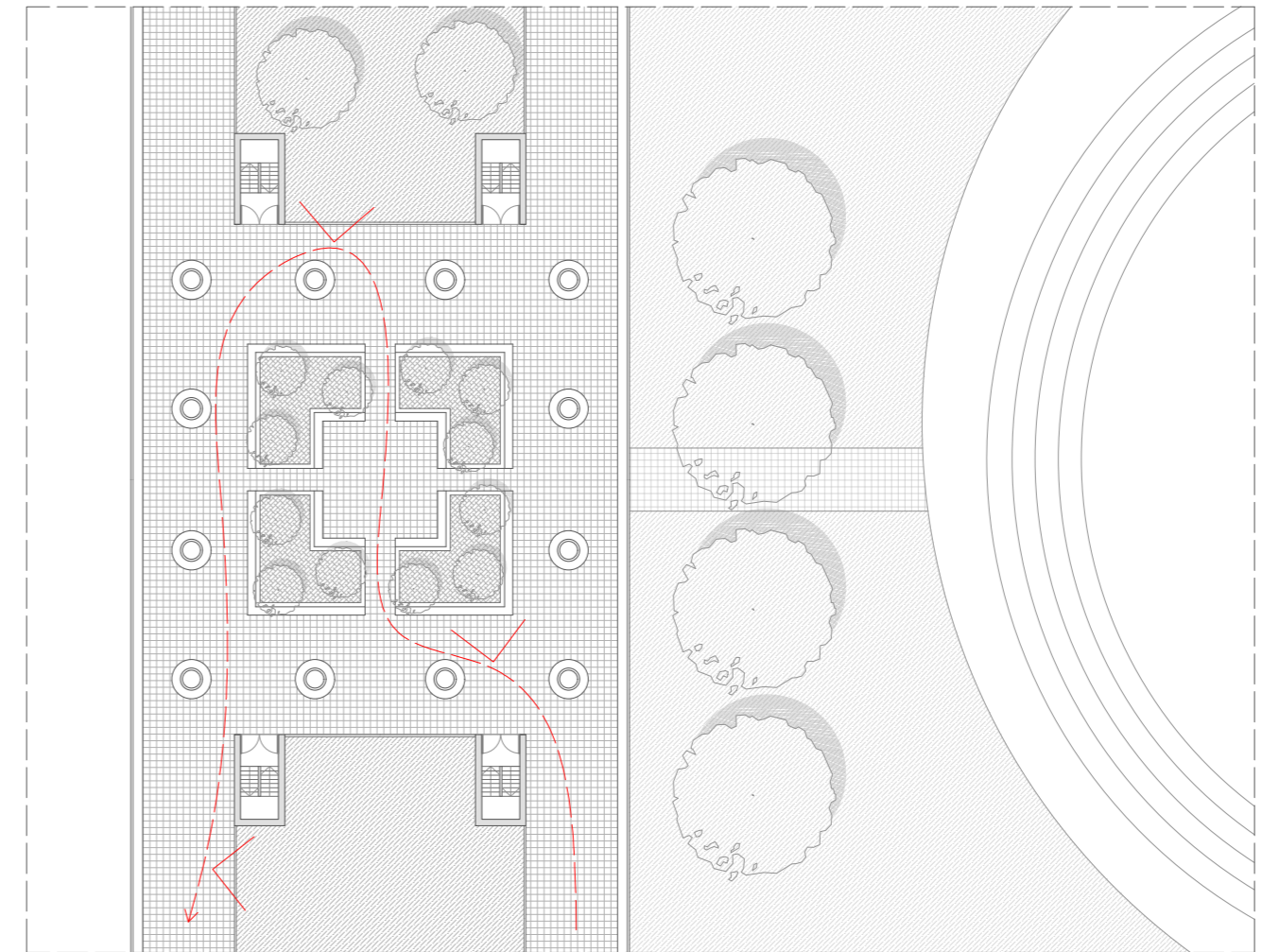


Fig. 4.11 | Hoja de toma de datos



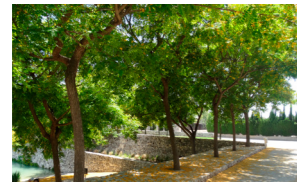
Sección



Planta

Fig. 4.12 | Esquema de recorrido en la toma de datos. Observación del lugar.

01 | Inicio de cabecera



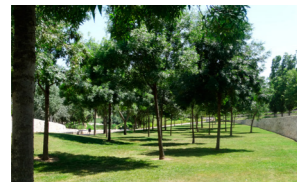
Espacio tranquilo con una gran calidad paisajística. Es el punto final de los recorridos a pie del parque de cabecera.

02 | Lago superior de cabecera



Espacio tranquilo y muy agradable. Un lago artificial.

03 | Arbolada de cabecera



Espacio tranquilo en el corazón de cabecera.

04 | Barco pirata de cabecera



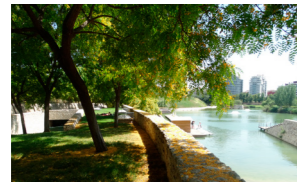
Juegos para niños y sombras alrededor.

05 | Máquinas de fuerza de cabecera

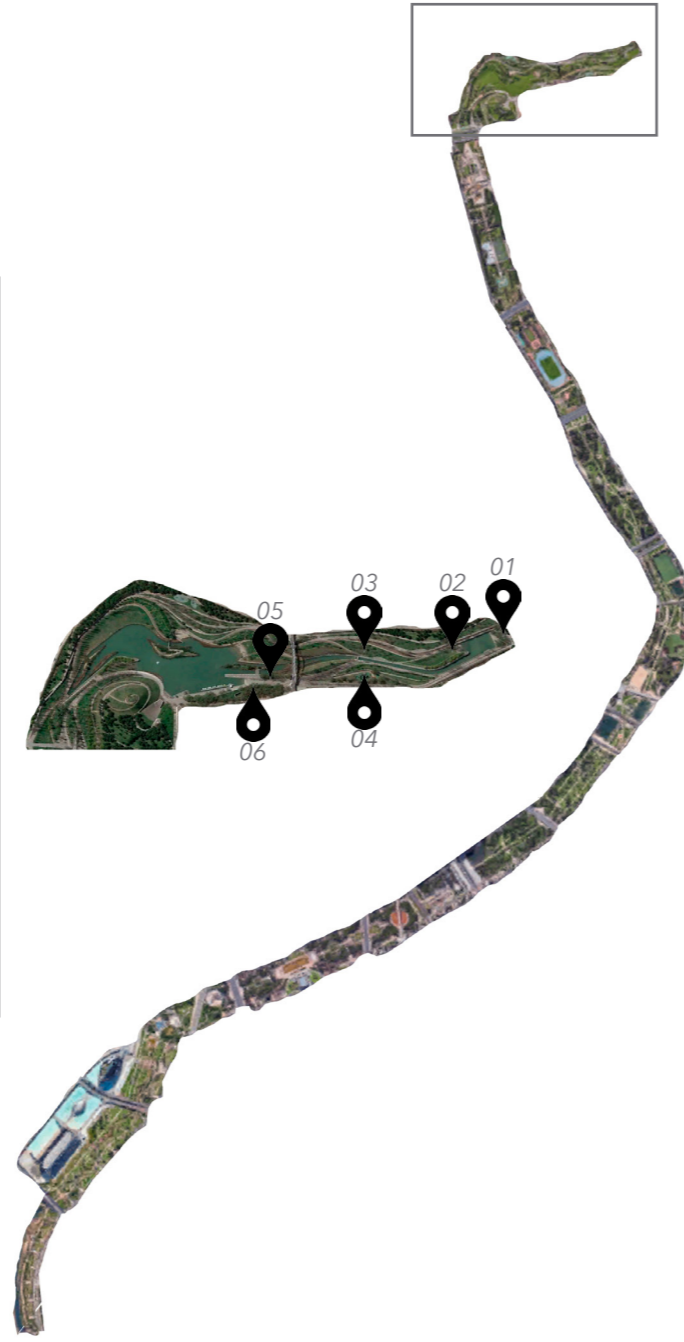


Zona de ejercicios a pocos metros del gran lago de cabecera.

06 | Arbolada de los patos



Tranquilo espacio con vistas al lago de cabecera. Justo al lado del alquiler de barcas.



07 | Anfiteatro de madera



Ideal al atardecer. Cuestas para los corredores. Actividades en grupo.

08 | Pinar de cabecera



Frondoso pinar lindando con la ciudad.

09 | Colina



Las mejores vistas y atardeceres de Valencia. Cuestas para corredores y ciclistas. Acceso a la cima costoso.

10 | Anfiteatro verde



Gran espacio verde en contacto con los animales.

11 | Juegos puente 9 de octubre

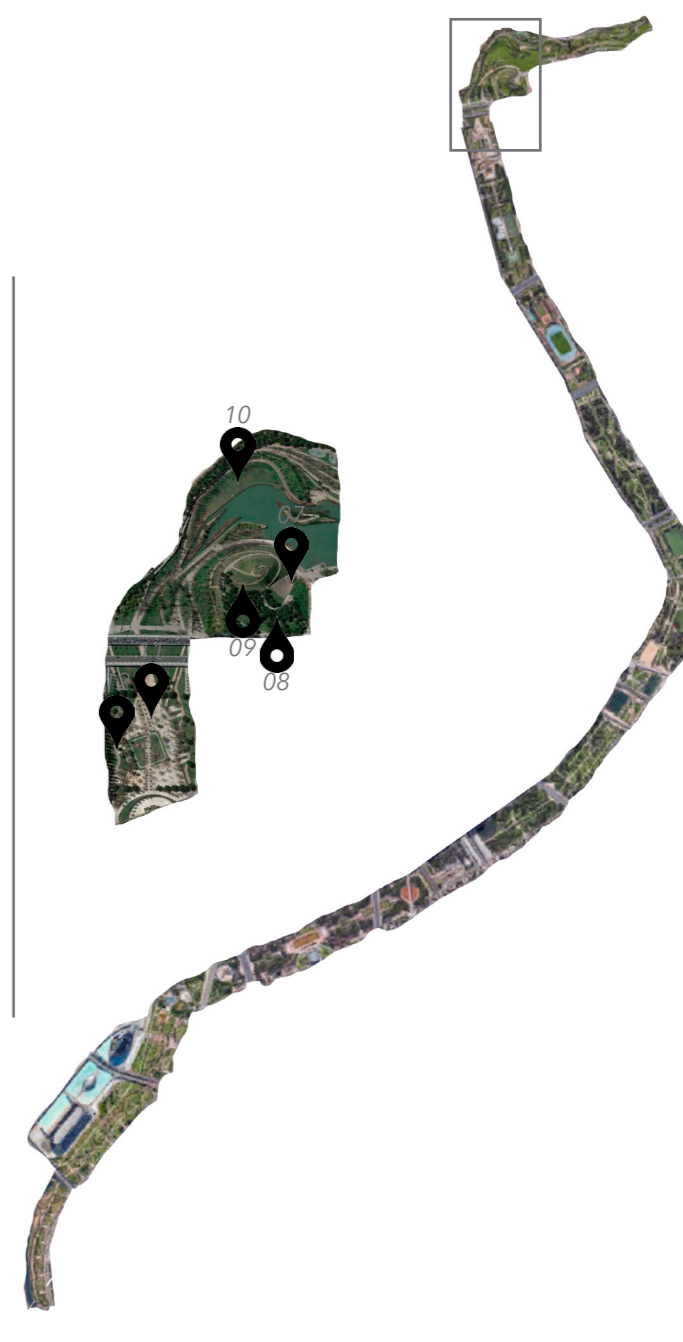


Multitud de juegos: petanca, juegos para niños, máquinas para mayores. Poca sombra.

12 | Inicio del circuito running de 5km



Mesas de ping-pong, ajedrez y aparcamiento de bicis.



13 | Montículos



Existe un circuito de cuestras ideal para los corredores.



14 | Instalaciones tramo II



Pistas de fútbol 11, fútbol sala y basket.



15 | Juegos Naturia



Zona de juegos para los pequeños.



16 | Zona de ejercicios tramo III



Recogido lugar con porticados, fuentes y arbolado frondoso.



17 | Acceso instalaciones tramo III



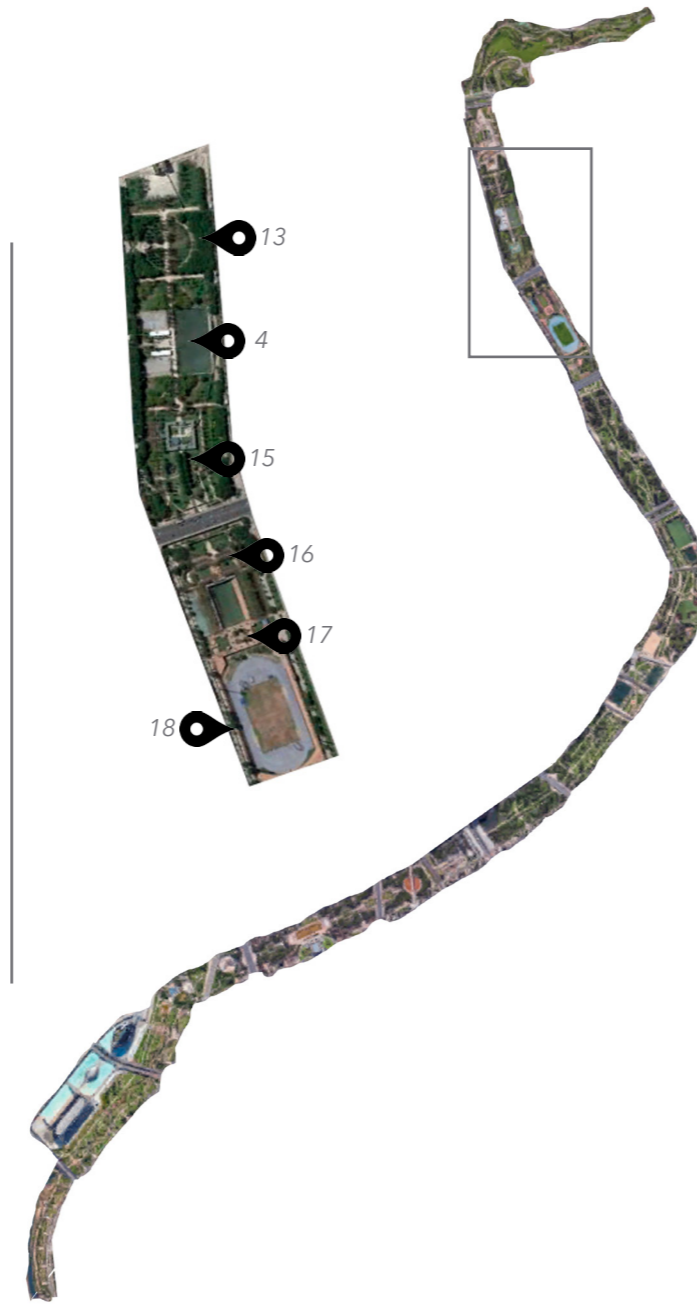
Punto neurálgico del running valenciano. Uno de los puntos más concurridos del viejo cauce.



18 | Porticado tramo III



Entretenido paseo con vistas a la pista de atletismo.



19 | Logia tramo III



Espacio protegido con logia y abundante arbolado.



20 | Pinar Nuevo Centro



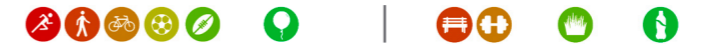
Amplios espacios verdes abiertos. Juegos de niños y circuito con montículos para running.



21 | Pinar Nuevo Centro 2



Juegos para niños y espacios verdes abiertos. El pinar más extenso del viejo cauce.



22 | Instalaciones tramo V



Campo de rugby y fútbol 11.



23 | Skate puente San José



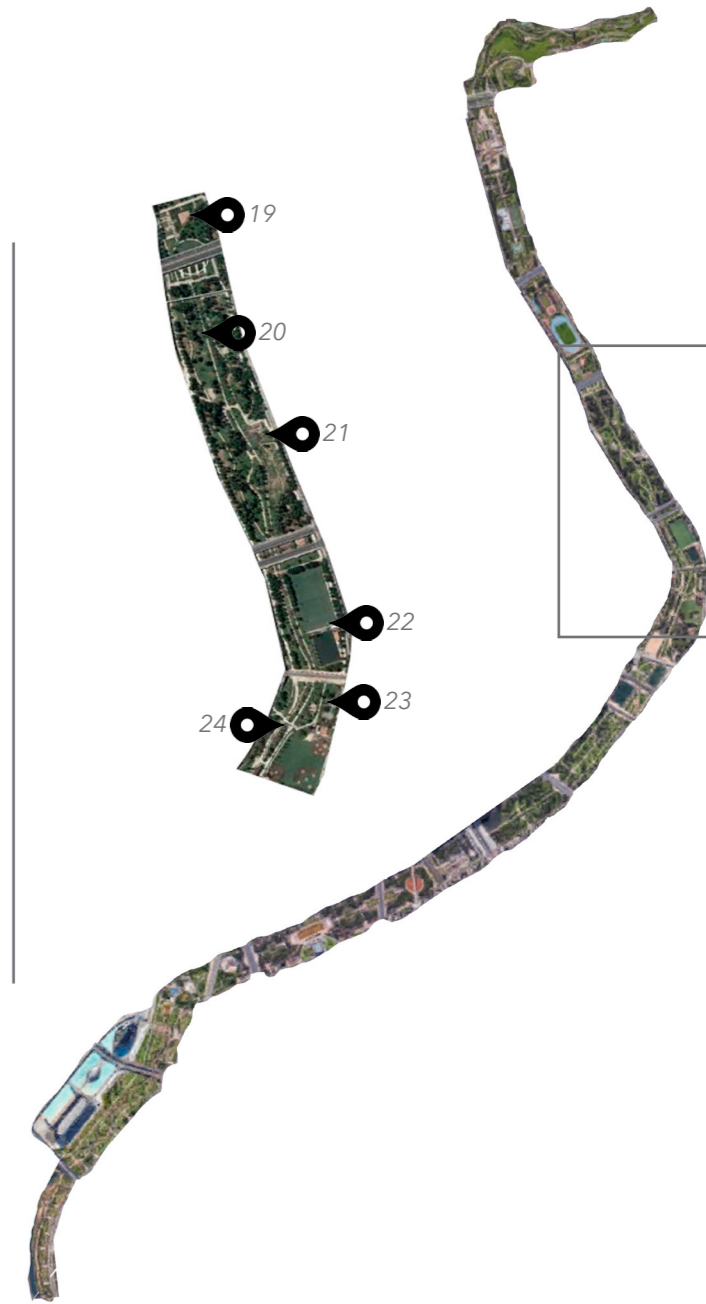
Instalaciones para skate, monopatín o bicicleta. Juegos para niños. Lugar transitado.



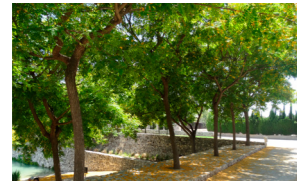
24 | Campo de béisbol



Campo de béisbol y cuesta para los corredores a pocos metros.



25 | Máquinas de fuerza Serranos



Lugar concurrido. Las máquinas no tienen sombra.



26 | Instalaciones Pont de Fusta



Dos campos de fútbol y juegos para niños. Lugar concurrido.



27 | Máquinas de fuerza puente Trinidad



Concurrido.



28 | Bosques puente Trinidad



Bosque frondoso con paseos lineales alrededor.



29 | Juegos en Viveros



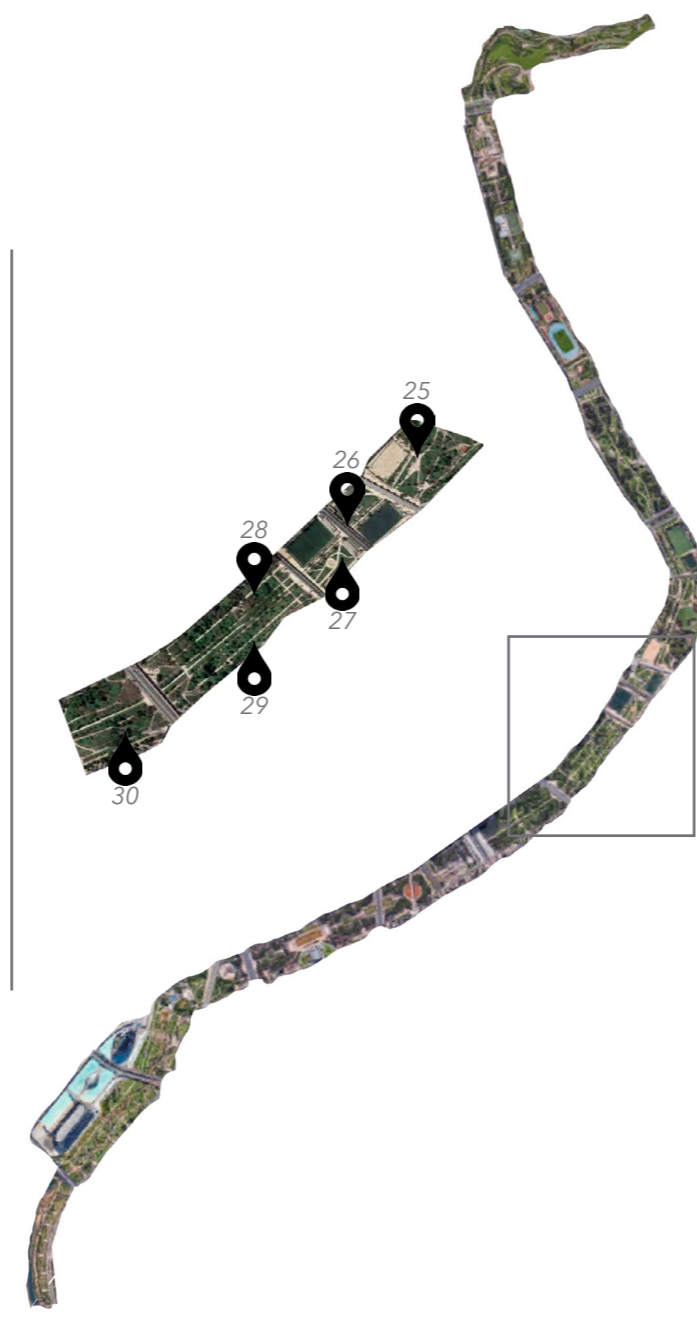
Zona con abundante vegetación.



30 | Bosques del Real



Amplio arbolado frondoso y espacios recogidos



31 | Bosque del puente del Real 2



Lugar protegido debido a la vegetación baja y frondoso arbolado. Zona de juego para perros.



32 | Campos de fútbol puente de Alameda



El estado de las instalaciones no es bueno.



33 | Explanada puente de Alameda



Lugar donde realizar grandes actividades.



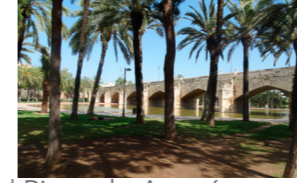
34 | Pirámides de Alameda



Zona de juegos para los niños.



35 | Fuente de Aragón



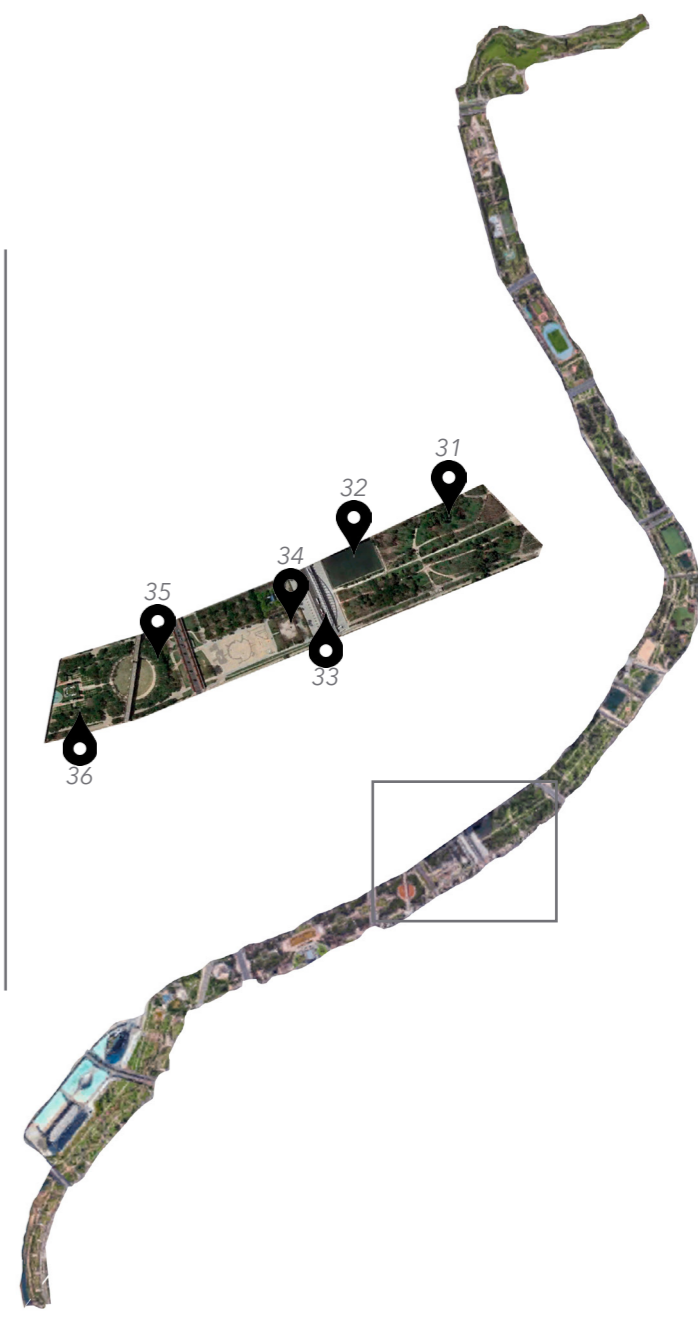
Espacio entorno a una gran fuente circular. Bastante concurrido. Césped deteriorado.



36 | Pinar de Aragón



Zona extensa de pinar con porticados.



“Haz deporte” es la página principal de EDEV y su cometido es que el usuario haga deporte de la forma más cómoda para él. Para ello, es necesario un sistema que pueda gestionar toda la información volcada en la aplicación para que el usuario pueda sacarle el máximo partido.

Para ello se ha creado la herramienta de navegación (Fig. 4.13), un sencillo e intuitivo método de búsqueda que permite encontrar tu deporte ideal en 10 pasos. Con ella se va filtrando toda la información de EDEV a gusto del usuario para que encuentre el espacio, actividad, usuario o grupo deseado. Estos 10 pasos se dividen en 3 grupos con el fin de encontrar un espacio, actividad, o un usuario o grupo de usuarios en función de las necesidades de cada uno.

En la Fig.4.14 se puede ver la herramienta de navegación inserta en la aplicación sin ningún filtro activado. Cuando se hayan aplicado los filtros deseados, los espacios que coinciden con estos aparecerán en el mapa.

Si la búsqueda es por actividades, el resultado aparecerá en el paso número 9 además de en el mapa.

Se pueden seleccionar tantos filtros como se deseen, sin importar que todos los filtros de un mismo grupo estén sin activar.

▶ **ENCUENTRA TU ESPACIO**

1 **TU DEPORTE**



2 **DISTANCIA**



3 **EQUIPAMINETOS**



▶ **ENCUENTRA TU ACTIVIDAD**

4 **HORARIO**



5 **INTENSIDAD**



6 **EDAD**

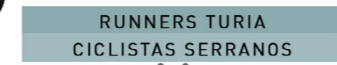


▶ **ENCUENTRA TU GRUPO**

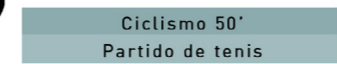
7 **USUARIOS** 🔍



8 **GRUPOS** 🔍



9 **ACTIVIDADES** 🔍



10 **CONFIRMA TU ASISTENCIA**



Fig. 4.13 | Herramienta de navegación

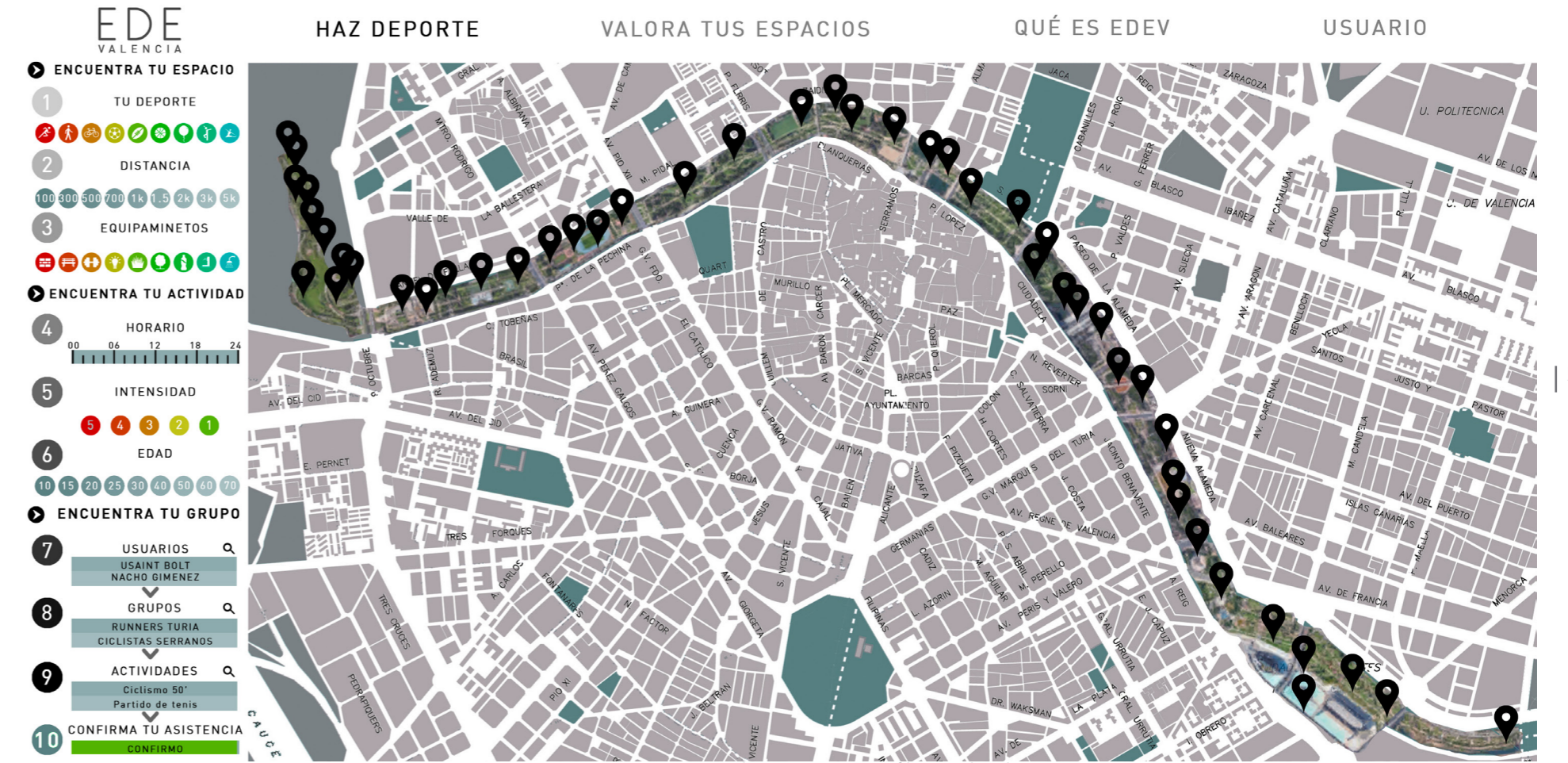


Fig. 4.14 | Herramienta de navegación sin filtros aplicados

Encuentra tu espacio: aquí encontrarás el lugar que más se ajusta a tus necesidades. Si sólo se quisieran buscar espacios, los resultados filtrados aparecerían en el mapa.

1 Tu deporte: selección del deporte o deportes a practicar. Cuando se seleccionen, desaparecen del mapa los espacios que no sean aptos para ellos (Fig. 4.15)

2 Distancia: la aplicación accede a la ubicación del usuario y determina a partir de esta un radio máximo fuera del cual no le interesa desplazarse. Desaparecerán los espacios que queden fuera de este radio (Fig. 4.15)

3 Equipamientos: selección de servicios urbanos que debe tener el espacio. Cuando se seleccione alguno desaparecerán del mapa los espacios que no dispongan de él.

Encuentra tu actividad: aquí podrás encontrar la actividad que se ajuste a tu forma de vida y estado físico de entre todas las que hayan creado los usuarios. Cuando la búsqueda en este grupo haya terminado los resultados aparecerán en el paso 9.

4 Horario: selecciona una franja horaria en la que buscar actividades. Las actividades que no estén en dicha franja desaparecerán.

57 | 5 Intensidad: selecciona el nivel de exigencia de la actividad. Siendo 5 una actividad de intensidad muy alta; 4 alta; 3 media; 2 baja; 1 muy baja. Las actividades que no coincidan con dicha intensidad desaparecerán.

6 Edad: selecciona el rango de edad de gente que va asistir a la actividad. Las actividades en las que el rango de edad no coincida desaparecerán.

Encuentra tu grupo: aquí podrás buscar a los usuarios con los que quieres hacer deporte, ya sean individuales o colectivos. El icono de lupa permite introducir texto.

7 Usuarios: busca a la persona concreta con quien quieres hacer deporte. Podrás ver las actividades a las que asistirá. Si no asistirá a ninguna, no aparecerán actividades.

8 Grupos: busca el colectivo que desees. Al igual que los usuarios individuales, los grupos pueden crear actividades y decir a cuáles van a asistir.

9 Actividades: este es el resultado de tu búsqueda. Selecciona la que desees.

10 Confirma tu asistencia: informa a los demás que irás a la actividad y ¡ a la calle!

▶ ENCUENTRA TU ESPACIO

1 TU DEPORTE



2 DISTANCIA



3 EQUIPAMINETOS



▶ ENCUENTRA TU ACTIVIDAD

4 HORARIO



5 INTENSIDAD



6 EDAD



▶ ENCUENTRA TU GRUPO

7 USUARIOS



8 GRUPOS



9 ACTIVIDADES



10 CONFIRMA TU ASISTENCIA



Fig. 4.13 | Herramienta de navegación

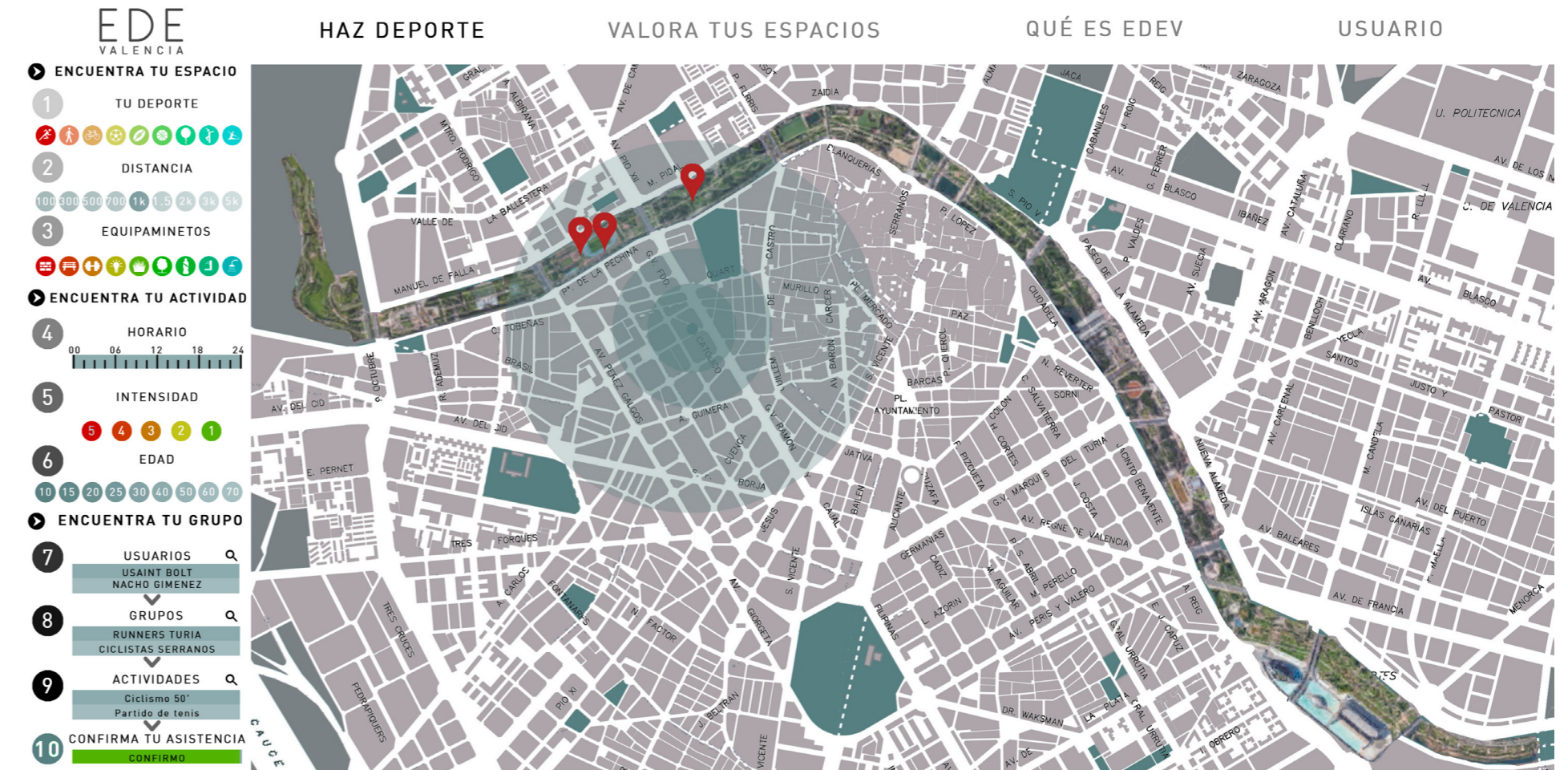


Fig. 4.15 | Herramienta de navegación con filtros de deporte y distancia aplicados

BÚSQUEDA MANUAL

Además de la búsqueda mediante la herramienta de navegación, el usuario podrá también seleccionar su espacio de forma manual. Cuando el cursor se pose en un lugar marcado en el mapa (Fig.4.17) aparecerá una ventana con toda la información acerca de ese espacio. (Fig. 4. 16).

En esta ventana figura, en la parte superior, el número del espacio, su nombre y la media de todas las valoraciones de los usuarios sobre ese lugar. Abajo, se muestran dos fotografías.

A continuación aparecen los deportes que se pueden practicar en dicho espacio y los equipamientos existentes.

Debajo, a la izquierda, se pueden buscar las actividades que se realizan, pudiendo seleccionarse la que se desee y confirmar la asistencia. Por otro lado, en la derecha, se desglosan las puntuaciones de los usuarios sobre diversos aspectos.

Por último, se da la posibilidad de crear una actividad en este sitio o de valorarlo, en lugar de ir al apartado de "Valora tus espacios"

Cuando el cursor se mueve fuera del lugar, la ventana desaparece y se puede reanudar la búsqueda.

17 | Acceso instalaciones tramo III 9



AQUÍ PODRÁS PRACTICAR

AQUÍ ENCONTRARÁS

ACTIVIDADES

- Series con Redolat
- Ciclismo 50'
- Tirada larga suave
- Rodaje 40'

VALORACIONES

- Aptitud 7
- Estado del lugar 8
- Estado equipamientos 9
- Comodidad 8

[Crea una actividad aquí](#) [Crea una valoración](#)

AQUÍ PODRÁS PRACTICAR

AQUÍ ENCONTRARÁS

ACTIVIDADES

Series con Redolat
Ciclismo 50'
Tirada larga suave
Rodaje 40'

VALORACIONES

- Aptitud 7
- Estado del lugar 8
- Estado equipamientos 9
- Comodidad 8

[Crea una actividad aquí](#) [Crea una valoración](#)

Fig. 4.16 | Ventana emergente

HAZ DEPORTE
VALORA TUS ESPACIOS
QUÉ ES EDEV
USUARIO

ENCUENTRA TU ESPACIO

1 TU DEPORTE

2 DISTANCIA

3 EQUIPAMINOTOS

ENCUENTRA TU ACTIVIDAD

4 HORARIO

5 INTENSIDAD

6 EDAD

ENCUENTRA TU GRUPO

7 USUARIOS

8 GRUPOS

9 ACTIVIDADES

10 CONFIRMA TU ASISTENCIA



17 | Acceso instalaciones tramo III 9



AQUÍ PODRÁS PRACTICAR

AQUÍ ENCONTRARÁS

ACTIVIDADES

Series con Redolat
Ciclismo 50'
Tirada larga suave
Rodaje 40'

VALORACIONES

- Aptitud 7
- Estado del lugar 8
- Estado equipamientos 9
- Comodidad 8

[Crea una actividad aquí](#) [Crea una valoración](#)

Fig. 4.17 | Ventana emergente con información sobre el espacio

BÚSQUEDA DEL ESPACIO

Una vez se ha utilizado el espacio para hacer deporte estamos en disposición de valorarlo. Con esta valoración, ayudaremos a otros usuarios a escoger su lugar para hacer deporte y a las administraciones a actualizar y mejorar los espacios.

El primer paso será decidir qué espacio es el que queremos valorar. Para ello, deberemos ir a la pestaña "Valora tus espacios" de la parte superior.

Una vez dentro, en la parte izquierda de la pantalla, aparece un menú que nos permite encontrar el espacio de manera rápida, mientras que el mapa nos ayudará a encontrarlo según su localización.

La herramienta de búsqueda de espacios (Fig. 4.18) permite encontrar el lugar deseado mediante varios criterios:

Por número: búsqueda de espacios según el número correspondiente. Los espacios aparecen ordenados en orden numérico. Si se pulsa sobre la lupa, permite introducir un número concreto.

63 | **Por nombre:** búsqueda por el nombre del espacio. Los espacios se encuentran ordenados alfabéticamente. Si se pulsa sobre la lupa, permite introducir el nombre manualmente.

Utilizados recientemente: muestra los últimos 5 espacios en los que el usuario ha realizado actividades en orden descendente.

Más utilizados: muestra los 3 lugares más utilizados por el usuario en orden descendente.

También es posible realizar la búsqueda manualmente sobre el mapa, donde al pasar el curso por encima de un espacio aparece una ventana emergente con los datos principales y con la opción de crear una valoración en la parte inferior (Fig. 4.19)

¿QUÉ ESPACIO VALORAS?

POR NÚMERO 🔍

- 01 | El inicio de cabecera
- 02 | El lago superior de cabe...

POR NOMBRE 🔍

- Anfiteatro de cabecera
- Anfiteatro verde de cabecera

UTILIZADOS RECIENTEMENTE

- 08 | Pinar de cabecera
- 19 | Logia tramo III
- 22 | Instalaciones tramo V
- 10 | Anfiteatro del lago
- 09 | Colina de cabecera

TUS MÁS UTILIZADOS

- 08 | Pinar de cabecera
- 10 | Anfiteatro del lago
- 09 | Colina de cabecera

Fig. 4.18 | Herramienta de búsqueda



Fig. 4.19 | Pantalla de búsqueda de "Valora tus espacios" con ventana emergente con información sobre el espacio

VALORACIÓN

Una vez se ha seleccionado el espacio deseado puede empezar la valoración. Esta se divide en 3 grupos: puntuá, opina y sugiere.

En la parte izquierda de la ventana aparece el resumen del espacio que se está valorando, mientras que en la parte derecha se desarrollan los campos de valoración(-Fig.4.21)

La valoración no debe responder a todos los campos, sino que se prefiere que el usuario responda solo a lo que verdaderamente conoce, con el fin de que la información sea lo mas veraz posible.

1 Puntuá: en este apartado se pretende conocer el nivel de satisfacción del usuario mediante una puntuación sobre los aspectos más relevantes del lugar. La puntuación se realiza del 1 al 10, siendo 10 la máxima puntuación. Cuando se termine la valoración, aparecerá una nota global en "puntuación total" que será la media de las anteriores.

2 Opina: en este apartado se entra en el detalle de los diferentes aspectos del lugar. Lo que se pretende con estas opiniones es garantizar el uso óptimo de ese espacio, de manera que se identifiquen los problemas del lugar o necesidades del usuario.

3 Sugiere: por último, el usuario tiene la opción de sugerir mejoras o aportar cualquier tipo de información del lugar que sea de utilidad a la hora de utilizar ese sitio.

Cuando la valoración de cada apartado esté realizada, el usuario deberá enviar el cuestionario a través del botón verde "enviar".

Con el fin de que los datos se ajusten a la realidad de cada momento, es posible actualizar los cuestionarios. Cuando ya se haya hecho una valoración del espacio, el usuario podrá modificar o eliminar cualquier dato pulsando el botón verde "Actualizar", el cual desbloqueará los campos y se podrán volver a rellenar (Fig. 4.20)

1 PUNTÚA ACTUALIZAR

Aptitud
Estado del lugar
Estado equipamientos
Comodidad
Accesibilidad
Tranquilidad
Limpieza
Iluminación
Seguridad

TU PUNTUACIÓN 9

Fig. 4.20 | Actualizar la valoración

ESTAS VALORANDO
17 | Acceso instalaciones tramo III

AQUÍ PODRÁS PRACTICAR
AQUÍ ENCONTRARÁS

1 PUNTÚA ENVIAR

Aptitud
Estado del lugar
Estado equipamientos
Comodidad
Accesibilidad
Tranquilidad
Limpieza
Iluminación
Seguridad

TU PUNTUACIÓN 9

2 OPINA ENVIAR

¿Son los deportes que se especifican aptos para este lugar? Selecciona los que no lo sean.

¿Hay algún deporte que se pueda practicar en este espacio y no esté contemplado?

¿Qué franja horaria es la mejor para practicar deporte en este espacio?

¿Hay algún elemento que esté en malas condiciones? Indica cuales y su defecto.

¿Has tenido dificultades para encontrarte con otros usuarios en este espacio? Indica por qué.

¿Crees que es un buen lugar para hacer deporte?

Deja un comentario para que los demás sepan de este lugar.

3 SUGIERE ENVIAR

¿Qué crees que le hace falta al espacio para poder desarrollar bien los deportes que se indican?

¿Qué añadirías a este espacio para que funcionara mejor?

¿Qué quitarías de este espacio para que funcionara mejor?

¿Crees que se debería definir mejor la ubicación del espacio para que no haya problemas para quedar con otros usuarios?

Menciona cualquier otro aspecto acerca del lugar que creas relevante

Fig. 4.21 | Valoración de un espacio.

El último gran bloque que queda por desarrollar es el del usuario. Como se ha dicho desde el principio el usuario es la piedra angular de este proyecto y por ello debe quedar bien definido.

La pantalla de “usuario” se compone de 4 grandes grupos, que definen por completo el perfil de cada miembro así como su actividad en la plataforma.

1 Tus datos: en este primer apartado aparece todo lo relacionado con el perfil del usuario y la información se puede actualizar en cualquier momento. Esta información servirá para que otros usuarios puedan encontrar las actividades de este o para dar información sobre él cuando se consulte tu perfil. En caso de no querer que sea público alguno de los datos, el usuario podrá no mostrarlos marcando la casilla de la derecha de cada campo (Fig. 4.23)

Nombre de usuario: Para poder tener un perfil habrás tenido que crear un usuario, el cual siempre aparecerá cuando los demás miembros busquen por usuario. Este usuario puede cambiarse pero no pueden haber dos usuarios con el mismo nombre.

Nombre: introduce tu nombre real.

Sexo: introduce tu sexo.

Edad: introduce tu edad. Este dato puede no aparecer en su perfil, pero si lo rellenas aparecerá cuando se hagan búsquedas por edad.

Deportes: introduce los deportes que más frecuentemente practicas. Estos datos siempre aparecen en tu perfil.

Intensidad: introduce la intensidad con la que sueles practicar el deporte.

Horario preferente: introduce la franja horaria en la que sueles practicar el deporte.

La información que todo el mundo podrá ver cuando se consulten usuarios desde la plataforma después de aplicar los filtros de privacidad quedara como se muestra en la Fig. 4.22.

▶ ASÍ SE VERÍA TU PERFIL

RUGOBEN
Rubén Gómez García



Fig. 4.22 | Datos públicos del perfil

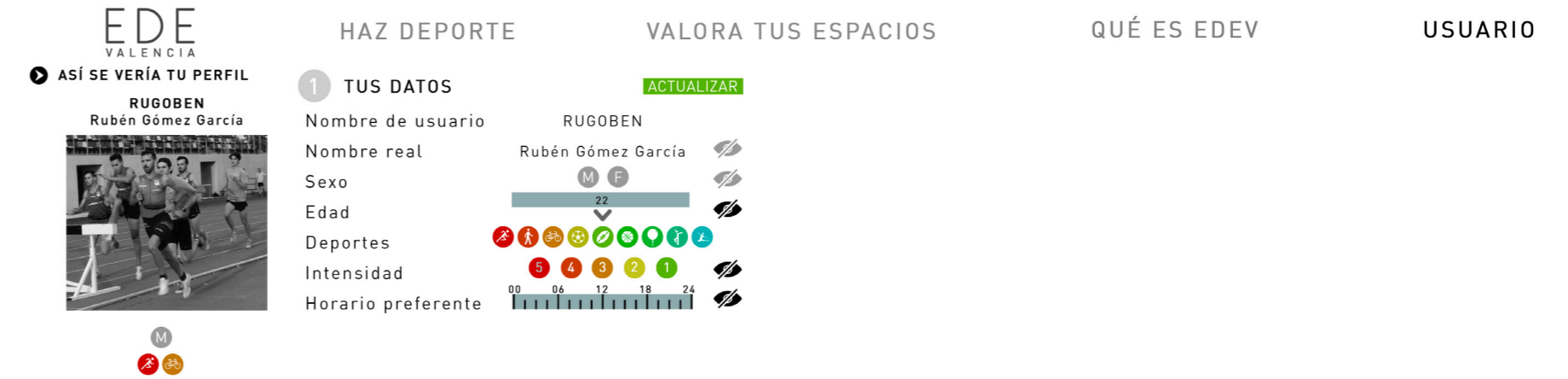


Fig. 4.23 | Pantalla general de usuario. Paso 1: tus datos. Campos y privacidad.

Los otros 3 grupos de la pantalla "usuario" se dedican a analizar y gestionar tu actividad en la plataforma (Fig. 4.25)

2 Tus espacios: este apartado te muestra en primer lugar el número de espacios en los que el usuario ha realizado alguna actividad.

A continuación, se muestran sus últimos 5 lugares en los que ha realizado una actividad y sus 3 lugares más habituales, ambos en orden descendente.

Por último, aparece un espacio dedicado a mostrar qué espacios ha valorado, marcándose en verde sobre qué lugares ha opinado. Además, permite realizar una valoración de un espacio si se pulsa encima de algún número.

3 Tus actividades: en primer lugar se muestra el número de actividades realizadas y, a continuación, aparecen las actividades próximas a las que se ha confirmado la asistencia y las más recientemente realizadas.

4 Tus grupos: la relación con los grupos de usuarios se controla desde aquí. En primer lugar se muestra el número de grupos al que pertenece el usuario y los nombres de ellos. Si se pulsa sobre uno de ellos aparece un desplegable en el que se muestra toda la información del grupo (fig. 4.24).

En primer lugar se muestran los usuarios que son miembros de ese grupo y su administrador.

Más abajo aparecen las actividades próximas que el grupo va a realizar y la posibilidad de, si se es administrador, de crear una actividad del grupo.

Para agilizar la comunicación entre los integrantes del grupo se dispone de un chat en los que solo pueden participar los miembros del mismo.

Por último, la aplicación da la opción de buscar otros grupos o crear uno nuevo.



Chat del Playas de Castellon



Fig. 4.24 | Ventana de grupo



Fig. 4.25 | Pantalla general de usuario

CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD

El motor de EDEV son las actividades que crean los usuarios. Para crear una actividad debemos ir a la pantalla "usuario" al apartado número 3: "tus actividades" (Fig. 4.26).

Al final de este apartado se nos ofrece crear una actividad. Cuando se pulsa dicho botón aparece la pantalla de creación de la actividad (Fig.4.27).

La pantalla se divide en la barra de creación de actividad y el mapa con todos los espacios y el procedimiento de creación de actividad es el siguiente:

El primer paso será seleccionar dónde se quiere realizar la actividad, pulsando encima de alguno de los lugares en el mapa.

A continuación pasaremos a rellenar los campos solicitados. Encima de ellos, aparece el perfil del creador de la actividad tal y cómo lo verían los usuarios que quieran acceder a la actividad.

Nombre de la actividad: nombre que aparecerá cuando se filtren actividades. Lo más recomendable es que el nombre refleje que actividad se va a realizar, por ejemplo: "50' de bici"

Descripción: breve resumen que dé más detalles de la actividad.

Edad: rango de edad hacia el cual va dirigida la actividad.

Deportes: tipos de actividades que se van a realizar. Se puede seleccionar más de un grupo de deportes para hacer actividades combinadas.

Intensidad: nivel de exigencia de la actividad.

Horario: rango horario de la actividad (desde el inicio hasta el fin)

Una vez rellenados todos los campos se puede crear la actividad y esta podrá ser vista por los demás usuarios.

3 TUS ACTIVIDADES

ACTIVIDADES REALIZADAS 34

Próximas

- Rodaje del domingo
- Ciclismo por el Turia
- Cuestas en cabecera


Más recientes

- Rodaje del domingo
- Ciclismo por el Turia
- Cuestas en cabecera

CREAR ACTIVIDAD

Fig. 4.26 | Ventana de actividades

HAZ DEPORTE
VALORA TUS ESPACIOS
QUÉ ES EDEV
USUARIO



TU ACTIVIDAD

Nombre de la actividad

Descripción

Edad

101520253040506070

Deportes

Intensidad

54321

Horario

00 06 12 18 24

CREAR

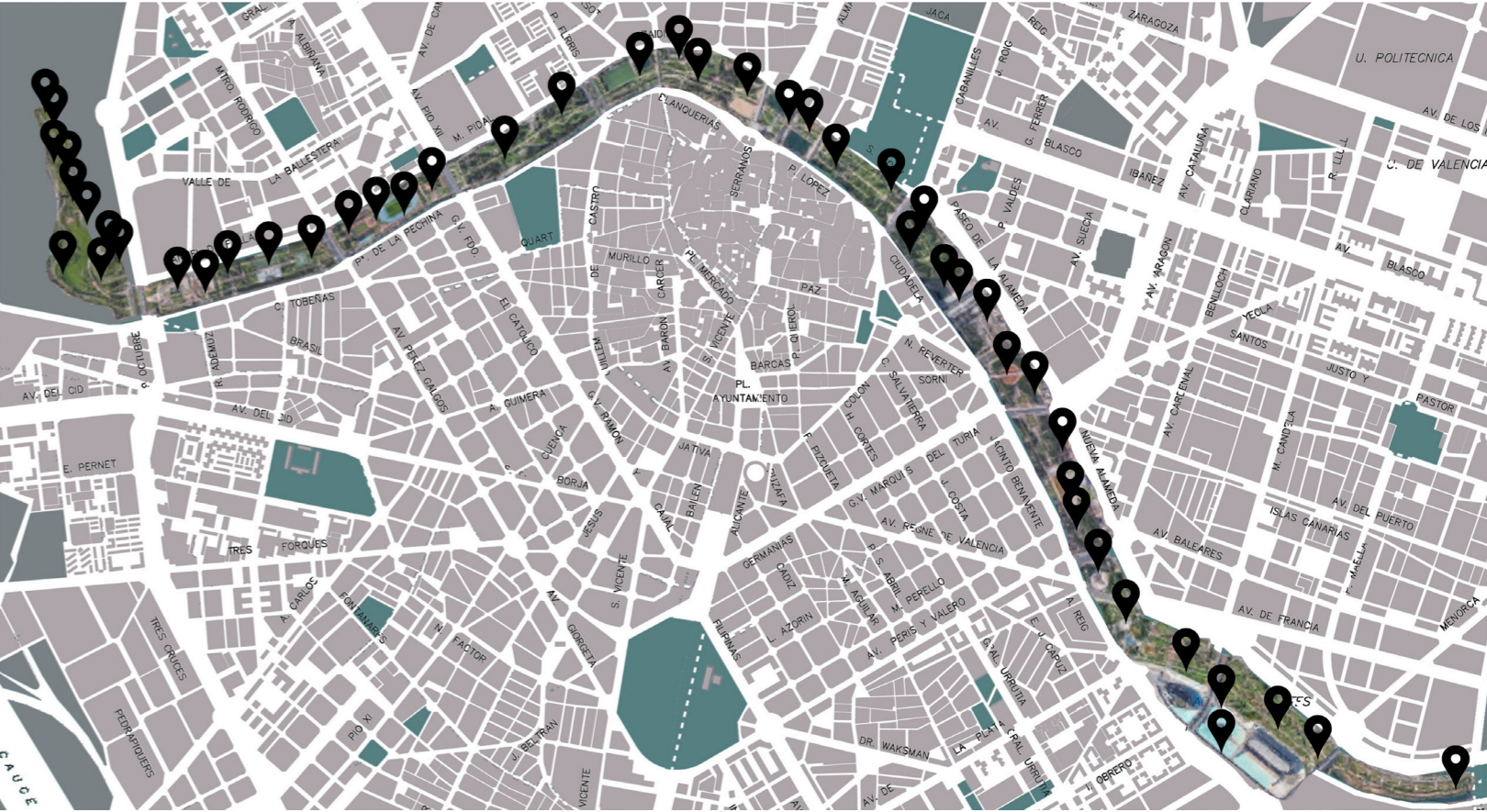


Fig. 4.27 | Pantalla de creación de actividad

En este apartado se va a analizar cómo se lee la información aportada por los usuarios a través de la interfaz del gestor. Es desde esta posición desde donde se interpretan las valoraciones y opiniones de los usuarios para así poder obtener una visión del estado de los espacios públicos de la ciudad.

La interfaz principal del gestor es similar a la de “Valora tus espacios” del usuario. En ella aparece el buscador de espacios tal y como aparece en dicha pantalla (Cfr. Fig 4.18) y el mapa de la totalidad de los espacios pero esta vez con una diferencia.

En el mapa aparecerán marcados en rojo los lugares que, a través de las opiniones de los usuarios, reflejen un mal estado de las instalaciones (fig. 5.1). Esto evidenciará que hay algún parámetro de valoración que tiene una calificación baja o que hay abundantes comentarios negativos sobre el lugar.

Cuando el cursor se posa sobre alguno de los iconos localizadores se abre un desplegable en el que se muestra la información básica del lugar. Se podrá gestionar el espacio si se pulsa directamente sobre el icono en el mapa o si se le da al botón “gestiona” del menú desplegable.



Fig. 5.1 | Plano de espacios en la pantalla gestiona.

Una vez seleccionado el lugar a gestionar aparecerá una pantalla similar a la de “Valora tus espacios”, en la que el gestor podrá visualizar todos los comentarios y valoraciones de los usuarios (Fig. 5.3).

A través de esta página, el gestor puede realizar informes sobre el estado de los espacios y enviarlos a las administraciones pertinentes para su conocimiento.

En la parte izquierda aparece un cuadro con la información básica del espacio que se está valorando, en la parte inferior del cual aparece el número de valoraciones que se han hecho de este espacio y un botón para crear un informe sobre alguna anomalía del espacio. Este botón es el último paso antes de realizar un informe, ya que antes es necesario ver las valoraciones de los usuarios.

En la primera columna aparecen las puntuaciones medias de todas las que han hecho los usuarios. Cuando esta puntuación sea de 4 o menos, el título de la sección se pondrá en rojo y esto hará que se active el icono rojo en el mapa del gestor.

En la segunda y tercera columna aparecen las preguntas que se le realizan a los usuarios. Aquí, aparecen encima de los iconos unos números. Estos números representan el porcentaje de personas que han marcado ese icono en relación al total de los que han rellenado esa cuestión (Fig. 5.2). Así pues, esta casilla se tornará en rojo cuando el porcentaje sea mayor que el 50%, en caso de ser valoraciones desfavorables, o en menor del 50% si son valoraciones favorables.

79 |

¿Qué crees que le hace falta al espacio para poder desarrollar bien los deportes que se indican?

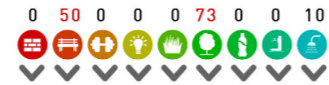


Fig. 5.2 | Porcentajes sobre iconos

EDEV VALENCIA

ESTAS GESTIONANDO
17 | Acceso instalaciones tramo III

HAZ DEPORTE

1 PUNTUACIONES

Aptitud
Estado del lugar
Estado equipamientos
Comodidad
Accesibilidad
Tranquilidad
Limpieza
Iluminación
Seguridad

PUNTUACIÓN GLOBAL 9

VALORACIONES: 62

CREA UN INFORME

GESTIONA

2 OPINIONES

¿Son los deportes que se especifican aptos para este lugar? Selecciona los que no lo sean.

¿Hay algún deporte que se pueda practicar en este espacio y no esté contemplado?

¿Qué franja horaria es la mejor para practicar deporte en este espacio?

¿Hay algún elemento que esté en malas condiciones? Indica cuales y su defecto.

¿Has tenido dificultades para encontrarte con otros usuarios en este espacio? Indica por qué.

¿Crees que es un buen lugar para hacer deporte?

Deja un comentario para que los demás sepan de este lugar.

QUÉ ES EDEV

3 SUGERENCIAS

¿Qué crees que le hace falta al espacio para poder desarrollar bien los deportes que se indican?

¿Qué añadirías a este espacio para que funcionara mejor?

¿Qué quitarías de este espacio para que funcionara mejor?

¿Crees que se debería definir mejor la ubicación del espacio para que no haya problemas para quedar con otros usuarios?

Menciona cualquier otro aspecto acerca del lugar que creas relevante

Creo que aquí se podría jugar a baloncesto muy bien
Deberías plantar más árboles!

Fig. 5.3 | Pantalla de gestión de un espacio

| 80

Cuando se pase el cursor por cualquiera de los iconos que sean objeto de valoración, se abrirá un menú de resolución de problemas (Fig. 5.4). Este menú tiene la función de permitir conocer al gestor el estado real de esa valoración concreta, y ver si se trata o no de una valoración fiable.

En este menú aparece en la parte superior el espacio y elemento que se está revisando, seguido de una serie de datos que servirán para dar credibilidad a la valoración.

VALORACIONES: cuantifica numéricamente las valoraciones.

El primer dato es la cantidad de veces que se ha pulsado cualquiera de los iconos de ese apartado.

El segundo es el número de veces que se ha pulsado el icono que se está gestionando, es decir, el número de valoraciones negativas con respecto al total de este apartado.

El tercer dato muestra la relación entre las valoraciones negativas de este icono en relación al del apartado.

El cuarto número es la relación entre las valoraciones totales del espacio y las de este icono, es decir, de todas las personas que han valorado este espacio cuantas han detectado un defecto en este campo que se analiza.

81 | Con todos estos datos se da una visión de si el problema es visible y real o por otro lado es algo esporádico.

COMENTARIOS: aquí aparecen los comentarios que dejan los usuarios, los cual ayudan a definir aún más el problema que existe. Una señal de que el problema es real podría ser la repetición por parte de varios usuarios de un mismo comentario.

CONCLUSIÓN: a rellenar por el gestor en caso de que se viera que el problema es real. Breve descripción del problema con las medidas a tomar.

Una vez esté realizada la conclusión, el gestor podrá darle al botón de “Añadir al informe del sitio” para agregar esta información al informe general del sitio.

Cuando se hayan revisado todas las alertas, el gestor podrá “Crear un informe” desde la ventana general del espacio para que llegue a las administraciones.

Una vez se haya revisado el sitio y se haya enviado el informe, los datos que aparecen en la pantalla del gestor, se reestablecen con el fin de que la información esté siempre actualizada de cara a este. No se reestablecen las puntuaciones de cara al perfil del usuario.



Fig. 5.4 | Menú de resolución de problemas

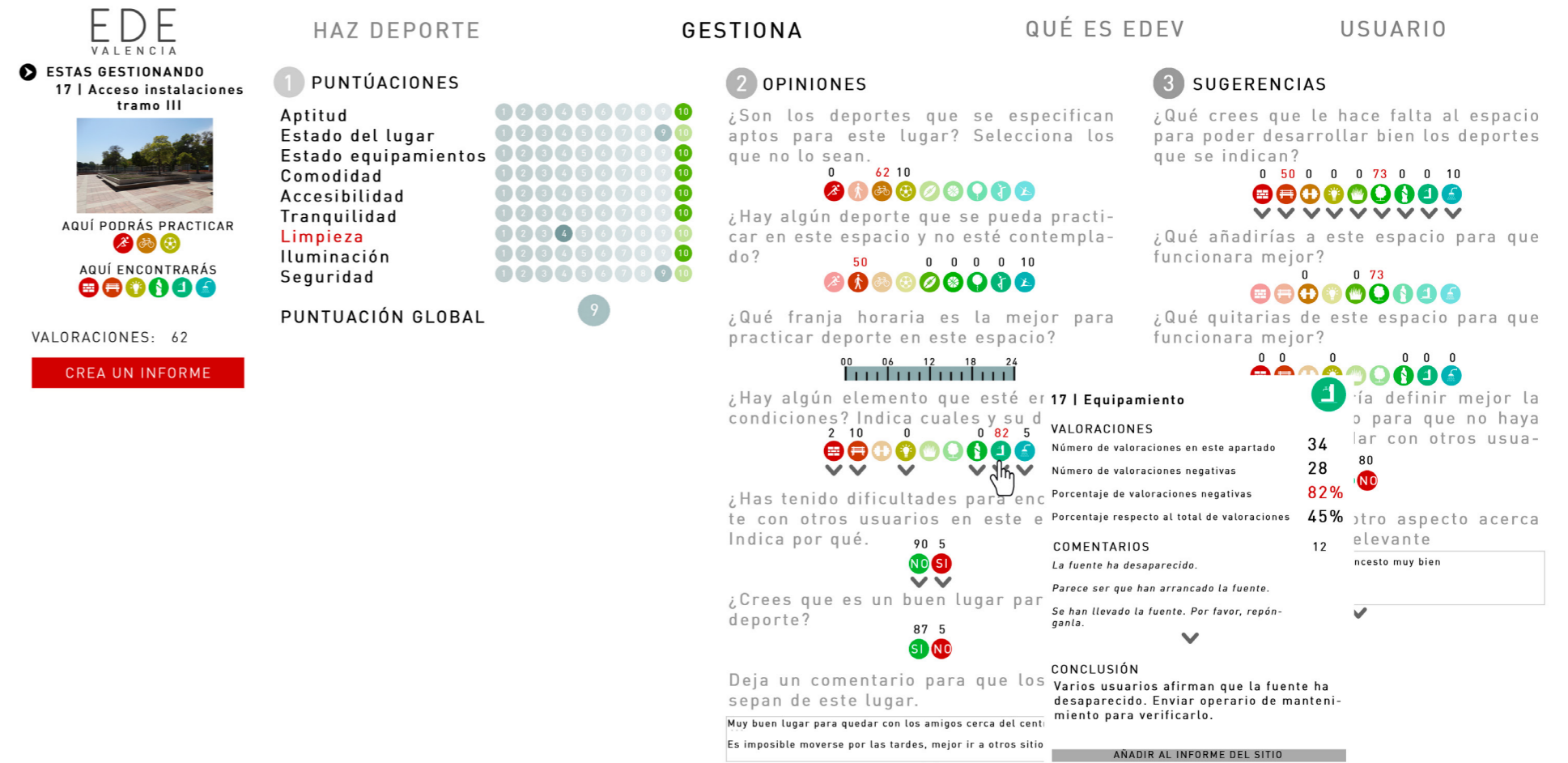


Fig. 5.5 | Pantalla de gestión de un espacio con el menú de resolución de problemas

SOCIALES

Como se ha visto, EDEV tiene una componente social y de conectividad importante y es por ello por lo que sus beneficios para la sociedad también son importantes:

| Permite conocer gente nueva a través de la práctica deportiva.

| Permite conectar y relacionarse presencialmente con otras personas conocidas o no, ya sea de forma grupal o individualmente gracias a la utilización del perfil de usuario y la creación de grupos.

| Incita a las personas a la práctica deportiva, ya que muchas veces el hecho de salir solo a hacer deporte impide que esto se produzca o que se haga con menor frecuencia.

| Incita a las personas al conocimiento de la ciudad a través del mapa de espacios y la valoración de estos. Algunos elementos como las estadísticas de elementos valorados ayudan a este objetivo (Fig. 6.1)

| Permite que el individuo lleve una forma de vida más saludable.

85 | | Mejora la calidad de vida de la sociedad por el uso más repetido de la práctica deportiva, dejando de lado otras practicas poco saludables y relacionadas con el sedentarismo.



Fig. 6.1 | Cuadro de espacios valorados

GESTIÓN

En cuanto al ámbito de la gestión, y como se ha visto, esta aplicación es verdaderamente útil, y sus aplicaciones son:

| Lectura clara y rápida del estado del estado de la totalidad de los equipamientos (Fig.6.2)

| Punto de conexión entre la voz de la sociedad y la administración, gracias al apartado "Valora tus espacios"

| Recepción de datos del estado de un gran número de espacios de la ciudad en tiempo real.

| Capacidad de análisis de los datos aportados para la sociedad de manera cuantitativa y cualitativa gracias a las herramientas del apartado gestión.

| Validar los datos enviados por los usuarios a través de la creación de informes.

| Capacidad de respuesta ante los datos enviados por los usuarios para mantener en condiciones adecuadas los espacios.

| Capacidad para adaptar los espacios urbanos al uso que realmente le está dando la sociedad.

| Capacidad para mejorar los espacios para una determinada actividad deportiva y así obtener un mejor uso.

| Radiografía de los espacios útiles y no de la ciudad.

| Radiografía de los espacios más utilizados y los que gustan más a la sociedad.



Fig. 6.2 | Pestaña para crear un informe

PÁGINAS WEB

Para la realización de este trabajo de final de grado se han visitado los siguientes lugares:

| www.valenciaciudadelrunning.com

| www.iaaf.org

| www.valenciaparcsidebarri.es

| www.proyectomarianmorenolara.wordpress.com

| www.polibuscador.upv.es

| Google Earth

DOCUMENTACIÓN GRÁFICA

Todas las imágenes, diagramas, planimetría e imágenes de la aplicación web son de realización propia a excepción de:

Fig. 2.2 | Artículo 1. Apunts. Educación física y deportes. Artículo de F. Magrinya, Miquel Y. Mayorga (2008)

Fig. 2.3 | Artículo 2. Apunts. Educación física y deportes. Artículo de Nuria Puig, Anna Vilanova, Xavi Camino, Gaspar Maza, Mariano Pasarello, Daniel Juan, Rafael Tarragó (2008)

Fig. 3.2 | Logo Road Race Gold. www.iaaf.org

Fig. 3.3 | Circuito 5k viejo cauce río Turia. www.valenciaciudadelrunning.com

Fig. 3.4 | Carrera del circuito Divina Pastora. www.carreras.deportevalencia.es

Fig. 4.3 | Imagen por satélite del antiguo cauce. Google Earth.

Fig. 4.4 | Plano final EDEV. Plano base: www.proyectomarianmorenolara.wordpress.com

València
29 | 06 | 17