

MUIN

Beltrán Cardoso, Andrea

2022-05-18

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5299>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

MUIN

Andrea Beltrán Cardoso Universidad Iberoamericana Puebla Blvd. del Niño Poblano No. 2901 Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla 190202@iberopuebla.mx	José Alberto Tamborrell Suárez Universidad Iberoamericana Puebla Blvd. del Niño Poblano No. 2901 Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla albertotamborrell@hotmail. com	Iván Cuapa Universidad Iberoamericana Puebla Blvd. del Niño Poblano No. 2901 Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla ivan.cuapa@hotmail.es	Arturo García Muñoz Universidad Iberoamericana Puebla Blvd. del Niño Poblano No. 2901 Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla arturo.garcia2@iberopuebla .mx
--	---	--	---

RESUMEN

La música es un dispositivo artístico que gracias a sus elementos ideológicos, culturales, recreativos, simbólicos, etc. es capaz de conectar a millones de personas, haciendo que estas sean capaces de identificarse y, a su vez, puedan compartir y generar cualquier forma de conexión a través de ella, haciendo un enorme impacto en la percepción y comprensión de lo que acontece en sus espacios (comunes), entendiendo a éste como parte del proceso intercultural de comunicación e interacción entre personas, como menciona Silvana Longueira Matos (2012, p. 123):

“El sentido intercultural exige conjugar en cada acción lo universal, lo próximo-ambiental y lo singularmente personal de manera tal que cada persona pueda desplazarse entre creaciones culturales sin que ello suponga un atentado a la dignidad y autonomía. La música, por su capacidad de crear ambientes e identidades viajeras nos permite insertarnos transitoriamente en otras culturas sin renunciar a nuestras referencias socio-identitarias, con un lenguaje específico cuyo carácter es transnacional.”

Por otro lado, sobre los espacios comunes, se destaca que estos poseen la capacidad de cohesión social, como reitera Francisco Valverde, Doctor en Ciudad, Territorio y Patrimonio, experto que participó en las entrevistas del proyecto, "le llamamos espacio público colectivo comunitario, es precisamente aquel lugar que tiene las condiciones para el encuentro con otros" (Entrevista a experto, 2022).

Es así que, la relación entre un espacio y la música, acontece cuando recíprocamente funcionan como artefactos que, especialmente a través de la personalización/decoración de la música en un lugar, suscita una "apropiación" emocional del mismo por cada miembro que comparte el entorno, generando un sentimiento de aprecio y respeto al mismo. Partiendo de las anteriores premisas, surge el concepto de *MUIN*, un software que permite la reproducción de música a través de pantallas interactivas con el objetivo de generar sentido de pertenencia para los alumnos de la residencia habitacional Villa IBERO, Puebla, siendo su caso de estudio para la aplicación de una prueba.

La prueba responde a una problemática que existe en las áreas comunes de Villas IBERO, que de acuerdo a la investigación llevada a cabo afirma dos factores cruciales: 1) La falta de sentido

de pertenencia y comunidad, que lleva a la desvinculación con quienes comparten el espacio y, con ello, 2) falta de interés en la procuración de ambientes en los que el individuo se identifique o a miembros a quienes estime y, por ello, desee cuidar. Estas necesidades fueron compartidas por Francisco Valverde y Lancelot Romero, Orientador Educativo de Villas Ibero.

Por ello, para la presente investigación, establecimos una serie de arquetipos que nos permitieron comprender las motivaciones, dolores y necesidades de nuestros usuarios: ausente - presente, participativo - ausente, extrovertido - introvertido, entre otros.

Un insight crucial fue que en las residencias, los miembros no suelen contar con oportunidades para conocer e interactuar con otros miembros de la comunidad, llevando a un desentendimiento total tanto de los demás como del espacio en sí.

Los descubrimientos del proyecto llevaron al equipo a crear sus principios de diseño, los cuales determinarían el prototipo y su objetivo, un prototipo que utiliza un software que al final será proyectado a través del Video Mapping, dentro de este proceso se empezó con unos bocetos conceptuales que al final llevaron al equipo a entregar un prototipo de media fidelidad.

Keywords

Música; Unión; Cuidado; Residencias; Software; VideoMapping; Aplicación; Comunidad; Comunicación.

1. INTRODUCCIÓN

Como punto de partida del presente proyecto para la materia de Área de Síntesis y Evaluación II, el cual investiga el orden relacional entre el espacio y la interacción social, en el caso para el condominio habitacional de Villas IBERO Puebla, se indaga sobre el origen de las primeras comunidades a fin de poder entender su papel dentro de la cotidianidad de sus miembros y las dinámicas sociales que se ejercen entre ellos. Se pudo comprender que el ser humano tiende a ser individual llevando a cabo todas sus actividades dentro de su zona de seguridad, olvidando lo importante que llega a ser el espacio común, como menciona Valverde (2022), "No solamente es el lugar cuando yo abro la puerta de mi casa, no no, es también lo que está fuera de eso, la calle, el jardín, el árbol, el vecino, es decir en ese sentido el hábitat es algo mucho más allá que cuatro paredes y un techo" (ibidem).

Así, en el caso del equipo NO NAME, que lleva a cabo la propuesta de *Muin* para Villas IBERO, residencia universitaria de la IBERO Puebla, explora su problemática en cuanto a la falta de pertenencia en su y la falta de empatía dentro de la zona habitacional, siendo también este lugar su principal fuente para la recolección de datos. Se han evidenciado una serie de necesidades que afectan a los habitantes y que repercuten en la buena experiencia de la convivencia y estancia en las residencias, un elemento fundamental para los estudiantes residentes, ya que, este aporta al “embellecimiento” del lugar, a un mejor estilo de vida y el acercamiento entre vecinos.

Se investigó en libros y bases de datos sobre los primeros asentamientos, el propósito de las ciudades, su papel en la actualidad, el uso e impacto de los espacios públicos por parte de los ciudadanos y la importancia del sentido de pertenencia para los miembros de una comunidad.

Iniciando con el origen de las civilizaciones, las primeras vivieron aproximadamente 2,5 millones de años cazando animales y recolectando frutos y semillas hasta alrededor del 9500 a.C. que empezó la práctica de la domesticación y la manipulación de las plantas; los humanos pasaron de ser nómadas a asentarse para poder cuidar de sus animales y esperar la cosecha de sus plantas. Pronto estos asentamientos fueron creciendo hasta convertirse en aldeas, las cuales que les protegían de los animales salvajes y el clima, aunque no de la violencia humana, que en los tiempos de los cazadores-recolectores provocaba solo el 15% de las muertes, porcentaje menor que algunas de las ciudades más violentas en la actualidad (Harari, 2014, 77-82).

Hoy en día los humanos de las grandes ciudades ya no huyen de los depredadores ni pastan a los animales o recolectan semillas, trabajan en escritorios, detrás de pantallas, con horarios fijos, rigurosos, se transportan de la casa al trabajo y viceversa, huyendo de la inestabilidad financiera y aspirando a una mayor capacidad de adquisición. Comen lo que se cruza, y para lo que alcance, inmersos en un mundo de conceptos, separados de todos los otros animales y procesos de la tierra, a veces incluso separados de los mismos humanos que les rodean.

Como consecuencia de la globalización y la tendencia de las ciudades latinoamericanas a seguir modelos urbanísticos norteamericanos, se han debilitado los espacios comunes de encuentro social y se ha abierto el paso a espacios de consumo. Esta dinámica ha comenzado a cambiar el uso del espacio público, privatizando algunos y limitando el tránsito y convivencia de los habitantes. (Luna Lara & Skibick Araujo, 2020) dando lugar a que, un espacio público es cualquier medio, ocasión o evento que nos brinda la oportunidad de comunicación entre extraños, según Jurgen Habermas (Teixeira Lopes & Hutchison, 2016, p.4).

Se puede entender lo común como lo colectivo, lo público, lo que no es individual ni privado o bien como lo habitual, lo poco destacado o lo que es aceptado por la mayoría; lo plausible. Lo común es de todos y de nadie.

“El espacio público es el hábitat físico común del ciudadano, conformado por valores comunes, esto es, conocidos y estimados por él mismo. El ciudadano estima el espacio público en el momento en que reconoce sus cualidades como lugar de encuentro”(García-Doménech, 2017, p. 72-74).

Llegando al siguiente punto importante, el sentido de pertenencia el cual responde al reconocimiento e identificación del individuo como parte de un grupo, colectivo, organización, nación o comunidad en donde, además, se perciba aceptado por los demás integrantes y, en consecuencia, que pertenece al mismo. Existen una serie de herramientas que pueden fomentar el sentido de pertenencia de un individuo a un grupo, por ejemplo, en la música

con los himnos nacionales, que representan todo un conjunto de vivencias y experiencias dentro de los que se reconocería a sí mismo, a su vez que se identifica con la tierra y la gente al que dicho himno alude, un lugar con el que se ha creado una identidad. A partir de ahí, se puede comenzar a comprender el sentido de pertenencia como elemento consecuente a la integración con la comunidad. La comunidad, sin embargo, no es únicamente el cúmulo de personas que conforman dichos grupos, sino el modo en que interactúan entre sí:

"Una comunidad [...] no [es] solamente un grupo de personas que interactúan entre ellas. Si no, también *para ellas*. Eso quiere decir que tienen un objetivo en común. Independientemente de que haya una convivencia y que cada una de ellas tiene roles, hay un objetivo en común en esta comunidad" (Romero, EE3,P1,PR1, Categorización, 2022).

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En México la falta de empatía en las comunidades es un problema común, ya sean espacios residenciales o en espacios públicos, y para el caso del proyecto presentado por NO NAME, la investigación de este problema está basado en la realidad de Villas Ibero. Por esta misma razón, la problemática se lleva a cabo en tanto sobre la “participación de los ciudadanos en las microcomunidades para la preservación o mejora del espacio común”, ya que, los ciudadanos, residentes y vecinos son los principales afectados, convirtiendo a su comunidad en un lugar inhabitado y descuidado. Como hemos mencionado anteriormente, los factores que se involucran en la propuesta es el espacio fuera de una casa, lugar donde todas las personas conviven y llevan a cabo sus actividades, pero un factor que “desafortunadamente en las ciudades mexicanas en general, algunas más y otras menos, son insuficientes los espacios públicos” (Valverde, 2022), ya que nos hemos enfocado solo en la vialidad. Es por esta misma razón que nuestro objetivo es otorgar beneficios para el uso de este espacio común, incitando a la convivencia y otorgando importancia al mismo.

¿Cuántas veces no has pensado que lo que está fuera de tu casa es problema de otro? ¿Cuántas veces no has visto basura en estos espacios? ¿Cuántas veces escuchas música a todo volumen en la madrugada? ¿Respetas a tus vecinos? Bueno, muchas de estas cuestiones creemos que son problemas de otras personas o hasta pensar que son del gobierno, pero no es así, las investigaciones arrojan resultados respecto a la mejora gracias a la participación ciudadana. La comunidad, sin embargo, no es únicamente el cúmulo de personas que conforman dichos grupos, sino el modo en que interactúan entre sí:

"Una comunidad [...] no [es] solamente un grupo de personas que interactúan entre ellas. Si no, también *para ellas*. Eso quiere decir que tienen un objetivo en común. Independientemente de que haya una convivencia y que cada una de ellas tiene roles, hay un objetivo en común en esta comunidad" (Lancelot, Entrevista a Experto, 2022).

Uno de los elementos que ha trascendido a través de la historia de la humanidad es la música, un producto auditivo capaz de generar, en el ser humano, cambios tanto psicológicos como emocionales, esto dando la capacidad de unir a personas. Todo lo anterior nos lleva a que se plantee el siguiente reto en forma de pregunta: ¿Qué provoca que exista una falta de interés en la preservación o mejora del espacio común?

1.2 JUSTIFICACIÓN

La interacción humana es una necesidad básica psicológica, como menciona Maslow en el tercer nivel de su pirámide, por

ende mejorar la relación que existe entre ellos es una prioridad de primer nivel, por lo que se tiene comprendido que la relación se lleva a cabo en microcomunidades, y mejorando este espacio de Villas IBERO podría lograr un aumento en el sentido de pertenencia, como menciona García-Doménech (2017, 72-74): "Aquellos espacios [...] que han conseguido una buena integración entre la dimensión estética y la actividad social, han contribuido a mejorar el sentimiento de identidad del lugar urbano, como lugar común y como lugar de lo común".

Y es esta misma razón por la cual trabajar en la propuesta de problemática para integrar a los estudiantes a su espacio residencial es importante, ya que, se crearía un efecto dominó en donde mejoran todos sus espacios comunes.

2. PROCESO

2.1 INVESTIGACIÓN Y ACERCAMIENTOS AL USUARIO

"La investigación primaria se define como una metodología utilizada [...] para recopilar datos de forma directa, en lugar de depender de los datos recogidos de una investigación realizada con anterioridad. Técnicamente, son «dueños» de los datos. La investigación primaria se lleva a cabo únicamente para abordar un determinado problema, que requiere un análisis en profundidad" (Grupo Era, 2022).

Dentro de los acercamientos, en términos sencillos, están englobados en dos categorías: la dificultad de algunos miembros para integrarse con los demás habitantes y las faltas de cuidado al espacio común. Ambas, sin embargo, encuentran su origen en la falta de sentido de pertenencia a la comunidad.

Para poder llegar a los principios y los descubrimientos se utilizaron métodos de acercamiento, permitiendo que los usuarios pudieran expresar sus incomodidades y situaciones. Las metodologías utilizadas fueron las siguientes:

Tipo de Acercamiento: Love letter/Break up letter

Definición del Universal Methods of Design: La carta de amor, y su contraparte, la carta de ruptura, son dos métodos que permiten a las personas expresar sus sentimientos sobre un producto o servicio usando un medio y un formato que es inmediatamente comprendido. Sin embargo, en lugar de escribir a una persona, se pide a los participantes que personifiquen un producto y le escriban un mensaje personal. Los resultados son a menudo inesperadamente profundos y reveladores sobre las relaciones que las personas tienen con los productos y servicios en sus vidas.

Objetivo: Esta actividad será para tener un testimonio de primera mano de parte de nuestro usuario. Mujer que vive en un área común, un fraccionamiento:
Estudiante Universitaria.

Fecha: 7/02/2022

Duración: S/D

Herramientas Utilizadas: Docs

Desarrollo de Actividades: Actividad orientada para entrar en contacto con el usuario y permitirle expresar sus sentimientos respecto al vivir en comunidad, además de invitarle a expresar las maneras en las que sobrellevan esto.

Objetivos generales:

-Descubrir qué situaciones y momentos de los espacios comunes causan estrés en nuestro usuario.

-Saber un poco de las emociones con las que más han estado experimentando.

-Conocer los factores, personajes y espacios que influyen en las emociones y sentimientos generados por estos espacios, que podrían obstruir el proceso del desahogo emocional de los usuarios.

A continuación la carta del usuario:

De mi para mi

Hace poco he sido constantemente regañado por los policías de mi calle, ellos creen que hago un uso indebido de las puertas de la calle, hay un portón eléctrico exclusivo para coches y uno manual para personas. Me regañaron porque creen que yo soy la persona que usa el portón para coches cuando en realidad es mi vecina de alado, he pensado seriamente en hablar con mi vecina pues esto me está pasando consecuencias mayores, siempre me dejan avisos pues creen que sigo haciendo caso omiso de las instrucciones. La verdad no me gusta meterme en situaciones externas en especial por que no sé cómo reaccione la vecina ante tal reclamo, a pesar de eso considero que debería comunicar sanamente mis emociones para evitar futuros incidentes con el resto de la colonia y la vecina.

Tipo de Acercamiento: Graffiti Wall

Definición del Universal Methods of Design: El método del Graffiti Walls fomenta la participación a través de medios naturales que facilitan comentarios casuales y anónimos sobre un espacio, sistema o instalación ambiental. Una cartulina se adhiere temporalmente a una pared u otra superficie, con marcadores atados a una cuerda o de otra manera disponibles para publicar comentarios abiertos. El documento se puede dejar en blanco o se puede plantear una pregunta orientadora para dirigir los comentarios sobre un tema en particular. Según el entorno, los materiales suelen publicarse de forma intencionadamente informal.

Objetivo: Conocer qué problemas encuentran los residentes en su entorno (Villas Ibero) que se relacionan con acciones de personas y que complican o afectan su bienestar.

Fecha: 03 de febrero del 2022

Duración: S/D

Herramientas Utilizadas: Hoja A4, Post it's, lápices.

Desarrollo de Actividades: Se solicitó a las residentes del edificio B de villas Ibero contestar a la siguiente pregunta: "¿Qué problemas encuentras en tu entorno que se relacionan con acciones de personas y que complican o afectan tu bienestar?". Se recibieron las respuestas de forma anónima a través de post it's colocados en la hoja.

Objetivos generales:

-Reconocer cuáles son los principales problemas con los que lidian los residentes de una comunidad.

-Aprender sobre las preocupaciones / dolores de nuestros usuarios, reconociendo cuáles son sus obstáculos para resolverlos.

-Identificar si existen situaciones que puedan desencadenar conflictos para buscar posibles soluciones a través de medios pacíficos.

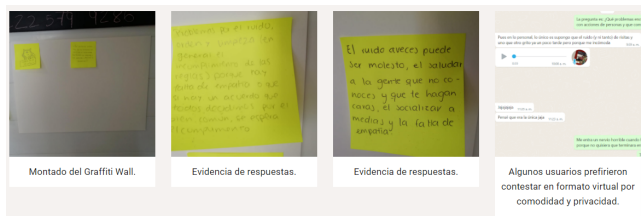


Figura #: Graffiti Wall

2.2 PRINCIPIOS DE DISEÑO

Los principios de Diseño establecen las pautas que nuestro diseño debe poseer en relación a la propuesta de diseño para nunca olvidar el énfasis que damos a través de la metodología de Design Thinking a diseñar para el ser humano.

Se llegó a los siguientes descubrimientos:

- En Villas IBERO, muchas actividades que se realizan dentro de Villas de parte de los consejeros o AR's tienen la finalidad de que los residentes interactúen entre ellos y perciban a Villas como un espacio compartido y de convivencia; sin embargo, no llegan a ser conocidas por los residentes.
- En las Villas IBERO algunos residentes presentan una gran confusión respecto a sus responsabilidades como miembros; se atribuye a la educación que recibieron en sus hogares y a que no han sabido asumir las responsabilidades que corresponden a la adultez y sus consecuencias. Hacen uso de los espacios públicos, sin embargo, dejan a los encargados de limpieza todo el trabajo de cuidarlos y limpiarlos, pudiendo enfrentar problemas como robos por descuido, pérdida de objetos e incluso, en el peor de los casos, discusiones entre miembros.
- En las residencias Villas IBERO, los residentes pueden atravesar dificultades para conectar con sus vecinos porque sienten miedo de ser rechazados por los otros miembros, pudiendo provocar el desprendimiento del mismo con la comunidad y, con ello, el surgimiento de sentimientos de insatisfacción que pueden acarrear el abandono de la comunidad o el desinterés y descuido de la misma -y en consecuencia, el descuido al espacio que también es de los vecinos.
- En la comunidad Villas IBERO, los residentes necesitan de una figura de autoridad que les represente y a la que todos sus miembros puedan acudir para la resolución de conflictos. Cuando ésta fracasa en su cometido, los residentes se perciben desamparados o frustrados. Buscan soluciones por su cuenta -sin llegar a realmente resolver el conflicto- y puede detonar en problemas mucho más graves como peleas o abandono de la comunidad.
- En la residencia Villas IBERO, los residentes podrían verse beneficiados de una relación entre vecinos interdependiente, con espíritu de colectividad, donde cooperen entre sí para satisfacer sus necesidades y aspiraciones tal como hacer de su entorno un lugar más [amigable/acogedor/habitable]. Sin embargo, la falta de sentido de pertenencia derivada de la desconfianza de algunos residentes en sí mismos les aleja de este cometido.

Gracias a los descubrimientos dentro de la investigación primaria se logró conocer estos elementos, muchos de los cuales son 'dolores' que se encontró en los residentes, radican, en una desconexión parcial o total de su entorno, esto dificultando mejorar el sentido de pertenencia, al igual que la creación de lazos entre vecinos, promoviendo las faltas de cuidado hacia los espacios públicos, por lo que se decidió que era fundamental para la propuesta enfocarse en el diseño que promueva la interacción y la cohesión social. Creando espacios comunes con usabilidad se podrá contribuir a que sus habitantes se apropien de estos espacios

fortaleciendo el sentido de pertenencia, a partir del conocimiento mutuo como comunidad y como, idealmente, amigos.

Ofreciendo experiencias compartidas podemos contribuir a fortalecer los lazos entre vecinos dando paso a relaciones más interdependientes y el fortalecimiento del espíritu de colectividad.

Esto quiere decir que la comunidad se forma primeramente a partir del establecimiento de lazos de valor con los otros (aceptación e integración al grupo), pero crucialmente a partir de la generación de objetivos en común. Sin embargo, es innegable la importancia que el primer paso de la conformación y establecimiento de los individuos en una comunidad (la creación de lazos) tiene para cada miembro, de modo que pueda realmente comenzar a surgir el sentimiento de pertenencia. Es a partir de aquí que podemos comprender que la comunidad es, para nuestros usuarios, las personas que la conforman. Cuando el usuario no conecta con el resto de miembros, es de poco a nada probable que sienta afecto o conexión con el espacio que le rodea ni con la gente, acarrearando una serie de problemas tales como el surgimiento de sentimientos de insatisfacción que pueden acarrear el abandono de la comunidad o el desinterés y descuido de la misma -y en consecuencia, desatención a miembros o al espacio que también es de los otros.

Por el contrario, el sentimiento de pertenencia trae consigo una serie de beneficios colectivos, tales como el respeto, preservación y/o mejora del espacio común, generación de espacios acogedores y seguros para sus miembros y el surgimiento del espíritu de colectividad que fomenta la cooperación y el apoyo de los unos con los otros para la mutua satisfacción de las necesidades y aspiraciones.

Por lo tanto, gracias a lo antes dicho, el equipo llegó a la conclusión de crear un software capaz de lograr que la comunidad se una, pensando en elementos que se integren a la carrera de Diseño de Interacción y Animación llegó a una forma correcta de llevarlo a cabo, el Video Mapping, el Video Mapping es una tecnología multimedia que permite combinar animaciones y música con objetos físicos, arquitectura, el espacio urbano, etc. mediante el uso de proyectores. El objetivo del video mapping es crear una experiencia estética que permite a los espectadores adentrarse a una hiperrealidad que un espacio físico convencional no le permitiría experimentar. Es por eso que el video mapping puede ser una herramienta útil para dar vida y promover el uso de espacios comunes de forma colectiva, fomentando la convivencia así como la personalización del espacio, de modo que los residentes puedan 'apropiarse' del mismo, en el sentido de reconocerlo como *su* hogar en conjunto con sus vecinos., que promueva el uso del espacio común de forma colectiva, fomentando la convivencia así como la personalización del espacio, de modo que los residentes puedan 'apropiarse' del espacio, en el sentido de reconocerlo como *su* hogar en conjunto con sus vecinos.

Cuando el espacio deja de ser un espacio monolítico que se limita a cumplir con la necesidad básica de tener donde alojarse y se convierte en un lugar de encuentro, de convivencia y experiencias, es que surge el encariñamiento con el espacio.

A efectos de esta investigación y para el alcance de los cometidos de este proyecto, nos enfocamos en la necesidad de afiliación, entendida como el deseo de generar vínculos con otros, reconociéndose como motivante en el actuar de nuestros usuarios respecto a la insatisfacción de dicha necesidad. La generación de vínculos busca el encuentro de sujetos en donde puedan llevarse acciones cooperativas y de comprensión en, por ejemplo, el acompañamiento durante la sanación de heridas emocionales. La búsqueda del otro tiene por objetivo el encuentro de espacios

seguros, así como la reafirmación de la identidad propia. Tal y como explica Pontes (p. 32):

“Las personas con una gran necesidad de afiliación buscan la compañía de otros y toman medidas para ser admitidas por éstos, tratan de proyectar una imagen favorable y ayudan a otros porque desean ser admitidos en retribución.” (P. 32)

La propuesta promueve la comunicación como medio de interacción entre residentes. A través de la música, se desea que los usuarios se animen a platicar y encuentren en el proceso una forma de vincularse más íntimamente con las demás. Se rechazó la idea de la novedad, y deseamos que nuestros usuarios observen en este producto un potencial para expresarse con los otros a través del tiempo. Se desea, pues, que el producto propuesto sea un pretexto y punto de encuentro.

Al final dejando como resultado final los siguientes principios:

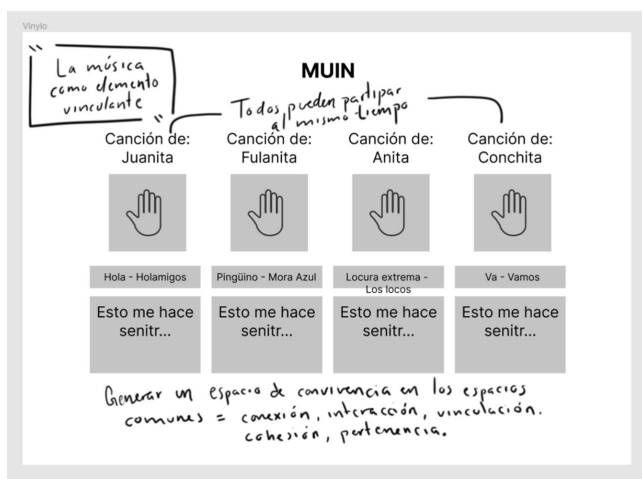
- Diseño para la cohesión social.
- Ofrecer experiencias compartidas, no individuales.
- Crear relaciones interdependientes.
- Crear y fortalecer lazos entre vecinos.
- Contribuir a la aprobación de los espacios comunes. Estos espacios son para sus habitantes.
- Fortalecer el sentido de pertenencia.
- Fortalecer el espíritu de colectividad.
- Crear espacios comunes con usabilidad,

Estos principios al final son los que determinarán nuestro prototipo.

2.3 PROTOTIPO

2.3.1 BOCETO Y DESCRIPCIÓN DE PROPUESTA

A continuación se presenta el boceto inicial de la idea de MUIN, el cuál muestra cómo se siguieron los principios de diseño para llegar al prototipo de baja fidelidad. Esta es una propuesta conceptual.



Junto con esto se llevó a cabo 3 tanques de suma importancia para la creación del prototipo, los cuales son:

Usuario:

Hay una evidente falta de cohesión social dentro de las residencias universitarias, que a su vez lleva a una falta de sentido de pertenencia, dando paso a conflictos entre vecinos o faltas de cuidado/respeto al espacio común. No hay tantas facilidades para involucrarse en el espacio común / actividades colectivas (ej.

horarios). Las actividades que se proponen en Villas no siempre concuerdan con los intereses o deseos de los miembros.

Teoría:

Según Maslow las necesidades de afiliación, reconocimiento y autorrealización corresponden al 3er lugar en la pirámide de Maslow. La necesidad de afiliación, entendida como el deseo de generar vínculos con otros, reconociéndose como motivante en el actuar de nuestros usuarios respecto a la insatisfacción de dicha necesidad. La generación de vínculos busca el encuentro de sujetos en donde puedan llevarse acciones cooperativas y de comprensión en, por ejemplo, el acompañamiento durante la sanación de heridas emocionales. La búsqueda del otro tiene por objetivo el encuentro de espacios seguros, así como la reafirmación de la identidad propia

Diseño:

El video mapping es una tecnología multimedia que permite combinar animaciones y música con objetos físicos, arquitectura, el espacio urbano, etc. mediante el uso de proyectores. El objetivo del video mapping es crear una experiencia estética que permite a los espectadores adentrarse a una hiperrealidad que un espacio físico convencional no le permitiría experimentar. Es por eso que el video mapping puede ser una herramienta útil para dar vida y promover el uso de espacios comunes de forma colectiva, fomentando la convivencia así como la personalización del espacio, de modo que los residentes puedan ‘apropiarse’ del mismo, en el sentido de reconocerlo como su hogar en conjunto con sus vecinos.

2.3.2 BAJA FIDELIDAD

El primer prototipo Low-Fi fue creado como aplicación en adobe XD, y para dar inicio a nuestra prueba de baja fidelidad, fue necesario comunicarse con las residentes del piso B200 y conocer quienes estaban interesadas en participar en la actividad. Se contó con un total de 3 participantes que hicieron saber que desean estar.

A partir de este acercamiento, es que consideramos que el desarrollo de un software que facilite el cumplimiento de las siguientes acciones es el mejor acercamiento:



Figura #: Pantalla inicio MUIN

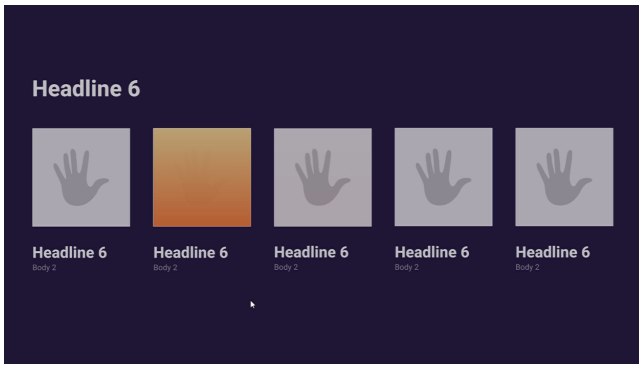


Figura #: Uso del primer prototipo

Activación de música a través del tacto a vinilos diseñados por nuestras usuarias.

Elemento de impresión: Deseamos hacer de esta experiencia más que solo un reproductor de música. El vídeo mapping como elemento decorativo con luces es una excelente opción para ello.

Fácil de usar: Debe ser sencillo de ocupar y tomar poco tiempo.

2.3.3 MEDIA FIDELIDAD

Gracias a la anterior prueba, se encontró inspiración para desarrollar algo de mayor fidelidad a la idea que teníamos en mente, apoyándonos y adaptándolo a las sugerencias y observaciones de nuestros usuarios. Para ello generamos el prototipo del software, apoyándonos de la herramienta de Adobe XD, que está pensada para permitir conectar una playlist de Spotify y reproducirla junto a animaciones proyectadas a través de Vídeo Mapping, de forma que puedan interactuar con él.

Aún continúa siendo un prototipo, por lo que es importante aclarar que el objetivo final es que la manipulación del software sea a través de sensores que detecten la mano. Por las naturales limitaciones que implica el que se trate de un prototipo de media y el que esté desarrollado en software de prototipado (que además está pensado para páginas web o apps, no otros softwares o video mapping), es imposible que dicha manipulación sea al 100% como la idea final.

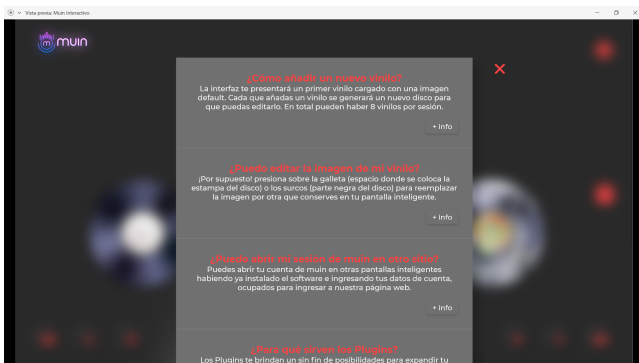


Figura #: Instrucciones

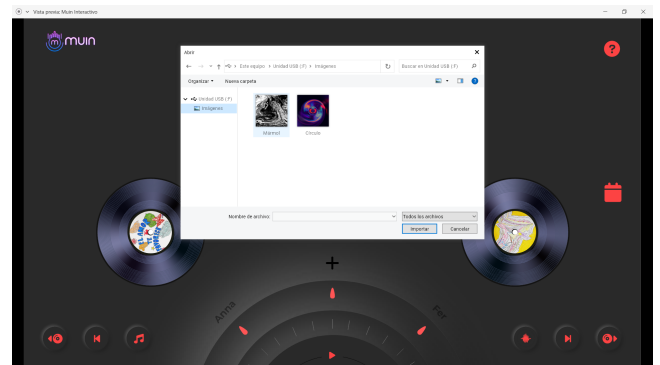


Figura #: Personalizar surcos del vinilo

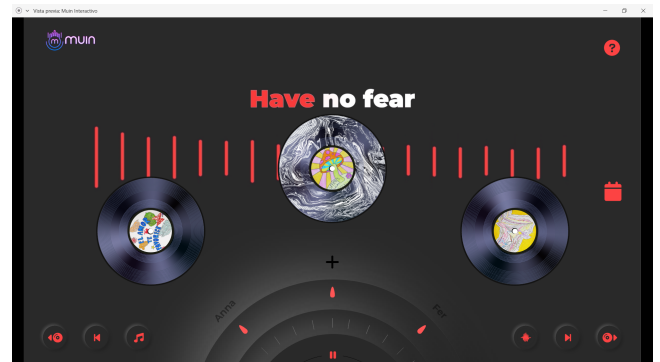


Figura #: Aplicación en reproducción.

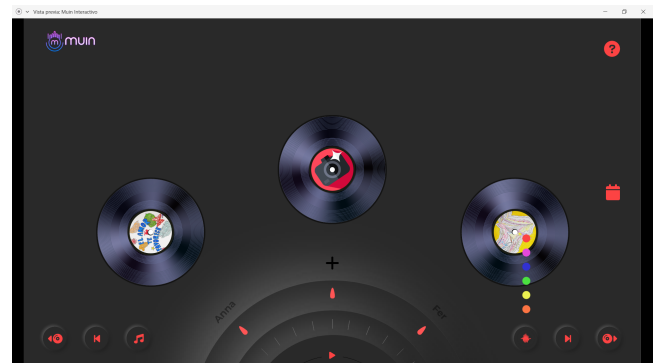


Figura #: Elegir color de reactor de sonido.

El diseño de nuestro prototipo sin embargo está enfocado en la creación de relaciones interdependientes, el fomento del sentido de pertenencia, la generación de experiencias colectivas, y demás cuestiones que están puntualizadas en nuestros Principios de diseño, que les invitamos a revisar para que conozcan más a detalle cuáles son las motivaciones y directrices ocupadas en el desarrollo de nuestro diseño.

2.4 PRUEBAS DE USUARIO

2.4.1 BAJA FIDELIDAD



Para las primeras pruebas de usuario se utilizaron las siguientes herramientas y plumones de colores, esto con la finalidad de dejar que la creatividad del usuario salga a flote.



Figura #: Primera parte.

Una vez reunidas las participantes, se les comenzó a hacer preguntas respecto a sus gustos, intereses, amistades en Villa y tiempo que llevan en las residencias. Un descubrimiento importante es que solo 1 de las 3 considera haber entablado amistades durante su estancia en Villa, mientras que dos de ellas externaron atravesar dificultades importantes para relacionarse con las demás.



Figura #: Segunda parte.

Nuevamente, por medio del chat del grupo (único en el que todas las chicas del piso están agregadas) se volvió a solicitar el apoyo

de quienes desearan participar en la actividad. Esta vez hubo mucha mayor participación y pudimos saltar directamente a la actividad de dibujar sus portadas. Mientras dicha actividad se llevaba a cabo, las chicas platicaban entre ellas y preguntaban por el día de las demás.



Figura #: Tercera parte.

Finalmente, se le explicó nuevamente a las usuarias el objetivo final de la actividad: Generar una serie de vinilos que reprodujeran música, que ellas diseñaron y colocaron en alguna de las áreas comunes. Sin embargo, es hasta este punto que se les revela que la intención es que dichos "Vinilos" se activen al tacto de su mano. Se hizo de este modo para poder captar mejor la reacción de ellas.

2.4.2 MEDIA FIDELIDAD

La prueba se llevó a cabo en la sala de cine de villas Ibero con la idea de utilizar el proyector, desafortunadamente este se encontraba descompuesto por lo que no fue posible hacer la prueba como se tenía contemplada.

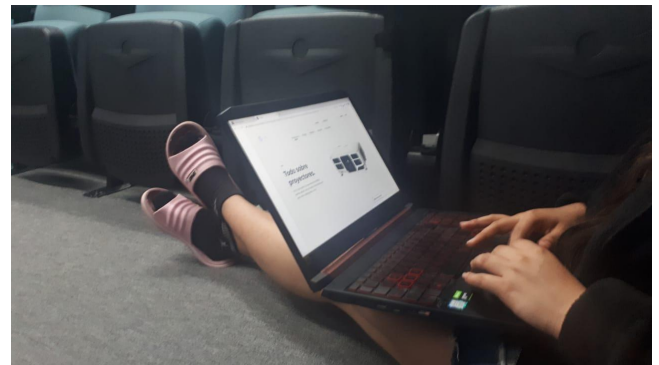


Figura #: Navegación.

Antes de comenzar con las pruebas de usuario del software, se les pidió a las usuarias que navegaran por la página de Internet del producto. En términos generales las usuarias describieron la página como sencilla y fácil de usar, pero no sabían cómo regresar al inicio ni estaban seguras de si la función de "agregar al carrito" funcionaba y no era tan evidente que se podía "scrollar" en la página.

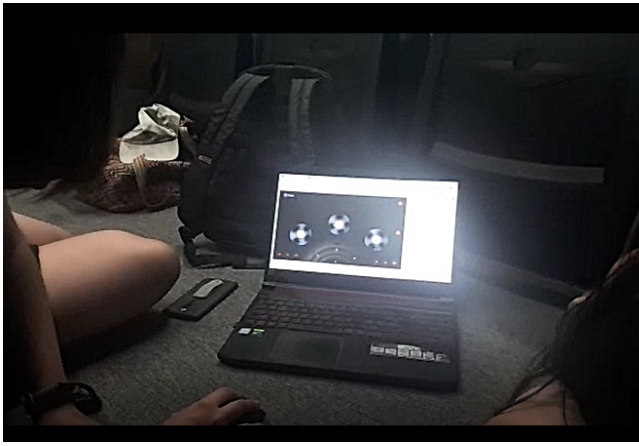


Figura #: Uso del producto.

La prueba del software se llevó a cabo en una computadora, y se les pidió a las usuarias que imaginaran que las interacciones que tenían con el software estaban siendo con las manos, en una proyección de videomapping. La interfaz tuvo muy buenos comentarios, fue agradable a la vista y fácil de entender, aunque los botones para cambiar de vinilo no eran tan evidentes en cuanto a su función, en cambio las usuarias intentaban deslizar los vinilos o girar la perilla de en medio para cambiar de uno a otro.

Algo que consideramos importante destacar es que una de las usuarias pareció sorprendida y encantada al ver que su dibujo hecho en las pruebas del prototipo de baja fidelidad aparecía en este prototipo de media. Parece que para los usuarios es importante poder personalizar el producto.

Otro de los comentarios que recibimos por parte de las usuarias, es que les gustaría usarlo tanto colectivamente como individualmente sin que haya un "encargado de la música" si no que les gustaría añadir, quitar y mover libremente.

Añadir música mediante un link pareció no ser tan intuitivo, a las usuarias les gustaría simplemente buscar el nombre de la canción y añadirla a sus vinilos

2.5 RESULTADOS

2.5.1 BAJA FIDELIDAD

Llevar a cabo pruebas con un prototipo de baja fidelidad nos permitió poder conocer un poco mejor a nuestras usuarias, sus deseos, dolores y dificultades. También pudimos comprender mejor sus intereses respecto al proyecto, de modo que se adaptó mejor el producto a sus necesidades.

Para poder llevar a cabo el trabajo de prototipado de media, es importante que tomemos en cuenta todas las características previamente enunciadas para que el usuario se sienta más cómodo a la hora de ocupar el software. Debemos tener especial cuidado con no complejizar demasiado el prototipo, pues podemos tender a ocupar herramientas de diseño más complejas por nuestra propia experiencia con softwares de diseño. Tener presente que la mayoría de personas que ocupan el software no están familiarizados con estos programas es crucial para el desarrollo de un prototipo que se acomode al usuario antes que a nuestros deseos como desarrolladores.

2.5.2 MEDIA FIDELIDAD

Llevar a cabo las pruebas con un prototipo de media fidelidad permitió explorar de una mejor forma la razón de la existencia de Muin, donde los usuarios pudieron utilizar más funciones y con mayor facilidad, al igual que cumplir nuestras hipótesis.

Los resultados de la prueba fueron gratificantes: Pudimos reconocer que el concepto de la rockola virtual resulta no solo atractivo sino que de hecho cumple con su cometido: Parece invitar a las personas a la reunión, pues en efecto la música es un punto de encuentro para los seres humanos.

El ejercicio nos permitió descubrir cuales son las acciones intuitivas que llevaban a cabo las usuarias: Cómo actúan ante los elementos gráficos, cómo es que intentan en un primer momento interactuar con ellos y qué funciones encuentran útiles.

3. CONCLUSIONES

Analizando la problemática que nos ocupa -Participación de los ciudadanos en las microcomunidades para la preservación o mejora del espacio común- con la pregunta -¿Qué provoca que exista falta de interés en la preservación o mejora del espacio común?- considerando que un hogar es un espacio que va más allá que una casa, se puede concluir que softwares que ayudan a unir personas, como lo es MUIN, no son sólo simples herramientas para pasar un buen rato, sino que, pueden influir en la mejora del espacio común al igual que mejorar la comunidad. Al crear este tipo de softwares y aplicaciones se aceptó el compromiso social para la mejora de la comunidad, así como, poner nuestro corazón en los demás seres humanos. MUIN es un proyecto pensado en otorgar el conocimiento, que desarrollamos a través de toda la carrera, a toda la comunidad, siguiendo la frase que determina la universidad, poner el conocimiento al servicio de los demás.

Se busca que, a través de la música y el video mapping, las comunidades se motiven a participar y unirse entre ellos, logrando así, cambiar y mejorar el espacio común que está fuera de su zona de confort, dando así un cambio positivo. Hay una frase la cual le gusta mucho al equipo "Cambios pequeños hacen una gran diferencia", esta frase se llevó de la mano con el proyecto, inspiremos lo mejor a los demás.

Para finalizar nos gustaría mencionar que, el cambio ciudadano está al alcance de todas las personas, es esencial que las personas no tengan miedo de salir de su cercanía, podemos hacer de nuestro mundo un lugar mejor para todos, se olvida que todos somos la misma especie y que debemos convivir en armonía y paz.

4. BIBLIOGRAFÍA

- García-Doménech, S. (2017). La polisemia de lo común: en el espacio público urbano. *Cuadernos de Vivienda y Urbanismo*, 10(20), 68-78. EBSCO Fuente Académica Premier. 10.11144/Javeriana.cvu10-20.pcep
- García Herrera, L. M., Díaz Rodríguez, M. C., García, A., Díaz, A. A., & García Hernández, J. S. (2015). Apropiación y Sentido de Pertenencia en el Espacio Público: Parque Estoril (SEVILLA). *Revista Latinoamericana de Geografía e Género.*, 6(1), 3-13. EBSCO Academic Search Complete. 10.5212/rlagg.v.6.i1.0001
- González Fernández-Larrea, M., González González, G. R., González Aportela, O., & Batista Mainegra, A. (2021). Educación y sociedad: universidad, extensión universitaria y comunidad. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(18), 1-18. EBSCO. -

Harari, Y. N. (2014). *De animales a dioses: breve historia de la humanidad*. Penguin Random House Grupo Editorial.

Luna Lara, M. G., & Skibick Araujo, M. (2020). *EL ESPACIO PÚBLICO Y EL SENTIDO DE COMUNIDAD EN UN BARRIO DE LEÓN, GUANAJUATO*. EBSCO. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=151224585&site=ehost-live>.

Matos, S. L. (2012). Construyendo la convivencia a través de la música. Desarrollo cívico y educación “por” la música. *José Manuel Touriñán López*.

Quaresma, M. L., & Zamorano, L. (2016). EL SENTIDO DE PERTENENCIA EN ESCUELAS PÚBLICAS DE EXCELENCIA. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21(68), 275-297. EBSCO Fuente Académica Premier. -

R. (2020, 18 octubre). *¿Qué son los métodos de investigación primaria?* | ERA GROUP. ERA GROUP | European Advertising Group. <https://eragroup.eu/que-son-los-metodos-de-investigacion-primaria/>

ŠAMIĆ-MUSEMIĆ, D., & ZAGORA, N. (2021). The right to urban public spaces in Sarajevo: Everybody's, somebody's, anybody's, or nobody's spaces? *Urbani Izziv*, 32(2), 111-123. EBSCO Art & Architecture Source. 10.5379/urbani-izziv-en-2021-32-02-04

Soto-Cortés, J. J. (2015, Enero-Junio). *El crecimiento urbano de las ciudades: enfoques desarrollista, autoritario, neoliberal y sustentable* (Año 7 Núm.1) [Dialnet]. Dialnet.

Teixeira Lopes, J., & Hutchison, R. (Eds.). (2016). *Public Spaces: Times of Crisis and Change*. Emerald Group Publishing Limited.

ANEXO

Para más información, puede visitar nuestro blog:

https://sites.google.com/d/100Era3rFFsbNnO4ykFTaozPqkDPWF4B/p/1kWXD_SGFbrPeppnT97iNbc1a2Ufls0DH/edit

Para visitar la página web ingresar aquí:

<https://xd.adobe.com/view/904e65c2-3ff5-4160-bed4-3c38c8e62e13-c51d/screen/bc5e265d-1f2d-4f40-aff9-fla02616d114/?fullscreen&hints=off>

Para visitar el prototipo final ingresar aquí:

<https://xd.adobe.com/view/4e4af9ba-e651-4b49-ad08-c435bea5aa23-1b19/grid/>

