

**Propuesta de diseño concreto para un desarrollo virtual comunicacional de la  
Municipalidad de Córdoba. Dispositivo MILA.  
Diseño colaborativo y colectivo**



Silvia Patricia Hernández, María Ángeles Genero, Sara Maria Boccolini,  
Cristina Chaves, Belén Mari, Lucia Ron

## **Introducción**

Existe un trabajo de comunicación del gobierno de la Municipalidad de Córdoba a través de las tecnologías de información y comunicación (TICS). Combinados, sinérgicamente la Dirección de Comunicaciones con sus premisas tecnológicas y la Dirección de cultura con un amplio repertorio de actividades y la necesidad de difundirlas es que se creó una dirección en *Twitter* con el *hashtag* #quetenemoshoy, En esta línea proponemos un dispositivo para retransmitir lo que difunde #quetenemoshoy. Planteamos una situación de colaboración en varios aspectos, que sea concreta y que dialogue con su medio. Se articulan saberes y trabajos entre distintas profesiones, entre el gobierno de la ciudad y los habitantes.

La propuesta es construir un espacio real que territorialice lo digital. Planteamos una situación de colaboración en varios aspectos, que sea concreta y que dialogue con su medio. Es una propuesta de trabajo entre diversas profesiones, lo que le da el carácter interdisciplinario y de trabajo articulado con el gobierno de la ciudad, teniendo consideración especial a la difusión de #quetenemoshoy, popularizándolo, llevándolo al alcance de todos.



Imagen 1: Cultura Cba @SecCulturaCbaJan 13  
#QuéTenemosHoy @AgendaGamba @turiscbaciudad  
Fuente: <http://htl.li/WZXvT>

### Dificultades

Partiendo de la premisa de la Secretaría de que Cultura es una construcción colectiva de Córdoba para todos los cordobeses es que hay que atender a la pluralidad de actores y usuarios. Con base en esto, detectamos dos dificultades.

- La primera es que no todos tienen acceso o usan *Twitter*. Y si bien un volumen de ciudadanos sí tiene acceso, el alcance del *hashtag* #quetenemoshoy sigue siendo muy limitado.

Cada tweet, tras dos horas de publicado pasa a un “limbo *Twittero*”, donde es cada vez más difícil de encontrar. Aunque una cuenta institucional tenga millones de seguidores no significa que todos y cada uno de ellos registre toda la información publicada.

- La segunda es la necesidad manifestada por usuarios de esta ciudad de que alguien los asista cuando buscan la información.

Este equipo de investigación cuenta con encuestas realizadas por web en el año 2015 (<https://goo.gl/RQBsqy>).

Basándonos en los resultados de la misma, podemos hacer las siguientes observaciones.

- Los usuarios se manifestaron en un 71 % de acuerdo con que existan edificios públicos, de servicio o del gobierno que sean sustentables (ahorro de energía y disminución del impacto ambiental).

- Además, aunque casi un 20% de los encuestados no tiene inconvenientes en consultar por sí mismo en un puesto de autoconsulta, la mayoría (44.06%) prefiere aún ser atendido por una persona, o por lo menos tener asistencia de una persona al utilizar el puesto de autoconsulta (19.58%). Esto resulta sorprendente si se considera que el 93% de los encuestados tiene conexión a internet en su hogar y la utiliza diariamente.



Imagen 2: Gráfico con resultados de la encuesta  
Fuente: Elaboración propia.

### Propuesta Dispositivo MILA

De acuerdo con estos datos, proponemos un proyecto colaborativo que haga visibles las actividades de la Secretaría de Cultura a la mayor cantidad posible de ciudadanos. Consideramos que, aunque es una plataforma no muy difundida en el contexto local, su dinámica de funcionamiento es muy útil para difundir eventos de forma dinámica y continua. Por lo tanto, acercamos la posibilidad de vivir el espacio público con arte y deslumbrarse con los artistas.

¿Cómo llevar esa agenda cultural a una cartelera real? Se trabajará con la virtualidad, con imágenes en vivo, pantallas e imágenes 2D.

Se ha considerado incluir los siguientes lineamientos en el proyecto:

- Permitir explorar actividades pasadas tanto como actividades presentes (incluso, con pantallas donde los usuarios pueden permanecer por unos minutos viendo el espectáculo, por ejemplo, espectáculos los gratuitos, como las performance del coro municipal, etc. Ya que varias personas deben poder hacerlo simultáneamente, se propone el uso de *gadgets* que no estén ocupando el espacio principal.
- Anunciar las actividades y eventos próximos.
- Ser flexible. El dispositivo tiene partes móviles/plegables/o tipo "sacar y poner" que se puedan instalar según la ocasión. Se fragmentará para vincularse a las actividades cercanas.
- Incluir acceso al portal de transporte público, para poder conocer cómo llegar a las actividades propuestas, y punto de venta y carga de la RedBus. (imagen 7).

Trabajamos en un sitio donde el diseño de recuperación del espacio intersticial se da por la intención de trabajo en un sector casi descartado, pero en uso, de esta ciudad. Se plantea la construcción de un espacio con una función de servicio propio del municipio para los

habitantes de la ciudad. Y se equipa este sector con una propuesta de diseño formal y funcional que responde a las necesidades de los usuarios que tienen dificultades con lo virtual. El territorio es un acto; eso que se hace al descubrir y al conquistar, el territorio es como resultado de una territorialización. Somos nosotros al mirarlo, y elegirlo, los que lo territorializamos.

Se eligió trabajar en un espacio frente a Plaza España, entre los museos Caraffa y Evita, sirve de puerta de ingreso al Parque Sarmiento. (Imagen 3).



Imagen 3: *sitio de intervención*  
Fuente: Google Maps ([www.maps.google.com.ar](http://www.maps.google.com.ar))

El proyecto consta de paneles LED informativos, puestos de autoconsulta y un puesto de atención personal, que sirve de asistencia. Se podrá consultar o imprimir información detallada sobre cada actividad (mapas, cronogramas, precio de tickets, servicios disponibles para personas con capacidades diferentes, atención a grupos y turistas, información en otros idiomas, etc.), incluso pagar e imprimir los tickets para cada evento. Será un espacio físico para el *hashtag*, que materialice la sinergia realidad-virtualidad-realidad. Así estaremos trabajando en este city-crowdcreating (Imágenes 4 y 5).

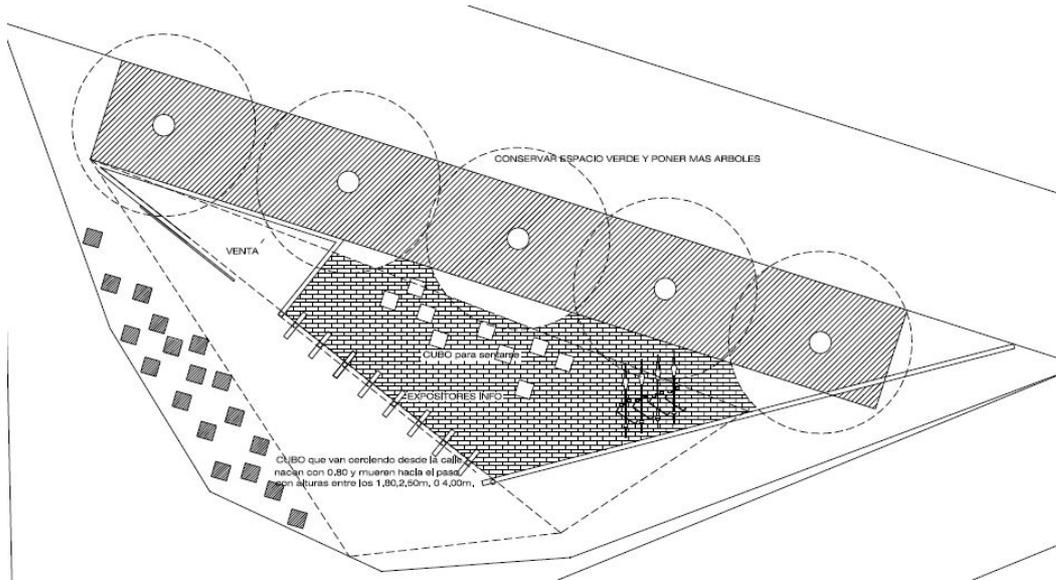


Imagen 4: *Planta del dispositivo*  
Fuente: Elaboración propia



Imágenes 5 y 6: *Imágenes 3 D del dispositivo*  
Fuente: Elaboración propia.

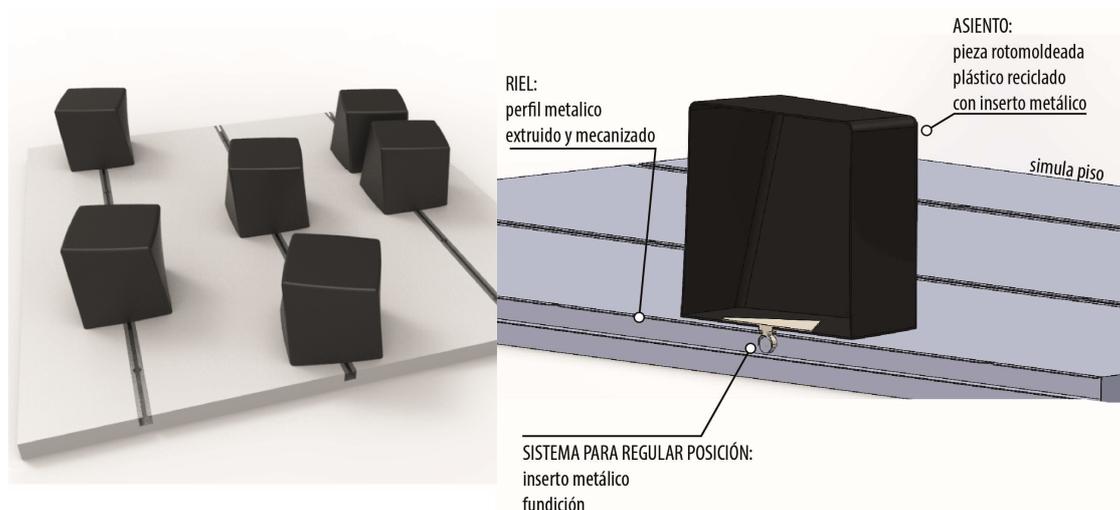
### Diseño del dispositivo con tecnología inmótica

La tecnología con la que se resolverán las funciones de nuestra microarquitectura es la inmótica. Este término se deriva de domótica: El término domótica tiene una génesis análoga a la del término informática, sustituyendo el prefijo que significa información por otro derivado de la palabra latina *domus*, que significa casa. También reciben un trato análogo en la bibliografía en lengua inglesa, en la que son más comunes otros términos como *computing* en lugar de informática o *smarthouse* e *intelligent building* en lugar de domótica. (Recuero, Caminos, 1999).

La domótica surge entonces con el objetivo principal de otorgar al usuario el máximo confort y seguridad con la mayor economía y eficiencia energética. Cuando se orienta a edificios terciarios, no viviendas, estamos ante la presencia de la inmótica, que realiza la gestión de la energía incluyendo las automatizaciones de las actividades y el trabajo (Romero Morales et al., 2006).

En este trabajo usaremos el término inmótica, que es la nominación específica para la domótica cuando la tipología no es vivienda y dejaremos el uso del término domótica para las generalidades.

Los sistemas diseñados incluyen la programación de los paneles LED, la seguridad, cámaras CCTV, sensores, expendedores de tickets, transmisión en vivo de algunos eventos, movimiento de paneles, movimiento de equipos que responden a distintas funciones, etc. Los equipos móviles fueron diseñados en plástico rotomoldeado para facilitar su desplazamiento. También hay un sistema para cargar la tarjeta de transporte público Red Bus, y los equipos de autoconsulta y asientos tienen un sistema de movimiento vertical, para que sean accesibles e inclusivos, considerando el adulto mayor, niños y personas con capacidades especiales



Imágenes 7 y 8: *Detalles de los equipos con tecnología de rotomoldeo*

Fuente: Elaboración propia.

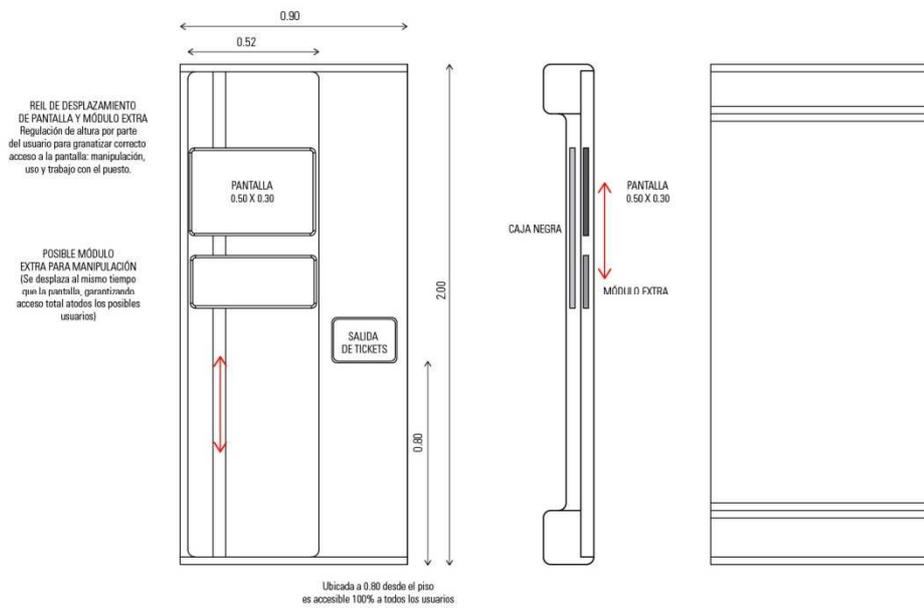


Imagen 9: *Equipo autoconsulta, la pantalla sube y baja para incluir al adulto mayor, a los niños y discapacitados.* Fuente: Elaboración propia.

## Conclusiones y discusión

El tema resulta actual y favorecedor para la confrontación de pensamientos y líneas de investigación. Advierte y sugiere la necesidad de adaptaciones para las diferentes escalas de la enseñanza, del trabajo conjunto para la ciudad. Nos queda un gran desafío que es poder desarrollar del legajo e implementarlo. Estamos convencidos que la arquitectura surge de una forma de conocimiento compartido que va más allá del objeto arquitectónico, para lo cual esta línea de trabajo e investigación redundará en beneficios para la ciudad y sus habitantes, trabajando con la inclusividad y la sustentabilidad.

## Agradecimientos

Agradecemos a los asesores Ingeniero Lucio Fernando Madussi, Ingeniero Hugo D'Allegre, e Ingeniero Marcos Blasco de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de Córdoba.

## Bibliografía

- Ábalos I, Herreros J. Áreas de impunidad. Barcelona: Actar; 1997. 310 p.
- Alessi C. Dopo gliannizero: ilnuovodesign italiano. Roma: Laterza; 2014. 147 p.
- Deleuze G, Guattari F. Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia. Valencia: Pre-Textos; 1997. 522 p.

e2 G. E2: ExploringtheUrbanCondition. Barcelona: ACTAR; 2003. 263 p.

Freire AG-R Juan. Manifiesto Crowd: La empresa y la inteligencia de las multitudes. iBuksggrup; 173 p.

Maldonado T. Arte e artefatti. Milano: FeltrinelliEditore; 2010. 77 p.

Masuda Y. La sociedad informatizada: como sociedad post-industrial. Madrid: Tecnos; 1984. 197 p.

Morales CR, Serrano FV, Lozano C de C. Domótica e inmótica: viviendas y edificios inteligentes. Madrid: Ra-Ma; 2005. 384 p.

Olivos ÁR. Los bienes comunes intangibles en el capitalismo cognitivo. RECERCA Revista de Pensament y Anàlisi. 2014 Oct 2;0(15):109–29.

Solà-Morales I. Presente y futuros. La arquitectura en las ciudades. AA VV Presentes y futuros Arquitectura en las grandes ciudades. 2006;10–23.

Weik M. Computer Science and Communications Dictionary. London: Springer Science & Business Media; 2000. 1948 p.

ISBN 978-987-4415-32-5



9 789874 415325