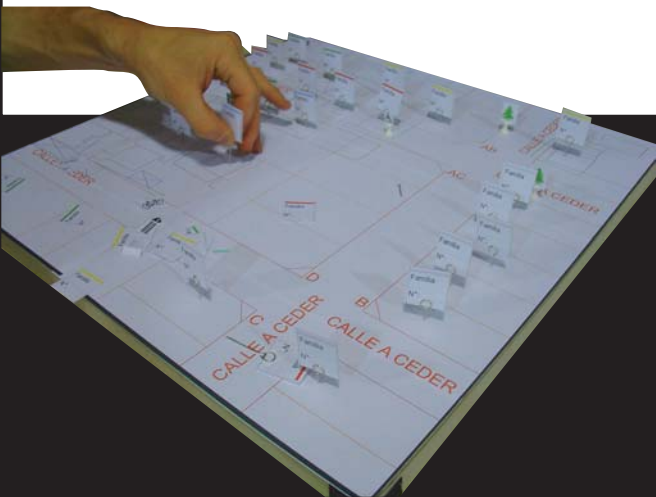


metodología/catedragalán/fadu/uba/año2004



Interfase de toma de decisiones

maqueta con elementos de lectura bi-dimensional y tri-dimensional
ejercicio lúdico de inclusión territorial

alumnos > juanpablорufino/andresbecker/fernandosalazar/davidiannicelli



Interfase de toma de decisiones:

La presente maqueta ha sido ideada como una interfase de mediación para favorecer la toma de decisiones entre una comunidad, que habita un área con niveles de urbanización inicial, y el equipo técnico interdisciplinario que los ayudará a llevar a cabo las modificaciones que posibilitarán una mejora significativa, de bajo impacto ambiental y alto impacto social, del área en cuestión.

Específicamente se tomaron en cuenta los siguientes requisitos para el desarrollo de la interfase:

- Materialización económica.
- Iconicidad, pictogramas. Generación de los mismos mediante ejercicios lúdicos de inclusión territorial.
- Maqueta con elementos de lectura bi-dimensional y tri-dimensional.
- Señalización de seguridad en obra, riesgos ambientales. El barrio en situación sin proyecto y situación con proyecto.

Descripción:

La maqueta básicamente esta compuesta por paneles modulares sobre los cuales se encuentra montado el plano del área a trabajar. Y al armar el plano general se pueden sobre este colocar los diferentes elementos necesarios.

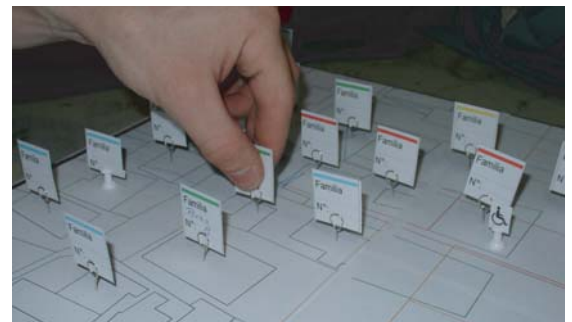
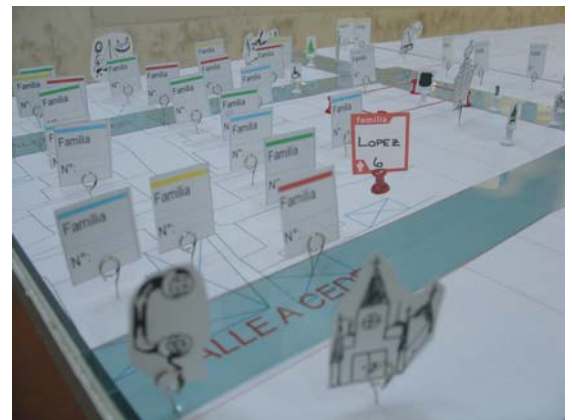
Estos son los alfileres clip o las tachuelas que se utilizarán como soporte para las fichas de cada familia (fichas que contendrán dos datos importantes, apellido de la familia y cantidad de integrantes), los iconos representativos para la comunidad (iconos sobre riesgo ambiental, edificios o centros importantes como: escuelas, hospitales, salas sanitarias, templos religiosos y toda referencia importante a marcar en el plano).

Respecto de la gestión de intercambio de casas, permanencia, demolición o mudanza entre los vecinos pueden marcarse de dos formas:

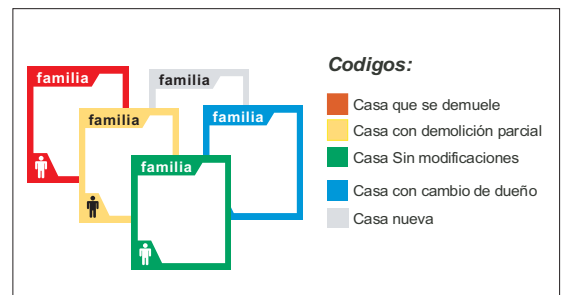
1-Utilizando tachuelas (soporte) de colores que codifiquen las diferentes situaciones de las casas y sus habitantes (por ejemplo: Rojo: casa que se demuele, Amarillo: casa que se modifica, Verde: casa nueva, Azul: casa que se intercambi6 y Blanco: casa que permanece si modificaciones).

2-Utilizando alfileres clip o tachuelas de un solo color y aplicando esta codificación de colores en las mismas fichas, teniendo que rehacer una ficha cuando la situación de una familia o de su casa se vea modificada.

Y en cuanto a los iconos, la idea es que los mismos se generen mediante la participación de los vecinos en ejercicios lúdicos de inclusión territorial, donde por ejemplo se elija un tema a representar como ser "máquinas trabajando" (riesgo ambiental) y cada vecino realice un dibujo representativo de esa situación, luego entre ellos realizan una votación seleccionando los mas representativos para la comunidad y este finalmente es el que se utilizará en el mapa y posiblemente en la vía pública, si fuera necesario puede a su vez ser adaptado por un técnico (diseñador



Fichas



Interfase de toma de decisiones:

grafico) con el consentimiento de los vecinos.

Los paneles de 50x50cm y 2cm de espesor deben ser contruidos como cajas de 5 caras, de cartón gris de 2mm y rellenas de tergopol de espesor igual a la profundidad de los paneles, en el ejemplo presentado dicha medida es 2cm.

Sobre los paneles se pegan las fracciones de planos según la escala necesaria. La cantidad de módulos a utilizar depende del tamaño total del mapa.

Materiales necesarios:

- Carton gris de 2mm (70cm X 100cm).
- Tergopol (placas de 100cm X 100cm).
- Velcro (ancho 2,5cm)
- Grampas o ganchos de abrochar.
- Abrochadora.
- Adhesivo de contacto para tergopol (poliestireno expandido)
- Adhesivo de contacto para papel.
- Plano ploteado.
- Alfileres clip.
- Tachuelas plásticas.

Las placas de cartón vienen de 70 X 100cm y fraccionandolas se pueden obtener dos módulos de cada una de ellas.

Las placas de tergopol vienen de 100 X 100cm y de ellas se pueden obtener cuatro módulos.

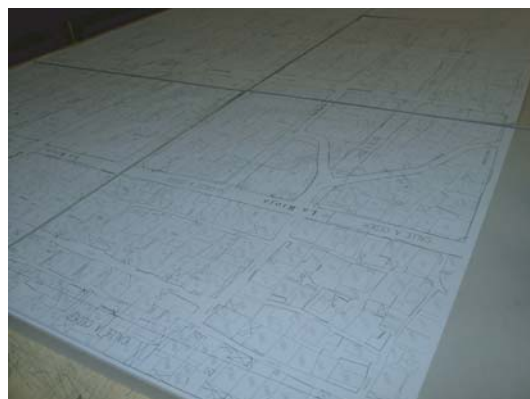
El velcro de 2,5cm de ancho debe ser cortado en 4 tramos de 2cm de gancho y 4 tramos de lazo y se abrocha en la misma operación que une los laterales de la caja en cada esquina. Se deben colocar en cada lado de la caja 2 tramos de velcro (uno de gancho y otro de lazo) alternando entre uno y otro en sentido horario como indican las ilustraciones.

Las grampas se deben colocar a cada lado en cada esquina para fijar los velcros y a la vez armar las cajas.

Una vez armada la caja, se debe untar el interior de la misma con una fina capa de adhesivo de contacto para tergopol (poliestireno expandido) dado que de utilizar otro adhesivo con solvente este desechará a este último. La misma operación se debe repetir con el tergopol. Dejar secar unos minutos y luego unir ambos introduciendo la placa de tergopol en la caja.

Una vez armados los módulos necesarios se debe cortar el plano en cuadrados de igual o menor dimensión (si fuera necesario) y luego untar la superficie mayor de cartón de los mismos con adhesivo de contacto para papel, lo mismo debe repetirse con la cara posterior de cada parte del plano, dejar secar unos minutos y luego montar el plano sobre el cartón cuidadosamente si dejar burbujas.


Al finalizar el armado de todos los módulos estos pueden unirse por sus lados en su respectivo orden para conformar el tablero/plano del área deseada, y poder operar sobre él.



Codigos:


 Casa que se demuele

 Casa con demolición parcial

 Casa Sin modificaciones

 Casa con cambio de dueño

 Casa nueva

 General (se utiliza cuando todas las fichas son iguales y el codigo de colores esta aplicado en el soporte (tachuelas ranuradas))

