

URUGUAY 25

Tecnología ubicua para la representación y apropiación simbólica del espacio

Planteamiento del Problema

Existen inmuebles en estado de deterioro y desuso de los cuales se ha olvidado su valor histórico o cultural; su abandono produce una pérdida de vínculos entre el espacio y las personas que realizan actividades en su periferia. El proyecto MADIC, **Uruguay 25**, busca visibilizar valores intangibles y las relaciones que comunidades específicas tienen con el sitio.

Antecedentes

- Ubicación: República de Uruguay 25, Centro Histórico, CDMX.
- Construido en 1914. 2,500 m² en 6 niveles.
- Fachada es monumento artístico por el INBA.
- Espacio a cargo de la Coordinación de Difusión-UAM. Comodato por 100 años.
- Futuro centro cultural y de innovación.

Justificación

Vinculación del proyecto existente de la UAM con el entorno histórico, social y cultural del sitio. Aplicación de los resultados, estrategias, conocimientos, experiencias y metodología de la investigación, en sitios históricos con condiciones similares en México.

Objetivo

Estudiar cómo la **tecnología ubicua** puede fungir como mediadora para que diversas comunidades interactúen, otorguen significado y se vinculen con un espacio arquitectónico.

Objetivos particulares

1. Identificar los **valores e identidades** que distintas comunidades tienen del inmueble.
2. Entender y analizar los fenómenos de **apropiación y memoria** sobre el espacio.
3. Explorar la aplicación de la tecnología para **construir y visualizar** la memoria.

Tecnología Ubicua

Es la inserción imperceptible de elementos tecnológicos al entorno cotidiano y a productos de uso diario. En Uruguay 25 se propone hacer una instalación multimedia en el espacio o crear una experiencia extramuros a través de la cual se vincule al edificio con la comunidad.

Preguntas de Investigación

¿Cuáles son las dimensiones de lo **público y lo privado** para un centro cultural en la CDMX?

¿Cómo sería posible activar la **apropiación simbólica** de un inmueble en estado de abandono mediante la recuperación y representación de la **memoria colectiva** en torno a él?

¿Cómo facilitar la **interacción** entre los usuarios y el sitio, a partir de la **producción de un espacio**, para relatar historias y estimular relaciones significativas y efectos positivos?

Metodología

- Revisión teórica de conceptos
- Búsqueda de proyectos similares
- Desarrollo del marco teórico
- Trabajo de campo y revisión documental
- Construcción del modelo de intervención
- Aplicación y prueba del modelo

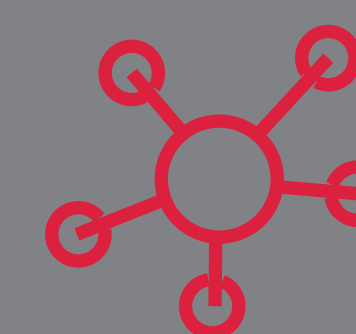
Interdisciplina

Diseño de Información



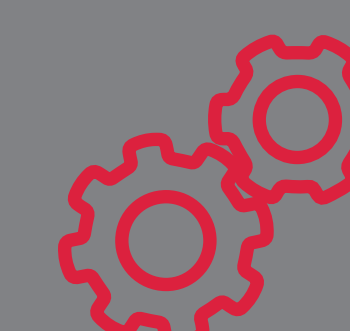
- Interacción e información aplicadas en elementos tangibles y digitales.
- Comportamiento humano.

Estrategias de Comunicación



- Aproximación a las comunidades, el espacio, el inmueble y su contexto desde las Ciencias Sociales.

Sistemas de Interacción



- Tecnología mediadora entre los usuarios y el espacio.
- Ambientes aumentados, servicios y medios locativos.

4° Trimestre

- Desarrollo del marco teórico
- Revisión histórica y documental
- Antecedentes del inmueble

5° Trimestre

- Investigación en campo
- Desarrollo de prototipo
- Implementar y retroalimentar

6° Trimestre

- Evaluación
- Análisis y conclusiones
- Exposición de resultados