

# Unidad 4

## PLANTEAMIENTO DE OBJETIVOS, COMUNIDADES, DESEOS Y NECESIDADES RESPUESTAS - PROTOTIPOS

Conociendo el origen, desarrollo e influencia de las apps en nuestro mundo, en nuestras vidas, nos serviremos de ellas como herramientas con las que construir una narrativa o un relato colectivo que visibilice otra manera de relacionarnos con el territorio.

Es hora de empezar a imaginar nuestros prototipos pensando en la transformación del territorio y el espacio público, creando desde la ciudadanía que sabe que ocurre en nuestros entornos.

**¿Cómo podríamos hacer nuevas lecturas sobre lo que nos rodea incorporando lo cotidiano, lo que realmente está en la sabiduría popular, lo que saben nuestros mayores, o los grupos minoritarios?**

**¿Alguna vez soñaste con conocer esos lugares especiales que transforman nuestros barrios en sitios increíbles?**

**¿Cómo sumamos el conocimiento colectivo en un mapa y trascender la mera información física, para encontrarnos mapas de gentes, de vecinos y vecinas, de afectos y saberes?**

Para generar nuestro prototipo es importante tener en cuenta las siguientes cuestiones:

## Comunidad

Los espacios sin personas usuarias son lugares inertes. Las comunidades son las que dan vida a estos espacios, creando y manteniendo sus proyectos, insuflando nuevas ideas y cuidando el espacio para uso y disfrute de todas y todos. Las personas son el elemento clave de cualquier proyecto. Para pensar en la comunidad o comunidades a las que queremos dirigir nuestro prototipo podemos responder a estas preguntas: ¿Quiénes se beneficiarían de esta app? ¿queremos mejorar en algo la vida de un grupo de personas? ¿Para quién queremos crear la app? ¿qué grupos de gente tienen poco espacio en la ciudad? ¿quiénes lo ocupan en demasía? ¿Responde a una necesidad? ¿Quién usa ese espacio y quién no lo usa?

## Decisión, permisos

Detrás de cada espacio suele haber una estructura legal que lo sostiene. ¿Quién pone las normas de la app? ¿hay normas ciudadanas ya sobre el tema? ¿quien decide como es la ciudad y sus lugares? ¿se pretende hacer un cuestionamiento sobre quién decide y cómo? ¿Podríamos decidir sobre algo de la ciudad?

## Actividades

Son el motor del espacio. Facilitan la incorporación y capacitación de nuevos usuarios. Sirven también para formalizar los contenidos sobre los que se trabaja en el espacio. ¿Qué se hace en cada espacio? ¿se pueden traspasar esas fronteras? ¿faltan determinadas actividades? ¿sobran determinadas actividades?

Y todas estas cuestiones también pueden cuestionarse en común uniéndose unas con otras o con todas:

**¿Hay actividades a las que no acceden determinadas comunidades, que están excluidas?**

**¿Quién decide qué tipo de actividades interesan y cuáles no?**

**¿Existen normas sobre qué comunidades pueden decidir sobre qué espacios de la ciudad?**

**¿Todas las personas tienen voz a la hora de decidir sobre qué usos desean o necesitan del espacio en el que viven? ¿qué comunidades tienen menos voz?**

**¿Hay lugares en los que se encuentren varios tipos de comunidades?**

## Diferencia entre deseos y necesidades

### 1 Concepto

La aplicación parte de una idea que permita cubrir una necesidad...

Identificar necesidad

Comunidad usuaria

### 2 Definición

Solución, o más bien posible respuesta a los retos anteriormente planteados.

Antes de meternos de lleno en el proceso de diseño y desarrollo de apps, nos vamos a recordar las 8 claves que nos dimos en la unidad 0, en la que hablábamos de cómo prototipar:

**1 Abierta.**

**2 Lenta.**

**3 Experimental.**

**4 Figurativa.**

**5 Empoderadora.**

**6 Recursiva.**

**7 Afectiva.**

**8 Lúdica.**