

participapp

EL CONTEXTO

Es evidente que atravesamos una situación socio-económica convulsa. Debido a ella, detectamos que la sociedad y el pueblo en concreto, ha perdido la confianza tanto en los gobernantes como en los principales generadores del hundimiento, entre los que destaca notablemente la construcción y la arquitectura.

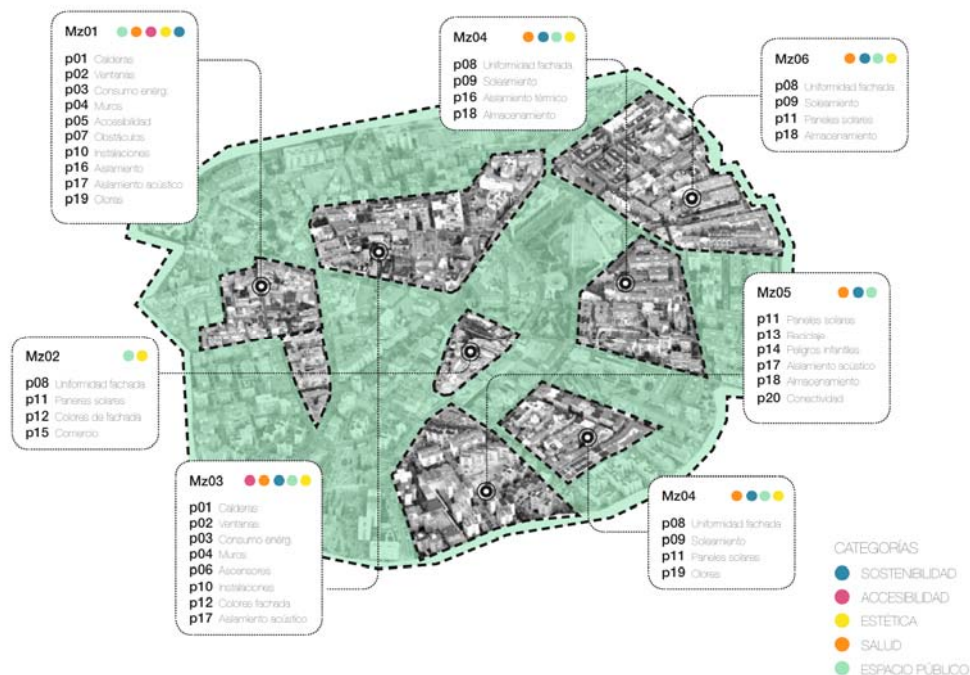
La gente teme verse involucrada en un proceso arquitectónico, del que inherentemente asimila desviaciones de coste, de plazo y toda clase de quebraderos de cabeza. Todo ello todavía se complica más si por medio aparece el Ayuntamiento.

EL PROPÓSITO

Por ello, queremos demostrar al ciudadano que los procesos de rehabilitación, regeneración y revitalización son posibles y que están su alcance, creando una plataforma de conocimiento entre todos estos agentes que servirá como canal para resolver las dudas de la ciudadanía y encauzar las propuestas de los profesionales en torno a la rehabilitación y regeneración urbanas y a la revitalización de los centros históricos de las ciudades. □

COMO

1. ANÁLISIS: Como técnicos, visitamos el lugar donde se plantea el la intervención y detectamos los problemas y deficiencias que afectan a la vidas de los vecinos.

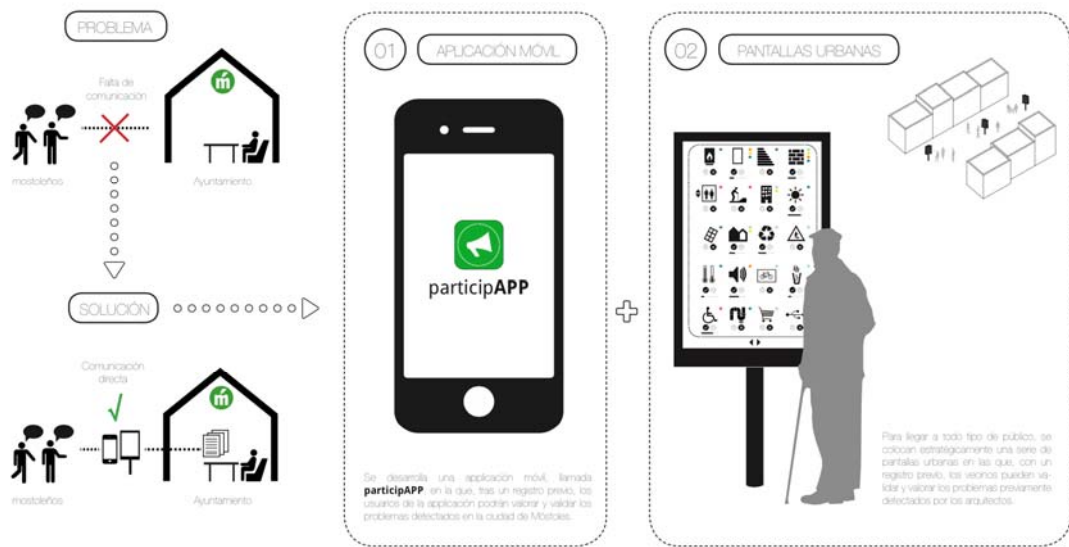


2. IDENTIFICACIÓN: Elaboramos una base de datos con todos los problemas, clasificándolos por categorías funcionales: sostenibilidad, accesibilidad, estética, salud y espacio público.



3. COMUNICACIÓN: Generamos una vía de comunicación directa entre Usuarios y Gestores. Una aplicación informática al alcance de cualquier persona, es su dispositivo móvil o en pantallas urbanas que se habilitarán en puntos estratégicos.

Se llamará PARTICIPAPP y su funcionamiento sencillo e intuitivo permitirá transmitir directamente y sin intermediarios, a cada vecino cuáles son para él, los problemas más evidentes, valorarlos por su gravedad y localizarlos.



4. FUNCIONAMIENTO:

4.1 DESCARGA: se descarga gratuitamente desde el *app store* o puede ser utilizada desde cualquiera de las pantallas urbanas que se instalan en la calle.

4.2 REGISTRO: el usuario se registra con su nombre, edad y dirección con el fin de poder localizar los problemas o que inconvenientes detectan los vecinos de cada área.

4.3 IDENTIFICACIÓN: al usuario le van apareciendo diferentes iconos de problemas, y los tiene validad o rechazar dependiendo de si para él suponen o no un problema.

4.4 VALORACIÓN: en caso afirmativo, tendrá que puntuar en una escala de 1 a 10 según la gravedad o el daño que le inflige el problema.



Para valorar y calificar todos los presuntos problemas que los técnicos habrían detectado tras el análisis en profundidad.

RESULTADOS

Todos los resultados quedan recogidos en una base de datos digital a la que los gobernantes tienen acceso. En ella identificarán:

1. Problemas
2. Valoración de cada uno de los problemas
3. Rango de edad afectado
4. Localización de los vecinos afectados y del problema por proximidad.



SOLUCIÓN

Con el trabajo de campo realizado por los propios vecinos, el Ayuntamiento solo tendrá que poner remedio a los problemas contando para ello con los profesionales y las empresas pertinentes.

