

# La percepción del perfil virtual de los lugares de una ciudad vs las condiciones de su entorno.

*Por Sosa Liliana*

## **La percepción del perfil virtual de los lugares de una ciudad vs las condiciones de su entorno.**

The perception of the virtual profile of the places of a city vs the conditions of its surroundings.

<sup>1</sup>*Dra. Liliana Beatriz Sosa Compeán*

<sup>2</sup>*Dra. Sonia Guadalupe Rivera Castillo*

<sup>3</sup>*Dra. Sofía Alejandra Luna Rodríguez*

### **Resumen**

Hablar de ciudad conlleva habitualmente al discurso de la legibilidad que da la experiencia vivida, de la construcción de la imagen derivada de la percepción de los sentidos, a entender el espacio y sus cualidades, y en gran medida de la interacción visual con el entorno urbano.

La percepción puede entenderse como la acción y efecto de capturar por medio de los sentidos las cosas, busca de manera directa interiorizar y organizar la información del ambiente dentro de una representación mental simple, este proceso involucra información, conceptos, significados, y sensaciones.

No obstante, en últimos tiempos se ha venido incrementando la concepción de la ciudad por medio de las imágenes que ofrecen los medios virtuales, los cuales brindan representaciones creadas con información de numerosos sitios, presentada como una opción más para la exploración de la ciudad, con grandes beneficios, pero también vacíos de la legitimidad del espacio físico y su contexto.

Al hacer uso de la ciudad en relación a la oferta de espacio público, de servicios y comercio, vale la pena cuestionar el impacto que tiene el perfil virtual de esos lugares, ya que esto puede repercutir en cuestiones como por ejemplo desplazamientos y movilidad, que a su vez puede influir en la resignificación de las zonas por el uso que se les da. En este sentido cabe preguntarse si la elección de los lugares de la ciudad es determinada por cuestiones de

---

<sup>1</sup> Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México [liliana.sosacm@uanl.edu.mx](mailto:liliana.sosacm@uanl.edu.mx)

<sup>2</sup> Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México [sonia.riverac@uanl.mx](mailto:sonia.riverac@uanl.mx)

<sup>3</sup> Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México [di\\_sofia@hotmail.com](mailto:di_sofia@hotmail.com)

las condiciones del entorno en el que se encuentran dichos lugares, o bien las condiciones que reflejan éstos en un entorno virtual.

Esta nueva modalidad de redefinición de las prácticas imaginarias en la configuración de un espacio dentro de una imagen mediada entre lo físico y lo virtual, puede llevar a una crisis de representación, afrontando una serie de fenómenos ocultos como el aislamiento o la falta de movilidad, inclusive la visión fragmentada de la ciudad.

Pese a esta pérdida de la experiencia vivida, el universo virtual se ha convertido en parte vital de las personas en el mundo, estos sitios son para muchos usuarios urbanos, una opción a considerar en el conocimiento y comunicación con sus sitios de interés. En este contexto nacen varias interrogantes: ¿Qué tipos de imaginarios urbanos se están creando derivado de los medios virtuales? o la disyuntiva es ¿cuál opción es mejor, la vivencia o lo virtual? o definitivamente es ¿qué red o sitio virtual es mejor?

Lo que se desarrolla en este texto es una aproximación para cerrar la brecha entre la virtualidad y lo físico que converge en un entorno urbano, haciendo un estudio cualitativo de caso, en donde primeramente se parte de la percepción del imaginario de una zona, posteriormente se observaron las cualidades del entorno, así como un estudio del perfil virtual de lugares que ahí se localizan, y finalmente un instrumento para conocer el cómo se toman decisiones sobre esos lugares. Lo anterior con el objetivo de exponer la relevancia de una visión integral y holística para el diseño de las ciudades y sus objetos, teniendo en cuenta información tanto virtual como física.

*Palabras clave: entornos físicos entornos virtual, percepción de ciudad*

### ***Abstract***

Talking about the city usually leads to the speech of the legibility given by the lived experience, the construction of the image derived from the perception of the senses, to understand the space and its qualities, and to a large extent of the visual interaction with the urban environment.

Perception can be understood as the action and effect of capturing things through the senses, it seeks to directly internalize and organize information from the environment within a simple mental representation, this process involves information, concepts, meanings, and sensations. However, in recent times the conception of the city has been increasing through the images offered by virtual media, which provides representations created with information from numerous sites, presented as one more option for exploring the city, with great benefits, but also voids of legitimacy of the physical space and its context.

When making use of the city in relation to the offer of public space, services and commerce, it is worth questioning the impact that the virtual profile of these places have, since this can have repercussions on issues such as travel and mobility, which in turn, can influence the resignification of the areas by the use that is given to them. In this sense, it is worth asking if the choice of places in the city is determined by questions of the conditions and the environment in which these places are located, or the conditions that they reflect in a virtual environment.

This new modality of redefining imaginary practices in the configuration of a space within an image mediated between the physical and the virtual, can lead to a crisis of representation, facing a series of hidden phenomena such as isolation or lack of mobility, including the fragmented vision of the city.

Despite this loss of lived experience, the virtual universe has become a vital part of people in the world, this sites are for many urban users, an option to consider in the knowledge and communication within their sites of interest. In this context, several questions arise: What types of urban imaginaries are being created derived from virtual media? Or the dilemma is which option is better, the experience or the virtual? or it is definitely what network or is a virtual site better?

What is developed in this text is an approach to close the gap between virtuality and the physical that converges in an urban environment, doing a qualitative case study, where firstly the perception of the imaginary of an area is started, later it is observed for the qualities of

the environment, as well as a study of the virtual profile of places that are located there, and finally an instrument to know how decisions are made about those places. The foregoing with the aim of exposing the relevance of a comprehensive and holistic vision for the design of cities and their objects, taking into account both virtual and physical information.

Keywords: physical environments virtual environments, city perception

## **Introducción.**

La información del entorno es la clave para la comprensión de todo: la situación en la que algo existe o sucede; las condiciones interrelacionadas en las que algo se produce; las circunstancias que forman el escenario de un evento, o idea y los términos en los cuales puede ser plenamente comprendido y evaluado; circunstancias o entorno en el que se utiliza un objeto, y que se suman a su significado, además de a cualquier información que pueda ser utilizada para caracterizar la situación de una entidad, persona, lugar u objeto, correspondiente a la interacción con el usuario. cómo es posible ver la información puede ser tangible o intangible, física o virtual, no obstante, independiente de su naturaleza se puede percibir y por tanto incidir en la concepción del entorno y su uso.

A continuación, se hablará sobre la percepción virtual, la percepción física y se reflexionará sobre cómo se pueden complementar estas dos visiones para una comprensión más integral de la realidad en las ciudades hoy en día.

### **1. *Percepción virtual***

#### **1. Conceptos**

Para el siguiente proyecto se tomarán en cuenta los conceptos de la siguiente manera:

Percepción: acción y efecto de capturar por medio de los sentidos las cosas, <sup>9</sup> busca de manera directa interiorizar y organizar la información del ambiente dentro de una representación mental simple, este proceso involucra información, conceptos, significados, y sensaciones, según lo referido por el psicólogo Gilberto Leonardo Oviedo, profesor del Departamento de Psicología de la Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. (2014)

Virtual: realidad intangible construida, que tiene virtud para producir un efecto, como señala la Real Academia Española (RAE,2020)

Entorno: Es lo que rodea a una persona o a un objeto en específico, pero sin formar parte de él. En qué consiste el entorno depende del caso en particular, por ejemplo, un entorno puede consistir en una serie de objetos físicos, en una zona geográfica, en un grupo determinado de personas, etc. (Diccionario Oxford, 2020)

Realidad virtual: Es una tecnología virtualmente inversiva de carácter tridimensional que nos permite tener la sensación de encontramos realmente dentro de un entorno diferente al que nos encontramos. Utilizando softwares e interfaces con los últimos avances tecnológicos, partiendo lo establecido en la revista Retro informática (2015)

### ***La percepción virtual***

Existen nuevas maneras para apreciar el mundo, con la llegada de los nuevos diseños de interfaces, sistemas lógicos, lenguajes de símbolos y estructuras que hacen evolucionar la comunicación y experiencia de la interacción humana, dando lugar a lo que podríamos llamar percepción virtual.

Comprender el funcionamiento de la percepción humana es conocer la forma como las personas reestructuran los datos de su entorno e implican a ello sus procesos mentales. Reconocer las formas de observar el mundo es profundizar en la manera como las personas se relacionan con los objetos que las rodean y la forma de comunicación entre estos y los sujetos. A partir de la percepción, se pueden reconocer y retener cosas adquiridas y nuevas informaciones, que pueden estar presentes en el entorno físico, pero también en las imágenes digitalmente. (Londoño, C. 2017).

Partiendo de lo que señala el portal “Revista de Robots” en uno de sus más recientes artículos publicado en septiembre del presente año 2020, podemos decir que la percepción virtual como la realidad virtual permite el aprendizaje de actividades y conceptos de una forma más fácil y rápida al utilizar la vista y el oído, creando espacios para la interacción social pero también algunos efectos negativos de los cuales se podrían considerar por ejemplo la probabilidad de que con este tipo de entornos las personas se vuelvan menos sociales y se genera la inclinación por salir menos al exterior, lo que

repercute ya que las experiencias no siempre son exactamente fieles a la realidad física del entorno, al momento de no incluir la interacción social y factores externos.

<sup>1</sup> La efectividad de los ambientes virtuales se ha identificado recientemente con el concepto de "presencia", que se define como; "la experiencia subjetiva de estar en un lugar o ambiente, cuando se está físicamente situado en otro (Winter y Singer, 1998). Hay que notar que esta definición no hace referencia a ambientes generados por computadora, con lo cual podría abarcar efectos logrados con cualquier medio (drogas, libros, cine, etc.). Sin embargo, los mismos autores precisan que "la presencia" es un fenómeno consciente que requiere atención directa y está basado en la interacción entre estímulos sensoriales y factores ambientales.

<sup>1</sup> En el Centro Marshall de la NASA (Hale y Ditamar, 1996) se efectuó una evaluación cruzada con 2 ambientes reales y 2 virtuales, involucrando 32 personas que estimaron las distancia entre objetos dentro de los ambientes. Los resultados demostraron escasas diferencias, en particular la influencia del campo de vista en ambas situaciones, una reducción de las medidas y mayor tiempo en los ambientes virtuales y aunque no se han completado la totalidad de las experiencias y resultados, la formulación y pruebas iniciales nos permiten extraer las siguientes conclusiones específicas:

- 1) Las evaluaciones de ambientes virtuales para arquitectura se han concentrado en las dimensiones de los espacios, cuando la experiencia arquitectónica involucra una mayor diversidad de factores.
- 2) Las características de los ambientes virtuales dependen de la capacidad de los medios tecnológicos (en el nivel de detalle geométrico, apariencia, fluidez de navegación, etc.), por tanto, la evaluación de efectividad es relativa a cierto nivel técnico.
- 3) El dimensionamiento de espacios virtuales se concentra en referencias (amueblamiento, texturas, etc.) o en proporciones relativas entre el alto, ancho y profundidad, al contrario de los espacios reales que se dimensionan fundamentalmente por relación corporal y luego proporciones.

- 4) La percepción y orientación de los espacios arquitectónicos virtuales y reales se guía en gran medida por esquemas mentales precedentes, por sobre la información directa recibida.
- 5) Los niveles de complejidad e información de los espacios inciden en la comprensión arquitectónica de los ambientes reales y virtuales (Barría, H, 2011)

#### *4 Percepción de imágenes*

En muchísimo menos de un segundo nuestro cerebro es capaz de procesar las imágenes. De hecho, un estudio reciente llevado a cabo por científicos del Massachusetts Institute of Technology (MIT), ha comprobado que el cerebro humano es capaz de procesar imágenes completas en tan solo 13 milésimas de segundo. Anteriores estudios sugerían que la capacidad de procesamiento era de unos 100 milisegundos. (Flores, J. 2018)

4 Como explica Mary Potter, profesora de ciencias cognitivas y cerebrales del MIT y autora principal del estudio, el hecho de que podamos hacer eso tan rápido nos indica que lo que la visión hace es encontrar conceptos. Eso es lo que el cerebro está haciendo todo el día, tratando de entender lo que estamos viendo.

3 El valor emocional de las imágenes está fuera de toda duda. El cerebro humano es un laboratorio en permanente ebullición de imágenes. Si pensamos, sentimos, nos comunicamos con imágenes, es muy fácil entender que nuestras estrategias de comunicación en diferentes escenarios de intervención educativa y social son más eficaces con imágenes.

3 La imagen apela directamente a la emoción y facilita la expresión. Su potencial simbólico, abre y excita una interpretación diversa. En lo denotativo, la imagen muestra, y “leemos” lo que muestra. Es una mirada objetiva, enumerativa, resultado de la descripción. En lo connotativo es una mirada subjetiva, producto de la interpretación y la valoración, del contexto y la experiencia del espectador. En la imagen: análisis y representación de la realidad. (Barroso, J. A., 2017).



## La percepción de los entornos físicos

Es un hecho que en últimos tiempos el uso de las nuevas tecnologías de comunicación digital (TIC) ha aumentado en gran medida, probablemente por su capacidad innovadora y la rapidez en la obtención de la información, cambiando el concepto de vida de las personas.

Es así que se vuelve posible conocer un espacio urbano sin tener la necesidad de recorrer la ciudad, con el simple hecho de recurrir a los sitios digitales correctos se pueden obtener imágenes, información e inclusive interacción y recorridos virtuales. Este hecho obliga a reflexionar en la fidelidad de la información intangible que brindan, debido a que pueden influir en la percepción urbana de las personas, y en su decisión de acudir o no a algún sitio, convirtiéndose en un concepto de trascendencia de espacio y tiempo.

Por otra parte, está la importancia de la vida urbana, en donde el tema experiencial es irremplazable como proceso cognoscitivo entre hombre y objeto. A consideración de K. Lynch conocedor y estudioso de lo urbano, del cual hace referencia López Padilla en su trabajo, la importancia de la percepción física de la ciudad, “tiene que ver con la vida, con la sensibilidad de la gente, con la valoración de sus capacidades perceptivas para relacionarse con los espacios urbanos con los cuales tiene contacto frecuentemente”. (López Padilla, 2019).

Esta puntualización hecha por el autor muestra una identificación sobre el enfoque experiencial y la revalorización de la vivencia de los escenarios urbanos, en el entendido que solo se conoce un espacio si se vive con todos los sentidos, los significados y sus preexistencias.

En la ciudad nada se experimenta por sí mismo, sino que va relacionado con el contorno, acontecimientos y experiencias anteriores, esto hace que el observador cree vínculo con parcial o total con su ciudad. Tanto las partes móviles como las fijas son igual de importantes. (Lynch, 1960, pág. 9).

Pareciera que el autor cifra el conocimiento de un sitio en específico con el entorno que lo rodea y con la persona que lo observa...lo huele, lo escucha o lo toca... y no solo con imágenes fragmentadas o sin contexto, a diferencia de los ambientes virtuales.

Equiparablemente a este pensamiento se presenta el texto de Jacobs en el cual muestra a la percepción de los espacios de la mano a la convivencia y el intercambio de experiencias de vida. “el conector primario para el flujo de información entre residentes de la ciudad, son las uniones intercelulares de la vida de la ciudad”. (Jacobs, 1961). Cabría preguntarse entonces si estas ideas son compatibles con la virtualidad de la ciudad.

Continuando con la revisión de argumentaciones de factores que intervienen en la percepción de un espacio físico, esta lo mencionado por Rasmussen “Normalmente es más fácil percibir una cosa cuando sabemos algo de ella por anticipado. Vemos lo que nos resulta familiar y nos olvidamos del resto.” (RASMUSSEN, 2004, pág. 34).

Aun y que vivir un espacio físicamente favorece a una percepción más clara, es normal que dos personas no perciben de la misma manera la misma realidad. En este sentido Zenteno Torres menciona en su texto a Caravedo (2012) el cual comenta “no es el espacio material en sí mismo, sino, más bien, el espacio simbólico que se crea entre los que habitan en ellas” (Zenteno Torres, 2018).

### **Cerrando brechas entre lo virtual y lo físico**

Una aproximación para cerrar la brecha entre lo virtual y lo físico puede ser que se considere todo el contexto en el que estamos inmersos como un sistema del cual también formamos parte y cuyas interacciones también son relevantes, es decir con un enfoque de pensamiento sistémico. Más o menos a mediados del siglo 20 es que se desarrolla la teoría general de sistemas propuestas por Bertalanffy, que proponen estudiar los fenómenos no por los términos de sus componentes sino por su tipo de organización, estructura, funciones y propiedades. (Gershenson, Interacciones) (Maturana, 2003).

En este mismo sentido, Bruno Latour en su libro “Reensamblar lo social” habla de la teoría del actor red (TAR) en donde sostiene que “Además de “determinar” y servir como “telón de fondo de la acción humana”, las cosas podrían autorizar, permitir, dar los recursos, alentar, sugerir, influir, bloquear, hacer posible, prohibir etc. La TAR no es la afirmación vacía de que son los objetos los que hacen las Cosas “en lugar de” los actores humanos: dice simplemente que ninguna ciencia de lo social puede iniciarse siquiera si no se explora primero la cuestión de quién y qué participa en la acción, aunque signifique permitir que se incorporen elementos que, a falta de mejor término, podríamos llamar no-humanos” (Latour, 2008). Siguiendo las ideas de Maturana y Varela (2003), en los sistemas del tipo autopoietico como una ciudad, por ejemplo, no basta considerar sólo a los componentes, sino su organización homeostática, que está basada en las interacciones, las cuales son detonadas por información.

¿Por qué es importante considerar la información tanto física como virtual para hacer propuestas de diseño que planteen intervenir comportamientos sociales? En los sistemas complejos adaptativos, la información que se genera por las interacciones retroalimenta al mismo sistema y se vuelve relevante cuando determina, aunque sea parcialmente el estado futuro de un componente. (Gershenson, Interacciones). pero ¿qué es información? la información es algo inherente en los sistemas complejos, la RAE por ejemplo define información genética como un “Conjunto de mensajes codificados en los ácidos nucleicos que origina la expresión de los caracteres hereditarios propios de los seres vivos mediante reacciones bioquímicas” haciendo una analogía cabría preguntarse qué equivale a la información genética si el ser vivo fuese una ciudad. Dependerá obviamente desde qué perspectiva o enfoque se esté describiendo para determinar que unidades o elementos representan mensajes codificados.

Sin duda la interacción con los objetos presentes en los sistemas sociales pudiese considerarse que portan un mensaje. De cualquier manera, la información en el pensamiento sistémico juega un rol fundamental, Wright (2005) define que “En las sociedades, en los organismos, en las células, el pegamento mágico es la información... Y esta información no es una <<fuerza>> misteriosa, sino algo físico... la información es una

forma estructurada de materia o energía cuya función general es conservar y proteger estructuras.” (Wright, 2005) pág.266.

Parcializar la información puede que nos lleve a proponer soluciones fragmentadas, lo que podría traer consecuencias que repercutan de una mena negativa al sistema global. En este sentido debiera considerarse como relevante toda la información independientemente si se dio con base en una interacción con algo físico, o con algo virtual.

### **Perfiles de los espacios físicos y perfiles de los espacios virtuales**

Para caracterizar perfiles de comunidades urbanas considerando el enfoque sistémico, se podrían integrar los estudios que describan los distintos dominios del sistema conformado por las personas, los objetos y el espacio en donde se encuentran. De los estudios que se hacen comúnmente están los levantamientos urbanísticos en donde se detallan atributos físicos con los que cuenta ciertas zonas de la ciudad; otro tipo de levantamiento que se propone es sobre cuestiones más simbólicas, como los estilos arquitectónicos de las casas, los estados de mantenimiento, los tipos de objetos.

Otro tipo de levantamientos que es relevante son la percepción y los imaginarios urbanos en donde se describen las zonas de acuerdo a lo que piensan sobre la identidad. El tipo de estudio que se pretende introducir también y resaltar, radica en esta parte digital qué ciertas zonas pueden tener a partir de los perfiles digitales que tienen lugares específicos que están geolocalizados en los espacios y que puede reflejarse y determinarse por los atributos de sus perfiles públicos en el ciberespacio; por ejemplo los perfiles de los restaurantes que están en redes sociales podría observarse, cuáles imágenes que colores manejan, qué tipo de información se las reseñas por ejemplo ,qué tipo de opiniones etc.


Información	Perfil Físico (Más Tangible)			Perfil Virtual (Menos Tangible)
Dimensiones de los componentes del sistema urbano	Infraestructura, Usos de suelo, Población	Imagen urbana	Ciberspacio y Medios Audiovisuales	Imaginarios
Atributos y características que pueden ser consideradas	Cantidades de Parques Alumbrado Calles Banquetas Comercios Industrias Servicios Viviendas Densidad Personas y Rasgos Poblacionales	Grado de deterioro. Tipo de objetos (Autos, Mobiliario urbano, Botes de basura, etc.) Estilos Arquitectónicos. Confort, Legibilidad, Orientación, Variedad y Armonía entre sus componentes tanto estructurales como estéticos. Calidad de aire.	Opinión pública y evaluaciones de las personas. Imágenes y fotografías en redes y medios digitales. Popularidad de los perfiles de los establecimientos de la zona. Tipo de lenguaje Intensidad de actividad y presencia en internet y medios audio visuales.	Atributos de identidad asignados por el pensamiento colectivo sobre Estatus, Seguridad, Visiones, Rasgos culturales, Comunidad, Accesibilidad, Actividades, Imagen urbana, Comunidad, etc.
				

Tabla 1 Por los autores (2020). Perfiles de los espacios.

### Ejercicio de observación de un perfil virtual vs entorno físico

El sitio de estudio seleccionado es la zona de la colonia independencia, por sus innumerables peculiaridades y la percepción que tienen los habitantes del área metropolitana de Monterrey sobre esta colonia; donde entran en juego una gran cantidad de actores, como los son sus propios habitantes y su sentido de apropiación o pertenencia con el barrio, donde además destacan sus viviendas precarias y deterioradas en su mayoría, al igual que la variedad de usos de espacios y actividades urbanas, dejando ver su historia entre sus calles.

La zona tiene la singularidad de constituirse por colonias diferenciadas por cuestiones multifactoriales (ver ilustración 1)





Ilustración 1 Vista de la colonia independencia. <https://lasillarota.com/estados/el-rostro-amable-de-la-temida-independencia-de-monterrey-nuevo-leon-monterrey-independencia/256894>

Otro factor a considerarse y que los señala irremediamente son las especificaciones geográficas del sitio, ubicándolo en un contexto de marginalidad y populismo con todo lo que esto conlleva, en especial en la percepción de su accionar cotidiano, estigmas sociales, mitos y desigualdades

5 En la colonia se baja al trabajo y se sube a la casa, arriba es descanso, apoyo, el abajo es discriminación, explotación. Hay generalmente un esfuerzo físico al subir, mayor o menor, compensado por el sonido producido por el abrir de la puerta de la casa, del nuevo contacto con el centro personal, punto de partida y retorno. (Municipio de Monterrey, Comisión Estatal para la Conmemoración del Bisentenerio, Colegio de la Frontera Norte, 2010).

La observación realizada fue desarrollada sobre los perfiles de la tabla 1, (entorno físico y virtual). Sobre el entorno físico, realizado con base en datos recopilados del INEGI (2016) y de observación in situ. En donde destaca el siguiente perfil:

2 La colonia Independencia (la más antigua de Monterrey) nace en la segunda mitad del siglo XIX, durante una época de expansión económica y demográfica de la ciudad de Monterrey, en sus inicios la colonia se conocía como el Barrio San Luisito ya que muchos de sus

habitantes eran migrantes, originarios del estado de San Luis Potosí. Su hito distintivo es la Basílica de Guadalupe. (Sinembargo.mx : periodismo digital con rigor., 2014).

La información recolectada a través de la observación sobre las condiciones de Casas, Autos y entorno indica que las casas en su mayoría presentan una arquitectura “espontanea”, ya que predominan los elementos agregados a la construcción original, sin concluir y alguno que otro tejaban; otro factor que se repite al recorrer la zona son las calles y banquetas irregulares y en mal estado, generalmente con basura, las esquinas de las manzanas afectadas por grafiti, y escaso mantenimiento, los árboles son viejos en su mayoría y es común encontrar animales como parte del entorno, además de una mezcla de usos urbanos destacándose el habitacional y de negocios. En los datos proporcionados por el INEGI los rangos de edades que predominan es el de 30 a 59 años con un nivel de escolaridad promedio de alrededor de 9.0.

En el caso del perfil virtual, la recaudación de datos se llevó a cabo mediante visitas a sitios web de comercios localizados en la zona, asimismo el imaginario se obtuvo de entrevistas a ciudadanos. Obteniendo las siguientes observaciones:

De los sitios web se eligió visitar los perfiles de los restaurantes, por ser un giro de los más concurridos y con mucha presencia para toda la ciudadanía. Fueron solamente siete, seleccionando los de mayor presencia en la web, ya que se pretendía simplemente el ejercicio de exploración. A partir de la información disponible presente en la internet sobre ellos (particularmente en facebook, instagram y foursquare), puede decirse que la mayoría son de comida “informal” es decir, comida como antojitos, hamburguesas, tacos entre otros de este tipo. De la popularidad lo que destaca es su número de “seguidores” moderadamente alto, ya que sobrepasan los miles. Las imágenes que se muestran son de tipo amateur obtenidas a través de equipo no profesional. la opinión pública acerca de estos lugares ronda en un promedio de 4,5 estrellas lo que se podría considerar como buena. Sobre cómo es percibida la zona por los imaginarios, se entrevistó para el ejercicio a 46 ciudadanos y se obtuvo que las personas que describen la zona se refirieron de ella que se trata de una comunidad con una mala imagen urbana, compuesta por su difícil acceso,

problemas graves de seguridad y transitada. Su población se percibe principalmente como de jóvenes y adultos mayores, de clase trabajadora (proletariado) y cuyas actividades y espacios públicos están dedicados a la religión, el comercio y la educación.

Como se puede observar los diferentes tipos de perfiles ofrecen información que no se puede deducir a partir de la observación de uno sólo de ellos, se tendría pues que pensar en la integración de estos datos y su interrelación para intervenir o implementar algún proyecto de diseño, arquitectónico o urbano.

### **Conclusiones**

Estas ideas replantean el entendimiento de cómo la percepción de los entornos se origina desde los ojos que lo ven y los cerebros que lo piensan, y de cómo van creando sus propias imágenes que se conforman con una gran cantidad de elementos y a la cercanía física del observador, que camina por calles y plazas, y que hace uso de la variedad de usos de los espacios del contexto que igualmente son parte fundamental en una percepción integral. Para tal efecto, una de las formas que se pueden realizar para caracterizar y estudiar los espacios de la ciudad, es la creación de perfiles que describan los atributos con los que cuentan las comunidades urbanas y establecer la interrelaciones entre los atributos de cada uno de ellos; para posteriormente, con esta información más integral, hacer análisis o correlaciones y determinar zonas estratégicas o políticas públicas.

### **Referencias**

- Asale, R. (2019). Diccionario de la lengua española. *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/virtual>
- Barría, H. (2011). Evaluación de la percepción espacial en ambientes virtuales. 1-5. Universidad del Bío-Bío. Obtenido de <http://cumincad.scix.net/data/works/att/504a.content.pdf>
- Barroso, J. A. (2 de marzo de 2017). Imágenes y emociones. *Habitaciones de cristal*. Obtenido de <http://educarencomunicacion.com/2017/03/imagenes-y-emociones/>
- Eduardo, L. G. (1 de noviembre de 2013). El imaginario urbano del barrio San Luisito: Imagen y memoria del espacio vivido en los tejabanos. Tesis de Maestría en ciencias con orientación en Trabajo Social. San Nicolas de los Garza, Nuevo León.



- Facultad Informática de Barcelona. (2015). *Realidad virtual.*, 1. Obtenido de Retro Informática: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.html>
- Flores, J. (2018). El cerebro humano procesa las imágenes en solo 13 milésimas de segundo. *Muy interesante*. Obtenido de <https://www.muyinteresante.es/salud/articulo/el-cerebro-humano-procesa-las-imagenes-en-solo-13-milesimas-de-segundo-101389808233>
- Gehl, J. (2006). *La humanización del espacio urbano: La vida social entre los edificios*. Barcelona: Reverte.
- Hale, J. &, Factors, V. R., Design Analysis Tool for Architectural Spaces, R. N., & Alabama. (1996).
- INEGI. (2016). Inventario Nacional de Viviendas 2016.junio 03, 2019, de INEGI Sitio web:<https://www.inegi.org.mx/app/mapa/inv/>. Obtenido de <https://www.inegi.org.mx/app/mapa/inv/>
- Jacobs, J. (1961). *Muerte y vida de las grandes ciudades americanas*. Madrid: Península.
- Lodoño, C. ((S/F)). *Interfaces de las comunidades virtuales*. [Libro electrónico]. En La percepción visual de las interfaces. Obtenido de <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/93855/05CAPITULO03.pdf>
- López Padilla, G. (8 de octubre de 2019). *Navegando la Arquitectura*. Obtenido de Pensar las ciudades modernas a partir de Lynch, Jacobs y Gehl.: <https://navegandolaarquitectura.wordpress.com/2019/10/08/pensar-las-ciudades-modernas-a-partir-de-lynch-jacobs-y-gehl/>
- Lynch, K. (1960). *Imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Municipio de Monterrey, Comisión Estatal para la Conmemoración del Bisentenerio, Colegio de la Frontera Norte. (2010). *Colores y ecos de la colonia Independencia*. Obtenido de file:///C:/Users/Sonia/Downloads/Colores\_y\_ecos\_de\_la\_colonia\_Independencia.pdf
- Oviedo, G. (2014). La definición del concepto de percepción en psicología. *Revista de Estudios Sociales*, 2. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-885X2004000200010](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-885X2004000200010)
- Oxford University Press (OUP). (2020). *Lexico.com*. Obtenido de <https://www.lexico.com/es/definicion/entorno>
- R. (1 de Septiembre de 2020). Definición de que es la realidad virtual. *Revista de Robots*. Obtenido de <https://revistaderobots.com/rv/definicion-de-que-es-la-realidad-virtual/>
- RASMUSSEN, S. E. (2004). *La experiencia en la Arquitectura: sobre la percepción de nuestro entorno*. Barcelona: Reverté.
- Sin Embargo. (18 de mayo de 2014). Colonia Independencia, emblema de la ciudad de Monterrey, Sin Embargo.mx, . Obtenido de <https://www.sinembargo.mx/18-05-2014/996332>
- WITMER, Bob & SINGER, M. .. (s.f.). "Measuring Presence in Virtual Environments" *Presence*. vol. 17(num. 3).

Zenteno Torres, E. (agosto de 2018). La percepción del espacio urbano. el aporte de los mapas perceptivos al análisis del barrio Zen de Palermo (Italia). *INVI*, 105. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/invi/v33n93/0718-8358-invi-33-93-99.pdf>

# La percepción del perfil virtual de los lugares de una ciudad vs las condiciones de su entorno.

## INFORME DE ORIGINALIDAD

# 19%

ÍNDICE DE SIMILITUD

### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://cumincad.architexturez.net">cumincad.architexturez.net</a> Internet	325 palabras — 7%
2	<a href="http://es.wikipedia.org">es.wikipedia.org</a> Internet	125 palabras — 3%
3	<a href="http://educarencomunicacion.com">educarencomunicacion.com</a> Internet	119 palabras — 3%
4	<a href="http://www.piensadiferente-bcn.com">www.piensadiferente-bcn.com</a> Internet	119 palabras — 3%
5	<a href="http://cdigital.dgb.uanl.mx">cdigital.dgb.uanl.mx</a> Internet	58 palabras — 1%
6	<a href="http://significado.net">significado.net</a> Internet	44 palabras — 1%
7	<a href="http://topofilia.net">topofilia.net</a> Internet	31 palabras — 1%
8	<a href="http://navegandolaarquitectura.wordpress.com">navegandolaarquitectura.wordpress.com</a> Internet	31 palabras — 1%
9	<a href="http://www6.ufrgs.br">www6.ufrgs.br</a> Internet	30 palabras — 1%

