

Mobiliario urbano y su función instrumental en la habitabilidad.

Gilberto Saldívar Cantú (*)

Tadeo Noel Presa González (**)

Karina Soto Canales (***)

Resumen: El presente documento analiza la interacción sujeto-objeto-entorno que se produce en la utilización de un banco en un espacio semipúblico dentro de la Facultad de Arquitectura (FARQ) del centro educativo de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), donde se explora como la forma del objeto de diseño promueve diversas funciones y actividades. En este contexto, se pretende evidenciar la función explícita del objeto como de su morfología, con el objetivo de revalorar el proceso de diseño frente a la estandarización del mobiliario urbano (banco, bancas, asientos) a partir de su distribución y adaptabilidad. Para el caso de estudio, se documenta el amplio espectro de funciones que se le asignan al objeto y su relación, con la jerarquía de necesidades establecida por Maslow los cuales demuestran cómo no sólo se proporciona un elemento de descanso. A través de la observación directa, el registro fotográfico y la utilización de diversas herramientas metodológicas se integran y sintetizan cualidades formales y funcionales, lo que permite categorizar lo tangible e intangible, lo fisiológico y aquello que permite alcanzar los más altos niveles de satisfacción, bienestar en la usabilidad de dicho objeto, donde cada actividad que se produce en dicho espacio, visibiliza la complejidad que se produce como parte del proceso de diseño de mobiliario. Los hallazgos revelan que las soluciones que integrales promueven espacios de habitabilidad y bienestar al adaptarse a la diversidad de necesidades humanas.

Palabras clave: objetos de diseño, espacios públicos, forma-función, interacción socioespacial

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 235]

([†]) Licenciado en Diseño Industrial por la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), Maestro en Ciencias de la Educación con Campo en Formación Docente por la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) y Doctorando de la Facultad de Arquitectura (FARQ) de la UANL. ORCID: 0009-0006-1709-4279. gilberto.saldivarct@uanl.edu.mx

(^{**}) Licenciado en Diseño Industrial, Maestro en Ciencias con Orientación a la Gestión e Innovación del Diseño y Doctorando de la Facultad de Arquitectura por la UANL. ORCID: 0000-0003-2419-499X. tpresag@uanl.edu.mx

(^{***}) Arquitecta por la Universidad de Monterrey, Maestra en Ciencias de la Planificación de Asentamientos Humanos y Doctora en Filosofía en Arquitectura y Asuntos Urbanos por la UANL-FARQ. Profesora Investigadora de la UANL-FARQ. ORCID: 0000-0001-5676-1536 karina.sotocnl@uanl.edu.mx

Introducción

En los entornos urbanos las investigaciones se realizan en diferentes escalas, en lo que respecta a la habitabilidad, bien podría analizarse desde la escala metropolitana, municipal, barrial, hasta reducir a la mínima expresión de un lote, cuya dimensión podrá ser igual de amplia. Sin embargo, para los propósitos de la siguiente investigación, el objeto de estudio se reduce a un mueble, un asiento, el cual se localiza dentro de un espacio semipúblico.

El presente documento explica como los objetos de diseño (asiento-banca) pueden favorecer la amplificación de la usabilidad, que, para el caso de estudio, refiere la interacción hombre-entorno en un centro educativo y su comunidad, principalmente, la formada por los estudiantes de la Facultad de Arquitectura (FARQ) de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL) y el espacio semipúblico denominado “Los Cubos” (Oriente), donde se reconoce como uno de los principales atributos del lugar, la flexibilidad, ya sea en la distribución del mobiliario de análisis, la interpretación para su utilización y la interacción que se produce entre usuario-objeto-espacio, las cuales se habilitan desde el proceso de diseño arquitectónico-urbanístico, en el cual se integran medidas de inclusión, diseño universal, entre otros.

Los espacios públicos abiertos poseen una dinámica bien definida, en el cual, el factor temporal determina subutilización o máximo aprovechamiento de dicho lugar; en Landín y Soto (2021) se expone específicamente como los grupos etarios habitan en diferentes horarios y zonas del gran parque “Las Arboledas”, por lo que se identifica con claridad las áreas en las que se ejecutan condicionantes de encuentro. En el caso de estudio, la situación es opuesta, debido a que la interacción hombre-entorno se encuentra bien delimitada en cuanto al aspecto social, debido a las cuestiones relacionadas a la edad de los usuarios, ya que la mayor parte de ellos son estudiantes, y por lo tanto, la utilización o aprovechamiento del lugar se relaciona principalmente a los turnos (matutino, vespertino, nocturno) y los bloques de las clases, por lo que en ciertas horas del día se percibe desolación y en otras, multitud.

Por lo anterior, esta investigación tiene como objetivo analizar el aprovechamiento y la función del mobiliario urbano para posteriormente caracterizar las actividades de acuerdo a la jerarquización de necesidades (Maslow, 1943). Congruente a la aproximación ontológica construida a partir del postulado Heidegger (1994, p. 2) sobre “ser, estar o habitar”;

con respecto al espacio donde se insertan los objetos (asiento, banca, cubo) cuya función principal, aparentemente, sea la de proporcionar un descanso, ya sea de modo sedente o erguido y que habilita la interacción sujeto-objeto.

La relevancia del documento recae en el registro de la interacción hombre-entorno, y en particular, de la que se produce entre el sujeto-objeto (banca), con lo cual se pretende identificar nuevas evidencias desde su función declarada y su morfología, así como desde lo subjetivo, con la finalidad de revalorar el proceso de diseño en un escenario postfordista en el que se ha propiciado la homologación y estandarización urbana del mobiliario en los espacios públicos, donde estos se elaboran de acuerdo a procesos de industrialización o producción en serie, y, que, por lo tanto, la morfología se produce como resultado de atributos de diseño con respecto al percentil ergonómico y, no así, de los aspectos antropométricos de quienes fabrican o utilizan dichos objetos.

Objetos para habitar el espacio público

La argumentación de este estudio se fundamenta en la consideración terminológica de la usabilidad, estructurando una postura que explique cómo en la usabilidad de un objeto también se potencializa la habitabilidad de un espacio como bienestar, en particular, en el caso de los espacios públicos o semipúblicos. Para ello, es fundamental, señalar que, en este documento, y según Rodríguez (2020, p.56) se entiende por usabilidad de un sistema (espacio público) como “el rendimiento y satisfacción del usuario”. En este contexto, la usabilidad de un objeto, como las bancas o los asientos en un espacio público se determina por la integración de sujeto-objeto en el entorno específico en el que se ubiquen.

De tal manera, al reflexionar bajo otra escala, la urbano, el concepto de usabilidad se relaciona al de habitar. De acuerdo con García Vázquez (2016), habitar es una de las cuatro actividades cotidianas, junto con trabajar, descansar y circular. Lefebvre (1978) conceptualiza el habitar como una participación activa, ya sea en un colectivo social (comunidad) o uno de connotación espacial (barrio, pueblo, ciudad). Heidegger (2001, p.147) profundiza al respecto, explica que la habitabilidad se origina desde la persona y no a partir del lugar, por lo que, dicha acción se percibe como una dimensión integral de resguardo o protección, y lo establece: “habitar, es estar en paz, significa permanecer en paz dentro de lo libre, lo preservado, la esfera libre que protege cada cosa en su naturaleza”. A su vez, García-Doménech (2024) manifiesta que el concepto en cuestión, se vincula a una experiencia de reconocimiento sensorial, donde los elementos tangibles e intangibles se reinterpretan para asociarlos en un proceso cognoscitivo.

El concepto de habitar remite a las necesidades humanas, que esquemáticamente se reconoce con la pirámide de Maslow (1943), que clasifica las necesidades en cinco bloques o segmentos: fisiología, seguridad, afiliación, reconocimiento y autorrealización. Algunos autores como Signorelli (1999), relacionan las condiciones para habitar con el bienestar, la protección y la paz del entorno. Esto a su vez conecta con los primeros dos segmentos de la base de la pirámide (fisiología y seguridad), mientras que la interacción social y la integración se relacionan con el segmento de afiliación (Fernández y Vasco, 2012).

Al establecer la unidad de estudio, en un objeto, la habitabilidad se expresa en una escala de mínima expresión espacial, a través de la relación sujeto-objeto. Algunos autores han incorporado al proceso de diseño y a la producción de objetos de diversas escalas el concepto de homeostasis aunque principalmente refiera a cuestiones biológicas, para el caso, señala Vázquez (2023) que puede entenderse como un proceso adaptativo que permite que los sistemas mantengan su equilibrio funcional frente a variaciones externas, por lo que los sistemas ajustarían sus interacciones y relaciones hasta lograr el equilibrio. Concordante a lo anterior, Ochoa y Augusto (2014) refieren que esta interacción debe lograr un equilibrio homeostático, originando una conexión sujeto-objeto-entorno (medio ambiente). Dicha relación surge a partir de la satisfacción de las necesidades del usuario, lo cual se vincula con las demandas sociales (individuales y colectivas). Así también, Morales y Cabrera (2017) comparan la estructura lineal de las soluciones en materia de diseño (gráfico) contrapuesta a una integración circular donde se flexibiliza el proceso de diseño para permitir el intercambio y retroalimentación permanente. Recientemente, Lima, Ziggati y Zuanon (2021) han propuesto el concepto de “ambientes y productos homeodinámicos” a la comprensión de las relaciones ambiente-producto-organismo humano, asumiendo la conectividad intrínseca entre cuerpo, mente y espíritu.

En este sentido, Escobar (2015) explica la homeostasis desde una perspectiva sistémica, incluyendo diferentes ámbitos: fisiológico, medioambiental y de actividad, y lo describe como: “un sistema autorregulado muestra la manera como el organismo actúa para mantener cierto equilibrio fisiológico con respecto a las características del medio o la actividad que esté desarrollando el ser vivo en el momento, este proceso se denomina homeostasis” (p.3). La homeostasis puede establecer un grado de bienestar del sujeto y se puede medir a través del tiempo de uso y la cantidad de actividades realizadas. A medida que se incrementan, también lo hace el bienestar del usuario.

En cuanto a los elementos sistémicos, Treviño y Ramírez (2018) argumentan que un objeto no se completa a menos que se considere como parte de él al sujeto o usuario. Por lo tanto, la interacción se produce entre sujeto-objeto-entorno, lo que implica una función que supera lo tangible, porque incorpora la función, actividades y experiencias que en ellos se producen.

El objeto, como tal, surge del proceso de diseño y construcción. Ingold (2002) expone como la creación de artefactos surge de un proceso continuo y evolutivo. De tal manera, la noción de construir se deriva de habitar y se percibe como una adaptación y transformación del entorno, orientado a determinados propósitos de los usuarios. Este enfoque invita a cuestionar la habitabilidad de los objetos y su interacción con el entorno.

Gehl (2010) destaca que en el espacio también se producen otras interacciones, como el pensamiento y la comunicación. El elemento territorial se convierte en un punto de encuentro, convergencia, significado. Este concepto se relaciona con el término *placemaking*, que la organización Project for Public Spaces (2007) define como un espacio donde las personas reimaginan y reinventan los espacios públicos para maximizar el valor compartido y diversificar su uso, especialmente al atender factores identitarios (físicos, culturales, sociales). Concordante a lo anterior, Sosa (2017) señala que objetos y sujetos en un sistema complejo son y se comportan de manera diferenciada cuando su interacción se produce en interior o exterior del mismo. El diseño de un objeto contiene información, significados, funcio-

nes y factibilidades que permanentemente retroalimentan al sistema, lo que genera transformaciones. Los objetos, en este contexto, son entidades que estructuran la información de los sistemas sociales.

Aunque la Real Academia Española define al banco como un “asiento de madera, sin respaldo y a modo de mesa baja”, la acción de sentarse refiere a “acomodar(se) en un lugar, apoyando en él las nalgas”. Sin embargo, existen también los hipónimos de un mueble para sentarse, como silla, sillón, sofá, taburete, butaca o curul. Al respecto, Puyuelo y Merino (2014, p.1) aclaran que los bancos son objetos para sentarse y descansar, que se determinan fundamentales en áreas de reunión como parques o plazas, para promover otras actividades como la recreación, socialización y el encuentro.

La estructuración de este apartado permite relacionar la habitabilidad con el mobiliario urbano, por lo que debe de considerarse desde una perspectiva compleja que abarca tanto los aspectos físicos y funcionales como las interacciones socioespaciales (percepciones, actividades, experiencias) que emergen de la relación sujeto-objeto-entorno. Así, la función de los objetos en los espacios públicos debe evaluarse de acuerdo con su capacidad para facilitar experiencia de bienestar, pertenencia y participación social.

Metodología

Establecido el objeto de estudio y su contexto socioespacial se determina el enfoque de la investigación, como fenomenológico, con lo anterior se construye el marco metodológico de carácter mixto, para lo cual, durante los meses de agosto a septiembre del año 2023, se agendan períodos breves (5 a 10 minutos) de observación directa no participante durante los cuales se registra en formato de fotografía y video las diversas actividades suscitadas en “Los Cubos”. Posteriormente se clasifican de acuerdo a los segmentos de la pirámide de Maslow (1934) para establecer las posturas en el asiento y la usabilidad del mobiliario urbano.

Lo anterior, se produce como consecuencia de la recopilación y reestructuración de investigaciones previas cuyo objeto de estudio refieren al espacio público abierto, en particular, de aquellos que estudian las actividades en parques y plazas, entre los que figuran los siguientes: a) Landín y Soto (2021) quienes registran las actividades que se producen en un parque en función a los segmentos etarios; b) Treviño y Ramírez (2018) y, Casillas y Casillas (2023) que mapean la experiencia de los usuarios en un parque a través de sus recorridos, o, de aquellas investigaciones que analizan la usabilidad del mobiliario urbano, como: a) Utrilla y Jiménez (2010) o Azevêdo y Veloso (2022), que además de señalar las diversas funciones del mobiliario urbano de un espacio público, categorizan las actividades en función al sujeto-objeto-entorno.

Resultados

El estudio se lleva a cabo en la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), específicamente, en la Facultad de Arquitectura (FARQ). El espacio en cuestión, se conoce como “Los Cubos”, el cual posee una configuración similar a un jardín que se encuentra bordeado por diversas edificaciones. Este espacio se divide por el pasillo central de la facultad en dos zonas: oriente y poniente, siendo la zona oriente la de mayor extensión, con casi 1,000m². “Los Cubos” oriente es un área perpendicular al pasillo central, el cual conecta directamente con dos edificios de aulas (Edificio 1 y Edificio 2), la biblioteca, la cafetería y la papelería “Calli” (ver *Figura 1*).



Figura 1. Localización de la zona de estudio “Los Cubos” (Oriente) dentro de la FARQ-UANL, en el municipio de San Nicolás de los Garza, México. La figura ilustra el lugar sin ocupación de usuarios, así como su representación donde una multitud asiste a una charla.

Fuente: Elaboración propia (2025) con información de maps.stamen.com, fotografías de <https://www.facebook.com/arquitectura.uanl> editadas en ChatGPT.

En la imagen anterior (ver *Figura 1*), se observa la planta de conjunto con el desplante del mobiliario urbano, que se encuentran distribuidos en el perímetro sin seguir un patrón específico en su acomodo ni en su tipología. Algunos de los elementos se ubican alrededor de árboles en el lugar. También, se puede identificar cómo la altura de los bancos varía, con al menos cuatro versiones distintas de 12”, 18”, 30” y 41” (pulgadas). La base de los muebles, y los mosaicos instalados son de dimensiones idénticas (24”x24”).

Con la finalidad de caracterizar “El Cubo”, se estructura un esquema que aborda tanto las cualidades del objeto como sus efectos en la interacción con el usuario. Dicha interacción, sujeto-objeto, genera un sistema complejo, donde las funciones asignadas al banco no sólo

satisfacen las necesidades fisiológicas básicas (asiento-descanso), sino que facilitan procesos de socialización y autorrealización. Para ello, se definen seis categorías de cualidades tangibles y tres intangibles (ver *Figura 2*).

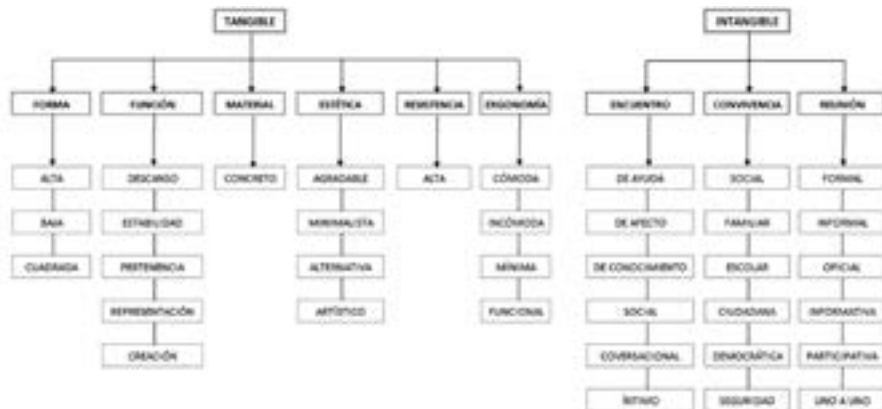


Figura 2. Esquematización objeto-sujeto sobre la evaluación y categorización del asiento “El Cubo” en función de sus atributos tangibles e intangibles. *Fuente: Elaboración propia (2023).*

De la imagen previa se puede identificar que el mobiliario de análisis, cuya forma cuadrangular está construida en concreto aparente, puede resultar cómodo o funcional para algunos usuarios, sobre todo cuando las alturas del mueble se producen en congruencia con disposiciones ergonómicas con respecto a la estatura de los usuarios. Igualmente, desde su estética, “El cubo”, se percibe agradable y minimalista. Analizada la función desde la complejidad a partir de sus cualidades intangibles se reflejan diversas actividades, en términos funcionales, el mueble cumple principalmente con la función de un asiento, el descanso, pero, también demuestra que debido a su estructura compleja, las interacciones no son lineales, ya que se encuentran en función de factores sociales, funcionales y de diseño, que los usuarios aprovechen el objeto-entorno para realizar diversas actividades, como aquellas relacionadas a su estudio, contribuyendo así a fortalecer el sentido de pertenencia y representación de la comunidad educativa.

En cuanto a sus cualidades intangibles, “Los cubos” es un espacio que cumple un papel social al convertirse en un punto de encuentro, convivencia y reunión. En el sitio, se producen interacciones y relaciones de ayuda, afecto, conocimiento y socialización, ya sea por motivos académicos, sociales o ciudadanos. Derivada de las características del entorno en el que se ubica el mobiliario, son diversas los eventos formales que se producen en el mismo, sin embargo, la mayor parte del tiempo, la ocupación de “Los Cubos” se relaciona a situaciones informales y espontáneas de los principales usuarios, los estudiantes (ver *Figura 3*).

Para interpretar el potencial del mobiliario, se elabora un análisis que registra y jerarquiza las funciones y actividades realizadas en el sitio de acuerdo a la Pirámide de Maslow, con

el fin de determinar cómo las posturas (sentado, tumbado o acostado) afectan las funciones asignadas por los usuarios. Tal como se menciona en el apartado metodológico, a partir de un registro fotográfico, se enlistan 3 posturas y 39 funciones que realiza el usuario, las cuales, posteriormente se agruparon y clasificaron, según los cinco niveles o segmentos de la Pirámide de Maslow, hasta reducir las mismas a quince funciones en total. Entre ellas, para facilitar la representación gráfica se determina fusionar algunas actividades o funciones como las demostraciones de afecto que incluyen besos y caricias, así como la necesidad de mantener diferenciadas la lectura en formatos físicos o digitales, debido a que en la diferencia de medios también se contienen factores socioeconómicos o culturales de los usuarios.

El análisis también revela cómo el mueble en cuestión supera su función primordial, la del descanso. Por cuestiones relacionadas al diseño, junto con la distribución y organización del objeto con respecto a su entorno, que se determina en las consideraciones arquitectónicas, urbanísticas y paisajísticas del espacio, se genera una interacción disruptiva con respecto a otros tipos de programas (arquitectónico-urbanísticos) o mobiliarios urbanos utilizados para espacios de naturaleza similar, como parques o plazas (Ver Figura 3).



Figura 3.
Interacción objeto-sujeto-entorno “Los Cubos” (Oriente) en función de su distribución y adaptabilidad de uso en lo individual y colectivo.
Fuente:
Elaboración propia (2023).

La *Figura 4* expone un diagrama de cuerdas que representa la relación de actividades asociadas al mobiliario de “Los Cubos”, en el cual se categorizan las posturas (sentado, tumbado, acostado) y las funciones que en él se produce, así como su relación con la Pirámide de Maslow. De tal manera, esta gráfica resalta la complejidad de la interacción sujeto-objeto-entorno, del cómo un usuario sentado puede realizar actividades relacionadas con las necesidades fisiológicas como beber, comer o descansar, o tratándose de la interacción de varios usuarios, cómo en el lugar se puede socializar, conversar o demostrar afecto, lo cual se relaciona. Así también registra en el nivel más alto de la Pirámide de Maslow, la autorrealización, cómo en la utilización del objeto el usuario, individual o colectivamente, desarrollan actividades con las cuales potencian su creatividad y espontaneidad, en el caso particular de “Los Cubos”, algunos usuarios dibujan con diversos medios (físicos o digitales), con o sin instrumentos (reglas, escuadras).

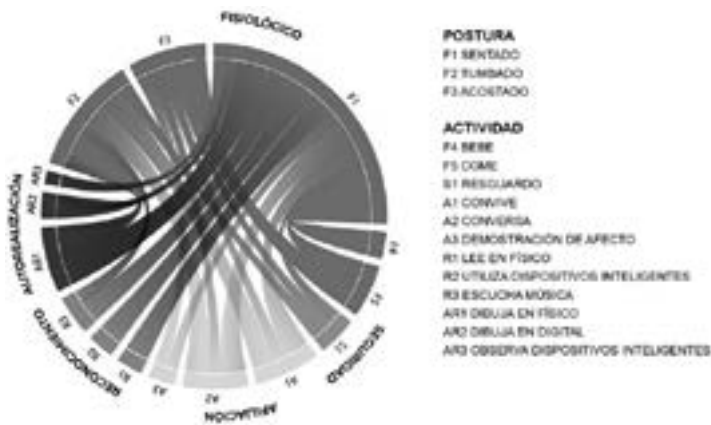


Figura 4. Diagrama de cuerdas sobre la utilización del mobiliario urbano según la jerarquización de necesidades (Pirámide de Maslow) en un centro educativo. Fuente: Elaboración propia (2023)

El diagrama de cuerdas no sólo categoriza las posturas y actividad en la interacción sujeto-objeto, sino que permite ilustrar como estas se interrelacionan a través de las diferentes necesidades humanas. Por ejemplo, el de un objeto de diseño, un banco, que se puede utilizar como asiento para ejecutar otras necesidades básicas como la alimentación, sin embargo, también crea una conexión de seguridad al encontrar un lugar cómodo y estable para interactuar con su entorno. A medida que se asciende en la jerarquización de las necesidades establecidas por Maslow (1943) la complejidad del gráfico se evidencia, debido a que demuestra como el banco facilita otras funciones de interacción social y autorrealización. El análisis resalta como un objeto de diseño, banco/asiento, puede abarcar una amplia gama de necesidades y maximizar su aprovechamiento desde su composición formal ya sea para satisfacer las necesidades individuales o colectivas, amplificando la funcionalidad del espacio que lo contiene.

Cabe destacar que algunos de los cubos están equipados con conectores de corriente eléctrica para facilitar la utilización de los dispositivos electrónicos, como: tabletas, teléfonos celulares, laptops. Además, el espacio cuenta con acceso a la red de internet inalámbrica que les permite a los usuarios conectarse y aprovechar aplicaciones y herramientas instaladas en sus dispositivos. De tal manera, con este caso de estudio se demuestra cómo el proceso de diseño y producción de mobiliario urbano debe considerarse fundamental en la generación de objetos que respondan al amplio espectro de usos y funciones que cada individuo requiere realizar en un espacio público, ya sea de manera individual o colectiva. La síntesis y esquematización de posibilidades de interacciones entre sujeto-objeto reposicionan el valor del proceso de diseño del mobiliario urbano, resaltando como la mayoría de las funciones se vinculan a las necesidades fisiológicas. Este hallazgo desafía a los diseñadores y fabricantes de dichos objetos a revisar los alcances de cada proyecto, asegurando que estos objetos no sólo satisfagan las necesidades básicas, sino que también permitan a los usuarios alcanzar el más alto nivel de la Pirámide de Maslow, la autorrealización. De este modo, el diseño de estos muebles pueda contribuir a garantizar el bienestar en la habitabilidad de un espacio público.

Conclusiones

El análisis del mobiliario urbano en “Los Cubos” FARQ-UANL demuestra como el objeto de diseño actúa como un andamiaje complejo, en el cual las funciones y actividades del asiento se interrelacionan con las necesidades jerarquizadas por Maslow (1943), así como con las dinámicas sociales de un espacio público, construyendo una red de interacciones que favorecen la habitabilidad y el bienestar de la comunidad. El espacio público-semipúblico analizado manifiesta de diversas maneras como el objeto de diseño posee un impacto como unidad (banco) o conjunto, por lo que, el propósito de un mueble supera su propio diseño y requiere de su potencialización en la distribución del mismo, en este caso en particular, sobre la instalación de los bancos o asientos en un espacio semipúblico abierto que permite la convivencia de grupos en función de la actividad formal o informal que en él se realicen. El cubo y el entorno de instalación provee de otros recursos para habitar y sentirse bien en el lugar, apropiarse de un espacio. Si bien, en el ejercicio se enlistan 42 actividades en el uso del mueble, al agrupar las mismas en 15 categorías se observa que casi la mitad de ellas continúa relacionándose con el factor fisiológico.

El proceso de análisis permite identificar la relación del mobiliario con el amplio abanico de posibilidades sobre la función que el usuario puede realizar en él. En este caso, en particular, dada la morfología del objeto de diseño, el usuario determina utilizar uno o varios de los elementos para satisfacer sus necesidades más elementales o elevadas. Por lo tanto, el registro y análisis bajo la estructura piramidal de Maslow permite identificar cómo un objeto de diseño posibilita al usuario su autorrealización y no sólo de manera personal, sino que igualmente visibiliza como un mueble dentro de su función también debe integrar el factor de interacción social para promover el encuentro, como generador de experiencias de socialización y pertenencia, de tal manera la habitabilidad y el bienestar se potencializarán y fortalecerán a la comunidad que alberga dichos objetos.

Igualmente, se advierte que el aprovechamiento del objeto de estudio maximiza su relevancia al aprovechar la distribución y disposición en el entorno. En este sitio en particular, es fundamental reconocer que posee una atraktividad por sus cualidades de proximidad y conectividad con las diferentes edificaciones y áreas de la FARQ-UANL debido a su localización, al sembrarse el conjunto sobre un área de tránsito, los usuarios aprovechan los “tiempos libres” o de ocio entre las actividades escolares, al quedar como un punto intermedio se aumentan la posibilidad de que la comunidad educativa utilice dicho espacio para diversas actividades.

El estudio muestra que la usabilidad del mobiliario urbano no depende de sus atributos tangibles, sino que parte de su fortaleza recae en su flexibilidad y capacidad de adaptación homeostática que facilita el cumplimiento de un amplio espectro de necesidades. Para lo cual, se considera relevante que en el proceso de diseño de mobiliario urbano se elaboren programas holísticos que consideren tanto función, estética como otros factores intangibles, dicha transformación permitirá superar las soluciones estandarizadas y promoverá una mayor diversidad de formas para sí también, amplificar las actividades y funciones del mobiliario.

Referencias

- Azevêdo, V. R. & Veloso, I. T. de B. M. (2022). Análise visual do mobiliário urbano infantil: o caso do parque da Criança de Campina Grande-PB. *Revista Projetar. Projeto e Percepção do Ambiente*, 7 (3), 141-156.
- Casillas Zapata, A. M., & Casillas Zapata, A. V. (2023). Atracción y repulsión de trayectorias peatonales. El efecto de las barreras en parques en entornos de vivienda. *Decumanus*, 11(11). <https://doi.org/10.20983/decumanus.2023.2.1>
- Escobar, G. (10 de Diciembre de 2015). El estudio del cuerpo humano desde la homeostásis. Bio-grafía. (U. P. Nacional, Ed.) Bogotá, Bogotá, Colombia. doi:<https://doi.org/10.17227/20271034.vol.0num.0bio-grafia1614.1624>
- Fernández, A., y Vasco, E. (2012). Dinámicas del reconocimiento en las narraciones de jóvenes con discapacidades. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), 467-479.
- García-Doménech, S. (2024). El decoro del espacio público urbano, *Revista Contexto*, XVIII (27), 30-39.
- García Vázquez, C. (2016). Teorías e historia de la ciudad contemporánea. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gehl, J. (2010). *Cities for people*. Island Press.
- Heidegger, M. (2001). *Poetry, language, thought*. HarperCollins.
- Heidegger, M. (1994). *Construir, habitar y pensar* [conferencias y artículos]. Barcelona: Serval.
- Ingold, T. (2000). *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203466025>

- Landín, J. E. y Soto, K. (2021). Geografías de exclusión: espacio público y adultos mayores en el parque Las Arboledas de San Nicolás de los Garza, México. *Espacialidades*, 10(2), 70-90. Obtenido de <http://espacialidades.cua.uam.mx/ojs/index.php/espacialidades/article/view/208/219>
- Lefebvre, H. (1978). *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Ediciones Península.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50 (4), 370-396.
- Morales, A. y Cabrera, V. (2017). Debate teórico-metodológico sobre diseño gráfico: de la linealidad a la complejidad. *Intersticios sociales*, 13, 1-28.
- Lima, C., Ziggiatti, E. & Zuanon, R. (2021). Ambientes y productos homeodinámicos afectivos y placenteros: diseño preventivo y reparador para la homeostasis, la salud y el bienestar humano. LINK 2021 Conference Proceedings, Vol. 2 No. 1 (2021), DOI: <https://ojs.aut.ac.nz/linksymposium/article/view/171/207>
- Ochoa, A., & Augusto, F. (2014). La historia del diseño industrial. Una herramienta de lectura crítica en la cultura proyectual. Universidad Nacional de Córdoba, Repositorio Digital UNC. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba. Obtenido de <https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/17231>
- Puyuelo, M. y Merino, L. (2014). Bancos y otros elementos de descanso para el uso público. Universidad Politécnica de Valencia.
- Rodríguez, A. (2020). La usabilidad como propiedad ergonómica. *Revista de la Universidad Cubana de Diseño*, 1-8. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/784/7843893010/7843893010.pdf>
- Signorelli, A. (1999). *Antropología urbana*. Anthropos.
- Sosa, L. B. (2017). *Diseño basado en sistema complejos: el enfoque del diseño para transformar sociedades, sus ciudades y sus objetos*. San Nicolás de los Garza: Labýrinthos editores.
- Treviño, A., & Ramírez, R. (2018). *Semiótica Narrativa del Espacio Público Urbano: Plazas y Recorridos*. San Nicolás de los Garza: Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo. Obtenido de https://scholar.google.com.mx/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=FTZEybQAAAAJ&citation_for_view=FTZEybQAAAAJ:YsMSGLbcyi4C
- Utrilla, S. A. & Jiménez, J. de J. (2010). Diseño de mobiliario urbano para lograr la dinámica social en la ciudad. *Revista Quivera*, 12 (1), 115-124.
- Vázquez, G. (2019). *Posibilidades teóricas para el estudio de la complejidad y los sistemas adaptativos*. San Nicolás de los Garza: Labýrinthos editores.
- What is Placemaking? (2007). Project for Public Spaces. Recuperado 6 de noviembre, 2023, de <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>
- Walljasper, J. (2007). *The Great Neighborhood Book: A Do-it-Yourself Guide to Placemaking*. https://openlibrary.org/books/OL24267535M/The_Great_Neighborhood_Book
-

Abstract: The present document analyzes the subject-object-environment interaction that occurs in the use of a bench in a semi-public space within the Faculty of Architecture (FARQ) at the educational center of the Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), exploring how the design of the object promotes various functions and activities. In this context, the study aims to highlight the explicit function of the object and its morphology, with the goal of revaluating the design process in the face of the standardization of urban furniture (benches, seating) based on its distribution and adaptability. For this case study, the broad spectrum of functions assigned to the object is documented, along with its relationship to the hierarchy of needs established by Maslow, demonstrating how it provides more than just a resting element. Through direct observation, photographic records, and the use of various methodological tools, formal and functional qualities are integrated and synthesized, allowing for the categorization of the tangible and intangible, the physiological, and what enables the attainment of the highest levels of satisfaction and well-being in the usability of the object. Every activity occurring in this space reveals the complexity generated as part of the design process of the furniture. The findings reveal that integral solutions promote spaces of habitability and well-being by adapting to the diversity of human needs.

Keywords: design objects, public spaces, form-function, socio-spatial interaction.

Resumo: O presente documento analisa a interação sujeito-objeto-ambiente que ocorre na utilização de um banco em um espaço semipúblico dentro da Faculdade de Arquitetura (FARQ) do centro educativo da Universidade Autónoma de Nuevo León (UANL), onde se explora como a forma do objeto de design promove diversas funções e atividades. Nesse contexto, pretende-se evidenciar a função explícita do objeto e de sua morfologia, com o objetivo de reavaliar o processo de design frente à padronização do mobiliário urbano (banco, bancos, assentos), a partir de sua distribuição e adaptabilidade. Para o caso de estudo, documenta-se o amplo espectro de funções atribuídas ao objeto e sua relação com a hierarquia de necessidades estabelecida por Maslow, que demonstra como não se proporciona apenas um elemento de descanso. Por meio da observação direta, do registro fotográfico e do uso de diversas ferramentas metodológicas, integram-se e sintetizam-se qualidades formais e funcionais, o que permite categorizar o tangível e o intangível, o fisiológico e aquilo que permite alcançar os mais altos níveis de satisfação e bem-estar na usabilidade deste objeto, onde cada atividade produzida nesse espaço evidencia a complexidade gerada como parte do processo de design do mobiliário. Os achados revelam que as soluções integradoras promovem espaços de habitabilidade e bem-estar ao se adaptar à diversidade de necessidades humanas.

Palavras-chave: objetos de design, espaços públicos, forma-função, interação socioespacial.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
