

3

# ROLE MODELS // FLUJOS DE INFORMACIÓN

(GLOBAL)

---

## OBJETIVOS

- 1.** Aprender herramientas estratégicas para interactuar con diferentes comunidades.
- 2.** Comprender por medio de diferentes dinámicas quien es la comunidad y quien es el actor que va a llegar a éstas.
- 3.** Preparar a las personas psicológica y físicamente antes de enfrentarse a un campo desconocido (otra comunidad) niños con problemas de salud.

## ¿QUÉ ES?

Las comunidades en su afán de cumplir y propagar sus servicios dejan de lado algunos requerimientos importantes que sirven como guía para desarrollar sus actividades fuera de su núcleo. Muchas veces, la comunidad despliega todas las personas interesadas y vinculadas a cierta actividad en un terreno determinado; esto se produce sin conocimiento previo del lugar, ni preparación por parte de las personas que van. Estos individuos dispuestos a ayudar donan su tiempo y diverso conocimiento para beneficiar a otro, pero esta buena actitud no es suficiente si no se tiene una preparación y una guía de cómo se debe interactuar en un nuevo ambiente, donde el desconocido es la persona que llega al nuevo territorio.

## ¿POR QUÉ?

La ausencia de algún saber es el campo perfecto para encontrar la oportunidad dentro de la comunidad. De este modo, tomamos a la comunidad como una esfera en la cual se presentan brechas, y es en esos espacios donde el diseño debe intervenir para encontrar el camino de solución a una problemática específica. En este caso el apoyo a los flujos de información y el seguimiento de roles ya determinados de diversas comunidades debe fortalecerse por medios de difusión ya sea editoriales, audiovisuales u objetos.

## ¿PARA QUIÉN?

Para las personas que están vinculadas y pertenezcan a diferentes comunidades, lo que quiere decir que comparten la formación en valores y creencias específicas. De esta manera se benefician tangible o intangiblemente gracias a los diferentes flujos de información que se proyectan a través de diversos canales. Por otro lado, para todo tipo de persona que tenga intereses y valores en común con la comunidad pero que aún no pertenezca a ella, creando así posibles vínculos. Gracias a esta propagación de información se hace posible seguir los modelos de conducta que antes eran invisibles.

## FASES DEL PROYECTO

El primer paso consiste en evaluar que flujos de información y los modelos de conducta que existen actualmente en la comunidad; de esta manera, se evalúa si se pueden replantear o definitivamente es mejor reemplazarlos. Después, se toma la decisión de cual es el mejor canal para difundir dicha información y modelo, estos canales dependen de la comunidad que se trabaje y pueden ser :

- a. Piezas impresas que transmiten información pertinente que ayude a sobrellevar un proyecto antes, durante y después.
- b. Los elementos audiovisuales comparten experiencias de previa actividades para evaluar errores y ver ejemplos a seguir.
- c. Compartir experiencias con otros que previamente lo han hecho, de esta manera se comparte por medio del voz a voz.

Para verificar su efectividad se debe realizar un proceso de prototipado dentro de la comunidad seleccionada, así se ve que problemas presenta en canal seleccionado y se entra a resolver los respectivos aspectos. Finalmente tras comprobar el modelo se puede establecer verídicamente cual es el mejor canal para implementar en la comunidad.

## RESULTADOS ESPERADOS

Los flujos de información y la visualización de los modelos de conducta beneficiarían el intercambio de conocimientos entre comunidades con o sin elementos a fin, ya depende de cada cual que toma para su beneficio. Además, esto permite conocer nuevas herramientas que pueden ser útiles para otros y antes no se sabía que existían por esa falta en la transmisión de información. Igualmente se espera que los modelos de conducta sean copiados de forma positiva; para así, cada vez que se reproduzcan se mejoren llegando a un modelo perfecto.

## STAKEHOLDERS

Los principales interesados son los representantes de la comunidad o aquellas personas que se ven beneficiadas gracias a la transmisión de información y el seguimiento de los role models. Además, también se ven involucradas las personas que se vinculan a dichas comunidades no por interés directo por los valores y creencias de ésta, sino por estrategia o beneficio propio.

## PROPUESTA DE VALOR

Permitir a través de diferentes canales que la información circule a los puntos que debe ir dirigida para sacar un mejor provecho de las diferentes actividades que realizan las comunidades. Además gracias a que los flujos de información llegan a las personas que realmente las necesitan es posible ver la aparición de los role models, los cuales son un ejemplo a seguir por las demás personas de la comunidad, estableciendo así un patrón sobre alguna actividad que se creía difícil de realizar o que no se tenía idea alguna de cómo hacerlo