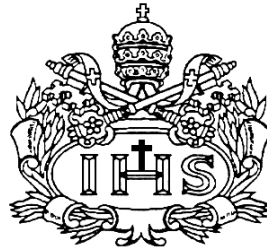


MEDIADOR TECNOLÓGICO INTERGENERACIONAL



AUTOR

DIEGO FABIÁN SILVA FORERO

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Bogotá D.C.

2011

MEDIADOR TECNOLÓGICO INTERGENERACIONAL



AUTOR

DIEGO FABIÁN SILVA FORERO

Presentado para optar al título de Diseñador Industrial

DIRECTOR

CARLOS ANDRÉS PAEZ PALOMINO

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Bogotá D.C.

2011

Nota de Advertencia: **Artículo 23 de la Resolución N° 13 de Julio de 1946.**

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	1
1. PROBLEMÁTICA	3
1.1 Sistema De Transporte Masivos	3
1.2 Performance Urbano	6
2. OBJETIVOS	7
2.1 Generales	7
2.2 Específicos	8
3. ALTERNATIVAS	9
3.1 El imaginario	9
3.2 Las aplicaciones digitales	11
3.2.1 El desarrollo	12
3.3 La Ludica y el Juego	13
3.3.1 Diseño Iterativo	15
3.3.1.1 La cultura	16

3.3.1.2	Las Reglas	17
3.3.1.3	El Juego	18
4.	PROPUESTA	20
4.1	Camapañas de expectativa	20
5.	CONCLUSIONES	23
6.	BIBLIOGRAFÍA	24

INTRODUCCIÓN

La nueva era trae consigo oportunidades de amplificar ideas innovadoras debido a la inmediatez y al casi obligatorio uso de productos portables para el entretenimiento, el usuario desea vincularse a esta necesidad debido al confort que ofrece para la comunicación, la organización laboral y la distracción de la rutina.

En la última década, se ha sumado a la revolución digital el uso de dispositivos inteligentes (*Smartphones*) las compañías encargadas de este reto han desarrollado nuevas formas de interacción proporcionando métodos diferentes en la usabilidad de cada elemento y gestos variables en la interfaz que consiguen interacciones únicas donde la principal herramienta de control es la Mano.

Con esto, han traído la oportunidad única para que el Diseñador aborde dicha Industria y aporte en el desarrollo de nuevo software que se adapte a los deseos y necesidades de la sociedad, logrando así, imprimir un valor agregado a la usabilidad, al contenido y a la metodología de desarrollo.

Nuevos paradigmas del presente representan los deseos inmediatos de la sociedad. Esta nueva era mantiene a los nuevos operadores interconectados para así proveer de información, conocimiento y entretenimiento a la mayoría de los seres humanos del planeta.

No obstante, las causas y los efectos sobre una nueva idea tecnológica no son menospreciados, si bien estamos en el furor de las redes sociales vemos como cada vez preferimos un espacio virtual individual en el que los principios de interacción se evaden, la intimidad se divulga y el humano se aísla, además de que el interés por la colectividad es atacado por el confort de la cotidianidad, entrando en una discordia cuando pretendemos comunicarnos interpersonalmente.

De inmediato los nuevos sistemas albergan todos los espacios cotidianos y de esparcimiento, el uso constante por parte de los usuarios y la disposición de elementos de la misma índole en el entorno, hace que cada vez estemos más vinculados a un nuevo lenguaje, dominado a la

perfección por nuestros predecesores. Todo esto permite cuestionarnos ¿cómo se educará en el futuro?

Generaciones completas sienten el cambio inevitable de la cultura y la sociedad basadas en el uso constante y casi obligatorio de la tecnología digital y la digitalización de contenidos, esto segmenta la adaptación del usuario según su paso en la historia debido a que al transcurrir el tiempo más personas nacen con el ambiente digital dispuesto para su uso inmediato.

El diseñador Industrial participa con el criterio arraigado de su educación sin alterar la ética y la moral con la que sus productos se expanden y difunden en el mercado, Por ello se propone una intervención con una lógica urbana y en la que podemos integrar a las generaciones vinculadas, y proveer de nuevos conocimientos y herramientas a la población colombiana.

Para un mejor entendimiento, este documento responde hacia una problemática detectada en la sociedad y en el sistema de transporte de la Ciudad de Bogotá, sin dejar a un lado otros espacios sociales en los que la interacción y las relaciones sociales también son detectadas. Se contempla la intervención del diseño en el contexto del transporte público donde las relaciones sociales entre las generaciones son caóticas y la problemática es indiscutible.

A continuación, Las generaciones que permiten el estudio y la intervención:

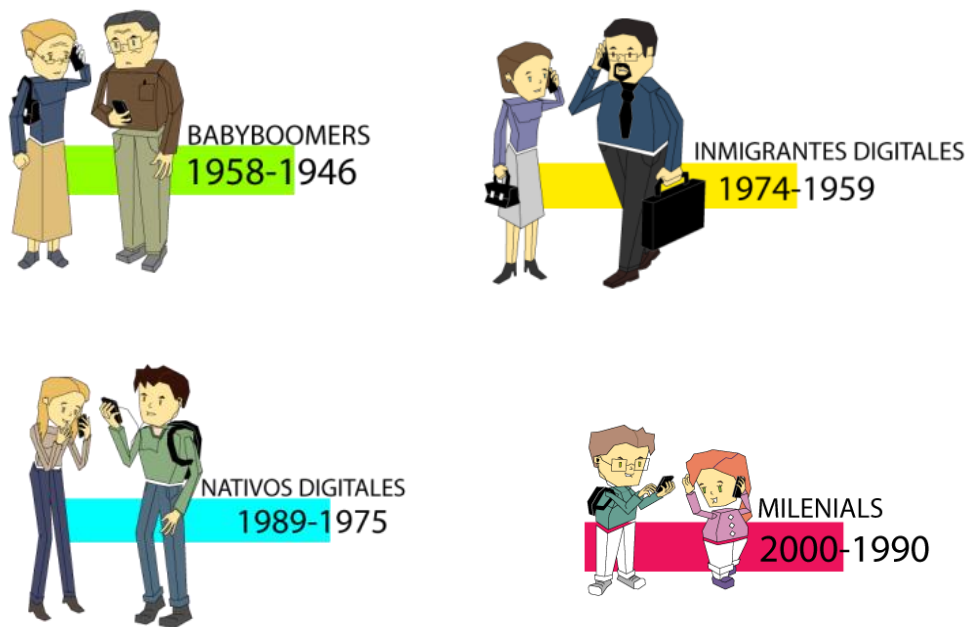


Ilustración 1. Segmento demográfico de las generaciones a través de la historia

1. PROBLEMÁTICA

SISTEMAS DE TRANSPORTE MASIVO.

¡No vemos que nos vemos!

En esta primera etapa identificaremos algunos aspectos intrínsecos en la evaluación de las actividades dentro del sistema.

- Situación actual de hacinamiento.
- La organización dentro y fuera del autobús.
- La respuesta agresiva de los usuarios.



Fotografía1: Recuperado de:
<http://gadejocolombia.blogspot.com/2011/02/si-tiene-algun-problema-bloquee-el.html>

Fotografía2: Recuperado de:
<http://www.mobocol.com/2010/10/las-manas-en-transmilenio-parte-1.html>

Es evidente que el uso del transporte masivo genera comportamientos inadecuados en los usuarios de las diferentes generaciones. Además, el hacinamiento no permite el flujo adecuado de pasajeros para recibir el servicio de manera educada y organizada, causando perdida de tiempo y poca eficiencia en la función del servicio.

Todos estamos sometidos a la regularidad de la información y a la desorganización de los puntos internos donde se abordan los autobuses, la prioridad de este servicio esta en trasladar eficientemente a la población a sus lugares de trabajo, estudio u otras actividades cotidianas, pero no se enfoca en la calidad de la información y del sistema optando por elementos de señalización

que disocian la percepción de como se utiliza el servicio. Dichos elementos, contienen únicamente al información relevante, pero no aportan coherentemente al uso y dejan a un lado los derechos primordiales que cada individuo.



Figura1: Representación Gráfica de una estación de servicio corriente del Transmilenio. Momento en el que se aborda el autobus.

Se detecta un punto crítico en el espacio:

Está dado por la concepción de la fila que existe en el sistema, en el momento de abordar el autobús y de desalojar el mismo, las personas están en el mismo punto, es aquí donde se presenta la mayor evidencia inconformidad, falta de espacio integral violencia y finalmente la perdida de tiempo en el uso del transporte masivo.

Además, la primera persona que accede a la fila no es, probablemente, el primer usuario que acceda al bus, por lo tanto aquellos que llegan después y necesitan el servicio que esta en camino no logran acceder a él eficientemente.

Los corredores peatonales al interior de la estación que permanecen a la intemperie, están vacíos durante todos los momentos del día, solo se percibe actividad cuando las personas caminan de vagón en vagón, todas las personas esperan ansiosas la llegada de su transporte en un reducido espacio aledaño a las puertas, sin saber cuanto tiempo exacto tardará y/o si podrán abordarlo cómodamente debido al sobrepeso con el que arriba. Todo el corredor que se desperdicia, no provee el uso adecuado del mismo y de esta manera los usuarios se someten a la incomodidad

proporcionada por el servicio violando cualquier norma de educación, respeto y afinidad con el espacio urbano-social.



figura1: Representación gráfica de los corredores que están al aire libre

Fotografía3: Recuperado de http://blogariel1.blogspot.com/2011_02_01_archive.html

En cuanto a la respuesta intolerante de los usuarios, es claro que la percepción social ante la administración es denigrante, no hay una clara exposición de las mejoras del transporte y tampoco se acude a propuestas independientes que logren un cambio beneficioso en el servicio.

El Periódico El Espectador Resume:

"Las personas se han quejado, de hecho estas denuncias han aumentando considerablemente en los últimos cuatro años y la administración del sistema no ha hecho nada por resolverlo", aseguró. (Elespectador.com, 2008)

La problemática esta vinculada con el usuario directamente. En la ultima o las últimas etapas de su vida a contado con las nuevas facilidades de acceder a cualquier producto o servicio de manera eficiente y eficaz aprovechando la tecnología para ello.

Sí miramos las propiedades y características del servicio de transporte masivo, notamos que las prioridades adaptadas al ser humano escasean y las nuevas necesidades se ven truncadas por una mala administración que esta saliendo del propio salario, lo cual vislumbra la inconformidad poblacional y el maltrato del servicio en toda su estructura retorica.

Algunas alternativas de intervención urbana son la herramienta principal para entender el imaginario de los usuarios. Contemplar nuevas intervenciones en el espacio urbano logra la recolección de nuevos pensamientos y el análisis de paradigmas enfrentados, debido a que el

objetivo principal es vislumbrar el pensamiento colectivo entre las generaciones frente a la problemática planteada.

“El diseño por la experiencia altera la comprensión de la creatividad en el diseño. La creatividad colectiva de un grupo de personas puede ser más potente y relevante de la creatividad individual. Los nuevos roles para los diseñadores, como aprender a tener acceso y como comprender los sueños de las personas ordinarias y crear el scaffolding o las infraestructuras sobre las cuales estas personas puedan expresar su creatividad.” (Sanders, 2007)

1.1 El Performance Urbano



Figura 2: Montaje digital de la Propuesta para la intervencion urbana.

La identificación del punto crítico hace trasladar virtualmente la problemática a otro espacio de la ciudad, con el fin de identificar a las generaciones y abordar la problemática desde un enfoque experimental. En esta actividad se adapta una representación gráfica de la problemática en el espacio urbano, tomando como soporte el elemento “Mupi – Pieza urbano para el transporte colectivo y la publicidad”, el cual representa la relación de tiempo y espacio de la espera constante del autobús. Con el fin de persuadir a los participantes es pertinente lograr componer artísticamente los sentimientos que surgen por causa de malas relaciones percibidas por el ciudadano, así logramos la atención y la apropiación.

Se puede cambiar el paradigma social si la colectividad es atenta con la generación, *“entendiendo que la educación debe estar actualizada y centrada en el aprendiz”*. (Rhoten, 2011). Así como en la comunicación, la interacción y el entretenimiento. Los cambios Generacionales divagan en la responsabilidad con la que quienes educan en este siglo, no están atentos a los cambios del imaginario de los que son educados, el lenguaje tecnológico dominado por nuestros Nativos digitales, es un mecanismo preocupante para el inmigrante que educa, ya que él mismo debe someterse al aprendizaje de un nuevo lenguaje, además de enseñar algo que nunca ha estado presente desde se infancia y juventud.



Fotografía3: Montaje Urbano- Actividad en la calle 134 con carrera 52, tomando el apoyo del mobiliario Urbano y su publicidad.

“Es necesario que los docentes “experimenten nuevas formas de enseñar, buscando la manera de hacer significativo el aprendizaje usando las herramientas tecnológicas para fortalecer sus clases”. (Cantillo, 2011)

Esto constata que la problemática debe ser atacada por muchos sectores, no solo dentro del espacio urbano y de transporte, sino también en cada espacio público o privado donde se promueva la interacción y la interactividad.

Las generaciones en un ambiente colectivo de aprendizaje constante de los nuevos paradigmas técnicos, tecnológicos y de la comunicación, lograrían multiplicar el conocimiento y entender que las relaciones humanas son la clave para la desigualdad y la intolerancia mutua.

2. OBJETIVOS

2.1 Generales

Entender a la población desde un aspecto generacional para ofrecer nuevas experiencias y promover la colectividad, el aprendizaje y la tolerancia con el uso de nuevas herramientas digitales en la educación, la comunicación, la interactividad y el entretenimiento.



Figura 3: collage de Usuario

Es necesario inmiscuirse en el imaginario para entender las necesidades. Las generaciones tienen una historia que contar y memorias que recordar donde las respuestas a sus nuevos deseos se esclarecen. Cada segmento sugiere una nueva alternativa de intervención, No obstante las alternativas son la mezcla para la satisfacción.

2.2 Específicos

Promover el uso de la tecnología adaptando nuevas aplicaciones digitales que hagan eficiente y eficaz el sistema de transporte de la Ciudad.

Adaptar sistemas de entretenimiento colectivo en el espacio urbano para convertir la rutina del transporte en una mejor experiencia y así lograr el equilibrio generacional.

Aprovechar la colectividad para educar y ser educado, a través de la interactividad y el entretenimiento, todo esto en un ámbito urbano.

A continuación, referentes directos de experiencias urbanas usadas en al publicidad y en el urbanismo.

- <http://caminatasporlaciudad.blogspot.com/2009/04/performance-urbano-buscando-limites.html>
- <http://www.youtube.com/watch?v=E0pjcd04yIY&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=xMHgjHvlqT0&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=WeoPslIZvBg&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=Mgp5DxmCmdU&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=Judyv3vflGE&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=g3NJ6TPha7A&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=8oKbt4yWEpE&feature=related>

- <http://www.youtube.com/watch?v=7UTshxPPHEc&NR=1>
- http://www.youtube.com/watch?v=lt_eoxipJlc&feature=related
- <http://www.youtube.com/watch?v=MSx5SiXmdZM>
- <http://guerrillamktg.blogspot.com/>

3. ALTERNATIVAS

Para cumplir con los Objetivos Generales y Específicos es necesario enunciar un proceso por etapas, el cual consiste en dilucidar qué herramientas podemos desarrollar para mejorar la calidad de vida en el transporte a través de la tecnología, y cual es la mejor respuesta para resolver el entretenimiento urbano colectivo.

3.1 El Imaginario: responde al modelo de los pensamientos de las generaciones según su paso en al historia.

3.2 Aplicaciones digitales: hacia un mejor entendimiento del sistema integrado de transporte (SIT).

3.3 La lúdica y el juego: Promover las relaciones colectivas con mecánicas, dinámicas y estéticas reconocidas por las generaciones.

3.1 El Imaginario

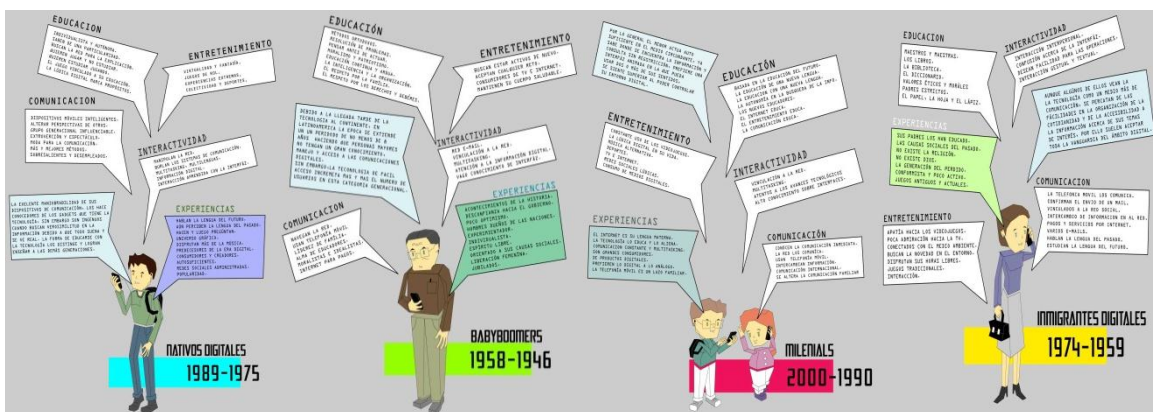


Figura4: Representación Gráfica del estudio del imaginario según las características generacionales.

Abordado desde

El entretenimiento: *“Es una diversión con la intención de fijar la atención de una audiencia o sus participantes. El entretenimiento también se fusiona con la educación, produciendo formas más eficientes y rápidas de aprender.”* <http://es.wikipedia.org/wiki/Entretenimiento>

Este concepto está arraigado directamente con los “*Millennials*” (pew research center, 2010), quienes están en constante búsqueda de este aspecto, debido a que la diversión la han obtenido desde su nacimiento, todo debe ser entretenido porque si “NO” es obsoleto, además de poder obtener el conocimiento desde pequeños, para ser más eficientes en los nuevos paradigmas de la comunicación.

La comunicación: *“es el proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas comunes.”*

Aquí, los “*inmigrantes digitales*” (Prensky, 2001) están divididos, debido a su constante búsqueda por una comunicación eficiente y concreta, donde todos los aspectos de la cotidianidad se ven retados por una comunicación más eficiente <http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n>

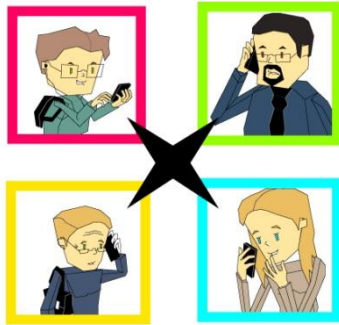
La interactividad: *“Sheizaf Rafaeli ha definido a la interactividad como “una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos”.*

De la comunicación y la interacción nace la interactividad, por ello los “*Nativos digitales*” (Prensky, 2001) entran a preguntarse más cosas sobre el mundo y desean cambiarlo, queriendo obtener esta información de una forma concreta, amable y directa.

La Educación:

“La educación es un proceso de socialización y culturización de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social” <http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n>.

Desde la destreza de los educadores y los fundacionalistas “*los Baby Boomers*” están a la expectativa para asumir el rol de consumidores y educadores de las nuevas tecnologías. “*Los Baby Boomers gastan más tiempo y dinero en línea que cualquier otro grupo demográfico*” (Rodríguez)



ENTRETENIMIENTO COMUNICACIÓN
 EDUCACIÓN INTERACTIVIDAD

Con cualquier característica que usemos en el *entretenimiento, la comunicación, la educación, la interactividad*), las generaciones se sentirán identificadas, así

logramos que se vean presentes los conceptos alternativos en una propuesta holística y complementaria.

Figura5: Modelo de relaciones Generacionales.

3.2 Las Aplicaciones Digitales



Fotografía4: Recuperado de: <http://www.juegosandroid.org/mejores-aplicaciones-android/>

“Los beneficios de una Sociedad de la Información residen en la existencia de contenidos y servicios de calidad. Una serie de políticas europeas contribuyen a superar obstáculos para su desarrollo.”
 (Sociedad de la Información en Europa)

Por la envolvente forma de movilizar la información a velocidades sin límite, los usuarios comienzan a persuadir sobre necesidades creadas por los deseos así mismo insatisfechos de la tecnología y su eficiencia. La demanda es exponencial y las alternativas para participar en el desarrollo de aplicaciones de vanguardia que mejoren la calidad de vida, son visibles en lo cotidiano. Todos los días se consumen aplicaciones, banales o no, suplen un deseo inmediato. No obstante es la oportunidad de vincularlo a la problemática estudiada, para obtener beneficios en la organización, la eficiencia y la ubicación del usuario respecto al sistema de transporte de la ciudad.

3.2.1 El Desarrollo



Figura6. Aplicación digital Para el sistema de transporte masivo APPTRA. MENÚ 1 (Donde estoy?) AdobeFlash 5.5

En la Figura 6 observamos una serie de pasos en la navegabilidad de la aplicación APPTRA donde se constituye el uso de esta. En el primer menú veremos la vinculación directa con el (SIT), cada paso esta constituido de una expresión propia, el usuario podrá manipularlo y adaptarse a el.

- Paso 1. La imagen corporativa de la aplicación esta en la pantalla del dispositivo del usuario
- Paso 2. Al pulsar en el icono que corresponde a la aplicación, el mensaje de bienvenida es llamativo evocando un uso entretenido.
- Paso 3. Hay dos opciones para tomar, optamos por tomar la opción llamada “Donde estoy”
- Paso 4. Aquí el dispositivo entrega la información de la ubicación dentro del sistema, dando el nombre de la estación y detalles de hora, fecha y estado del clima.
- Paso 5. Luego, la opción de trazar la ruta, oprimiendo en lugar de destino dentro del mapa de rutas convencional y reconocido.
- Paso 6. Por último, la muestra gráfica de que autobús le sirve, cuanto tardara su transporte, que tan lleno está y cuales son los dos siguientes servicios. Cuando el vehículo llega a la estación, el sistema digital activará una alarma, indicando que el tiempo de espera esta proximo a terminar.

Este *Menú* dentro de la aplicación APPTRA sera lo que los usuarios usen para conocer toda la información acerca del servicio que desean abordar. Esto garantiza la certeza del usuario en cuanto al tiempo que permanecerá en la estación o los paraderos vinculados.



Figura6. Aplicación digital Para el sistema de transporte masivo. MENÚ 2 (Mapas) AdobeFlash 5.5

En la Figura 7 observamos los pasos del siguiente Menú, llamada “Mapas”.

- Paso 1. La imagen corporativa de la aplicación esta en la pantalla del dispositivo del usuario
- Paso 2. Al pulsar en el icono que corresponde a la aplicación, el mensaje de bienvenida es llamativo evocando un uso entretenido.
- Paso 3. optamos por la opcion llamada “Mapas”
- Paso 4. La informacion en pantalla es de la ubicación del usuario dentro de todo el mapa de la ciudad, suministrando información de dicha ubicación en tiempo real.
- Paso 5. El sistema ubica automaticamente los lugares para abordar el transporte ligado al SIT. Alimentadores de servicio, colectivos, entre otros.
- Paso 6. Por ultimo, el sistema muestra la ubicacion exacta del servicio aleda;o, y suministra consejos apropiados para llegar.

Esta propuesta digital promuebe el uso eficiente del sistema,de igual forma permite al usuario evadir la presion en el momento de espera del servicio, ampliandole los conceptos en su forma de esperar el autobús y otorgandole la inmediatez en el uso adecuado de la información.

3.3 La Lúdica y el juego.

“La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres

humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.” (Ludica.org).

“Es el juego el cumplimiento de los objetivos de diseño.” (Zimmerman, 2004)

No se podrá nunca responder con un documento o un conjunto de reglas y materiales si los jugadores o usuarios no entienden lo que deben hacer, si quieren divertirse o jugar de nuevo. Esto solo se resuelve cuando se analiza la experiencia del juego. Los diseñadores que resuelven el juego en papel suelen seguir la metodología *Iterative Design*.



Para asumir el papel Lúdico en correspondencia con el proyecto se otorga el planteamiento desde el enfoque del entretenimiento, por medio del cual se abarcarán, según el método, todas las demás características abordadas.

Además de esto podremos ver conceptualmente, representaciones de nuevas dinámicas, Logrando una nueva percepción del espacio agradable para su uso y su contemplación.



Ilustración 2. Representación Grafica de la ubicación y el concepto de las alternativas.

Observamos las alternativas tecnológicas que provee el nuevo mundo, pantallas de resoluciones de alta definición, televisores delgados que ocupan menos espacio, acceso a aplicaciones digitales en cualquier momento del día, y la capacidad informática para entretener a toda la población.

Las generaciones identificadas, son más perceptibles al cambio tecnológico con el uso adecuado de la información y el diseño de interfaces agradables y usables. Para promover el uso mediático y colectivo de estas alternativas estarán dispuestas a la vista del público el cual se percatará de participar o de ser expectante del resultado de la actividad tecnológica propuesta.

3.3.1 Diseño Iterativo

Esquema: es el camino para la organización y elaboración del Conocimiento



- REGLAS Es el esquema Formal primario. Esta enfocado intrínsecamente en la matemática de estructura de los juegos
- JUEGO Es el esquema Experimental primario. Su énfasis esta en la interacción de los jugadores con el juego y otros jugadores
- CULTURA Es el esquema Contextual primario. Resalta los contextos culturales en los que se inserta el juego

Forma: es el interior del juego y la formalización de los conocimientos sobre El

El entretenimiento Generacional, se discute desde la cultura, Qué?, Dónde?, Cómo?, Cuándo?, Por qué? y Quiénes? han jugado, juegan y jugarán.

“En una primera fase, el juego es una actividad productiva, sin competencia, en el que los participantes obtienen diversión. Ese mismo afán es el que ha llevado a la invención del «deporte de competencia», es decir, la representación lúdica de la lucha por la vida”. (Huizinga, 2002)

3.3.1.1 La Cultura

Retomando la cultura como medio para acceder a los juegos tradicionales que abarcan la historia de nuestros predecesores, tenemos ejemplos de aquellos que han quedado en al lúdica del pasado, donde se percibía la interacción mas exigida entre nuestras generaciones, y la conexión directa con la colectividad y el trabajo en equipo así como el individual.

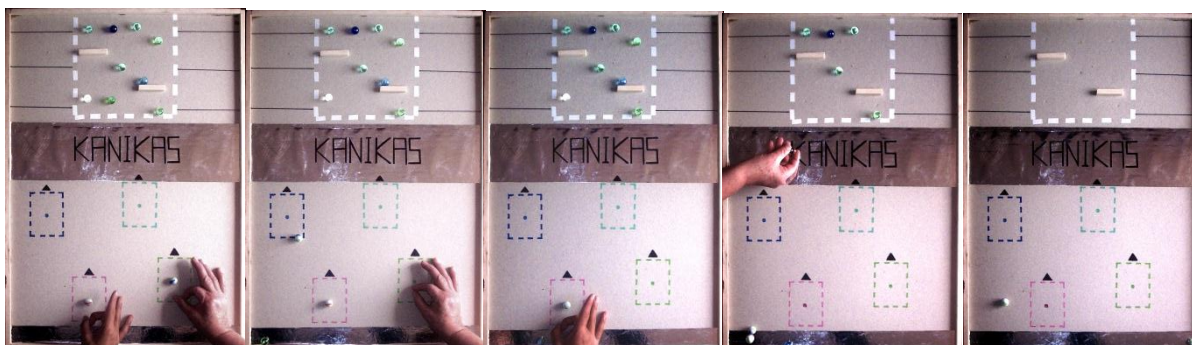
- Trompo (peón o peonza)
- **Canica**
- Cometa (juego)
- Gurrufío
- Yoyo
- Perinola
- Papiroflexia
- Las cinco piedrecitas
- Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)

RETORICA

- El juego como **progreso**
- El juego como **suerte**
- El juego como **poder**
- **El juego como identidad**
- El juego como **el imaginario**
- El juego como **uno mismo**
- El juego como **Frivialidad**

3.3.1.2 Las reglas

La identidad de los juegos tradicionales es única para la población, las generaciones reconocen con lo que se sienten identificados y lo adaptan de forma simple poniéndose al tanto de lo novedoso pero reconocible.



Fotografía 7. Modelo análogo de comprobación del juego Kanikas, Juegan un Millennial vs. un Inmigrante Digital.

La fotografía 7, Muestra la interacción entre generaciones con un juego culturalmente arraigado “Kanikas”, la dinámica del juego es fluida y se adapta a los requerimientos de eficiencia.

El modelo es la herramienta que proporciona el mejor análisis de funcionalidad del juego, a medida que los participantes avanzan en la prueba, las reglas son planteadas hasta ofrecer la mejor dinámica y mecánica con la que la actividad funciona.

1. Máximo de jugadores 4 por tablero.
2. El jugador 1 tiene un estilo de esfera “mara”, el jugador 2 otro “fantasia”
3. Cada Jugador posee 3 vidas, representadas en canicas propias.
4. El tablero inicia con una cantidad par de canicas. 2,4,6,8.
5. Turno del jugador 1. El primero que llega.
6. El objetivo es sacar del cuadrado inscrito, la mayor cantidad de esferas.
7. Turno del Jugador 2.
8. El jugador 2 puede encerrar al jugador uno, si y solo si, por medio de un golpe logra encaminarlo al cuadrado inscrito (jugador 1 entrega todas las canicas previamente obtenidas).
9. Gana el jugador que saque todas las canicas.

3.3.1.3 El Juego

La traducción del juego cultural enfocado en la identidad, se representará tecnológicamente en una propuesta digital basada en lo análogo “*las reglas*”, para así ser adaptada en los medios urbanos mencionados anteriormente.

El objetivo de la aplicación es resumir las actividades detectadas por el modelo de comprobación para de esta manera, responder con una interfaz grafica coherente y reconocida, dispuesta al servicio y utilización por parte de los transeúntes ligados al estudio de las generaciones.

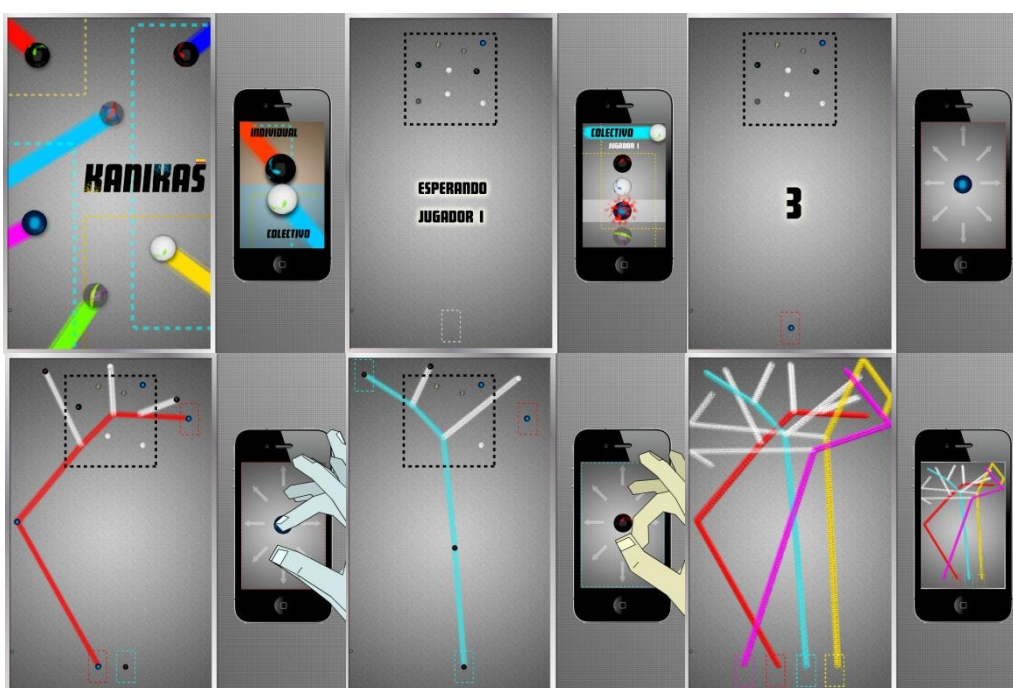


Figura 8. Representación digital del juego Tradiciona, KANIKAS.

Figura 8. En esta propuesta, la traducción digital del lenguaje análogo permite aprovechar los gestos variables en los dispositivos de última generación.

Paso 1.

- Pantalla 1. Propuesta para la interfaz y la interacción colectiva. Aquí siempre se estará reproduciendo una animación colorida para lograr la atención del usuario.

- Pantalla 2. Propuesta para la interfaz del dispositivo individual. Se propone el menú coherente con las opciones disponibles. Individual o colectivo.

Paso2.

- Pantalla 1. Se obtiene la información del usuario a través del dispositivo que vincularse a la actividad digital.
- Pantalla 2. Muestra el contenido de las canicas a elegir

Paso 3.

- Pantalla1. El conteo inicia con el fin de preparar al participante.
- Pantalla 2. La canica del estilo elegido aparece para ser operada por medio del gesto touch.

Paso 4.

- Pantalla 1. El jugador lanza dejando el rastro de su movimiento pintado en la superficie del tablero digital.
- Pantalla 2. La canica queda visible en la pantalla todo el tiempo.

Paso5.

- Pantalla 1. Turno del jugador dos.
- Pantalla2. Canica seleccionada.

Paso 6.

- Pantalla 1. El jugador lanza dejando el rastro de su movimiento pintado en la superficie del tablero digital.
- Pantalla 2. La canica queda visible en la pantalla todo el tiempo.

4. PROPUESTA



El espacio urbano en una intervención para detectar el imaginario generacional, adapta la responsabilidad del sistema de transporte hacia un mejor uso con una tecnología verosíblemente aplicable. La respuesta digital que alberga el funcionamiento del sistema y provee de información al usuario permite nuevas respuestas en la organización del servicio. La Lúdica y el entretenimiento asumen un papel importante para resolver los enfoques generacionales por medio del juego aprendemos, nos comunicamos y logramos las interacciones divertidas para *¡vernarnos y respetarnos!*

4.1 Campañas de expectativa.

En respuesta a la suma de los antecedentes del proyecto. La propuesta mecánica, dinámica y estética coherente con el entorno generacional y los enfoques aplicados retoma tres ingredientes primordiales, la percepción del individuo en ambientes colectivos, el acceso a información que determina el uso correcto del tiempo y el aprovechamiento de este tiempo para la dispersión de la cotidianidad y la colectividad generacional.



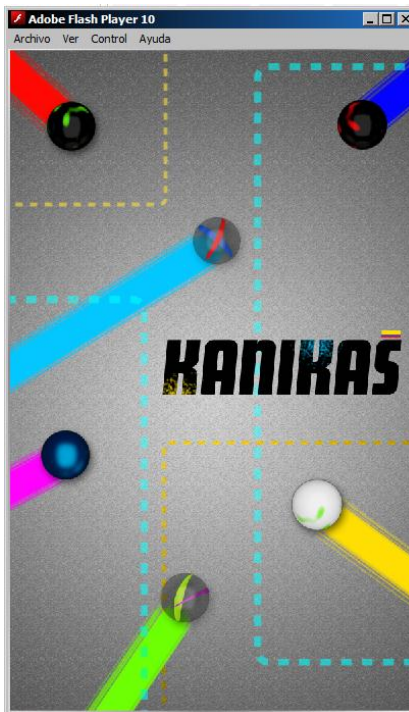
La propuesta que se evalúa, otorga al espacio público y urbano la oportunidad de mimetizar elementos lúdicos para atraer a la comunidad en el uso de nuevas tecnologías. Para las generaciones, la inmediata valoración del elemento da cabida a la participación de todos los grupos demográficos debido a la sencillez con la que actúa el elemento.

El *Mupi* Actúa como soporte urbanístico que resuelve la manera en que los usuarios perciben el transporte. La espera del servicio no estará sometida a la problemática, ya que se ha resuelto de manera digital, la comodidad y la facilidad con que se entiende todo el sistema integrado de transporte, por tal razón, los tiempos requeridos en el juego propuesto, no intervienen en el uso

del elemento por el control y la customización que el usuario da a sus actividades de transporte cotidianas.

Por otro lado se esclarece con esta nueva propuesta, que las dimensiones y la ubicación del mediador tecnológico solo dependen del espacio y del concepto vinculado a la eficiencia del sistema de transporte, por lo cual someterlo a una intervención dentro de la propia infraestructura del sistema masivo sobre el corredor que permanece al aire libre, es pertinente debido a que el espacio contiene sistemas de información y publicidad similares a estos elementos proporcionados por EUCOL Colombia.

Nota: Apptra y Kanikas son aplicaciones que contienen un desarrollo ilustrativo, por lo cual pueden usarse para entender el funcionamiento de cada fase de diseño planteada con formatos multimediales e interactivos tales como SWF. Estas aplicaciones pueden ejecutarse desde cualquier ordenador permitiendo el acceso innegable a cualquier población dirigida.



FLASH PLAYER 2012

5. CONCLUSIONES

Todas y cada una de las generaciones tienen exigencias tecnológicas diferentes, así como exigencias de comportamientos y relaciones sociales. No obstante cada uno responde a la lúdica de una manera práctica y tolerante, cuando la diversión se inmiscuye en la sociedad, el *homo sapiens* deja su entender cotidiano y expresa diferentes sentimientos, logrando la interacción con el medio digital y más aun con sus semejantes, volviéndose en esencia, el *Homoludens* de la sociedad aprovechando la colectividad para el aprendizaje y la educación .

La segmentación generacional otorga al diseñador el medio directo para comunicarse con lenguaje análogo y digital simultáneamente, entendiendo los deseos de un niño, joven, adulto y/o mayor de edad, para así vincularlos todos hacia una colectividad expresiva, dotando al niño con características del adulto propias para sus próximas relaciones sociales y viserversa.

Las aplicaciones digitales forman parte de la vida cotidiana, todas las generaciones se adaptan al transcurrir el tiempo buscando formas nuevas de interactuar con los equipos tecnológicos demandando exigentemente al producto o servicio. Por lo tanto, la respuesta acertada de patrones mecánicos, dinámicos y estéticos debe estar concebida desde el imaginario.

No hay mejor metodología que conservar los ideales y expectativas del usuario, el modelo mental resume el papel del individuo en la sociedad además de identificar claramente las pautas con las que se comunica, interactúa, entretiene y educa. Lograr la intervención urbana esclarece dicha metodología. Es allí donde las generaciones se inmiscuyen en pro a las actividades cotidianas, es donde la crítica individual y colectiva está presente, y claramente, donde todas las actividades sociales tienen una repercusión sobre el otro individuo.

Debemos usar la educación hacia el entretenimiento y debemos entretener por medio de la educación, con ello conseguiremos modificar el paradigma de la interacción y la comunicación entre las generaciones de la nueva era.

6. BIBLIOGRAFÍA

Cantillo, D. C. (Marzo de 2011). La educación del futuro. *elespectador.com*.

Elespectador.com. (28 de abril de 2008). *elespectador.com*. Obtenido de

<http://www.elespectador.com/noticias/bogota/articulo-top-5-de-quejas-de-transmilenio-genera-polemica>

Huizinga, J. (2002). *Homo Ludens*. ALIANZA EDITORIA.

Ludica.org. (s.f.). Obtenido de <http://www.ludica.org/>

Pew research center, d. t. (Febrero de 2010). Millennials. Confident. Connected. Open to change.

Prensky, M. (2001). Digital Natives Digital Immigrant. *MCB University Press, Vol. 9 No. 5, 4*.

Rhoten, D. (2011). The Future of Learning. *Sandbox Summit at MIT*.

Rodríguez, R. (s.f.). *internetesmercadeo.com*. Obtenido de <http://internetesmercadeo.com/baby-boomers-gastan-mas-tiempo-y-dinero-en-linea-que-cualquier-otro-grupo-demografico/>

Sanders, E. (19 de octubre de 2007). *Diseño De La Experiencia Del Usuario: User Experience Design, Qué Es?* Recuperado el Octubre de 2011, de http://www.masternewmedia.org/es/2007/10/19/disenos_de_la_experiencia_del.htm

Zimmerman, K. S. (2004). *Rules of Play*. The MIT Press.

Figuroa Lorza, Jennie, ALGUNOS JUEGOS DEL CHOCO. 1966

Kluwer Academic Publishers, FUNOLOGY. 2005