

# Trabajo Práctico 6

*Fundamentos de diseño interactivo*



**Nombre:**

Semana 3 Verano 2020

## INTRODUCCIÓN

El trabajo consiste en realizar un prototipo usando cartón para “inventar el futuro”.

## Ejercicio 1

En su libro “La cruel pedagogía del virus” el sociólogo Boaventura de Sousa Santos describe 6 lecciones de la situación:

- Lección 1. El tiempo político y mediático condiciona cómo la sociedad contemporánea percibe los riesgos que corre.
- Lección 2. Las pandemias no matan tan indiscriminadamente como se cree.
- Lección 3. Como modelo social, el capitalismo no tiene futuro.
- Lección 4. La extrema derecha y la derecha hiperneoliberal han sido (con suerte) definitivamente desacreditadas.
- Lección 5. El colonialismo y el patriarcado están vivos y se fortalecen en tiempos de crisis aguda.
- Lección 6. El regreso del Estado y la comunidad.

En tu experiencia ¿cuál sería tu principal lección aprendida?

*En la parte de “Al sur de la cuarentena”, habla sobre cómo este aislamiento forzado ha obligado a las familias a convivir en espacios confinados, y que esto ha traído problemas a las mujeres sobre todo por la cantidad de cosas que deben hacer dentro del hogar, pues aunque haya más miembros de la familia la perspectiva machista prevalece. También habla sobre el aumento de violencia doméstica y los divorcios.*

*De manera personal, no me ha tocado nada de eso, pero si he sabido de familias a nuestro alrededor que se encuentran con problemas de convivencia que ahora no pueden ignorar, y creo que este sería un buen momento para aprender a convivir y no solo aguantar a que pase este tiempo y puedan volver a ignorarse, sino que realmente aprovechemos para conocernos más, convivir más y que sea un tiempo bonito.*

*Para mi la lección aprendida es que la relación interfamiliar es algo que tal*

vez no se ve tanto a simple vista, pero es algo extremadamente importante, y que vale la pena esforzarse por tener una buena relación. Se que no es algo sencillo, pero estoy segura de que podríamos usar este tiempo de pandemia para arreglar problemas o desacuerdos en la familia que antes se habían ignorado, sean chicos o grandes, y aprovechar el tiempo juntos.

## Ejercicio 2

Revisa el siguiente video:

[Brendan Boyle: How to Brainstorm Better](#)

Investiga una herramienta para lluvia de ideas y basado en tu lección aprendida genera ideas para “inventar el futuro”. No tienen que ser productos digitales.

Para generar lluvias de ideas de una manera bonita y más rápida que en PS, [Canva](#) es una muy buena herramienta.



### Ejercicio 3

Genera una forma de seleccionar la “mejor” idea generada en el ejercicio 2.

Explica tu selección.

*Para seleccionar la “Mejor idea” me basé en lo que era posible hacer, y en este caso lo que más me serviría hacer. Hemos estado jugando mucho últimamente así que pensé que sería una buena idea hacer el botón.*

### Botón de Juego

*Es un botón con luz y sonido para jugar lo que sea. Se puede usar para jugar juegos de destreza, habilidad física, agilidad mental, juegos de mesa, juegos en línea, al aire libre etc, etc.*

*Adicional al botón de juego, el usuario puede entrar un sitio en internet, (O una app para dispositivos móviles) con una variedad enorme de ideas de juegos que puedes jugar dependiendo donde estés.*

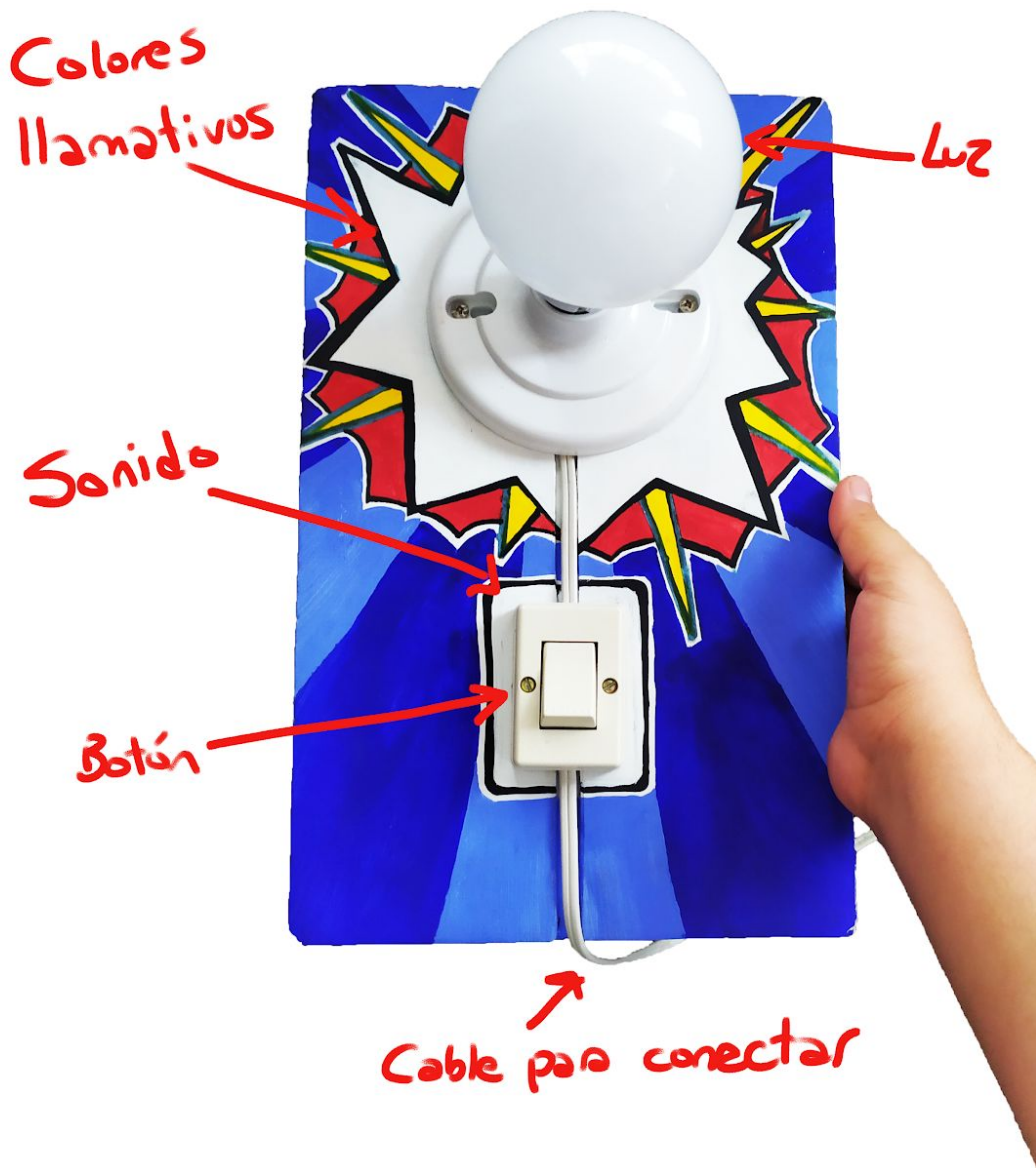
*En realidad el producto (el botón) es algo simbólico, algo que significa que pueden jugar y convivir. Que cada que los niños lo vean en la mesa sepan que sus papás planearon juegos para que haga y se pongan felices. Más que algo útil, porque claro que se pueden jugar todos los juegos sin botón, es algo para promover una convivencia bonita.*

## Ejercicio 4

Construye un prototipo usando cartón y materiales reciclados de tu solución.

Toma varias fotos. "Grafitea" las fotos para explicarlas.

# BOTON DE JUEGO





## Ejercicio 5

Prueba tu prototipo con 2 personas cercanas. Toma una foto y acompaña la foto con una descripción de su reacción/emoción/sentimiento al usar/ver ese prototipo.



*A mi hermano le dio igual verlo. Sobre todo porque me vio cuando lo hice y tuvo que cambiar un fusible que quemé (Conecté mal los cables al principio, ya después vi un video de YouTube y me salió), pero aceptó posar para la foto.*



*A mi abuelito le gustó mucho, estaba muy sorprendido y quería ver cómo funcionaba.*





A mi abuelita también le gustó, pero para que vean bien cómo funciona lo voy a probar en los siguientes juegos que hagamos.

Aquí dejo un ejemplo del VIDEO PARA LOS juegos que hicimos en día del padre. Hice este video para ponerlo en la sala y que ahí respondiéramos conforme iban pasando las preguntas. Este botón serviría para que el que lo presione primero pueda responder la pregunta.

## Ejercicio 6

Entrega el pdf de tu trabajo.

## AUTO-EVALUACIÓN

1. Señala si lograste el objetivo de los ejercicios. Indica los problemas que tuviste.

*Si logré los objetivos, aunque creo que me tardo mucho en hacer las cosas y casi nada en la planeación. Podría mejorar eso.*

## REFERENCIAS

1. [http://209.177.156.169/libreria\\_cm/archivos/La-cruel-pedagogia-del-virus.pdf](http://209.177.156.169/libreria_cm/archivos/La-cruel-pedagogia-del-virus.pdf)