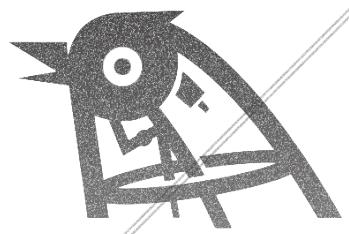


::
Jose Luis Sánchez Castillo



A U T Ó M A T A

NO ENREDARSE CON NOSTALGIAS,
NI OLVIDAR DE DONDE VIENE.
¿PARA DÓNDE IR? YA LO SÉ...
SÉ QUE POR EL CAMINO, VOY A BAILAR.

EL CABEZA AL HORNO



/ **TOMO 1** “dī-en-ei (*DNA*)”, pag.4
/ **TOMO 2** “De donde vengo yo, así
se matan las pulgas”, pag.19 / **IN-**
TERMEDIO “El camino”, pag.35
/ **TOMO 3** “Un prototipo de
cabeza al horno”, pag.42
/ **TOMO 4** “El increíble ár-

*bol de hipótesis”, pag.58
/ TOMO 5 “Más vale dia-
blo por viejo... Conclu-
siones”, pag.69 / REFЕ-
RENCIAS, pag.76
/ ANEXOS, pag.79*



TOMO 1

“*Di-en-ei (DNA)*”

SPOILER

En el primer capítulo de este documento se compilan las fuentes conceptuales, sociales, tecnológicas, políticas (correctas e incorrectas) ambiciosas y quizá chifladas; utilizadas para sentar las bases de una pequeña publicación independiente, concretamente un fanzine: —**AUTÓMATA**—¹.

Estará de acuerdo conmigo cuando digo que cualquier documento académico intentando hablar sobre fanzines, siempre va a ir acompañado de una densa aura de oscuridad, de olor a homeopatía, a pseudociencia; es lógico, su significado parece siempre resultar de lo subjetivo, lo personal, lo íntimo. Por eso, antes de empezar, aclarar, que aunque este puede ser uno de estos casos, habrán más cosas interesantes ocurriendo aquí, muy alejadas de lo que todos conocemos como una típica iniciativa fanzinera.

Como adelanto, será de gran ayuda entender que **AUTÓMATA** además de fanzine, es una plataforma social y digital, que permite a una pequeña comunidad de diseñadores a través del trabajo colaborativo y co-creativo: construir, diseñar, experimentar, conectar y jugar en tiempo real con sus propias piezas visuales.

1. *Máquina que imita la figura y los movimientos de un ser animado.*
RAE, 2017.

Hora de cocinar

Para comenzar definamos qué hay detrás de la idea de fanzine. Según el diccionario (Real Academia Española [RAE], s.f.) La mezcla entre publicación de poco tiraje, poco público, cómic, ciencia ficción, cine y cultura pop; tiene como consecuencia esta aberración. Aunque cierto, resulta ser una definición demasiado amplia, es decir, un volante publicitario de crema adelgazante que promete reducir la panza en quince días, debería cumplir al menos con los mínimos requisitos: poco tiraje y ciencia ficción.

Definir que es un fanzine no es tarea fácil, es demasiado abstracto. Se transforma en la medida en que un grupo de personas lo adopta y cuando ocurre esto, el **contexto** empieza a moldear un significado; la **tecnología** y su práctica, construir un soporte; y **los participantes** unos contenidos.

En una conversación con uno de mis principales colaboradores, un reconocido fanzinólogo* huilense productor/coleccionista; discutíamos sobre qué era para nosotros un fanzine, su idea era:

“Un fanzine es una publicación de carácter independiente con contenido literario, ilustrado o informativo, que involucra procesos de impresión poco convencionales como la serigrafía”.

¿Qué tiene de particular? Bueno, encuentro dos cosas, la primera: que a partir el punto de vista del constructor de fanzines, listar las temáticas pierde sentido, suponiendo de antemano que todos sus contenidos tendrán un carácter independiente y escaparán con destreza/creatividad al torrente de temas mainstream o de tendencia, que desde el exterior y de relativa frecuencia inundan la vida cotidiana de las personas. La segunda: —la técnica— el uso de tecnologías/soportes a la mano del productor —la serigrafía en este caso—, parece ser algo inhe-

rente al fanzine, algo natural y que se le da muy bien: encontrar hogar donde lo quieran recibir.

La búsqueda puede seguir más allá, encontraríamos un sin número de definiciones, atravesando de lado a lado temas como el presupuesto, los contenidos, ideologías, el soporte; de apasionada redacción, realistas, incluso caóticas; con estructuras maleables, —flexibles— y otras lo suficientemente rígidas como para perder un ojo aplicando un poco de presión. Hay para todos los gustos (Magán, 2012). Quizá, si quisieramos ir más allá, virar hacia atrás, empezar a caminar sobre las huellas que dejó la historia del fanzine y seguramente encontrar porque todo aquí tiene ese matiz de rebeldía, anarquía, contracultura y punk; desafortunadamente, a este documento poco le interesa tomar ese camino.

Por ahora basta con entender que existen tantas definiciones como productores de fanzines —en la variedad está el placer ¿verdad?— Y que frente a este panorama tan diverso, resulta de gran urgencia construir una definición propia, que contribuya a puntualizar las bases del juego, ayude a delimitar los alcances y por ahí mismo dar una orientación a este proyecto.

Fanzine llama a fanzine

Partir del fanzine parece ser el camino más evidente para hacer otro ¿no? Quizá... aunque aún no sabemos cuál será el resultado, se podría suponer aplicando la lógica de sembrar y cosechar, teniendo en cuenta que nuestro punto de partida es este tipo de producto —siembras manzanas, obtienes manzanas—. Sin embargo, subir todo en el mismo bus de lejos parece la mejor de las ideas. Es cierto que sea cual sea el camino, el resultado de este proceso será una publicación independiente, pero y ¿Sus contenidos? ¿Su editorial? ¿Quién diseña, quién construye, quién distribuye? ¿A quién se le habla y sobre qué? ¿Qué

soporte? ¿Quiénes aportan? Existen ciertas particularidades de **Autómata** que aplican un nivel superior de complejidad a la tarea de encontrar respuesta a cada uno de estos interrogantes, esto hace imposible sustentar todo únicamente con las bases que nos propone el fanzine. ¿De qué particularidades estoy hablando? El trabajo colaborativo, el uso de plataformas digitales y el juego, entre otras. Pero no nos alarmemos, ya conocíamos la versatilidad del fanzine, basta con encontrar puntualmente qué es lo que necesitamos de él y tomarlo prestado.

Yo

Algo que ya empezaba a inquietar ¿quién será el encargado de buscar y seleccionar cada una de las directrices, que entre otras cosas, serán el cimiento, la orientación y costura para todas las partes en este proceso? Yo, un testigo del tiempo, hombre de código y vectores. Infortunado cazador del título de Diseñador Gráfico que nunca corrigió un curso aún cuando pasó por las más terribles turbulencias... Para no alargar más esta inevitable nota lírica, quisiera terminar mencionando una de mis primeras frustaciones, la nota de mi maestra de primaria:

“Presenta negligencia para el dibujo”

Negligente: alguien que no tiene cuidado con lo que hace (Real academia española [RAE], s.f.). Ni siquiera sinónimo de mediocre, quizá peor, un eufemismo que describía perfectamente el cafre que era yo en aquel tiempo -Quien sabe si todavía-; un brochazo de diplomacia para decir que mi lápiz y yo éramos un peligro para el papel, en ese tiempo tan venerado y escaso -estoy siendo sarcástico-. Culpa de esta mujer, quizá, es la razón por la que nunca vi con buenos ojos la profesión

de ilustrador. Dí brincos por las matemáticas y la física; entré a la Facultad de Ingeniería, de Arquitectura y resulté siendo mejor Músico. Músico que no sabe de acordes, imposibilitado mentalmente para hacer sonar una quena², pero que en agitar la cabeza, rascar la barriga y dar golpes a un tambor imaginario... es un maestro, en eso nadie le dijo negligente.

A la vida le gusta hacerse la difícil, a veces innecesariamente ¿Qué empuja a —la profe— de preescolar a escribir tal nota a una madre que apenas y se estrenaba en ese rol? ¿Qué le hacía pensar, que el infierno que podría desatar una pequeña nota adjunta a su firma era mucho mejor que tener que volver a ver mi cuaderno doble-línea³? Innecesario o no, de aquí todos obtuvimos una enseñanza, -la profe- un regaño y el aprendizaje suficiente como para no volverlo a hacer, mi madre, una disculpa y el título de -madre problemática- y yo, un complejo para toda la vida.

2. *Flauta aborigen del Altiplano, construida tradicionalmente con caña, hueso o barro, que mide unos 50 cm de longitud y se caracteriza por su escotadura en forma de U con el borde anterior afilado.* RAE. 2017.



3. *O ferrocarril, doble linea o de caligrafía; los utilizábamos para hacer ejercicios de escritura en grados inferiores de la escuela.*

¡Si ya saben cómo soy, para qué me dan un lápiz!

Cartas de amor, ilustraciones de guerreros de músculo y armadura, dibujos de chicas desnudas, ilustraciones bajo perfil; un afiche de cumpleaños para la profe de biología que afirmaba entre carcajadas había dibujado un niño macrocefálico⁴; dibujos de hoja trasera, pinturas y atentados a la pared; la etiqueta de —duro del dibujo— que gané gracias a la portada para el periódico escolar donde trabajaba mensualmente y que siendo honesto, hacía para escapar de clases. Así construía en la adolescencia mi perfil profesional, que en ese entonces y sin lugar a dudas estaba destinado a la ingeniería.

4. *Cualidad de macrócefalo: de cabeza demasiado grande con relación al cuerpo.* RAE. 2017.

Nunca dejé de dibujar a pesar de aquel juicio injusto y prematuro que me dejó como un bruto del color. Si me preguntan por qué lo seguía haciendo, no tengo idea. Quizá, como niño a una bandeja de galletas, alguien dejaba los lápices sobre la mesa y sentía la necesidad de tomar uno... y hacerlo trizas en tiernas estocadas al papel, la mesa, la pared u objeto delante.

Al final del día terminaba haciendo lo que quería con un lápiz en la mano. Aún sigo sin ser ilustrador, nunca lo quise, incluso ahora. Adopté el dibujo como mecanismo para tocar el mundo, una forma extraña y lenta de aprender, no necesité más, tomé lo que me servía y deseché lo que no. Y esto fue lo que resultó... el diseñador producto del aprendizaje en batalla contra la adversidad, contra la gente, contra mi gente; y en especial contra el dibujo, el más viejo de mis enemigos y el que aparece ahora como mi principal aliado.

5. *Capacidad de un material, mecanismo o sistema para recuperar su estado inicial cuando ha cesado la perturbación a la que había estado sometido.*

Resiliencia⁵

Dejando el drama de lado, es claro que una breve nota de infancia solo es un pequeño abre-bocas frente al panorama hostil que nos tiene preparado el día a día, lleno de fracasos, adversidades, golpes. Sin embargo, aunque minúscula, **AUTÓMATA** toma esta nota como punto de partida para dar forma a su ideal de fanzine, que lo ilustra como una analogía de la vida, pero vista desde el otro lado, el más oscuro, donde el césped no crece, donde nunca sale el sol; ese del que gran parte de la sociedad no quiere saber, ver u oír: el lado marginal.

Como no hay más que perder —socialmente hablando, lo marginal prácticamente no existe—, es la propia naturaleza del fanzine, la que lo lanza y obliga a navegar con decisión y a contra corriente sobre una sociedad mezquina, sumisa e indiferente; tal como lo hizo aquel niño que nunca dejó su lápiz o

su maestra, que nunca abandonó su labor. **AUTÓMATA** obtiene de aquí una de sus principales armas de batalla: la resiliencia.

Podemos ilustrar a la resiliencia, como esa la habilidad ante el timón, que mantiene en curso y a flote la embarcación a pesar de la crueldad del entorno. La encontramos cuando entendemos que en el proceso, se puede fallar y que el fracaso nos regala nuevas pistas para volver a intentarlo — aprendizaje—; cuando damos vía libre a la experimentación, prueba y error; cuando construimos un sistema modular, capaz de reestructurarse frente a la tensión o a la ruptura; cuando entendemos que lo disruptivo⁶ —como el caso de un fanzine frente a la sociedad— lejos de ser un problema, otorga nuevas ideas que fortalecen las organizaciones sociales (Manzini et al., 2014).

Es una pena, que la mayoría de propuestas que nos dejan las culturas de la resiliencia* resultan antes de intrigantes, aterradoras para la sociedad, que se siente vulnerable frente al cambio, principal enemigo del status quo. La idea de someter a presión un sistema que ya se encuentra en perfecto equilibrio le es motivo de pánico; más para las partes dominantes de la ecuación, que ensimismadas, atacan con fuerza y sucesivamente cualquier intento de sabotaje.

6. Del ingl. *disruptive*, Que produce rotura o interrupción brusca. RAE, 2017 | En un entorno de modelos convencionales, lo disruptivo es aquello que va en dirección opuesta. Se puede ver en la creciente ola de innovación socio-tecnológica: pequeños actores ahora conectados, experimentando con sistemas de gran diversidad, ágiles, flexibles, y sensibles su contexto. *Culturas of resiliencia*, p. 10.

Huele a alcantarilla

¿Sabotaje?

Si, de un pequeño sector de la sociedad que ni es marginal —no todavía—, ni tan importante, pero que se ve atrapado en medio de un complejo sistema de control: la norma, la moral, la economía... etc. Un reducido fragmento de sociedad que reboseante en diversidad, juventud y decisión; se ve forzado a apa-

recer en escena asqueado por las mentiras, las clasificaciones y las injusticias de un sistema que se les vendió como perfecto (Roszak, 1970), y que nunca afectaron, ni siquiera les consultaron ¿Cómo? Sí, cuando naces ya todo existe (Capusotto, 2013).

Queda entonces un único camino para esta banda de marginales: buscar o crear con sus propias manos, los canales o espacios sociales en los que dejar fluir sus ideas, hacer ruido, mostrar su inconformismo, atacar la opresión... en pocas palabras practicar una verdadera libertad. Y es precisamente esto último, este ejercicio de buscar espacios alternativos en medio de la ausencia de recursos, la presión social, la persecución, la indiferencia, el rechazo (Bert, 1964); el campo de cultivo para que florezcan dinámicas alternativas de participación social, tal como lo es el fanzine.

AUTÓMATA hereda mucho de aquí, haciendo una amalgama de todo lo anterior: Anarquía, contracultura⁷, periferia; una pizca de punk y algo más de -romperlo todo-; dicho de otra forma: **AUTÓMATA** llega desde el bajo mundo, el que huele agrio, a alcantarilla.

7. "La contracultura más que «merecer» atención, la «exige» desesperadamente, puesto que yo al menos ignoró por completo dónde pueda encontrarse, además de entre esa juventud disidente y entre sus herederos de las próximas generaciones, un profundo sentimiento de renovación y un descontento radical susceptibles de transformar esta desorientada civilización nuestra en algo que un ser humano pueda identificar con su hogar. Esos jóvenes son la matriz en donde se está formando una alternativa futura que todavía es excesivamente frágil. Concedo que esta alternativa viene vestida de modo extravagante y abigarrado, con prendas y colores de muchas y exóticas fuentes: la psicología profunda, restos nostálgicos de la ideología de izquierdas, religiones orientales, el Weltschmerz romántico, la teoría social anarquista, el dadaísmo, la sabiduría india americana". Fragmento de Roszak, Theodore. *El nacimiento de una contracultura*, 1968. p,11.

Otras memorias

Regresemos a mí, a un punto concreto de mi vida más cercano al presente: 2011. No es la primera vez que participo como diseñador en una publicación. Trabajé en un par más, y de esas, una en particular que sin lugar a dudas me empujó a tomar este desafío —Pájaropollo—. Es en la construcción de este magazine, codo a codo, de forma colaborativa, con amigos diseñadores y con la comunidad; que empiezan a surgir cuestionamientos en la forma como tra-



bajo en solitario y en equipo: ¿cómo hacer una publicación en colectivo?, ¿Cómo llegar a la comunidad?, ¿Cómo gestionar los recursos?... Antes de continuar, es importante tener en cuenta que Pájaropollo no pretendía ser un fanzine, al menos no desde su planeación y mucho menos como **AUTÓMATA** lo quiere definir. Se proyectaba tan solo como una publicación independiente, y de antemano me disculpo por no ir más allá en el trabajo de encontrar las diferencias entre publicación independiente y fanzine, con sinceridad, no es lo que quiero salvar de esta historia ¿no basta con tener en cuenta que fanzine aquí, es lo que **AUTÓMATA** quiere que sea?

Pájaropollo era un magazine autogestionado, impreso; que surgió en un entorno académico —del que en medio del desarrollo, se iba liberando—. Diría que fue una propuesta de publicación algo disruptiva, tal vez un poco exagerada para un contexto como el Caucano, anclado por décadas al pasado, enfrascado en una cultura elitista-machista-devota; a la que todo lo diferente lo convierte en tabú. Quizá por esto solo hubo un único número, o porque no se hizo un buen trabajo de difusión, o un plan de negocio... Ya no importa. Lo que ahora importa es ese legado breve y conciso, que de forma anecdótica, nos habla sobre las problemáticas alrededor de la construcción de una publicación en colaboración: los vínculos sociales y el trabajo con el equipo y con la comunidad; porque es atacando dichas problemáticas, como se pretende trabajar aquí.

Del soporte, tengamos en mente que cada publicación es un mundo aparte. Los contenidos fueron directamente aportados por la comunidad y el presupuesto bastante ajustado, esa era la realidad en Pájaropollo. Debíamos hacer una selección de contenidos teniendo en cuenta: la calidad del material —honestamente, era el último valor que evaluábamos—; el tipo, que de una u otra forma debía estar conectado a la identidad de la revista; la cantidad del contenido, no podía superar un par de páginas e incluso el material gráfico grande... debíamos recortarlo

para que entrara en las dimensiones del formato ¿quién hacia la curaduría? ¿Quién define lo bueno y lo malo? ¿Quién decide que es prioridad? El equipo, estuvimos abiertos a escuchar a la comunidad, pero esta nunca aparecía o era intermitente.

Del equipo, la piedra angular. La parte sensible del proceso: sensible ante el trabajo, ante el mismo equipo, ante la comunidad, ante la crítica —a esta quizá demasiado—. Con una mirada al pasado, veo que lo dejamos ser el pilar más importante, olvidamos que también era el más frágil. La idea de dejar que todo gire alrededor de un grupo de personas, es muy peligrosa —lo aprendí después... de haberlo sabido antes—. Peligrosa no por la naturaleza conflictiva de la gente, porque es así para todo, incluso, si este no toca las fronteras de la violencia, resultan en una buena fuente de aprendizaje; no, es la inevitable separación, que tarde o temprano ocurre, como la muerte o un matrimonio moderno. Y este precisamente fue el destino de Pájaropollo, desaparecer junto al grupo.

De la comunidad, intentamos llegarle, conversar, generar canales de comunicación, difícil. La comunicación no logró ser bidireccional, nunca hubo una retroalimentación verdadera —tal como la conocemos hoy; como ahora permite la tecnología— quizá un esbozo después del lanzamiento, pero para ese momento ya no había equipo. Dejamos que la comunidad hiciera una tormenta de contenidos, nosotros seleccionábamos lo que se ajustaba y nosotros mismos lo ubicábamos en el formato, que como ya lo dije, era reducido; como si no fuera suficiente, cosíamos todo con una estética caótica, un poco random que robamos de un magazine americano y noventero (*Ray Gun*, 1992). De ahí el estupor de los autores de línea tradicional al encontrar que sus contenidos, agonizaban caricaturizados en lo que les habían vendido como un magazine de lectura, que resultó siendo uno de controversia visual, algo fingida. Nadie quiere que jueguen con su producción, al menos no sin un

permiso y más cuando se va a modificar al punto de quedar irreconocible, si ese fuese el caso, supongo que el permiso se vuelve un contrato de varias líneas en letra pequeña. Mi conclusión: El único camino aquí es el dialogo.

Del trabajo colaborativo, asignar roles fue lo primero. Usted diseña, usted ilustra y usted gestiona. Nunca me pareció buena idea, más en un equipo donde todos hacen lo mismo —imágenes—. De esta forma de trabajo tengo una sospecha: si los roles no están bien definidos, el ejercicio tiende a salirse de control, los roles empiezan a construir una pirámide de poder que va convirtiendo lo que antes era un equipo, en una pequeña dictadura. Más adelante encontraría algo que reafirmaría mi desconfianza: Entre los fundamentos del Lean UX —una metodología de desarrollo de productos digitales— (Goethelf, 2013, p.10), la importancia de crear un entorno de colaboración en equidad, donde el conocimiento sea compartido y —hago énfasis en esto— se eviten lo que llaman anti-patrones: personajes de egos elevados rockstars, ninjas, gurús; incapaces de compartir el conocimiento y por lo tanto puntos de ruptura de un entorno colaborativo.

Para llegar a esa equidad, no me parece descabellada la idea de eliminar las jerarquías; con su desaparición, las dinámicas del trabajo colaborativo empiezan a brotar de forma natural, ya lo he visto en etapas tempranas de un proyecto y funciona. Pero para que esto marche y lo haga bien, la autonomía del equipo es esencial. El resultado se ve en lazos sociales fortalecidos, comprensión de las dinámicas propias del grupo y del contexto —un universo distinto en cada caso—, surge el primer esbozo de las debilidades, alcances y limitaciones del equipo. Luego y si es necesario, se puede aplicar una de esas metodologías de producción que pululan en la Internet, las empresas, las convenciones, etc.

Nos queda una pequeña anotación para el trabajo **co-creativo**. No, no nos olvidamos de él, es solo que lo hablamos in-

directamente en los puntos anteriores. En Pájaropollo casi fue inexistente. La idea ahora es mantener una comunicación bidireccional con y entre la comunidad, en medio de una atmósfera de equidad; la tecnología y su masificación ahora lo permite.

Shut Up, and Take My Money

“El arte de combinar los elementos divertidos de los juegos, con cosas que son relativamente aburridas y rutinarias, pero que probablemente sean muy importantes.”
(Chou, 2017).

Mezclar juego con realidad, el principio de placer con el principio de realidad (Freud, 1920). Parece descabellado, pero te ponen de frente un par de precedentes exitosos y en introspectiva, pensar en cada una de esas cosas tediosas y aburridas que has tenido o tienes que hacer, empiezas a considerarlo como: —¡Esto es una idea millonaria!—.

Gamificación, ludificación, jueguización; es a lo que me refiero, casi un mantra de esta generación. Una de esas palabras de moda que nunca falta en clases, congresos, reuniones, cafés, etc. La primera vez que escuche el termino fue en 2013, en una convención freak⁸ para amantes de la tecnología — Campus Party—. El lobby que se le hacía ahí, era... bueno, juzguen ustedes mismos: *Gamificación, el futuro de la comunicación 2.0*⁹(Campus Party [CPC], 2012), *Gamificación: Aplicando mecánicas de juego a problemas complejos* (Campus Party [CPC], 2014); *videojuegos serios para la salud** (Campus Party [CPC], 2014); y ni hablar de las menciones y las frases tan populares: “*Vamos a aprender jugando*”, “*Una buena forma de fidelizar al cliente, es jugando*”, “*Las aplicaciones de la gamificación son ilimitadas, en la salud por ejemplo...*”; terminas escuchándolo tantas

8. Una persona que está obsesionada con una actividad o interés en particular. Oxford Dictionary, 2017 | Bicho raro. Urban Dictionary, 2017.

veces, que llegas al trabajo/casa y gamificar se convierte en una urgencia: ¿Cómo se gamifica el hacer un tinto? ¿Sacar el perro? ¡Hora de gamificar!

Sin embargo, alejándose de esa idea de novedad... los años pasaron y la gamificación seguía latente, adhiriendo más conocimiento, agigantando su comunidad; esto sin lugar a dudas favorecido por una inteligencia colectiva (Levy, 2004) que nunca dejó en duda su valor.

Gamificar, hoy es un objetivo al que todos queremos llegar, del que todos queremos aprender, experimentar. Por esta razón, por lo atractivo que resulta la palabra —juego— mezclado con la vida rutinaria y porque además, tuve algunas experiencias muy gratas haciendo **juegos serios***, la idea de gamificar toca una parte de este proyecto.

¿Qué hay en Popayán?

“Juego serios” así también les llaman a las aplicaciones gamificadas, supongo, porque hay algo más para ver aquí, que solo ocio y diversión. Haciendo estos “juegos serios” para enseñar a los niños sobre la historia de Popayán y del Cauca, empecé a trabajar entre las TICS⁹.

En ese entonces la situación aquí para el diseñador “multimedia” era muy distinta a como lo es en el resto del mundo. ¿Cómo? Monótona, enclaustrada, encarrilada; iba a lo seguro. Si me preguntan, yo tenía dos posibles causas para esta situación: primero, que la mayoría de productores de software de la región llevaban tiempo en la industria y para bien o para mal sus métodos aún les funcionaban; y segundo, que a nivel global —no solo en Popayán— en la industria del software diseñar tomaba una posición secundaria frente al hecho de desarrollar y tiene senti-

9. *Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC's- son equivalentes en el mundo moderno a lo que fue la Revolución Industrial en el siglo XVIII, en términos de la transformación que representan para la sociedad. Esta transformación cobija todos los ámbitos: el social, el político, el económico y el personal de los ciudadanos. Plan nacional de Tecnologías de la información y las comunicaciones 2008-2019. p, 3.*

do. Desarrollar software siempre ha sido un espacio para ingenieros; se necesitó un estallido tecnológico, que abaratara los costos de la tecnología y multiplicara el numero de competidores, para que se empezaran a preocupar por ese factor diferenciador que aporta el diseño a los productos digitales (Treder, 2013, p. 13).

Gracias a esto, surgen nuevos arquetipos de diseñador como el constructor de experiencias, que se vio forzado a abandonar su credo, su condición de especialista de la navegación, o de la interfaz o de la animación, etc... y entrar en un estado de resiliencia, donde puede manosearlo todo sin el mínimo arrepentimiento —experimentar con la tecnología—. Tomando este camino, ahora tiene voz, ahora tiene un lugar de importancia en el equipo de trabajo o una oportunidad en solitario... ahora es un agente de innovación.

Dudo mucho que el panorama en Popayán haya cambiado y menos para los que quieren pertenecer al establecimiento. Sin embargo, no todas son malas noticias, existe un enorme interés por diseñadores, desarrolladores e incluso el estado (Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018); de generar nuevos ecosistemas de emprendimiento en el campo de la tecnología, un paraíso para todos aquellos que gustan de experimentar, crear y romper cosas. Lo desafortunado de aceptar este desafío es que frente a sus dimensiones y sus requisitos, el diseñador unicaucano raso, no cuenta con las competencias necesarias para asumirlo. Entonces de pretender entrar al mundo de las TICS, le será necesario ajustarse a los caminos que ya están establecidos —el de la empresa tradicional, donde su rol parece ser prescindible—.

Pero de seguir con esta iniciativa, una ruptura del paradigma de diseñador como se lo vendieron en la academia será inminente. Deberá empezar a utilizar elementos que van más allá del grafismo, adentrándose en campos como la usabilidad, el testeo, la calidad del producto¹⁰, las métricas, el desarrollo, el hardware, el material, etc. Y es que el diseñador contemporáneo está en completa capacidad de construir prototipos —de baja, media, alta fidelidad— evaluarlos y transformarlos con la prueba continua de la gente. ¿Por qué ahora sí? La respuesta la tiene la tecnología, que además de nuevos dispositivos, nuevas plataformas, nuevas tecnologías, etc; también trae con ella herramientas, técnicas y métodos que facilitan su producción.

Así pues el diseñador interesado en medir la satisfacción de usuario utiliza técnicas que le permiten hacer mediciones —Eye Tracking, mapas de calor, etc— por medio de software especializado, muy fácil de usar; herramientas de prototipado que permiten crear animaciones e incluirlas en un modelo de alta fidelidad sin tocar nada de código; repositorios públicos, con miles de desarrollos donde ya se solucionaron muchos problemas comunes, y están disponibles completamente —gratis— (NPM¹¹); plataformas de desarrollo, que controlan el versionamiento de los productos, guardan, gestionan y permiten el trabajo co-creativo (GitHub).

10. QA, *El aseguramiento de la calidad (se usa con frecuencia el anglicismo Quality Assurance) es el conjunto de actividades planificadas y sistemáticas aplicadas en un sistema de gestión de la calidad para que los requisitos de calidad de un producto o servicio sean satisfechos.* wikipedia, 2017.

11. *Es un gestor de paquetes para javascript y el mas grande registro de software. Descubra paquetes de código reutilizable y asocielelos en nuevas y poderosas combinaciones. onboarding.*
<http://www.npmjs.com>, 2017.

¡Todo listo!

Y es así, como dentro de un contenedor al que se intento dar un matiz propio: el fanzine de *AUTÓMATA*; fuimos añadiendo los ingredientes que serian el punto de partida para arrancar con este proyecto: pretensión de libertad; un estado de resiliencia y un mirada desde la contracultura; la apropiación de elementos del juego: gamificación; algunas directrices que nacen de la anécdota de una vieja publicación independiente; un pequeño supuesto del trabajo en co-creación; la idea del trabajo con TIC's en contracorriente con algunas experiencias que tuve en el contexto Caucano.

Todo lo anterior, le otorga a proyecto *AUTÓMATA* un carácter singular que lo obliga reconocer métodos de producción contemporáneos, no solo en el Diseño, sino también de otras disciplinas afines a los medios digitales. Ese será el paso a seguir. •





TOMO 2

*“De donde vengo yo,
así se matan
las pulgas”*

Establecidas las bases y variables que van a ir dando forma a este proyecto. Nos queda algo por definir: las interacciones; entre ellas mismas, con los actores —motor de desarrollo, equipo de colaboración y comunidad—, con las dinámicas de construcción del proyecto, con las tecnologías, con el contexto, con el tiempo.

Habíamos dicho que el objetivo era crear un fanzine “resiliente”, gamificado y de forma colaborativa/co-creativa utilizando las tecnologías de la información y la telecomunicación —TIC—. Así, en este capítulo vamos a encontrar toda la maquinaria metodológica que se usó. Prácticamente es una pre-selección de procedimientos del desarrollo y del diseño de productos digitales, que yo mismo mezcle en una especie de pastiche metodológico . Vale la pena resaltar, que la selección de metodologías, viene de mi práctica como: Director de Arte haciendo videojuegos —en el Cauca—, Diseñador de Experiencias, Diseñador UI¹² y Front-End¹³ —actualmente—; y que siendo honesto: algunas practiqué, otras en parte, y con otras simplemente dije: ¡Hora de probar!

12. En una pagina web, un diseñador decide incluir la opción de arrastrar los archivos como un medio para organizar el contenido. Eso es UI. Ahora digamos que un usuario prefiere ese sitio sobre sus competidores porque les gusta lo simple que es disfrutar de la música durante horas. Eso es UX. Para mejorar la definición anterior, la UI web es el diseño, la presentación y ejecución de los elementos que componen una página web. Uxpin, web UI design best practices, s.f, p.10.

- 13 En diseño de software el front-end es la parte del software que interactúa con los usuarios y el back-end es la parte que procesa la entrada desde el front-end. La separación del sistema en front-ends y back-ends es un tipo de abstracción que ayuda a mantener las diferentes partes del sistema separadas. La idea general es que el front-end sea el responsable de recolectar los datos de entrada del usuario, que pueden ser de muchas y variadas formas, y los transforma ajustándolos a las especificaciones que demanda el back-end para poder procesarlos, devolviendo generalmente una respuesta que el front-end recibe y expone al usuario de una forma entendible para este. Wikipedia, 2017.
14. El desarrollo ágil de software envuelve un enfoque para la toma de decisiones en los proyectos de software, que se refiere a métodos de ingeniería del software basados en el desarrollo iterativo e incremental, donde los requisitos y soluciones evolucionan con el tiempo según la necesidad del proyecto. Así el trabajo es realizado mediante la colaboración de equipos auto-organizados y multidisciplinarios, inmersos en un proceso compartido de toma de decisiones a corto plazo. Wikipedia, 2017.
15. Es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. designthinking.es, 2017.

PROTOTIPO DINÁMICO DE AUTÓMATA

Introducción

Le llamo prototipo dinámico de **AUTÓMATA** a la idea de utilizar las TICS para apoyar la construcción de una aplicación digital de forma incremental e iterativa mientras al mismo tiempo se evalúa/prueba con una comunidad —primer paradigma del diseñador roto: exhibir una pieza antes de que este perfectamente terminada—. Tampoco estoy inventando la rueda, de hecho “incremental e iterativo” parece directamente extraído de alguno de esos marcos metodológicos ágiles para del desarrollo¹⁴ de software y bueno, si hay algún diseñador por aquí, seguramente reconocerá el prototipado como una de las técnicas del archiconocidísimo Design Thinking¹⁵.

La idea inicial era hacer del prototipo dinámico de **AUTÓMATA** un compilado de elementos recolectados del camino —mi camino—: otras metodologías, otras experiencias, otras perspectivas, eventos, conversaciones, entrevistas, en fin... cosas varias; luego, buscar un poco de “originalidad” configurando una estructura atípica para todos esos componentes: como se conectan, se funden, se ubican y activan en el tiempo; y por ultimo “profanar” todas estas técnicas y estrategias con el ADN de **AUTÓMATA** descrito ya en el primer capítulo —mucho de mi, del underground, de la cultura de resiliencia—.

Al final entendería que la idea de originalidad no se alinea con las bases de **AUTÓMATA**. Ser original implica perder el carácter marginal, ser socialmente aceptado; vincularse a eso que es tendencia, en-

trar las corrientes *mainstream* ¡precisamente de lo que estamos huyendol! En una pequeña caricatura: —cambiar la imagen de bestia parda, por la de *ribete animal print*¹⁶ sobre un sombrero—.

Finalmente y frente a tal paradoja, aparecía un Rick Poynor (2003) con No más Normas, un libro que recoge y ubica en el tiempo diferentes posiciones, propuestas y estrategias del diseño vinculadas de alguna manera a la anarquía, la irreverencia, y la contracultura —perfecto para este ejercicio—. Encontramos aquí un capítulo completo dedicado exclusivamente a lo que el llama: la apropiación. Apropiarse/copiar siempre fue y será tabú entre la comunidad de diseñadores/artistas/escritores —creativos en general—, este capítulo habla de esto y de como un grupo de diseñadores... lo rompen. Entonces se me ocurrió: ¿Porque no copiar una metodología? Ya no un batido, sino un pastiche. Tomar un pequeño atajo en el camino.

LEAN UX

Lean UX es una metodología de construcción de productos digitales muy bien detallada —quizá demasiado—, que plantea algo muy similar a lo que se quería aquí: construir a través de prototipos o MVPs —Minimum Viable Products, así le llaman—, la interdisciplinariedad, el trabajo colaborativo, el feedback, compartir el conocimiento, evitar los anti-patrones, etc. Adicionalmente el Lean UX, obtiene sus bases del Lean Startup¹⁷, Design Thinking e incluso las metodologías ágiles del desarrollo — lo bueno de todo esto, es que no nos deja en terreno desconocido —.

16. *Estampado animal / El origen del animal print*, en esencia, se remonta al tiempo de las cavernas cuando las personas utilizaban las pieles de los animales para protegerse del frío a modo de abrigo. Actualmente, existen nuevas fórmulas sintéticas para imitar esta estética de la piel sin dañar a los animales ya que es muy importante que la moda, sea también responsable y ecológica. Los expertos en moda aconsejan que quienes consideran demasiado atrevido este estampado, y no se atreven a dar el paso de lucirlo, luzcan un accesorio, por ejemplo, los zapatos o una bufanda con algún detalle. definicionabc.com, 2017.



17. El método Lean Startup es un conjunto de prácticas pensadas para ayudar a los emprendedores a incrementar las probabilidades de crear una startup con éxito. No es una fórmula matemática infalible, sino una filosofía empresarial innovadora que ayuda a los emprendedores a escapar de las trampas del pensamiento empresarial tradicional. Ries Eric, 2011.

¿Qué tomaríamos? Algunos principios, gran parte de la estructura, algunas herramientas y muchas otras cosas que se irán precisando a lo largo de este capítulo; sin embargo, dado a la naturaleza pro-sistema de esta metodología, existe un punto fundamental que debemos ajustar para poder continuar: el paralelo entre el resultado que pretende el Lean UX: un producto para el mercado y el resultado al que el prototipo dinámico de **Autómata** [PDA] le apunta... que por obvias razones no es lo mismo.

Estructura sobre producto

“Definimos un producto como cualquier cosa que se puede ofrecer a un mercado para su atención, adquisición, uso o consumo, y que podría satisfacer un deseo o una necesidad. Los productos no sólo son bienes tangibles, como automóviles, computadoras o teléfonos celulares. En una definición amplia, los “productos” también incluyen, servicios, eventos, personas, lugares, organizaciones, ideas o mezclas de ellos.” (Kotler P. y Armstrong G., 2012, p.224)

“El producto es un elemento fundamental de la oferta de mercado general. La planeación de la mezcla de Marketing inicia con la formulación de una oferta que entregue valor a los clientes meta. Esta oferta se convierte en la base sobre la cual la empresa construye relaciones redituables con los clientes.” (Kotler P. y Armstrong G., 2012, p.224).

Como metodología para la construcción de productos digitales, el Lean UX atiende estrictamente las necesidades del mercado, razón por la que sus dinámicas de producción, diseño

y desarrollo están sujetas a él. Vemos entonces una de sus facetas —En realidad es heredada del Lean Startup—: reducir los gastos, reducir la cantidad de dinero necesario para arrancar un negocio —la inversión—, reducir los tiempos de producción —mediante el trabajo iterativo, por esta razón cada iteración debe acabar con un producto perfectamente terminado—, comunicación bidireccional con el público objetivo —Así no se comete el gran error de desarrollar cosas que el cliente no quiere—, acelerar el tiempo de lanzamiento —Con más tiempo al aire, se puede recibir más feedback—; en fin, la idea es simple: reducir los riesgos al máximo para entrar con posibilidades en un campo cada vez más competitivo como el de la compra y venta; oferta y demanda de productos —mercado—.

En contrapartida, al prototipo dinámico de **AUTÓMATA** [PDA] no le interesa hacer parte del mercado, al menos no directamente; es decir, los roces van a ser inevitables y sí que es necesario reconocer el mercado como parte importante de la ecuación; pero importante por una razón particular: porque hace parte de uno de esos puntos que **AUTÓMATA** entendió como puntos de fractura, los que usualmente obligan a entrar en un estado de resiliencia: la religión, la moral, la ciencia, **el sistema económico**, las tendencias.

En el prototipo dinámico de **AUTÓMATA** el resultado no será un producto, al menos no inicialmente. El resultado es mas bien una estructura, estructura que se adhiere a un grupo social que no es nuevo —es decir, no se construye artificialmente—, sino mas bien una instancia en el plano digital de un paradigma social que ya había sido obligado a entrar en un estado de resiliencia. Para el PDA las TICS, son ese punto de cohesión donde aparecen todos los participantes, conectan e interactúan inmediata e infinitamente; y es precisamente en esas dinámicas de comunicación, diálogo, juego y contenidos, donde el prototipo dinámico de **AUTÓMATA** obtiene los insumos para alimentarse, crecer y **auto-construirse**.

Una referencia de estructura social que nos puede ilustrar mejor el asunto son las eco-aldeas, comunidades sostenibles, social, ecológica y económicamente. Una especie de Hack al sistema capitalista donde se utilizan fuentes de energía renovables, el reciclaje, el desarrollo en pro de la naturaleza —de poco impacto medioambiental—, etc; lo mas importante: logran la sustentabilidad tanto económica, como alimenticia (Global Ecovillage Network, 2017, ecovillage.org). Una eco-aldea es precisamente una comunidad que entró en completo estado de resiliencia, para luego emanciparse. Ahora bien, no estoy diciendo que correr a las montañas y vivir completamente aislados de la chusma de las urbes sea lo mejor —aunque probablemente así lo sea—.

No, el estado de resiliencia que propone **AUTÓMATA** vive inmerso en la sociedad, se alimenta del descontento generalizado y lo usa como fuente de nuevas ideas para mejorar la vida de la gente que en ella participa.

Fracaso anecdótico

Al cambiar el resultado de un producto —tal como lo plantea el Lean UX— por una instancia de grupo social, se pierde un poco de objetividad, las metas se vuelven difusas, imposibles de medir. Por esta razón al objetivo principal de este proyecto anexamos lo anecdótico como parte del resultado. De no ser así, estaríamos mintiéndonos; estaríamos olvidándonos de esa parte esencial de entrar en un estado de resiliencia —como se menciona en CoR (Manzini E. et all, 2014)— ¿Dónde queda todo ese parloteo sobre la tolerancia a las fallas, la toma de riesgos, eso de error-friendliness? Es decir, existe una empresa, una disposición, unas ganas; pero nada nos asegura que el resultado sea lo que imaginamos. ¿Qué significa esto? Que aquí tenemos el derecho/deber a errar, a fallar catastróficamente; a presionar



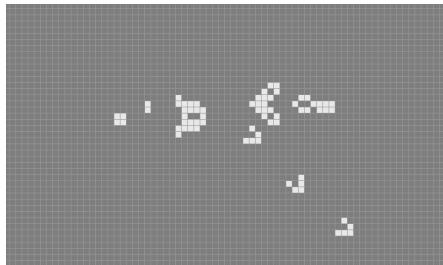
hasta que algo se rompa. Pero cuidado, ese fracaso debe ser anecdótico: que nos permita encontrar una caja negra después de la explosión; que nos deje una buena historia para contar en reuniones familiares, con amigos o con colegas.

Redundancia



¿Cómo y de dónde se extraen los contenidos? ¿Cómo se generan? ¿Cómo llegar a la auto-construcción? Para lograr esto, el prototipo dinámico de *AUTÓMATA* hace uso consciente de una de las características claves en una comunidad en estado resiliente: la redundancia.

Para el diccionario, la palabra redundancia es “la repetición o uso excesivo de una palabra o concepto | la repetición de la información contenida en un mensaje, que permite, a pesar de la pérdida de una parte de este, reconstruir su contenido” (RAE, 2017). Dicho en pocas palabras: un exceso de información. Manzini y su equipo en cambio, dan otro sentido a la palabra, dejándola como una dinámica natural de un sistema en resiliencia, uno de los componentes esenciales encargados de su tolerancia a la ruptura y su adaptabilidad al entorno —tal como el feedback y la experimentación—. La redundancia es esa encargada de



Simulador de Automata Celular:
Game of Life
<https://bitstorm.org/gameoflife>

18. *Un autómata celular (A.C.) es un modelo matemático para un sistema dinámico que evoluciona en pasos discretos. Es adecuado para modelar sistemas naturales que puedan ser descritos como una colección masiva de objetos simples que interactúen localmente unos con otros. wikipedia.org, 2017 | “El aspecto que más caracteriza a los AC es su capacidad de lograr una serie de propiedades que surgen de la propia dinámica local a través del paso del tiempo y no desde un inicio, aplicándose a todo el sistema en general. Por lo tanto, no es fácil analizar las propiedades globales de un AC desde su comienzo, complejo por naturaleza, si no es por medio de una simulación, partiendo de un estado o configuración inicial de células y cambiando en cada instante los estados de todas ellas de forma sincrona” sincrona.cs.us.es, 2016.*
19. *“Es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. Agregamos a nuestra definición esta idea indispensable: el fundamento y el objetivo de la inteligencia*

recuperar el sistema —por cualquier medio— cuando hay una ruptura; y es precisamente en un estado de ruptura cuando se convierte en una fuente inagotable de soluciones —si en una entrevista te preguntan ¿Qué tal eres para trabajar bajo presión? Te están preguntando que tan resiliente eres—, eso si, siempre y cuando el sistema este predispuesto a la variedad de actores: “No puede existir un estado de resiliencia si no hay redundancia, ni redundancia sin diversidad” (Thorpe A, CoR, 2014, p.30).

En el caso particular de **AUTÓMATA**; se plantea la posibilidad del trabajo en equipo desde una perspectiva individual ¿Cómo? Proponiendo el desarrollo de la misma tarea —mediante la aplicación de unas dinámicas del juego—, para luego fusionar el trabajo o si es el caso, elegir la que mejor este planteada, acorde con el proyecto o la más fácil de ejecutar. El problema que surge al utilizar la redundancia como fuente de contenidos ideas soluciones; es que gran parte de lo que aquí se produce es ruido y para que se pueda extraer algo, necesita ser refinado. Por eso, como estrategia de extracción, **AUTÓMATA** usa como referente un modelo de **AUTÓMATA** celular¹⁸ e implementa unas reglas básicas de interacción —sí, de ahí el nombre **AUTÓMATA**—(Gardner, 1970) pero reemplaza las reglas matemáticas y la aplicación general y sincrónica de estas —como normalmente lo haría un autómata celular— por interacción humana e inteligencia colectiva¹⁹.

ÁGILES

Las metodologías ágiles, lejos de ser una forma de hacer software... son una posición frente a la

vida; quizá el ejemplo más claro de victoria de una cultura en estado de resiliencia. Pensemos en cómo se hace software de forma tradicional: los modelos en cascada —o predictivos—. Nadie los inventó surgen de forma natural, espontánea y paralelamente en todo el mundo.

En el desarrollo en cascada los procesos se dividen en etapas y cada etapa inicia con el final de la anterior —de ahí su nombre—. Mantiene un flujo de trabajo lineal, por eso es un modelo fácil de entender e implementar —su uso es frecuente—. Su metodología de trabajo es efectiva, ya que se fundamenta en el principio: “Definir antes que diseñar, diseñar antes que codificar”. Gracias a esto, cualquier proyecto desarrollado bajo estas directivas generalmente se encuentra muy bien documentado.

Pese a todos los beneficios que conlleva el desarrollo en cascada, falla en un punto: no prevé que quienes desarrollan no son máquinas sino personas, es decir: son susceptibles al error. Miremos una lista de problemas comunes de esta metodología.

Linealidad: En la vida real, un proyecto nunca es lineal y cualquier error en fases tempranas detectado en fase de desarrollo, necesitaría un re-diseño del proyecto, aumentando los costos y tiempos.

La predicción: este método depende completamente de la capacidad del diseñador o equipo de diseño, de prever todas las posibles variables que llegarían a afectar el proyecto.

No permite cambios: Ocurren con mucha frecuencia, que en etapa de desarrollo, se encuentren soluciones mucho más eficaces a las planteadas originalmente, sin embargo, bajo esta metodología, los lineamientos del documento de diseño deben seguirse al pie de la letra.

Los vínculos sociales: La interacciones sociales (en comparación a otros modelos) son reducidas, el equipo se centra en

colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipóstasiadas.”

“Una inteligencia repartida en todas partes: tal es nuestro axioma de partida. Nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad. No existe ningún reservorio de conocimiento trascendente y el conocimiento no es otro que lo que sabe la gente. La luz del espíritu brilla incluso allí donde se trata de hacer creer que no hay inteligencia: “fracaso escolar”, “simple ejecución”, “subdesarrollo”, etcétera. El juicio global de ignorancia se torna contra el que lo emite. Si lo asalta la debilidad de pensar que alguien es ignorante, busque en qué contexto lo que él sabe se convierte en oro.” Levy Pierre, 2004.

cumplir con el documento de diseño, no existe retroalimentación en ningún sentido, como en una cascada, el agua fluye en un solo sentido.

Contrario a los métodos en cascada, las metodologías ágiles proponen una mirada realista además de humana a la consecución de proyectos basados en las TICS. Estas metodologías son producto de la experiencia, del trabajo en equipo; en algunos casos ámbitos muy distintos a la producción de software. Sin embargo, gracias a la sinergia que tienen con esta industria, un pequeño grupo de reconocidos desarrolladores crea en 2003 un Manifiesto ágil, que hoy en día es altamente aceptado por gran parte la comunidad de desarrollo (agilemanifesto.org, 2003). El movimiento Agile —en español ágil— propone cuatro principios para la aplicación o producción de estas metodologías:

“Individuos e interacciones, sobre procesos y herramientas Software funcionando, sobre documentación extensiva Colaboración con el cliente, sobre negociación contractual Resuesta ante el cambio, sobre seguir un plan Esto es, aunque valoramos los elementos de la derecha, Valoramos más los de la izquierda.”

Existen varias metodologías de desarrollo basados en estos lineamientos ágiles: XP, Kanban, Scrum, etc. Sin embargo, no es común encontrar en un equipo de desarrollo una versión pura del método, pues si bien, la herramienta es importante, lo es en medida que se ajusta al equipo y pueda expandirse con el tiempo. En **Autómata** las metodologías ágiles están abordadas desde la aplicación de herramientas —extraídas de scrum, o Kanban-, la forma de idear/diseñar/producir e incluso y sin ir más allá el mismo ideal común que tienen estas y las culturas de la resiliencia.



Checkpoint

—Me detengo cuando llegó a la piel— respondió Miguel²⁰ Ángel a uno de sus discípulos cuando le preguntó: ¿Como sabia cuando dejar de tallar la piedra?

Pues bien, en el PDA no habrá un Miguel Ángel²⁰, mármol o renacimiento; quizá un parecido en la complejidad de construir una estructura —hablando del tiempo que tome lograrlo—. En el prototipo dinámico tenemos algo diferente: ensayar, probar, experimentar. Aceptémoslo, no tenemos la maestría de un escultor épico del renacimiento, que entre infinitas posibilidades, podía llevar su cincel justo al punto exacto donde acababa el dedo indice de una Piedad²¹.

No, no había espacio para el error, el más mínimo y el trabajo de años terminaba en la basura. En contraste, la tecnología contemporánea, mediante el uso de infraestructuras y una buena estrategia de trabajo nos permite fallar infinitas veces y volver siempre a un punto donde todo estaba bien —un checkpoint, como en los videojuegos—. (Versionamiento o control de versiones).

20. Michelangelo Buonarroti (Caprese, 6 de marzo de 1475 - Roma, 18 de febrero de 1564), conocido en español como Miguel Ángel, fue un arquitecto, escultor y pintor italiano renacentista, considerado uno de los más grandes artistas de la historia tanto por sus esculturas como por sus pinturas y obra arquitectónica. Wikipedia, 2017.

21. La Piedad del Vaticano o Pietà es un grupo escultórico en mármol realizado por Miguel Ángel entre 1498 y 1499. Sus dimensiones son 1,74 por 1,95 m. Se encuentra en la basílica de San Pedro de la Ciudad del Vaticano. Wikipedia, 2017.



Nuevos, viejos y mutantes

Así como el Lean UX absorbe las bases de otras metodologías —Lean Startup, Design Thinking, Metodologías ágiles— El prototipo dinámico de **AUTÓMATA** también. Por eso, en el siguiente cuadro se hace un paralelo identificando los principios del Lean UX, frente a los que nos entrega el PDA; y nos hace un resumen de qué es lo que se absorbe sin cambios, qué es lo que no, qué es lo que modifica y qué es lo que agrega:

Equipos Interdisciplinarios

Involucrar varias disciplinas en el desarrollo de un producto. El Lean UX requiere mucho nivel de colaboración entre distintas disciplinas.

*Agrega a:***Sin jerarquías**

La ausencia de roles y especialidades, permite crear un entorno de equidad, importante para que las dinámicas de redundancia se den.

*El mismo***Equipos pequeños, dedicados y enfocados**

No mas de 10 personas. Eficaz así, porque promueve la comunicación, mantiene el foco, y fortalece las amistades.

*El mismo***Centrado en la solución de problemas**

El trabajo se centra en la solución de problemas, no en la implementación de unas características. Los participantes sienten que afectan el proyecto, se lo apropijan.

Quitar lo que no sirve

Cualquier cosa que no contribuya al objetivo final debe ser removida del proceso.

*Cambia a:***Anecdótico**

Guardar el historial de ideas, de contenidos; La comunidad es quien actúa y decide sobre ellos.

*El mismo***Fagmentar**

Dividir los procesos en pequeñas partes y mantenerlas con alto grado de calidad. En cada iteración el “producto” debe estar terminado. Eso quiere decir: no sobrecargar con ideas, enfocarse en pocas pero desarrollarlas muy bien.



Descubrimiento continuo

Incluir al cliente durante el proceso de diseño y desarrollo. Regularmente se hace a través de actividades compartidas, usando métodos cualitativos y cuantitativos. La idea es entender qué está haciendo el usuario con nuestro producto y porque hace eso.

*Cambia a:***Descubrimiento continuo
en medio de una
comunicación bidireccional**

Incluir a la comunidad durante el proceso de diseño y desarrollo a través de actividades compartidas y canales de comunicación interna y bidireccional. La idea es dialogar y escuchar los diálogos entre participantes. También entender que es lo que hace el participante con el prototipo.

GOOB**(get out of the building)**

Las respuestas están afuera de la oficina, donde el cliente consume el producto.

CO-GOOB**(get out of the building)**

La gente, la comunidad, el entorno: Observar/escuchar/dialogar esa es la respuesta.

*Igual***Compartir conocimiento**

Sabiduría colectiva, el equipo funciona mejor junta. El equipo es lo importante.

*Igual***Evitar los antipatrones**

Lean UX defiende la mentalidad en equipo. Evitar a toda costa los rockstars, gurús y otros expertos en su oficio, porque rompen la unión del equipo y evitan colaborar.

*Igual***Exteriorizar el trabajo**

Exteriorizar tu trabajo, sacarlo de tu cabeza y de tu computadora: hacerlo público. Los equipo suele usar: Tableros de acrílico, presentaciones, post-its; para exponer el trabajo en proceso a sus colegas, en universidades o clientes.

Decisiones sobre análisis

El equipo debe tomar decisiones sobre el análisis del mercado, del cliente y del objetivo del negocio. Cada parte del código y del diseño deben estar fundamentadas en los objetivos del mercado que se han definido al principio del proyecto.

*Cambia a:***Decisiones sobre inteligencia colectiva y análisis**

Se toman decisiones siempre escuchando a las personas: midiendo los alcances, la coherencia con el proyecto, la viabilidad técnica.

*Igual***Aprender sobre el crecimiento**

En un negocio, descubrir la mejor solución mientras se construye y escala al mismo tiempo, resulta muy difícil. Por eso, el lean UX se enfoca primero en aprender y luego en escalar.



Permiso a fallar

Para encontrar las mejores soluciones a un problema, el lean UX necesita experimentar con ideas. Muchas de estas ideas van a fallar. El equipo debe estar seguro de que fallar es un resultado exitoso. Permitirse fallar le da al equipo la sensación de estar en un entorno de experimentación...

Agrega:

Fallo anecdótico

Fallar debe dejar una historia, una enseñanza, un documento que permita construir una solución a futuro.

Nueva:

Keep It Simple Stupid

[KISS]

Menos es más, mantener el desarrollo y el diseño, limpio, simple y ordenado. Cuando llegue la hora de evaluar, evitaremos dolores de cabeza.

Nueva:

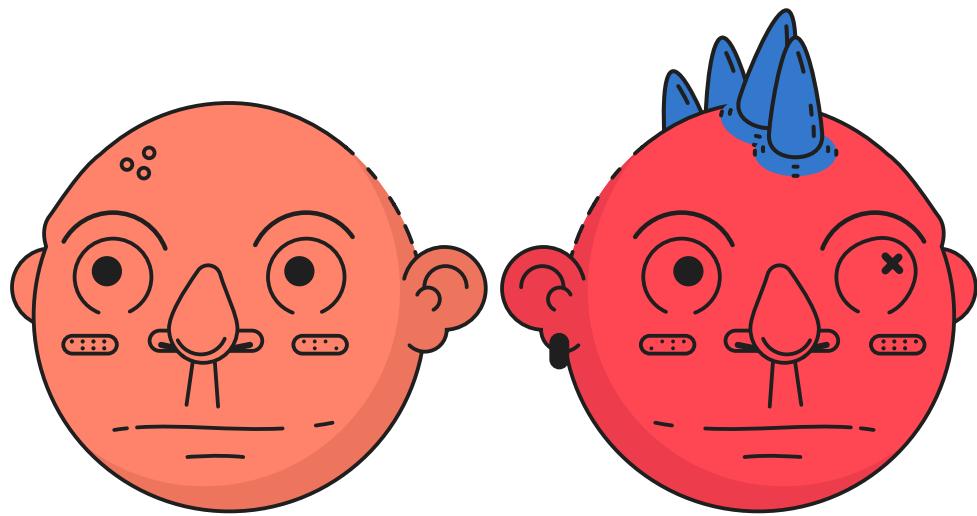
Adaptativo y contestatario

Es la capacidad de transfiguración, de mutación, de transformación, que ofrece y pretende esta dinámica frente sus contenidos y las condiciones y requerimientos que el contexto le propone. Conocer el contexto es menester aquí.

Trabajar en el, experimentarlo, resulta estrictamente necesario y más cuando lo que queremos es ir en contra de algunas de sus posiciones —para romper las normas, hay que conocerlas—. •

34

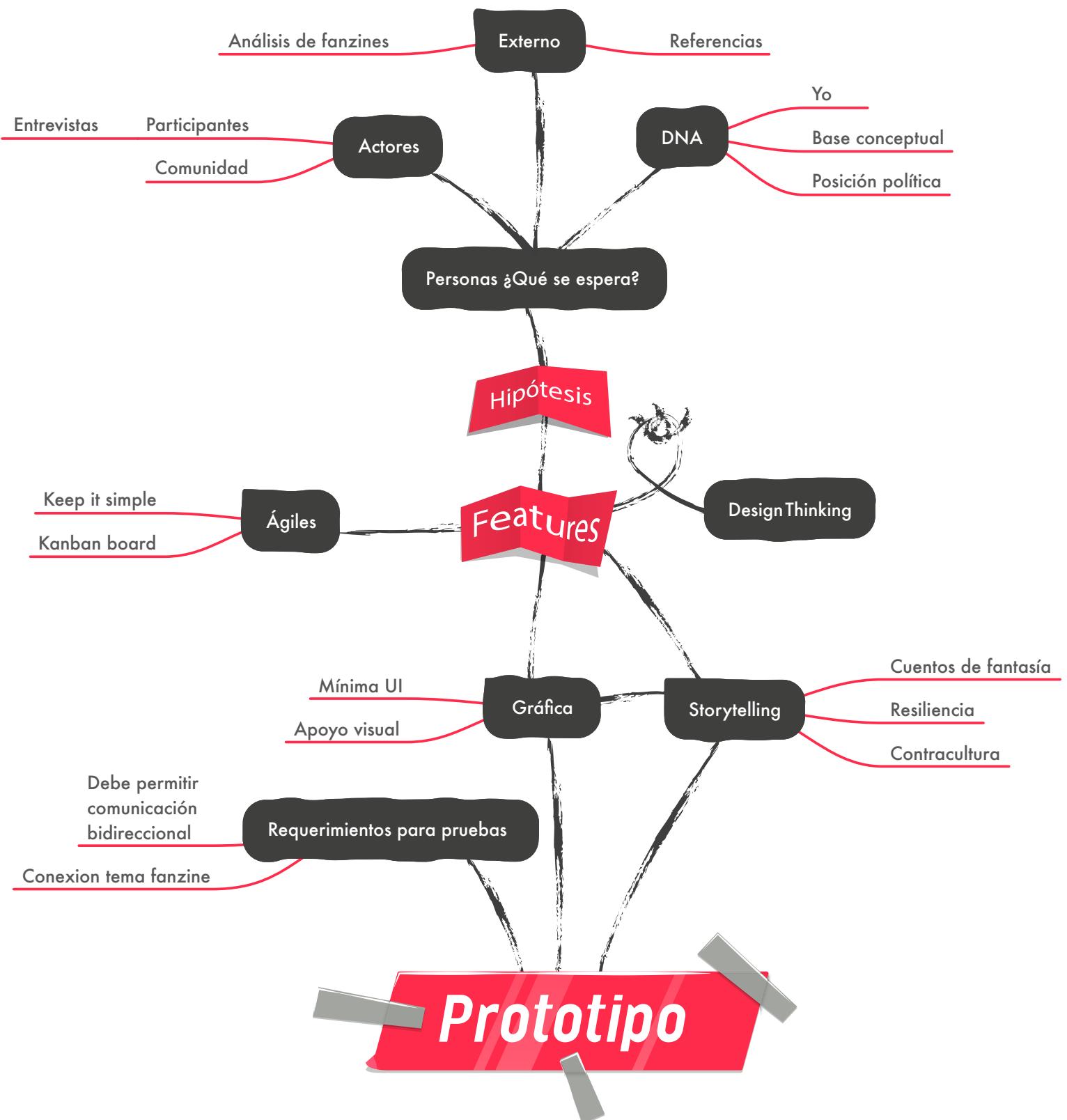




Intermedio

El camino

La forma como están sincronizadas cada una de las partes de este proyecto, cuando empiezan o terminan, los tiempos en: ideación, diseño o desarrollo, esto es el camino. El proceso se dividió en dos etapas: antes y después de probar el prototipo. En la primera se construye un prototipo, en la segunda se lo rompe iterativamente.



ETAPA 1

Antes del prototipo

El asiento de todo el proceso en el PDA: el prototipo. Es la herramienta principal de medición e interacción; una aplicación digital (webapp). Contiene las dinámicas de comunicación entre participantes junto a las de producción y diseño de contenidos. Se extiende mas allá del plano virtual he intenta construirse él mismo mediante diálogo y talleres presenciales.

Supuestos

La construcción del prototipo tiene como punto de partida la obtención de “supuestos” que irán evolucionando hasta terminar en un catalogo de hipótesis. Para conseguirlos, el PDA rastrea ideas en campos/canales que se han definido como: Histórico, análisis de referentes y piezas análogas (en este caso análisis de fanzines, cadáver exquisito, puzzles); DNA, una base conceptual y una posición personal; Actores, los participantes primarios del ejercicio (entrevistas, talleres en pareja, diálogos con la comunidad).

Hipótesis

El camino del PDA empieza a distanciarse del Lean UX en este punto. Para el lean UX las hipótesis deben formularse teniendo en cuenta como canales de retroalimentación/evaluación el mercado y los consumidores:

Forma común de construcción de hipótesis según Lean UX:

Creemos que esto (**supuesto**) es cierto. Y sabremos que no estábamos equivocados (o si) cuando veamos que el mercado nos entregue estos resultados:

- ⚡ Retroalimentación cualitativa.
- ⚡ Retroalimentación cuantitativa.
- ⚡ XY indicador de rendimiento.

Por otro lado, el PDA al distanciarse de esa idea producto-mercado se ve obligado a formular sus hipótesis de otra forma:

Construcción de hipótesis según PDA:

Si hacemos esto (**supuesto**) podría tener éxito. Será un acierto cuando la comunidad responda con:

- ⚡ Dialogo: la comunidad entendió perfectamente y le fue de ayuda (vamos por un buen camino)| no funcionó pero en la comunidad surgieron nuevas ideas (funciona como origen/nacadero de nuevas ideas)| funcionó, pero no como se esperaba (**resiliencia**).
- ⚡ Se lograron resultados que ayudan a mejorar, cambiar, eliminar (**imágenes, registro de uso, anécdotas**).

Otra diferencia del

PDA y el Lean UX son los tiempos. La retroalimentación se hace con pruebas locales de un prototipo no finalizado, y esto hace parte de la etapa 2, rompiendo el prototipo.

Features

Los features, un anglicismo de tantos. Traduce “características” en castellano, pero no nos confundamos, el concepto



según el Lean UX es mucho mas amplio y el uso de esta palabra (desafortunadamente) se hace necesario. Representan un solución “tangible” (un componente de la aplicación) a nuestras hipótesis, deben ser muy concretos y modulares ya que se van a construir y evaluar individualmente (esto ultimo propio del PDA, que debe ajustarse a un equipo de trabajo bastante reducido). Los features pueden llegar a tener varios componentes e incluso llegar a contener otros features.

Ejemplo:

Una introducción animada para una aplicación.

Supuesto:

Para generar recordación y expectativa en los participantes, podríamos crear una narrativa para nuestra aplicación.

Hipótesis:

Si hacemos una *introducción animada* muy seguramente vamos generar expectativa y recordación. Lo tendremos cuando la comunidad reproduzca mas de una vez la animación | genere dialogo proponiendo cambio de la historia, personajes, guion, etc | se vean memes creados por la comunidad.

Feature:

Una introducción animada

En algunos casos (99% de las veces), las hipótesis resultan ser demasiado grandes para que sea posible medirlas. En este caso, las hipótesis se pueden partir en pequeñas partes:

Creemos que haciendo esto/ construyendo este feature / creando esta experiencia

Para la comunidad —diseñadores/artistas del Cauca— Vamos a lograr este resultado.

Sabremos que es verdad cuando veamos:

Retroalimentación de la comunidad positiva / nuevas ideas / otras formas de uso.

Identificación

Con una gigante lista de features hacemos una pre-selección teniendo en cuenta: factibilidad (¿Es posible de construir en el tiempo propuesto? ¿Es posible económica y tecnológicamente?), Coherencia (su relación con el proyecto), relevancia (¿Es importante para la experiencia de los participantes? ¿Es un buen ejercicio experimental? ¿Puede dar origen a nuevas ideas?).

22. Esta herramienta consiste en crear perfiles de usuario imaginarios, tras un estudio exhaustivo de los grupos de personas que hacen uso de un producto o servicio. Para cada persona se definirán características personales como una descripción física, edad, género, cultura, gustos, rutina, hábitos, etc. Estos arquetipos servirán para sostener posibles ideas o soluciones futuras. (design-thinking.es, 2017)

Para ayudar con esta clasificación el Lean UX propone un ejercicio llamado personas²², pertinente para este caso, ya que puede ser ejecutado por un equipo de trabajo reducido y no requiere de mayor tiempo ni esfuerzo. Con esto ultimo vale la pena mencionar: se han sintetizado/eludido muchas partes de lo que el Lean UX propone, en algunos casos por las diferencias “ideológicas” con el PDA; en otros, por la diferencia en tamaño del equipo de trabajo (en el PDA el equipo de trabajo se ajustó a *una persona*, cosa que en el lean UX es imposible).

ETAPA 2

Rompiendo el prototipo

El prototipo se somete a prueba constante e iterativamente pasa por las manos de los participantes. Luego, gracias a la comunicación bidireccional que hemos procurado a lo largo de todo el ejercicio... se ha de ir retroalimentando, transformando, mutando. El resultado de esto, son los aciertos y desaciertos de la etapa uno, junto a nuevos hallazgos, nuevas ideas, nuevas historias, nuevos errores. •





TOMO 3

“Un prototipo de cabeza al horno”

¿Qué es un ecosistema de trabajo perfecto?

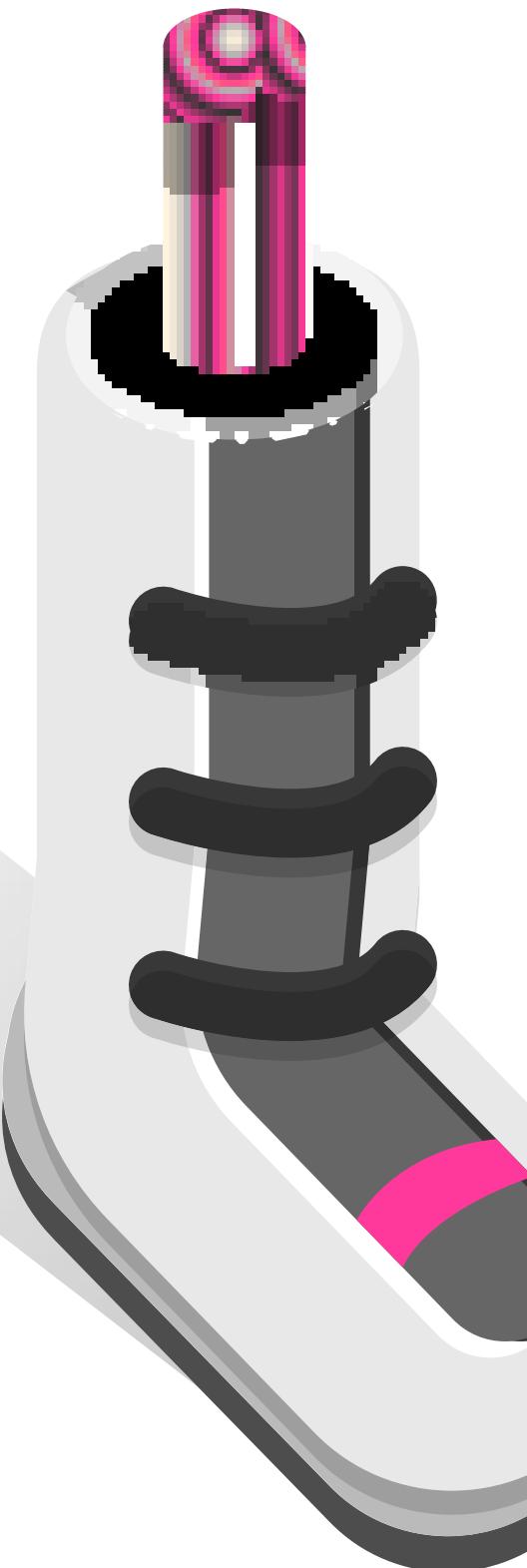
¿Lindos espacios de producción? ¿Tiempo suficiente? ¿Un gran presupuesto?... ¿Un equipo interdisciplinario, eficiente, coordinado? Una utopía, eso precisamente es lo que nos ofrece el Lean UX, una fantasía que rara vez ocurre... o bueno, no al pie de la letra, no desde el principio, no sin el tiempo, no sin práctica, no sin disposición, sin músculo, sin equipo, sin dinero.

En **AUTÓMATA** la idea es otra. No existe tal proyección sobre utopías o futuros de ensueño; aquí lo que hay es una práctica de resistencia, de supervivencia, de utilizar lo que se tenga a la mano y hacer de aquella frase —Es lo que hay— una directriz, tomar un par de revistas tijeras cinta pegante y armar algo... practicar la resiliencia.

Una de las problemáticas que obliga a **AUTÓMATA** a entrar en estado de resiliencia es la ausencia de equipo de trabajo. Es un desafío, porque esto se trata de dialogo, de comunicación, de construcción de ideas y evidenciar si son aciertos o desaciertos. Quizá, planeándolo bien, un solo individuo puede llegar a hacerlo, pero siendo honestos, ese camino no tiene ningún valor de diseño.

De nuevo, no se tiene equipo y reconocerlo desde el principio nos da mas tiempo para formular soluciones. En este capítulo esta será una batalla constante, un individuo con un equipo de trabajo imaginario, que va surgiendo en la casualidad, la amistad, la empatía... una especie de minería, de recolección de ideas. Es eso precisamente: Un café entre amigos, evaluar referentes y personas -partes de este capítulo-. Estrategias para sobrellevar el tan reducido equipo de trabajo.

Resta por decir, este capítulo habla sobre como se va ejecutando el PDA desde la construcción de un prototipo, hasta las pruebas con la comunidad. Habíamos dicho que el PDA se dividía en dos partes —antes y después del prototipo— pues este capítulo también.



Antes

Construyendo un prototipo

Un café entre amigos

Intensos, relajados, inesperados... espacios donde no había algún tipo de rigurosidad metódica: no cámaras, no anotaciones, no grabadoras, no preguntas preparadas; diálogos espontáneos... frente a frente en medio de una taza de café, en una caminata, un viaje, una cerveza, un almuerzo, etc; partir con amigos/colegas, en medio de la rutina, así se daba el primer acercamiento a la comunidad de diseño.



LO QUE SE ESPERABA:

Supuestos o material para construirlos, referencias, ideas inesperadas, conexiones sociales, disposición a participar.

LAS PREGUNTAS MÁS RECURRENTES:

- ¿Y qué va a pasar con mi historia/trabajo/ ilustración cuando este publicada?
- ¿Quién se va a lucrar con eso?
- ¿Cómo se habla con los otros participantes?
- ¿Cuál es el tema del fanzine?
- ¿Eso para qué me sirve?

LO INESPERADO:

Reorientación de las conversaciones a temas de interés personal como la gamificación, editorial o marketing.

EL PLUS: MATERIAL EDITORIAL (ACCESO A UNA COLECCIÓN DE FANZINES) PARA CONTINUAR CON EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN.

HALLAZGOS:

Al diseñador caucano le resulta mas fácil pensar en soluciones que en problemas. No esta mal, es el lado creativo, el lado infantil —como pintar un libro para colorear—. Pero tampoco hay que ser injustos, la naturaleza del ejercicio que surge de la espontaneidad también direcciona el ejercicio, es decir, es una conversación en medio de un rato de ocio, nadie te paga, nadie te agradece, nadie te felicita, no hay un —te llamo después—. ¿Quizá exista una paranoia colectiva alrededor del trabajo como diseñador, de que no te lo roben, de que no se lucren con tus ideas?

Evaluando referentes

(ver anexos pag.80)

—Fanzine llama a Fanzine— Dejábamos en duda en un primer capítulo, pues bien, es hora de mover esas fichas.

Logramos conseguir una colección considerable de publicaciones independientes (Fanzines), surgió paralelamente con el proceso anterior —un café entre amigos—. Un hecho desafortunado, algunas solo se podían ver a través del vidrio; sin embargo, bastaron las otras —las prestables— para continuar este proceso.

En cuanto llegaban a nuestras manos, se consumían... estudiaban sus contenidos, dinámicas, formatos, se fotografiaban, se medían, etc. Luego se hacia un filtro y se tomaban aquellas donde se tocaran temas como lo tabú, la libertad, la contracultura, el trabajo colaborativo; es decir, una conexión con el DNA de **AUTÓMATA**.

Para hacer de este ejercicio algo concluyente, teniendo como referente las COR (Cultures of Resilience, Manzini et al.) Se elaboró un formulario que pretendía ayudar a la construcción de supuestos relacionados con la contracultura y la resiliencia, es decir: puntos en común y recurrentes; dinámicas novedosas, alternativas, experimentales e incluso el uso de las TICS.



LO QUE SE ESPERABA:

Material, ideas para construir supuestos. Encontrar rutas para seguir e identificar, las más seguras o turbias y desconocidas.

LAS PARTES:

El contexto: incluía cosas como el nombre de la publicación, fecha, si fue en colectivo o en solitario, ciudad donde fue impresa.

La forma: formato (digital o impreso), librillo, pliegues, tarjetas, postales, las dimensiones y la técnica.

El Contenido: Un espacio abierto para describir que había dentro de la publicación.

Hallazgos: Donde se enumeraban los elementos inesperados.

Conceptos clave: Se construyó un sistema de categorizaron cuantificable mediante el uso de elementos de las CoR y los ejes fundamentales de **AUTÓMATA**. Los resultados se ilustraban en una gráfica que permitía encontrar la alineación de las publicaciones, para luego ponerlas en paralelo con los objetivos de **AUTÓMATA**. Esto delimitaba el ejercicio, resaltando los posibles caminos seguros o inciertos que debíamos tomar, que por supuesto fueron los inciertos.

LO
INESPERADO:
TODO! CADA
HOJA IMPRESA
TENIA UNA
HISTORIA PARA
CONTAR.

NOMBRE

FECHA	FORMATO	D A
COLECTIVOS	I NO	DIMENSIONES
CONTEXTO	LOC NAL INT	COLOR TECNICA

DESCRIPCION DEL CONTENIDO

CONCEPTOS CLAVE

LIBERTAD	COCREACION	JUEGO
TOMA DE RIESGOS	COLABORACIÓN	NARRATIVAS
ERRORES	REDES	RECOMPENSAS
COLISIÓN	EQUIDAD	MOTIVACIÓN
ALEATORIEDAD	FEEDBACK	SISTEMAS
DIVERSIDAD	APRENDIZAJE	EXPECTATIVA

HALLAZGOS:

LIBERTAD

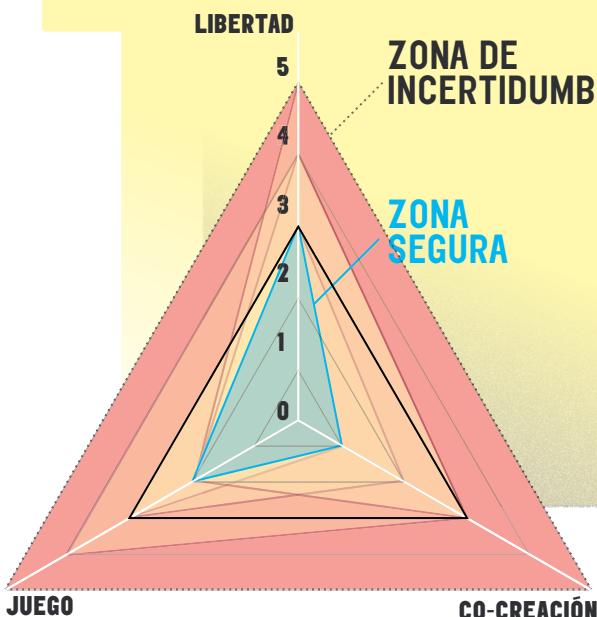
ZONA DE
INCERTIDUMBRE

ZONA
SEGURA

CO-CREACIÓN

HALLAZGOS:

Esta fue una etapa inicial, necesaria para conocer o darnos una idea (muy pequeña) de lo que es el ecosistema de este tipo de publicaciones. El resultado: muchas indicaciones para formular hipótesis.





Personas

Como ya habíamos dicho usaremos personas (un ejercicio del Design Thinking que el Lean UX absorbe) ¿Por qué? La respuesta: proto-personas. Personajes ficticios que se crean para simular los participantes ideales de **AUTÓMATA**. Funciona, ya que no necesita de un equipo gigantesco, ni entrevistas a personas reales. En pocas palabras, con personas se obtiene un prototipo en menos tiempo... y eso se traduce en más horas de testeo con gente real, que es donde se supone van a ocurrir las buenas ideas.

Entendamos a Personas como un punto intermedio de aprendizaje. Con la información que hasta ahora hemos recogido moldeamos personajes, luego, las variables resultantes, serán material de apoyo para la formulación de supuesto/hipótesis features de nuestra aplicación.

Se crearon tres personas, usando el formato que propone Lean UX:

NOMBRE Y UN BOCETO DE BAJA FIDELIDAD	INFORMACIÓN DEMOGRÁFICA DE LA PERSONA
NECESIDADES, FRUSTRACIONES CON LAS SITUACIONES ACTUALES	SOLUCIONES POTENCIALES QUE LE PODEMOS OFRECER

NOMBRE	INFORMACIÓN DEMOGRÁFICA	NECESIDADES	SOLUCIONES
Paola 22 años	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiante de Artes Universidad del Cauca. - Ama la fotografía. - Es activista. - Quisiera conectar con grupos sociales/culturales. - Le gusta escribir, y construye historias con sus fotos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Necesita un canal de comunicación alternativo para exponer sus ideas. - Exhibir sus fotos. - Construir historias de forma dinámica, exponerlas, recibir feedback. - Unirse o crear grupos sociales con sus mismos intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero de comunicaciones, donde haya dialogo entre comunidad y diseñador. - Sistema para exponer imágenes (ilustraciones / fotografías /animaciones). - Sistema que permita anclar a dichas imágenes: historias, narrativas, guiones, ideas, etc; incluso, que permita a otras personas poder hacerlo, si el autor de la imagen lo permite. - Sistema que permita crear grupos, colectivos sociales.
Mariana 26 años	<ul style="list-style-type: none"> - Egresada de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca. - Trabaja tiempo completo, apenas le queda tiempo para almorzar. - Ilustraba en la universidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Retomar la ilustración. Estar conectada con el diseño caucano, ver cuales son sus propuestas. - Cambiar su modelo de vida, crear un negocio, conseguir socios o colegas interesados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construir el ideal en la comunidad del valor que tiene la idea/ iniciativa y no la calidad de la imagen. - Construir un espacio de exhibición de contenidos, libre, sin limitaciones. - Un sistema que permita encontrar tendencias: que es lo que mas se ve, odia, compra, etc.
Jorge 19 años	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiante de diseño de la Universidad Cauca. - Le gusta dibujar. - Pasa varias horas frente a un computador. - Alquila habitación central. - Le gustaría mostrar su trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> - Exponer su trabajo, recibir feedback. - Necesita una forma de sustento (trabajo, negocio) - Conocer gente con sus mismo intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema de exposición de material, con sistema de retroalimentación entre comunidad y diseñador. - Convertir su trabajo en productos comerciales. - Sistema que permita conectar diseñadores a través de intereses comunes, cercanía, o habilidades técnicas, etc.

Hipótesis

Y todo este camino, nos deja aquí, en las hipótesis. Para entenderlas quizá sea más fácil si empezamos diseccionando una:

Autómata espera que creando (feature) una plataforma para exhibir ilustraciones/fotos/animaciones sin terminar, rápidas, graciosas, sin sentido, etc; basada en las dinámicas de publicaciones independientes.

Para (personas) diseñadores del Cauca

Va a lograr (resultados) rescatar material olvidado, crear conexiones sociales, construir colectivos sociales basados en diseño y producción gráfica, dinamizar la cultura de diseño en el Cauca.

Los resultados se van a ver en (adopción) las interacciones con la plataforma, las conexiones sociales que se creen, generación de colectivos, la cantidad material exhibido.

Y he aquí nuestra hipótesis principal ¡Oh! El dulce placer del trabajo terminado... Desde luego que no, así no funciona.

Las hipótesis deben entregarnos features que se puedan testear, es decir: hacer, seguir, medir; para esto deben ser precisas, pequeñas, objetivas ¿Qué podemos hacer? Partirlas, fragmentarlas hasta que se conviertan en una interfaz, una animación, un formulario, un botón, una estrategia, etc. (Recordemos que “feature” es un componente de la aplicación que es posible hacer).

El siguiente ejemplo es un de los extremos en una ramificación del “árbol de hipótesis”:

Autómata espera que haciendo (feature) un lanzador de menú principal animado y plegable.

Para (personas) los participantes del fanzine (diseñadores y artistas caucanos).



Va a lograr (resultados) una mejor experiencia de usuario, porque van a tener espacio para trabajar en el fanzine, sin perder de vista las acciones principales de su interfaz.
Los resultados se van a ver en (adopción) niveles de recordación y de aserciones de los participantes.

Nota:

Que el ejemplo anterior no nos confunda, no siempre serán las mismas personas, incluso si estamos en el mismo proyecto.

Árbol de hipótesis

Fragmentar sucesivamente hipótesis deja una ruta, una estela. Podemos seguirla utilizando diferentes métodos como: el versionamiento, asociación o simplemente el proceso evolutivo que haya tenido una hipótesis (empieza a tomar sentido aquello del fallo anecdótico o el trabajo con los checkpoints —volver a un estado anterior y ver exactamente donde hubo una ruptura, un fallo—). El rastreo de cada una de las hipótesis es muy importante para los objetivos **AUTÓMATA**, más cuando no se sabe con exactitud, que va a ser un acierto y que no, recordemos que un estado de resiliencia solo encuentra el camino de la supervivencia mediante la experimentación (ensayo y error).

El problema del árbol de hipótesis se hace mas complejo cuando damos cuenta que los resultados en cada una de sus ramificaciones son muy variables: aserciones, tiempos, procesos evolutivos; ademas no olvidemos que interactúa en ambas etapas del PDA(antes y después de someter el prototipo a prueba). Esto motiva la construcción de un sistema que permite hacer seguimiento de los datos que se nos van presentando, es decir, que facilite el proceso de catalogación, enumeración, jerarquización, etc.

Por esta razón, por el tamaño, la variedad y complejidad de información que se ve inmersa en el árbol de hipótesis, es necesario estudiarlo por separado, dejarlo “en remojo” y tratarlo por completo en otro capítulo (el tomo 4, que precisamente se llama: “El increíble árbol de hipótesis”).



Después

“Rompiendo un prototipo”

En comunidad

Al hablar de trabajo en comunidad estamos hablando de la segunda etapa del PDA (Prototipo dinámico de **AUTÓMATA**).

Recordemos que esta segunda etapa empieza cuando ponemos nuestro prototipo a prueba entre un pequeño grupo de diseñadores del Cauca y termina cuando... bueno, se supone que nunca termina, incluso después de hacer deploy (publicar la aplicación); esto porque **AUTÓMATA** cree que el proceso evolutivo de una aplicación nunca termina.

Retomando, se había planeado (teniendo en cuenta los tiempos definidos para este ejercicio) que en cuanto tuviésemos un prototipo testeable, lo someteríamos a prueba, luego y con el feedback recibido, se probaría de nuevo, esperando “ingenuamente” que al final de esta segunda iteración tuviésemos una aplicación lista para poner al público. Este proceso se dio tal como lo planeábamos, es decir se cumplieron las pruebas con la comunidad y se dieron los problemas propios de este tipo de proyectos (Error-friendliness).

Debo decir de estas pruebas, que se daban en medio de las oportunidades que dejaba el contexto, es decir, las dinámicas, los ejercicios, los talleres (si los había) se planeaban en medio de una sobrecarga de tareas: mientras se ajustaba un prototipo, escribía un documento, etc. - Es lo que hay - y Afortunadamente, **AUTÓMATA** había recorrido todo este camino preparado para enfrentarse a este panorama tan funesto (traducido a términos humildes... aceptarlo).

PRUEBA UNO

(Ver anexos pág.92)

FECHA: 11 / 17 / 2017.
PARTICIPANTES: 16 ESTU-
DIANTES DE DISEÑO
UNIVERSIDAD DEL CAUCA.
LUGAR: SALA DE
SISTEMAS DE DISEÑO.

LA IDEA:

Poner a prueba el prototipo con estudiantes de diseño de la Universidad del Cauca, aprovechando las computadoras de ultima generación + la red local del salón de sistemas.

CÓMO SE PENSABA LA DINÁMICA (EXPECTATIVA)

- ⚡ Los participantes llevaban una imagen para hacer la prueba.
- ⚡ Se daba una introducción a **AUTÓMATA**, se explicaba de que se trataba el proyecto.
- ⚡ Los participantes subían su imagen a la plataforma desde su computador de pruebas.
- ⚡ El participante conectaba con los demás y sus imágenes, todo esto en tiempo real.
- ⚡ Nos reuníamos a conversar sobre los sucedido.

CÓMO SE DIO LA DINÁMICA (REALIDAD)

- ⚡ El tiempo no fue suficiente para preparar un tutorial de: como construir una imagen para la plataforma (el prototipo necesitaba estar bien para la prueba y aun así fallaron componentes). Se planteo llevar imágenes pre-diseñadas.
- ⚡ El espacio que teníamos listo para la prueba, ya no estaba disponible. Se improvisó otro lugar.
- ⚡ El nuevo lugar no contaba con red inalámbrica, la gente que tenía portátil no podía conectarse, tenía que hacerlo desde los computadores de la sala (anticuados), o donde hubiera una salida de red cableada.
- ⚡ El participante solo podía conectar con los demás en tiempo real a través del modulo de comunicaciones, el modulo del fanzine falló.
- ⚡ Nos reunimos para hablar sobre lo que pasó.



LO QUE SE ESPERABA

Encontrar intereses particulares de los participantes, dialogar, discutir, recibir feedback del prototipo.

LO INESPERADO

Fue necesario cambiar de lugar. Planeamos la prueba para el 17 de noviembre, justo el día de la prueba de admisión de música y bueno, no pudimos entrar. Por fortuna encontramos otro lugar para continuar; los equipos tenían algunas carencias y no había red inalámbrica; aun así, la prueba se concretó sin mayores problemas.

LO QUE FALLÓ

Los participantes encontraron un fallo que rompía la plataforma de comunicaciones y a mitad del ejercicio, fallo dos veces; aun así se pudo recuperar para la prueba. Se arregló para la segunda prueba.

¿COMÓ RESPONDIÓ LA COMUNIDAD?

Curiosa, interesada, dispuesta. En el pequeño salón de sistemas nos hizo falta espacio. La gente se quedó hasta el final. Desafortunadamente, al ver que el modulo principal falló... algunos participantes se desviaron del ejercicio.

LO MÁS ESPERADO DEL "MUNDO MUNDIAL"

observar el comportamiento de los participantes frente al sistema de comunicación bidireccional que se proponía, ya que además se planteaba como plataforma para recoger feedback sobre la aplicación, es decir, los participantes podían: comentar, proponer, destacar bugs (errores); luego esos datos eran categorizados y recogidos por una base de datos local.

EL MAYOR FALLO DEL "MUNDO MUNDIAL"



Un fallo en el modulo principal, el fanzine. El formulario de subida de historias puntualmente. Sin historias, los participantes no podían interactuar con el fanzine.

¿QUÉ RESULTÓ?

Surgieron inconvenientes, pero se dieron de forma natural (se esperaban). La base de datos dejó una lista de problemas, preguntas, consejos: mucho por hacer.

PRUEBA 2*

(Ver anexos pag.96)

**FECHA: 12 / 19 / 2017.
PARTICIPANTES: 7 PROFESIONALES DEL DISEÑO DE
UNIVERSIDAD DEL CAUCA.
LUGAR: PIZZERIA LATENTE, PARQUE CALDAS.**

CÓMO SE PENSABA LA DINÁMICA (EXPECTATIVA)

- ⚡ Cada participante construía una ilustración (papel, lápiz, colores, marcadores).
- ⚡ Se digitalizaba la imagen y se subía a la plataforma (se tomaba una foto con el celular).
- ⚡ El participante conectaba con los demás y sus imágenes, todo esto en tiempo real.
- ⚡ Nos reuníamos a conversar sobre los sucedido.

CÓMO SE DIO LA DINÁMICA (REALIDAD)

- ⚡ Los participantes llegaron de uno en uno (había que explicar la dinámica por orden de llegada).
- ⚡ No se esperaba que fuese tan compleja la idea, a alguno se les dificultó entender y hubo retraso en los tiempos (falla de planeación).
- ⚡ A la hora de digitalizar la imagen, ocurrió un error en el sistema de historias (de nuevo), esta vez tardaba mucho tiempo en subir una imagen (Culpa del router que estaba un poco alejado de nuestra ubicación).
- ⚡ Se fue la energía... pero se recuperó pronto y en 15 minutos el prototipo corría de nuevo.
- ⚡ Conversamos sobre lo ocurrido, fue divertido.
- ⚡ Terminamos dos horas mas tarde de lo planeado.

LA IDEA:

Conseguir unas computadoras y buscar un lugar con conexión local para probar de nuevo el prototipo, esta vez con los errores que surgieron en la anterior prueba ya solucionados (los fallos en esta ocasión, debían ser otros).

LO QUE SE ESPERABA

Feedback del grupo de egresados, recomendaciones, ideas, consejos.

LO INESPERADO

- ⚡ La prueba tomó demasiado tiempo, el taller debió plantearse mejor, en pro del tiempo.
- ⚡ La energía se fue durante 5 minutos.

LO QUE FALLÓ

El módulo de historias no funcionaba bien con imágenes muy pequeñas, a la hora de ajustarlas al formato (la plataforma lo hacia, no se hacia de forma manual) las sobredimensionaba y quedaban muy pesadas. Afortunadamente una sola persona se encontró con este error, pero pudo seguir participando con otra imagen.

La plataforma de comunicaciones tenía algunos fallos relacionados con los chats grupales y los mensajes en tiempo real.

¿COMÓ RESPONDIÓ LA COMUNIDAD?

Se veía muy curiosa, concentrada: conversando, dibujando. Querían subir sus imágenes, incluso cuando el prototipo se apagó por el corto de energía, fue necesario volverlo a activar. La prueba se extendió demasiado, aun así los participantes se quedaron hasta el final: el diálogo y todos estaban atentos dando buenas ideas.

LO MÁS ESPERADO DEL "MUNDO-MUNDIAL"

- ⚡ Lo mismo que en la primera prueba: como adoptaba la comunidad de egresados el sistema de comunicaciones.
- ⚡ Con urgencia: probar el módulo del fanzine que no pudimos testear anteriormente (recordemos que falló).

EL MAYOR FALLO DEL "MUNDO MUNDIAL"

El módulo de fanzine, no falló, pero había quedado rezagado en la prueba anterior. Por esa razón contenía un extenso listado de errores. Sin embargo, lo más importante... no fue un fallo, sino la ausencia de información, de tutoriales introductorios, algunos participantes encontraban la forma de interactuar, pero para otros era bastante complicado.

¿QUÉ RESULTÓ?

Ideas, muchas. Muchas dinámicas de interacción innovadoras para el fanzine, basadas en gamificación, en co-creación, incluso en dinámicas de redes sociales, consejos de marketing (gente con la que quieras trabajar).

TOMO 4

“El increíble árbol de hipótesis”

El árbol de hipótesis atraviesa cada uno de los campos que afectaron este proyecto. Valdría la pena recordar:

- ⚡ Cuando hablamos de una hipótesis, tenemos varias partes:
Lo que se va a hacer, a quien se va a hacer, para que se va a hacer y como determinar si lo que se hizo esta funcionando.
- ⚡ El árbol de hipótesis surge de la fragmentación de hipótesis grandes en más pequeñas.
- ⚡ Las hipótesis grandes deben fragmentarse en pequeñas, sucesivamente hasta que terminen en un feature.
- ⚡ Un Feature es un componente de nuestra aplicación.
- ⚡ Un Feature se ve afectado por varios elementos del proyecto (aunque no necesariamente todos) ¿Qué elementos? Desarrollo, Gráfica, Marketing, Sonido, Narrativas, Estrategias, Dinámicas, entre otros.

La forma de trabajo que **AUTÓMATA** propone, nos obliga a hablar de elementos que quizá, no son de gran interés para el diseño gráfico (el desarrollo puede ser un caso), pero que son eslabones fundamentales para lograr entender como se tomaron las decisiones y se llevo a cabo todo el proceso.



Por otro lado, las hipótesis enunciadas aquí, fueron resultado de la aplicación de todos los procesos anteriores, razón por la que - aunque se quisiera - no se podría atribuir un origen específico, es decir: asegurar que personas arrojan una o el análisis de referentes otra. Imaginemos una sopa de letras donde metemos una y otra vez la cuchara, hasta que de repente encontramos una palabra, así es como funciona. Este es un ejercicio de diseño iterativo, en el que se acelera el proceso de entrega de un prototipo para poner a prueba sus módulos y así con cada uno de los resultados: modificarlos, eliminarlos o crear nuevos.

Aunque suene raro: una hipótesis, no es solo el producto del análisis de las necesidades de un cliente/usuario/participante, Es la más importante, si, pero también interactúa con: El contexto, los soportes tecnológicos, los espacios, la factibilidad tecnológica, tiempos, presupuesto, equipo, etc. Algo que se debe tener en cuenta a la hora de construir un proyecto TIC.



HIPÓTESIS PRINCIPAL

Crear Autómata, un fanzine (webapp) para exhibir ilustraciones/fotos/animaciones rápidas, graciosas, sin sentido, etc; basada en las dinámicas de publicaciones independientes

Para diseñadores

del Cauca,

nos permitirá rescatar material olvidado, crear conexiones sociales, construir colectivos sociales basados en diseño y producción gráfica, dinamizar la cultura de diseño en el Cauca.

Los

resultados se van a ver en las interacciones con la plataforma, las conexiones sociales que se creen, generación de colectivos, el material exhibido.

HIPÓTESIS SINTETIZADAS

Así deberían ser nuestras hipótesis. Sin embargo, para tener una mejor vista, vamos tener que recortarlas un poco:

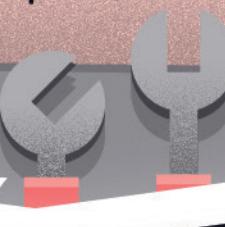
- Omitiendo las métricas.
- Aplicando convenciones de color:

**FEATURE PERSONAS ÉTRICAS
PROPOSITO**

HERRAMIENTAS

TECNOLOGICAS

TDD (desarrollo guiado por pruebas) Es una práctica de desarrollo, donde primero se formulan pruebas que fallan, y luego se implementa el código que hace que las pruebas pasen.



Es la selección de herramientas tecnológicas más importantes (la lista es larga) que se emplearon en este proyecto. Comprende técnicas y estrategias de desarrollo, herramientas (plataformas, repositorios) y tecnologías digitales.

Webapp / Es una aplicación que se accede a través de la web y un navegador. Se optó por hacer una webapp por:

- No es un terreno desconocido. Es decir es lo mismo de siempre: html, css, javascript.
- Para computadoras, porque el desarrollo diseño para dispositivos móviles es dispendioso (Diferentes tamaños, diferentes plataformas).
- Una webapp es lenta (es lenguaje interpretado: javascript), requiere hardware.

Nodejs (Javascript del lado del servidor). Como javascript de front-end, pero en el servidor. No nos interesa saber más.



NPM (Node package manager) Manejador de paquetes de node.js. Un repositorio gigantesco de desarrollos.



WebSockets Una tecnología que proporciona un canal de comunicaciones bidireccional se usó para lograr comunicaciones en tiempo real.



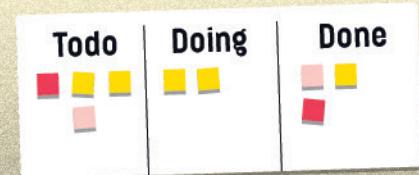
Github y git, Plataforma de desarrollo colaborativo que utiliza git para control de versiones (Dinámica del checkpoint)



PROYECTUALES

Gantt Cuadro de seguimiento de proyectos (Admito, siempre lo inicio, pero lo olvido en la siguiente semana).

Kanban board Contrario a Gantt, este tablero siempre me funciona. Permite hacer un seguimiento al estado de las tareas(features, o componentes de un feature).



Estrategias que se emplearon para hacer seguimiento, acelerar procesos, etc.

Mapa ilustrado* Mapa conceptual + ilustración. Guarda más información visual y es divertido (Es más difícil de manejar y abunda el ruido).





.2

COMUNICACIÓN BIODIRECCIONAL PÁGINA 14

.3

PARTICIPANTES PÁGINA 15

.4

INMERSIÓN PÁGINA 16

.5

ALERTAS PÁGINA 16

Desarrollar una plataforma gamificada que permita construir un fanzine

La comunidad de diseñadores del Cauca y Autómata

promover dinámicas de co-creación, exhibir material gráfico en proceso de desarrollo, o de baja calidad.

Habían otras prioridades



Crear el modelo para las historias de autómata, se subirán directamente por:

los participantes (diseñadores/ artistas universidad del Cauca)



Contener una imagen y un microrrelato, serán los artículos de la revista.

⚡ Las habilidades permitían mover las historias, así, las historias cambian de lugar en tiempo real con las interacciones de los participantes.
⚡ Las interacciones determinan: la ubicación, jerarquización de las historias. La temática es libre, aunque la comunidad puede definirla.
⚡ Los usuarios tenían de entrada una sola habilidad random para activar. Se iban ganando más interactuando con la aplicación, la intención era lograr colaboración entre la comunidad. Se desarrollaron solo 4 habilidades para las pruebas.

COMPONENTES

COCREACIÓN

Promueve la creación colectiva (entre dos o más personas).



DESARROLLO



DATOS SENSIBLES

Control de datos sensibles para los participantes: emails, passwords, teléfonos, preferencias.



REALTIME

Interacciones que se efectúan en tiempo real. Cuando alguien las ejecuta, inmediatamente son visibles para toda la comunidad



GRÁFICO

Elementos visuales como: iconos, animaciones, partículas, interfaces, etc.



NARRATIVO

Relatos y narrativas gráficas conectadas a: la contracultura, tecnologías, demonios e infierno.



Crear el modelo para las historias de autómata, se subirán directamente por:

los participantes (diseñadores/ artistas universidad del Cauca)

Contener una imagen y un microrrelato, serán los artículos de la revista.

Construir un contenedor para nuestras historias, será dinámico y se basara en el juego surrealista (cadaver exquisito)

Los participantes

Aprovechar las TICS para Co-crear en comunidad un fanzine (autómata), utilizando dinámicas del juego.



HISTORIA EN EL TABLERO



TABLERO FANZINE

⚡ Es un cadáver exquisito, dinamico, de dos dimensiones. Los participantes mueven las piezas en tiempo real y se puntifican sus acciones.

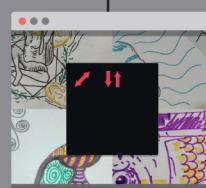
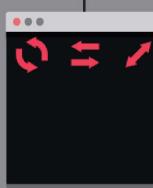
⚡ El soporte impreso es una cuadricula de 16x16, la version digital es infinita. Ambas de piezas completamente cuadradas.

Diseñar una interfaz de habilidades

Participantes



Permitir a los participantes interactuar con la aplicación "jugando".



TABLERO HABILIDADES

JUEGO

DINÁMICA

Pertenece a una dinámica de juego



RECOMPENSAS

Interacción que activa una recompensa



PARTES DE UNA HISTORIA

constructor de historias

participantes editores

Permitirá crear una historia (artículo) de la revista, es decir: subir una imagen, un microrrelato y definir los permisos del material intelectual.



Crear el feature de cocreación de historias.

No hubo tiempo



Participantes, diseñadores y escritores

Co-crear entre dos participantes una misma historia (uno aporta una imagen, y otro el microrrelato).



Crear una cartera de historias propias

Podrá interactuar con sus viejas historias, eliminarlas, modificarlas y seguirlas.

El participante



Diseñar un sistema de calificación

Participantes y comunidad

Puntar las historias. El sistema servira para definir los artículos que estarán en la versión impresa.



Construir un sistema de recompensas

Participantes jugadores

Implementar un sistema de puntificación y recompensas.



Muerte!!! Adios Adios

TARJETA DE HISTORIA PROPIA



DISPLAY PUNTAJE



⚡ Se asigna un puntaje a los participantes, y se otorga un nivel según: puntaje + historias.

⚡ Se recompensan con puntos. Ejecutar habilidades y crear historias.

⚡ Las recompensas en la aplicación: nuevos títulos y ornamentos para la tarjeta de persona.

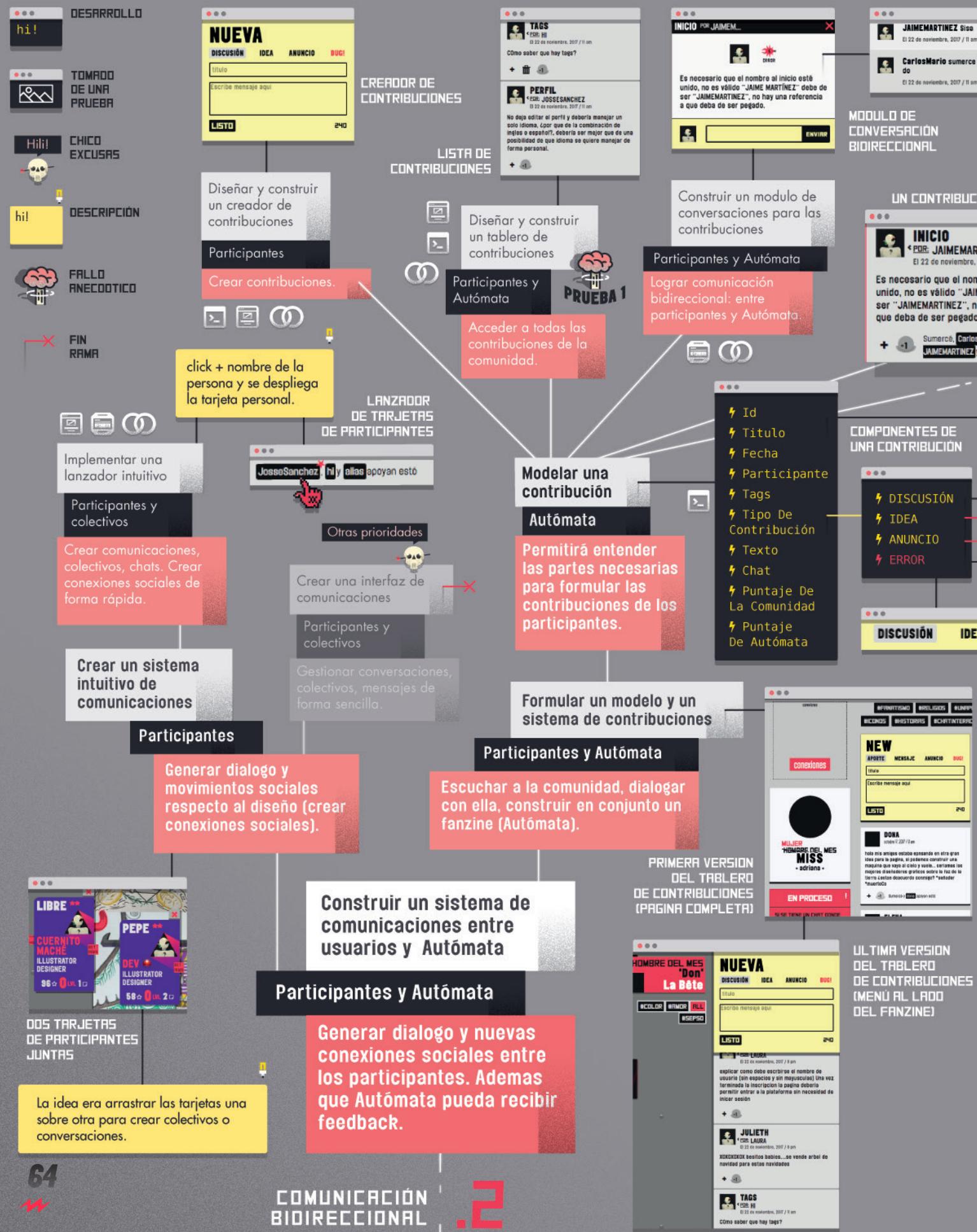
⚡ Las recompensas máximas: Un lugar en el fanzine impreso, o ser el chico(a) del mes.



HOMBRE DEL MES

'Don'

Libre



CONVERSACIÓN EN PRUEBA I

El sistema no falló, pero en ninguna prueba se utilizó. Existía, pero nadie lo sabía.

BARRA DE APOYOS DE UNA CONTRIBUCIÓN (PRUEBA II)

SISTEMA DE TAGS



ÓN DE LA PRUEBA I

TINEZ
017 / 11 am
obre al inicio esté
E MARTÍNEZ" debe de
una referencia a
ario edwarortiz
alias apoyan esto

Construir un sistema de búsqueda rápida

Participantes

Encontrar fácilmente las contribuciones en el repositorio.



PRUEBA 2

Construir un sistema de apoyos para cada contribución

Participantes y Autómata

Priorizar en comunidad las contribuciones (cuales necesitan mayor atención según los participantes).



OVER DE BOTÓN DE APOYO

+1+



ICONOS: TIPO DE CONTRIBUCIÓN



No eran fundamentales para las pruebas

ANUNCIO BUG!

⚡ Los participantes pueden hacer sus aporte a Autómata, de forma escrita con algo llamado contribuciones.

⚡ Existen 4 tipos de contribuciones: Idea, Anuncio, Discusión, Error. Idea, para contribuir con ideas para el fanzine; Anuncio, hablar directamente con la comunidad; Discusión, el tipo por defecto, para hablar de cualquier tema con todos los participantes; Error, para anunciar que se ha encontrado un error que debe ser reparado.

⚡ Cada contribución tiene su propio canal de conversación.

⚡ Tiene un sistema de punaje, que permite a los participantes apoyarlas y también obtener un punaje de la plataforma.

⚡ Las contribuciones se guardan en el servidor y se muestran mediante un menú, situado al lado derecho de la plataforma.

MODELO DE PARTICIPANTE

DATOS
⚡ ID
⚡ Nombre
⚡ Avatar
⚡ Sexo
⚡ Maestrías
⚡ Bio
⚡ Alias
SCORE
⚡ Skills
⚡ Puntaje
⚡ Nivel
⚡ Títulos
⚡ Ornamentos
HISTORIAS
⚡ Historias
COMUNICACIONES
⚡ Contribuciones
⚡ Colectivos
⚡ Conexiones sociales

Formular un modelo de participante

Participantes y Autómata

Permitirá entender los componentes necesarios para el perfil virtual de los participantes

CREADOR DE CUENTAS (INTERFAZ INICIAL)

Diseñar un creador de participantes

Participantes

Permitirá crear un participante

⚡ No se puede entrar a Autómata sin crear cuenta, Por eso, el creador está justo al inicio.

⚡ Requiere un e-mail, un nombre de cuenta y un password (los datos sensibles se guardan encriptados).

⚡ Luego de la primera prueba se añadió el campo: nombre (la comunidad lo vio necesario).

Construir un modificador de perfiles

Participantes

Gestionar la cuenta. Modificar la información de perfil (cambiar avatar, seleccionar ornamentos, títulos, etc)

Construir un sistema de participantes

Nuevos Participantes

Crear un perfil virtual para participar del fanzine.



PARTICIPANTES





DESARROLLO



TOMADO DE UNA PRUEBA

Hili!
CHICO EXCUSAShil
DESCRIPCIÓN

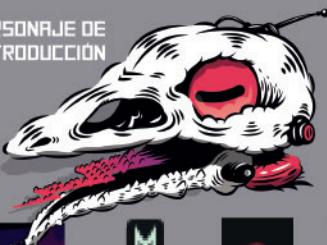
FALLO ANECDÓTICO



FIN RAMA

⚡ La selección tipográfica se hizo mediando entre legibilidad y coherencia.
⚡ El guión de la intro se hizo en cocreación.

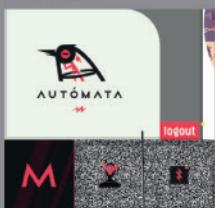
PERSONAJE DE INTRODUCCIÓN



+1+ BOTÓN DE APOYOS

IMAGEN DE PARTICIPANTE POR DEFECTO

MENÚ PRINCIPAL (ABIERTO)



MENÚ PRINCIPAL (CERRADO)



Favicon

LOADER (CONTRIBS)

ALGUNOS CUADROS DE LA INTRODUCCIÓN

TIPOS:

ELEPHANT

El veloz murciélagó hindú
El veloz murciélagó hindú
El veloz murciélagó hindú

SQUARE FONT

EL VELOZ MURCIÉLAGO HINDÚ

Planeaba siempre hacerlo al final, pero me quedaba sin tiempo



Construir un tutorial



Nuevos participantes

Guia a los participantes por la plataforma.



Construir elementos introductores al fanzine

Nuevos participantes

Dar la bienvenida, introducir y explicar la plataforma a los nuevos usuarios.



Construir un estilo visual

Nuevos participantes

Permitirá formular un estilo gráfico para la plataforma.



Definir, elaborar narrativas visuales para Autómata

Nuevos participantes

Lograr de autómata un fanzine de contracultura, atraer participantes.



AUTÓMATA



LOGO



CURSORES

MOODBOARD



⚡ El sistema de alertas, mantiene informado al participante de todo lo que pasa con la webapp.

⚡ Hay tres tipos de alertas: relacionadas con el panel de contribuciones, relacionadas a algún problema de la webapp o el servidor y realcionadas con problemas en la cuenta

⚡ Pueden ser de varios tipos: errores, informativas, o mensajes de directos de Autómata a toda la comunidad.

Construir un sistema de mensajes y alertas

Todos los participantes

Informar al participante todo lo que este ocurriendo dentro de la aplicación

66



INMERSIÓN



ALERTAS

En proeso

Parvularius



Territorial Map

Ternimadai



Gorbles



Carlisle and Son
Carlsbad
Beds

10

卷之三

FEATURE = ALGO PARA HACER

KANBAN BOARD AUTOMATA (POSTIT = FEATURE = ALGO PARA HACER)

TOMO 5

“Más vale diablo por viejo... Conclusiones”

Atajo del tomo 5

Dejar el miedo y no apartarse nunca del placer/incertidumbre que nos deja la experimentación.●

Aprendamos a ver las fallas, como principio, como fuente de sabiduría.●

Construir ideas potencialmente innovadoras, es muy difícil en solitario.● Exponer las ideas y escuchar atentamente la retroalimentación.●

Aflojar objetivos de ser necesario.●

“The Time Machine” (H.G. Wells, 1895)

Me preguntaba, de regresar en el tiempo ¿volvería a tomar el mismo camino que tome para hacer **AUTÓMATA**? Un pastiche metodológico, un inventario de experiencias personales, TICS, una revista digital... Siendo sincero -no-, pero no lo haría por las razones superficiales, esas que saltan a la vista (porque no hay un rumbo claro; es probable que no resulte nada; el final resulta ser el principio...). Sino por probar con otra cosa, perderse en otros caminos y jugar a encontrar el norte. Esa es definitivamente una de mis conclusiones: Probar, experimentar; para mí, la labor más noble de aquel que tiene como profesión: diseñar.

En una de las pruebas, alguien me preguntaba, con mirada de asombro, compasión y un poco de desprecio ¿Por qué había hecho las cosas así, al revés? No le pude responder, por una parte estaba atorado solucionando eventualidades de la prueba y por otra, para solo tenía más interrogantes y todos me convertían en un personaje despreciable. De repente, estaba recorriendo una película del viejo oeste:

*“Por fin entendí la moraleja en la historia de tu abuelo.
Esa de la vaca que entierra al pajarito en sus heces para mantenerlo caliente y luego llega el coyote y se lo come.
Es la moraleja de los nuevos tiempos. No todo el que te cubre de mierda trata de lastimarte y no todos los que te saquen de ella lo hacen para ayudarte. El punto es que cuando la mierda te llegue al cuello debes procurar mantener la boca cerrada.”*

(“Il mio nome è Nessuno”, Tonino Valerii, 1973)

¿Existe una forma correcta de hacer las cosas? ¿Por qué premia la sociedad las conductas repetitivas, imitar un caso de éxito por ejemplo? ¿En dónde surge la idea de que es un completo disparate poner en tensión una sociedad en equilibrio?

¿Debe un diseñador hacer caso a un —no se debe hacer—, o al contrario, verlo como una oportunidad? Pues, yo soy uno de esos que ven oportunidades, llevo conmigo la cruz del exceso de optimismo o en otras palabras: el potencial para irritar a la gente con demasiada facilidad. Siempre creí que el aprendizaje llevaba consigo una larga lista de responsabilidades: practicarlo, evaluarlo, oponerse, destruir o reconstruir. Y no, no se trata de reinventar la rueda, no se trata de dar vueltas en círculos, se trata de que: en medio de una sociedad diversa se construyan las mejores soluciones (redundancia + diversidad).

Si pudiese volver en el tiempo, lo más seguro, es que ahora estuviese relatando la historia de cómo fallé de forma sublime... De nuevo. Ojalá, la nueva generación de diseño tome distintos caminos, no el obvio, no el seguro, no el que “se aprendió”. A los que vienen les invito a dejar el miedo, a no apartarse nunca del placer/incertidumbre que nos deja la experimentación.

ERROR 502 “Bad Gateway”

Esa terrible sensación que nos deja el fracaso, el vacío del cuerpo, insomnio de días, tan habitual, tan natural. Se nos dijo desde muy pequeños que el fracaso es inaceptable; que repetir un año de escuela, sacar menos de tres en un examen, no obtener el trabajo que queremos, es de infames, de perdedores. Era de esperar entonces, que de adultos, íbamos a cargar al hombro una maleta hinchada de desilusiones porque si hay algo seguro, es que a lo largo de la vida todos fallamos, chiliones* de veces quizás. Uno de los grandes aciertos de **AUTÓMATA** fue el control de errores, fallamos donde nos propusimos fallar, y hacerlo nos daba material para reparar, modificar, o incluso crear y probar con nuevas ideas. Fallar anecdóticamente fue un gran acierto, nos permitió ver las fallas, como el principio, como fuente de sabiduría.

La increíble fórmula de las ideas potencialmente innovadoras

Oír, ver, dialogar con la gente. Compartir una tarde, una taza de café, el tiempo, las ideas, el conocimiento. No, no existe tal cosa como una fórmula de la innovación, pero jugar con **AUTÓMATA** a intentar crear cosas, mediante la co-creación, en otros espacios, fue muy interesante, gratificante y generoso. Sin lugar a dudas, las ideas se hacían ahí, en comunidad. Si existiese esta dichosa formula, seguramente, empezaría con: “encuentre un equipo de trabajo muy diverso, y a continuación...”. Construir ideas potencialmente innovadoras, es muy difícil en solitario.

En el prototipo dinámico de **AUTÓMATA** teníamos aciertos consiguiendo resultados en un contexto resiliente. ¿Qué fue necesario para lograrlo? Una comunidad resiliente: los diseñadores del Cauca y su material gráfico; diversidad: diseñadores especialistas, egresados, estudiantes con diversos intereses; un sistema de comunicación bidireccional controlado: Un canal para recibir feedback que intentaba seguir los procesos evolutivos, los puntos de ruptura, recoger las experiencias, todo procurando no afectar la redundancia e incluso moverse entre ella; una dinámica de interacción social: una plataforma, un taller, un café; un propósito común: una hipótesis, un feature a probar. Nunca hubo un equipo de trabajo como tal, pero si una comunidad dispuesta a colaborar.

La increíble fórmula para deshacerse de las ideas más innovadoras del “mundo mundial”

La innovación no ocurre sino hasta que la gente así lo cree y entonces adopta, así lo demuestra, sin adopción... no hay nada, humo. Lo que no sale de la cabeza, lo que no se exterior-



riza, no existe. Díganle como le digan (GOOB —Get out of the building— en el Lean UX), conversar nuestras ideas o lo que pretendemos, recibir feedback y perder el loco miedo a que nos roben, a ser juzgados por ineptos, mediocres, locos; es algo que tenemos que aprender con urgencia.

Tener mucha fe en algo que creemos “excepcional”, probar probar probar, sin hacer los cambios que nos sugieren, pensamos que es “tan bueno” que dudamos de la cordura de las personas, sean dos, tres o mil. Es difícil y toma mucho tiempo/experiencia reconocer cuando es momento dejar ir. Al final vamos a tener que hacerlo y si es rápido, mucho mejor.

“Una plataforma para recibir feedback de nuestras imágenes rápidas, una aplicación para desechar las ideas de las que no nos podemos desprender, una red social para crear cadáveres exquisitos en grupo, una aplicación para generar conexiones sociales en lugares públicos: parques, cafés, restaurantes, bares”. De esa forma dibujaba la comunidad el futuro de **AUTÓMATA** ¿Cuál tiene potencial de innovación? Todas, Absolutamente. El pivoteo, viaje, cambio de rumbo, debe aceptarse como parte del proceso, y de ser el caso, aflojar objetivos. Es la historia de la vida: viajas a Ecuador y terminas en Bolivia; empiezas ingeniería, terminas diseño; sales a ver una película y llegas con un gato a casa.

¿Qué cuento con eso de diseñar en un entorno “resiliente”?

Cuando hablamos de resiliencia, estamos hablamos de la gente: usted, yo, todos sumergidos en una lucha constante por pasar la noche... Y lograrlo no es fácil. Apenas saltamos fuera de la cama, ya es terreno hostil, zona de guerra: una ducha de agua helada, horas en el trafico, colegas insopportables y una nube gris a lo lejos conmemorando los 5 días que perdiste la sombrilla. Aún así te sigues levantando ¿Por qué? ¿El chocolate caliente o

el cafecito mañanero serían lo mismo sin el frió entumecedor de una ducha con agua fría? No! La cuestión está en que, a pesar de que hay cosas difíciles e inevitables, siempre encontramos la forma de sobrellevarlas y así somos, el “talante”, resilientes.

El tipo de resiliencia que propuso este ejercicio es distinto a como se ve en el día a día, -en la vida cotidiana, cuelgas la ropa mojada detrás de la nevera sin mayor preocupación que tenerla seca al otro día - aquí lo que hicimos fue incitarla para poder hacer con ella una especie de pos-creación a cuotas. Durante el recorrido **AUTÓMATA** fue el único consciente de que su materia prima era el potencial de las personas para sobrellevar conflictos, y eso lo usaba para construir -promesas de innovación-. Dichas promesas de innovación no son más que posibles hallazgos con resultados positivos o negativos, es decir con el potencial de ser adoptados por la comunidad o no, siendo ella misma la que lo decide.

No mercado

Algo que debemos entender u olvidar: es que no todo el material es susceptible de evaluar mediante las dinámicas del mercado: **AUTÓMATA** no evalúa ninguna otra plataforma como competencia, al contrario, toma prestados sus hallazgos y los sumerge en su infraestructura. Entre más aplicaciones externas tuviésemos, menos inmersivos y menos -promesas de innovación- vamos a probar. A veces, si no hay mucho en juego es mejor solo ser curiosos y alejarse de las métricas.



REFERI

Documentos

Freud, S., Etcheverry, J. L., Strachey, J., Freud, A., Strachey, A., & Tyson, A. (2004). Mas allá del principio de placer: psicología de las masas y análisis del yo y otras obras: 1920-1922: v18. Argentina: Amorrortu.

Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). Lean UX: applying Lean principles to improve user experience. Beijing: O'Reilly.

Kniberg, Henrik, and Mattias Skarin. Kanban and Scrum: Making the Most of Both. S.l.: C4Media, 2010. Impreso.

Krug, Steve. No Me Hagas Pensar: Una Aproximación a la Usabilidad Y Los Móviles. Madrid: Anaya Multimedia, 2014. Impreso.

Levy, Bert "yank" (1964). Guerrilla Warfare. Paladin Press.

ENCIAS

Lévy, P. (2004). Inteligencia Colectiva: por una antropología del ciberespacio. Organización Panamericana de la salud.
Tomado de: Pour une anthropologie du cyberspace, Editeur : La Découverte (Essais), ISBN : 2707126934

Manzini, E & Till, J, eds (2015). Cultures of Resilience: Ideas, London: Hato Press. ISBN 978-1-910239-10-0

Roszak, T. (1995). The making of a counter culture: reflections on the technocratic society and its youthful opposition. Berkeley, CA: University of California Press.

Web

Agilemanifesto.org. (n.d.). Manifesto for Agile Software Development. [online] Disponible en: <http://agilemanifesto.org> [Revisado el 25 Mar. 2017].

Designthinking.es. (2017). Design Thinking en Español. [online] Disponible en: <http://designthinking.es/> [Revisado el 19 Mar. 2017].

Diccionario oxford. octubre 25, 2017, from <https://www.oxforddictionaries.com/>

Plan nacional de desarrollo. (2017). 1st ed. [ebook] Bogotá - Colombia: Departamento de planeacion, pp.118 - 192. Disponible en: <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/PND%202014-2018%20Bases%20Final.pdf> [Revisado 7 Feb. 2017].

Real Academia Española. 2017, <http://www.rae.es/>

Urban Dictionary, January 19: brain boner. (n.d.). Retrieved octubre 25, 2017, from <https://www.urbandictionary.com/>

Uxpin.com. (2017). UXPin - UX Design, Wireframing Tools, Prototyping Tools. [online] Disponible en: <https://www.uxpin.com/> [Revisado el 7 Feb. 2017].

Multimedia

Grapas, un documental sobre fanzines. (2012). [Video] Fran Camarena / Mon Magán.

Peter Capusotto. (09, 2010). Violencia Rivas, 06-09-10 [Video]. <https://youtu.be/E8YZtz25PGs>





**Taxonomía de
fanzines evaluados**

Páginas 80 - 91

**Participantes y base de
datos en la prueba 1**

Páginas 92 - 95

**Participantes y base de
datos en la prueba 2**

Páginas 96 - 97

Edición 0 Autómata

Páginas 98 - 99

**Fotografías de
las pruebas**

Página 100

VERSALLES PRADERA

“Prólogo”

Más que una recopilación de anécdotas de viaje o de recorridos diarios entre las ciudades de Palmira y Cali, **Versalles – Pradera** es una forma de cartografiar ese fragmento del paisaje urbano que tiene que ver con el desplazamiento y el intercambio público. Público en el sentido del compartir con el otro que es extraño y en el uso y la apropiación de los bienes y espacios colectivos. El transitó, la espera y la llegada generalmente son espacios “muertos” en los que las personas planeamos mentalmente lo que haremos a futuro sin llegar a materializar alguno de esos planes hasta el final del recorrido; pareciera que la actividad mental acapara todo el espacio-tiempo y el cuerpo se subyugara a ella, manifestándose a través de un estado de reposo (en algunos casos parálisis) e inactividad, alterado sólo por

algunos movimientos o espasmos en respuesta a esa falta de fluidez o a la simple mecánica del ocupar un lugar e interactuar físicamente con otro cuerpo.

La construcción de ese mapeo que es **Versalles – Pradera**, pareciera un tipo de respuesta a esa pasividad y quietud. Un proceso elaborado a partir de la conciencia sobre ese espacio-tiempo transitado, que no habla de “ocupar” sino de “habitar”. Vivir la experiencia de ese recorrido, pensar no sólo en ese fragmento de tiempo que es el futuro y que llega con la parada del autobús, sino en eso que está transcurriendo mientras se piensa en algo que no ha sucedido.

Desarrollar una mirada sobre lo que ocurre alrededor, apropiarse de ese otro extraño que en muchas ocasiones pareciera un reflejo de uno

mismo, intentar leer y deducir las dinámicas sin convencionalizarlas, pareciera ser ese y no otro; el objetivo de ese proyecto. Personalmente me recuerda el “flânerie”, esa idea francesa del vagabundeo representada en la figura del **Flâneur** o ese personaje vagabundo y callejero que dedica su tiempo a transitar las calles sin rumbo fijo, pero que a pesar de “no hacer nada” más que deambular, a través de sus paseos comienza a construir una conciencia sobre el entorno, convirtiendo de esta manera ese tiempo de ocio en algo placentero y con un objetivo definido.

El paseo deja de ser entonces una acción mecánica y obligatoria para empezar a ser disfrutada de manera consciente, termina por convertirse en un estilo de vida, que encarna un patrón ideológico. **Versalles – Pradera** a pesar

versallespradera.tumblr.com

de tener un rumbo definido, está constituido por una serie de dinámicas y personajes que no lo son, el azar se presenta en este viaje al igual que en el **flânerie** y casi siempre las situaciones, los encuentros y resultados son inesperados.

Esta cartografía narra el transcurso del tiempo y los sucesos de manera subjetiva e inexacta, constituyendo un nuevo imaginario de ciudad en esos “no lugares” de paso, que aunque se encuentran en el límite de los territorios físicos y mentales, impulsan el encuentro entre esa serie de personajes y hechos que conforman la complejidad del entramado urbano, dejando así de ser una frontera para convertirse en un espacio de experiencia consciente.

Paola Andrea Gaona



NOMBRE

Viveros de Pradera / No 23 -

FECHA

Fecha de impresión:

FORMATO

Multimedios / impresión

COLECTIVO

Q. Misiones / Chaco

DIMENSIONES

Vidéo / audio

CONTEXTO

Taller / Taller

CONTEXTO

Taller / taller

DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO

Recorridos de anécdotas de gente en la selva y la vida rural.

CONCEPTOS CLAVE

LIBERTAD

- TOMA DE RIESGOS
- ERRORES
- COLISIÓN
- ALEATORIEDAD
- DIVERSIDAD

JUEGO

- NARRATIVAS
- RECOMPENSAS
- MOTIVACIÓN
- SISTEMAS
- ESTRUCTURAS

CO-CREACIÓN

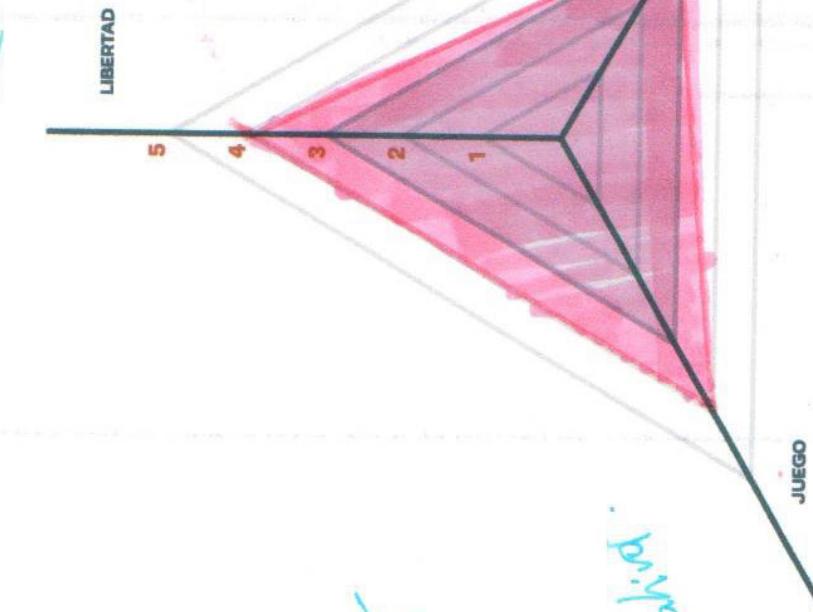
- COLABORACIÓN
- REDES
- EQUIDAD
- FEEDBACK
- APRENDIZAJE

HALLAZGOS

De nuevo la expectativa / colaboración / co-creación entre equipos - equipos - equipos - equipos - equipos - equipos -

Micro equipos -
Micro equipos -

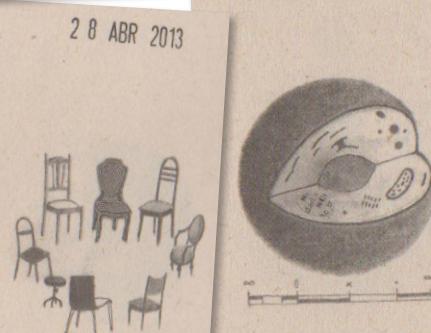
Micro equipos -
Micro equipos -



Liberar lo que libera la creacion a un escenario

imperfecc(i)n(s)

Samuel Castaño Mesa



03 MAY



I M P E
R F E C
C C I O
N E S

NOMBRE

Impresiones

FORMATOD A
formato libro, cards, etc...**DIMENSIONES**Wash & Tattered
color & técnica**CONTEXTO**

Análisis / conceptos.

FECHA

2014

COLECTIVO

Quintín Samuel Gutiérrez

CONTEXTO

Intervención existente inf.

DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO

Fanzine que recorre un año de ilustraciones del Autor.

CONCEPTOS CLAVE**JUEGO**

- NARRATIVAS
- RECOMPENSAS
- MOTIVACIÓN
- SISTEMAS
- ESTRUCTURAS
- lineal.

CO-CREACIÓN

- COLABORACIÓN
- REDES
- EQUIDAD
- FEEDBACK
- APRENDIZAJE

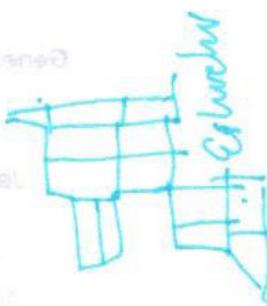
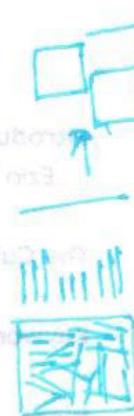
LIBERTAD

- TOMA DE RIEGOS
- ERRORES
- COLUSIÓN
- ALEATORIEDAD
- DIVERSIDAD

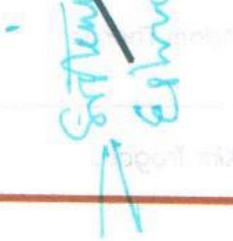
5/5

HALLAZGOSEl sistema vs sistema
de lo que es la percepción**LIBERTAD**

5 4 3 2 1

CO-CREACIÓN

JUEGO
Sistema
Exclusivo

**CO-CREACIÓN**

co-creación
inversión, etc.

etc.



Sistema



Exclusivo

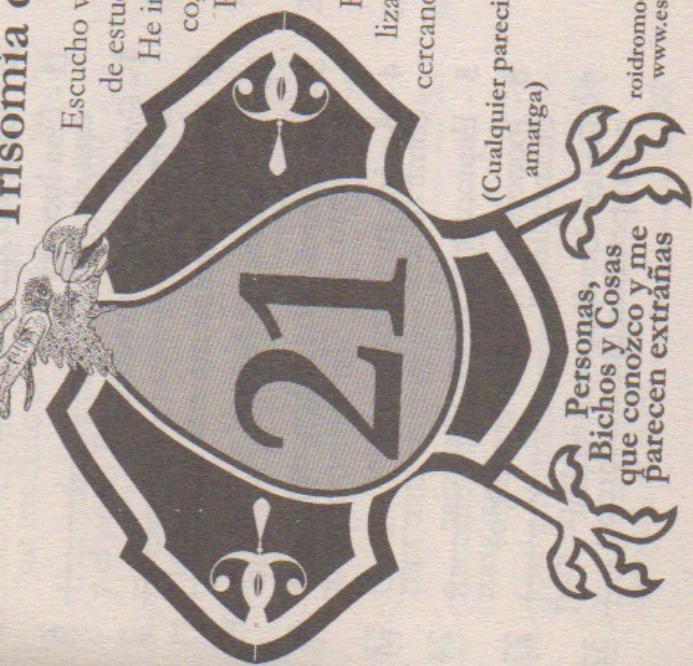
Escucho voces todo el tiempo y a partir del primer año de estudios de discos

He intentado ser vegetariano, soy cinéfilo extático, Kafkiano, dibujante empoderado, cínico, Papamija, siniestro...

Se me hace divertido escribir, escribir lo que
las voces me dicen

Realmente sé que tengo problemas de socialización, comunicación y afectos con los más cercanos (con una efectividad del 99% [raro])

Cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia feliz o amarga)



a noticia no fue muy difundida y me parece que fue lo mejor, quien sabe qué cosas e mal gasto se pudo haber inventado la prensa amarillista. Pero fue bastante dicona esta situación que aconteció en el bacio de mi amigo Ibarra, en la casa al frente la suya, una casa grande con puertas de color verde limón, ventanas de madera sin drio, y con paredes gruesas y de ladrillo azul celeste. En esta casa, gente a la de Ibarra vive José, len en un tiempo salia con agada, fueron felices durante los meses, y de repente en una minata por una calle cualquiera, José vio a si mismo en una gran nube que pava, se sintió consternado y sentía, a la vez, debía renacer, justificar el aire que res, el agua que contaminaba, los árboles que

por él son talados, la atención que en estornones del casador, la felicidad de los asistentes por la fiesta próxima, la incertidumbre de los manejares que se servirían la tarea de reflexionar sobre todo, todo lo que en la recepción, los flashes indómitos, lo que él conocía hasta entonces y aprendió a cuchicheos de las vecinas; cuando, como volar, surcaba los aires con alegría apenas describible, lloraba de júbilo. Ahora bien, se encontró con la nube aquella que le había hecho reflexionar, se separó enfática a ese susurro tan loco, descubella de Magda y empezó a salir con e irascible. No pasó a mayores ya que de la nube cuyo nombre es Nuberfe.

sus patas traseras, agachándose con su cabeza hasta la cocina donde lo de comer. Esa es la vida de su vida, salvó la noche en la que le tocaba bañarse o le sacaban las mierdas mientras se comía y uno o cuando, algunos días, se van de paseo y Lucas

nos una buena relación con Lucas y
no dejó de ladearse u olímpicamente con
insistencia típica de los canes que a tra-
su hocico pretenden saberlo todo,
ba de vez en cuando algo de comer
nós, sólo un poco porque tenía
costumbre de enojarse con fa-
voritismo furiosamente, Lucas

envenenado, ni entre las llanuras de algún autómóvil, mucho menos por alguna rina con otros caminos locos y rabiosos. Murió el año pasado, ella me puso al tanto, me contó que había perdido el apetito, que casi no podía defecar, que le costaba pararse, no ladraba, se había vuelto sordo; es casi lo que normal despiés de 16 años acompañando y sufriendo en la familia.

Llegados a este punto no hay mayor desventura o aventura en la vida y obra de este animalito si no fueran tan perturbadoras sus apariciones todas las noches de cada martes, a las 1 con 35, siempre y cuando yo

A black and white illustration showing three animals lying on their backs. In the foreground, a dog is lying on its back, looking up. Behind it is a pangolin with its characteristic scales. Above the pangolin is a zebra with its distinct stripes. The background is plain.

: Entrevistas → Entender el
Dijo: " " .
Nombre: Jugar.
Concepto: Juego y
entendimiento.

NOMBRE	Al perro que corre y batea que corre y corre
FECHA	Fecha de la entrevista →
FORMATO	D X
COLECTIVO	Sí N
DIMENSIONES	Librillo / cards, etc...
CONTEXTO	Q Radicado Diorama / cerrado
CONTENUTO	Color, forma / copias.

DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO

Narración, texto.

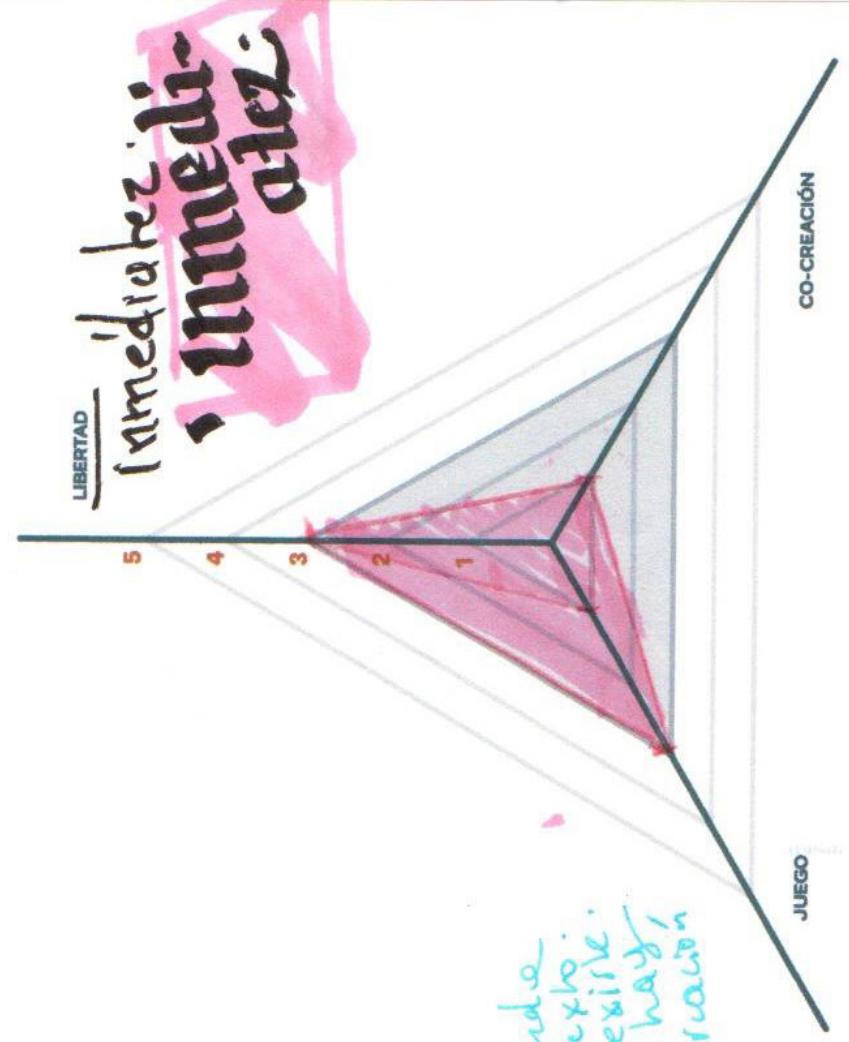


CONCEPTOS CLAVE

LIBERTAD	- Toma de riesgos - Errores - Colisión - Aleatoriedad - Diversidad Inmediato
JUEGO	- Narrativas - Recompensas - Motivación - Sistemas - Estructuras - Diversión / entretenimiento

HALLAZGOS

Los errores deben provocar o ser -
encontrados / permitir errores - debe responderse
dijo - cuando se produce, debe haber una
toma de decisión anterior

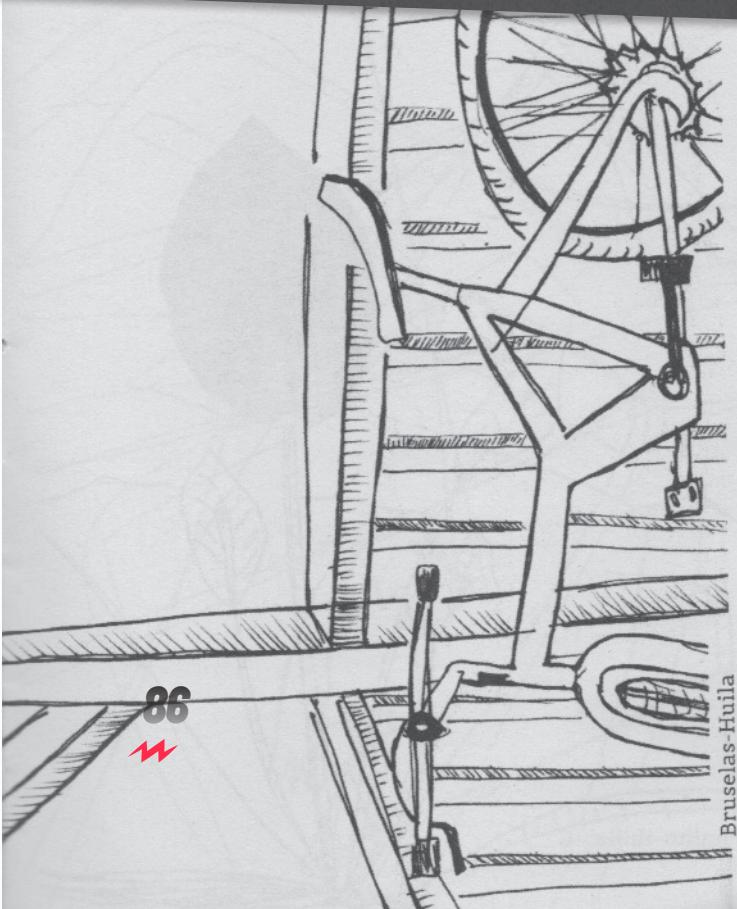


Documentos no e)
susceptible de analizar

Tiempo! Necesito Apoyarla cada
una de las características

Inmediato.

Paisaje



86

Bruselas-Huila



Pitalito-Huila

NOMBRE

Fausafe.

FECHA

FORMATO D+

Papel+Vidrio, cards, etc...

DIMENSIONES

Mediana/Grande

COLECTIVO Si No

Q. Jardinería

CONTEXTO

Nº 1 de bocanilla / Colores
del papel.

DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO

Interacciones de elementos
del ambiente.

CONCEPTOS CLAVE

LIBERTAD

- TOMA DE RIEGOS
- ERRORES
- COLISIÓN
- ALEATORIEDAD
- DIVERSIDAD

CO-CREACIÓN

- COLABORACIÓN
- REDES
- EQUIDAD
- FEEDBACK
- APRENDIZAJE

JUEGO

- Tiempo
- Narrativas
- Recompensas
- Motivación
- Sistemas
- Estructuras

3

3

2

2

HALLAZGOS

del nombre.

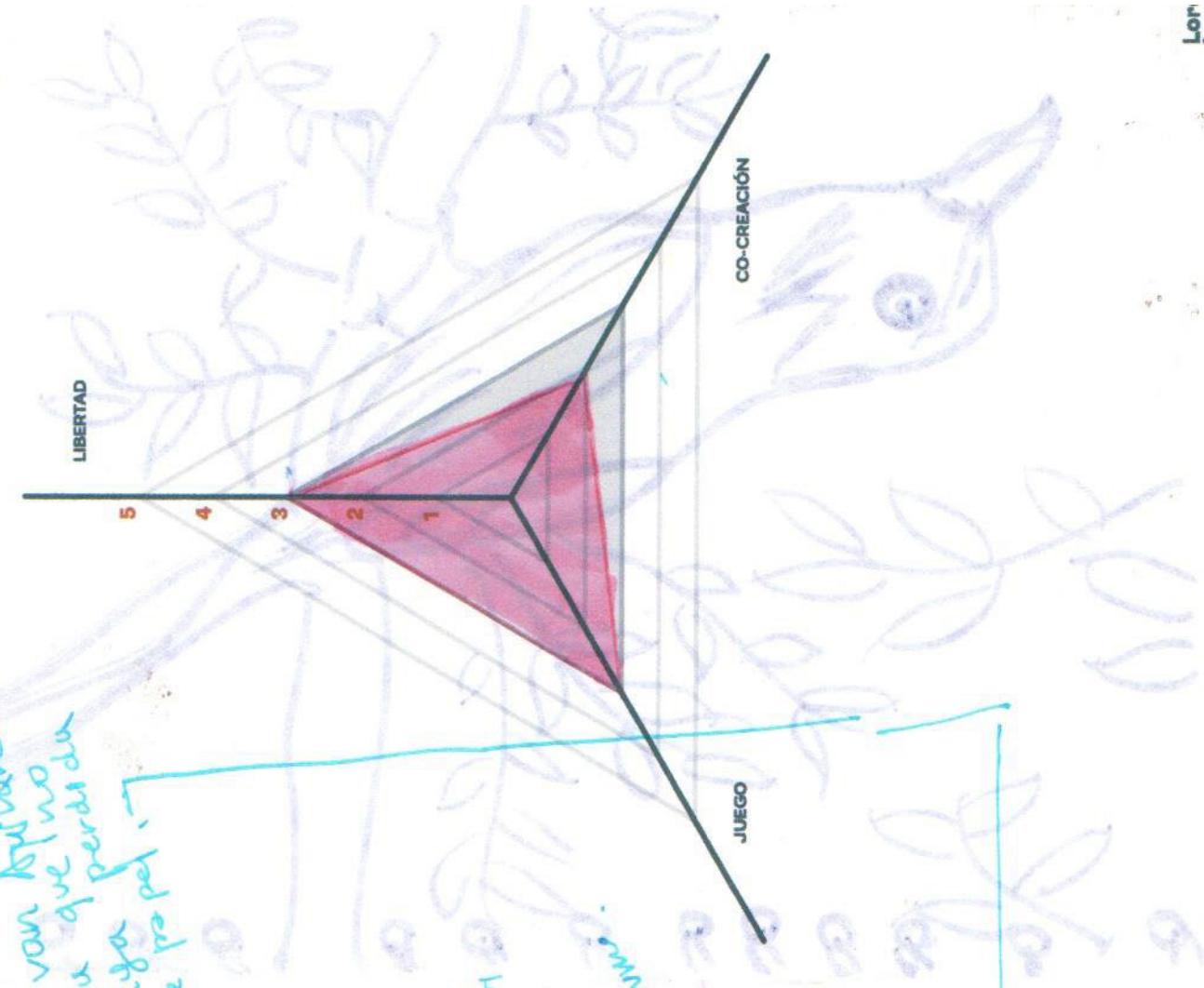
- El juego se debe analizar desde un peripucua jufaj.

Mundo se pone ya a to
mover.

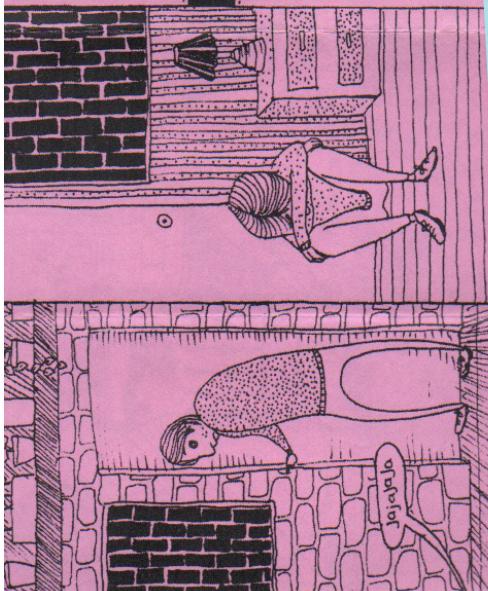
Popayán- Cauca



Graffiti



el mejor
PIROPO
es evitar
hacer
piropos



Maricas
Maricas en todas partes
Maricas en los hoteles, en
las cantinas, en los cafés,
en la calle, maricas en los
tránsitos, el internet y en
las clases, gimiendo con su
voz de tiple, mientras se
aparean como bestias.
Maricas
Maricas en todas partes

Sapos

La verdad al sapo príncipe poco le interesaba ser besado por la princesa. Después de tantos años, había encontrado gran fascinación y encanto por las torneadas ancas, brillantes ojos, exquisito aroma y varonil croar de ese apuesto sapo del otro lado del pantano.



un libro
genérico



NOMBRE

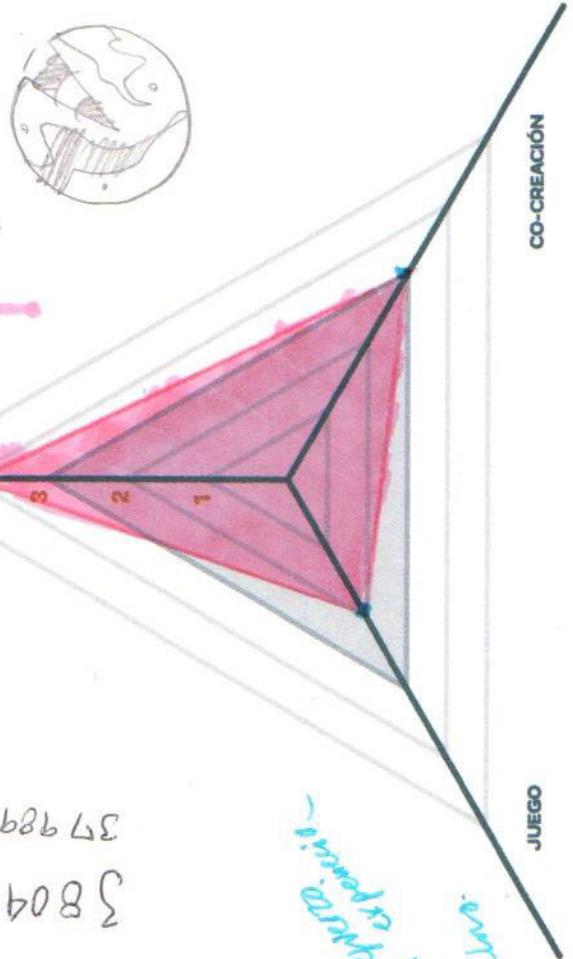
Un libro locativo.

FORMATOD ✓
Compilación (vínculos)**FECHA**

Noviembre 2012

COLECTIVOSí No
Q > Bloque de personas**DIMENSIONES**

M4th (Artistic) certificado

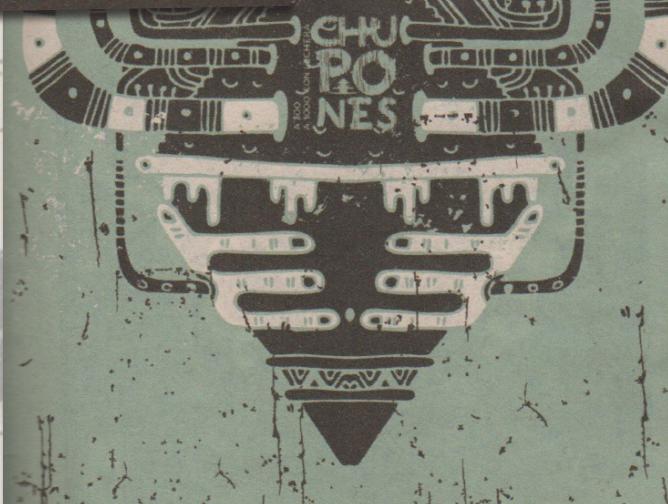
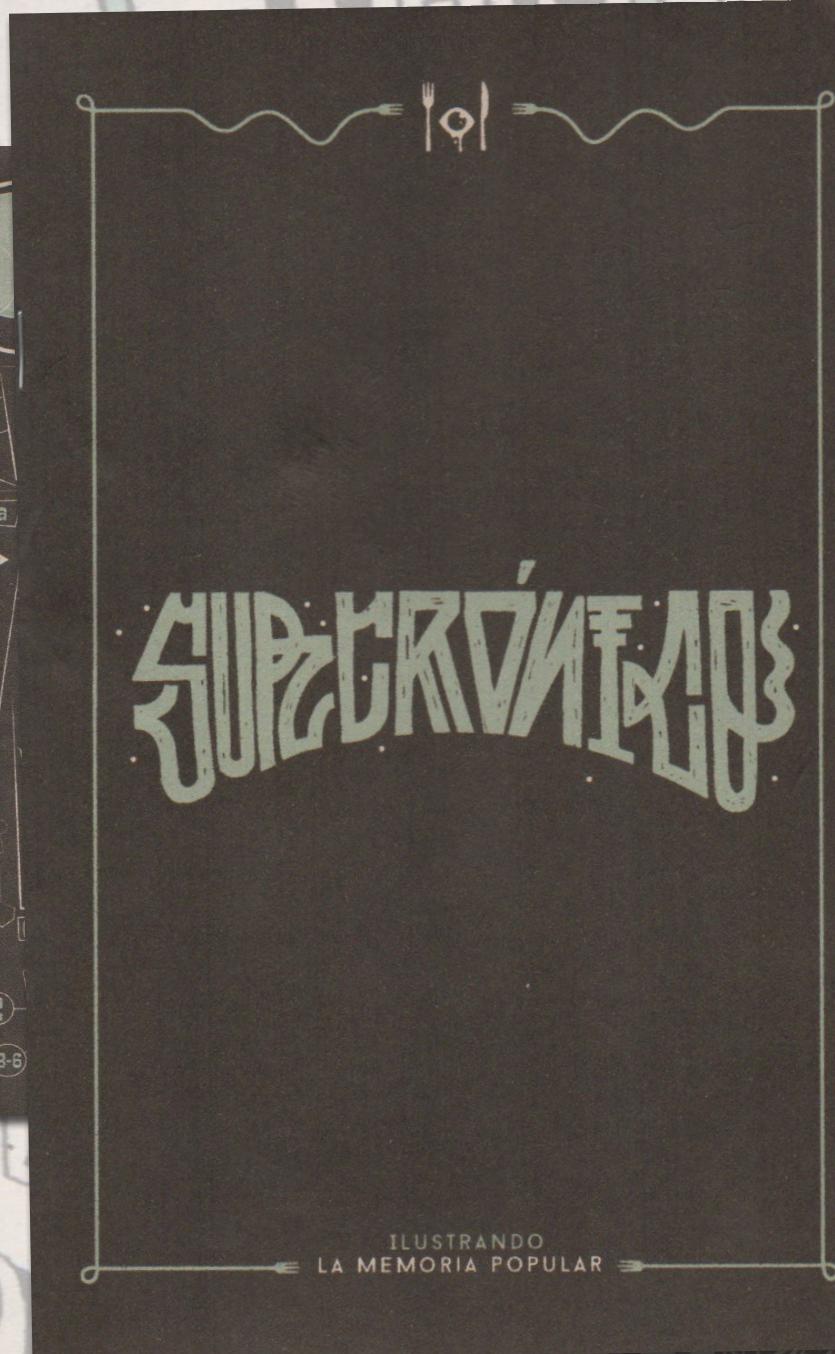
CONTEXTOCover
No Papel ni tinta, solo imágenes**DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO**Compilado de hanunyos el
feministas y el Género - Género.**CONCEPTOS CLAVE**LIBERTAD
- Toma de riesgos
- Errores
- Colisión
- Aleatoriedad
- DiversidadJUEGO
- NARRATIVAS
- RECOMPENSAS
- MOTIVACIÓN
✓ SISTEMAS DE
ESTRUCTURAS
de la cultura.**HALLAZGOS**Algunas concepciones de la libertad no son
compatibles con uno de los

No es posible tener una completa libertad si se tiene un sistema gamificado implementado

cello... COMA, CON
CHANCE



90
PARA LA DAMA
PARA EL CABALLERO



FATAL ERROR

Este formulario esta perdido.

**Los formularios se reconstruyeron varias veces.
Incluso, en la version final, se pueden ver algunas
anotaciones a mejorar.**

NOMBRE	EMAIL	NOMBRE	EMAIL
yogger castillo	***@gmail.com	juan	
alias		fabian castillo	***@gmail.com
laura	***@unicauca.edu.co	JAIME MARTINEZ	***@unicauca.edu.co
launie		hi	
arygomez	***@unicauca.edu.co	yogger bedoya	***@gmail.com
ThianMoreno	***@hotmail.com	JAIMEMARTINEZ	***@unicauca.edu.co
JosseSanchez	***@hotmail.com	CarlosMario	***@unicauca.edu.co

PARTICIPANTE	TIPO DE DISCUSIÓN	TÍTULO DE LA DISCUSIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA DISCUSIÓN
JAIMEMARTINEZ	discusión	IDIOMA	¿Por qué la mezcla entre español e inglés?
JAIMEMARTINEZ	bug (error)	NIVEL	¿Cómo subo de nivel?
alias	discusión	prube de tags	#color #amor #sepso
laura	discusión	ERRORES Y CONSEJOS	No se encuentra la opcion para visualizar la contraseñna no se permite escribir el comando deshacer
laura	discusión	errores presentes	explicar como debe escribirse el nombre de usuario en la contraseñna la pagina deberia permitir entrar a la plataforma
laura	discusión	julieth	XOXOXOXOX besitos babies....se vende arbol de natal
edwarortiz	discusión	no sube	ningún tamaño de imagen deja subir a la plataforma
laura	discusión	ERRORES Y CONSEJOS	No se enceuntra la opcion para visualizar la contraseña no se permite escribir el comando deshacer
laura	discusión	ERRORES Y CONSEJOS	No se encuentra la opcion para visualizar la contraseña no se permite escribir el comando deshacer
laura	discusión	LOS CONSEJOS DE YULA	Hacer uso de convenciones que sean familiares para la sección de ideas :)

OMBRE **EMAIL**varortiz
ian***@unicauda.edu.co
***@gmail.com**PARTICIPANTES
DE LA PRUEBA EN
BASE DE DATOS****RESPUESTAS DE
PARTICIPANTES EN
LA PLATAFORMA DE
COMUNICACIONES****DISCUSIONES
(CONEXIONES A
TRAVÉS DEL CHAT)****APOYOS (UN APOYO A
LA DISCUSIÓN, UN +I)**

hi:
Que hay de nuevo

aseña No permite subir imagenes y publicarlas Al escribir un
-Hace falta un instructivo de como manejar la pagina

o (sin espacios y sin mayusculas) Una vez terminada la inscrip-
ma sin necesidad de iniciar sesión

navidad para estas navidades

ma

aseña No permite subir imagenes y publicarlas Al escribir un
Hace falta un instructivo de como manejar la pagina

Neron

aseña No permite subir imagenes y publicarlas Al escribir un
Hace falta un instructivo de como manejar la pagina

ara el usuario Se encuentran errores que no permiten publicar

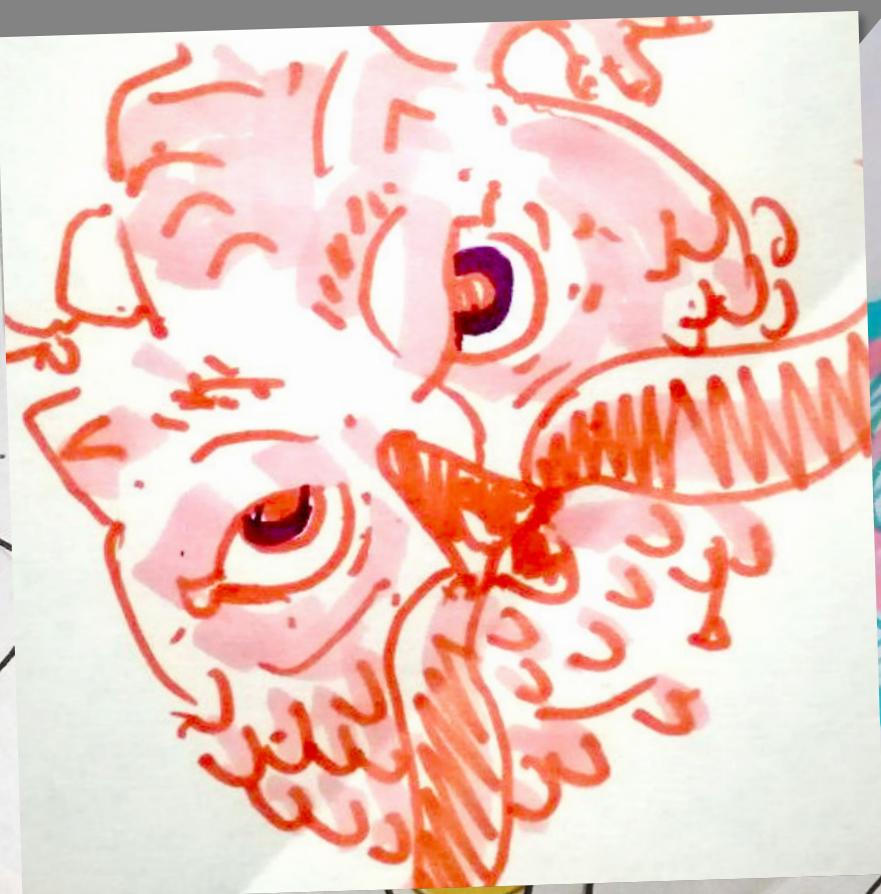
PARTICIPANTE	TIPO DE DISCUSIÓN	TÍTULO DE LA DISCUSIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA DISCUSIÓN
JAIME MARTINEZ	discusión	NOTIFICACIONES	No se reciben las notificaciones cuando comentas.
edwarortiz	bug (error)	error	al devolverme me manda a la pagina inicial de ins pagina.
Josse Sanchez	discusión	Más intuitivo	Que me indica que son los puntos amarillos, o que
Josse Sanchez	discusión	Perfil	No deja editar el perfil y debería manejar un solo idioma. Sería mejor que de una posibilidad de que idiom
fabian	discusión	servicio social	se arreglan suegras a domicilio
edwarortiz	Anuncio	vendo	vendo perros
JAIME MARTINEZ	bug (error)	Inicio	Es necesario que el nombre al inicio esté unido, no hay una referencia a que deba de ser pegado.
JAIME MARTINEZ	bug (error)	Hola	¿Alguien encontró algún otro problema dentro de
laura	discusión	ERRORES Y CONSEJOS	No se encuentra la opcion para visualizar la contraseñax no se pérmitte escribir el comando deshacer h
edwarortiz	idea	informacion	contenedor de información dentro de la app
Josse Sanchez	discusión	Notificación	Falta algo que me indique que he recibido un mens
JAIME MARTINEZ	discusión	PIEZAS	No deja subir los archivos. =(

	DISCUSIONES (CONEXIONES A TRAVÉS DEL CHAT)	APOYOS (UN APOYO A LA DISCUSIÓN, UN +I)
n las publicaciones. Atte: Carlos	JosseSanchez: Que me indica que son los puntos amarillos, o que para poder iniciar había que subir imágenes“	
scripción incluso cuando ya estoy dentro de otra parte de la		JAIMEMARTINEZ
e para poder iniciar había que subir imágenes		JAIMEMARTINEZ, alias
idioma, ¿por que de la combinación de ingles o español?, debe a se quiere manejar de forma personal.		
		JosseSanchez
es válido "JAIME MARTÍNEZ" debe de ser "JAIMEMARTINEZ",	CarlosMario: "Sumercé es apoyado"." JAIMEMARTINEZ: "Sisas"	CarlosMario, Edwarortiz, JAIMEMARTINEZ, hi, Alias
la interfaz?		JAIMEMARTINEZ
seña No permite subir imagenes y publicarlas Al escribir un		
- hace falta un instructivo de como manejar la pagina		
saje en el chat		JosseSanchez, Hi, Alias
		JAIMEMARTINEZ

Nombre	Correo (oculto)	Puntaje (asignado por el prototipo)	Nombre	Correo
leandro	***@gmail.com	96	juana	***@gmail.co
felipe	***@gmail.com	84	Rumel	***@hotmail.co
Carolina	***@gmail.com	28	ALEXANDER	***@gmail.co
ANA	***@HOTMAIL.COM	20		

PARTICIPANTE	TIPO DE DISCUSIÓN	TÍTULO DE LA DISCUSIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA DISCUSIÓN
hadreth	discussion	historias	en el proceso de subir las imágenes en la aplicaci
libre	discussion	Video de Bienvenida	Un video para la bienvenida a la plataforma, con
libre	discussion	manual de instrucciones	para realizar un mejor taller, deberia generar u
pepe	discussion	bienvenidos al tablero	Se puede escribir aqui sobre cualquier tema... pa
Isoldadetristan	bug	Mensaje de bienvenida	Después de crear la cuenta, enviar un mensaje d
Isoldadetristan	bug	Instrucciones	Deberían aparecer instrucciones al pasar el curs
libre	idea	ganar puntos invitando amigos	tener una opción para invitar a amigos a unirse
libre	discussion	generar retos o proyectos	una opción para poder generar retos con la com algun tema para dibujar o texto para ilustrar.
Isoldadetristan	bug	Límite de las imágenes	Cambiar el límite de las imágenes, está en 800 k saber para qué sirven
ANITA	bug	no se quita la pantalla de carga cuando subes imágenes	hola!

(oculto)	Puntaje (asignado por el prototipo)	PARTICIPANTES DE LA PRUEBA EN BASE DE DATOS	RESPUESTAS DE PARTICIPANTES EN LA PLATAFORMA DE COMUNICACIONES
		DISCUSIONES (CONEXIONES A TRAVÉS DEL CHAT)	APOYOS (UN APOYO A LA DISCUSIÓN, UN +)
m	16		
com	10		
m	10		
N			
ión			
una guía de uso de los botones y espacios de la misma.			
n instructivo que guien en trabajo			
ra usar tags se anexa #info #tags #chat			
e bienvenida al correo.			
or sobre cada ícono. El puntaje debería decir Puntaje.		hadreth: “hola” Isoldadetristan: “si buenas”	hadreth, juanita
a la plataforma, o poder compartir en redes			
unidad y así generar un proyecto en un tiempo en específico. con			
KB. En los puntos amarillos debería haber una instrucción para			



Hadberth Dueñas, Ana María Sánchez, Alexander Ordoñez, Leandro Triana, Rumel Correa,
Juanita Zuñiga, Carolina Tabares, Laura Pinzón.



AUTÓMATA: EDICIÓN 0



ATMÓSFERA

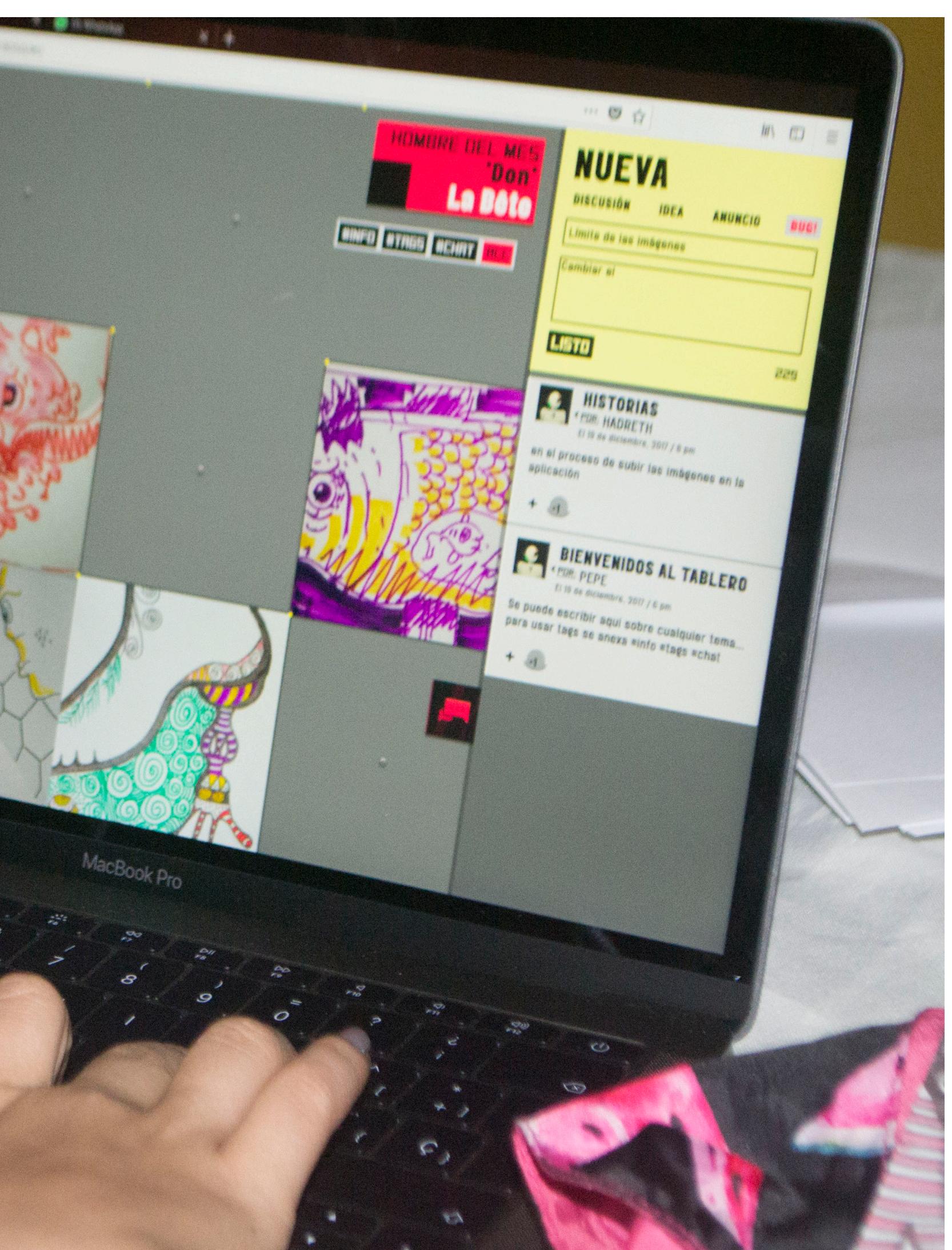
9:15
100%
ATMÓSFERA





M







tn

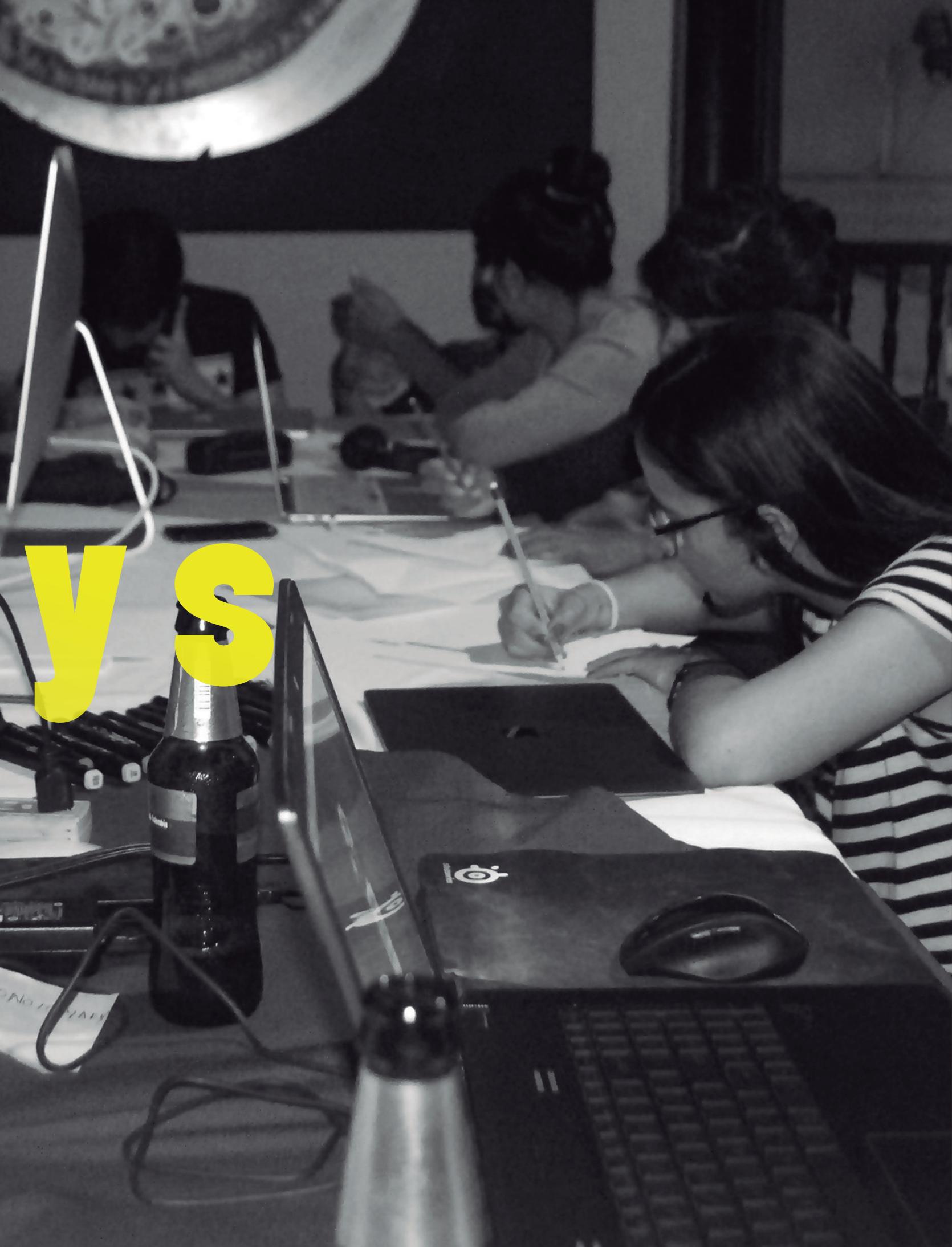


NOMBRE
USUARIO
PASSWORD
E MAIL



gu

gu



VS

D8
W