

ESTUDIANTES: Julio A Jaramillo

FECHA: 16 de febrero de 2010

TÍTULO: id-Mio

1. PROBLEMA

La llegada del mío, trajo consigo una nueva y única forma de acceder a este, por medio de una tarjeta magnética integrada, esta se puede cargar con información, como por ejemplo la identificación de la persona, recargas monetarias e infinidad de cosas. Desde que surgieron los computadores personales y las nuevas tecnologías portátiles, cada vez más se trata de hacer uso de que la comunicación, los medios publicitarios, y la información en general sea más personalizada dependiendo del tipo de usuario. Ya que la tarjeta Mío es una tarjeta gratuita y personal, se puede llegar a muchos más usuarios para su uso, debido a que se puede llegar a tantos usuarios, podemos obtener información por medio de una base de datos información básica de la persona. Pero que sería de este sistema si pudiera además tener la opción de añadir información de los gustos de las personas, las necesidades y características en general. Se podría usar eso para generar información, entretenimiento y soluciones personales de acuerdo a las características de cada persona.

Desde hace mucho tiempo se ha venido hablando de la personalización y los paradigmas de cómo mostrar la información, las nuevas tendencias anuncian que la información se genera cada día más rápido, en tiempo real y personalizada según google es necesario que la información se genere en función de el usuario, tanto publicidad como en temas de interés, en un artículo , google saca una nueva tecnología dedicada a generar información.

La batalla por la atención continúa. También el avance de Google (que recordemos que todavía para muchos/as es sinónimo de la web), que nos tiene últimamente sin aliento.

No ha servido (obviamente) traspasar lo que hacíamos en papel a la tierra prometida de lo digital. Tampoco parece convencerles el formato multimedia, multicanal, "multiopinable", interactivo de los posts en blogs.

Hay que aportar valor a un mercado saturado de información. Real time web (inmediatez) y herramientas para presentar de la mejor forma posible los contenidos.

Era hasta ahora una de las tareas del Content Curator, del Intermediario del conocimiento que pretende hacer del mismo un valor competitivo en la organización. También del tecnólogo en educación, que busca optimizar experiencias de aprendizaje a través de los PLE (Entornos Personalizados de Aprendizaje, de información, de Conocimiento. En el ámbito de las organizaciones os contaré en breve algo en lo que ando al respecto). Nuevas herramientas de contextualización, de personalización, de concreción del vasto universo de la web en experiencias individuales que nos satisfagan (web personalizada).

Google y el mercado profesional de la información no podían quedar atrás. Y anuncian hoy la liberación del código fuente (perfectamente empaquetado para ser instalado de inmediato en cualquier servidor con Apache) de Living histories, historias vivas que interactúan con el lector y que pueden ser personalizadas a través de distintos criterios: una línea de tiempo, conceptos relacionados, un resumen, interacción con recursos multimedia, etc...

Todo ello hace del invento algo así como un lector de feeds que atiende en especial a enriquecer la experiencia lectora.

Hace dos meses que Google, el New York Times y el Washington Post iniciaron un experimento (aquí veréis el tema en acción) sobre nuevas formas de generación de noticias, nuevas narrativas en lo digital. De entrada se suponía que se trataba de facilitar soluciones a los medios pero hoy Google declaraba que el experimento ha sido un éxito y que ofrece sus funcionalidades al público general. (<http://www.dreig.eu/caparazon/2010/02/17/google-living-histories-nuevas-narrativas-digitales-estandarizadas/>). Esta tendencia de personalización también trae consigo nuevas formas de mostrar la información, como clasificarla y como interactuar con ella, las interacciones naturales, y la web 2.0 son un buen ejemplo de las nuevas formas de presentar la información.

Hasta ahora, al llegar a una página la mayoría de los usuarios saben cómo interactuar: si ven un enlace saben que es para ir a otra página, conocen que deben pulsar un botón para realizar una acción o, en un formulario, saben cómo seleccionar elementos mediante botones de opción, casillas de verificación, etc. En las nuevas aplicaciones, la interacción es mucho mayor, pero los usuarios no tienen un modelo mental claro de su funcionamiento. Se introducen novedades que les pueden generar problemas. No son intuitivas y no siguen las convenciones actuales, por lo que no está claro qué deben hacer los usuarios para interactuar, lo que les exige un proceso de aprendizaje, que puede ser difícil para algunos.

En Cali estas tendencias tecnológicas no se presentan aun y la combinación de la personalización de la información por medio de tarjetas del mio y las nuevas tendencias tecnológicas podrían llevar a resolver algunos problemas de masificación y tender a personalizar la información cultural en Cali dependiendo de gustos y características

Siguiendo con este objetivo surge una pregunta clave:

Puede una instalación interactiva generar información o experiencias personalizadas a partir de una base de datos con la tarjeta personal del Mío.

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Objetivo General

Diseñar una instalación interactiva que genere una experiencia personal sobre los sitios que Cali ofrece (culturales, turísticos y comerciales) por medio de la tarjeta Mío y la base de datos que ella ofrece.

2.2 Objetivos específicos

- Diseñar una interacción natural
- seguridad en las tarjetas mío.
- Generar un prototipo funcional del objetivo general.
- Crear un flujo de base de datos con identificadores por tarjeta.
- Crear o generar una forma de interacción o experiencia informativa a partir de la base de datos.

3. JUSTIFICACIÓN

4. FUNDAMENTOS

- Magnetismo
- RFID.
- Nuevos paradigmas de interacción.
- HCI.
- Dispositivos integrados.
- Base de datos.
- Código ISO bandas magnéticas.
- Encriptación de datos.
- PointScreen.

4.1 Formulación de Hipótesis

Por medio de una instalación interactiva se puede generar experiencias personales a fin de informar sobre los sitios turísticos, comerciales y culturales

que Cali tiene, por medio de una base de datos activada por el sistema de tarjeta Mio.

4.2 Identificación de Variables

- Limitaciones tecnológicas.
- Limitaciones de restricción encriptada.
- Espacio.
- Formas de interacción.
- Presentación de la información.
- Accesibilidad (personas incapacitadas).

METODOLOGIA

La Metodología consiste en una investigación de tipo correlacional donde se relacionaran varias variables, una es la forma de interacción con el dispositivo y la forma en que las personas reciben la información de estas, otra es la forma en que el dispositivo capta la información de la base de datos para así transmitir información, para realizar esto se realizaran simulaciones y recolección de tecnologías interactivas ya existentes para probar la forma de mostrar la información, además se harán pruebas con la base de datos y como puede entregar información al dispositivo, teniendo en cuenta las formas más comunes de acceso a base de datos actuales y el funcionamiento de la web 2.0.

4.3 Tipo de Investigación

El tipo de investigación a realizar es Cualitativo ya que se va a identificar patrones en general, necesito saber por medio de observación y evaluaciones técnicas que patrones se encuentran en ciertos individuos, y como estos interactúan con cierta información además necesito predecir como estas personas harán uso del dispositivo y comprobar la facilidad de uso. Se harán evaluaciones simuladas y se basara de la observación para recolectar datos específicos.

•

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

- Simulación.
- Evaluaciones Encuestas.

5. CRONOGRAMA

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Interactive pub

<http://www.youtube.com/watch?v=3O9Bq7UQ31U&feature=related>

Mensajes de texto

<http://www.youtube.com/watch?v=bqa2hYpognl&feature=related>

Ventana interactiva

<http://www.youtube.com/watch?v=Seo4TVUgspY&feature=related>

PointScreen

<http://www.youtube.com/watch?v=YBorbRaFrn8>

<http://www.iais.fraunhofer.de/>

Web 2.0 nuevas formas de presentar la info

http://www.usolab.com/articulos/desafios_interfaz_web_2.php