

PROYECTO DE GRADO II

JOSE ALEJANDRO PEREA RIVILLAS

PROYECTO

DESCRIPCION DATA BASE 0 9347541 36081 1 3341 0

DIRECTOR

JAVIER AGUIRRE

DIRECTOR DE DISEÑO
DE MEDIOS INTERACTIVOS

NARRACIÓN
HIPERMEDIÁTICA COLABORATIVA



José Alejandro Perea Rivillas

Proyecto de Grado I

Director
Javier Aguirre Ramos
Diseñador Grafico
Director de Diseño de Medios Interactivos

Universidad ICESI
Facultad de Ingeniería
Departamento de Diseño Programa Diseño de Medios Interactivos
Santiago de Cali – Colombia 2010

Tabla de Contenido

ETAPA 1 – INVESTIGACIÓN

1. Introducción	5
1.1 Problema.....	5
1.2 Pregunta.....	6
1.3 Objetivos de la Investigación	8
1.3.1 Objetivo General	8
1.3.2 Objetivos Específicos	8
1.4 Justificación.....	9
1.5 Fundamentos	10
1.6 Cronograma.....	11
2. Marco Teórico	12
2.1 El Hipertexto Principio y base de la Hipermedia.....	12
2.2 Que es el Hipertexto.....	12
2.3 El Hipertexto y la Tecnología	13
2.4 Modelos de Hipertexto	14
2.5 Literatura Electrónica.....	15
2.6 El Coautor y Lectoautor	15
2.7 Soporte Digital base de las interactividades selectivas, transformativas y constructivas	16
2.8 Inteligencia Colectiva.....	17
2.9 Narración Hipermediática	17
2.10 Dispositivos Móviles.....	18
2.10.1 Consumo cultural móvil	19
3. Estado del Arte	20
3.1 Novelas Hipermedia	21
3.1.1 253 o Tube Theatre.....	21
3.1.2 Sunshine ‘69.....	23

3.1.3 Gabriela Infinita	24
3.1.4 Last Call 13 th Street	25
4. Trabajo de Campo	26
4.1 Entrevista a Jaime Alejandro Rodríguez	28
4.1.1 Análisis de la entrevista	28
4.2 Análisis de los datos recolectados	29
5. Determinantes de Diseño	33
5.1 Determinantes del Trabajo de Campo	33
5.2 Determinantes del Marco Teórico	33
6. Alternativas Conceptuales	34
6.1 Propuesta No. 1	34
6.2 Propuesta No. 2	35
6.3 Propuesta No. 3	36
6.4 Análisis de las Alternativas Conceptuales	37
7. Modelo Conceptual	38
8. Conclusiones	40

ETAPA 2 - DISEÑO

9.Revision de proceso de diseño	42
9.1 Lineamientos de Diseño	42
9.2 Alternativas Conceptuales	42
9.2.1 Propuesta 1	42
9.2.1.1 Referencia conceptual Cyberpunk	43
9.2.1.2 Referencia Hipermedia	44
9.2.2 Propuesta 2	44
9.2.2.1 Referencia conceptual Cadáver Exquisito	45
9.2.3 Propuesta 3	45

9.2.3.1 Referencia conceptual Dadaísmo	46
9.4 Evaluación de las Alternativas Conceptuales.....	46
9.5 Concepto de Diseño	47
9.5.1 Porque el Cyberpunk es un referente para el diseño	47
9.5.2 Sinopsis de la historia.....	47
9.5.3 Datos importantes del actor.....	48
9.5.4 Logotipo del proyecto	49
9.6 Factores de Innovación.....	49
9.6.1 Innovación conceptual.....	49
9.6.2 Innovación en la técnica.....	49
9.7 Impacto social	50
9.8 Características	50
10. Factores Humanos	50
10.1 Usabilidad Ordenador	50
10.2 Usabilidad Móvil.....	50
10.3 Condiciones de Usuario	51
10.4 Matriz de requerimientos	51
10.4.1 Requerimientos tecnológicos	51
10.4.2 Requerimientos Intelectuales	51
10.4.3 Requerimientos de accesibilidad.....	51
10.4.4 Políticas y normativas	51
10.4.5 Restricciones	52
10.5 Esquema del sitio web.....	53
10.6 Secuencia de uso	54
10.7 Referencias visuales	55
10.8 Guión.....	64
11. Etapa de Viabilidad	64
11.1 Viabilidad Técnica	64
11.2 Análisis de Producción.....	65

11.3 Viabilidad Económica.....	65
11.4 Análisis de Mercado.....	66
11.4.1 Aspectos generales del sector.....	66
11.4.2 Clientes Potenciales.....	70
11.4.3 Análisis de la competencia / Ventajas y desventajas	71
11.4.4 Barreras de Entrada	73
11.5 Plan de Comunicaciones	74
12. Etapa de producción y pruebas	75
12.1 Pruebas de usuarios	76
12.2 Ajustes finales	77
13. Conclusiones	78
14. Referencias bibliográficas	79

1. INTRODUCCION

De acuerdo a los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de la carrera, además del auge en el consumo de la información en los medios digitales, este proyecto se ha encaminado en desarrollar un sistema de narración Hipermediática la cual

1.1 PROBLEMA

Los nuevos medios han dado paso a una nueva era en donde la narración audiovisual se ha expandido y desarrollado con una gran fuerza, y en donde la literatura ha logrado ser interpretada desde nuevas plataformas, como el internet. Todo comenzó muchos años atrás, cuando Ted Nelson propuso que la lectura debería de verse de tal manera que no fuera secuencial o multisequencial, brindando al lector, cierta libertad de navegación en la narración. Ahora, por medio del hipertexto y la Hiperficción, los usuarios han logrado experimentar una “nueva forma de consumir la narración” en donde los mayores desarrollos se han presentado desde la rama de Hiperficción explorativa (*según José Jesús García Rueda y Carolina Franco Espinosa*), creando una interacción cerrada entre un solo usuario y el autor. Pero en realidad se está abordando el concepto de Hiperficción o Hipermediática en su totalidad?, se está siendo coherente entre la práctica y la teoría?, Para ello es necesario, primero definir los conceptos de narración e Hiperficción.

- **Narración:** (*Según la Real Academia Española RAE*)
 - Acción y efecto de narrar.
 - Novela o cuento.
- **Hiperficción:** La Hiperficción se divide en 2 categorías, la colaborativa, y explorativa. La colaborativa consiste en la creación de una obra con la colaboración de varias personas, por lo regular tiene una connotación lúdica y su desarrollo es por medio de la escritura. La narración explorativa, es la interacción que una sola persona establece con la lectura, interviniendo en algunas decisiones o desenlaces en el trascurso de la historia.
- **Hipermediática:** Acude al mismo propósito del hipertexto pero, esta se manifiesta o se representa a través del uso de material audiovisual como imágenes, sonido, o imágenes y sonido conjuntamente.

La Hiperficción o Hipertexto, va más allá de la posibilidad de elegir opciones y desenlaces, y de vincular herramientas informáticas (*Según Jesús García y Jerónimo Alayon*). La Hiperficción es una manera en la cual se puede establecer una narrativa más profunda y agradable a través del

uso de TIC's (nuevas formas de tecnología informática y la comunicación), sin desmeritar la narración tradicional, solo que ésta representa un paso más en el ámbito narrativo.

El problema reside entonces, en el poco desarrollo que se ha realizado en el campo de la Hiperficción en cuanto a la rama colaborativa, la cual se encuentra en el momento ideal para ser abordada, teniendo en cuenta que nos encontramos en un momento en el que las redes sociales y en general las web 2.0, se están apoderando de la web (*según Jazid Contreras*). Es necesario tener en cuenta que uno de los objetivos más importantes que se plantea la narración Hipermediática, es el poder acercarse o fusionar los dos roles (autor-lector), en donde el lector como tal pueda intervenir en los nexos de la trayectoria de la historia, de una manera libre y fluida. (*Según Jesus Rueda*). En cuanto a lo que se ha realizado hasta el momento, los estudios más recientes y destacados han sido producidos por grupos de investigadores tales como: The hypermedia research center, Grupo Rosebud, Interactive Cinema, The MIT Media Laboratory's in Cambridge, MIT Media Lab. Synthetic Characters Group, y OZ Project Publications. Entre estos sobresalen cuatro precursores, Landow, Bolter, Murray, y Laurel. Ellos se destacan porque han logrado establecer las bases y nociones básicas para crear sistemas narrativos no secuenciales explorando los nuevos modelos generados por la informática.

Para finalizar, según los argumentos e investigaciones realizados por Jesús Rueda, Carolina Franco, Nancy Muñoz y María Giraldo, es necesario abrir una nueva página en cuanto al tema Hiperficción colaborativa, es necesario innovar lo inventado, es necesario ser coherente entre la teoría y la práctica, y darles a los consumidores la libertad de elegir su forma de consumo.

1.2 ¿PREGUNTA?

Teniendo en cuenta el poco avance de la HIPERMEDIA COLABORATIVA, cabe preguntar: ¿Como estimular al desarrollo de esta rama de la narración hipertextual, desde el conocimiento de los medios interactivos?

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Objetivo General

Fomentar el desarrollo de la HIPERMEDIA COLABORATIVA, mediante la implementación de una narrativa de Hiperficción que involucre a los usuarios en la creación de un relato digital colaborativo.

1.3.2 Objetivos específicos

- Analizar el concepto e implicaciones de lo Hipertextual en la narración.
- Analizar el contexto de la narración audiovisual.
- Cuestionar la manera en que ha sido abordada la Hipermedia en la actualidad.
- Recolectar los datos necesarios, los cuales indiquen el comportamiento de los lectores en la internet.
- Determinar los elementos necesarios para la elaboración de la aplicación.

1.4 JUSTIFICACIÓN

La narración Hipermediática es una herramienta que debe de ser estudiada de la mejor manera para poder llevar a cabo una correcta integración entre su significado y finalidad con relación a los nuevos medios. La incorporación de ésta en la narración, implica un gran grado de evolución necesaria dentro de la postmodernidad literaria según lo expresado por *Nuria Vouillamoz*, quien apporto las siguientes premisas:

- *“El texto pasa a concebirse como entidad abierta, polisemántica e intertextual, capaz de generar múltiples significados en cada acto de lectura.*
- *Se recupera la figura del receptor como agente activo en la comunicación literaria, porque es él quien hace explícita la plurisignificación del texto.*
- *La autoridad del escritor se desdibuja como única voz generadora de significados.”*

Según *Vouillamoz*, el nuevo escritor se enfrenta al poder que los nuevos medios están ofreciendo a los lectores con fines de proponer una manera más cómoda de lectura, pero entonces es necesario según ella poder abordar la lectura desde una categoría en donde la historia sea la obra realizada por varias personas. De acuerdo a lo mencionado en el artículo Hipertexto y Colaboración de Alejandro Rodríguez, el hipertexto genera un equilibrio entre los polos de dualidad autor-lector, en donde el autor pierde en cuanto autoridad y el lector gana en participación.

De esta manera entonces, el autor pasaría a ser más bien un diseñador quien ofrece las herramientas y bases necesarias para que el lector experimente e intervenga por cuenta propia en la narración. De este modo se entraría en el juego Hipertextual en donde se estaría interactuando con una escritura colaborativa en el cual se pueda evidenciar un vinculo entre el autor y lector. Por otro lado, el hipertexto y la colaboración estarían dejando a un lado las limitaciones de los géneros, lo cual implica la integración de diversos lenguajes artísticos y a la libertad en la

participación en los procesos de edición y publicación que limitan las industrias culturales (*según Alejandro Rodríguez*).

1.5 FUNDAMENTOS

Temas que aborda la investigación:

Relato digital.

Lectoescritura digital.

Percepción humana.

Narración Hipermediática.

Técnicas de Narración.

Redes sociales y colaborativas.

Nuevos medios y dispositivos móviles.

Las Telecomunicaciones.

1.6 Cronograma

CRONOGRAMA PROYECTO DE GRADO I														
	SEMANA 5	SEMANA 6	SEMANA 7	SEMANA 8	SEMANA 9	SEMANA 10	SEMANA 11	SEMANA 12	SEMANA 13	SEMANA 14	SEMANA 15	SEMANA 16	SEMANA 17	SEMANA 18
	ago-26	sep-02	sep-09	sep-16	sep-23	sep-30	oct-07	oct-14	oct-21	oct-28	nov-04	nov-11	nov-18	nov-25
														SUSTENTACIÓN
Marco teórico														
Diseño de las herramientas de inv.														
Aplicación de las herramientas														
Salida de campo														
Análisis de información														
Determinantes de diseño														
ENTREGA INFORME														
Elaborar propuesta conceptual														
DOFA de la propuesta														
Diseños, Esquemas y visualizaciones														
Conclusiones														
Documento final														
ENTREGA DOCUMENTO Y PAPER													DOCUMENTO	
Piezas de comunicación														
ENTREGA COMUNICACIÓN													COMUNICACIÓN	
SUSTENTACIÓN														SUSTENTACIÓN

2.0 MARCO TEORICO



http://3.bp.blogspot.com/_urrtlQFfvd0/TBHZFHtzhgI/AAAAAAAAAMY/hVWtQdiYXtA/s1600/0/06.jpg

2.1 El Hipertexto Principio y Base de la Hipermedia

A través de la evolución constante de este mundo variante, la humanidad ha sido participe de algunos choques o cambios a raíz de producir y realizar mejoras en nuestra comunidad. Practicas como la literatura y el hipertexto informático, han venido convergiéndose notablemente, en donde grandes pioneros como Theodor Nelson, Jacques Derrida por parte del campo informático y Roland Barthes y Andries Van Dam por el campo teórico cultural, quienes desde un principio postularon que se debía abandonar *“los actuales sistemas conceptuales basados en nociones*

como centro, margen, jerarquía y LINEALIDAD”.¹ A partir de esto, se ha generado una serie de hipótesis en donde se plantea el mundo informático como la gran respuesta a la necesidad de crear un medio no lineal en donde se haga un aporte a lo narrativo.

2.2 Que es Hipertexto?

El Hipertexto como su nombre lo dice, es un texto extenso, amplio, en donde las palabras están vinculadas con otros textos, ofreciendo entonces la posibilidad de consumir un texto multisequencial y de libre navegación con el fin de ampliar y segmentar el texto que el lector desea conocer².

Según Roland Barthes:

“es un texto compuesto de bloques de palabras o imágenes electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como enlace, nodo, red, trama y trayecto”³.

Con ello Barthes determino que ese gigante texto, no tenía un principio como tal, que era posible acceder a ella desde diferentes puntos o vías de acceso, y que esta se basaba por su infinidad del lenguaje. A su vez, George Landow comenta que si bien los hábitos de lectura convencionales son validos en nuestra actualidad, sería bueno que se comience a desarrollar nuevas reglas y experiencias que rompan con las limitaciones de cualquier unidad de texto.

El hipertexto entonces, posee el potencial de reestructurar la forma en que son narradas las historias o relatos, proporcionando información interconectada entre sí con el fin de brindar al lector o consumidor una amplia red textual.

2.3 El Hipertexto y la Tecnología

Durante la historia del hombre, se ha presentado diferentes formas de desarrollo con las cuales la sociedad a interactuado ,y depende de sus ventajas y sus desventajas para que sea considerado como una invención o una creación .Según George si una creación posee más ventajas que desventajas se puede afirmar que dicha creación representa un desarrollo para la sociedad, de lo contrario se estaría hablando de un retroceso cultural⁴. Este puede ser el caso en que se encontró la imprenta según lo escrito por George Landow, puesto que en las primeras décadas de haberse

¹ Según George P.Landow en su libro Hipertexto 3.0

² Hipertexo Carlos Westendorp Plaza. <http://www.iac.es/galeria/westend/node5.html>

³ Definición de Hipertexto según Roland Barthes citado en el libro Hipertexto 3.0 escrito por George P. Landow

⁴ El lugar del hipertexto de la tecnología de la información. Libro Hipertexto 3.0 Pag. 55. Autor George P. Landow

creado la imprenta fue fuertemente criticada ya que esta implicaba una amenaza para la caligrafía. El hecho de hablar con alguien si lo tomamos como un desarrollo tecnológico, podemos observar que tiene sus ventajas y sus desventajas, esto es lo que poco a poco el hombre a ido construyendo diferentes formas de comunicación. El hipertexto por su parte, gracias a la intervención de los medios digitales de comunicación y partiendo de las bases concebidas a Ted Nelson y su premisa en la que debería de existir una base de datos de un contenido global y a Vannevar Bush con el MEMEX, se ha logrado observar el conocimiento y la información desde otra perspectiva, en donde la participación y colaboración juegan un gran papel⁵.

2.4 Modelos de Hipertexto

Según la RAE (Real Academia Española), modelo es m. Arquetipo o punto de referencia para imitarlo o reproducirlo. Un modelo debe de cumplir tres elementos, los cuales son descritos por Adelaide Bianchini:

- **General:** debe ser válido para cualquier aplicación del campo que formaliza.
- **Abstracto:** ya que con esto se puede separar las características particulares del objeto de estudio para extraer su esencia.
- **Consistente:** para lograr que cada elemento tenga una única definición, acorde con la función que se espera que represente y coherente con el resto de componentes del modelo.

Según [Tompa 1989] un modelo de acuerdo al contexto Hipertextual, de estar en la capacidad de representar una estructura estática como el funcionamiento dinámico de sus componentes. Anexo a esto, se tiene presente los aspectos relacionados con el intercambio de información entre el sistema Hipertextual y los usuarios, de tal manera que se le proporcione a ellos la posibilidad de hacer el papel de autor y lector facilitando la lectura de un documento en una plataforma digital. Dicho modelo, se divide en 2 sub modelos, los cuales son el sub modelo de datos y el sub modelo de procesos.⁶

Submodelo de datos: Hace referencia a la interrelación de los nodos mediante enlaces dirigidos, con el fin de estructurar un sistema de dígrafo [Parunak 1991]⁷. Así lo explica el profesor Adelaide Bianchi:

⁵ Autor Roberto Balaguer Prestes Libro: Comprendiendo al hipertexto como paradigma de abordaje de la realidad

⁶ Autor Adelaide Bianchini. Libro Conceptos y definiciones de hipertexto

⁷ Libro Conceptos y definiciones de hipertexto. Prof. Adelaide Bianchi.

“Todas las operaciones de inserción, eliminación y actualización de nodos y enlaces están provistas de las operaciones de grafos. Los nodos, son las unidades primitivas para organizar la información en el espacio hipermedial: funcionan como colecciones de datos no estructurados los cuales son agrupados de forma tal de crear una entidad lógica. Esta entidad existe para proveer abstracciones coherentes de información dentro del espacio de información representado en la estructura hipermedial.”

Submodelo de procesos: Este se enfoca a los mecanismos de acceso de la información presentada en el hiperdocumento. Para ello necesita el primer medio que el usuario tiene para poder acceder a los contenidos y los demás procesos que intervienen en la interacción con el usuario [según Adelaide Bianchi].

2.5 Literatura Electronica

A partir de la revolución tecnológica que a enfrentado la humanidad, la literatura a tenido un gran aliado en cuanto a colaborador de distribución o divulgación de su contenido, logrando abordar un nuevo canal de comunicación como lo es la Internet o WWW (*World Wide Web*), contribuyendo en la posibilidad de pensar en diferentes formas de consumir la literatura u obras artísticas, en donde décadas atrás parecía algo imposible. Es desde aquí, donde Virgilio Tortosa considera como el inicio de la Hiperficción, entendida de forma general como una escritura ficcional no secuencial que se ramifica y ofrece opciones al lector y destinada, en particular a ser leída en la pantalla de un ordenador de forma interactiva⁸. Haciendo un paréntesis con el proyecto presente, la Hiperficción, es un concepto que ha sido abordado desde su nacimiento (más o menos desde 1985), como una manera de comunicar lo escrito de una forma diferente multidireccional, y sus estudios se enfocan en la interacción de un usuario con el texto elaborado.

Según los estudios realizados hasta el momento en cuanto al estado de la Hiperficción, en donde se evidencia que se a enfocado mas, en el desarrollo tecnológico, filosófico o cultural, por el cual Jan Baetens (), lo a expuesto en uno de sus libros como << Close Reading Hyperfiction. An Introduction>> , escrito en el 2003. De igual manera piensan algunos críticos literarios contemporáneos y teóricos quienes no justifican el estudio formal o estructural de algunas obras de arte hiperficticias⁹. En cuanto al actual proyecto, beneficia lo mencionado anteriormente ya que de alguna manera se puede observar que no solo es el hecho de transformar una simple obra a lo digital, si no evidenciar cual es la necesidad y el componente innovador literario lo cual haga que dicha adaptación a lo digital sea consumida por los usuarios de manera exitosa.

⁸ Capitulo La Literatura Electrónica y su estudio. Libro Escrituras Digitales. Autor Virgilio Tortosa.

⁹ Capitulo La Literatura Electrónica y su estudio. Libro Escrituras Digitales. Autor Virgilio Tortosa. Pg 108

2.6 El Coautor y el Lectoautor

Desde antes de que la imprente fuese inventada, existía la necesidad de comunicar y contar historias, las cuales eran relatadas normalmente por los ancianos. En ese entonces, las historias se vivían con una gran pasión y el nivel de interactividad con el autor quien sería el anciano, era relativamente alta, puesto que los receptores de la historia tenían la oportunidad de expresar sus criterios frente a él. Ahora, con la llegada de la imprenta, y muy posteriormente con el mundo tecnológico, se ha logrado optimizar en cuanto a herramientas para establecer una relación del lector con el autor. Eco (1993) defiende que el contenido del texto se elabora mediante una cooperación con el lector, pero esta colaboración es indirecta. Por tal razón, según *Virgilio Tortosa* el lector continúa creando mundos a partir de los sugeridos por el autor, inclusive el lector logra crear mundos que el autor nunca esperase crear. Pero estas acciones o ideas que tiene el lector quedan prácticamente en las nuevas ya que el no tiene la capacidad de intervenir en el relato. Es precisamente lo que este proyecto trata de resolver a través de la intervención colaborativa en las historias. Por tal razón el uso de la hipermedia logra encajar perfectamente en la necesidad de resolver este paradigma, teniendo en cuenta que lo analógico es inmutable mientras que lo digital permite la transformación¹⁰. De esta manera los papeles de receptor y emisor se alternan continuamente como por ejemplo cuando uno establece un dialogo con una persona, en cierto momento uno hace el papel de autor o emisor hasta el momento en que interviene la otra persona.

2.7 Soporte Digital base de las Interactividades Selectivas, Transformativas y Constructivas.

El desarrollo tecnológico a sorprendido tanto a los escritores y a los lectoautores con respecto al desarrollo interactivo, que prácticamente han convertido a esa magnífica tecnología que lo fue el libro, en algo invisible¹¹. Según Isidro Moreno, “la tecnología digital ahora es tan visible que predomina sobre el contenido y las posibilidades expresivas que facilita”. En donde el nivel máximo de interactividad se alcanza o logra cuando los equipos (ordenadores) se encuentran interconectados en la red. Isidro Moreno logro clasificar el tipo de participación por parte de los usuarios o lectoautores, en su tesis doctoral.

- **Participación transformativa:** En este tipo de participación, el usuario no selecciona los contenidos propuestos por el autor, si no que puede transformarlos, de manera que el autor solo lo que hace es brindarle o proponerle al lectoautor una serie de elementos los cuales el lectoautor hace a disposición de dichos contenidos. En este tipo de participación según Isidro, no son muchos los desarrollos multimediales que se han propuesto transformaciones, las cuales hasta el momento, por general, se han encaminado en la intervención sobre los escenarios, sobre los personajes, sobre los tiempos pero no sobre

¹⁰ **Escritura hipermedia y lectoautores. Virgilio Tartosa.(Pg 123)**

¹¹ **Soporte Digital y Pluma de ganso. Isidro Moreno.**

lo más importante que es sobre las acciones durante la historia. Isidro comenta entonces, que es muy fácil dedicarse a crear historia en donde los lectoautores puedan intervenir en aspectos como el físico del personaje, pero por el contrario lo es el intervenir en la trama que este va a desarrollar en la narración.

- **Participación constructiva:** Este sistema de participación permite a los usuarios seleccionar, transformar e, incluso, construir nuevas propuestas que no haya propuesto el autor, según Isidro Moreno. Dicho sistema, es el apropiado o el indicado para algunos videojuegos, tales como Los Sims, en donde el lectoautor está en la capacidad de intervenir en las diferentes acciones de sus personajes, desde la creación de su hogar hasta el momento de irse a dormir.

Es de gran interés para el proyecto la definición de los mencionados tipos de participación, los cuales son utilizados por inercia de parte de los usuarios. Dicho comportamiento, es previamente diseñado por el autor quien es el que decide como quiere que los usuarios consuman su obra. En cuanto al presente proyecto y según estos tipos de participación, debe de optar por diseñar un sistema narrativo que proponga una participación transformativa la cual sea aplicada de forma colaborativa. Además de lo dicho, otra razón por la cual debe de ser transformativa, es debido a que esta se enfoca mas en que los usuarios puedan intervenir directamente con el desarrollo de la trama y no solo en elegir aspectos no tan relevantes como el escenario , el físico de los personajes entre otros. El proyecto busca innovar sobre lo hecho y lo poco explorado por desarrolladores, y en la participación transformativa muy poco se a profundizado.

2.8 Inteligencia Colectiva

Pierre Levy describe la Inteligencia Colectiva como una inteligencia universal, en donde el conocimiento se adquiere a través del conocimiento de los demás, de tal forma que este se mueve en un circulo en donde cada persona ayuda a construir un concepto más concreto y profundo dentro de la realidad¹².

“La base y meta de inteligencia colectiva es el reconocimiento mutuo y enriquecimiento de individuos en vez del culto de comunidades fetichistas o hyperestatizadas”.

Pierre Levy.

Pierre Levy parte de su premisa en la cual dice que nadie sabe todo, todos saben algo, todo conocimiento reside en la humanidad. En donde la inteligencia es el resultado de la suma de los conocimientos adquiridos a través de los demás. Dicha Inteligencia Colectiva debe de ser aplicada en un sistema de coordinación en tiempo real, en donde sea compartida a través de los diferentes medios de comunicación, principalmente el ciberespacio dadas las capacidades de

¹² **Inteligencia Colectiva. Autor Pierre Levy. Sitio web**
<http://iie.fing.edu.uy/ense/assign/progarte/inteligencia1.html>

rápida difusión y alcance que esta implica, en donde personas de diferentes partes del mundo puedan acceder a ella y de igual forma retroalimentar el contenido consumido por él y muchos más.

Pero a qué viene la inteligencia Colectiva a este proyecto?, La Inteligencia Colectiva es un concepto el cual establece que el conocimiento se forma a partir de la participación colectiva de las personas, entonces vendría siendo el soporte teórico de este proyecto, debido a la necesidad de crear un sistema de narración colaborativa Hipermediática, el cual atraiga a los lectoautores y los involucre en la creación y participación de narraciones digitales.

2.9 Narracion Hipermediatica.

La narrativa Hipertextual es mucho más que el estructurar grandes organizaciones de texto y relaciones de estas con otros documentos. Para ello es necesario diseñar nuevas formas de interacción entre la literatura y la tecnología, las cuales hagan más agradable la lectura y optimicen el alcance que hoy por hoy brinda la tecnología a la sociedad¹³.

En los años 80's fue en donde se comenzó a enfocar en este fenómeno, de tal forma que se lograra una fusión moderna entre 2 mundos (Como lo menciona José Rueda y Carolina Franco) uno ya conocido claramente por la sociedad el cual es el mundo literario tradicional y otro muy nuevo el mundo Hipertextual. Su misión principal del estudio Hipermediatico, fue el lograr unir el término lector y autor, por medio del uso de herramientas digitales e interactivas. Obviamente, teniendo en cuenta los elementos básicos que se deben de tener en cuenta a la hora de crear una obra literaria o del simple hecho de narrar algo. Estos son tres elementos, el contenido (historia), forma (estructura) y el Acto (contar). Elementos que a pesar de la gran libertad que brinda la hipermedia, siempre deben de estar presentes para mantener la esencia de la jerarquía de la narración. Teniendo muy claro estos elementos, posteriormente se enfatiza en desarrollar un sistema narrativo el cual rompa con la linealidad de la narración tradicional, y se empiece a brindar posibilidades de intervención al lector de forma que se haga uso justo de la hipermedia, aplicando la teoría y práctica que esta involucra.

2.10 Dispositivos Móviles

La hipermedia permite la intervención de herramientas de comunicación y audiovisuales, las cuales brinden un mejor desarrollo a las narraciones digitales. Por tal razón, los dispositivos móviles como smartphones, PDA's, teléfonos, se han venido



¹³ **Narración Hipermediática. Autores José Jesús Rueda**
<http://www.it.uc3m.es/rueda/Madrid05/MundoInterne>

convirtiéndose cada vez más en un interesante e indispensable dispositivo en el uso cotidiano de las personas.¹⁴ Juan Miguel Aguado habla sobre unos aspectos muy interesantes, y son la ubicuidad y la vinculación de la identidad, aspectos que el móvil ofrece brindando una adaptación al usuario y al contexto de uso. Esto es algo realmente importante para el proyecto, ya que el móvil se postula entonces como un dispositivo que va de la mano con el usuario, en donde encuentra una relación de cierto modo en otro mundo, el mundo de las TIC's. Además de estos aspectos, también se encuentran: la pertinencia, conveniencia, ubicuidad y conectividad, rasgos que hacen ver a los dispositivos móviles, muy atractivos para las industrias mediáticas.

De acuerdo a lo mencionado hasta el momento, los dispositivos móviles son uno de los medios en donde la sociedad constantemente está consumiendo diferentes tipos de contenido, teniendo como base el texto, la imagen y el sonido, elementos que contiene una narración Hipermediática.

2.10.1 Consumo Cultural Movil

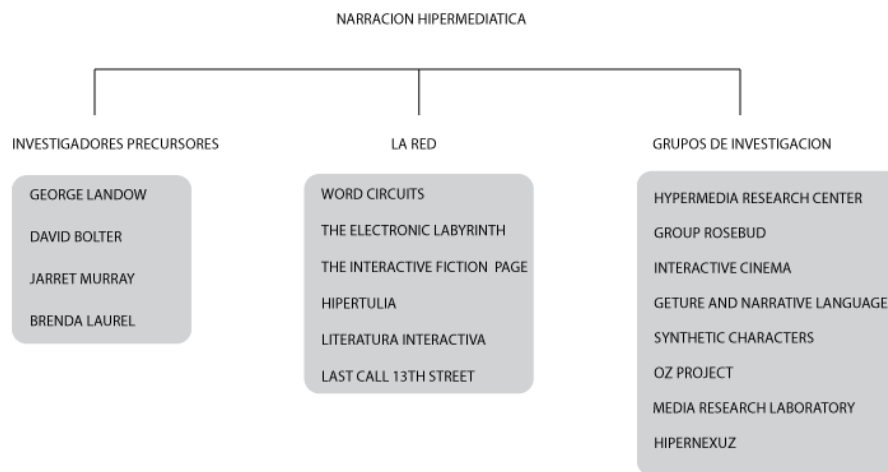
Los dispositivos móviles han logrado como dicen Aguado y Martínez, rellenar los espacios de tiempo muertos o a aquellos tiempos de “desocupados”, con una serie de contenidos muy interactivos, creando perfiles e identidades digitales, en donde la comunicación ya no se establece solo con una persona si no con varias al mismo tiempo, en pocas palabras este te ofrece lo que quieras, cuando quieras y en donde quieras. Según Rheingold, las personas comienzan a tener una privacidad diferente con este dispositivo, llama por el cómo “Privacidad Nomádica”¹⁵, es decir, una privacidad que va ligada a una intimidad en lugares portables muy relacionados con la sociedad y sus usuarios. Se encuentra también la idea de una socialización móvil, en donde se introduce un rito de consumo cultural del móvil: y es el mostrar a otros y compartir experiencias. Es por eso que el dispositivo móvil ha sido utilizado por grandes compañías para potencializar su mercado, es el caso por ejemplo de Facebook, con su aplicación móvil para celulares, o como el de Youtube, que pueden subir sus videos tomados con la cámara de su celular. Así como el caso de estas inmensas empresas se encuentran el de muchas más, lo interesante es que ya las personas están consumiendo lo que ellas mismas están emitiendo, y es un factor que el proyecto busca desarrollar, el cual es el brindarle a los usuarios la oportunidad de que puedan crear historias, narraciones Hipermediáticas a través de la interacción con otras personas. El dispositivo móvil se encamina como una herramienta muy importante para el desarrollo del proyecto debido a la gran involucración que esta tiene con la identidad de las persona y su capacidad de consumo y divulgación de información.

¹⁴ La cuarta pantalla: industrias culturales y contenido móvil. Autor: Juan Miguel e Inmaculada J.Martinez.

¹⁵ Libro Sociedad Movil. Capitulo Consumo Cultural Movil: De la dictadura del Ahora a la lógica del compartir. Autor Juan Miguel Aguado

3. Estado del Arte

El estado del arte indica, que los precursores en cuanto a la narración Hipermediática han sido los siguientes: George Landow, David Bolter, Jarret Murray, y Brenda Laurel. Estas personas han logrado proponer la Hiperficción como un campo que debe de ser explorado para la creación de una nueva manera de leer. En cuando a los grupos de investigación mas importantes se encuentran: Word Circuits,, The Electronic Labyrinth, The Interactive Fiction Page, Hipertulia,y Literatura Interactiva. Estos investigadores por lo general han desarrollado de cierto modo sistemas narrativos hipertextuales que se ven mas involucrados en el campo explorativo (interacción/intervención de una sola persona) que en el campo colaborativo.



A continuación se presentaran dos términos que serán utilizados a lo largo del proyecto con la intención de aclarar la diferencia entre los estudios de hiperficción que se han realizado hasta el momento. Por un lado tenemos la Hiperficción explorativa y por el otro lado tenemos la constructiva.

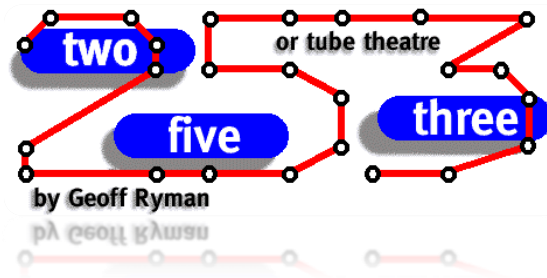
Hiperficción explorativa: Este tipo de narración es muy usual, el cual se basa en la interacción de una sola persona con el desarrollo de la historia. En ella el lector no construye historia

desde cero, lo que hace es elegir uno de los tantos desenlaces que el autor ya ha planteado. Es como seguir el hilo que el autor ya ha elaborado, caso contrario al tipo constructivo.

Hiperficción constructiva: Se basa en la construcción de historias a partir del ingenio de otras personas, bien conocida como un desarrollo colaborativo. En el ciberespacio funciona como las IRC o "Internet Relay Chat", que son "charlas" a través de la red, como si fuera un Chat en donde varias personas colaboran en la creación de historias. La manera más común de visualizar este tipo de Hiperficción, es en los videojuegos de Rol, en donde los usuarios forman parte de la historia y son los encargados de que se lleve a cabo el desarrollo de ella.

3.1 Novelas de Hipermedia

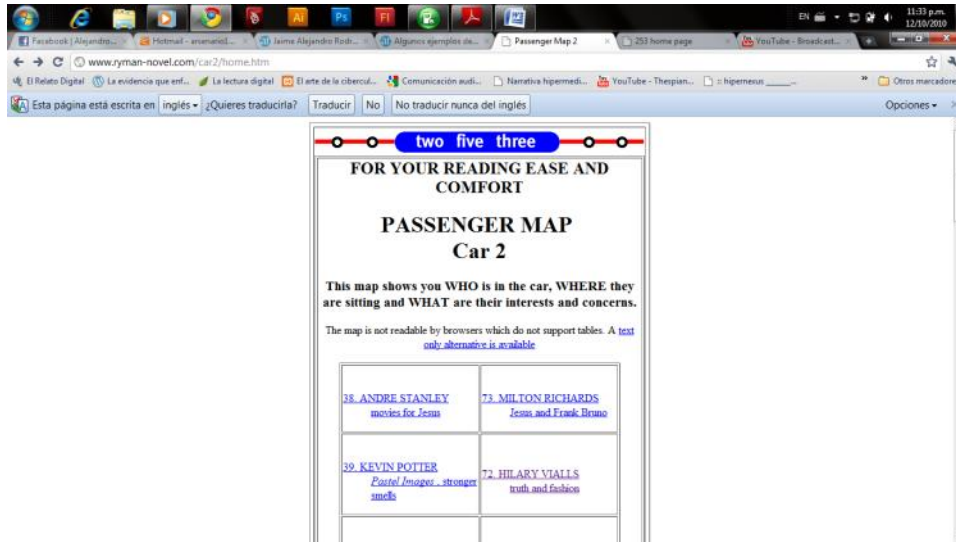
3.1.1 253 OR TUBE TEATRE: UNA NOVELA PARA INTERNET



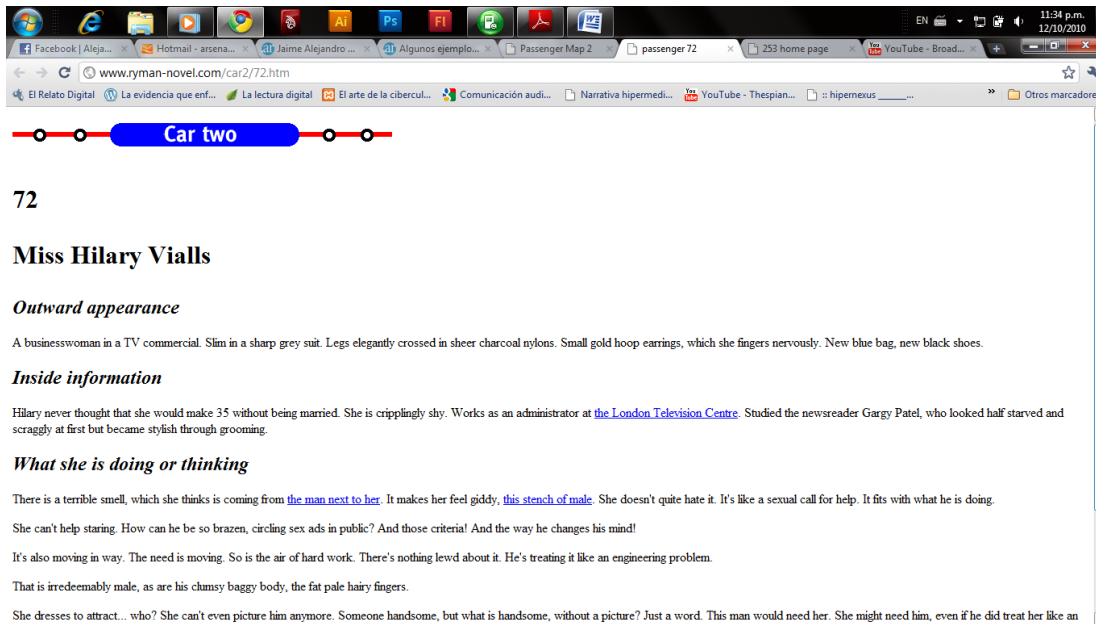
<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/algunos-ejemplos-de-hipermedias-de-ficcion.php>

En esta novela digital, su creador Geoff Ryman propone una historia sencilla y atractiva a raíz de un accidente que tiene un tren subterráneo. Para ello utiliza un mapa en donde se pueda visualizar los vagones del tren y el puesto de cada pasajero. Su estrategia es que el lector, pueda conocer de manera no lineal las historias de los pasajeros que están en el tren, sus pensamientos o sus acciones, entre otras. En cada vagón se encuentran 36 pasajeros, y el tren tiene 7 vagones, por lo que serían 253 historias contando al conductor del tren. Esto genera una sensación en el lector de Dios Omnisapiente como lo menciona Jaime Alejandro Rodríguez¹⁶.

¹⁶ Algunos ejemplos de "hipermedias" de ficción. Autor Jaime Alejandro Rodríguez.
<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/algunos-ejemplos-de-hipermedias-de-ficcion.php>



Presentación de Car 2 o vagón 2. Interfaz Grafica

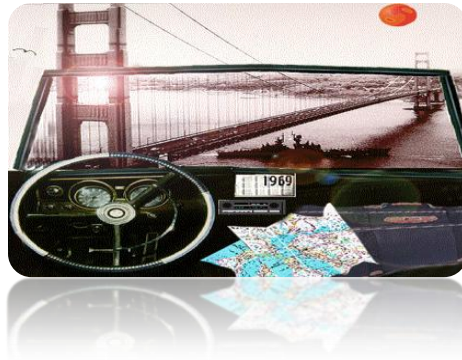


Presentación de una de la historia de uno de los pasajeros de 3.

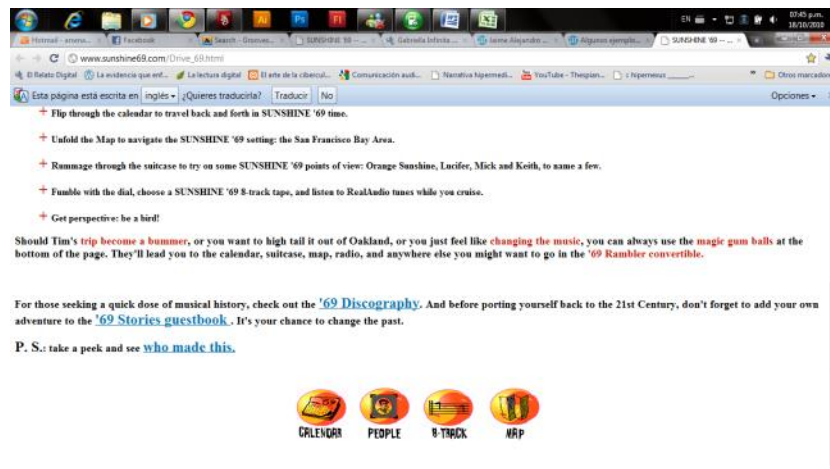
Lo interesante de la novela, ocurre a medida que se va conociendo las historia de los personajes, puesto que el lector comienza a observar que todas las historias de los personajes tienen algún

tipo de relación a lo que conlleva finalmente a una trama no lineal pero con una estructura organizada a través de las relaciones de las historias¹⁷.

3.1.2 SUNSHINE '69: UN PASEO ALUCINANTE



Sunshine '69 es una novela hipertextual en donde contiene en su interfaz grafica cuatro elementos, un calendario de 1969 abierto, un mapa, una radio y una maleta. Los lectoautores tienen la posibilidad de disfrutar del paseo que propone el autor, gracias al uso de los elementos mencionados, brindando la sensación de una espacialidad cartográfica, y de una noción del tiempo en el cual transcurre la historia. Este tipo de novela hiperficcionalista es de tipo explorativo, debido a que solo un usuario puede interactuar con la novela.¹⁸



En cuanto a su diseño grafico, la novela presenta una imagen muy sobria , en donde no es muy amigable la manera en que se diagraman los elementos que son contenidos en el sitio. Prácticamente, el autor Babby Rabyd al igual que el autor de 253, proponen buenas historias hiperficcionalistas con muy poco desarrollo grafico.

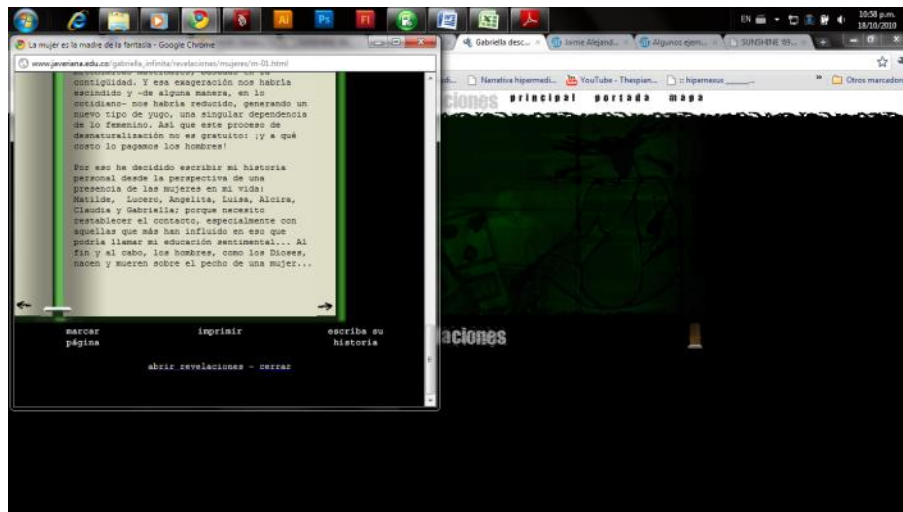
¹⁷ <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/algunos-ejemplos-de-hipermedias-de-ficcion.php>

¹⁸ SUNSHINE '69. http://www.sunshine69.com/Drive_69.html

3.1.3 GABRIELA INFINITA



Gabriel Infinita es una obra Hipermediática creada por Jaime Alejandro Rodríguez, en donde logra incorporar su novela al formato hipermedia. En ella se puede observar cómo se va desarrollando la historia a través de las diferentes perspectivas de las cuales el lector puede interactuar. Gabriela Infinita es la historia de una joven de 22 años, la cual estaba embarazada de su amante Federico el cual ha desaparecido misteriosamente. Gabriela como se encuentra en etapa de embarazo, por sus condiciones le queda prácticamente imposible salir a buscarlo, pero cuenta con una serie de recursos los cuales podrá guiarla a encontrar a su amante. Una de las cosas interesantes de esta hipermedia, es la forma en que los lectores pueden ir contribuyendo en el desenlace de la historia, ya que pueden escribir sus propias opiniones o ideas con respecto a su desarrollo.



http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/mujeres/m-01.html

Esta hipermedia llama la atención, puesto que logra incorporar el sonido e imágenes en la representación de su historia, aunque sea de forma leve. Lo importante es que contiene los elementos básicos necesarios para poder ser una hipermedia. Es un buen ejemplo para tomarlo como base par el proyecto, aunque en realidad el autor ya escrito una trama que se establece en la historia, cosa que no debería de ser asi según el objetivo propuesto en el proyecto ya que el lectoautor es quien se encargara de darle su propio desenlace de forma colaborativa.

3.1.4 LAST CALL 13TH STREET



La acción: Last Call es la primera película de terror interactiva en el mundo donde el público es capaz de comunicarse con el protagonista. Una película controlada por un miembro de la audiencia, por lo que logra eliminar las fronteras entre el juego y el cine. Posee un software de reconocimiento de lenguaje el el cual transforma las respuestas de los participantes a través de un teléfono móvil , arrojando las instrucciones específicas al protagonista de la película. Un software especialmente diseñado para, los desarrollos de los procesos de estos comandos y pone en marcha un seguimiento adecuado de la escena. El diálogo entre la actriz principal de la película y un miembro del público lleva a una película diferente, y el resultado puede variar a veces con un final feliz o con una más espantosa. Para participar en la aventura, los miembros de la audiencia presentan sus números de teléfono móvil a un código de marcación rápida cuando compran su billete. El momento en que el protagonista saca su teléfono para llamar alguien que podría ser capaz de ayudarla, el software de control de la película elige uno de los números de teléfono móvil registrados. Una vez que el espectador recoge, se oye la voz de la actriz - que le dice que se perdería sin él. Él tiene que ayudar a escapar por la elección de un camino a través del sanatorio .Además, también decide si debe ayudar a otras víctimas a huir del lugar de los hechos y cada opción única forma su destino: se trata de una cuestión de vida o la muerte.

Relación con el Proyecto.

Esta narración audiovisual guía al proyecto en cuanto al potencial de los dispositivos móviles y como estos aportan una manera distinta de consumir la narración. El sistema hipermedia que el proyecto busca desarrollar de forma colaborativa, necesita de una herramienta que permita comunicar la información de forma sencilla y efectiva entre varias personas.

4. Trabajo de Campo

4.1 Entrevista a Jaime Alejandro Rodríguez realizada por Veronica Castro.

En esta entrevista que realizo Verónica Castro al escritor e investigador del Departamento de literatura de la universidad Javeriana de Bogotá, Jaime Alejandro Rodríguez se ha caracterizado por su gran aporte a la hipermedia desarrollada a nivel nacional, gracias a su Tesis “Teoría, practica y enseñanza del hipertexto de ficción: el relato digital”.

Verónica Castro le pregunto a Jaime Alejandro las siguientes preguntas, las cuales aportan positivamente en el desarrollo de este proyecto.

— *“Respecto del hipertexto y la literatura existen diversas posiciones: optimismo tecnológico vs. Pesimismo humanista, etc. La suya parece ser optimista...”*

“Definitivamente mi posición está del lado optimista. Asumo la observación de George Landow, según la cual, mientras que la mayoría de los autores posestructuralistas son un modelo de solemnidad, desilusión extrema y valientes sacrificios de posiciones humanistas, los escritores de hipertexto resultan abiertamente festivos. “La mayoría de los posestructuralistas, dice Landow, escribe al crepúsculo de un anhelado día por venir; la mayoría de los escritores de hipertexto escribe sobre muchas de las mismas cosas, pero al alba”¹⁹.

—*“¿Cuáles son las posibilidades de la narrativa digital?”*

—“La fluidez de perspectivas narrativas múltiples o la presentación de múltiples personajes, o la combinación de historias (el asunto de las “historias multiformes” como diría Janet Murray). Sin

¹⁹ Entrevista a Jaime Alejandro Rodríguez. Realizada por Veronica Castro.
<http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/jaime-alejandro-rodriguez-ruiz.php>

embargo, el hipertexto exige una lógica y una estética que va más allá de dar albergue a una combinatoria narrativa. Exige y promueve la interactividad, esto es, la participación del lector a través del medio. Pero aún más: el medio digital facilita una morfología múltiple. No sólo la palabra o las estructuras narrativas son digitalizables. Lo son también otros materiales como la imagen, el sonido, la animación. De modo que la decisión de formatear un relato en hipertexto conduce en realidad a una visión técnica y estética distinta, alejada de la estética y la técnica literarias: la estética digital. Algunos autores prefieren llamar “hipermedias” a los soportes o entornos digitales que incluyen recursos distintos de la palabra. Los modelos hipermedia (narrativa digital) se definen así sobre la base de tres componentes: funcionan sobre hipertexto (escritura-lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan, además de texto, diferentes morfologías de la comunicación, como animaciones, audio, video, etc.), y requieren la interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones). Si a esto le sumamos la conectividad, es decir, la posibilidad de actuar y de comunicarse on-line, tenemos una forma realmente distinta y muy potente de narrar”.

—“*Ud. dice que es necesaria una pedagogía de la lectura hipermedia que, más allá de una “pragmática de la interfaz” o una “emulación del zapping”, facilite el cumplimiento de las expectativas que la ficción interactiva ha soñado para el lector: que se convierta en parte de la historia y controle la dirección y la experiencia estética. ¿Podríamos imaginar esa pedagogía a través de los videojuegos como alternativa en la escuela?*”

—“Efectivamente. En mi último libro: Trece motivos para hablar de Cibercultura, yo afirmo que los videojuegos suelen ser una herramienta muy eficaz para introducir al niño en el mundo de la informática. Aumentan su autoestima en la medida en que exigen y proporcionan un sentido de dominio, control y cumplimiento; potencian habilidades de autocontrol y autoevaluación; promueven la destreza en la resolución de problemas y toma de decisiones; y facilitan el aprendizaje significativo y colaborativo. Además son magníficos medios para trabajar habilidades motrices como la rapidez de reflejos y la reacción rápida, pero también fomentan la adquisición de conocimientos. Los problemas atribuidos a los videojuegos, como el descuido de quehaceres, la inmersión exagerada o la promoción de actitudes como la competitividad, el individualismo y la agresividad, deben ser atendidos y acompañados más que usados como argumento para prohibir la actividad. Ahora, este acompañamiento y provecho de los videojuegos no sólo debe ser responsabilidad de los padres, sino de la institución escolar, de las empresas productoras- que deben disponer de espacios de “negociación” con los usuarios- y de la legislación. En relación con los educadores, la propuesta con respecto al tema consiste en incluir los videojuegos como forma, medio y contenido en los planes de estudio; realizar una tarea de concientización con los niños (y con los no tan niños) para una adecuada selección y lectura crítica de los juegos. Deberíamos promover igualmente talleres de videojuegos, a la par de otros usos de las nuevas tecnologías. Claro: todo esto implica una especie de acción-investigación

participativa, de modo que las acciones pedagógicas derivadas tengan un sustento real y legítimo”.

—“*¿Están preparados los lectores para sustituir sus libros por computadoras? ¿Cómo fue la respuesta del público ante “Gabriella Infinita”, su hipertexto audiovisual de ficción?*”

—“Hay indudablemente resistencia a las nuevas formas de expresión y sobre todo dificultad para extender la experiencia a los usuarios, pero creo que las nuevas formas de comunicación digital promueven condiciones de flexibilidad y juego muy interesantes para los usuarios de las nuevas generaciones, un poco cansados ya de la monumentalidad y de la seriedad propias del sistema de la escritura ligada al libro, y eso da entrada a nuevos valores y posibilidades para las expresiones del nuevo medio. Cada vez más los lectores están abandonando las necesidades psicológicas de estabilidad y de autoridad que ofrecen los libros y valoran más la plasticidad, la interactividad y la velocidad de distribución que proporcionan los nuevos soportes.

En el caso de Gabriella Infinita, se ha venido dando una especie de valoración y reconocimiento de la propuesta desde diversos frentes. De un lado, los jóvenes que la han navegado expresan agrado y valor de novedad en su experiencia, pero por lo general se quedan en una navegación que yo considero superficial, es decir, la navegación por el multimedia propiamente dicho. Sin embargo, cuando Gabriella ha sido llevada al aula de clase como “texto”, se da un reconocimiento también de la parte literaria y en algunos casos se ha concluido que Gabriella constituye una forma novedosa de introducir la lectura literaria, lo que me parece un interesante resultado.”

4.1.1 Análisis de la Entrevista

De acuerdo a la anterior entrevista, se puede concluir que actualmente se está viviendo en una época de cambio en donde la tecnología es gran protagonista en diferentes áreas y una de ellas y la más importante para este proyecto, es la literatura. Jaime Rodríguez comenta que la narración digital posee ciertos elementos los cuales ayudan a potencializar o por lo menos a proponer otras perspectivas frente a la narración tradicional. Elementos como el sonido, la imagen y la capacidad de interacción que brinda a los lectoautores, son elementos que de cierta forma construyen un nuevo modo de interpretar la narración. De igual manera, expresa que la hipermedia o Hiperficción, cuenta con los requerimientos necesarios para que sea reconocida como un nuevo género literario, debido a que contiene aspectos históricos, lógicos, estructurales, estéticos, pragmáticos y socioculturales distintivos de otras formas de narrar.

4.2 Analisis de los Datos Recolectados

Se realizo como tipo de recolección de datos, una encuesta con la cual se esperaba evaluar una serie de aspectos básicos para el desarrollo del sistema Hipermediatico y también para analizar si los usuarios han interactuado con narraciones digitales colaborativas. Esto con el fin de analizar si por lo menos la población objetiva ha interactuado o a escuchado sobre narraciones digitales. De haberlo hecho, entonces se proseguirá a investigar cuales fueron los aspectos más importantes que a ellos les intereso de esta.

El target o grupo objetivo de la encuesta, fueron jóvenes universitarios cuyas edades oscilaban entre los 20 y 25 años.

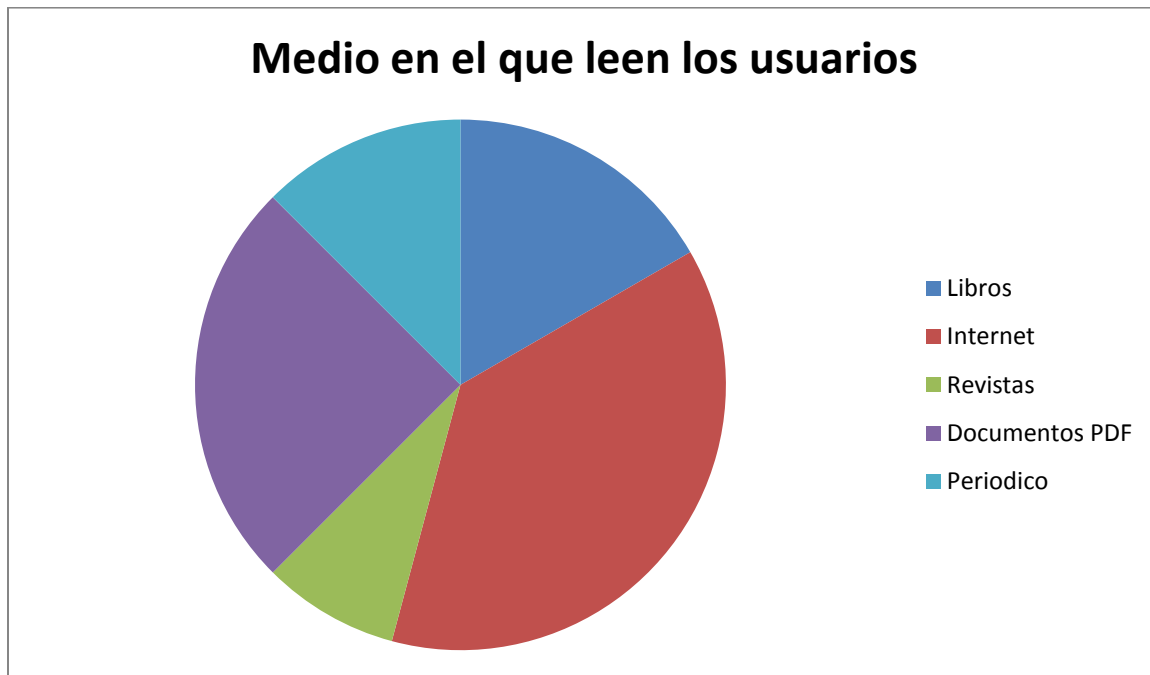


Grafico 1.

Publico encuestado: 30 personas

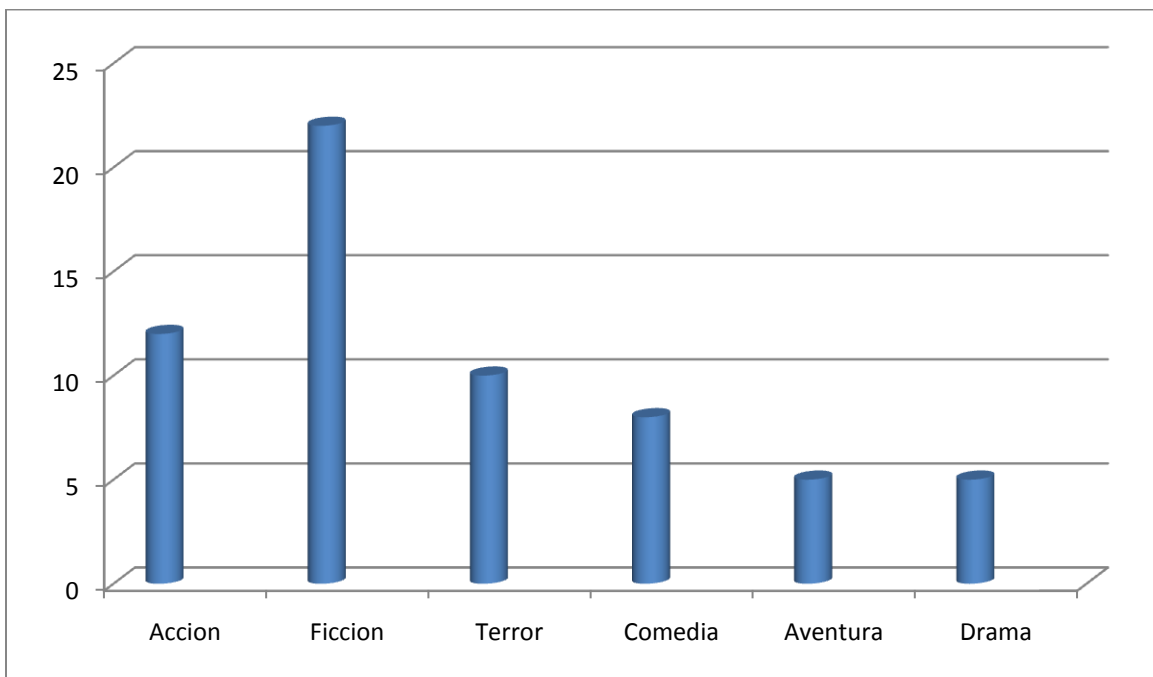
Universidades presentes:

Universidad Icesi: 10
 Universidad Javeriana: 10
 Universidad del Valle: 10

De acuerdo con el grafico 1, se logra evidenciar y apreciar que la mayoría de las personas comúnmente leen en internet que en otros medios como los impresos. Esto se puede deber al momento en el que la sociedad se está convirtiendo cada vez más en usuarios más activos a la tecnología o a los medios digitales, permitiendo de esta forma, ofrecer nuevas formas de comunicar lo ya elaborado por parte del mundo análogo. Además de la internet como principal medio de lectura, aparece el formato PDF, el cual los usuarios lograron comunicar que actualmente es el formato en el que se presentan los diferentes textos académicos y que principalmente albergan en el ciberespacio.²⁰

De acuerdo entonces al grafico 1, el proyecto debe de ser desarrollado desde la plataforma del Internet. A pesar de que suene obvio este resultado, es necesario argumentar el porqué elegir la Internet como plataforma y no utilizar por ejemplo una instalación o aplicación interactiva.

Género literario favorito



²⁰ Palabras tomadas según uno de los usuarios que realizo la encuesta.

Grafica 2.

Publico encuestado: 30 personas

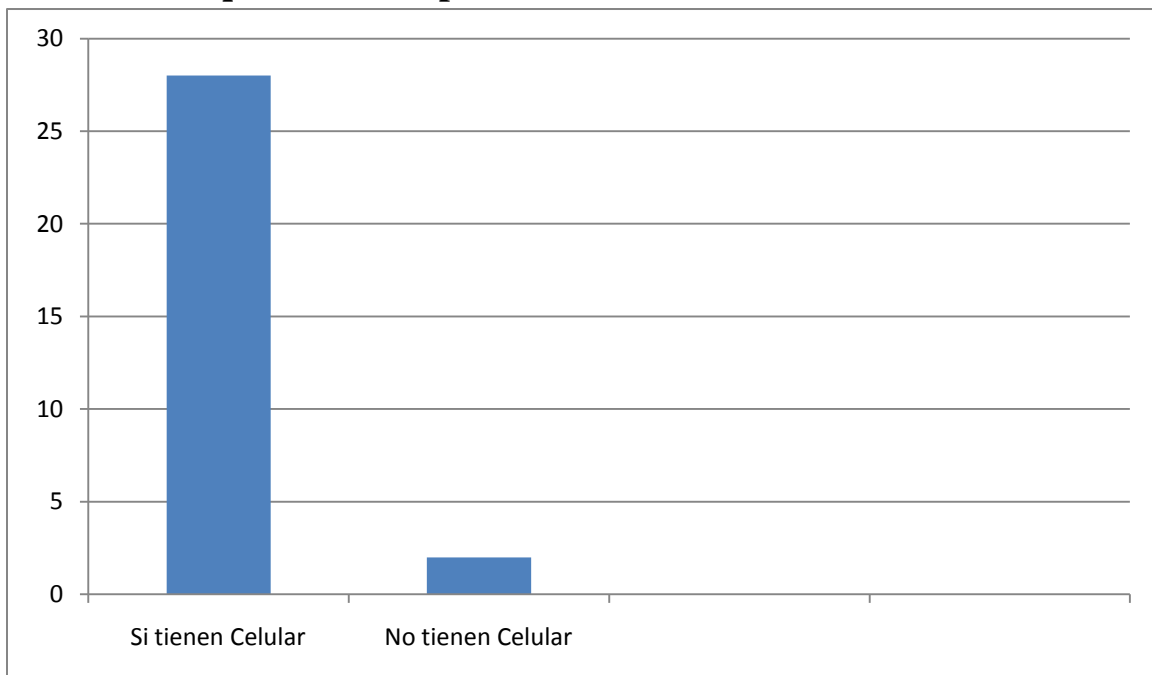
Universidades presentes:

Universidad Icesi: 10

Universidad Javeriana: 10

Universidad del Valle: 10

Esta encuesta permite evaluar y decidir sobre que género literario se comenzaría a desarrollar en el sistema Hipermidiático, además de conocer que elementos se deben de resaltar en el sistema o aplicación a desarrollar. Entre las 30 personas que realizaron la encuesta se pudo observar que La Ficción como género literario es el más apetecido entre los jóvenes universitarios.

Personas que tienen Dispositivo de Comunicación móvil o Celular**Grafica 3.**

Publico encuestado: 30 personas

Universidades presentes:

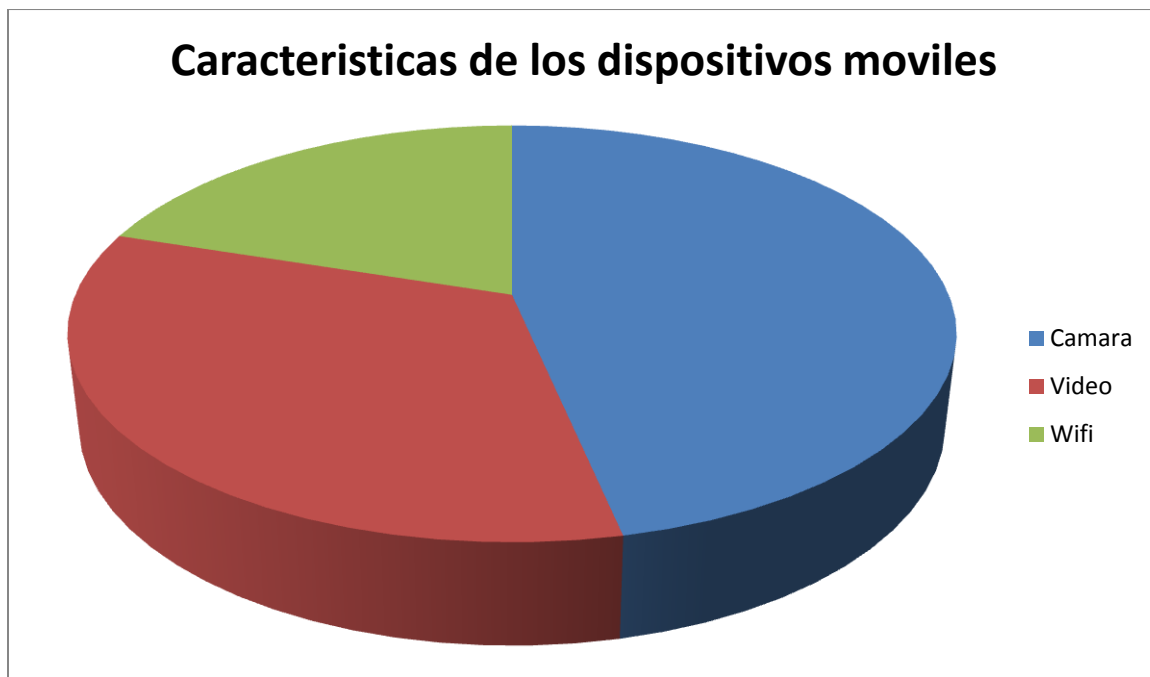
Universidad Icesi: 10

Universidad Javeriana: 10

Universidad del Valle: 10

Es claro, a pesar de lo obvio que la mayoría de la población tiene un dispositivo de comunicación móvil o Celular. El aspecto que entre a jugar en este proyecto son las características multimedia del dispositivo, Como por ejemplo si posee cámara, si puede grabar video y lo más importante si tiene la posibilidad de conectarse a internet. Por lo menos se puede afirmar que el celular es una herramienta que está presente dentro de la sociedad joven universitaria de la ciudad de Cali.

De acuerdo a la grafica 3, y lo investigado en el marco teórico, es posible vincular los dispositivos móviles en el proyecto, debido a que este presenta una serie de aspectos técnicos y sociales muy importantes en cuanto a la divulgación y consumo de información, y a demás el grafico nos muestra que el celular o dispositivo móvil es una herramienta que tienen en común las personas de la actual sociedad.



Grafica 4.

Publico encuestado: 28 personas

Universidades presentes:

Universidad Icesi: 10

A pesar de que muchas personas por no decir que la mayoría, tienen por lo menos un celular, no todas las personas tienen la posibilidad de conectarse a internet desde sus celulares, lo más normal es que por lo menos tenga cámara. Teniendo en cuenta que este proyecto tiene como finalidad poder crear un sistema de narración Hipermediática colaborativa, sería necesario analizar más a fondo el número de personas que puedan conectarse a internet desde sus celulares con la finalidad de que los usuarios lo puedan usar como herramienta para comunicar sus historias ya que este es un dispositivo personal el cual diariamente las personas lo cargan o mantienen con él.

5 Determinantes de Diseño.

5.1 Determinantes de Trabajo de Campo

Con base al trabajo realizado en la salida de campo, en donde se recopiló información necesaria por parte de algunos usuarios y teniendo como referencia las opiniones y conocimientos de Jaime Alejandro Rodríguez, uno de los pioneros en cuanto Hiperficción nacional, se ha determinado que para poder llevar a cabo el desarrollo del proyecto es necesario tener en cuenta lo siguiente:

1. El género con que se desarrolle principalmente el sistema debe de ser de Ficción, debido a que es el género que los jóvenes prefieren según los resultados del trabajo de campo.
2. El sistema se debe de desarrollar en un web site, debido a que es lo que actualmente es lo que más les llama la atención en la web, gracias a la posibilidad que este ofrece para interactuar entre varias personas.
3. El idioma debe de ser principalmente el español (idioma principal de Colombia), además debe de manejar un lenguaje claro y apropiado para que pueda ser comprendido por las demás personas.

5.2 Determinantes del Marco Teórico.

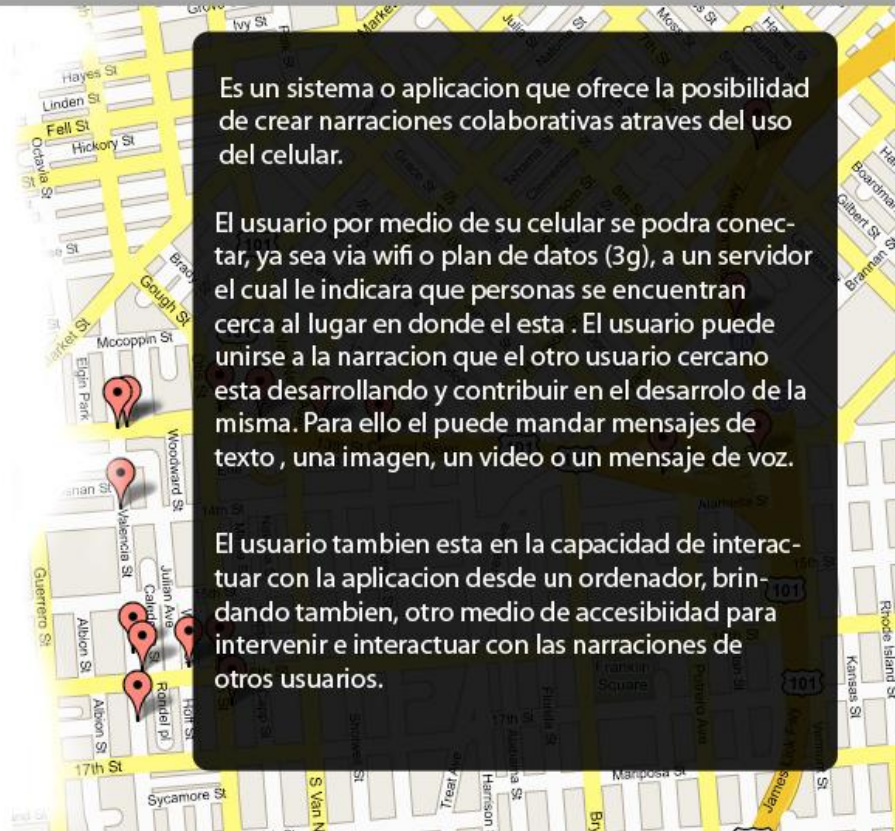
1. El sistema hipermedia debe de realizarse en una plataforma como la Internet, debido que es el medio en donde la información se difunda más fácil y más rápidamente, y además es el medio en donde el hipertexto posee más potencial.
2. El sistema hipermedia debe de ser de tipo colaborativo y no explorativo, ya que el último impide la participación de otras personas.
3. El sistema debe de proporcionar a los usuarios una participación transformativa, la cual les brinde la posibilidad de intervenir realmente en el trama de la narración más allá de elegir aspectos como el físico de los personajes, escenarios, condiciones climatológicas, etc.

4. El sistema hipermedia debe de incluir la posibilidad de utilizar los dispositivos móviles como herramienta de comunicación y consumo de la las narraciones hipermedias.

6 Alternativas Conceptuales.

6.1 Propuesta #1

Propuesta 1



Consiste en la creación de narraciones Hipermediáticas a través del uso del celular o de un ordenador. Para ello, los usuarios deberán de tener instalado la aplicación (sistema a desarrollar), que permita ofrecerle la interacción con el sistema de narración. En ella se visualizara los usuarios que se encuentren cerca de él y también las narraciones creadas por otras personas. Los usuarios podrán intervenir en las historias enviando mensajes de texto, imagen, video o sonido.

Esta propuesta tiene como requerimientos que el usuario tenga y utilice un celular con soporte a aplicaciones Java, y debe de tener la posibilidad de conectar a Internet ya sea por vía wifi o plan de datos (plan de acceso a Internet estipulado por una telefonía móvil en Colombia).

6.2 Propuesta # 2

Propuesta 2

Breve Introduccion: Consiste en crear narraciones usando como herramienta de escritura los celulares , la red social twitter para visualizar lo escrito de la narracion , y un web site o Blog donde los usuarios puedan subir imagenes o videos los cuales colaboren en el desarrollo de la historia.

Pasos:



1. Los usuarios deben de tener un perfil en una red social.
2. En ella deben de hacerse seguidores de la red narrativa.
3. Registrar el numero de su celular para recibir y enviar los sms de los usuarios que vayan escribiendo la narracion.
4. Si deseas crear una historia para que sea desarrollada con los demas, debes de escribir la accion o el tema de la narracion y crear por lo menos 3 o 4 personajes. Debe de enviarlo como sms para que los demas vean la publicacion.

5. El usuario creador debe de subir una imagen, video o sonido al web site o Blog. Esto se realiza con el fin de darle mas fuerza y emocion a la historia, ademas de guiar a los otros usuarios que participaran , en cuanto a la interpretacion de los personajes , el genero de la narracion, entre otros.

6. Posteriormente los usuarios podran visualizar lo escrito de la narracion en la red social y observar los comentarios de las demas personas que leyeron la historia sin haber participado en ella.



Desarrollar una web site, el cual brinde a los usuarios la capacidad de participar y crear narraciones hipermedia con la colaboración de distintas personas registradas en el web site. Como herramienta de producción audiovisual, el sistema proporcionara la posibilidad de que los usuarios registren con su celular imágenes, videos o sonidos que visualicen en el mundo real, para que los conviertan en hechos que desean incorporar en las narraciones que se encuentren desarrollando. El resultado podrá ser visualizado en las redes sociales, con el fin de que otros usuarios conozcan y comenten la historia creada.

6.3 Propuesta #3

Propuesta 3



+  Bluetooth® =

Descripción:

Consiste en desarrollar una aplicación para celulares, la cual permita a los usuarios construir historias multimedia y de igual forma intervenir en las historias creadas por otros usuarios. La aplicación contiene diferentes elementos los cuales ofrecen la posibilidad de enviar un mensaje texto, una imagen, un video o una nota de voz, cuya finalidad sea recrear la narración. Estos elementos serán enviados a través de vía Bluetooth a los usuarios que contengan la aplicación y hagan parte de la misma narración del usuario.

Este sistema presenta la oportunidad de crear narraciones Hipermediáticas colaborativas sin la necesidad de tener conexión a Internet. Para ello, el sistema ofrece a los usuarios a través vía Bluetooth, que interactúen y recreen historias ayudadas con elementos multimedia. Cabe resaltar que para interactuar con las narraciones de los demás usuarios, es necesario que se encuentren en una distancia la cual cubra el área de transmisión de datos Bluetooth (distancia no mayor de 25 metros).

6.4 ANALISIS DE LAS ALTERNATIVAS CONCEPTUALES

Alternativas Conceptuales	Requerimientos del usuario	Viabilidad	Tecnología	Innovación
Propuesta #1	El usuario debe de tener celular con cámara y también acceso a internet, o un ordenador con el cual pueda acceder vía Internet al sistema.	Es viable en cuanto a algunos aspectos técnicos. De igual forma permite que tanto usuarios que tengan o no tengan celular puedan participar desde un ordenador.	El sistema puede presentar dificultades en cuanto al desarrollo de la georeferenciación	Creación de historia Hipermediáticas utilizando el celular como herramienta y la georeferenciación como contexto espacial.
Propuesta #2	El usuario debe de tener una cuenta en alguna red social. Debe de tener celular con cámara y también que tenga acceso a Internet.	Puede presentar algunos problemas de viabilidad con los usuarios, ya que no la mayoría de personas tienen celular con conexión a internet.	La integración de los mensajes sms enviados por el celular a la red social implica un factor de dificultad con el desarrollo del sistema	La incorporación de la narración Hipermediática entre medios de comunicación como la telefonía móvil y la Internet con redes sociales.
Propuesta #3	El usuario debe de tener celular con cámara y acceso a Bluetooth	Es muy viable en cuanto a aspectos económicos, pero presenta el inconveniente que su único modo de acceso al sistema es por vía Bluetooth.	Como limitante tecnología se presenta el uso indispensable de celulares con Bluetooth. La cual cierra el grupo de personas con acceso a la aplicación.	Es innovadora en el sentido de que hasta el momento no han habido aplicaciones narrativas Hipermediáticas colaborativas que usen el bluetooth como medio de comunicación

7. Modelo Conceptual:

LEXIA es un sistema que permite a las personas narrar sus historias e intervenir en otras creadas por diversos usuarios. Para ello solo es necesario que tengan un celular con cámara digital o en su excepción un ordenador, lo importante es que ambos tengan la posibilidad de conectarse a internet. En el celular se pueden conectar vía wifi o en un plan de datos según la telefonía móvil a la que esté vinculado. El sistema ofrece a los consumidores la posibilidad de subir imágenes, videos, mensajes de texto o notas de sonidos, esto con el fin de recrear las historias que estén narrando.

Consiste en una aplicación que invita a las personas a intervenir en alguna acción o situación que propone el sistema, es decir: los usuarios cuando entren a la narración hipermedia, verán que el autor les a colocado una frase en la cual se comunique de que se trata la historia, como por ejemplo: “Una tarde en un centro comercial”. De igual forma, el autor propondrá una serie de personajes que serian los actores y protagonistas de la historia a contar.

Personajes:

Situación o acontecimiento:	Una tarde en un centro comercial		
Descripción física:	Hombre Gordo	Mujer delgada	Hombre delgado
Edad:	35 años	29 años	23 años
Oficio:	Taxista	Vendedora	Estudiante de pregrado
Características:	Es una persona honesta, pero le gusta mucho el alcohol.	Mujer con un físico atractivo, persona extrovertida	

Después de conocer cuál es la situación o acontecimiento que el autor ha propuesto para la historia, el usuario procede a elegir el personaje que desea interpretar. De hacerlo, puede comenzar escribiendo un par de líneas de texto las cuales propongan un dialogo o una descripción de la acción que desea contar. Para alimentar los hechos narrados, es necesario del uso multimedia el cual ambiente la historia. Por ejemplo:

Hombre Gordo:

Texto: Me encontraba por la autopista conduciendo mi taxi último modelo que había comprado con unos ahorritos, y de pronto vi a un pasajero que necesitaba mis servicios.

Imagen:



También es posible de utilizar otros medios multimedia como el audio y el video. En este caso ya un usuario empezó a construir la introducción de una historia, por lo tanto los otros usuarios deberían de continuar el hilo narrativo. Por ejemplo:

Hombre delgado:

Texto:

Buenas tardes caballero, por favor me lleva al centro comercial más cercano.

El usuario en vez de subir una imagen puede enviar una nota de voz la cual recree el sonido del entorno o también puede utilizarlo en lugar de escribir el mensaje de texto.

Nota de voz:


Sonido que alude o recrea el tráfico en la autopista.


LEXIA


Mapa jerárquico del sistema


Usuarios
Interpretan:

Personaje 1 Personaje 2 Personaje 3

Grupo 1  = 1

Grupo 2 

Grupo 3 

Grupo 4 

Además de la historia creada por el grupo inicial, la historia puede ser conformada de manera randomica entre la version de un personaje de cada grupo

Ejemplo:
P1 G1 + P2 G3 + P3 G4 etc.

P: Personaje G: Grupo

Total de historia posibles

3 — # Personas
 $\# \text{ Grupos — } 4 = 64 \text{ Historias}$

En una sola situación o acontecimiento

8. Conclusiones

De acuerdo con la información recolectada durante todo el periodo de investigación del proyecto, se logra concluir que la narración Hipermediática Colaborativa con participación transformativa, ofrece a los usuarios un marco narrativo más grande y complejo, que el elaborado por un solo autor. Parte desde lo estableció por Pierre Levy con su teoría de la Inteligencia Colectiva, en donde el conocimiento es la unión de diferentes conocimientos, (valga la redundancia), que aportan a la elaboración de conceptos o elementos con una mayor profundización en su desarrollo. Al principio del periodo de investigación del proyecto, se indago sobre cómo desarrollar un sistema de narración hipermedia colaborativa que de cierta forma aportara a la evolución de la misma, y la respuesta a esta pregunta se esta encaminando hacia una adaptación de la recopilación de trabajos realizados en la narración explorativa, junto con un sistema que le proporcione a los usuarios la posibilidad de convertirse realmente en un lectoautor.

ETAPA 2

PROCESO DE DISEÑO

Proceso realizado desde Enero hasta Mayo del 2011

9. Revisión de proceso de diseño

9.1. Lineamientos de diseño

- El género en la narración debe ser de Ficción, debido a que es el género que los jóvenes prefieren según los resultados del trabajo de campo.
- El sistema HIPERMEDIA debe ser de tipo COLABORATIVO debido a que permite la interacción de dos o más personas y no explorativo ya que este último impide la participación de otras personas.
- El sistema debe proporcionar a los usuarios una participación transformativa, la cual les brinde la posibilidad de intervenir realmente en el trama de la narración mas allá de elegir aspectos como el físico de los personajes, escenarios, condiciones climatológicas, etc.
- El sistema hipermedia debe de incluir la posibilidad de utilizar los teléfonos móviles como herramienta de comunicación y consumo de la las narraciones hipermedias.
- El sistema hipermedia debe realizarse en un sitio web potencial.

9.2. Alternativas conceptuales.

A continuación se presentan tres propuestas:

9.2.1 PROPUESTA 1:

Lexia es un sitio web en el cual los usuarios tienen la posibilidad de participar en la creación de una narración Hipermediática a través de la colaboración de los usuarios.

Consiste en la historia de un joven llamado Allan Howard.

El se encuentra en el tiempo futuro más exactamente en el año 2021 y ha sido víctima de un experimento de una mega corporación, la cual le ocasiono la pérdida de gran parte de su memoria, especialmente en su identidad, razón por la cual no tiene idea alguna de lo que fue su pasado, tampoco sabe quiénes son sus familiares ni amigos, ni que decisiones tomar.

Que se pretende lograr?:

El objetivo se encamina a lograr que los usuarios a través de la información que Allan publica en su sitio web, puedan interactuar con él y ayudarle a recuperar gran parte de su memoria. Para ello, los usuarios tendrán que revisar algunas de las redes sociales a las que pertenece Allan, como por ejemplo Facebook, Twitter y Youtube, donde se puede encontrar información de el, y de alguno de sus amigos.

Para el desarrollo de ésta propuesta se tendría en cuenta la siguientes Referencias :

9.2.1.1 Referencia Conceptual (Cyberpunk)

El cyberpunk es un subgénero narrativo del género ciencia ficción, el cual en su contexto, desarrolla situaciones en el futuro con gran aplicación de la tecnología, donde las mega corporaciones se apoderan de un mundo contaminado a consecuencia de la avaricia del hombre por el poder y por el desarrollo tecnológico.

Este subgénero fue dado a conocer con gran poder gracias a William Gibson en su novela Neuromancer. En ella recrea la atmosfera esencial de lo que este subgénero plantea como contexto. Algunas películas audiovisuales se han referenciado con ella, para crear nuevos relatos, como por ejemplo Matrix, Jhonny Mnemonic, Robocop y Blade Runner.



Referencia

9.2.1.2 Referencia hipermedia

A manera de ejemplo se cita la historia de **Gabriella Infinita**.



Gabriel Infinita es una obra Hipermediática creada por Jaime Alejandro Rodríguez, en donde logra incorporar su novela al formato hipermedia. En ella se puede observar cómo se va desarrollando la historia a través de las diferentes perspectivas de las cuales el lectoautor puede interactuar. Gabriela Infinita es la historia de una joven de 22 años, la cual estaba embarazada de su amante Federico el cual ha desaparecido misteriosamente. Gabriela como se encuentra en etapa de embarazo, por sus condiciones le queda prácticamente imposible salir a buscarlo, pero cuenta con una serie de recursos los cuales podrá guiarla a encontrar a su amante. Una de las cosas interesantes de esta hipermedia, es la forma en que los lectoautores pueden ir contribuyendo en el desenlace de la historia, ya que pueden escribir sus propias opiniones o ideas con respecto a su desarrollo.

Sitio web: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm

9.2.2 PROPUESTA 2:

Lexia es un sitio web que ofrece a los usuarios la posibilidad de contar una situación ficticia a través de la narrativa Hipermediática Colaborativa.

Esta se trata de un grupo de investigadores forenses los cuales se encuentran algunas veces, con casos de gran trascendencia. Para ello, tendrán que usar su imaginación y creatividad para lograr encontrar la verdad de lo sucedido. El Sistema arrojará diferentes casos, en los cuales los usuarios en el transcurso del tiempo Real (1 o más días del mundo Real), irán consiguiendo pistas con las que puedan imaginarse que fue lo que realmente ocurrió en la escena del Crimen. Dichas pistas serán mostradas a través de imágenes, sonidos o pequeñas frases dichas por testigos. La idea es que los usuarios por medio de las pistas puedan lanzar sus propias conjeturas con el fin de esclarecer los hechos. De igual forma todos los comentarios

que realizan los usuarios serán conectados con la intención de construir un texto en donde se observe el desarrollo de la historia.

Que se busca lograr

Lexia a través de esta propuesta, busca generar en los usuarios una forma distinta de consumo de narraciones Hipermediáticas de forma Colaborativa, en donde los usuarios tendrán la posibilidad de plasmar su imaginación y creatividad a la hora de relatar pequeñas historias.

Para el desarrollo de ésta propuesta se tendría en cuenta la siguiente Referencia :

9.2.2.1 Referencia Conceptual (Cadáver Exquisito)

El Cadáver Exquisito es un juego de mesa muy antiguo, el cual consistía en crear una escritura a partir de texto e imágenes, en colaboración con los jugadores que participaban. Para ello cada jugador escribía lo que quisiera en una hoja de papel y luego la doblaba en gran parte, dejando solo una parte del texto escrito para pasarla a otro jugador, quien continuaba la escritura a partir de lo escrito por el anterior jugador.



PROPUESTA 3:

Lexia es un web site en donde los usuarios pueden dar a conocer sus pensamientos a cerca de las noticias que día a día se presentan en nuestro entorno.

Que se busca lograr? :

El objetivo de esta propuesta se basa en ofrecer a los usuarios una aplicación móvil (con alojamiento en un sitio web) en donde puedan plasmar noticias reales o irreales con el fin de mostrar, de una forma paradójica, las increíbles noticias que se presentan en nuestra sociedad. Para ello la aplicación se basa en el estilo Dadaísta, en donde la narración se presenta de una manera diferente, conectando diferentes términos que aparentemente no tienen sentido, pero que en realidad cada elemento se encuentra estrechamente relacionado. En pocas palabras se trataría de un Periódico Digital, con el cual se esperaría que los usuarios consuman las noticias desde un punto de vista mas ameno y diferente, en el sentido de lector- autor, dado que tendrán la posibilidad de relatar la noticia o comentarla.

Para el desarrollo de ésta propuesta se tendría en cuenta la siguiente Referencia:

9.2.3.1 Referencia Conceptual (Dadaísmo)

El Dadaísmo fue un movimiento artístico, el cual surge con la intención de revelarse (ir en contra) de lo establecido hasta el momento, en cuanto al arte, la poesía y la literatura. De igual manera se presentó como una nueva ideología que va en contra de los esquemas establecidos por la sociedad y con el fin de proponer nuevas formas de observar las cosas.



Referencia del Dadaísmo.

9.4. Evaluación de las alternativas conceptuales.

A continuación se mostrará una tabla la cual establece a raíz de los diferentes aspectos en ella, que propuesta o alternativa es la más apropiada para el desarrollo del Proyecto. Su valoración se medirá en un rango de 1 a 10, en donde 1 será el nivel más bajo y 10 el más alto.

Alternativa	Desarrollo Tecnológico	Valoración del concepto	Factor de Innovación	Impacto Social	Nivel de coherencia con el proyecto	Total
Propuesta 1	8	9	9	9	9	44
Propuesta 2	7	9	8	6	7	37

Propuesta 3	8	9	8	8	9	42
-------------	---	---	---	---	---	----

Propuesta 1	Lexia CyberPunk
Propuesta 2	Detective colaborativo
Propuesta 3	Periódico digital

9.5. Concepto de diseño

9.5.1 Porque El Cyberpunk es un referente para el diseño.

Teniendo en cuenta el trabajo de campo realizado, y los resultados obtenidos, se ha establecido como lineamiento de diseño el uso del género de Ficción en la narración que se elabore como prototipo del proyecto. El Cyberpunk es un subgénero de la ciencia Ficción, el cual permite el uso de elementos futurísticos imaginarios, los cuales ofrecen la posibilidad de efectuar narraciones con mundos creativos. Este además ha sido utilizado con mucha frecuencia en la creación de videojuegos de consola como Final Fantasy, Bioshok, Enter the Matrix, Secon Life, The Sims, etc. Videojuegos los cuales ofrecen una narración no lineal permitiendo el “libre” desarrollo al usuario.

9.5.2 Sinopsis de la historia

Lexia es un sitio web desarrollado por Allan Howard, un joven de 24 años que se encuentra en el futuro, más específicamente en el año 2021. El diseñó un proyecto llamado Lexia con la intención de crear un portal entre él y las personas del pasado (es decir nuestro presente 2011), con el fin de dar a conocer y comunicar las consecuencias que ha traído la avaricia del hombre por el poder y por ende el desarrollo tecnológico, elementos de los cuales él ha sido víctima, debido a que una muy poderosa mega Corporación le obligo a ser parte de un experimento, consistente en implantarle un disco de almacenamiento con el que se pretendía mejorar u optimizar el coeficiente intelectual de las personas. Allan, a consecuencia de un error en el experimento, ha perdido gran parte de su memoria y es por ello que ha creado este portal, con el fin de que los usuarios puedan ayudarlo a recuperarla.

En Lexia aparecerán pequeños relatos en forma de noticias en donde Allan publicará información relevante en cuanto a la actualidad de su mundo. Esta información será punto de partida para el desarrollo de la narrativa Hipermediática realizada a partir de los aportes de cada usuario.

En el 2021, el mundo es el reflejo de un desarrollo tecnológico excesivo el cual ha llevado a una desintegración moral en la sociedad. Lo que se conocía como planeta tierra, ahora es totalmente diferente, los inmensos árboles, sus hermosos mares, su rica fauna y flora, y su inalcanzable cielo, están



totalmente deteriorados. El sol ya no ilumina como la hacía en las mañanas, ahora solo es oscuridad y lluvia, acompañado por un intenso frío que impide frecuentar las salidas a la calle. Por otro lado las mega Corporaciones, se han convertido en una fábrica llena de esclavos, obligados a trabajar 18 horas diarias a cambio de brindarles un lugar donde dormir y una mínima suma de dinero con la que podrían sobrevivir. En esta época el computador ya no es solo un simple ordenador de tareas, o un dispositivo para el ocio, ahora el computador es tu documento de identidad, tu transporte, tu pasaporte, tu nevera, tu lugar para socializar, etc. En pocas palabras, el computador es una parte más de tu vida, donde sin él no puedes vivir en dicho mundo.

Bajo estas condiciones, se encuentra Allan Howard, quien a diferencia de todos los jóvenes de su entorno, se ha preocupado por su presente y a consecuencia de ello ha logrado desarrollar a Lexia, no sólo con el fin de recuperar su memoria, si no también , el comunicar a las personas del pasado ,las consecuencias en el mundo por el actuar del hombre con avaricia en el poder tecnológico, puesto que en el 2021 la presencia física de una persona no es más importante que su presencia en el ciberespacio.

9.5.3 DATOS IMPORTANTANTES DEL ACTOR.

Nombre : Allan Howard.

Estatura: 1. 85 m

Peso: 80 Kg

Edad: Aproximadamante 24 años.

Ubicación geográfica: Continente Americano.

Me encuentro en el año 2021, una era en donde el desarrollo tecnológico se ha apoderado totalmente del hombre, creando una atmosfera insensible y solitaria al contacto social.

En estos momentos, no se, quienes son mis padres ni a que me dedicaba en la vida, solo sé que tengo un dispositivo en mi cabeza que me produce fuertes choques neuronales y que según documentos encontrados en mi habitación, mi nombre es Allan Howard.

Logotipo del Proyecto

LEXIA

Lexia es un término utilizado en la estructura Hipertextual el cual proviene del griego *lexis*, que significa algo dicho o algo contado. Hace referencia a la unidad mas mínima de lectura, conocidos también como pequeños bloques de información los cuales se relacionan entre si. En el hipertexto son entendidos como aquellos bloques que proporcionan la no linealidad al estar conectados con otros bloques de información. El nombre LEXIA, es utilizado en el proyecto, en esencia por permitir una narración no lineal en donde los usuarios aportan pequeños datos de información que a su vez son conectados con los generados por otros usuarios.

9.6. Factores de Innovación

9.6.1 Innovación Conceptual

Lexia Innova en cuanto al concepto de diseño, al utilizar al Cyberpunk como atmosfera de la narración Hipermediática Colaborativa, dándole vida a un personaje ficticio del futuro el cual establece relaciones directamente con los usuarios. Además de esto, se perfila como un juego narrativo, el cual permite a los lecto - autores a intervenir en las decisiones del personaje sin necesidad de proyectarse como un video juego, plataforma la cual aborda la mayoría de las narraciones Hipermedia.

9.6.2 Innovación en la técnica

Lexia propone utilizar como herramientas de escritura y lectura en cuanto a las narraciones de Hiperficción, a las redes sociales, las cuales nos brindan su potencial en difundir información ya sea escrita o la plasmada en elementos multimedia como las imágenes y el video. Usualmente en este tipo de narraciones, los autores de estos proyectos solo se enfocan en desarrollar narraciones textuales, dejando a un lado la importancia del material audiovisual el cual permite construir ambientes literarios mas ricos en su contenido.

9.7 Impacto social

Un factor agregado que caracteriza a la propuesta de LEXIA, es el impacto social que genera en los usuarios. El proyecto además del aporte que hace en el desarrollo de narraciones Hipermedias Colaborativas, también logra comunicar y compartir la historia de un personaje que a pesar de ser ficticio, toma vida en el mundo digital, estableciendo relaciones directas con los usuarios con el fin de crear una narración en colaborativa.

9.8 Características

Lexia se caracteriza por unir a los usuarios con el fin de ayudar al personaje protagonista a recuperar su memoria. Esta narrativa Hipermedia contará con una recreación del personaje de una manera muy detallada, como por ejemplo establecer cuentas en redes sociales, tener una referenciación geográfica de su ubicación, notas de audio hechas por él, emisoras que él escucha y su estado como tal.

10. Factores Humanos

10.1 Usabilidad Ordenador

Los usuarios accederán a Lexia a través de un Ordenador con conexión a Internet para ingresar al sitio web Lexia. En él observarán primero una breve contextualización de la historia con la cual procederán a generar sus aportes narrativos. En el sitio web, el usuario visualizará un perfil del personaje protagonista (Allan Howard), en donde constantemente estará comunicando a los usuarios nuevas pistas que él haya encontrado con el fin de que los usuarios le ayuden a descifrarlas. Durante la narración, el usuario tendrá que recolectar información ubicada en otros sitios web, como por ejemplo redes sociales como Facebook, Twitter y Youtube. En Facebook, los usuarios podrán observar algunas relaciones que Allan tenía antes del experimento, podrán comentar en su perfil y observar algunas imágenes que él montó. En Twitter, podrán seguir la narración a través de los teléfonos móviles, para ello será necesario que tengan una cuenta de usuario y que pertenezcan al operador de telefonía móvil Tigo. En Youtube, Allan podrá subir algunos videos los cuales sirvan como pistas a los usuarios para ayudarlo a interpretar dicha información. En el sitio web principal, se recogerá los elementos más valiosos o significativos para la historia, aportados por los usuarios como las imágenes o los cortos textos, los cuales no excedan de 140 caracteres (numero de caracteres máximos utilizados en un mensaje de Twitter).

10.2 Usabilidad Móvil

Los usuarios podrán conectarse desde sus teléfonos móviles, siempre y cuando tengan la capacidad de conectarse a Internet, los usuarios podrán entrar a la página desde el navegador de Internet que tenga instalado su teléfono móvil, y así mismo interactuar con la narración. También pueden acceder a Lexia desde la Red Social Twitter, accediendo ya sea por medio de la aplicación con acceso a Internet o, configurando su cuenta de usuario de tal manera que puedan twittear desde el envío de mensajes, aunque este servicio solo es posible con la Operadora de Telefonía Móvil TIGO, este servicio es gratuito por parte de Twitter pero el costo es avaluado según las tarifas de envío de mensajes de TIGO.

10.3 Condiciones de Usuario

Para el uso de Lexia, es necesario que los usuarios tengan la capacidad de acceder a un ordenador o un Teléfono Móvil con Internet. Esto en cuanto a términos tecnológicos, en cuanto a conocimiento requerido para su uso, no hay ninguna, lo ideal fuese que este familiarizado con las narraciones del



subgénero Cyberpunk, pero en caso tal de no estarlo, LEXIA le ofrecerá una breve introducción a este con la intención de familiarizarlo con la narración usada en el proyecto.

10.4. Matriz de Requerimientos

10.4.1 Requerimientos Tecnológicos

El usuario para hacer uso de Lexia, debe de tener un ordenador o un teléfono móvil con acceso a Internet. En el caso de acceder desde un Ordenador, es necesario que tenga instalado Adobe Flash para el uso de material audiovisual y Acrobat Reader en el caso de descargar o visualizar la narración.

10.4.2 Requerimientos Intelectuales

Es necesario que el usuario antes de escribir o hacer un aporte en la narración, haya leído completamente la sinopsis de la historia. Esto con el fin de ubicar contextualmente al usuario y así obtener una narración más acorde con la realidad del actor.

10.4.3 Requerimientos de accesibilidad

El usuario para poder acceder a lexía por medio de su Teléfono móvil, deberá de tener una cuenta en Twitter, debido a que por medio de esta, se enviará los mensajes a la narración. Para ello, tendrá que configurar su cuenta de usuario de tal forma que pueda recibir y enviar los mensajes a través de servicio SMS de su teléfono Móvil. Es necesario en ese caso que esté inscrito a la Operadora de Telefonía Móvil TIGO, debido a que es la única operadora de telefónica en Colombia que opera o funciona con el servicio ofrecido por Twitter.

10.4.4 Politicas y Normativas

De acuerdo a la ley LEY 527 DE AGOSTO 18 DE 1999 es necesario llevar un control en los aportes generados por los usuarios. De tal forma que se pueda regular su comportamiento en el sitio web.

Firmas digitales

El Artículo 28 de la ley 527/99 expresa : Atributos jurídicos de una firma digital. “Cuando una firma digital haya sido fijada en un mensaje de datos se presume que el suscriptor de aquella tenía la intención de acreditar ese mensaje de datos y de ser vinculado con el contenido del mismo”²¹.

“Parágrafo. El uso de una firma digital tendrá la misma fuerza y efectos que el uso de una firma manuscrita, si aquélla incorpora los siguientes atributos:

1. Es única a la persona que la usa.
2. Es susceptible de ser verificada.
3. Está bajo el control exclusivo de la persona que la usa.
4. Está ligada a la información o mensaje, de tal manera que si éstos son cambiados, la firma digital es invalidada.
5. Está conforme a las reglamentaciones adoptadas por el Gobierno Nacional.”

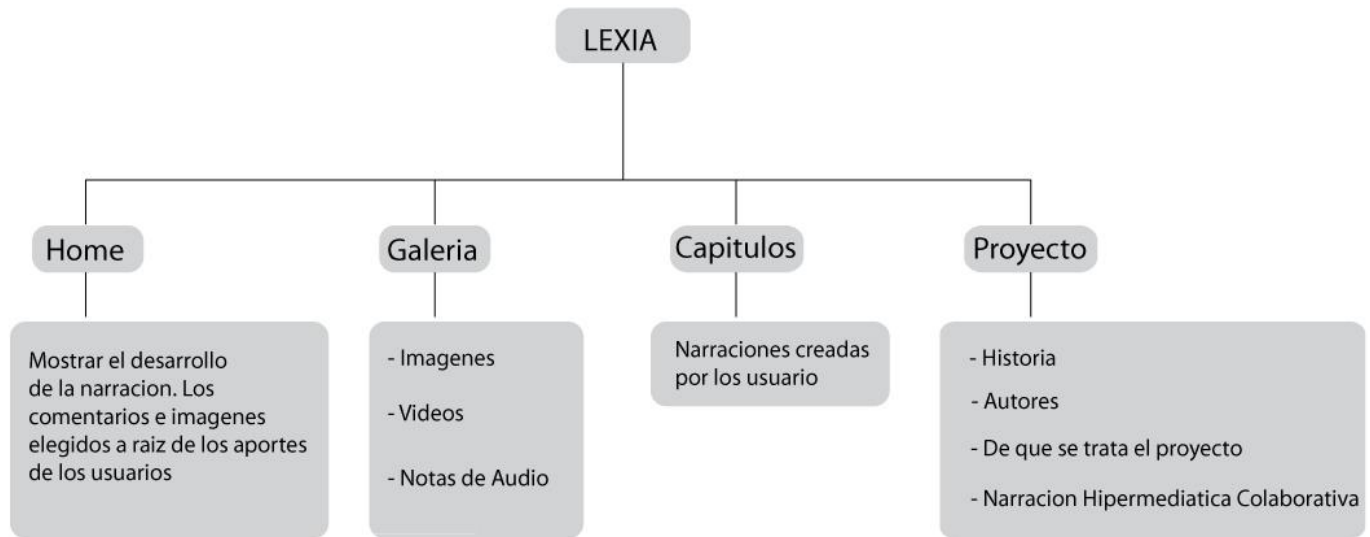
Restricciones

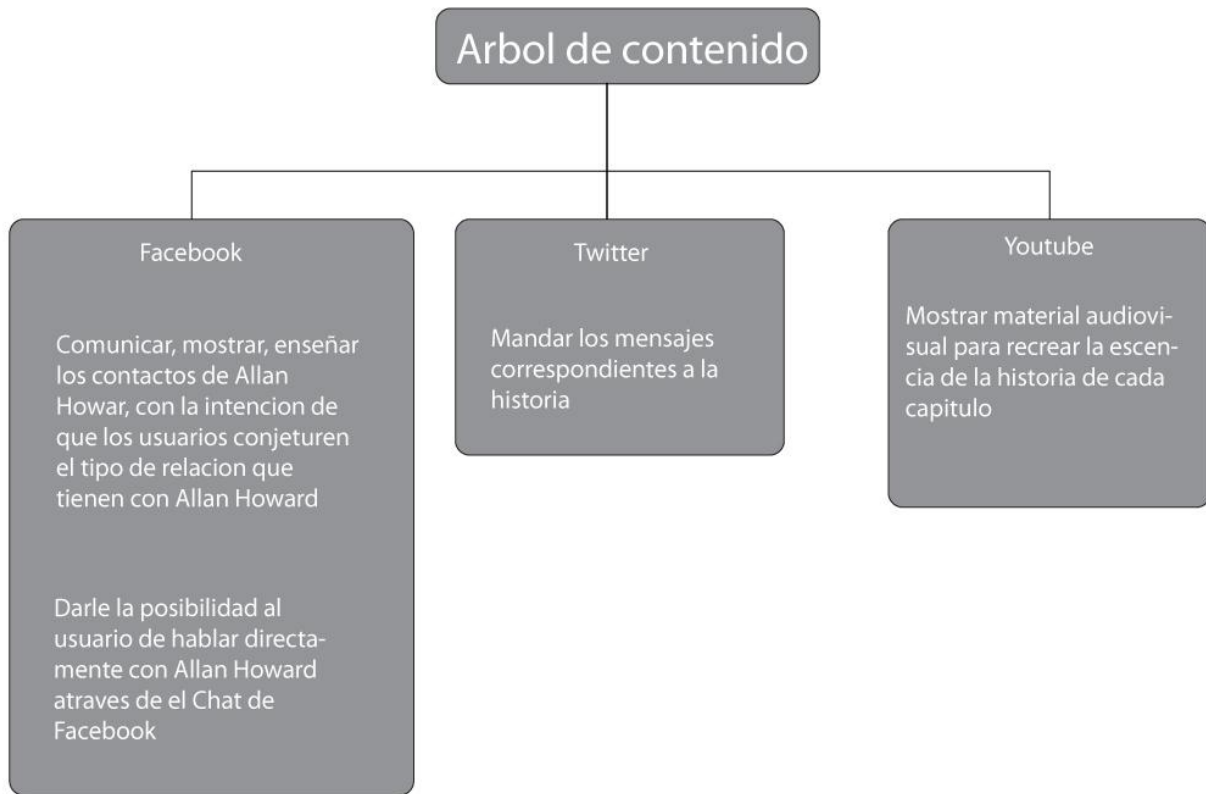
Durante la narraciones de la historia no se permitirá por parte de los usuarios los siguientes actos:

- El manejo de palabras y contenido soez o vulgar.
- Conversaciones ajenas al hilo narrativo.
- La elección de 2 comentarios seguidos, por parte de un mismo usuario.
- Al descargar Uno de los capítulos o contenido de la narración, estará prohibido comercializar este material.

²¹ Fuente <http://www.i-uris.com/leyes/ley/527.htm>

10.5 Esquema del sitio web





10.6 Secuencia de Uso

Ordenador.

1. El usuario entra desde su navegador de Internet al sitio web Lexia
2. El usuario al ingresar por primera vez al Home o página principal de Lexia, debe leer el contexto de la historia para poder participar en ella.
3. Después de haber leído la sinopsis, procederá a observar la narración .
4. El usuario teniendo en cuenta el nombre del capítulo y el primer comentario realizado por el personaje protagonista, escribirá su comentario.
5. Si el comentario es coherente y coherente con la narración quedará en la narración final del capítulo.



Teléfono Movil. (Aplicación Twitter)

1. El usuario accede a la aplicación Lexia.
2. Accede con su cuenta de usuario.
3. Se une al grupo Lexia.
4. Observa los últimos mensajes aportados a la historia.
5. Escribe su comentario. Si es pertinente y coherente con la historia aparecerá en la página oficial de Lexia.

Telefono Movil (via SMS)

1. El usuario debera de tener una cuenta en Twitter.
2. debe de configurar su cuenta para el uso su Telefono Movil como dispositivo para Twittear.
3. Su Telefono Movil debe de estar registrado en la Operadora de Telefonía Movil TIGO.

Comandos de Twitter (via SMS)²²

seguir usuario

Comienza a seguir a un usuario

dejar usuario

Dejar de seguir a un usuario

activar/desactivar

Activar o desactivar todas las notificaciones de tweets

activar/desactivar usuario

Activar o desactivar las notificaciones de tweets para un usuario (continuarás siguiéndolos aunque lo desactives)

obtener usuario

Muestra el último Tweet de cualquier usuario

²² Referencia tomada directamente del sitio oficial de Twitter. Fuente: <http://twitter.com/devices>

rt usuario

Retwittear el último tweet de un usuario

fav usuario

Marcar como favorito el último Tweet del usuario

D nombre-de-usuario tu-mensaje

Enviar un mensaje directo a un usuario

10.7 Referencias Visuales

Tron



Imagen 1

Fuente: <http://disney.go.com/tron/>

Tron se convierte en una referencia para dicho proyecto, por la similitud del contexto narrativo en que ambas transcurren. Los colores manejados en su sitio oficial (Imagen 1), funcionan como un reflejo entre la mezcla de tecnología y el futurismo, donde se maneja un alto nivel de contraste ocasionada por la iluminación de los dispositivos tecnológicos.

The Gamer

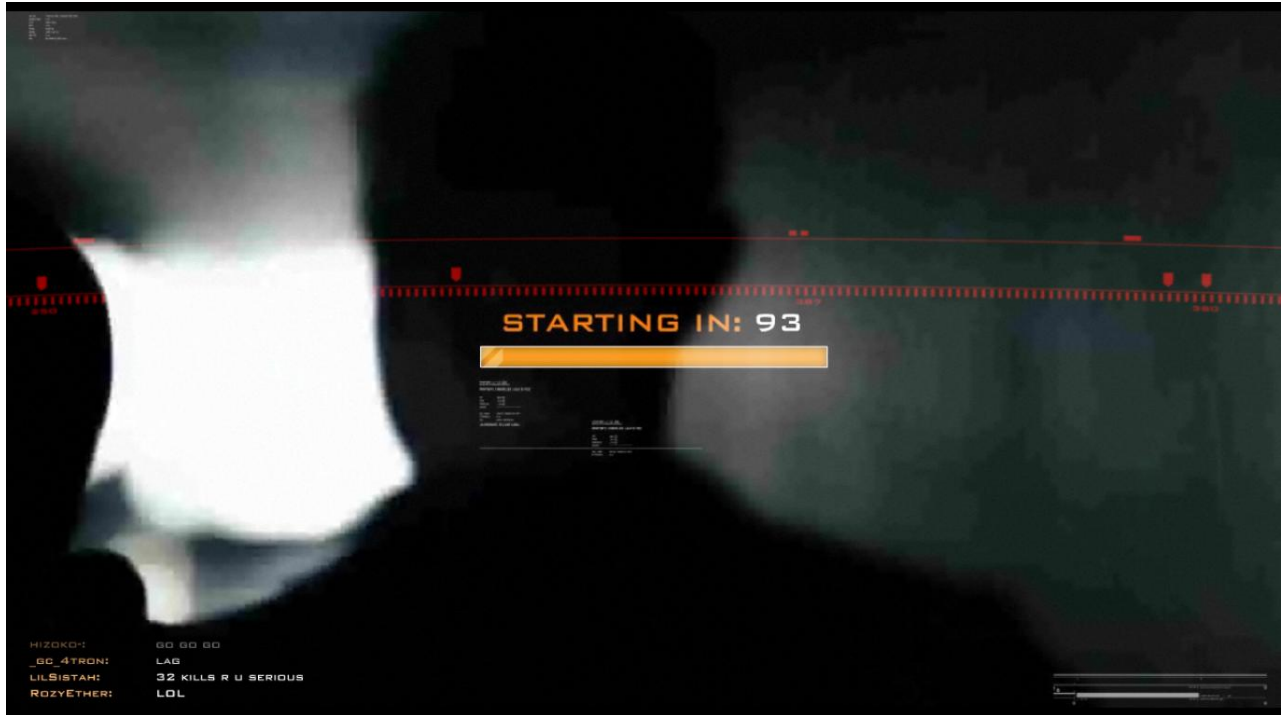


Imagen 2

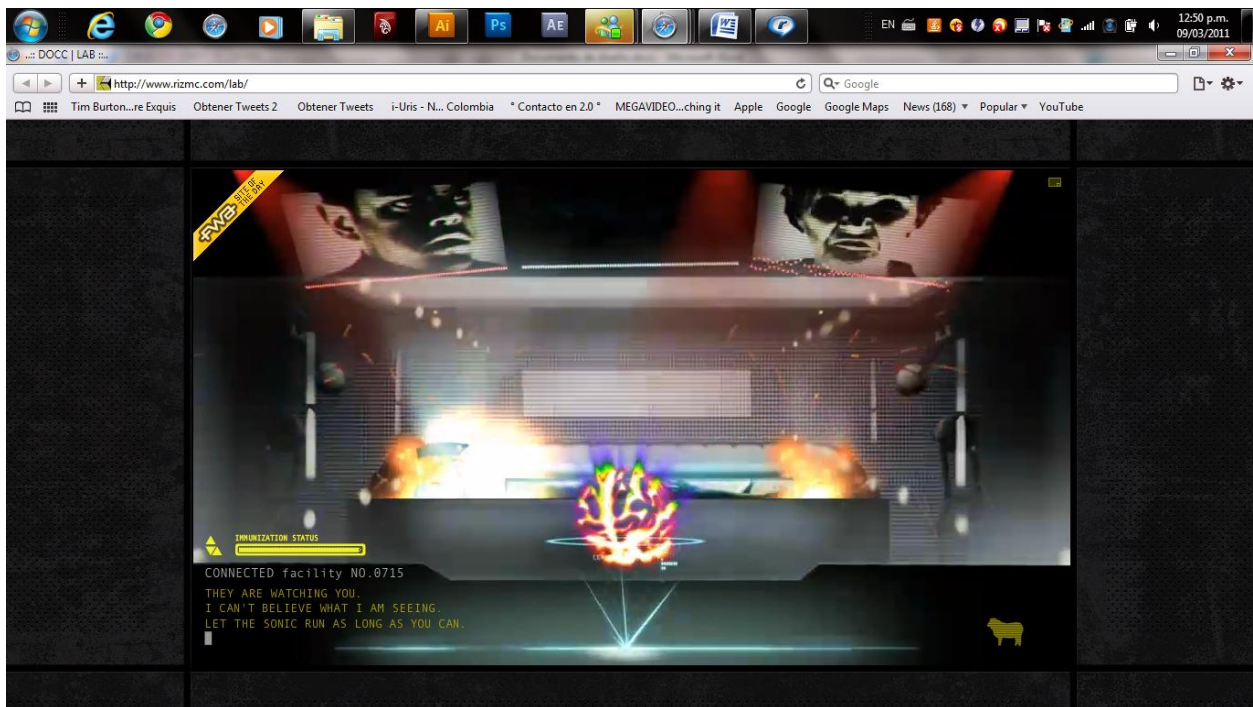
Fuente: <http://www.gamerthemovie.com/theatrical.html#/gamer/>

El Intro del sitio oficial de la película The Gamer, es una referencia para el desarrollo del sitio web del proyecto, en cuanto a la intención de mostrar en cámara subjetiva la agonía del personaje protagónico (Allan Howard) , al despertar después de su cirugía. La idea es lograr enganchar al usuario con la desesperación de Allan por saber que ha ocurrido con él y la necesidad de recuperar su identidad.

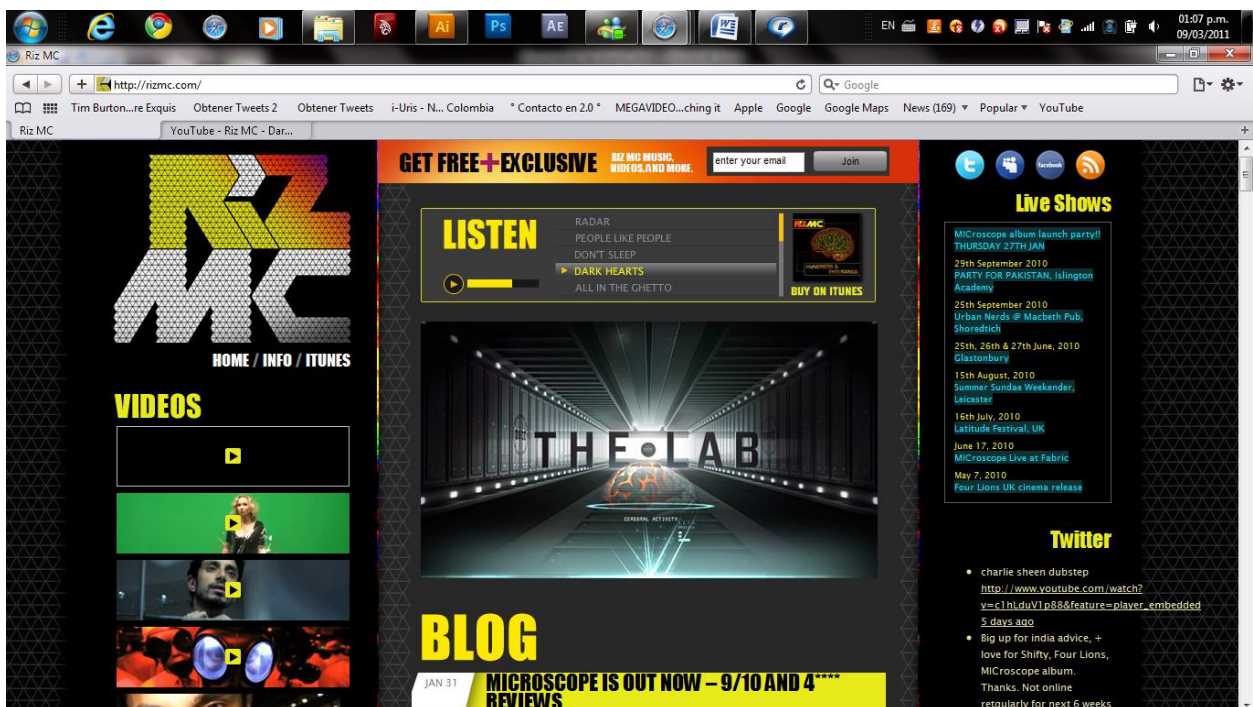
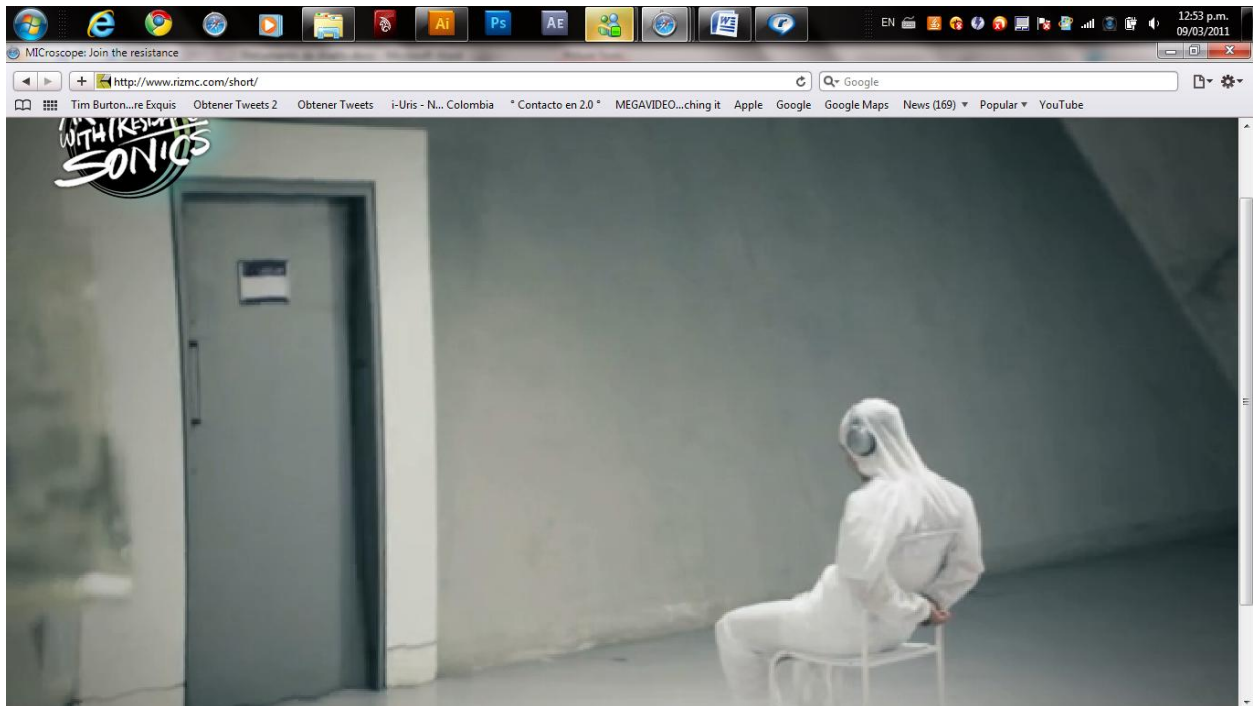
LEXIA



<http://www.rizmc.com/lab/>



LEXIA

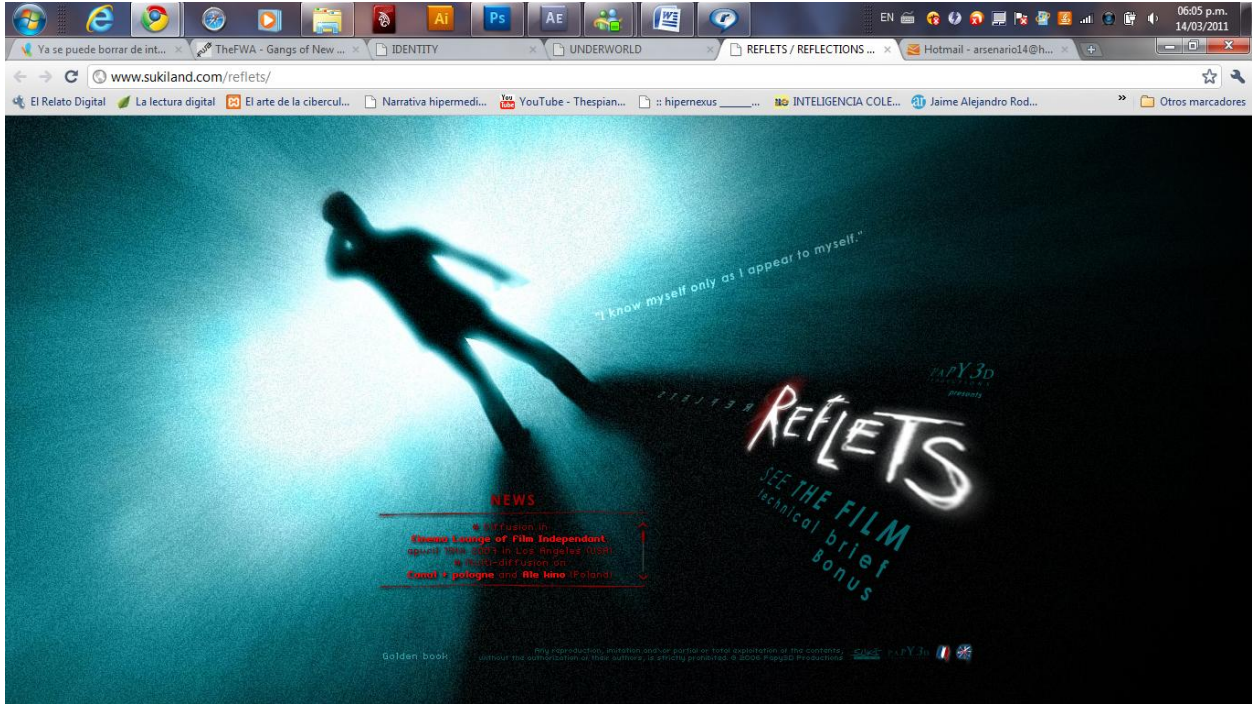


Star Trek

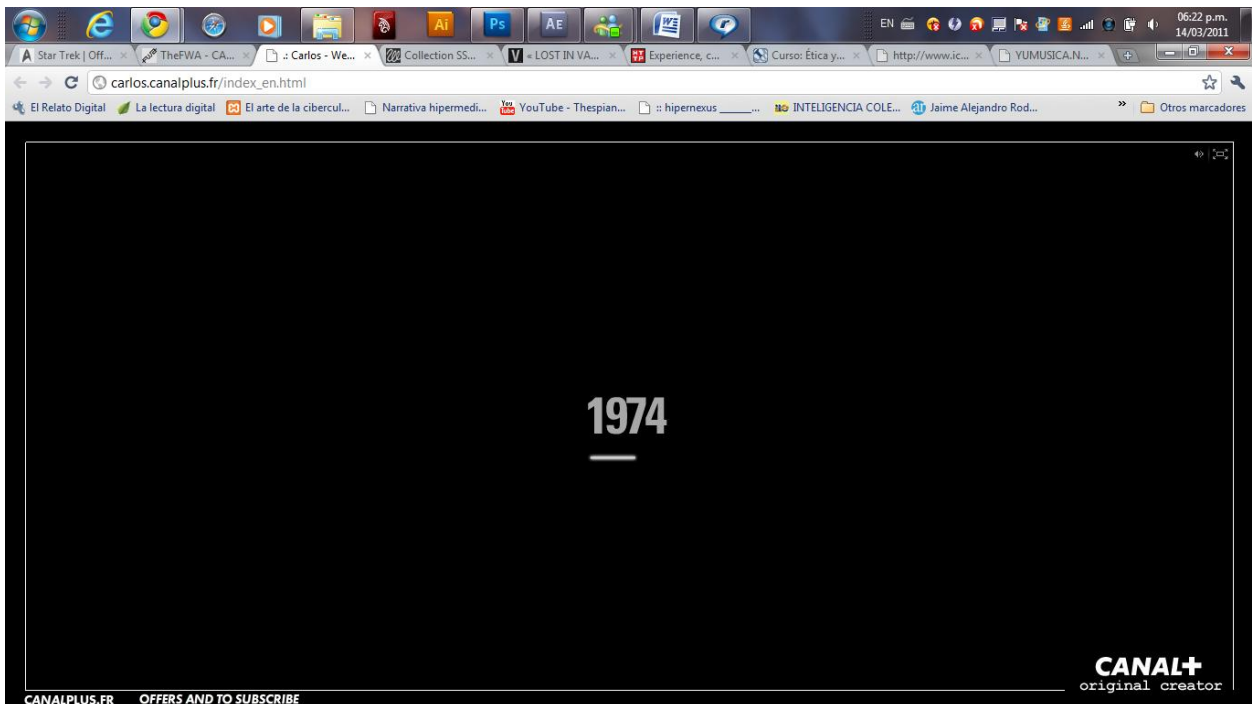


Fuente: <http://www.startrekmovie.com/>



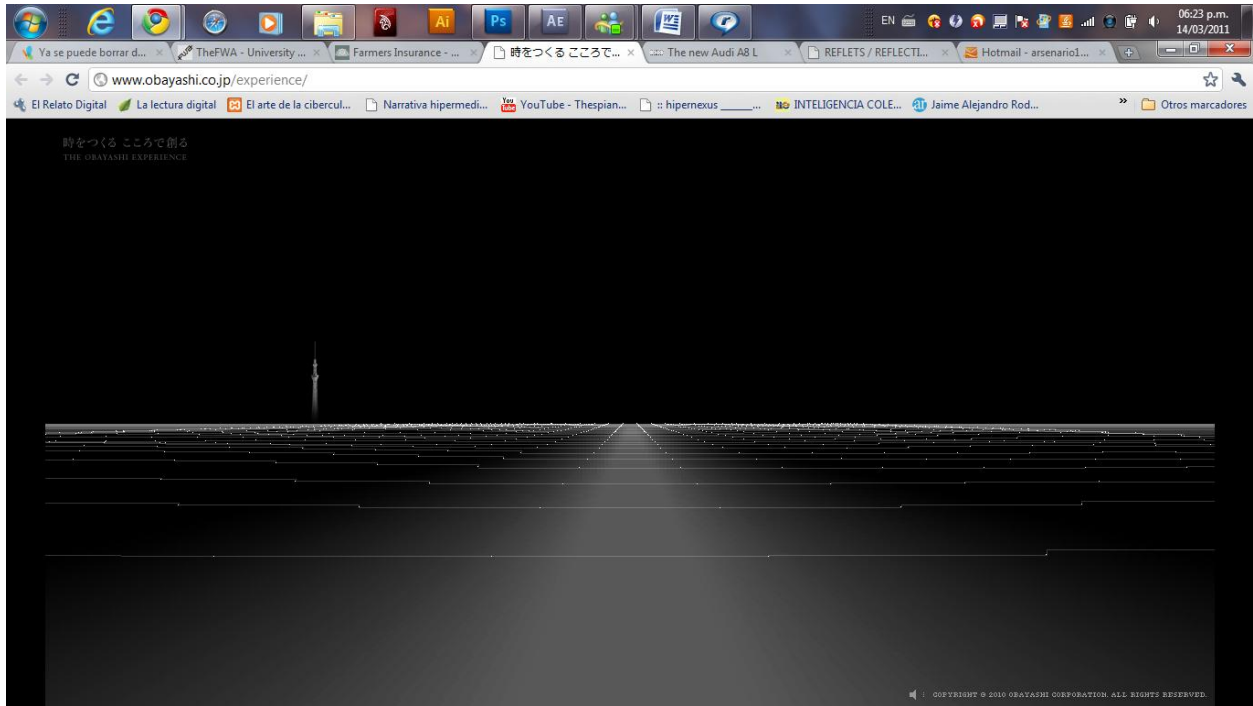


Carlos Portafolio



LEXIA

Fuente: http://carlos.canalplus.fr/index_en.html



Fuente: <http://www.obayashi.co.jp/experience/>

The screenshot shows a web browser window displaying the front page of the newspaper 'Le Figaro'. The browser's address bar shows 'carlos.canalplus.fr/index_en.html#/vienna_1975'. The newspaper's masthead features the title 'LE FIGARO' in large, bold letters, with 'TRACK CARLOS' overlaid on it. Below the masthead, there are several main headlines:

- 'Commando antisioniste au siège de l'O.P.E.P. Vienne : 11 ministres et 50 personnes en otage' with a sub-headline 'Premier bilan : deux morts, un terroriste hospitalisé'.
- 'Fraga Iribarne nous déclare : "L'Espagne ira vers une société démocratique ...dont le PCE sera exclu"'.
- 'Le chef du groupe serait <Carlos> recherché par la D.S.T.'

 The page also includes a 'CANALPLUS.FR' logo and a 'OFFERS AND TO SUBSCRIBE' banner at the bottom. The browser's taskbar and address bar are visible at the top.

The screenshot shows a Twitter profile page for the user '@awitness2011'. The browser's address bar shows 'twitter.com/awitness2011#'. The profile includes:

- A bio: 'Twitter es una gran fuente de información instantánea. Únete ahora y and sigue a @awitness2011.' with a 'Regístrate' button.
- A profile picture of a man and the name 'awitness2011'.
- A recent tweet: 'Greetings to all, I am at the employment center hopefully something will come through soon.' dated 10:01 AM Mar 14th via bt.
- Other tweets from users like @jenn2173 and @jenna2179.
- Profile statistics: 4 tweets, 5,809 followers, and 232 following.
- A sidebar on the right with the name 'Nombre Derrick', location 'Ubicación NYC', and a bio: 'Biografía Tweeting from a prepaid cell phone. A native New Yorker and a Giants fan. Homeless.'

 The page is decorated with 'UNDERHEARD IN NEW YORK' watermarks.

10.8 Guión

La duración de la historia esta estipulada a un término de 15 días, donde cada capitulo dura 4 días.

Capitulo 1

Allan Howard Dice: Cuando me desperté lo único que recuerdo es que me encontraba en una pequeña cápsula, todo era muy oscuro, me sentía en un estado de trance y me dolía mucho la cabeza.

@pipefox dice: “los primeros segundos que me observe en el espejo, fueron los segundos más escalofriantes al no saber quien era”.

@fulano dice: “ en ese momento, sonó el teléfono, corrí a responder la llamada y cuando conteste nadie me hablo”.

Capitulo 2

Después de 10 días de haberme despertado de aquel apagón neuronal, he logrado recordar un par de cosas, ahora sé que no estoy solo en este frio y solitario mundo. He conocido a Michell Smith, aun no se mucho de ella, pero me está ayudando a recuperar mi memoria.

Capitulo 3

Quisiera actuar como una persona normal, pero se que ahora no lo soy, tengo un dispositivo en la cabeza que me permite almacenar todo tipo de información que yo quiera.

11 . Etapa de Viabilidad

11.1 Viabilidad técnica:

Para poder llevar a cabo el proyecto en cuanto al aspecto técnico, es necesario desarrollar los siguientes elementos o procedimientos:

- Conectar los Tweets de Twitter con el website, es decir, que los últimos tweets creados por los usuarios puedan aparecer en el website del proyecto.
- Gran espacio de almacenamiento por parte del servidor. Se necesita un buen espacio de almacenamiento en el cual contenga el material hecho en flash (animaciones, interacciones, etc), y la página como tal del website, adicionalmente el almacenamiento de los tweets.

11.2 Análisis de producción:

Proceso	Tiempo	Metodología de producción	Costo	Estado (de 1 a 10 donde uno es lo menos desarrollado)
Diseño de la estética del web site	3 semanas		\$ 800.000	4
Creación de las cuentas del personaje principal en las redes sociales	1 día		\$ 0.0	10
Comprar dominio y hosting	1 día	Comprar el dominio por medio de un servidor de dominios como Godaddy.com	\$ 100.000	0
Desarrollo de la parte técnica del sitio web (Conexión Twitter)	2 días		\$0.0	10
Creación del material audiovisual para Youtube.	1 semana	Elaborar el material audiovisual el cual recree el ambiente narrativo de la historia.	\$ 50.000	2

11.3 Viabilidad económica

Lexia es un proyecto muy viable en cuanto al factor económico, debido a que el mayor costo por parte de producción es representado por el hosting del sitio web, el cual relativamente es una cifra pequeña teniendo en cuenta la duración y efectividad que ésta proporciona.

Cargo/ Proceso	Costo/mensual (pesos Colombianos)
webmaster	\$550.000
ingeniero	\$600.000

Dominio y hosting	\$120.000
Total	\$1'270.000

11.4 Análisis del mercado

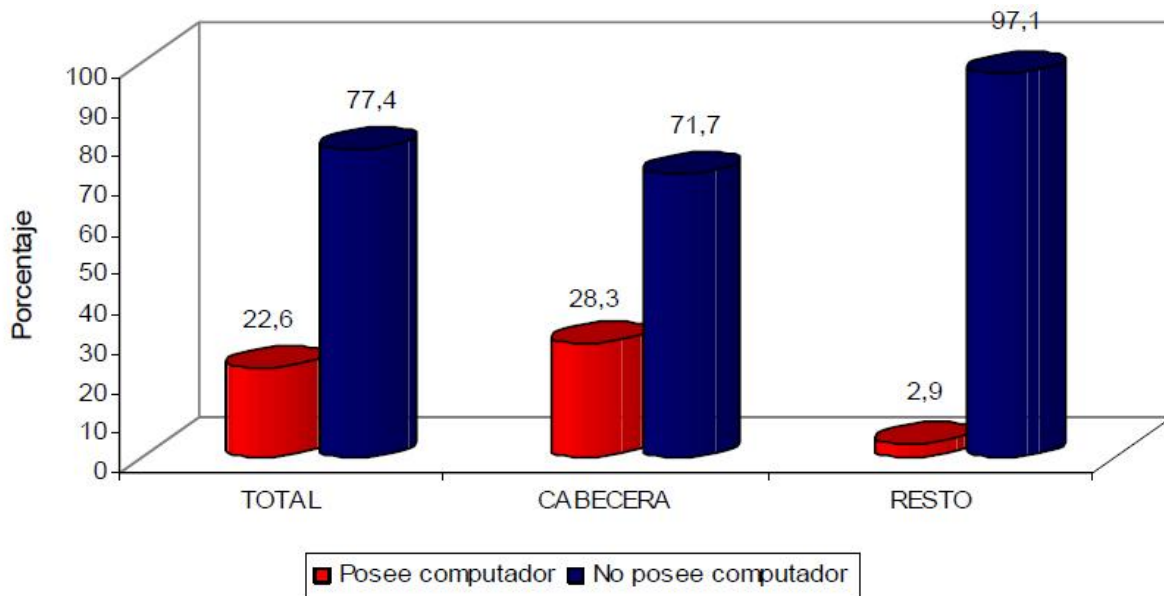
11.4.1 Aspectos generales del sector

Este proyecto pertenece al sector terciario más específicamente al sector de económica y comunicación en Internet.

INDICADORES BÁSICOS DE TENENCIA DE BIENES TIC EN HOGARES. TOTAL NACIONAL, CABECERA Y RESTO. (AÑO 2009).

Hogares que poseen computador

En el total nacional en 2009, 22,6% de los hogares poseía computador; 28,3% en las cabeceras, y 2,9% en el resto.



Fuente: DANE- Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2009.²³

Análisis de datos

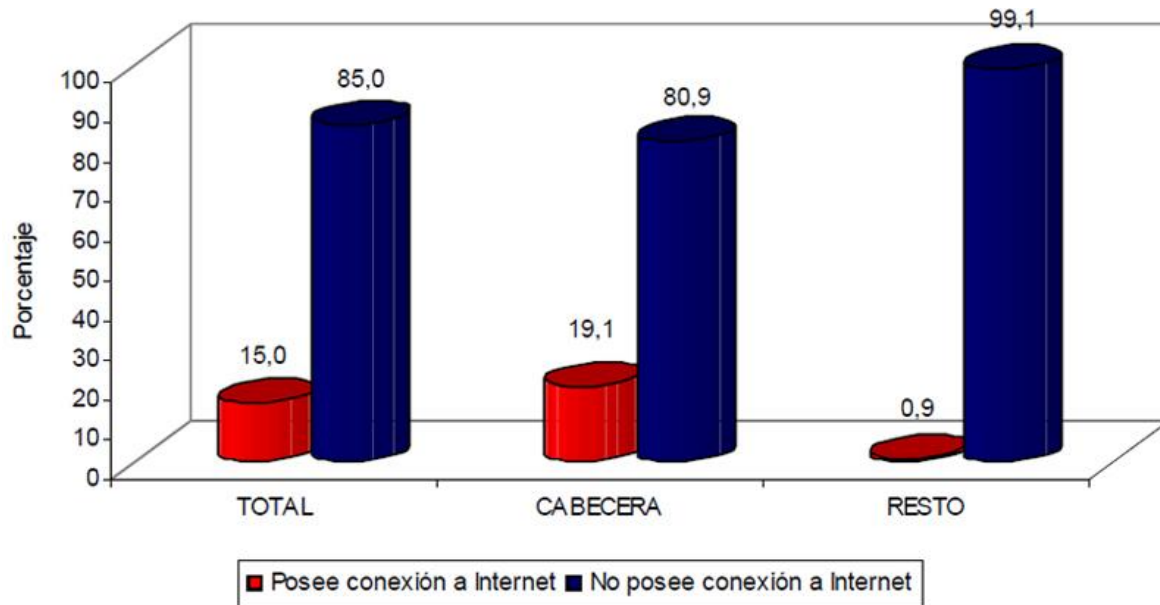
Teniendo en cuenta que Lexia es un servicio que se ofrece desde un computador, es necesario tener en cuenta las condiciones en que se encuentra la sociedad, y la posibilidad que esta tiene para adquirir su acceso a él. Podemos observar que es mínima la cantidad de hogares que poseen un computador, sin

DANE- Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2009.

embargo es necesario resaltar que aunque estas cifras son bajas su comportamiento tiende a aumentar debido a la necesidad de adquirir la información por este artefacto.

Hogares que poseen conexión a Internet

Para el total nacional en el 2009, 15,0% de los hogares poseía conexión a Internet; 19,1% en las cabeceras y 0,9% en el resto del país.²⁴



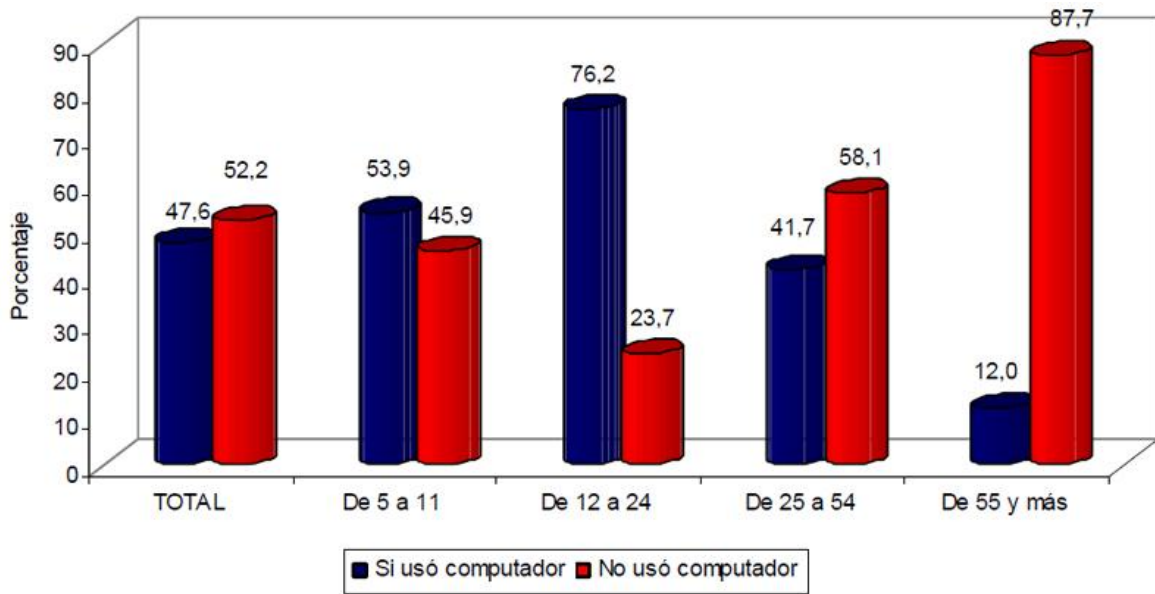
Fuente: DANE- Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2009.

La gráfica nos muestra que solo una pequeña fracción de la nación tiene acceso a internet desde sus hogares; sin embargo de acuerdo a los datos presentados en el marco de la conferencia Internet Marketing por Andrés Daniel Rojas, Director de la unidad de Negocios de Internet de Publicar S.A., Colombia es uno de los mayores consumidores en este mercado, lo cual indica que en Colombia, la tasa de consumo de Internet es relativamente fuerte como para lograr desarrollar proyectos en ella.

Uso del computador por rango de edad.

Las personas que más utilizaron computador (en cualquier lugar) en los últimos 12 meses, fueron aquellas entre 12 y 24 años de edad. Le siguen en orden de importancia, el grupo de edad de 5 a 11 años (53,9%), de 25 a 54 años (41,7%) y personas mayores a 55 años (12,0%).

²⁴ DANE- Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2009.

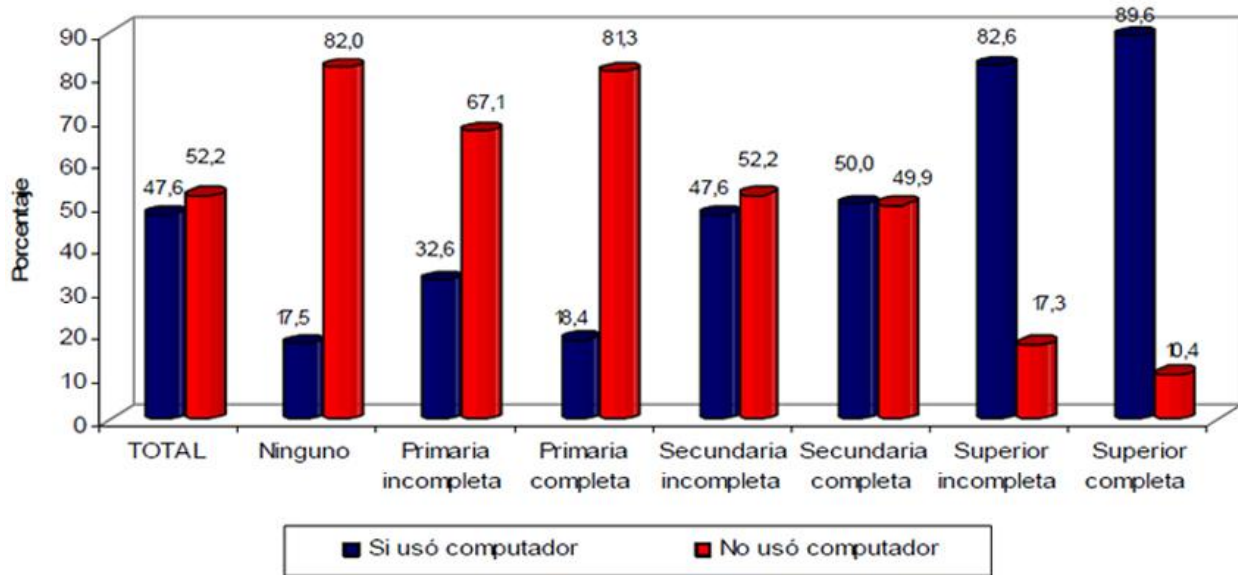


Análisis de datos

Caracterización de las personas que usaron / no usaron computador por nivel educativo .Total 24 ciudades y áreas metropolitanas

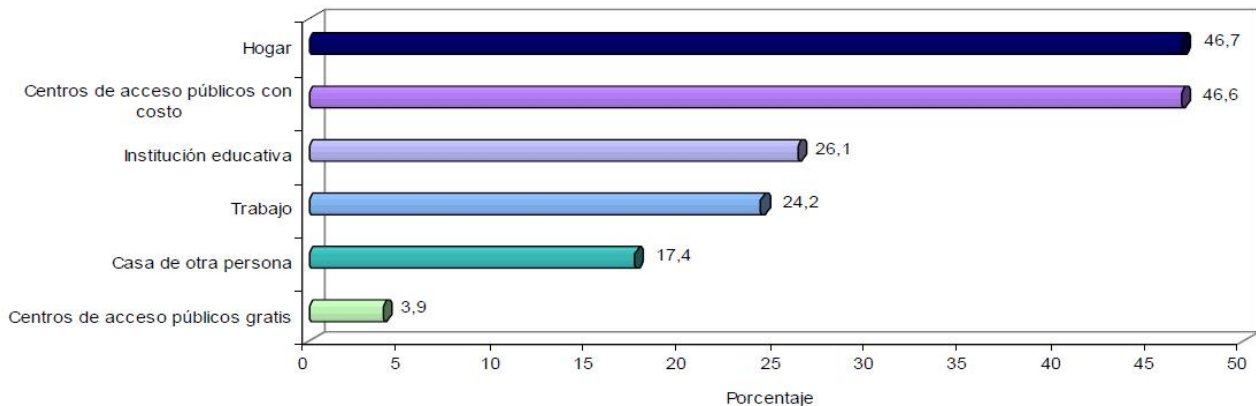
Por nivel educativo, se observa que las personas que alcanzan el nivel superior completo e incompleto, tienen el mayor porcentaje de uso de computador con 89,6% y 82,6% respectivamente. En contraste el nivel de utilización más bajo lo obtuvo el nivel educativo “ninguno” con 17,5%²⁵.

²⁵ DANE- Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2009.



Sitios de uso de Internet

En 2009, los lugares más frecuentados para el uso de Internet fueron: el hogar con 46,7%, los centros de acceso público con costo (cafés Internet) con 46,6%, instituciones educativas con 26,1%, trabajo con 24,2%, casa de otra persona con 17,4% y centros de acceso públicos gratis con 3,9%.²⁶

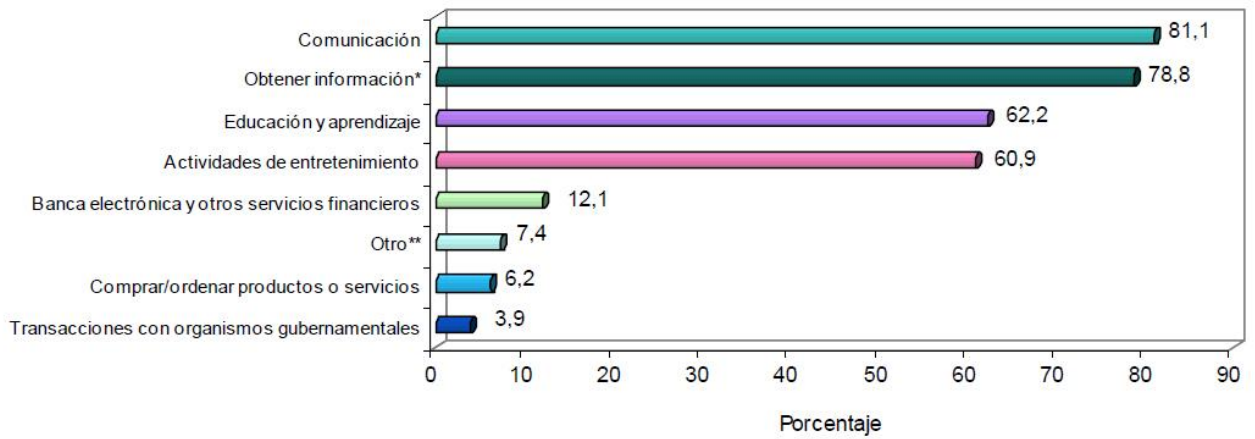


Servicios o actividades para las cuales usó Internet

El 81,1% del total de las personas de 5 años y más que usaron Internet, lo utilizaron para comunicación; el 78,8% lo empleó para obtener información y un 62,2% lo empleó para temas relacionados con educación y aprendizaje. En contraste, el uso de Internet para compra de bienes/servicios, y

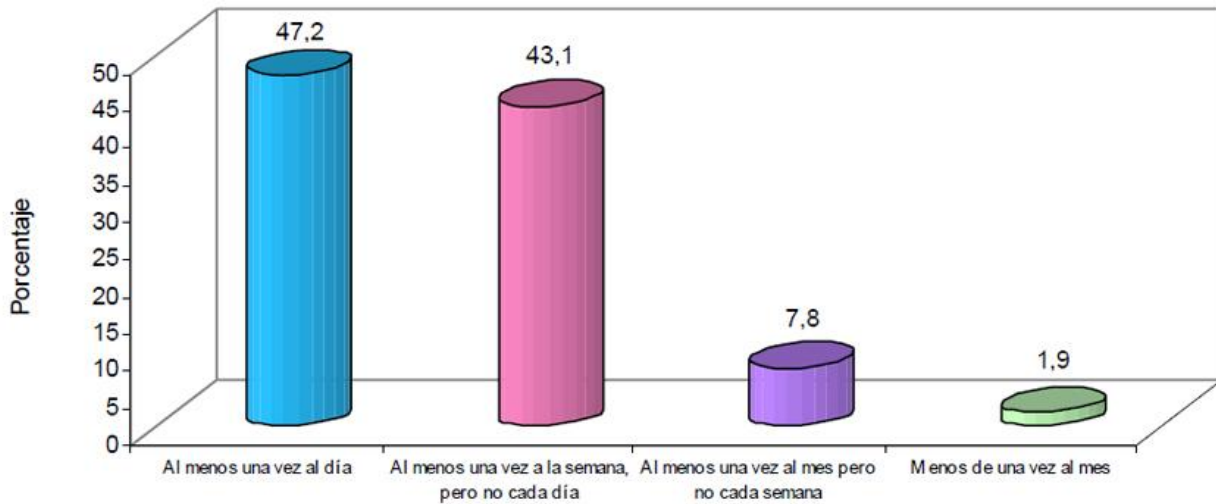
²⁶ DANE- Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2009.

transacciones con el Gobierno ocupan los últimos lugares, con 6,2% y 3,9%, respectivamente.



Frecuencia de uso de Internet

El 47,2% de las personas de 5 años y más que utilizaron Internet en los últimos 12 meses, lo usaron al menos una vez al día, siendo la frecuencia de uso más utilizada.²⁷



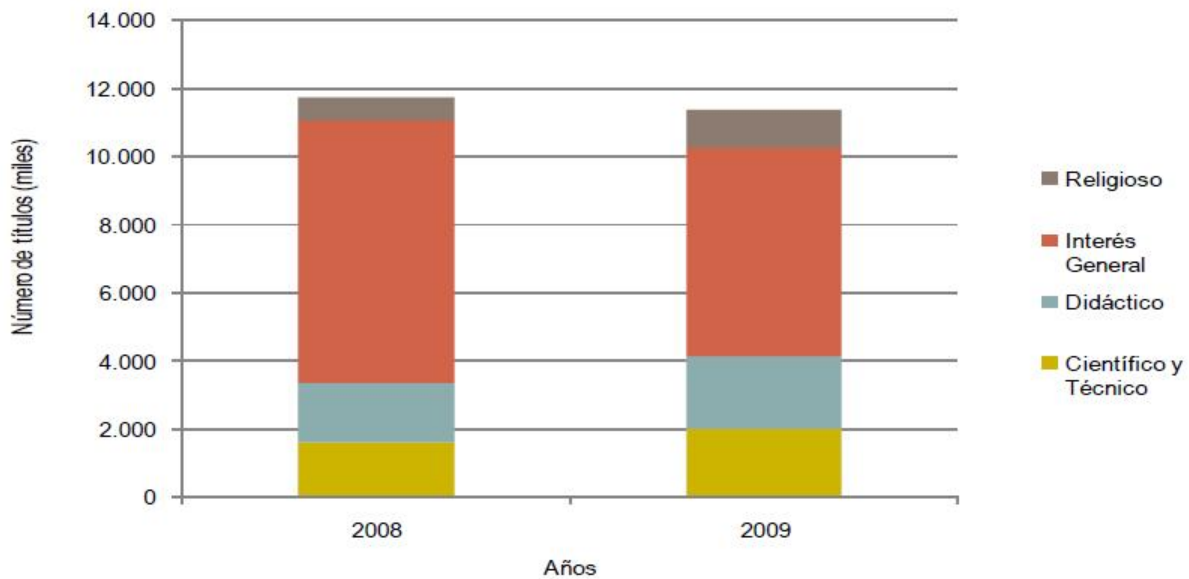
11.4.2. Clientes potenciales

²⁷ DANE- Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2009.

El proyecto, presenta como clientes potenciales las editoriales colombianas, debido a que el resultado final del proyecto como tal es una narración conformada por el aporte generado por los diferentes usuarios. De manera intencional, las redes sociales como Youtube, Facebook y Twitter, también se postulan como clientes debido a que Lexia es un proyecto en el cual ofrece una manera diferente de consumir sus servicios.

Editoriales

Las editoriales se postulan como los clientes potenciales para este proyecto, ya que serían a quienes se les podría vender el resultado final de la narración. En Colombia, este sector ha presentado unas significativas variantes, pero con lo referente al proyecto, se sigue observando que el campo de acción es relativamente amplio debido a que las narraciones ofrecidas por Lexia estarían en el campo o materia de Interés General, como se puede ver en la siguiente gráfica.



Fuente: Encuesta del libro en Colombia – Cámara Colombiana del Libro

Total producción de ejemplares según soporte

De acuerdo al soporte de producción de los ejemplares según la siguiente tabla, se puede observar que la plataforma de Internet ha tenido un gran crecimiento a comparación de los demás, por lo que plantea un campo abierto a su desarrollo.

Años	Papel	CD Rom	Video Libros	Audio Libros	Internet	TOTAL
2008	31.949.665	603.505	0	25.587	24.374	32.603.131
2009	29.843.119	446.317	26.700	26.154	38.543	30.380.833

11.4.3 Análisis de la competencia, ventajas y desventajas.

La competencia que enfrenta este proyecto, principalmente a nivel nacional, va encabezado por el ingeniero químico con magister en literatura de la Universidad Javeriana de Bogotá, con su proyecto Hipermediatico Gabriela Infinita.

Gabriela infinita es una narración Hipermediática que ha marcado una evolución, en cuanto a esta área de la literatura digital, ya que a propuesto una nueva manera de consumir historias narrativas de forma colaborativa.

Ventajas:

1. Brinda a los usuarios una manera muy fácil y sencilla de consumir la narración, mostrando solo la información relevante al usuario de tal forma que no se distrae al lectoautor.
2. Es un sitio web muy liviano, es decir permite a los usuarios navegar rápidamente de tal forma que el usuario participe con la historia.
3. Permite que los usuarios realicen sus aportes directamente desde la página web.

Desventajas:

1. La narración posee pocos elementos narrativos.

Descripción:

Gabriel Infinita es una obra Hipermediática creada por Jaime Alejandro Rodríguez, en donde logra incorporar su novela al formato hipermedia. En ella se puede observar cómo se va desarrollando la historia a través de las diferentes perspectivas de las cuales el lectoautor puede interactuar. Gabriela Infinita es la historia de una joven de 22 años, la cual estaba embarazada de su amante Federico el cual ha desaparecido misteriosamente. Gabriela como se encuentra en etapa de embarazo, por sus condiciones le queda prácticamente imposible salir a buscarlo, pero cuenta con una serie de recursos los cuales podrá guiarla a encontrar a su amante. Una de las cosas interesantes de esta hipermedia, es la forma en que los lectoautores pueden ir contribuyendo en el desenlace de la historia, ya que pueden escribir sus propias opiniones o ideas con respecto a su desarrollo.

Sitio web: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm



11.4.4 Barreras de entrada

Para determinar las barreras de entrada de este proyecto al sector de Internet en Colombia, es necesario tener en cuenta las siguientes estadísticas²⁸ que son aportados por Daniel rojas (Director de la unidad de Negocios de Internet de Publicar S.A. realizadas en el 2009.

Volumen de Usuarios de Internet por estrato socio económico

Medio bajo 36%
 Bajo 26%
 Medio 16%
 Alto 6%

Penetración Vs. Volumen: Consumo masivo Vs. Nicho

Estrato alto: 83% de penetración.
 Usuarios de internet por edad
 12 a 17 Años: 26%
 18 a 24 Años: 25%
 25 a 34 Años: 24%
 35 a 44 Años: 14%
 45 a 54 Años: 8%

²⁸ Datos presentados en el marco de la conferencia: Internet Marketing. Por Andrés Daniel Rojas, Director de la unidad de Negocios de Internet de Publicar S.A. Presentado el 28 de Abril de 2009.
 Fuente: <http://fictissoftware.com/estadisticas-usuarios-internet-latinoamerica-colombia-cali>

Lugares donde se conecta un usuario a Internet

Hogar: 42%,
Cafés Internet: 33%,
Hoteles: 23%
Lugar de Estudio: 16%
Trabajo: 15%

Actividades en Internet

Sociales 88%
Búsquedas 81%
Entretenimiento 69%
Medios 18%

Principales Ciudades de Colombia en el uso de Internet

Bogotá 41%
Medellín 15%
Cali 11%

Rol del Internauta

Hijo 50%: es el comprador online principal.
42% Trabaja
37% estudia y no trabaja
el 29% trabaja actualmente.

11.5 Plan de comunicaciones

11.5.1 Estrategia de Medios

Como estrategia de medios, el proyecto realizara un contacto directo con los usuarios a través de la técnica de mercadeo *Below The Line* o BTL. Esta técnica consistente en el empleo de formas de comunicación no masivas dirigidas a segmentos específicos²⁹. Para ello, se utilizara vías de comunicación como los correos electrónicos, a los cuales se les enviara una muy corta publicidad de lo que se trata el proyecto pero con un alto nivel de impacto.

²⁹ Wikipedia. Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Below_the_line
conceptoBTL.com <http://www.conceptobtl.com/btl/>

Vía email

Enviar a los usuarios una corta publicidad de lo que se trata el proyecto pero con un alto nivel de impacto.

Vía Twitter

Difundir el proyecto, mantener a los usuarios informados sobre el desarrollo de la historia.

12. Etapa de producción y pruebas

Como primera propuesta se diseño se presento la que se observa en la “*Imagen A*”, la cual trataba de mostrar una interface grafica agradable al ojo del usuario. Se diagraman cuatro profundidad principales las cuales son: Actualidad, la cual trata de informarle a los usuarios las ultimas noticias que acontecen en el 2021, esto con el fin de darle pequeñas bases a los lecto-autores en los relatos que aporten a la narración. Otra profundidad es llamada Allan Howard, en ella se describe brevemente el contexto de la situación en la cual se encuentra el personaje principal. En Galería, se publican algunos elementos multimedia como videos, notas de audio e imágenes. Por último se muestra la profundidad Contacto, en donde se relata de que se trata el proyecto.

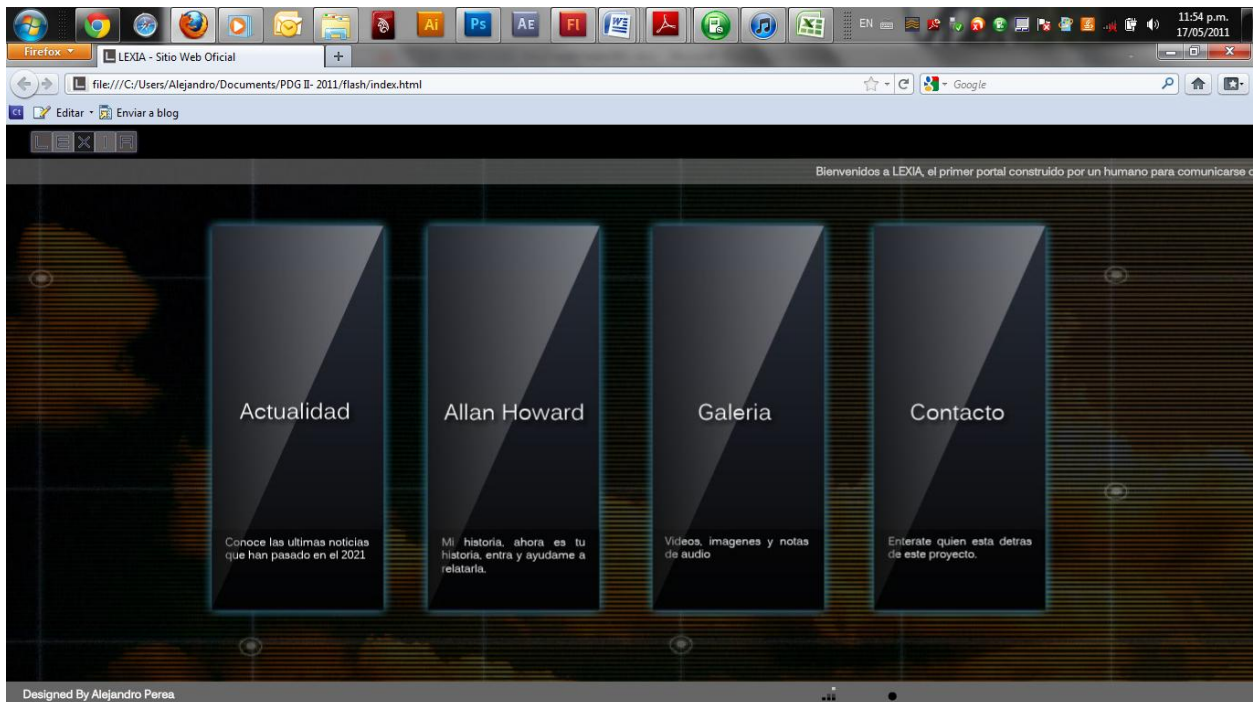


Imagen A

Siguiendo con el diseño de la primera propuesta, se planteo la “*Imagen B*”, como diseño de la interface en donde los usuarios continuarían el relato. En ella, se muestra el estado en que se encuentra el relato,

y los usuarios que han participado en ella. En ella se le da la posibilidad a los usuarios a que sigan el relato, ya sea escribiendo desde la misma página o también desde la red social twitter siempre y cuando envíen el tweet con el hashtag #allan21.

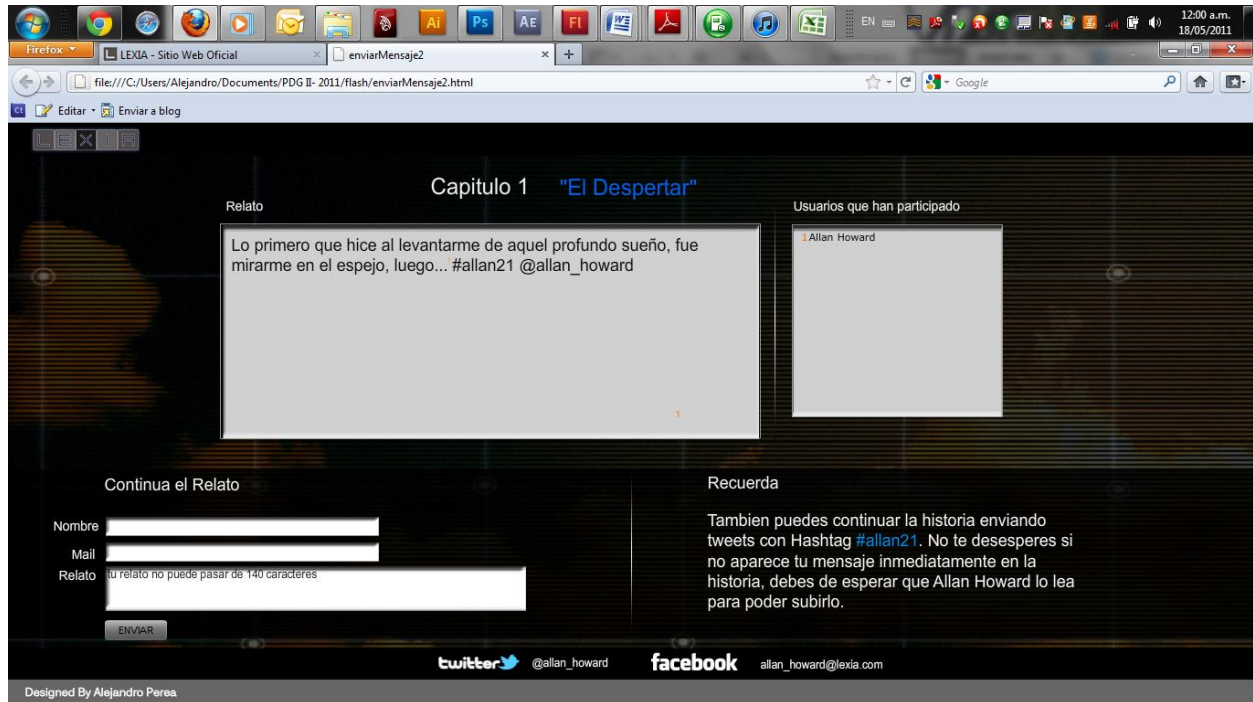


Imagen B

12.1 Pruebas de usuarios

En la prueba de usuarios se evaluaron a 5 personas, a las cuales se les presentaba primero el sitio web y después de la interacción con esta el usuario evaluaba los siguientes elementos.

1. Facilidad en la navegación.

En esta evaluación los usuarios concluyeron que la navegación era apropiada y fácil de intuir el contenido en cada una de las profundidades.

2. Comprensión del argumento de la historia.

La mitad mas uno del grupo encuestado coincidió en que no es claro el argumento del sitio, no entendía muy bien de que se trataba el proyecto ni que era claro que el personaje protagonista Allan Howard se encontraba en el futuro.

3. Coherencia del diseño con el concepto.

LEXIA

Comentaron que el diseño grafico es muy agradable y estéticamente atractivo, pero que al parecer de ellos, no iba muy acorde con el concepto del proyecto, teniendo en cuenta que se basa en una estética futurista al estilo Cyberpunk.

4. Nivel de interacción.

Les agrado la manera en que se diagramo el sitio web y las herramientas que se les brinda en ella. Comentaron también que les gustaría ver un poco más en cuanto al físico del personaje, para tener una idea más cercana y así poder continuar el relato con una imagen común entre todos los usuarios que participen en LEXIA.

12.2 Ajustes finales

De acuerdo a los comentarios y resultados obtenidos en la prueba de usuarios, el proyecto ha logrado realizar algunas mejoras en cuanto a su contenido grafico, como lo muestra la "Imagen C". En ella se observa una interface más futurista, manejando elementos más acordes a la época en donde se encuentra el protagonista Allan Howard. Se continua con la presentación a los usuarios de cuatro profundidades en donde pueden consultar el mismo contenido de la propuesta pasada, solamente que esta vez es re planteada su interface grafica.

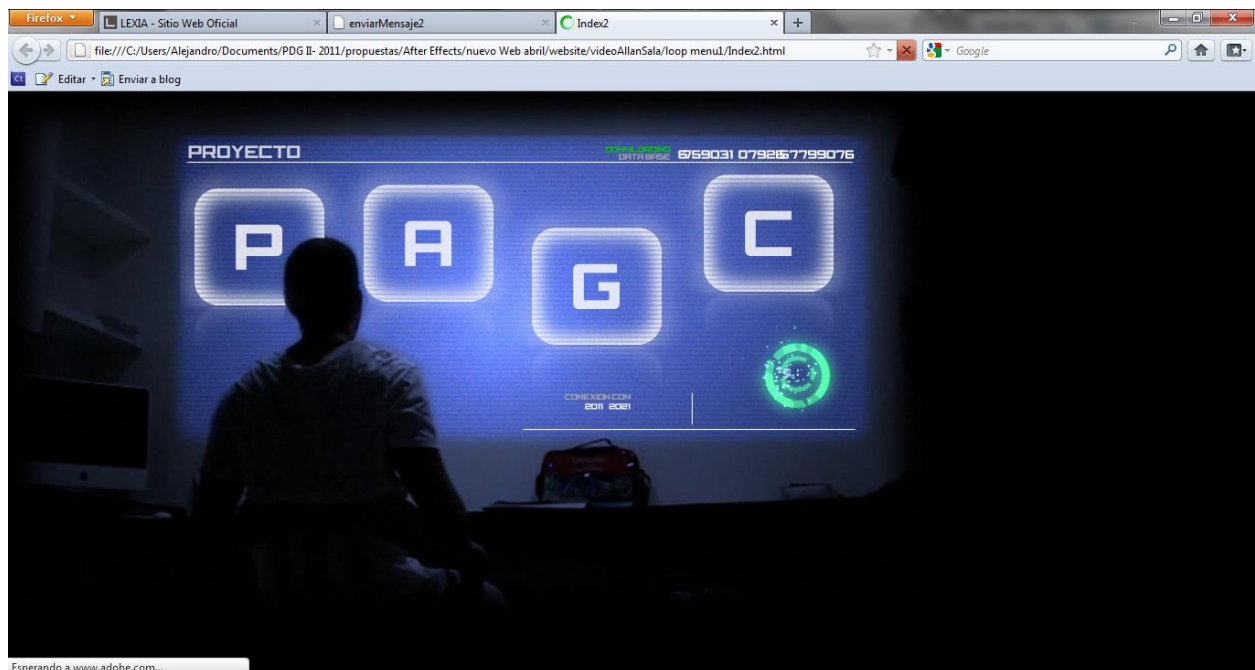


Imagen C

Conclusiones

Para terminar, se logra observar que la narración Hipermediática Colaborativa se encuentra en un momento crucial en su desarrollo, debido a las grandes herramientas que hoy por hoy nos brinda la Internet con la web 2.0, dándoles más participación a los usuarios en intervenir en los contenidos que usualmente consultan. De esta forma, el camino en construir más concretamente un perfil de lectoautor, se acerca más claramente y exitosamente, al ver el interés en participar a los usuarios en este tipo de narrativas. Narrativas que a un fin de cuentas son creadas por ellos mismos y que lo único que se les ofrece a los usuarios, es un contexto conceptual y argumentativo en el cual se incentiva a las personas a consumir la narración de una manera distinta, una forma más lúdica e interactiva, en donde el conocimiento y desarrollo este sujeto a un grupo de personas y no a uno solo. Por su parte Lexia, ha logrado mostrar estos significativos resultados lo cuales reflejan un gran aporte en este tipo de narración digital.

17 .Referencias bibliográficas

- http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Theo_van_Doesburg_Dadamatin%C3%A9.jpg
- <http://www.muraldigitaluniversal.org/index/pr1.html>
- http://1.bp.blogspot.com/_INWtKW_QaUQ/SLYJiDkQ72I/AAAAAAAAAJY/P5t7S9N9QTs/s400/cad%C3%A1ver+exquisito.jpg
- http://www.artistenomade.com/es/contemporain_moderne.htm
- <http://www.monografias.com/trabajos55/movimientos-artisticos/movimientos-artisticos2.shtml#futurismo>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Dada%C3%ADsmo>
- <http://www.artespain.com/wp-content/uploads/dibujo.jpg>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Below_the_line
- <http://www.burtonstory.com/connect.php>
- www.twitter.com
- <http://www.conceptobtl.com/btl>
- **Narración Hipermediática**
<http://eav.upb.edu.co/hh/hh2/publicacion/LaLiteraturaHipermedial.htm>
- **Electronic Labyrinth** <http://www2.iath.virginia.edu/elab/hfl0130.html>
- **Narrativa Hipermediática: los nuevos contenidos para el ciber mundo**
http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?grup=60&id=508&idioma=es
- **La irrupción del modelo hipermedia en la literatura: Análisis evolutivo y consecuencias.** <http://www.liceus.com/cgi-bin/ac/pu/0491.asp>
- **Hipernexus.** <http://eav.upb.edu.co/hh/hh2/publicacion/LaLiteraturaHipermedial.htm>
- **Narrativa Digital. Literatura y literaturas en la sociedad digital. Nuevas formas de comunicación, nuevas formas de creación.**
- <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=833>
- **El nuevo escritor**
http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/bibliografia/virtual/nuria2.html
- **La "adicción a socializar" se apodera de miles de internautas**
<http://www.mx.terra.com/tecnologia/interna/0,,OI3923331-EI12469,00.html>

