

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**MIGU: Diseño y Desarrollo de Concepto para un Sistema y
Aplicaciones Digitales Interactivas con el Objetivo de Mejorar la
Experiencia de Compra en Supermercados Locales**

Andrés Alexander Pérez Nole

**Cristian Mogrovejo, M.F.A.,
Asesor del Proyecto de Titulación**

**Proyecto de Titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciado en Diseño Comunicacional**

Quito, mayo de 2013

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJADEAPROBACION
DEPROYECTO DE
TITULACIÓN**

**MIGU: Diseño y Desarrollo de Concepto para un Sistema y
Aplicaciones Digitales Interactivas con el Objetivo de Mejorar la
Experiencia de Compra en Supermercados Locales**

Andrés Alexander Pérez Nole

N Cristian Mogrovejo, M.F.A.
Asesor del Proyecto de Titulación

Hugo Burgos, Ph.D.
Decano del Colegio de Comunicación
y Artes Contemporáneas

Quito, mayo de 2013

© Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma: _____

Nombre: Andrés Alexander Pérez Nole

C. I.: 110337351-8

Fecha: Quito, mayo de 2013

RESUMEN

Este trabajo muestra el proceso de estudio que se hizo para poder realizar el proyecto MIGU. El público al que va dirigido este proyecto es a jóvenes y adultos – jóvenes, especialmente, debido a que son los más influenciados por la tecnología de dispositivos móviles de la generación actual. Este documento se divide en varias partes que muestran las bases investigativas iniciales, la búsqueda del problema y su solución, el estudio del público específico, la creación de la marca y el producto final que se obtuvo. El objetivo de MIGU es mejorar la experiencia de compra en los supermercados del Ecuador y añadir una nueva costumbre dentro de ellos usando la tecnología que tenemos a nuestro alcance.

ABSTRACT

This work shows the process of study that was done in order to make the project MIGU. The audience targeted by this project is young and young-adult people, especially, because they are the most influenced by the portable devices technology of the present generation. This document is divided into several parts that show the initial investigative bases, finding the problem and its solution, the study of a specific target audience, the creation of the brand, and the final product obtained. The goal of MIGU is to improve the purchase experience in supermarkets in Ecuador and add a new habit within them using the technology we have at our disposal.

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|-----------|
| Resumen | 5 |
| Abstract | 6 |
| INTRODUCCIÓN | 8 |
| Identidad | 8 |
| PROBLEMÁTICA | 15 |
| Tecnología e Identidad en el Adulto Joven en el Ecuador | 15 |
| Investigación de Campo | 24 |
| PROPUESTA DE DISEÑO | 26 |
| Objetivos del Proyecto | 26 |
| PARTIDOS DE DISEÑO | 28 |
| Logotipo o Marca | 29 |
| Intefaz | 30 |
| Personaje..... | 31 |
| Carrito de Compras..... | 32 |
| CONCLUSIÓN | 34 |
| IMÁGENES COMERCIALES | 35 |
| REFERENCIAS | 39 |

INTRODUCCIÓN

Identidad

La identidad humana es uno de los temas que más se ha discutido en la historia de la existencia de la persona. Conforme pasa el tiempo el término “identidad” ha ido cambiando su significado debido a la necesidad de adaptación a la nueva forma en el que el mundo se relaciona. El mundo siempre está en constante cambio y por consiguiente también la identidad tanto de las personas como seres singulares como también como seres colectivos. Debido a esto se tratará de explicar que es lo que significa identidad desde varios enfoques y perspectivas de varios autores para poder llegar a ideas comunes sobre lo que significa esta palabra.

Primero se toma las definiciones usadas por León y Rebecca Grinberg quienes nombran varios autores como Tausk, Freud y Erikson para poder dar un significado a las varias caras de la percepción de identidad. Estos tres autores hablan de la identidad un tanto desde su punto de vista pero los tres relacionan a la misma en que tiene mucho que ver con cómo un niño empieza a ver el mundo en su edad temprana. Por ejemplo Tausk, quien fue uno de los primeros en usar el término identidad, habla sobre los niños como la primera etapa de reconocimiento del ser como un individuo y que conforme este va creciendo también crece su lucha constante por encontrarse a sí mismo. Por otro lado Freud habla de la identidad basado en la descripción de su vínculo con el judaísmo. Freud sostiene que la identidad no tiene que ver con un tema específico como es su caso no tiene que ver directamente con la religión, sino que viene desde mucho más profundo desde el fondo de un ser y que esta identidad interna hace que una persona tenga una reacción específica frente a un grupo. El tercer autor apoya esta relación que hace Freud

entre individuo y grupo y hace una connotación persistente de la mismidad, es decir que el individuo busca parecerse a los demás dependiendo del grupo en el que este quiera formar parte. Habla también sobre que la niñez define mucho de la identidad de un ser humano porque es en donde se establecen los primeros lazos de relación entre personas (madre e hijo). Entonces lo que opinan los Grinberg es que la identidad humana surge tras un proceso de asimilación mutua en donde el individuo busca parecerse a los demás pero a su vez diferenciarse de los mismos per siempre busca ser parte de algo para sentirse como alguien dentro de la sociedad.

Luego basado en el libro de Jáuregui, quien cita a varios autores entre ellos a Paul Ricoeur, define a identidad basado en el individuo como uno y también como muchos. Este autor usa las direcciones *idem*, que significa que todos somos idénticos y somos lo mismo y la identidad *ipse* que es lo que nos singulariza y nos da un distintivo frente a los demás. Usando estas diferencias de identidad Jáuregui describe al proceso de la identidad como una grabación sucesiva de círculos concéntricos en donde el círculo mayor es el de la humanidad zoológica, donde el cuerpo actúa como bandera humana de donde se desprenden las normas de crecimiento y reconocimiento comunes de los pueblos como las costumbres generales. Luego se adentró poco a poco en los humano llegando a la herramientas que nos diferencian cada vez dentro de un grupo más pequeño como decir hasta llegar a la familia que es donde se forman caracteres de identidad muy fuertes y únicos que son quizá los más representativos de una persona. Concluye esta parte con que estas instancias hacen que los seres humanos se asemejen y de la misma forma se diferencien del prójimo.

Finalmente de toma las ideas de Foucault en una entrevista hecha en 1984 llamada “Sexo, Poder y Política de la Identidad” se sostiene que la identidad está dada meramente por el sexo, es decir el sexo define nuestra forma de ver y percibir las cosas

a nuestro entorno y de la misma manera nos hace vernos de un modo específico. Habla además sobre que el sexo es dado por la sociedad y no es de nacimiento porque es algo que, durante la historia, se ha venido formando. En esta entrevista, Foucault hace énfasis en el significado de la palabra “*gay*” y habla sobre cómo se la percibe. Sostiene que las palabras que se relacionan con identidad son muy ambiguas porque no describen con seguridad lo que representa a una persona, pone de ejemplo que alguien puede actuar como un *gay* pero no serlo. Por último, este autor habla del sexo como una herramienta de nuestro cuerpo para relacionarnos con los demás tanto para satisfacer nuestros placeres como los de otros también. Dice que el sexo define el poder de relación que hay entre la gente relacionado al placer que se puede compartir.

Además de estos autores extranjeros, también se toma referencia de uno local para poder entender más centradamente que significa identidad dentro del Ecuador. La identidad ecuatoriana según César Ulloa varía en cada sector o región del Ecuador pero muchos de sus habitantes han demostrado una identidad muy débil. Esto se demuestra por parte de muchos de los emigrantes debido a que se olvidan “a propósito” de lo que es ser ecuatoriano, es decir, de sus costumbres y cultura y adoptan rápidamente las de los países a los que visitan.

Del mismo modo dentro del Ecuador se está perdiendo la identidad por influencia extranjera y se demuestra con mayor fuerza en los jóvenes. Esto ha tomado fuerza desde que la tecnología de la comunicación ha desarrollado y ha permitido el acceso cada vez más fácil hacia información extranjera. Un ejemplo muy claro es la música estadounidense en muchas ciudades de ecuatorianas en donde se ha reemplazado ya la música nacional.

Debido a que Ulloa sostiene que la identidad ecuatoriana es muy frágil también habla sobre la posibilidad de salvarla y reposicionarla y no tratando de volver a las

raíces sino tomando las costumbres más fuertes de cada sector y hacerlas más reconocidas para que así sobre algo de lo propio y se vuelva más aceptado por la sociedad ecuatoriana para que no haya una desunión social ni se pierdan los valores y costumbres que tanto destacan.

Luego de que se ha usado varios conceptos de identidad se puede llegar a una definición que puede recopilar tanto las percepciones anteriores como también el enfoque a donde se quiere llegar en este ensayo. Para comenzar, identidad es aquella forma en la que el ser humano puede establecer vínculos de relación tanto entre su especie como con las demás, e incluso con su entorno en general como las herramientas que usa a menudo en la sociedad. Estos vínculos siempre son buscados por la persona para poder ayudar a la misma a pertenecer a algo más grande. El individuo siente que debe ser parte de un conjunto para sentirse como un alguien siempre y cuando este se sienta augusto y el resto también. Sin embargo, por lo general, una persona busca describirse como un “yo soy yo” dando a conocer que es única y que nadie se parece. Esto se da porque dentro de tanto grupo social al que alguien puede pertenecer este necesita ser sí mismo para que lo puedan diferenciar e “identificar”. Esta etapa de identificación personal empieza desde la niñez pero toma fuerza al momento en que el ser humano empieza a tener criterio propio y empieza a independizarse. Esta etapa, por lo tanto, está dentro de la adolescencia y el principio y mediados de la adultez porque es en donde se definen los caminos a escoger y, se podría decir, la vida a llevar; de esto es de lo que se tratará la segunda parte de este ensayo.

La identidad de las personas, como se dice antes, es consecuencia de un constante desarrollo en su etapa de crecimiento. Cuando un ser humano llega a la etapa en la que deja de ser adolescente empieza a tener sus propias ideologías, decisiones, independencia, entre otros aspectos que lo empiezan a definir como alguien más único y

con una identidad más marcada. El principio de la adultez significa mucho para un individuo porque muchas veces depende de las decisiones que se hace en estos momentos el futuro de su vida como por ejemplo la decisión de estudios avanzados, el trabajo y hasta la persona que sería una compañera permanente, el matrimonio. Entonces en esta etapa es en donde se define las cualidades y personalidad de lo que hace a un persona lo que es y le da sus características más marcadas, en otras palabras, es cuando alguien adquiere cualidades en las que puede basar el resto de su vida.

La etapa de adultez joven se da entre los 20 años hasta los 40 años de edad y además de ser la etapa vital que define la personalidad de la persona también define la capacidad de relación que se tiene con el resto de individuos y también el sentido más marcado a la pertenencia de ciertos grupos (Papalia). El adulto joven es quien decide el futuro de su vida basándose en lo que han vivido previamente, lo que han aprendido, para aplicarlo en un mundo en el que generalmente se ven solos. La independencia es una cualidad muy específica de este tipo de adulto porque es en donde las personas buscan separarse de un grupo para entrar en otro y también se hacen preferencias y decisiones muy grandes las mismas que tienen que ver, casi siempre, con financiamiento y rumbos a escoger para lanzarse a un mundo nuevo en el que tienen la oportunidad de explorar al máximo.

Esta etapa de la vida es en donde el ser humano se encuentra en su plenitud, en donde su salud y capacidades físicas e intelectuales se hallan en lo más alto. Una fase en donde pueden dar su máximo potencial, aprender a descartar y aceptar un sinnúmero de decisiones, actitudes y demás aspectos que tengan que ver con su identidad. Los grupos sociales crecen y a la vez se van clasificando de acuerdo a preferencias que cada uno hace dependiendo de las necesidades que alguien tenga con cierta gente. Por el mismo lado, las experiencias que se recopilan y las lecciones que se aprenden de ellas ayudan a

formar un criterio propio frente a lo que significa el mundo actual al que cada individuo debe enfrentar a su manera, es decir, de acuerdo a su identidad.

En las últimas décadas, las personas han tenido que lidiar con un cambio muy grande dentro de la evolución de la tecnología en el mundo en general. Ahora es muy común tener dos vidas, una virtual y una física en donde los grupos sociales pueden variar, las fronteras ya no son fronteras y las relaciones son cada vez más amplias y con menos restricciones que pueden muchas veces atravesar hasta lenguajes. Todo este cambio que se ha hecho últimamente ha producido un cambio en el ser humano y en su desarrollo como tal dentro de una identidad propia.

El internet fue un gran salto y luego de esto vinieron los teléfonos celulares, las computadoras portátiles, los celulares se transformaron en *smartphones* y actualmente están las tabletas. Todas estas tecnologías están ligadas al internet y por medio de este con la segunda vida del individuo que es la vida virtual representada en redes sociales e información de contenido digital. Entonces, los adultos jóvenes de la época actual son quienes han tenido que vivir esta historia de gran salto tecnológico que ha vivido la humanidad en estas dos o tres décadas recientes y es por eso que estos individuos han adquirido una habilidad de adaptación a la misma que antes no se tenía. La tecnología viene a la par con el mundo digital en el que viven las personas actualmente y en el que los adultos jóvenes se sienten muy identificados.

Esta tecnología sigue cada día avanzando con más fuerza y la persona sigue cambiando su forma de ver la identidad propia frente a este aspecto. Debido a esto, se cree que algo muy importante para definir la identidad de una persona depende mucho de la tecnología que haya en su medio porque de una manera u otra esta ha formado parte de su vida y que en la sociedad en la que se vive ahora no se puede dejar de lado o evadir el uso de dicha vida virtual por la dependencia que se ha producido (Morales).

El enfoque que se tomará para poder usar la identidad dentro de un individuo, en este caso, joven adulto será la relación que hay cada vez más estrechamente con la tecnología que lo rodea y que cada vez cambia y evoluciona y hace que se produzca lo mismo con el ser humano. En conclusión, la identidad es un amplio pensamiento en el que no se puede dar un concepto que tenga mucha duración en significado concreto debido al constante cambio que se le hace conforme avanzan los años. Esto se da por la constante evolución de la sociedad como un grupo más comunicado y más tecnológicamente atado. La tecnología ha ayudado a que este cambio se vuelva cada vez mayor y sea cada vez más rápido, así que se puede decir que es importante tomarla en cuenta como uno de los agentes más influyentes en la forma en la que es vista la identidad de las personas en el mundo actual en el que vivimos.

PROBLEMÁTICA

Tecnología e Identidad en el Adulto Joven en el Ecuador

Una vez después de haber definido lo que significa identidad basado en varios autores y enfocado en un público específico se puede empezar nombrando un fenómeno específica a la que se busca entender y tratar de darle solución. La fenomenología que se usará es: La identidad de los adultos jóvenes de hoy se construye por varios elementos siendo uno de ellos la tecnología. Como nos podemos dar cuenta gracias a la historia que nuestro mundo ha recopilado sobre el crecimiento de la raza humana se puede contemplar que la tecnología siempre ha estado ahí presente y ha permitido que el hombre se pueda adaptar a nuevas actividades y construir nuevas costumbres gracias a las muchas nuevas herramientas que este crea para realizar diferentes acciones.

La definición de tecnología es - la aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con un claro objetivo: conseguir una solución que permita al ser humano desde resolver un problema determinado hasta el lograr satisfacer una necesidad en un ámbito concreto. - según Definicion.de. En base a esta definición, el ser humano usa este método dependiendo de los sectores en el que se use. A continuación se mostrará las etapas más importantes de la historia de la tecnología hasta llegar a la fase en la que se enfatizará y se tomará como referencia para llegar al núcleo de este ensayo.

Como se explica anteriormente, el ser humano siempre estuvo rodeado de tecnología y esta define mucho la forma de identidad que ha venido construyendo y evolucionando a medida que el ser humano ha evolucionado gracias a su conocimiento. Desde la edad de piedra, en donde en donde se crean las primeras herramientas para

poder cazar y hacer agricultura se empezaron a añadir nuevas costumbres a las que las personas se adaptaban porque era nuevas formas más sencillas de realizar algo. A este período también se le llama como revolución neolítica gracias a la invención de la rueda lo que supuso un modo de volver sedentario al ser humano y un sinnúmero de construcciones para transportar objetos. Luego viene la edad de los metales que supone un adelanto en herramientas, utensilios y armas muy necesarias para varias actividades de una comunidad. Estos metales eran el cobre, e bronce y el hierro que se usa hasta ahora como un metal muy especial. Luego la humanidad hace un gran salto creándose las primeras formas de escritura y poco luego en Grecia se crea la geometría. En el mismo lugar, nacen varios personajes que cambiaron la tecnología Arquímedes en la física y Aristóteles en la filosofía. Con esto Roma desarrolla mucho la capacidad de arquitectura de edificaciones y además de redes de transporte. Después de la caída del imperio romano nace la imprenta creada por Gutenberg que permitió imprimir libros con máquinas y dejar de hacerlo manualmente.

El invento de Gutenberg fue un avance muy grande de la tecnología gracias a que así se permitió la duplicación mucho más rápida de libros lo que dio a las comunidades más capacidad de flujo de información. Luego de esto, en el siglo XV, viene la era del Renacimiento que es representada por un pintor, arquitecto, ingeniero y científico llamado Leonardo Da Vinci quién hizo increíbles desarrollos. Poco después vino la revolución industrial que se caracterizó por las máquinas de vapor y el reemplazo de mucho trabajo humano por el de las máquinas. En el siglo XIX se crea la electricidad y dentro de ella la pila, el motor eléctrico y la bombilla, además en el campo de la locomoción se inventan la locomotora a vapor, el motor de cuatro tiempos y el Diesel. Finalmente, en el siglo XX se producen los saltos más grandes como la producción en masa de automóviles, aviones y el invento más grande de todos la computadora junto

con el internet, a esto se le llama como revolución digital lo que en el siglo XXI promete ser muy explotado (Pertierra).

Una vez hecho un recuento de la historia de la tecnología se puede hablar sobre lo que ha significado para las sociedades la nueva tecnología que viene evolucionando siempre y por consiguiente genera un impacto en las actividades y costumbres del mismo modificando y construyendo día a día una nueva forma de identidad que poco a poco la sociedad nivel global a adaptado a su vida cotidiana. Dado este hecho se puede entonces enfatizar en la nueva parte de la tecnología a la que se le denomina como Tecnologías de la Comunicación y la Información o TIC que, como su nombre lo dice, es tecnología basada en compartir información y esto se hace tomando de base la herramienta del internet y usando como medio los diferentes dispositivos que se han creado en la última década como computadores portátiles, *smartphones* y tabletas como el iPad. Estos dispositivos aprovechan más las TIC debido a que son portátiles y el usuario puede transportarse con estos.

Las TIC han permitido que las personas creen un nuevo estilo de vida gracias a que al ser portátiles permiten siempre mantener informado al usuario y es de donde nace la expresión “estar en línea” u “online”. Tomando como base este nuevo estilo de vida se puede decir que en el mundo actual se ha creado un nuevo mundo denominado el “mundo virtual” el mismo que es el que usan todos los usuarios de las TIC para relacionarse con lo que se encuentra en la web. A esta segunda vida se le denomina como “Vida Virtual” porque para muchos significa su otro lado de las relaciones intercomuncacionales y lo transforman como parte esencial de su mundo.

La vida virtual se viene dando desde tiempos anteriores al boom del internet y es nombrada por el autor Jean Baudrillard en su obra “Cultura y Simulacro”. En este libro el autor habla sobre el simulacro como una forma de vivir la vida que no es

necesariamente real sino que el ser humano la quiere tornar como tal. Empieza hablando de la televisión y básicamente dice que una persona al momento de mirar la televisión está metiéndose en un mundo virtual en el que no está pero llega a relacionarse con este. De este modo las personas añaden a su vida cotidiana nuevas costumbres que se forman gracias a las nuevas tecnologías. Ahora con el acceso a internet esta experiencia de simulacro se multiplica porque los usuarios tienen acceso a una inmensa cantidad de información haciendo posible su adquisición en muy poco tiempo. Además usando este medio se han creado redes sociales como Facebook y Twitter que son sitios en los que las personas pueden tener relaciones de amistad o simplemente comunicarse con gente que normalmente no conocerían o que no tendrían esa cercanía de comunicación debido a la distancia a la que se encuentran geográficamente. Al usar, también las personas pueden compartir momentos y emociones con sus amistades online que aumentan mucho más esta realidad haciéndola cada vez más necesaria y tornándola cada vez más real.

Otra fase de la vida virtual y que ahora está tomando mucha más fuerza, gracias al aumento de la velocidad del internet, son los juegos en línea. Estos juegos en línea permiten socializarse digitalmente con gente que normalmente no conocerías en tu entorno pero lo haces por medio del internet porque en este no existen barreras geográficas que impidan conocer tanto nueva información como nueva gente. Hay dos tipos de juegos los que son por diversión y que se trata de un mundo totalmente fantástico creado para divertirse mientras se juega en grupo como el tan conocido “*World of Warcraft*”, y otros juegos que se caracterizan porque simulan una vida virtual muy parecida a la real pero con personajes editables al antojo del usuario permitiendo controlar “su aspecto físico” en este mundo virtual, siendo el más reconocido y usado “*SecondLife*”. Estos juegos se denominan como “*MassivelyMultiplayer Online*

Role Play Game” (Videojuego de rol multijugador masivo en línea) o también conocido por sus siglas en inglés MMORPG. Este tipo de juegos se asemejan a la hiper-realidad porque simulan un mundo parecido al real pero que no lo es. Este mundo es usado por las personas como un método de vivir en una vida diferente en donde se vean mejor y conozcan a mucha más gente, puedan cambiar su forma de ser y demás aspectos que en la vida real no podrían o que les costaría más lograrlo. (Cyberland)

Otro punto importante es el uso de dispositivos móviles como una nueva forma de vivir la vida educativa. La revista BioScience del Instituto Americano de Ciencias Biológicas el autor pone varios ejemplos sobre los usos de dispositivos móviles para incrementar la velocidad en el proceso de enseñanza y educación en general. La autora habla sobre cómo ya en varias universidades de Estados Unidos se ha aplicado el uso de tecnología móvil en estudiantes y se ha comprobado que lo que hacen lo hacen más rápido que antes. Otro punto que menciona es el que los *smartphones* proporcionan mucha más rápida comunicación lo que aporta con mucha ayuda en la comunicación entre estudiante y profesor cuando están en una práctica fuera del aula de clase. La utilidad de cualquier dispositivo que se pueda conectar a una red de internet para poder saber en dónde están las personas y también para comunicarse eficazmente. Un ejemplo claro de lo que puede hacer la tecnología dentro de la educación académica es como el iPad, la tableta de Apple, ha revolucionado la forma de estudiar por medio de los nuevos libros interactivos que reemplazarían a los libros de texto físicos y que tienen muchas más ventajas, siendo una de ellas la actualización constante de su contenido. Esto promete una educación más acelerada lo que permitiría, una vez más, añadir nuevas costumbres tecnológicas a la vida de las personas. (Hlodan)

Una vez explicado que la relación entre nuevas construcciones de identidad ligadas al adelanto de tecnología, de lo que las sociedades del mundo han sido testigo,

generan un cambio en las costumbres de las personas frente a sus actividades diarias se puede empezar a centralizarse un poco en un lugar específico como es Ecuador. ¿Acaso hay en este país esa relación tecnológica como en el resto del mundo y es posible que los adultos jóvenes de este sector se puedan adaptar a una nueva propuesta de tecnología y construyan una identidad en base a este cambio?

Según estudios hechos en el Ecuador sobre el uso de la tecnología móvil y el internet en los adolescentes mayores de ahora se demuestra que la relación que tienen con esta es bastante cercana y además ha sido influyente en el cambio de costumbres de este grupo. Este estudio fue realizado por el Ministerio de Telecomunicaciones desde Enero hasta Febrero del 2011 en niños y adolescentes ecuatorianos (entre 6 y 18 años) entre 150.000 escolares de más de 2000 colegios, con el propósito de saber cuál es su relación con las pantallas (televisión, internet, videojuegos y celulares) y expone cómo este público accede, utiliza y se relaciona con estas cuatro pantallas tanto en el ámbito educativo como social-familiar. El propósito de saber estos datos fue de enterarse sobre el comportamiento de la denominada “Generación Interactiva” a partir de un diagnóstico local para posteriormente poder desarrollar políticas, planes y programas a nivel de Estado, que encaminen al buen uso de la tecnología por parte de este importante segmento de la población. (Blog RCySost)

Ecuador no es uno de los países punteros en tecnología de comunicación e información ni ha generado importantes avances en cuanto a esto. Pero, sin embargo, tiene una sociedad consumidora de tecnología que se adapta rápidamente a lo nuevo y es más lo adapta a su medio.

Algunos de los resultados de este estudio datan que la computadora ya compite con la televisión en Ecuador en nivel de penetración: en niños y niñas entre 6 a 9 años el 49% y en personas entre 10 a 18 años de edad el 54%. La conexión a internet desde el hogar en este segundo grupo es del 57%. En el grupo de 6 a 9 años solo el 28% tienen celular, en el resto es el 58% y a partir de los 16 años el 70% tienen celular.

Dentro del uso de las TIC se concluyó que mientras más edad más uso y que el celular es la pantalla más usada por estos dos grupos y las aprovechan al máximo en comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir casi todos por igual. Dentro del aspecto educativo el uso del internet por el público en conjunto es del 80% frente a otras actividades. Dentro de las TIC en entorno familiar el 59% de los niños y jóvenes afirman que les echan un vistazo al navegar en el internet. Menos del 5% afirman que sus padres les enseñaron a usar el internet y consecuentemente el 80% no discute nunca con sus padres sobre el uso del internet.

Por otro lado el estudio muestra que el 30% de los usuarios de internet tiene amigos virtuales, es decir, no los conocen en persona. El 47% afirma haber aprendido usar estas herramientas sin ningún tipo de ayuda. El 26% de los adolescentes tienen computador en su cuarto y el 52% una televisión. El 29% de los jóvenes recibió un celular sin haberlo solicitado de sus padres. Por último los jóvenes presentan un desarrollo de hacer tareas simultáneas como estudiar mientras escuchan música o leer un libro y ver televisión, esto representa que el ser humano está cambiando porque está adaptando la tecnología a su forma de vida sea cual sea su actividad.

(generacionesinteractivas.org)

Todas estas cifras muestran que la relación entre los jóvenes y la tecnología si es significativa en nuestro país y que seguirá aumentando. La cultura tecnológica del Ecuador por parte de los jóvenes es bastante buena y ha creado un nuevo estilo de vida

en este grupo de personas porque tienen a su alcance un sinnúmero de posibilidades con todos los objetos existentes en esta sociedad. Además que este fue un estudio hecho para tener una referencia del nivel de relación tecnológica por los niños y jóvenes de varias partes del Ecuador y poder así crear nuevos métodos que puedan reforzar esa relación pero que también se vuelva algo mejor organizado y entendido.

Otro testimonio de que la relación por parte de la gente en Ecuador es cada vez más cercana a las nuevas TIC son unas entrevistas que se hizo a dos jóvenes. Ambos tienen 17 años y ambos manifiestan que el celular es “su mejor amigo” por varias razones siendo la más común los mensajes el Facebook. Uno de los adolescentes además añade que otro mejor amigo es su computador portátil porque además de ser un computador lo puede llevar a su cuarto y usarlo para un sinnúmero de funciones. Ambos coinciden en que están inmersos en el mundo de la tecnología desde los 12 años con su primer celular y que desde ahí no se han podido separar de este. (ElDirario.ec)

Un tercer y último ejemplo sobre la relación entre el ciudadano ecuatoriano y la tecnología es por medio del “Telepeaje”. Este método de pagar el peaje se inició en la Autopista General Rumiñahui de la ciudad de Quito en el 2007 y consiste en un dispositivo electrónico que funciona a manera de una tarjeta que al momento que el vehículo pasa por el carril “Telepeaje” este le descuenta de esa tarjeta el monto requerido sin tener que parar para pagar a una persona. De este modo se generó un flujo de tráfico vehicular mucho más rápido. Dentro de este tema se hizo una entrevista a dos empleados choferes y a la Gerente de Ventas de la empresa Electrónica G.O.I.A. del valle de los Chillos y se les hizo solamente una pregunta ¿piensan que el Telepeaje ha generado algún cambio en su vida cotidiana? A esta pregunta fue casi una respuesta uniforme que se basaba en que facilita el subir a Quito más rápidamente porque no tienen que parar para pagar nada y que es mucho más relajante no tener que parar y

sacar monedas para pagar. Aunque lo que añadió la gerente es que eso generaba en ella el sentirse especial porque es un servicio que ya funciona en Ecuador y que lo puede usar a diario y evitarse el trabajo de acumular todos los recibos por cada pasada de peaje ni otras molestias que antes experimentaba.

Después de haber mostrado toda esta información tanto acerca de la tecnología en el aspecto global como también locamente se puede decir que en el Ecuador hay una relación tecnología- persona bastante cercana y sobretodo experimentada por una gran parte de los ciudadanos. Esto comunica que en nuestro país la tecnología es bien aceptada y puede ser bien utilizada y por esto me permito concluir que si se añadiría nueva tecnología de comunicación y dispositivos interactivos en cualquier lugar al que las personas tengan gran acceso, va a haber una aceptación y adaptación a la relación tecnológica que se les ofrezca tener y habrá una evolución en su construcción de identidad.

Esto puede ser posible al fusionar las costumbres cotidianas con la capacidad que nos brinda tecnología de la comunicación para poder compartir conocimiento. De este modo, se puede además, reforzar las tradiciones, actividades y funciones que normalmente tiene la gente dentro de la sociedad ecuatoriana.

Investigación de Campo

La investigación que se hizo fue tratar de lograr la experiencia más cercana posible con la problemática planteada y de este modo llegar a entender cuál es la relación que hay entre las personas y la tecnología dentro de la ciudad de Quito - Ecuador.

En esta investigación de campo se pidió la ayuda de personas de diferente sexo y edad (entre 19-40 años) quienes estarían usando dispositivos electrónicos de última tecnología: 2 iphone, 2 ipodtouch y 2 iPad. Todos reunidos en una misma habitación para poder observar su comportamiento tanto persona-dispositivo como con el resto de individuos. Es decir, se los reunió de tal modo para poder entender su comportamiento interactivo en dos vistas diferentes.

Se realizaron 3 actividades con los dispositivos y las personas. Primero fue jugar un juego en red en donde todos los concursantes compitan en una carrera de autos. La segunda actividad trató sobre utilizar un juego en un solo dispositivo en donde podían participar 4 personas a la vez. La última actividad fue que las personas usen la aplicación de piano de un iPad.

Estas tres actividades demostraron que dentro de la actual sociedad en la que habitamos, el consumo de tecnología es bastante alto debido a que nadie tuvo ningún problema en usar cada dispositivo en diferentes actividades, todo sucedió casi intuitivamente. Aunque hubo gente que nunca había usado uno de estos dispositivos ni otros que se parezcan, con una breve explicación se adaptaron al resto y pudieron ser partícipes de las actividades. Por otro lado se observó que la forma en que interactuaban los unos con los otros no por medio de la conexión en red o directamente en un solo dispositivo, no influía en su comunicación, y es más la aumentaba.

Gracias a esta pequeña observación de campo se logró entender que en nuestro país la gente está muy lista para el uso de nueva tecnología. Además que al ser una sociedad muy consumidora de la misma, no sería muy complejo hacer que nuevas actividades tecnológicas se puedan implementar dentro de sus vidas cotidianas.

En el siguiente collage de imágenes se muestran las diferentes actividades que se realizaron para poder llevar a cabo esta observación.



PROPUESTA DE DISEÑO

Objetivos del Proyecto “Tecnología e Identidad en el Adulto Joven en el Ecuador”

Como se explicó con anterioridad el propósito de esta investigación es responder a la pregunta de que si la relación entre la tecnología y el hombre puede alterar y construir nuevas identidades en un determinado sitio. Se busca aclarar la conexión entre tecnología y ser humano con el estilo de vida diario de las personas de una comunidad. Esto se hace debido a que se ha demostrado que la tecnología siempre ha sido parte de la vida de las personas desde sus inicios y que en las últimas décadas se han destacado las TIC por su gran aporte en la evolución de la comunicación y adquisición de información que actualmente se tiene comparado con años atrás no muy distantes.

El fenómeno o problemática del que se parte para realizar esta investigación es: la identidad de los adultos jóvenes de hoy se construye por varios elementos siendo uno de ellos la tecnología. Con esto se trata de crear nuevas formas de construir identidades en cierta comunidad específica como son los jóvenes adultos del Ecuador. Como se ha explicado previamente la razón por la que se ha escogido este público es por la relación que tiene con las TIC y además porque ha vivido, se podría decir, el cambio o nacimiento de las mismas y por eso se cree que se les puede ofrecer una nueva solución que pueda modificar la forma en que se identifican con estas tecnologías.

El objetivo principal del proyecto es llegar a un público específico el mismo que es la juventud adulta de la ciudad de Quito que acuden a supermercados para hacer sus compras cotidianas y cambiar la forma en que lo hacen creando nuevas experiencias de compra que por medio de la tecnología interactiva que se puede lograr con dispositivos

táctiles portátiles se puede modificar el modo en que hacen ciertas actividades y por consiguiente se pueda empezar a construir una nueva identidad dentro de estas personas.

La solución a aplicar es un carrito de compras para supermercados de Quito que sea revolucionario y que no solamente sirva para que la gente coloque sus cosas para luego comprarlas sino para que se cree una nueva relación entre la persona y actividad, es decir que se experimente de un modo nuevo y diferente el hecho de hacer compras en un supermercado. Este carrito hará uso de las TIC, en especial de la tecnología táctil, que permita que la persona interactúe con este objeto de modo que pueda identificarse con él y no solo cambiar o añadir costumbres sino que también agilizar el proceso de compra haciéndolo a la vez más agradable.

PARTIDOS DE DISEÑO

Aspecto funcional: Lo primordial tiene que ser que el producto pueda servir para algo y en este caso para hacer compras, es decir que ofrezca el servicio básico de almacenamiento de las cosas a comprar y que sea de fácil transporte. No debe ser pesado pero debe ser muy resistente. Además de los aspectos típicos de un carrito de compras regular, este tendría adaptada una pantalla con tecnología táctil la misma que permitirá que el usuario pueda realizar una serie de funciones siendo una de ellas el reconocimiento de la persona de alguna forma para que cada vez que esa persona vaya de compras el carrito de forma inteligente le ofrezca los productos que normalmente adquiere para facilitar y agilizar la compra. Por último no se puede dejar de lado que debe ser muy ergonómico y adaptarse bien al cuerpo humano para que su uso sea agradable y amigable.

Aspecto estético: Dentro de lo estético debe tener un modelo diferente e innovador al modelo de carros que normalmente existen en el mercado. Tiene que destacarse no solo por sus nuevas funciones se añadirán sino también por su forma atractiva. En este caso debe ser muy agradable a la vista y que demuestre con tan solo verlo su calidad de estabilidad y fortaleza, es decir que genere confianza con la primera mirada para que el usuario quiera usarlo.

Aspecto Simbólico: Debido a que el objetivo principal de esta investigación, y debería ser de toda investigación, es solucionar un problema de identidad en el que se pueda contribuir a generar nuevas formas de identidad en las personas que usen los carritos y que pueda cambiar su manera de hacer las cosas dentro de un supermercado. Lo más importante es que el público se sienta identificado con el producto y que de alguna forma lo acepte como parte de sus actividades cotidianas y por qué no de su vida diaria.

Debe generar un sentimiento de gusto y representación ya que la relación que se puede generar entre humano y maquina ahora ya puede ser más personalizada.

Esto es lo que concierne en cuanto a los objetivos del proyecto y sus iniciativas de diseño. Lo próximo sería empezar a diseñar tanto la forma del carrito como también la interfaz gráfica de las funciones interactivas que tendría por medio de su pantalla táctil adaptada.

Logotipo o Marca

Para llegar a la imagen final de la marca del servicio “MIGU” se ha realizado una serie de procesos tanto comunicativos como visuales y estéticos para que así se pueda llegar al público al que se está dirigiendo el producto, es decir a jóvenes y adultos jóvenes. “MIGU” es un nombre basado en la fusión de varias palabras como neo, virtual, amigo, mego, guía, yo ,ego, entre otras; las mismas que hacen referencia a un ayudante personalizable y además que sea atractivo y fácil de grabar y pronunciar.

Por otro lado en el logotipo se empezó usando un carrito de compras para que se entienda que es solo para ese motivo, y se hizo un juego de letras y colores para que la letra “i” en minúscula se parezca un poco a una persona con cabeza y cuerpo. Al final solo quedó el logotipo hecho con letras.

A continuación se puede apreciar un esquema simplificado del proceso (Imagen 1).

Logo

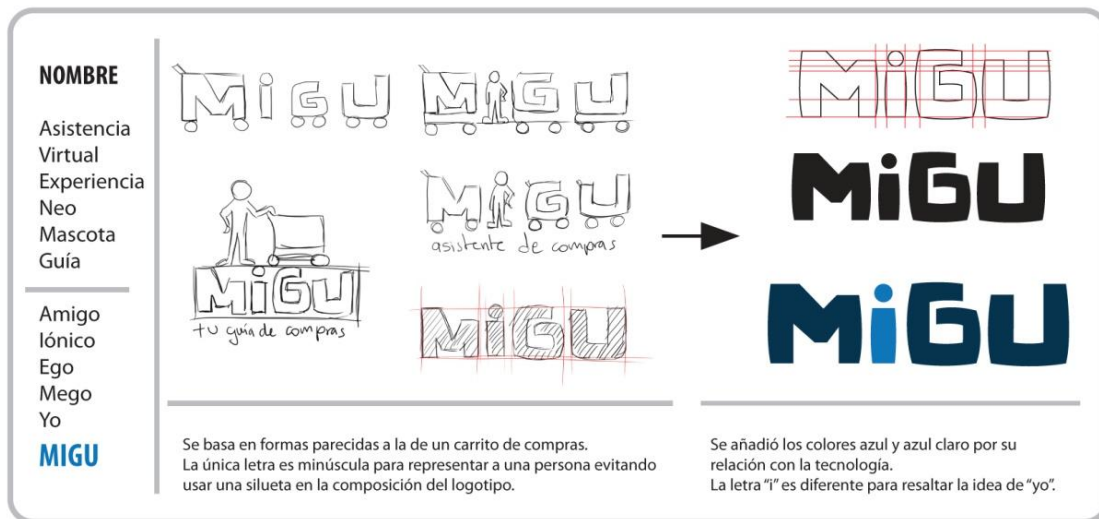


Imagen 1.

Interfaz

Basándose en el público que va a usar esta aplicación de MIGU se decidió implementar una gama de colores, información e interacción que formen una experiencia interesante. Además el objetivo principal de la misma era que sea personalizable así que se creó una cuenta de usuario para que cada persona pueda individualizar su aplicación como desee.

El flujo de uso de la aplicación tanto como información adicional y compactada se puede observar en el siguiente gráfico que muestra el proceso (Imagen 2.).

Aplicación (interfaz)

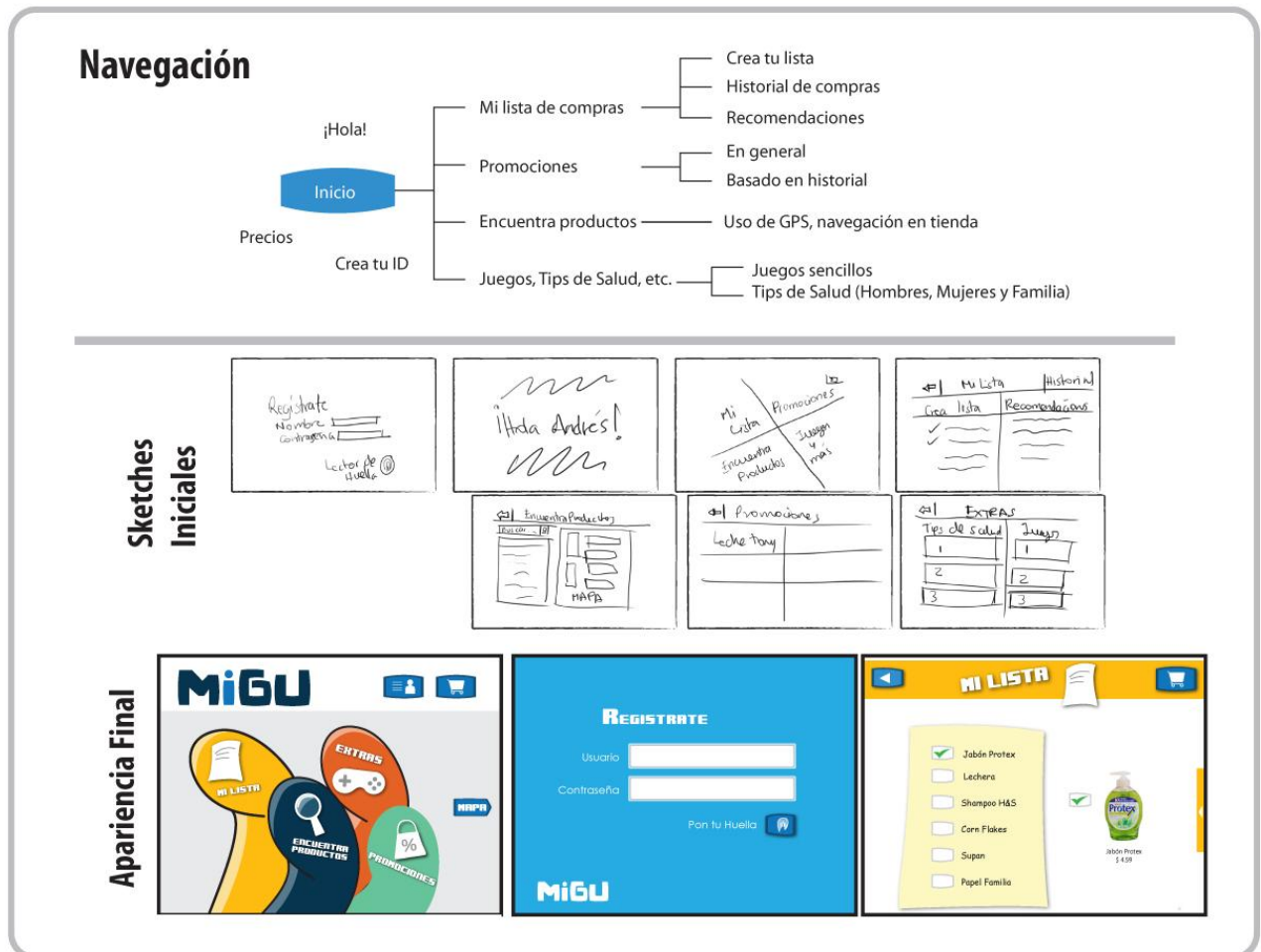


Imagen 2.

Personaje

Esta es una de las partes más importantes del sistema MIGU debido a que es quién tendrá más interacción con el usuario y además quién representará toda la idea de lo que se quiere lograr con este servicio.

Para diseñar un personaje personalizable que pueda representar a la gran parte del público se tomó como referencia los siguientes parámetros. Debe ser asexuado o que no muestre inclinación hacia ningún sexo. Tener la capacidad de ser transformado a cualquier género por medio del aditamento de accesorios puestos por el usuario. Su

color inicial debe ser neutro y tener una gama de colores de piel a escoger. Por último debe ser simple y estéticamente amigable y llamativo.

A continuación se muestra un pequeño esquema sobre el proceso (Imagen 3.).

Personaje

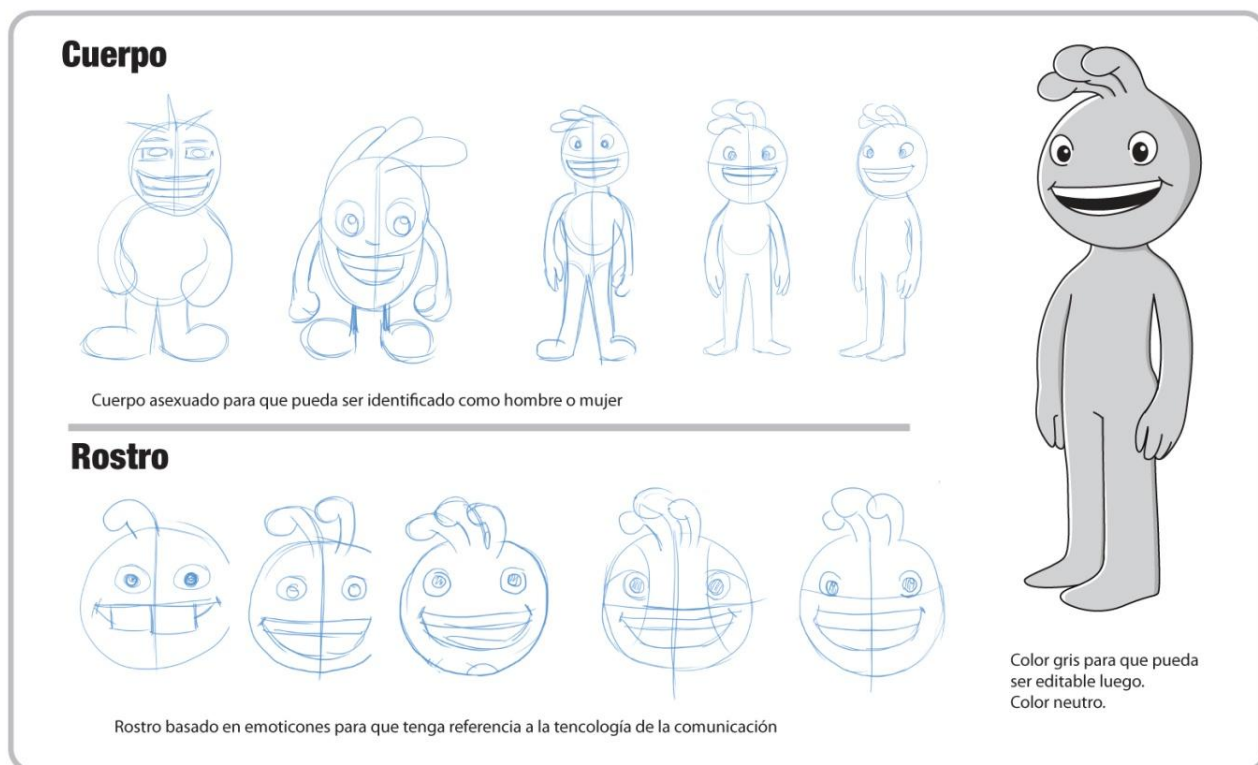


Imagen 3.

Carrito de Compras

Los aspectos que se tomaron en cuenta para rediseñar un carrito de compras hacer todo más funcional y sobretodo, como apunta la tendencia actual, algo que sugiera una idea ecológica. Por esto es que se ha generado la idea de cambiar los típicos carritos con un gran contenedor de productos por un sostenedor de fundas ecológicas. Esta idea busca disminuir la cantidad de materia prima usada en la manufactura de cada unidad al quitar el molesto cajón y reemplazarlo por ganchos para fundas ecológicas. De este

modo se puede apilar con más comodidad, hacer el carrito más ligero, ahorrar tiempo al momento de pagar al tener las fundas listase incentivar a cuidar al planeta.

En la siguiente imagen se puede apreciar el proceso y el diseño final de los nuevos carritos de compra MIGU (Imagen 4.).

Carrito

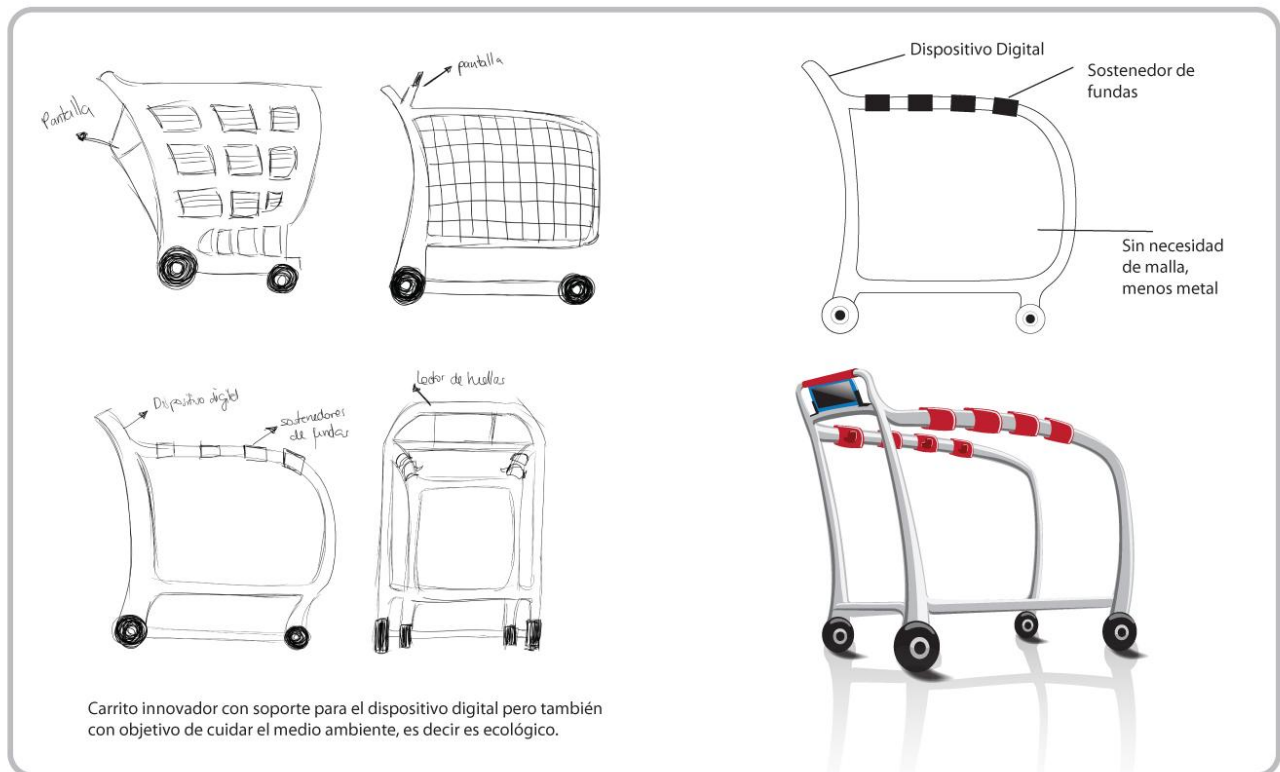


Imagen 4.

CONCLUSIÓN

Con la ayuda del sistema “MIGU” se pretende realizar varios cambios en la sociedad ecuatoriana. Uno es que aprendan a utilizar los avances tecnológicos que hay disponibles para ser usados y que por medio de ellos se puede facilitar acciones comunes diarias en algo mucho más placentero. Otro punto muy importante al que MIGU está enfocado es a fomentar el cuidado del planeta por medio de sus objetos tecnológicos como son los carritos de compra. Y por último generar una interacción entre individuo y máquina y formar una nueva manera de vida virtual dentro de los supermercados es la última meta de este sistema.

En conclusión, al usar el sistema MIGU se pretende implementar nuevas ideas a la sociedad y que estas sirvan para añadir una nueva costumbre en la misma cual haga más placenteras ciertas experiencias, en especial la de hacer compras.

IMÁGENES COMERCIALES (PRODUCTO FINAL)

MiGU

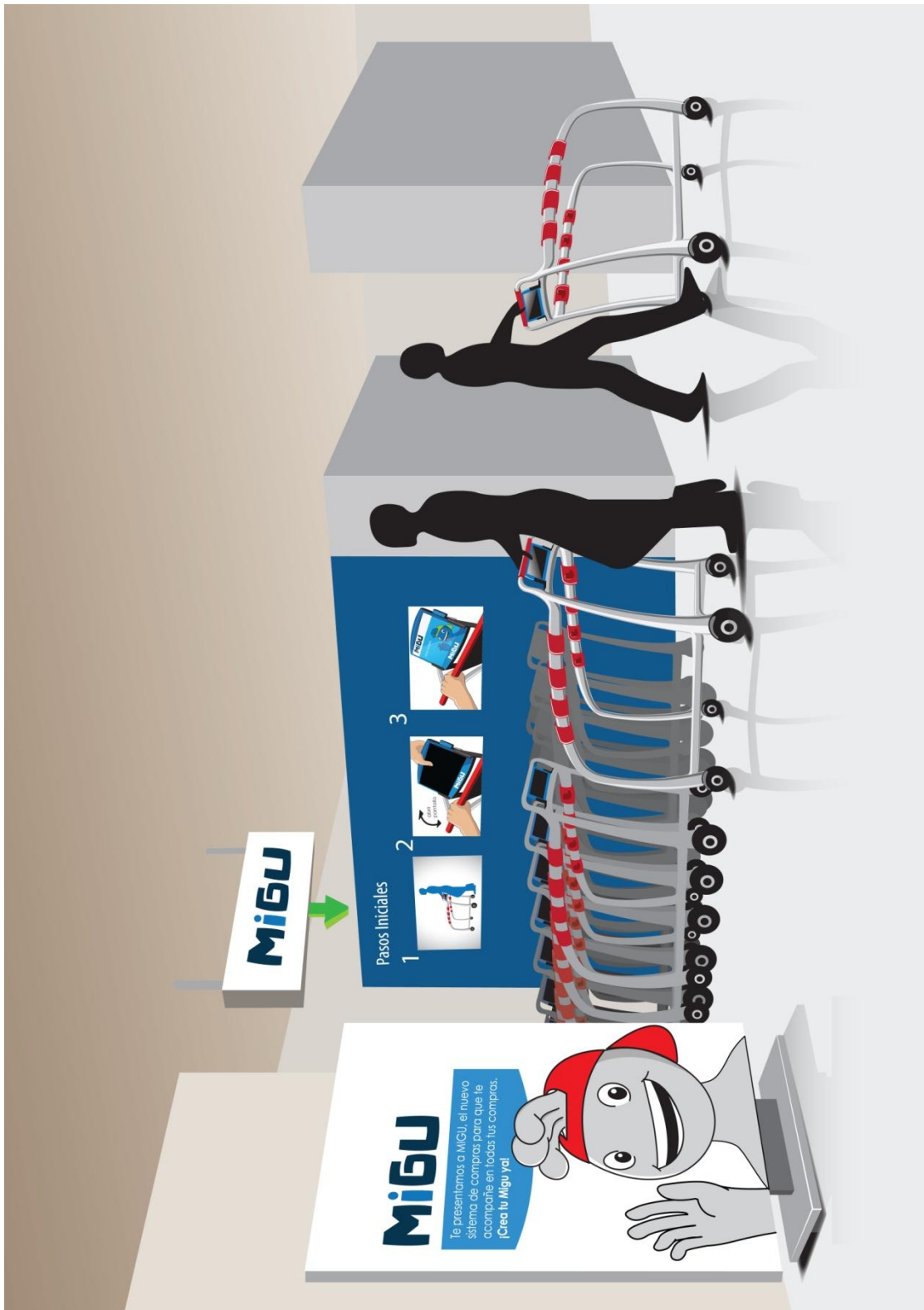
Te presentamos a MIGU, el nuevo sistema de compras para que te acompañe en todas tus compras.
¡Crea tu Migu ya!



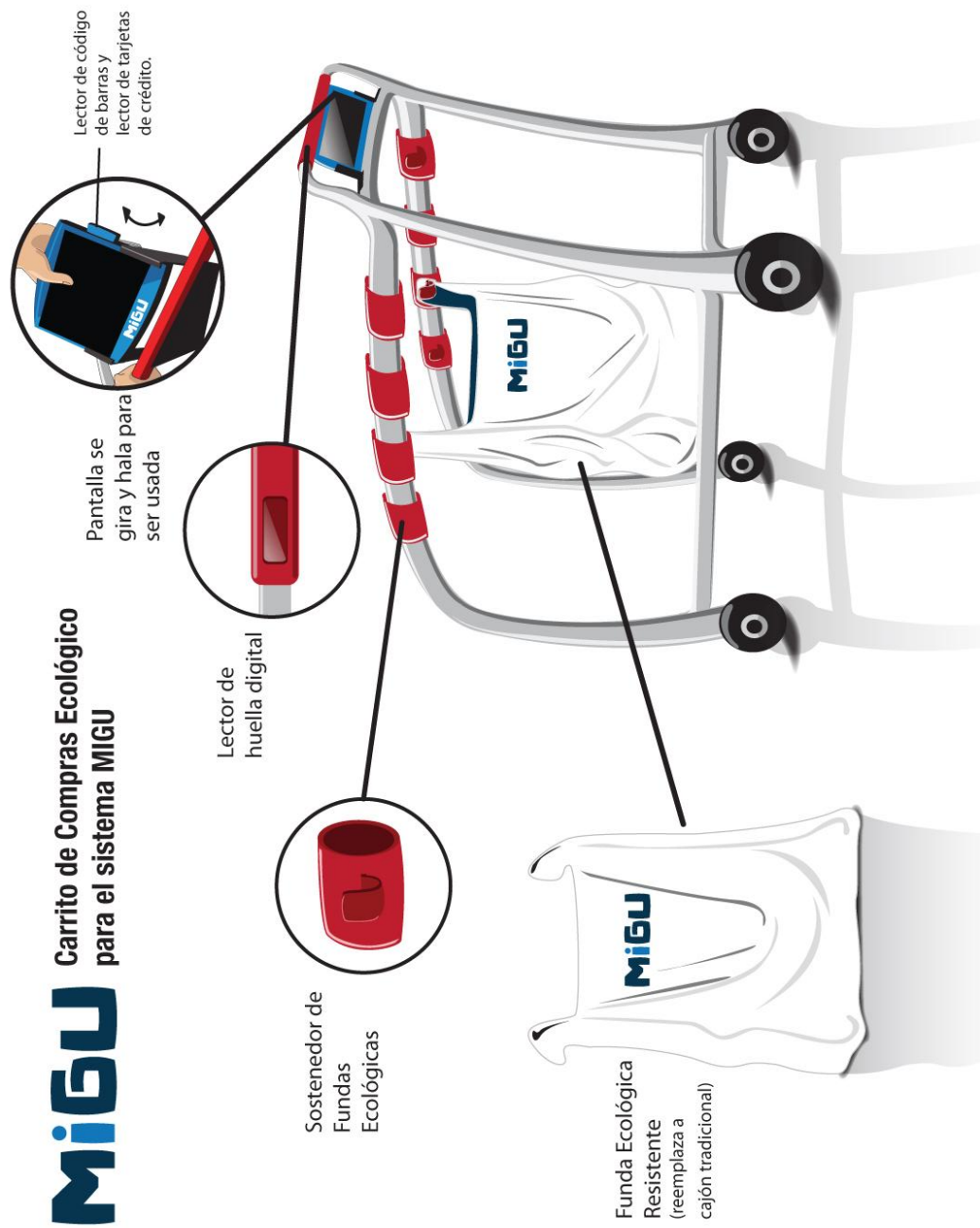
Afiche MIGU.



Acercamiento al Dispositivo Portátil Táctil de MIGU.



Concepto de Visualización en Supermercado



Explicación del Carrito de Compras + Dispositivo Portátil Táctil MiGU.

REFERENCIAS

Alvarado, Iván. Telepeaje listo para su uso. HOY.com.ec. Octubre 2006. Febrero 2012.

<http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/telepeaje-listo-para-su-uso-248141-248141.html>

Blog RCySost Telefónica S.A..Presentado el primer estudio de la Generación

Interactiva en Ecuador. RCySostenibilidad.Telefónica.com. Julio 2011. 2012.

<http://www.rcysostenibilidad.telefonica.com/blogs/2011/07/29/presentado-el-primer-estudio-de-la-generacion-interactiva-en-ecuador/>

“Cyberland”. Ecos. Teleamazonas. 11 Febrero 2012. 20:00.

Baudrillard, Jean. Cultura y Simulacro. Editorial Kariós. Barcelona. Febrero. 1978.

Gallager, B. y A. Wilson.The Advocate. Michel Foucault, an Interview: Sex, Power and the Politics of Identity. Toronto. Julio 1984.

Hlodan, Oksana. “Mobile Learning Anytime, Anywhere”.BioScience. California: University of California Press. 2010

Identidad y Cambio. El concepto de identidad y los vínculos de integración espacial, temporal y social. León y RebecaGrinberg. PAIDOS IBERICA.

Joachim, M.J. Cyber Culture: Documenting Life on the Web. Effectively Human. 2012.

Jáuregui, José Antonio: La identidad humana, Ed. Martínez Roca, Barcelona, 2001, 364 págs.

Kaplam, Leah. Virtual World Dilute the Human Experience. Central Florida Future.

Enero 25 2012. <http://www.centralfloridafuture.com/opinion/virtual-world-dilutes-the-human-experience-1.2690028>

Lara, Elena. El Adulto Joven. 2001. Enero 2012. <<http://www.apsique.com>>.

Morales, Michael Dionisio. La influencia de la tecnología en la juventud. Actualidad Educativa. 2011. Enero 2012.

<<http://www.actualidadeducativa.com/verArticuloPPS.php?id=85>>.

Papalia, Diane, Harvey Sterns y Ruth Feldman. Desarrollo del adulto y vejez. Tercera Edición. Universidad Iberoamericana. México.

Pertierra, Adrián. Historia de la Tecnología: La edad moderna. Raúl Tecnología.

Diciembre 2006. <http://raultecnologia.wordpress.com/2006/12/04/historia-de-la-tecnologia-la-edad-moderna/>

Sanchez, Pilar. Estudios Sobre Identidad. Octubre 2008. Enero 2012.

<<http://www.copoe.org/blog/15465/pilar-sanchez-alvarez/estudios-sobre-identidad>>.

Tecnología: La Moda de los Jóvenes. ElDirario.ec. Santo Domingo. Febrero 13 2012.

<http://www.eldiario.com.ec/noticias-manabi-ecuador/220038-la-tecnologia-la-moda-de-los-jovenes/>

Troya, María Fernanda, Santiago Castellanos. Compendio de Lecturas: Estudios

Críticos y Comunicación y Arte. Universidad San Francisco de Quito. 2010.

Ulloa, César. Identidad Ecuatoriana. El Universo. Guayaquil. 24 de marzo del 2010. A3.

UnRandom. Vida Real Vs. Vida Virtual, las personas y sus personajes. UnRandom.net.

Mayo 2011. Febrero 2012. <http://www.unrandom.net/2011/05/vida-real-vs-vida-virtual-las-personas.html>

<http://definicion.de/tecnologia/>

<http://generacionesinteractivas.org>

<http://www.wordreference.com>

