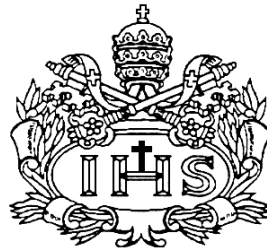


**MORF:  
MEDIADOR LÚDICO EN SISTEMA OBJETO + SERVICIO PARA PROPICIAR LA  
INTERACCIÓN ENTRE JÓVENES USUARIOS DE TIC'S**



**AUTOR**

Diego Arturo Vanegas Rodríguez

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL  
Bogotá D.C.  
2011**

**MORF:  
MEDIADOR LÚDICO EN SISTEMA OBJETO + SERVICIO PARA PROPICIAR LA  
INTERACCIÓN ENTRE JÓVENES USUARIOS DE TIC'S**



**AUTOR**

Diego Arturo Vanegas Rodríguez

**Presentado para optar al título de Diseñador Industrial**

**DIRECTOR**

Lorena Andrea Guerrero Jiménez

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL  
Bogotá D.C.  
2011**

## **NOTA DE ADVERTENCIA**

Artículo 23 de la Resolución N° 13 de Julio de 1946.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y por que las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

*“El centro de la cultura ha dejado de ser el autor, el artista, para pasar al espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen en forma individual, solipsista, sino de forma colectiva, organizada. El artista deja de ser creador strctico sensu para convertirse en productor. El artista desarrolla una herramienta que luego será el público el que la use, desarrolle y difunda según sus intereses, que no tienen porque coincidir ni estar influenciados por la voluntad original del artista... El trabajo del artista es literalmente el de un médium: ofrecer una estructura, una herramienta, un medio en el que sea el espectador el que se exprese, en el que sea el espectador el que cree... poner al alcance de todo el mundo, y no sólo de los informáticos, las herramientas que permitirán nuestro desarrollo integral dentro de la sociedad de la información”*

(Casacuberta: 2004. PP. 60 - 61)



**MEDIADOR LÚDICO EN SISTEMA OBJETO + SERVICIO PARA  
PROPICIAR LA INTERACCIÓN ENTRE JÓVENES USUARIOS DE TIC'S**

**Diego Arturo Vanegas Rodriguez**

**DOCUMENTO DE TRABAJO DE GRADO  
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
OCTUBRE DE 2011**



## CONTENIDO

1.	Nombre del Proyecto.....	6
2.	Tema del Proyecto.....	6
3.	Análisis de la problemática .....	8
4.	Planteamiento del Proyecto.....	9
5.	Justificación del Proyecto.....	11
6.	Objetivos .....	15
6.1.	Objetivo General .....	15
6.2.	Objetivos específicos.....	15
7.	Límites y Alcances .....	15
7.1.	Límites.....	15
7.2.	Alcances .....	16
8.	Planteamiento conceptual.....	16
9.	Condicionantes, Requerimientos y Determinantes .....	17
9.1.	Objeto.....	18
9.2.	Plataforma .....	19
10.	Alternativas .....	21
11.	Marco Teórico .....	22
11.1.	Desarrollo del producto .....	22
11.1.1.	Aspectos Conceptuales.....	22
11.1.2.	Aspectos Formales .....	23
11.1.3.	Aspectos Funcionales .....	24
11.1.4.	Aspectos Técnicos.....	25
11.1.5.	Aspectos Productivos .....	26
11.1.6.	Aspectos Humanos .....	27
11.1.7.	Aspectos Financieros.....	28
11.2.	Desarrollo de la plataforma .....	28
11.2.1.	Aspectos Conceptuales.....	28
11.2.2.	Aspectos Formales .....	28
11.2.3.	Aspectos Funcionales .....	28
11.2.4.	Aspectos Técnicos.....	28
11.3.	Gestión de Proyecto .....	29
12.	Comprobaciones.....	30
13.	Fuentes de Información.....	30
14.	Anexos.....	31

## 1. NOMBRE DEL PROYECTO

MORF:

Mediador lúdico en sistema objeto + servicio para propiciar la interacción entre jóvenes usuarios de TIC's.

## 2. TEMA DEL PROYECTO

El proyecto surge como un análisis de los jóvenes usuarios de las TIC's (tecnologías de información y comunicación) y como estos interactúan socialmente, donde se encontró la falta de interacción física de los usuarios que se ha venido reemplazando por encuentros virtuales por medio de las redes sociales. A partir de esto se planteó ofrecer un objeto que sirva de intermediario para la socialización física de estos usuarios, aprovechando al mismo tiempo el uso de las TIC's para potenciarlas como mediador de estos encuentros.

Se encontró a partir de la investigación y análisis del proyecto que el mal uso que se le han dado a las TIC's, ha tenido como consecuencia la falta de interés por una interacción física entre los usuarios y un aislamiento del mundo real o tangible; es decir, se ha reemplazado la necesidad de interacción social física. Este distanciamiento a largo plazo y de forma constante puede llevar a un cambio en la personalidad debido a que la persona pierde el interés por relacionarse con otros en todos los campos.

Este aislamiento se potencializa por medio de los avatares dentro de las TIC's, produciendo como consecuencia en ciertos casos una extraña enfermedad llamada *picnolepsia* según Paul Virilio en su libro *La Estética de la Desaparición*; esta enfermedad no es más que la ausencia en la mente de la realidad por lapsos de tiempo indefinidos, es decir cuando se encuentran en el mundo físico siempre están pensando en el mundo virtual que es el real para ellos. El mal uso de las TIC's ha llevado a modificar las maneras de actuar y comunicarse entre las personas apuntando cada vez más a cambiar la manera en que viven en el mundo real queriendo suplirlo por uno virtual, ya que se vuelve más cómodo para algunos enfrentar el día a día y tomar algún tipo de decisión detrás de una pantalla que poner la cara y afrontar las consecuencias de lo que se hace y se decide, se evita el miedo que puede causar ser como son naturalmente ante los demás y en cambio pueden crearse como quien crea un personaje.

Surgió inicialmente que la primera respuesta a la problemática era el planteamiento de un objeto que sacara de la rutina a estos usuarios para volver al mundo real.

Se tiene claro que el referente más cercano al que se quiere llegar son los art toys, que se alejan un poco de las TIC's, sin embargo su estética es la que se está buscando y al mismo tiempo se ve como un referente de entretenimiento y socialización entre adultos. Estos art toys actúan como mediadores en casos específicos, donde el usuario muestra su creación a otras personas y se genera una conversación en torno a él. El problema que se encontró con

los art toys es que son "arte", son objetos de decoración y de admiración, no promueve o genera una interacción con el objeto (Sin contar el momento en el que se pinta); y lo que se está buscando es fomentar esa necesidad de re encontrarse físicamente e interactuar con otras personas. Así que se dejó de lado el concepto de art toy y se adoptó solo la apariencia formal muy característica de éstos, peculiaridad que le da su material que es el plástico vinilo y sus formas con tendencia al minimalismo.

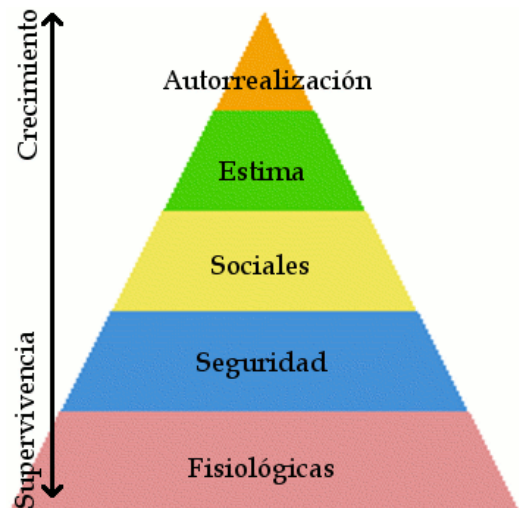
Siguiendo con el planteamiento del producto, surgió la idea de generar la socialización física mediante el concepto de "colectividad", entendida como: "*Conjunto de individuos a los que une una relación o que persiguen un mismo fin*" ((Diccionario de la lengua española , 2005). Se propuso la idea de generar una narrativa colectiva, que consiste básicamente en la construcción de un cuento o historia donde los autores son dos o más personas. Esto llevó inmediatamente a replantear el concepto que se tenía y a evolucionar hacia otros niveles. Como por ejemplo, darle una apariencia y personalidad al producto, donde la personalización que el usuario le haga a éste lo convierte inmediatamente en un avatar, y son estos avatares los que serán protagonistas dentro de la narrativa colectiva.

Se decidió que el mejor medio para generar un enlace entre la narrativa colectiva y el producto eran las TIC's, así que se propuso una plataforma que sirviera de puente entre lo virtual y lo físico a los usuarios de éstas, proponiendo que la plataforma dependiera del producto y viceversa para crear un gran sistema "Objeto + Plataforma". La plataforma sería la herramienta y medio por el cual los usuarios construirían colectivamente el cuento y se generaría un entorno de socialización en un principio virtual, pasándolo a lo tangible mediante un evento cuyo objetivo general es promover la socialización física entre los usuarios, invitándolos a ver un corto animado donde los personajes e historias serían seleccionados de los mejores avatares de la plataforma. Siempre apuntando a que el sistema objeto + plataforma tiene como objetivo principal la socialización física de los usuarios de las TIC's a partir de encuentros colectivos que giran entorno a un producto.



### 3. ANÁLISIS DE LA PROBLEMATICA

Abraham Maslow plantea en su trabajo *A Theory of Human Motivation* (1943) una pirámide que reúne todas las necesidades humanas, que van en aumento desde la supervivencia, la base de la pirámide, hasta la autorrealización que es el punto máximo del crecimiento humano. En un punto medio de esta pirámide, Maslow contempla las necesidades sociales, necesidades de aceptación y pertenencia a un grupo social; necesidades creadas con la aparición de nuevas tecnologías. Gracias a estas que son llamadas tecnologías digitales, se crea un fenómeno social conocido como el aislamiento. Paul Virilio hace referencia al fenómeno social del aislamiento en su libro *Estética de la Desaparición* (1988, página 7) y se refiere a él nombrándolo *picnolepsia*, como una extraña enfermedad en la que el hombre se ausenta de la realidad por periodos de tiempo indefinidos.



Hablamos de sistemas de redes sociales o de comunicación masiva como *Tweeter*, *Facebook*, *BlackBerry messenger* entre otros. Este tema también lo proponen Roberto Igarza en "Burbujas de ocio" y Manuel Castells en "La sociedad red", quienes en sus investigaciones hablan también de la ausencia de las personas al estar en contacto con las tecnologías de comunicación masiva.

Este fenómeno de abstracción o de inmersión, como lo llama Pierre Levy en su libro *Lo Virtual, Virtudes y Vértigos*, lleva a las personas a buscar satisfacer sus necesidades sociales con las **Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's)**. Aparecen entonces, en estos espacios virtuales, elementos que permiten al individuo representarse para buscar

<sup>11</sup> Pirámide de Maslow, <http://segismundo.com>

aceptación, para formar parte de un grupo social y satisfacer el tercer nivel de la conocida pirámide de Maslow, estos elementos de representación los llamamos Avatares, término que hace referencia a la antropomorfización del individuo en un elemento virtual.

Como consecuencia de estas llamadas TIC's surge un fenómeno de individualización que lleva a las personas a querer representarse en diferentes campos a través de avatares. En otras palabras el problema de individualización se enmarca dentro de lo que se usa para sustituir o satisfacer la necesidad de objetos o representaciones que permitan mejorar la afectividad y estrechar vínculos entre las personas (lo social). Es en esta necesidad emergente que encontramos una oportunidad de diseño donde podemos intervenir no solamente por el medio virtual sino también a través de un objeto tangible.

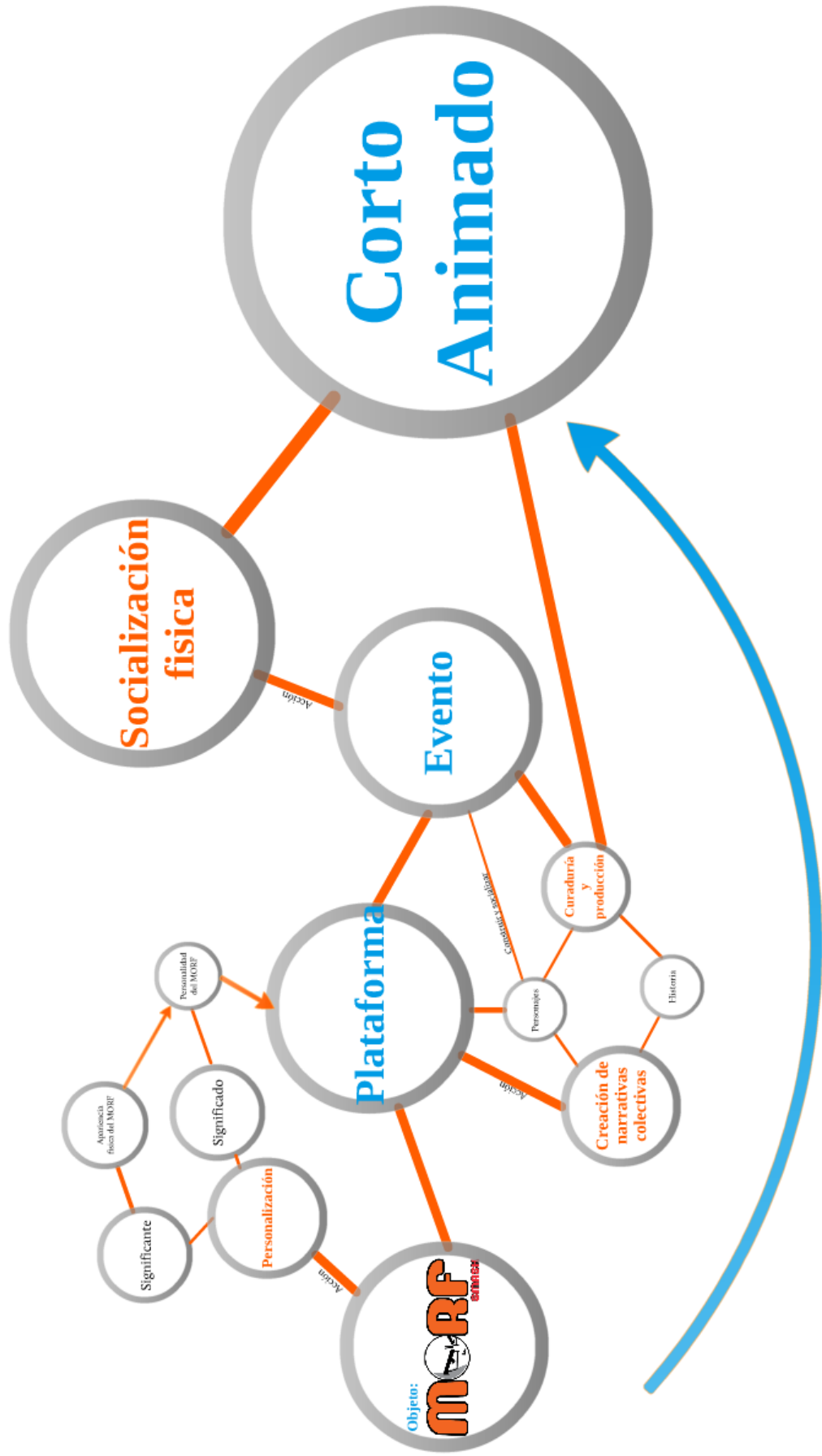
#### 4. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

A partir del análisis de la problemática se encontró una oportunidad de diseñar un mediador para la socialización que esta siendo modificado por las TIC`s. Debido a que el usuario se encuentra en constante uso de las TIC`s se aprovechó esto para diseñar una plataforma que ayudara a capturar su atención hacia el objeto. De esta forma se generó un esquema básico que conectara los siguientes dos elementos: La plataforma y el objeto, de un modo en que dependieran uno del otro para su funcionamiento (ver gráfico en siguiente página).

El esquema funciona con la oportunidad de diseño que se encontró en un principio del proyecto, el objeto que se llamó MORF. Trascendió de ser un art toy a ser un objeto al cual se le puede dar personalidad.

De esta forma se dividió el proceso de personalización en dos: *significante* y *significado*. Estas dos etapas se pueden llevar a cabo al mismo tiempo, pero inicialmente se debería comenzar por el *significante*, que es básicamente darle una apariencia al objeto. De este *significante* depende el *significado* que es la segunda etapa, darle una personalidad con base a la apariencia (dejando claro que esto es lo propuesto por el proyecto, pero de otra manera también funcionaría). La etapa de personalidad del objeto depende de la plataforma ya que dentro de esta se le da virtualmente la forma de ser al objeto en una interfaz que se llama MiMORF. Dentro de MiMORF se brinda además del servicio de personalización (del objeto), la herramienta para buscar a otros usuarios y tener la posibilidad de ver las personalidades que crearon los demás con el MORF. Simultáneamente se le agrega a MiMORF una interfaz en donde se le permite al usuario crear una historia con base a su creación, una historia que gire entorno a su MORF. Al permitir a los usuarios ver las personalidades de otros MORF, ellos mismos pueden agregar e introducir su propio MORF a la narrativa de los demás. De esta manera se construiría una narrativa colectiva, teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, la parte administrativa de la plataforma llevara a cabo una curaduría, con la ayuda de un literato la construcción y mejora en cuanto a redacción y forma de las narraciones, con el fin de producir un historia de excelente calidad para luego convertirlo en un clip animado.

# Esquema Básico



El clip animado se desarrollará por profesionales por medio de stop motion, donde los protagonistas del clip serán las mismas creaciones de los usuarios que se han seleccionado previamente mediante una curaduría. El corto animado esta ligado a los eventos que se propondrán dentro de la plataforma, y es aquí donde se genera la socialización física. Este el motivador perfecto para generar todo un evento que gira entorno al MORF y ofrece el mejor ambiente para la dicha socialización.

## 5. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El término avatar, en lo que concierne a nuestro proyecto, es utilizado por Neal Stephenson para hacer referencia a la simulación virtual de la forma humana en un espacio virtual, complementado por Philippe Queau quien utiliza el término para hacer referencia a las representaciones del individuo en espacios de significación en espacios virtuales; estos avatares permiten reflejar la personalidad del usuario en una figura virtual que se evidencia de diversas maneras: imágenes, dibujos, mascotas virtuales, personajes animados y etc. En el caso del proyecto los avatares se manifiestan mediante la personalidad que se la da al objeto.

El concepto de colectividad es el *"espacio del conocimiento o de la inteligencia colectiva: definida ésta como capacidad de aprendizaje rápido. En este espacio se da un aumento de la velocidad de evolución de conocimientos, la masa de personas llamadas a aprender y producir se extiende y aparecen nuevos instrumentos (ciberespacio), instrumentos para filtrar información pertinente, para realizar aproximaciones según significaciones y necesidades subjetivas (personalización), para localizarnos dentro del flujo de información y para reconocer a los demás en función de los intereses, las competencias, los proyectos, los medios y las identidades mutuas (colectividad)"* (WikiJaveriana, 2008) Uniendo este concepto a los medios digitales como los son las TIC's y la narrativa colectiva, cabe destacar que, así como lo menciona Casacuberta: *"La creación colectiva es la más significativa e importante de las revoluciones de la cultura digital"* (Casacuberta D. , 2004)

Dentro de la exploración de las tipologías de los art toys se encontró que algo hacía falta en estos elementos; el carácter. Con base en lo anterior se generó una propuesta en la cual se combinaba lo tierno y cálido con una actitud extrovertida, para esto se transfirieron las proporciones del cuerpo de un niño al objeto y se logró una forma específica de postura corporal, como lo es estar de pie, lo que trasmite la personalidad del objeto, tal cual como el ser humano se comunica corporalmente. Esta combinación genera una conexión casi inmediata en las personas ya que perciben la intención de los dos extremos (lo tierno y lo rudo). Al transferir este tipo de dicotomías del ser humano al objeto permite una aproximación más íntima al individuo ya que éste de una forma inconsciente lo interpreta como una transferencia más real.

Se hizo un “focus group” cuyo objetivo general era comprobar la percepción del mercado frente a la propuesta de producto (anexo las preguntas que se hicieron durante el dicha sesión). Se presentó ante 6 personas un prototipo de alta fidelidad del producto, de donde algunas de las conclusiones (anexo de conclusiones) fueron: cambiar el tamaño del producto a uno mas grande, el producto se percibe como un elemento portable, las articulaciones se perciben como una herramienta que enriquece la personalización y la expresión.

Adicionalmente se realizó una serie de entrevistas a 10 personas en video con preguntas previamente escritas con un prototipo de baja fidelidad, donde se puso a cada entrevistado a opinar libremente sobre el producto sin saber su funcionalidad u objetivo, para luego explicarle detalladamente el objetivo del producto y por ultimo el objeto fue pintado por cada usuario. Se pudo observar que cada persona inconscientemente plasmaba partes de su apariencia física en el objeto. Por medio de las entrevistas se confirmó que el objeto transmite ternura a la mayoría de las mujeres y simultáneamente rudeza en los hombres, a su vez se afirmó que el objeto es siempre visto como un juguete.

Teniendo claro el diseño y la dirección hacia donde se quería llevar el producto (objeto), se propuso plantear un estilo gráfico que se asemejara mucho a la estética que ese estaba proponiendo (para el objeto) en la plataforma o página web. Los elementos formales que buscan humanizar el objeto se complementan con el planteamiento de la plataforma en la cual se trabaja las diferentes dimensiones del ser humano como categorías principales en el momento de generar una personalidad al objeto, todo esto nos acerca aún más a generar conciencia e introspectiva, cosa que se quiere promover en las personas para transformar el mal uso de las TIC's en una optimización de estas herramientas.

Para sondear el mercado colombiano que hace uso de las TIC's, se sacaron dos resultados estadísticos del DANE. Se pudo observar en las gráficas que el mercado que a hace uso de las TIC's se ha incrementado notablemente los últimos años, gracias en parte a el COMPES (consejo nacional de política economía y social) que propuso el gobierno nacional, en donde uno de sus objetivos principales es promover e incentivar el uso de las TIC's en el país.

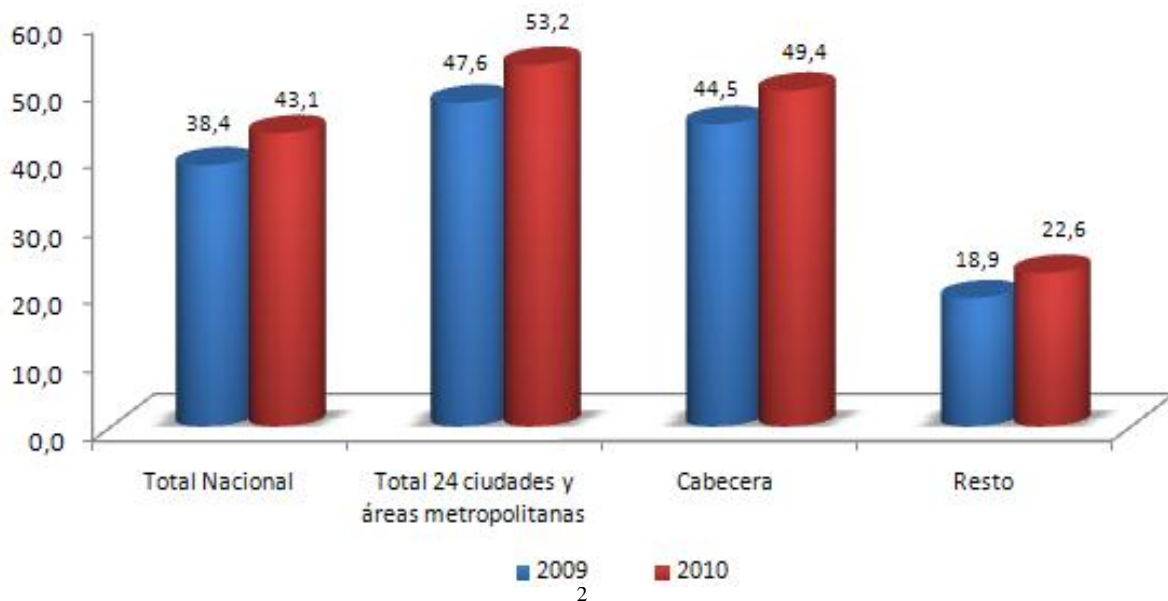


Gráfico 6. Porcentaje de personas de 5 años de edad y más que usaron computador en cualquier lugar, en los últimos 12 meses  
Total nacional, total 24 ciudades y áreas metropolitanas, cabecera y resto  
Año 2009 y 2010

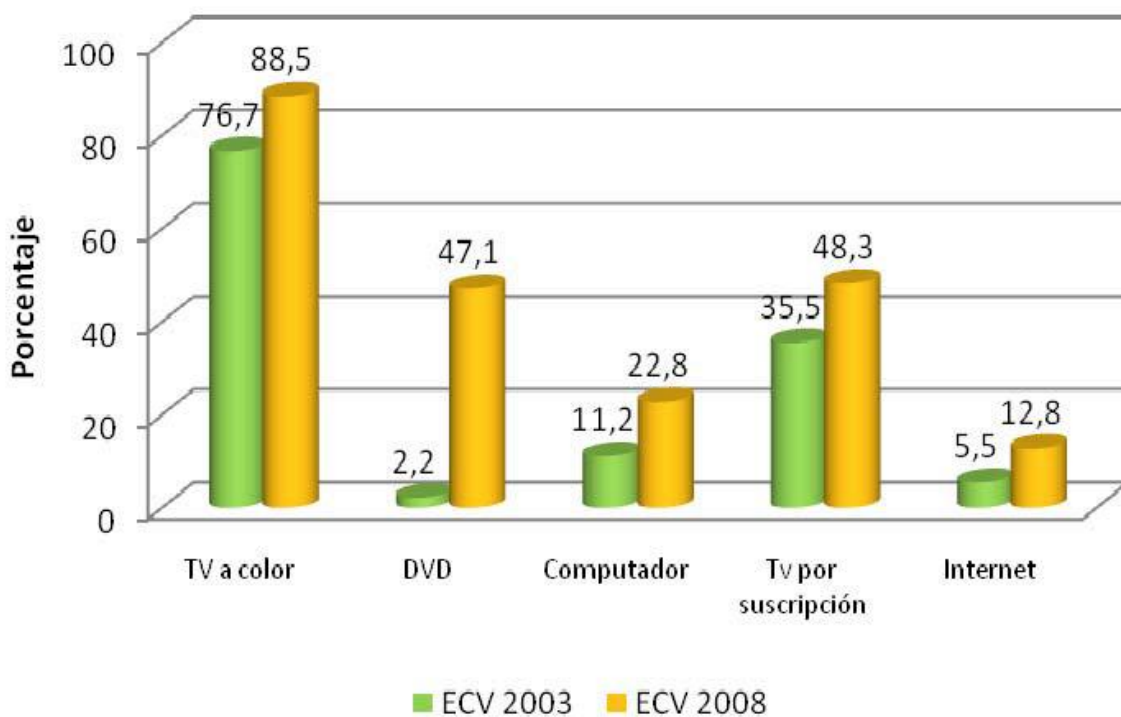
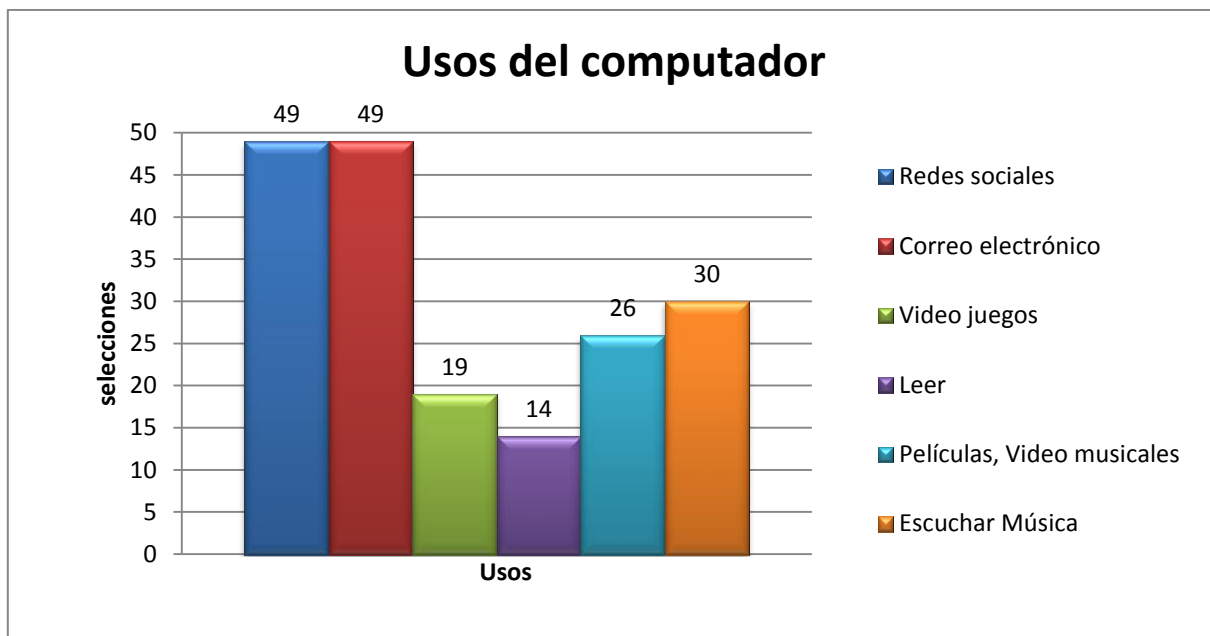


Gráfico 13. Porcentaje de hogares que tienen acceso a bienes o servicios

<sup>2</sup> DANE- Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2010.

<sup>3</sup> DANE – Encuesta de Calidad de Vida 2003 y 2008

También se hicieron una serie de encuestas a 70 personas cuyo objetivo era encontrar el consumo cultural de los usuarios de las TIC's y los que coleccionan art toys; cuyos resultados mostraron que (ver resultados todos los resultados en anexo 3):



De este resultado se pudo analizar que las TIC's definitivamente hacen parte fundamental del día a día de los usuarios. Y que reiteradamente muestran una afinidad total hacia las redes sociales.

La postura que tiene el proyecto frente a la sociedad siempre será el fomentar la integralidad y el crecimiento personal del individuo. En la actualidad nos encontramos en una sociedad en la que la operatividad y la ignorancia representan ganancias para otros. Lo que la sociedad actual quiere formar del ser humano son máquinas, que tan solo se dediquen a una cuantas tareas, a esto se le suma que el mal uso de las TIC's nos ha convertido a una sociedad dependiente, dependiente de las redes sociales, por ejemplo. La postura que tiene el proyecto frente a esta instrumentalización del ser humano es por el contrario humanizar para genera conciencia, una conciencia colectiva que se comienza mediante la ruptura de rutinas en el diario vivir. No se busca ser parte de las herramientas que han sido mal usadas creando una adicción en masa a las redes, pero tampoco el proyecto tiene como intención no hacer parte de ellas. Se han adoptado de una manera responsable siempre pensando en la individualización del ser humano, pero al mismo tiempo apoyándonos de las TIC's para atraer un mercado que se encuentra inmerso en ellas, y aprovechando esta inmersión es que el proyecto puede conectarse fácilmente con los usuarios de éstas. Reiteradamente se buscan sin generar una integralidad y responsabilidad en el uso de herramientas como lo son las TIC's para ofrecer una mejor experiencia del producto a los usuarios.

## 6. OBJETIVOS

### 6.1. Objetivo General:

Propiciar la socialización entre jóvenes usuarios habituales de las TIC's, a través del diseño de un mediador lúdico, entendido como un sistema producto + servicio, que promueva los encuentros colectivos de dichas personas en espacios virtuales y físicos.

### 6.2. Objetivos Específicos:

- Analizar el consumo cultural de los jóvenes usuarios de TIC's, para entender la posibilidades de narrativas del mediador lúdico.
- Realizar el planteamiento de la plataforma del componente SERVICIO que hará posible el uso del objeto lúdico como mediador de la socialización.
- Establecer los parámetros del producto y del proceso productivo del componente OBJETO del mediador lúdico.
- Diseñar y aplicar técnicas de prototipado de experiencia para la comprobación de los parámetros del diseño producto + servicio, antes de ser realizado el montaje productivo y comercial completo del sistema.

## 7. LÍMITES Y ALCANCES

### 7.1. Límites:

- Para la presentación del proyecto académico no se realizará la elaboración del producto MORF en su material real, ya que no se cuenta actualmente con los recursos financieros y técnicos para el montaje de la producción.
- La plataforma virtual (página web) se diseñará y se dejará funcionalmente lista para su posterior montaje en la red.
- El corto animado se desarrollará hasta el nivel de Guión; no se realizará en esta etapa su producción audiovisual debido a los tiempos de entrega del proyecto académico y los altos costos que al momento actual no pueden ser asumidos en su totalidad por el autor del proyecto.



- La narrativa colectiva requiere de profesionales en Estudios Literarios o Comunicación que planteen y desenlacen una buena historia, a partir de la construcción que los usuarios hayan hecho con el mediador lúdico.

## **7.2. Alcances:**

- Para el prototipado de experiencia se realizarán diez modelos formales y funcionales del componente objeto de alta fidelidad.

- El prototipado de experiencias de la plataforma se hará solo formalmente con una demostración del funcionamiento de la página web.

- Plataforma de interacción y construcción de personajes

- El componente objeto MORF se desarrollará completamente en cuanto a su producción, empaque y forma.

- El prototipado de experiencias de la narrativa se hará virtualmente usando la herramienta de facebook groups como medio de comunicación y creación del cuento. La extensión de este dependerá de la calidad de las historias realizadas por cada usuario que se encuentra en el prototipado de experiencias.

## **8. PLANTEAMIENTO CONCEPTUAL**

El proyecto nació al querer trascender el art toy a un sistema de interacción a partir de la creación de narrativas colectivas. Se tuvo siempre como objetivo la creación de todo un universo que girara entorno al MORF. De esta manera se inició con la idea de crear una narrativa colectiva siendo los protagonistas de la narrativa los MORF. Con base al concepto que se tenía de narrativas colectivas, nació la propuesta de brindar un servicio que generara una interacción entre los MORF. Ya que los protagonistas de una narrativa tienen una forma de ser específica y toda una serie de vivencias personales, se decidió entonces que los MORF debían ser personalizables tanto en apariencia como en la manera de pensar, de actuar y sentir. Ya que para la creación de la narrativa colectiva se necesitan dos o más, se vio la necesidad de crear un espacio en común donde se pudieran compartir e intercambiar ideas para la creación e interacción de ideas. Esto tuvo como consecuencia diseñar un sistema en donde cada usuario pudiera personalizar el MORF, crear una narrativa entorno a el y al mismo tiempo socializar con otros para poder construir una historia más compleja e interesante. Teniendo en cuenta lo anterior, la respuesta fue el diseño de un gran sistema que se dividiera en objeto (MORF) y plataforma (página web).

## 9. CONDICIONANTES, DETERMINANTES Y REQUERIMIENTOS

### 9.1. Objeto:

COMPONENTE	REQUERIMIENTOS	CONDICIONANTES	DETERMINANTES
<b>COMUNICATIVO</b>	Las extremidades o uniones del objeto deben permitir movimiento para una mejor expresión corporal del objeto.	- CAD del producto - Diseño de empalmes y uniones. - Material de producto	El objeto tiene que ser articulado.
	Transferir las características antropomórficas de un niño a un objeto.	- Las proporciones del objeto. - Color y expresiones faciales.	El objeto debe mostrar ternura.
	La expresión corporal en su forma de pararse.	- La posición corporal y actitud que se demuestre con el objeto.	El objeto debe mostrar rudeza
	El objeto debe tener un color plano y sólido, que le permita tener una apariencia y textura lisa.	- Material del producto.	La superficie del objeto debe reflejar limpieza y simplicidad.
	El objeto no debe llevar ningún tipo de expresión además de la corporal, y debe ser de un solo color.	- La expresión corporal - La presentación del empaque e instrucciones.	El objeto tiene que fomentar a los usuarios a que se pueda dibujar sobre él.
<b>TECNOLÓGICO</b>	El material de producto deberá ser un material que no presente porosidad. Como lo es el plástico.	- Material del producto.	El material del objeto tiene que permitir acabados totalmente lisos.
	El objeto tiene que producirse por inyección.	- El material de producto debe ser plástico.	La producción del producto debe ser económica.
<b>FUNCIONAL</b>	Ergonómicamente el objeto deberá ser de no menos de 10cm de alto y 10cm de diámetro.	- La ergonomía de la manipulación de objetos portables.	El objeto tiene que tener las proporciones antropomórficas adecuadas para permitirle al usuario intervenirlo.
	El objeto tendrá una base sólida y plana lo suficientemente grande para sostenerse por sí mismo.	- El área de la base del producto	El objeto tiene que sostenerse por sí mismo.

<b>COMERCIAL</b>	Enviar el CAD a la china	- Empresas dedicadas a la producción de productos de plástico	La producción del producto se hará en la china.
	Realizar y montar un sistema de ventas en la página web del producto	- Sistema seguro de ventas por internet	La venta del producto se realizará por internet

## 9.2. Plataforma:

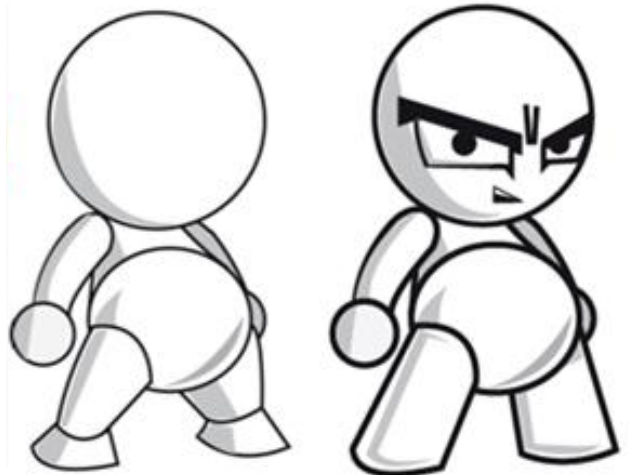
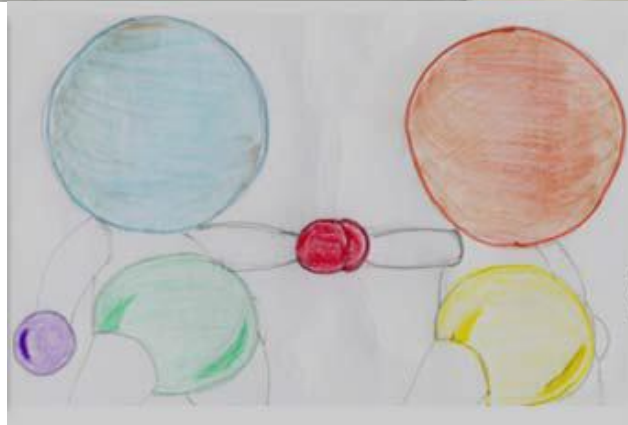
COMPONENTE	REQUERIMIENTOS	CONDICIONANTES	DETERMINANTES
<b>COMUNICATIVO</b>	El estilo visual de la página debe ser limpio y sencillo, relacionándose siempre con el objeto.	- La página web tiene que ser minimalista	La interfaz de la plataforma tiene que relacionarse con la estética formal del objeto.
<b>TECNOLÓGICO</b>	La plataforma debe funcionar en la red como una página web.	- Servidor para subir la página web.	La plataforma debe hacer parte de las TIC's
<b>FUNCIONAL</b>	La plataforma debe brindar un servicio de edición de texto, en el cual se puede compartir con otros usuarios y editar al mismo tiempo.	- Usar base de datos en tiempo real. - Programación	Dentro de la interfaz de la plataforma tiene que ser evidente y simple la construcción de la narrativa colectiva.

	La plataforma permitirá mediante la captura de una imagen con la cámara web, digitalizar la apariencia de cada MORF	- Programación	La interfaz de la plataforma debe permitirle al usuario llevar la personalización de su objeto físico a la plataforma.
	Dentro de la página web existirá un buscador y herramienta para la comunicación virtual entre usuarios	- Programación	La interfaz de la plataforma tiene que permitirle al usuario socializar con los demás.

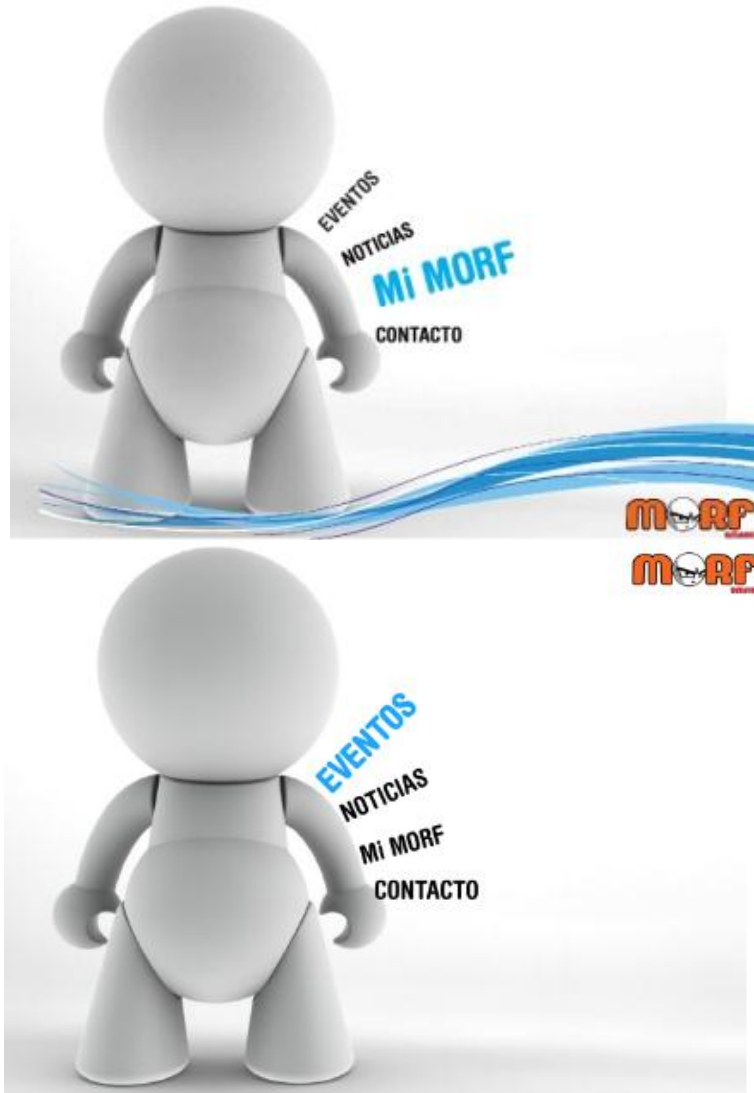
## 10. ALTERNATIVAS

**Objeto:** Se tenía claro que lo que se buscaba con el producto objeto era la estética y apariencia de un art toy sumándole con el estilo de los comics, pero al mismo tiempo dándole carácter y humanizando un poco el objeto, esto se buscaba con formas redondas y buscando siempre que el objeto se parara por si mismo como lo hace el ser humano.

Dentro de las primeras propuestas se buscó que la interacción entre usuarios fuera en principio mediante el contacto físico de los objetos para generar una serie de juego como lo es simón dice por ejemplo.



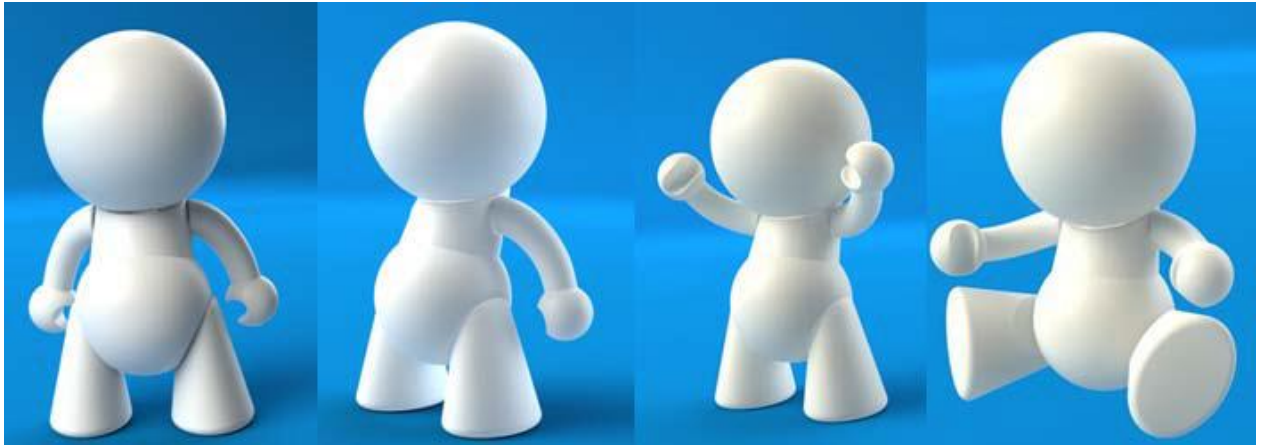
**Plataforma:** el diseño de la plataforma ocurrió inmediatamente después de que se tenía la propuesta final del producto objeto, el desarrollo fue muy claro e inmediato ya que lo que se buscaba gráficamente tenía que ser muy similar a lo que el producto ya era. La interfaz debía ser simple y limpia, siempre buscando una estética minimalista.



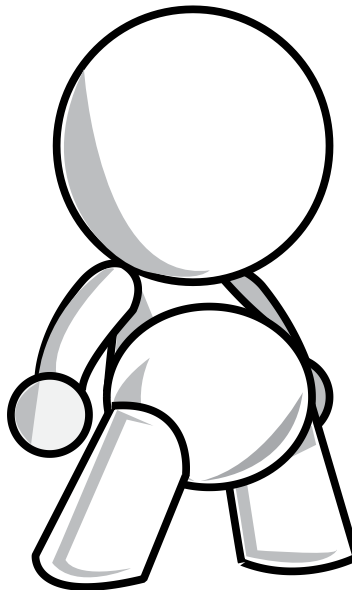
## 11. MARCO TEORICO

### 11.1 DESARROLLO DEL PRODUCTO

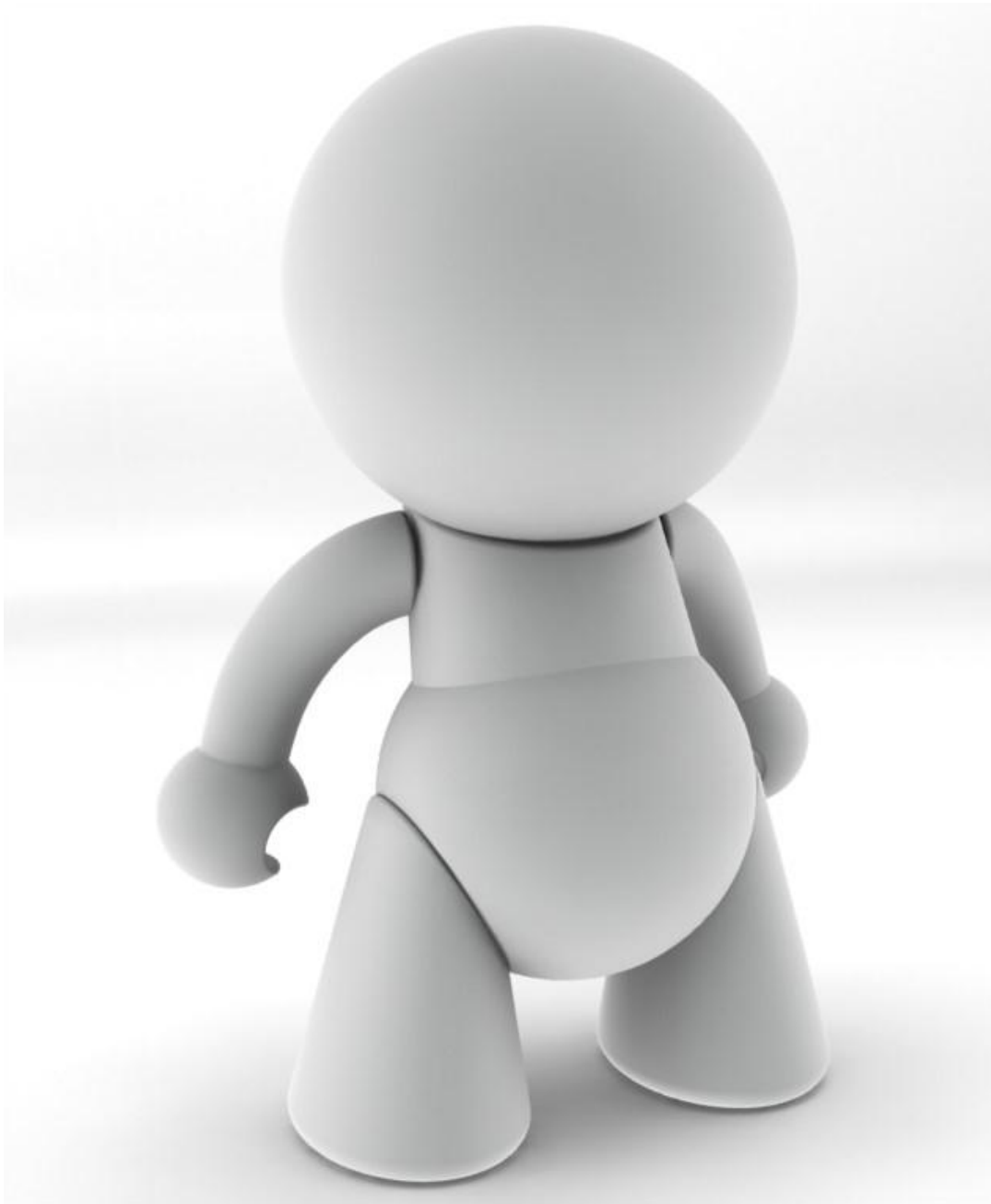
**Objeto:** Después de varios intentos fallidos, se logró un diseño limpio y sencillo, que representaba perfectamente a un art toy y al mismo tiempo tenía carácter, gracias a la manera en que se para y la posición de sus brazos.



**11.1.1. Aspectos Conceptuales:** El producto debe representar la estética de los art toys y al mismo tiempo mostrar una actitud que mezcla lo tierno y rudo con el fin de darle una actitud extrovertida y equilibrada.

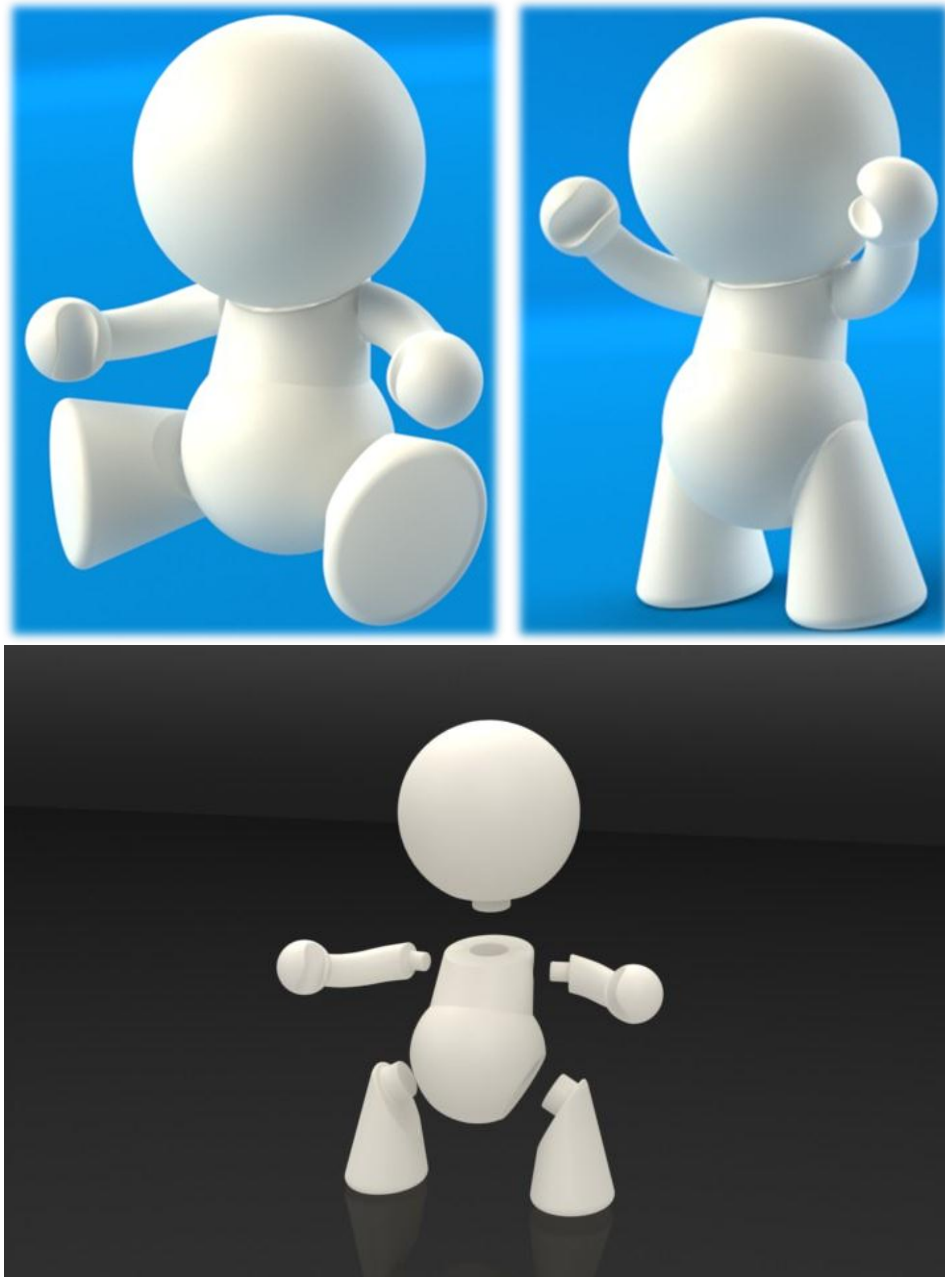


**11.1.2. Formal:** La estética del objeto representa ternura y rudeza, generando ambigüedad para la libre interpretación del usuario, con el fin de NO limitar la imaginación del usuario. Se transfirieron las proporciones del cuerpo de un niño al muñeco, generando una forma de pararse en el suelo que trasmite la personalidad del producto como efectivamente el ser humano se comunica corporalmente. Esta combinación genera una conexión casi inmediata en las personas ya que perciben la intención de los dos extremos (lo tierno y lo rudo).



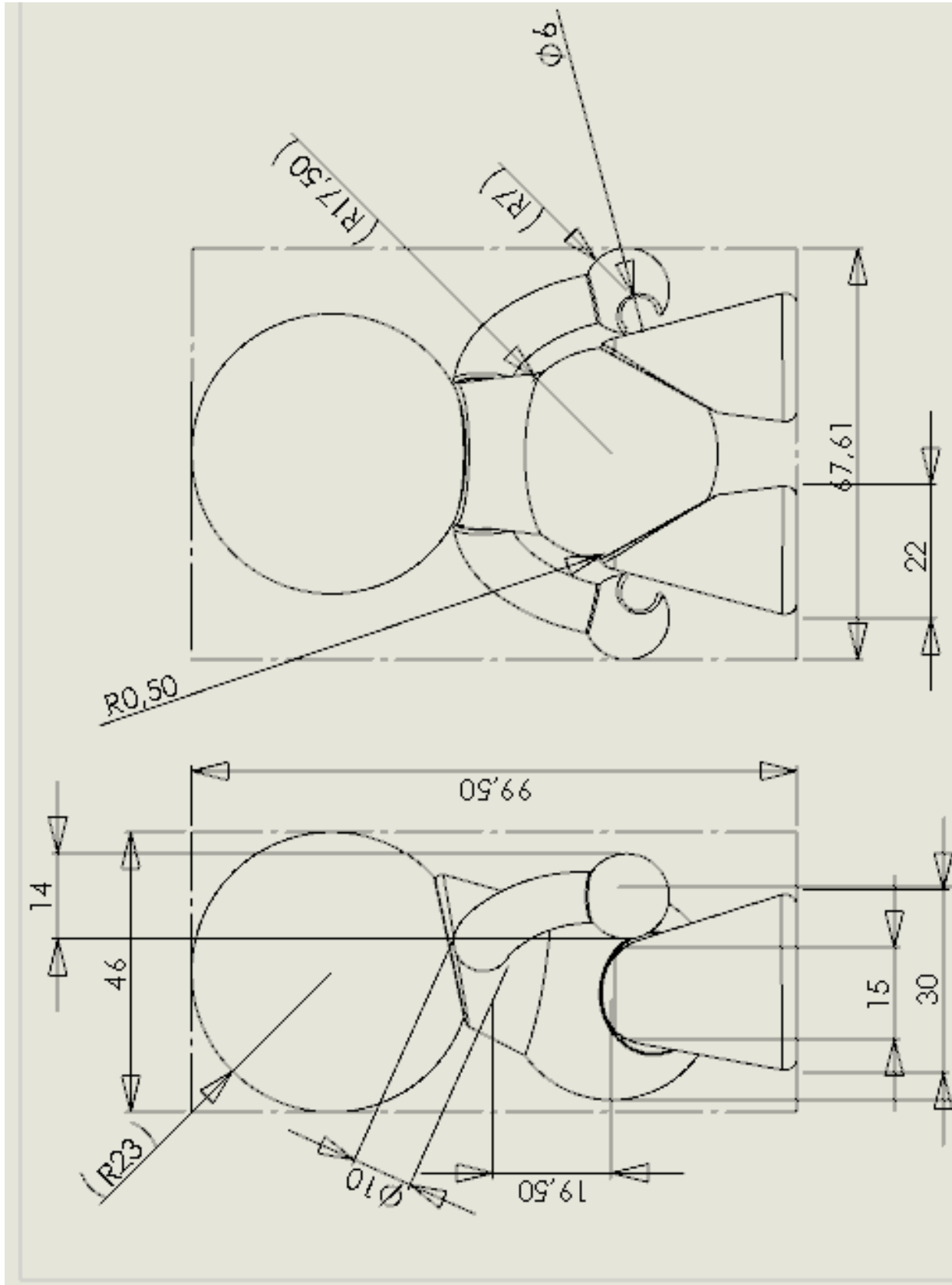


**11.1.3. Funcional:** La funcionalidad del muñeco es básica, permitir la manipulación y personalización en cuanto a apariencia, agregandole articulaciones en cada extremidad los brazos, las piernas y la cabeza. Que le permiten que el MORF opciones mas amplias de personalización.



**11.1.4. Usabilidad:** La promesa básica del producto es poder personalizarlo, y al mismo tiempo exhibirlo. El objeto es la herramienta y mediador para que los usuarios se comuniquen a través de él dentro de los eventos y encuentros colectivos.

**11.1.5. Aspectos Técnicos:** El modelado de producto se hizo pensando en que la producción del producto se va a hacer en plástico vinilo por soplado. Esta compuesto por 5 piezas: cabeza, torso, brazo izquierdo, brazo derecho y las piernas (que no importa de que lado esten).



**11.1.5. Aspectos de Producción:** El producto será producido por inyección de plástico vinilo, la inyección de plástico de cada pieza será por las uniones para que en el ensamble total no se vea el punto que queda por la inyección de plástico. Por cada golpe del molde saldrán dos morf. La producción total del producto se tiene pensada hacer en la china y la producción mínima inicial del producto será de 1000 unidades.

**11.1.6. Aspectos Humanos:** El tamaño del objeto es el óptimo para la fácil manipulación del usuario en el momento de personalizar su apariencia, también para una mejor manipulación o personalización las articulaciones del MORF se podrán quitar.

**11.1.7. Aspectos Financieros:** Para la primera serie de MORF, se necesitará de un presupuesto de aproximadamente 40 millones de pesos, que se distribuirán en moldes (que cuesta 30 millones de pesos en la china), transporte del producto, gestión de aduanas, y transporte y distribución interna dentro del país. Inicialmente los empleados serán los mismos del proyecto, así que no habrá que pagarles a empleados extra inicialmente.

## 11.2 DESARROLLO DE LA PLATAFORMA

**Plataforma:** Dentro la página web propuesta se encontraran 5 ítems principales, siendo el mas importante MiMORF que es donde se la da vida al MORF, se tienen eventos donde se comunicará y abrirá un espacio para la creación de eventos tanto de la empresa como de los usuarios. En noticias se encontrara información de nuevos productos y de art toys en general. En el cuento colectivo los usuarios podrán ver mas no editar, el progreso del cuento final que esta siendo editado constantemente por un literato. A continuación dos pantallas de lo que seria HOME y MiMORF:



**11.2.1 Aspectos Conceptuales:** Al igual que el objeto que basa su forma en los art toys, la página web debe transmitir una similitud evidente con el producto, manteniendo la interacción dentro de la página web minimalista.

**11.2.2. Formal:** La plataforma gráficamente debe asemejarse a la estética formal del producto. La gama de colores que se usaran dentro de la plataforma serán los mismos de la imagen y marca de producto. La siguiente imagen es un pantallazo de interfaz de MiMORF editando el pensamiento de MORF.



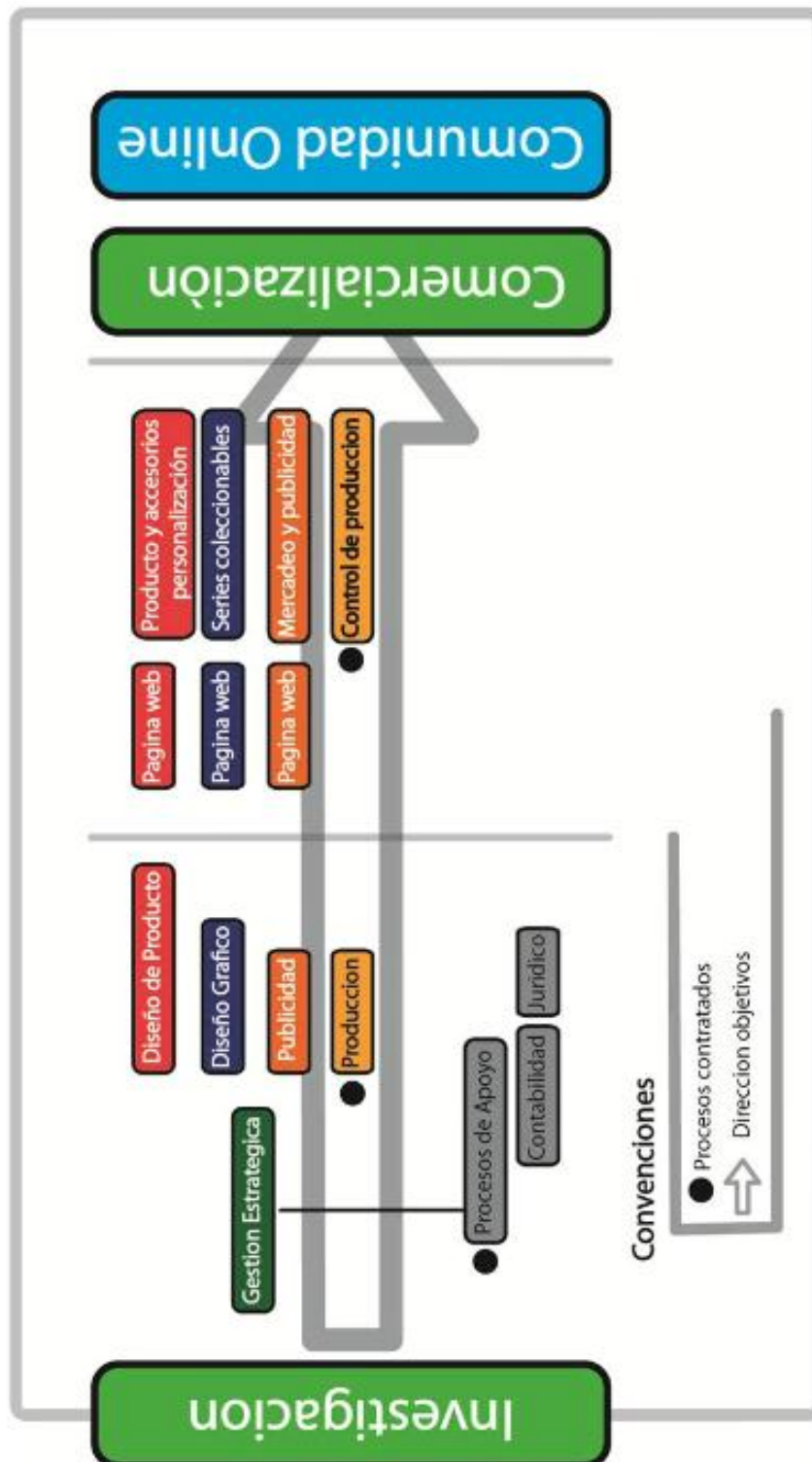
**11.2.3 Funcional:** Lo más importante dentro de la plataforma es la interfaz de MiMORF, que es donde se le da la personalidad a los MORF. Cuando el usuario ingresa por primera vez a la MiMORF lo primero que se le pedirá será abrir una cuenta con datos básicos, y el segundo paso será el de tomarle una foto con la cámara web de vista frontal y lateral para que la página automáticamente genere un bump (imagen) y lo acople al MORF en blanco. Para así finalmente seguir a darle la personalidad al MORF. La esfera azul representa las actividades, la esfera roja representa los gustos, la esfera verde los intereses y la esfera naranja que es más grande que las demás es donde se construye la narrativa colectiva.

**11.2.4. Aspectos de Técnicos:** La plataforma será construida y programada en flash con una base de datos en tiempo real SQL.

### 11.1.3. Gestión del proyecto:

El enfoque de la empresa es el diseño y la distribución de los productos ya que con una fuerte propuesta estética queremos distribuir a los usuarios de nuestra página web quienes comprarán vía Internet el producto.

La empresa llevara a cabo todas las actividades propuestas en el sistema de negocio excepto las marcadas con el punto negro tal como lo indica la grafica. Por esto la gestión estratégica es la clave del correcto funcionamiento del negocio.



## 12. COMPROBACIONES

El objetivo principal de las comprobaciones fue: comprobar que el proceso de personalización no es lineal, el o la MORF no esta sesgado a un solo genero, comprobar que el producto no es solo para artistas o personas con aptitudes artísticas, demostrar el proceso de creación de una narrativa colectiva, el producto TE SACAS DE LAS TICS

Se realizo un prototipado de experiencias con una muestra de 7 personas, en donde a cada una de estas se le entrego un MORF en blanco y se les dio la instrucción de: pintar el MORF como quisieran, escribir la personalidad del MORF dentro de un formulario (ver anexo 4) que se le envió a cada usuario y escribir una narrativa colectiva (ver anexo 5). A continuación están los MORF creados por cada usuario.



La narrativa colectiva se inicio en un orden preestablecido en donde cada usuario tenia que agregarle entre media hoja y máximo una hoja al cuento que previamente se escribió con base a las personalidades de cada MORF, teniendo en cuenta que en la introducción del cuento cada MORF tenia que estar involucrado.

### **Conclusiones:**

- Se comprobó que en el proceso de personalización no es lineal, dos de lo usuarios decidieron comenzar por darle una personalización al MORF antes de saber que iban a pintar.
- Se comprobó que el MORF puede ser masculino o femenino.
- Dentro de la muestra se observo que no solo las personas con aptitudes para el arte están dispuestas e interesadas en el producto. Dentro de los usuarios se encontraba: Dos diseñadores industriales, dos artistas, un modelista, una comunicadora social y un literato.
- El tiempo promedio de personalización del MORF estuvo entre 2 horas y 4 horas.
- Dentro de la construcción de la narrativa se cometió el error de mostrar la apariencia física de cada uno de los MORF, y esto produjo suposiciones erróneas de como cada usuario veía a los demás personajes.
- Se observo que cada uno de los usuarios refleja parte de su alter ego dentro de sus avatares.



### 13. FUENTES DE INFORMACIÓN

(*Diccionario de la lengua española* . (2005). Espasa-Calpe.

Casacuberta. (2004). En Internet, el creador es el Público. En Casacuberta, *En Internet, el creador es el Público* (págs. 60-61).

Casacuberta, D. (2004). Creación colectiva. En D. Casacuberta, *Creación colectiva*.

Castells, M. (2005). *Internet y la sociedad en red*.

Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio: Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Levy, P. (1995). *¿Qué es lo virtual?* Paris: Editions De la Decouverte.

Lévy, P. (1997). *Collective intelligence : mankind's emerging world in cyberspace*. New York: Plenum Trade.

Naranjo, J. M. (2006). *Diez años de vida (cotidiana) en la pantalla: una relectura crítica de la propuesta de Sherry Turkle*. Universitat Oberta de Catalunya.

Norman, D. A. (2005). *El diseño emocional : por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós.

Norman, D. A., & Fontenla, F. S. (1998). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Nerea.

Quéau, P. (1995). *Lo virtual virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós.

Stephenson, N. (1992). *Snow crash*. New York: Bantam Books.

WikiJaveriana. (8 de septiembre de 2008). *WikiJaveriana*. Recuperado el 16 de Octubre de 2011, de [http://recursostic.javeriana.edu.co/wiki/index.php/Narraci%C3%B3n\\_colectiva](http://recursostic.javeriana.edu.co/wiki/index.php/Narraci%C3%B3n_colectiva)

## 14. ANEXOS

### ANEXO 1.

#### FOCU GROUP

#### OBJETIVO GENERAL

Comprobar la percepción del mercado frente a mi propuesta de producto.

Muestra: cuatro mujeres y dos hombres.

#### OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Formulación o núcleo
  - a. Conocer si la propuesta de materia prima es la adecuada.
2. Calidad
  - a. Verificar el cumplimiento de los requerimientos (Portable, fácil y cómodo de personalizar, estética, calidad y precio)
3. Marca
  - a. Verificar la percepción del mercado de la marca.
4. Precio
  - a. Conocer la percepción de valor.
5. Diseño
  - a. Conocer la percepción de la propuesta de diseño.
6. Empaque
  - a. Conocer la percepción de la propuesta de empaque
7. Servicio
  - a. Conocer en donde le gustaría comprar el producto al mercado
  - b. Conocer que percepción tiene el mercado del uso del producto.
8. Imagen
  - a. Conocer cuáles son los factores que generan motivación de compra en punto de venta.
9. Otros
  - a. Saber si lo comprarían o no.

## PREGUNTAS

Es un juguete en el cual ustedes pueden representar los elementos que quieren proyectar de su personalidad, a partir del dibujo y el disfrute estético (táctil y visual)

1. ¿Le parece el tamaño adecuado?
2. ¿Le parece cómodo para personalizarlo?
3. ¿En donde lo usaría?
4. ¿Para qué lo usaría?
5. ¿Le gusta que sea articulado?

A continuación verán las diferentes opciones que ustedes pueden adquirir.

6. ¿dentro de los coleccionables que tonos de piel les gustaría encontrar en el producto? (negro, trigueño, blanco).
7. ¿Con que les gustaría personalizar este muñeco?
8. ¿De los siguientes accesorios cual cree usted que debería traer el producto?
9. ¿Cómo o en donde le gustaría comprar este producto?
10. ¿Le gustaría tener la posibilidad de borrar y personalizarlo cuantas veces quiera?
11. ¿Le gustaría dejar permanente su personalización en el producto?
12. ¿Qué piensa acerca del empaque?
13. ¿Cuál de estos logos prefiere?
14. ¿Cuál de estos logotipos prefiere?
15. ¿Le parece adecuado el precio?
16. ¿Usted lo compraría?



## ANEXO 2.

### CONCLUSIONES DEL FOCUS GROUP

#### NÚCLEO:

- Objetivo: Conocer si la propuesta de materia prima es la adecuada.
- Conclusión: El producto debe pesar 100gr y tener una textura suave y liza con un acabado mate.

#### CALIDAD:

- Objetivo: Verificar el cumplimiento de los estándares de calidad
- Conclusión: El producto se percibe como un elemento portable, fácil y cómodo de personalizar y satisface estéticamente al usuario.

#### MARCA:

- Objetivo: Verificar la percepción del mercado de la marca.
- Conclusión: El logotipo para la empresa escogido fue **SMASH**, y el logo para la

marca escogida fue 

#### PRECIO:

- Objetivo: Conocer la percepción de valor
- Conclusión: Estarían dispuestos a pagar entre 30 y 60 mil pesos con el empaque presentado, y solo uno no lo compraría porque no le gustas los acabados.

#### DISEÑO:

- Objetivo: Conocer la percepción de la propuesta de diseño.
- Conclusiones: El producto debe ser más grande no solo por la percepción estética sino por la facilidad de personalización y de exhibición.

La articulación se percibe como una herramienta que enriquece la personalización y la expresión.

Tonos para ser personalizables:



EMPAQUE:

- Objetivo: Conocer la percepción de la propuesta de empaque.
- Conclusiones: El empaque no genera la percepción de valor adecuado, se percibe barato y ordinario, no es clara la promesa básica del producto y se percibe como un producto para niños.



OTROS:

- Objetivo: Saber si lo comprarían o no.
- Conclusiones: La mayoría lo comprarían y el único que no, argumenta que no le gusta los acabados del prototipo.

ANEXO 3.

ENCUESTA

MUESTRA: 70 PERSONAS

	Respuestas Total	
SI		49
NO		26

2 - 1.1 ¿Si tiene art toys, cuantos tiene?

Respuestas Total	28
------------------	----

3 - 2. ¿Que profesión tiene o actualmente que se encuentra estudiando?

Respuestas Total	75
------------------	----

4 - 3. ¿Tiene usted un computador?

	Respuestas Total	
SI		75
NO		0

5 - 3.1 Usa el computador para:

	Respuestas Total	
Redes sociales		49
Correo electrónico		49
Video juegos		19
Leer		14
Películas, Video musicales		26
Escuchar Música		30
Trabajar		49

6 - 4. ¿Le gusta el cine?

	Respuestas Total	
SI		75
NO		0

7 - 4.1 ¿Qué tipo de cine le gusta ver?

	Respuestas Total
Drama	28
Suspense	28
Terror/Horror	24
Comedia	31
Acción	21
Ciencia ficción	27
Documentales	26
Cine arte	20
Otro	2

8 - 5. ¿A qué lugares frecuenta salir a comer?

	Respuestas Total
Restaurantes elegantes	27
Comida típica	26
Comida internacional	36
Comida rápida	41
Puestos de comida en la calle	24
Otro	8

9 - 6. ¿Le gusta leer?

	Respuestas Total
SI	36
NO	13

10 - 6.1 ¿Qué género de lecturas prefiere?

	Respuestas Total
Drama/ suspense	25
Comics	13
Terror/Horror	22
Comedia	21
Ciencia ficción	27
Literatura clásica	25
Novela	36
Novela gráfica	8
Periodístico	10

Crónicas	24
Revistas temáticas	26
Otro	8

11 - 7. Cuando sale a comprar ropa, ¿qué es lo más importante a la hora de comprar?

	Respuestas Total
Marca	25
Precio	26
Que le guste sin importar la marca o precio	29
Calidad	37
Otro	6

12 - 8. ¿Qué tipo de actividades le gusta hacer en su tiempo libre?

	Respuestas Total
Deporte	19
Video Juegos	23
Juegos de mesa y azar	24
Bailar	33
Bares	29
Leer	36
Actividades artísticas	20
Otro	13

13 - 9. ¿En qué barrio de Bogotá reside?

Respuestas Total  
16

14 - 10. Edad:

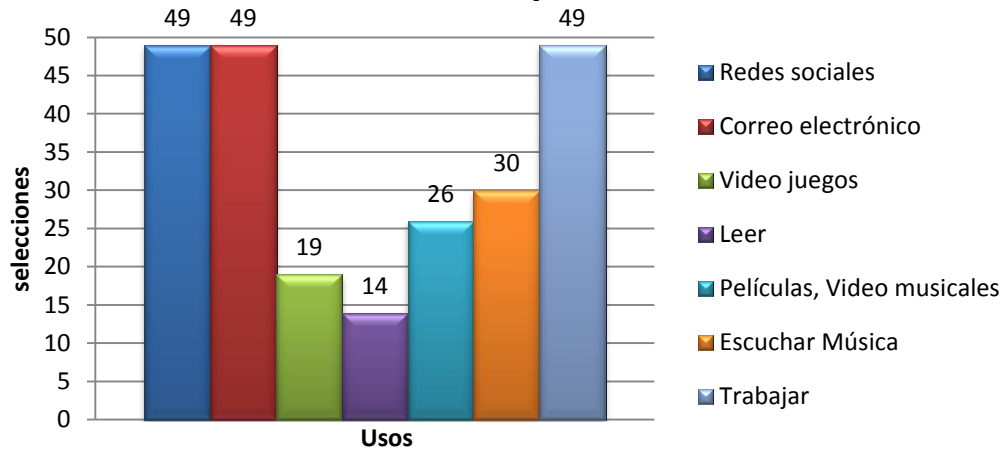
Respuestas Total  
16

15 - 11. Género:

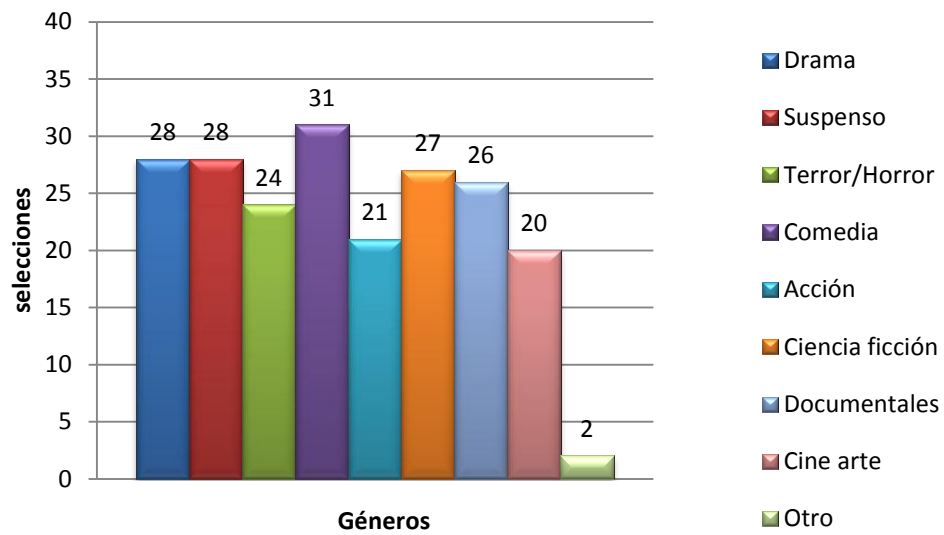
	Respuestas Total
MASCULINO	31
FEMENINO	18



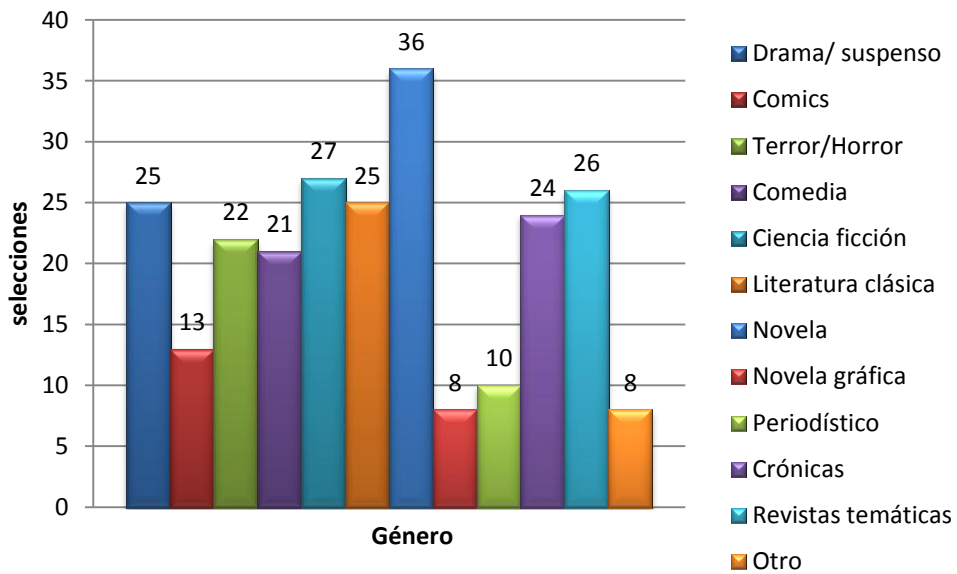
## Usos del computador



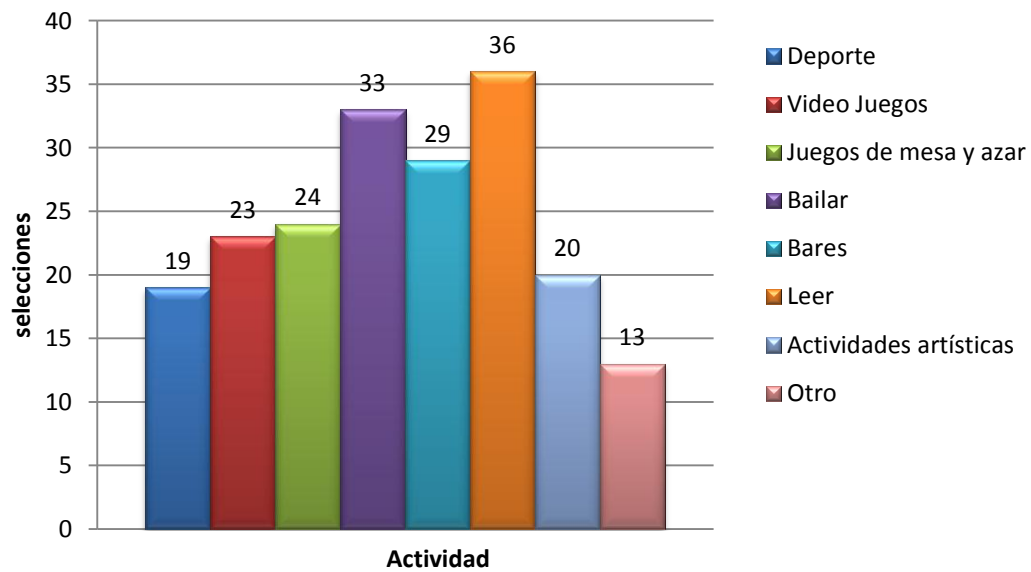
## Géneros de cine

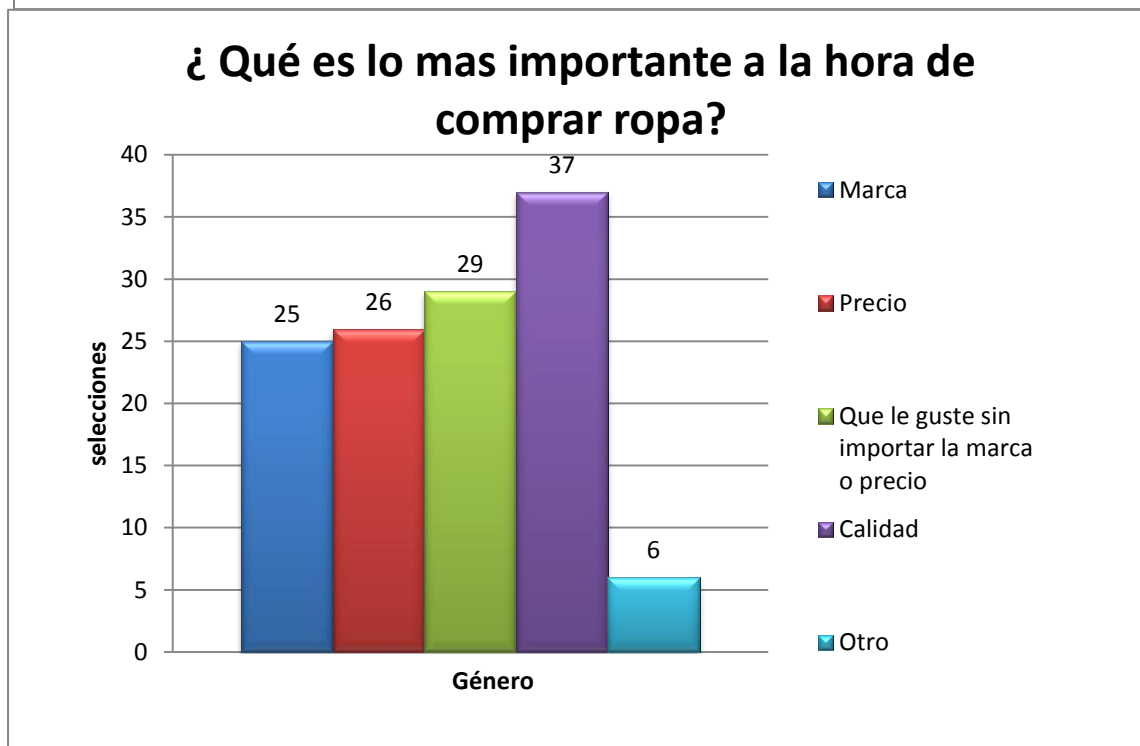
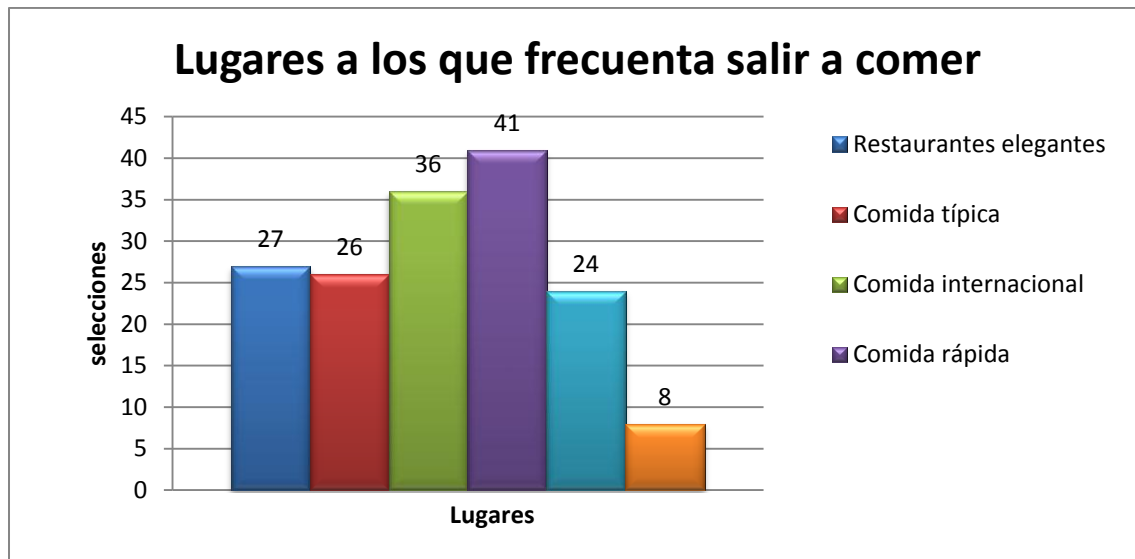


## Género de lectura



## Actividades en tiempo libre





- Influenciados y abiertos a todo tipo de escenarios internacionales y culturas.
- Valoran los productos por lo que ofrecen y por la manera en que se ofrece, y no por como se vende.
- Buscan un equilibrio entre el trabajo y el entretenimiento
- Gustan de la combinación de diferentes narrativas, pasando de la comedia al drama por Ejemplo.

ANEXO 4.

Formato en que se le envió a cada uno de los usuarios y formatos que lleno cada uno de los 7 usuarios.

### **INFORMACIÓN PERSONAL**

Nombre:

Edad:

Ocupación:

### **INFORMACIÓN DEL MORF**

Nombre del MORF:

#### **- Características de la personalidad**

Cuales son sus intereses: (MAXIMO 80 palabras)

Que gustos tiene: (MAXIMO 80 palabras)

Cuales son sus actividades preferidas: (MAXIMO 80 palabras)

A qué se dedica: (MAXIMO 80 palabras)

### **CUENTO CORTO**

Un día en la vida de mi MORF? (MAXIMO 250 PALABRAS)

## INFORMACIÓN PERSONAL

Nombre: Alejandro Russi

Edad: 33

Ocupación: Modelista

## INFORMACIÓN DEL MORF

Nombre del MORF: Spider-Man ( Peter Parker)

### - Características de la personalidad

Cuales son sus intereses: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Fotografía, física cuántica, química, ciencias en general, Mary Jane Watson, mantener la ciudad de Nueva York a salvo.

Que gustos tiene: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Le encanta la fotografía que además le sirve como herramienta de trabajo en el diario "El Clarín". Además de su vida normal como joven estudiante de secundaria, tiene una doble identidad, que es la de SPIDER MAN, un súper héroe o villano ( así lo ve el diario el clarín) que tiene los poderes de una araña. Debido a su doble identidad no duerme mucho ya que su trabajo como superhéroe le absorbe la mayor parte de su tiempo.

Cuales son sus actividades preferidas: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Salvar vidas y pelear contra ladrones, terroristas y etc.. La fotografía a demás de ser parte de su trabajo lo hace por placer. Saltar entre edificios y aterrizar en terrazas y moverse a través de la ciudad de Nueva York con telarañas que guindan de edificios. Admirar, fotografiar y tratar de hablar con Mary Jane es una de sus actividades favoritas. Fotografiarse a si mismo como spider-man.

A qué se dedica: ( **MAXIMO 80 palabras**)

## CUENTO CORTO

Un día en la vida de mi MORF? ( **MAXIMO 250 PALABRAS**)

Se levanta un lunes a las 6 de la mañana, para ir al colegio. Llega la hora de almuerzo y escucha en las noticias que el banco nacional esta siendo robado y tienen a dos rehenes. Así que tiene que escaparse del colegio. Se pone su disfraz de Siper-man, llega a la escena del robo, rescata a los rehenes y captura a los delincuentes, en el proceso logra cuadrar su nikon D5100 para tomarse una foto en el momento en que captura a uno de los ladrones. Inmediatamente se cambia la ropa para volver a ser Peter Parker se dirige al diario el Clarín para entregar las fotos, recibe tan solo 25 dólares por las fotografías. Mira la hora y se da cuenta que son las 4 de la tarde, se acuerda que los lunes a las 4 y 30 de la tarde Mary Jane va a clases de actuación, salta entre edificios y cuelga de telarañas para llegar lo mas rápido posible. Justo en el momento en que se dirige a saludarla como si estuviera pasando casualmente por la misma calle, su sentido arácnido percibe un robo dos cuadras hacia el

oeste, así que no alcanza a saludar a Mary Jane. Va a la escena del crimen y es secuestrado. Logra escaparse después de una larga batalla, los criminales se escapan, mira la hora y son las 11 y 45 de la noche. Se dirige a casa apresuradamente porque se acuerda que mañana tiene examen de física.

## INFORMACIÓN PERSONAL

Nombre:Luis Gabriel Vargas

Edad: 29

Ocupación: Estudiante universitario.

## INFORMACIÓN DEL MORF

Nombre del MORF: Andi

Características de la personalidad Retraído, Callado.

Cuáles son sus intereses: (MAXIMO 80 palabras)

Lo que más le interesa es alcanzar el cinturón negro en ninjitsu y comprar una katana.

Que gustos tiene: (MAXIMO 80 palabras)

Le gusta el color negro, las hamburguesas con salsa de piña, los chicles verdes, le gustan las historias de superhéroes.

Cuáles son sus actividades preferidas: (MAXIMO 80 palabras)

Ir a entrenar al dojo, montar en bicicleta, buscar utensilios ninjas de bajo precio en internet, salir a buscar problemas ajenos para intervenir.

A qué se dedica: (MAXIMO 80 palabras)

Es estudiante, está en tercero de primaria.

## CUENTO CORTO

Un día en la vida de mi MORF? (MAXIMO 250 PALABRAS)

Sería un jueves, porque llevaba uniforme de educación física y no era martes por que tenía matemáticas, había desayunado cereal azucarado con una banana y un par de rodajas de jamón con un pan de centeno. Después de desayunar se terminó de vestir, tomó su máscara de ninja que había hecho con un pedazo de camisa vieja, la dobló y la metió en su maleta, algo en su sentido ninja le decía que la iba a necesitar. Miró rápidamente entre las armas que podía ocultar en su maleta y se decidió por una espada corta hecha con dos guadas amarradas en cruz.

Llegó su bus, subió y se sentó en el último puesto que le dejaba ver todo el espacio. El bus continuó y se subió el gran y gordo niño de quinto, con su pesado cuerpo se abalanzó sobre la primera persona que vio y le restregó su cuerpo siempre sudoroso.

Andi introdujo su mano, tomó la máscara, se la puso y luego sacó su espada, saltó sobre las cabezas de sus compañeros y asesto un golpe sobre el gordo, la cabeza se abrió y comenzó a sangrar; Andi vio como era suficiente y se devolvió a su asiento pensando en lo rápido que había sido y como todos estarían dudando de lo que ocurrió.

El gordo fue a la enfermería y Andi fue enviado a donde la psicóloga del colegio por intolerancia con los compañeros, al fin de cuentas el pobre niño no podía mantenerse en pie con facilidad y sudaba por problemas glandulares. Andi busca desde entonces al topo que reveló su identidad como ninja.



## **INFORMACIÓN PERSONAL**

Nombre: Juliana Torres Acevedo

Edad: 22

Ocupación: Estudiante

## **INFORMACIÓN DEL MORF**

Nombre del MORF: eVA

### **- Características de la personalidad**

Cuales son sus intereses: ( **MAXIMO 80 palabras**)

A Eva le interesa hacer justicia por sus propias manos, ella sufrió injusticias y maltratos que la fueron degenerando, como un pueblo muerto en vida, que lleva a cuestras dolores y abusos. Se fue convirtiendo en una zombie con conciencia social y con sed de cambio.

Que gustos tiene: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Le gusta tener su pelo arreglado, el punk, la cerveza, comer, pintar y después de un día de cacería un baño de agua fría.

Cuales son sus actividades preferidas: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Ir a conciertos, manifestaciones, comer seres humanos podridos (entre sus favoritos están los políticos, policías, curas y militares) mientras lo hace, le gusta disfrutar cada pedacito lentamente, nunca se come una víctima entera en una sola sentada, porque como le gusta comer ratas, a veces son escurridizas y debe optimizar al máximo su alimento.

A qué se dedica: ( **MAXIMO 80 palabras**)

A construir un lugar en el que hace daño debe pagar por él, ella se dedica a comerse a aquellos que degeneran, corrompen y destruyen. También tiene un centro de cultura que junto con otras personas y organizan eventos y actividades revolucionarias.

## **CUENTO CORTO**

Un día en la vida de mi MORF? ( **MAXIMO 250 PALABRAS**)

Un día en la vida de eVA es bastante movido, de desayuno si no tiene nada que consiguió de la noche anterior, saca unas víseras congeladas que suele tener de reserva para las emergencias. Si por el contrario tuvo suerte, no tiene problema en desayunar una especie de calentao, uno un poco diferente pero con la misma dinámica de comer lo que sobró del día anterior. Después le gusta aprovechar el día para pintar, investigar y cuadrar actividades y encuentros de difusión y crítica social de su centro cultural. Si tiene algún plan de cacería programado, sale a cumplir su cometido, generalmente en la noche, sin restricción de horas ni nadie a quien rendirle cuentas. Es una mujer independiente, que tiene amigos pero no necesita nadie.

## **INFORMACIÓN PERSONAL**

Nombre: Lorena Guerrero Jiménez

Edad: 33

Ocupación: Diseñadora Industrial – Docente universitaria

## **INFORMACIÓN DEL MORF**

Nombre del MORF: María Juana

### **- Características de la personalidad**

Cuales son sus intereses: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Las vanguardias artísticas del siglo XX capturan su atención... sobre todo el fauvismo. Le interesa conocer gente, charlar con ella, vivir experiencias sociales... Planea hacer un tercer viaje por Suramérica el verano próximo, para reencontrarse con algunos amigos y hacer otros nuevos... Y nutrir sus saberes manuales para aplicarlos a su trabajo...

Que gustos tiene: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Hendrix por encima de todo. Adora estar siempre escuchando su música, pero no con audífonos... prefiere compartirla con los demás, aunque a algunos pueda parecerle incómodo. Sus colores favoritos son todos los brillantes, especialmente juntos en una explosión impredecible. Le gusta la comida de la abuela, el pan casero, las frutas y las hierbas aromáticas (para infusión y otras preparaciones).

Cuales son sus actividades preferidas: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Lo que más le gusta hacer es “darle vida” a su arte útil. Luego de que pinta una prenda, queda mirándola un largo rato, tratando de descubrir su personalidad... la saca a dar un paseo, de la mano... Luego la cuelga frente al balcón y cuando regresa, descubre que esa prenda ha mutado: pasa de de infante a adulta, cambia sus colores y diseño, y está lista para conseguir su persona, compañera de vida.

A qué se dedica: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Las artes y manualidades son su mayor interés, en el que ocupa la mayor parte de su tiempo... Ha desarrollado gran habilidad elaborando ropa pintada a mano, que considera una viva expresión de lo que ella es, y una forma de encontrar seres afines a ella. También ama la música, pertenece a una banda de rock clásico donde interpreta el instrumento fundamental (según ella): la pandereta.

## **CUENTO CORTO**

Un día en la vida de mi MORF? ( **MAXIMO 250 PALABRAS**)

La rumba de anoche estuvo bueeena... me encantaron los amigos “pakis” de Olga, que nota de gente... la comida que prepararon estuvo deli! Y ese licor que no podré pronunciar

jamás... ¿Qué hora es? Pucha! Las 10:15 am. Hoy pinto hasta tarde... lo bueno es que el sol está hoy en mi balcón, así esas camisetitas van a madurar más rápido... Hoy soy azul, muy azul... pero el azul va siempre con naranja... y turquesa. (aspira... Fuma...) Aaaa que buena vida!!

El té de jazmín es uno de los mejores inventos no? (bebe un sorbo) Vengan para acá mi amigas prendas: agua, aire, tierra, fuego, esos son los temas de ustedes!!! Caramba, tengo que arreglar este bastidor, está como flojo... Le diré a Chucho que me le pegue una ajustadita... Pinceles, colores... subo un poco el volumen... ¡¡*She's so fine!!*

Gracias Mechitas estaba delicioso es puchero... usted si sabe como es la vuelta!! La dejo porque voy a ver si mis chicas ya crecieron, cuídese vale? Mañana le doy la plata... O se la mando con el Jose, que ya vuelve mañana.

(Aspira... Fuma...) Señor fuego, como quedó usted de vistoso!! Vea, hoy si están todos pintosos de pintados!! Seguro que encuentran rápido su compañero de vida!! Ya mañana hay pulgas y ahí se van todos!

(Ruido de llaves en la cerradura...) *Mari Juanita!!* Joosee!! Pensé que venías mañana!! Vos sos mi razón pa volver pronto... Conseguí un ámbar precioso... para la pieza que me había soñado el otro día...

## **INFORMACIÓN PERSONAL**

Nombre: Sebastián Trujillo Laverde

Edad: 24 años

Ocupación: Estudiante

## **INFORMACIÓN DEL MORF**

Nombre del MORF: Manduk

### **- Características de la personalidad**

Cuales son sus intereses: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Poder conseguir la unión entre su alma y su espíritu animal, tener el conocimiento necesario para tener transformación animal.

Que gustos tiene: ( **MAXIMO 80 palabras**)

**Pasión por incrementar las habilidades físicas, velocidad, fuerza, resistencia y una unión muy importante con la naturaleza**

Cuales son sus actividades preferidas: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Ejercicio, poder cruzar la jungla de lado a lado lo mas rápido posible, jugar con los animales y entrar en conexión con ellos.

A qué se dedica: ( **MAXIMO 80 palabras**)

Es un guerrero y debe proteger su aldea que esta dentro de la jungla, colgando cerca de una gran cascada, junto a sus 3 hermanos la vigilan de día y de noche, no duermen y su energía la consiguen de la naturaleza.

## **CUENTO CORTO**

Un dia en la vida de mi MORF? ( **MAXIMO 250 PALABRAS**)

Al caer el amanecer, se debe iniciar la primera ronda de patrullaje, debido a que los enemigos rondan constantemente, animales ajenos a lo natural, monstruos con fuerza descomunal que día a día han ido disminuyendo la cantidad de habitantes, consiguen alimento para sus familias y le brinda seguridad a los aldeanos, en el transcurso del día, realiza ejercicios y entrena sus destrezas físicas, para que al caer la noche pueda seguir atento.

## INFORMACIÓN PERSONAL

Nombre: Simón Vergel

Edad: 24

Ocupación: Estudiante - Diseñador

## INFORMACIÓN DEL MORF

Nombre del MORF: Leonardo

### **- Características de la personalidad**

Cuales son sus intereses: Diseño, Arquitectura, Arte, Artes Marciales, Parkour, Comics, películas especialmente superhéroes y ciencia ficción, ilustración, juegos de video, JUGUETERÍA, deportes extremos.

Que gustos tiene: Pizza de pollo y champiñones, dulces, chocolates, ver tv ciencia ficción y súper héroes, color azul, dormir poco, le gusta más la noche que el día

Cuáles son sus actividades preferidas: Cazar zombies, practicar deportes extremos, montar en moto, saltar de paracaídas y otro tipo de aerodeslizadores (parapente, sky diving, saltos del ángel), saltar entre los edificios, golpear ninjas sombríos, comer pizza, meditar, practicar artes marciales

A qué se dedica: **Tortuga Ninja Adolescente mutante PHD cinta negra 15 dan en ninjutsu, karate, Tae Kuon Do, Hu-Shu, kung-Fu, Ju-Jitsu y Moao-Tai con maestría en manejo de catana, PHD en corte preciso con hoja de ninjato y post PHD en artes de defensa con espada. Diplomado en manejo de armas diferentes y 7 tipos de artes marciales entre ellas Kapoeira, Kappap, kick boxing**

## CUENTO CORTO

¿Un día en la vida de mi MORF? : Leonardo se levanta todos los días a las 4:30 de la mañana, medita media hora, practica algunas de sus artes marciales, variando dependiendo del día para mantener el mismo nivel en todas, durante 2 horas, a las 7 desayuna después hace una rutina de ejercicios exigentes de elasticidad cardio y fuerza, desayuna de nuevo y practica artes marciales hasta las 9, luego toma una ducha y lee o ve televisión un rato, a las 12 se acuesta al sol hasta que se calienta y después va a comer pizza, en las tardes sale a cazar zombies o a pelear con ninjas oscuros, en las noches hace lo mismo... periódicamente sale a montar en moto, patineta o a saltar entre los edificios para mantener su condición física.

## Anexo 5

### NARRATIVA COLECTIVA

El 5 de diciembre del 2011 a eso de las 11 y 15 de la mañana, se escuchan tambores y gritos en la calle, Pamina quien se encontraba escribiendo un libro se asoma por la ventana para investigar de donde proviene el ruido. Se trata de una protesta conformada por solo mujeres, dentro de la multitud se encuentra Eva quien es nada menos que una revoltosa (como la llama el gobierno) y provocadora del desorden que se hace llamar feminista. Pamina la reconoce inmediatamente y observa la protesta. Se da cuenta que dentro de las protestantes se encuentra una serie de fotógrafos aficionados, o por lo menos es lo que Pamina percibe. Peter Parker se encuentra dentro de ellos, él cree que María Juana su prima se encuentra en peligro. María Juana es una hippie, lidera el grupo de tambores que se encuentra animando la protesta. María odia ser vigilada por su familia especialmente por su primo Peter, pero él hace el papel de espía muy bien, así que ella no se percata de su presencia. Del otro lado de la calle recostado sobre un poste se halla un sujeto con un gabán largo, sombrero de ala ancha, no se le alcanza ver el pantalón solo unas medias muy largas con chancletas que parecen de samurái y a la vista de los demás aparenta tener una maleta muy grande debajo de su gabán, cualquiera podría exagerar diciendo que es un caparazón, este personaje misterioso se llama Leonardo. Por la misma acera que se encuentra Leonardo corre un niño disfrazado de ninja, Andi se llama el niño, va tan distraído y apresurado que se choca con él, el niño cae al piso y mira hacia arriba detallando cada centímetro del hombre extraño, se da cuenta que Leonardo tiene una espada debajo del gabán, así que lo ataca con una serie de preguntas: ¿Eres un ninja? ¿donde compraste esta espada? ¿Enemigo o amigo?.

En el mismo instante en que Eva grita en la protesta, María Juana toca y dirige los tambores, Peter toma fotos, Pamina observa desde su ventana y Andi le hace preguntas a Leonardo. Un hombre de pelo gris, sin ropa, tan solo con una máscara dorada y una lanza en su mano aparece de la nada en frente de la protesta, grita tan fuerte que todos se callan y lo observan perplejos, el hombre dice: Yo soy Manduk.....

Manduk tiene una presencia tan fuerte que intimida a los demás pero no por una sensación de miedo, sino porque despierta mucho respeto en quienes lo ven. En sus canas está la experiencia de un pasado lleno de filosofía y política y aunque hace rato no ejerce como teórico, cada vez que ve una manifestación social siente una necesidad física de involucrarse y de tratar de solucionar el tema que sea objeto de la protesta. Manduk identifica rápidamente la vocería de María y de Eva en la marcha, así que las llama a un espacio aparte para hablar con ellas. Él les cuenta que conoce perfectamente el fondo de los temas por los que ellas están protestando y que está de acuerdo con sus argumentos, pero no con la forma de protestar. Les plantea una estrategia que es mucho más efectiva y consiste en que se infiltren dentro del Ministerio de Educación y se hagan pasar por estudiantes de intercambio que están haciendo una especie de pasantías allá. De esta forma, pueden tener acceso a los documentos más privados y empezar a hacer cambios desde adentro. Para esto, necesitan a alguien que tenga conocimiento de idiomas y que sea muy bueno revisando documentos y textos. Eva sabe a quién llamar. Pamina que está observando desde la ventana, entiende la mirada que Eva le da y acude a donde ellos están.

Lo que les espera es difícil, porque no pueden despertar sospechas, así que tienen que personificar una identidad completamente diferente y trabajar en toda una expresión corporal que le haga creer a los funcionarios que son extranjeras. Manduk decide unirse a la iniciativa ayudándolas desde afuera y los demás protestantes quedan esperando nuevas órdenes y noticias.

Esa noche, Eva va camino a su casa cuando le empieza a sonar la panza, recuerda que el personaje que había cazado la noche anterior después de la primera mordida se pudrió en segundos, por lo que ella prefirió no terminar de cenar. Estaba hambrienta, recordó la conversación que había tenido durante el día en la marcha. Ya tenía una nueva presa, así que aceleró el paso.

Eran alrededor de las 11 de la noche, el teléfono suena en la casa presidencial, al responder la llamada, el lugar se conmociona, salen noticias de última hora, el ministro de educación, ha desaparecido. La ciudad, está confundida, todos saben que el ministro era un hombre, corrupto y manipulador pero nadie se atrevía a hacer nada al respecto, por eso el hecho de que desapareciera confundió a la gente, alguien estaba haciendo algo... pero ¿quién?, ¿por qué? La gente estaba confundida porque por lo general su papel era solo quejarse y no hacer nada, ¿la ciudadanía corre peligro? Se preguntaban, empezaron a echarle la culpa a una protesta que se había llevado a cabo el mismo día de la desaparición horas antes, decían que aquellos insurgentes eran terroristas y habían secuestrado al ministro.

Andi va en el bus camino al colegio, mirando por la ventana distraídamente. Se fija en las personas que caminan por las calles, en su ropa y forma de caminar, está pendiente de pequeñeces. Andi no lo cree cuando ve al mismo hombre misterioso que había visto el día anterior, el Ninja. Pensando que eran cosas del destino, el niño cree que debe averiguar quién es este sujeto, el sentía que su escuela podía estar corriendo peligro y debía hacer algo.

Dentro de la multitud Leonardo trataba de pasar desapercibido, pero sus piernas verdes con sandalias tipo japonés delataban algo de su verdadera forma. Estaba en una investigación rutinaria, tenía sospechas de que una horda zombie estaba surgiendo poco a poco, dentro de los manifestantes había visto a Eva nuevamente. Unas noches atrás, mientras saltaba de techo en techo vio su cuerpo putrefacto de color verdoso, su caminar errante y torpe, y sus ataques a personas desprevenidas. Leonardo se había tomado muy en serio su papel de justiciero debía acabar con todos los zombies inmediatamente antes de que se salieran de control, pero no podía llamar la atención debía ser sigiloso, camuflarse entre la multitud, observar y actuar con cautela para no causar pánico, el único problema era Andi, el pequeño niño curioso se acercaba cada vez más, sus preguntas incesantes amenazaban con revelar la verdadera identidad de Leo, ahora debía huir de este joven investigador con deseos de ser un ninja como Leo, y al mismo tiempo no perder el rastro de Eva. La situación se salía de control, era momento de usar todo su talento ninja para salir triunfante.

Una de las grandes virtudes de los ninjas era por supuesto, utilizar la energía y habilidad de su enemigo en su propio favor, así que supuso que el pequeño ninja curioso le serviría de gran ayuda... después de todo ¿quién sospecharía de un indefenso niño con una gran imaginación? Una cuadra después de dejarse seguir de cerca por Andi, Leonardo paró en la esquina y se volteó intempestivamente para sorprenderlo; a Andi casi se le sale del corazón

por la mezcla de la emoción y la sorpresa. Leonardo lo tramó con la noticia de que había observado sus movimientos sigilosos y audaces, y que por tanto había decidido convertirlo en su aprendiz, a lo cual el niño enmascarado respondió con explosiva efusividad, levantando en el aire su espada (sus dos pedazos de bambú cruzados). Su primera prueba sería infiltrarse en un edificio antiguo del centro de la ciudad y llegar a la oficina del gran jefe, simulando estar perdido y buscando a su madre, que había ido allá a hacer alguna diligencia de su pensión como profesora. La mirada de corderito degollado puede ser la mejor arma cuando viene de la persona indicada...

En una de las oficinas cuyas puertas cerradas daban de frente al corredor por el que caminaba Andi con aires de gran Sensei, se encontraban María Juana, esculcando los aparatosos archivadores y Eva, tratando de hackear las claves de los archivos del computador de escritorio. En realidad, Eva no iba muy consciente de sus movimientos, pero las palabras en los expedientes hacían una hermosa composición de colores en su mente, algo trastornada por el consumo de un té demasiado intenso... En eso, María deja caer un pesado folder sobre el piso de madera vieja, lo cual genera un estruendo de trueno. Andi aguza el oído y susurra por su celular algo a Leonardo, que se oculta tras el puesto de revistas de la esquina...

**Autores:**

**Diego Vanegas**

**Viviana Forero Bedoya**

**Juliana Torres Acevedo**

**Simon Vergel**

**Lorena Guerrero**