



**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**  
**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Identidad Digital**

**Representación virtual del proceso de la Identidad**

**Inti Quimbo Lema**

**Hugo Burgos Yáñez, PhD. Decano, Colegio de  
Comunicación y Artes Contemporáneas. Romina  
Carrascos Zuffi, MA. Coordinadora, Interactividad y  
Multimedia.**

Trabajo de titulación presentado para el cumplimiento parcial de los requisitos de  
graduación del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas.

Quito, Mayo del 2013

Universidad San Francisco de Quito

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS**

**Identidad Digital**

Inti Quimbo Lema

Romina Carrascos,  
Master en artes digitales,  
Directora de la tesis. \_\_\_\_\_

Hugo Burgos Yáñez, Phd  
Decano del Colegio de Comunicación. \_\_\_\_\_

**Quito, Mayo del 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 del presente 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: José Inti Quimbo Lema.

C. I.: 100403648-7

Lugar: Cumbaya      Fecha: 13 de Mayo de 2013



## **DEDICATORIA**

El presente proyecto de titulación para la carrera de Interactividad y Multimedia se lo dedico a mis padres, por ser las principales personas que depositaron su confianza en mi capacidad intelectual y aptitud personal. Apoyándome para desarrollarme profesionalmente con libertad en mis propias decisiones ante los problemas y diferentes acontecimientos positivos y negativos a lo largo de toda mi carrera universitaria.

## **AGRADECIMIENTOS**

En la presente sección quiero agradecer al área de cine y video del colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas, por su apoyo constante en cuanto a logística y medios utilizados para la realización de las diferentes pruebas de funcionalidad del proyecto y para la utilización de los mismos en la exposición final. A mi coordinadora Romina Carrasco, por su apoyo constante a lo largo de todo el proceso de realización del proyecto, que hizo alcanzar los mejores resultados en cada fase del proyecto.

## RESUMEN

Coexistimos en el día a día, en una sociedad que busca un solo significado de su identidad personal. Sin embargo los conceptos de identidad se extienden dejando entender que no existe un solo significado sino varios significados acerca de la identidad. La búsqueda de la identidad es un suceso inacabado, por ser un proceso sometido a cambios constantes a causa de las experiencias, conocimientos e historias, aceptadas, vividas y contadas por cada uno de los individuos. **Identidad digital** es una instalación interactiva que con un ambiente de inmersión pone en representación el proceso constante de recreación de la identidad personal, construido por las narraciones pronunciadas por la voz del individuo. El objetivo es que los entes participantes puedan observar la alteración de su imagen a causa del sonido de su voz, elemento subjetivo representante de las diferentes vivencias, experiencias, y culturas aceptadas por la persona para la recreación de su identidad. Al final se registrará, los sonidos y expresiones generados por cada uno de los usuarios, que luego serán editados y publicados en el canal de You-Tube del proyecto.

### **Palabras clave:**

Instalación–inmersión–identidad-fragmentación-patch.

## ABSTRACT

We coexist in a society that seeks a single and only meaning of personal identity. However, the concepts of identity have extended further, implying that there is not only a single meaning but several about identity. The search for identity is a process that is not set to finish. It is a process that is subject to constant change due to the experiences, knowledge, and stories, accepted, lived and told by each of the individuals. Digital Identity is an interactive installation with an immersive environment that represents the constant process of recreation of personal identity built by the narratives shown by the voice of the individual. The objective of this project is that local participants can observe the variation of their image caused by the sound of their voice, which is the subjective element representative of different lives, experiences, and cultures accepted by the person for the recreation of his/her identity. Eventually sounds and expressions generated by each user will be recorded, which then will be edited and published in the project's You-Tube channel.

### **Keywords:**

Installation-immersive-identity-fragmentation-patch.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>RESUMEN</b> .....	<b>7</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>8</b>
<b>INTRODUCCIÓN:</b> .....	<b>10</b>
Antecedentes:.....	11
El problema:.....	12
Marco Teórico:.....	13
El propósito del estudio: .....	14
El significado del estudio:.....	15
Definición de términos: .....	16
Presunciones del autor del estudio:.....	18
Supuestos del estudio:.....	19
<b>METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>20</b>
Herramienta de investigación utilizada: .....	20
Descripción de participantes: .....	20
Fuentes y recolección de datos: .....	21
<b>PRIMERA FASE:</b> .....	<b>22</b>
Entrevista a estudiantes:.....	22
Entrevista a profesionales:.....	22
Conclusiones fase I: .....	22
<b>SEGUNDA FASE:</b> .....	<b>23</b>
La idea:.....	23
Pruebas de bajo nivel: .....	23
Pruebas de alto nivel: .....	23
Conclusiones fase II:.....	23
<b>TERCERA FASE:</b> .....	<b>24</b>
Implementación:.....	24
Desarrollo del esquema de Instalación:.....	24
<b>PROCESO CREATIVO:</b> .....	<b>24</b>
Entrevistas a estudiantes:.....	25
Entrevistas Profesionales: .....	25
Desarrollo de la idea: .....	26
Desarrollo técnico inicial: .....	27
Desarrollo de Prueba de bajo nivel: .....	27
Conclusiones de las pruebas de bajo nivel:.....	28
Reestructuración de la idea: .....	29
Desarrollo de Prueba de alto nivel: .....	29
Conclusiones de las pruebas de alto nivel:.....	29
<b>PRODUCCION:</b> .....	<b>31</b>
Nombre y justificación nombre: .....	31
Estética: .....	32
Ciclo de Interacción:.....	33
Determinación del software: .....	35
MAX/MSP:.....	36
Diseño del Sistema:.....	36
Diagrama de Instalación:.....	41
Presupuesto:.....	41
Cronograma:.....	41
<b>PÚBLICACIÓN:</b> .....	<b>43</b>
Presentación Pública: .....	43
Conclusiones: .....	45
Autocrítica:.....	46
Bibliografía:.....	47

## **INTRODUCCIÓN:**

Para los individuos de nuestra sociedad, “la importancia del acceso a la identidad, para toda persona, se halla en que sin ella nadie es persona plenamente humana, ni puede lograr una personalidad, ni ser responsable de sus actos individual y socialmente”. (Daros, 2006, p. 15). Dicha importancia al acceso de una identificación se dificulta ya que “La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente, se alimenta de forma continua de la influencia exterior. De acuerdo con estudios antropológicos y sociológicos, la identidad surge por diferenciación y como reafirmación frente al otro”. (Molano, 2008, p. 73). “Es decir, la identidad no es fija ni estática, cambia, se transforma, guardando siempre un núcleo fundamental que permite el reconocimiento de sí mismo colectivo y del yo en nosotros”. (Rojas, 2002, p. 68). Este núcleo puede ser reconocido mediante “La voz como nuestro significante y significado”. (Vila, 2008, p. 1). “La diferencia de voz es un elemento distintivo entre los individuos, la voz señala nuestra presencia, nos oímos diferentes y nos reconocemos en la diferencia; la voz nos aporta identidad”. (Vila, 2008, p. 1).

Identidad digital es una instalación interactiva que busca la creación de una identificación única con ayuda del reflejo de cada uno de los usuarios, la cual será afectada desde su orden, forma, y estética para argumentar la teoría de la variabilidad de la identidad. El inicio de la interacción se dará por medio de la voz, siendo el input del programa encargado de alterar el reflejo del usuario, además será “la voz quien dice es el individuo y cómo es, y como está en ese momento” (Vila, 2008, p. 2).

**Antecedentes:**

El problema aparece al reconocer que “la identidad es algo vago, y que sólo adquiere luz y claridad hasta el momento en que se precisa por medio de la definición que responde a algún arquetipo social”. (Hurtado, Sin año, p. 6). Es decir "si la identidad fuera finita, no lo podríamos saber en realidad, pues sólo sabríamos lo que hemos logrado entender como identidad; es decir, si la identidad fuera un todo, sólo estaríamos conociendo parte de ese todo. (Hurtado, Sin año, p. 8). La existencia de la identidad no sólo es un acto pues existe en la medida en que existen los hombres que la formulan y se construyen desde ella. (Hurtado, Sin año, p. 2). Hay cosas, como la identidad, que no importa cuán cerca las miremos, no dejan de ser borrosas, devienen de suyo de un origen prístino con bordes borrosos, tan borrosos como las preguntas y respuestas unívocas con las que han pretendido darle veracidad. (Hurtado, Sin año, p. 3).

“La aleatoriedad de la identidad es, en sí, un estar siendo continuo. En los hombres y las mujeres que le dan un sentido al afirmar su existencia en relación a la identidad de ser un alguien de tal o cual modo, mismo que responde a la singularidad de un arquetipo social” (Hurtado, Sin año, p. 5). “La identidad es un concepto más con el que los hombres, desde sus propios lenguajes, se sigue construyendo” (Hurtado, Sin año, p. 2). “El lenguaje es parte de la construcción de la identidad y, en ese sentido éste no se construye a una forma racional de concebir la realidad, sino que, a través de diversas formas del lenguaje nos vamos construyendo como seres individuales y sociales” (Hurtado, Sin año, p. 1). La identidad, entonces no es una inamovible esencia inmutable, antes bien, es ella en la medida en que, al igual que los hombres, puede

cambiar para seguir siendo lo que aunque se modifique la concepción que se tenga de ella” (Hurtado, Sin año, p. 2).

### **El problema:**

En la actualidad existe una preocupación por parte de cada persona, sociedad, o cultura que buscan la manera de hacer reconocer y rescatar la identidad de sus integrantes. Cada una de estas personas, sociedades o culturas tienen la idea de mantener una identidad basada en su vestimenta, en su idioma, tradiciones o color de piel. Descartando la idea de una identidad recreativa, impulsada por varios elementos influyentes que no necesariamente deben responder a un arquetipo social ya establecido. Los arquetipos planteados por las etnias indígenas, mestizas, o negras afirman su identidad en base a un modelo propio de identificación. Tomando en cuenta en su mayoría su color de piel, su vestimenta, sus fiestas y tradiciones, y rasgos característicos. La representación de la identidad basada en un arquetipo social no está mal para lograr que los integrantes de un grupo se vean representados o identificados de una forma tradicional. Sin embargo, en la actualidad cuando la imagen e identidad de un individuo puede ser definida por varios conceptos o elementos que no son pertenecientes a un arquetipo social, la identidad se fragmenta y es allí donde el problema se argumenta. Las personas de hoy día no se ven representadas solo por pertenecer a una cultura o a una etnia, consideran buscar la forma de pronunciar una identidad que englobe todos los idiomas que conocen, todas las tradiciones que han aceptado y aprendido por su experiencia, los cambios de vestimenta que han realizado, sus nuevos cortes de cabello, e incluso sus cambios de ideología. Nuevos elementos que no necesariamente destruyen los arquetipos de identificación tradicional sino más bien forman parte del proceso de la re creatividad de la identidad. Proceso que en su mayoría no es reconocido aún, sino más bien es rechazado o subestimado. Y es allí donde la



importancia del problema hace que se ejerza una investigación para lograr una representación contemporánea de dicho proceso.

### **Marco Teórico:**

“La identidad no es un conjunto de cualidades predeterminadas sino una construcción nunca acabada abierta a la temporalidad, a la contingencia y a la posicionalidad relacional”. (Schuttenberg, 2007, p. 16). “No es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior”. (Molano, 2008, p. 73). “Para identificarse hay que comunicarse, transmitir mensajes y hacerse identificar por determinados conjuntos sociales, porque el fin último de la noción de identidad es diferenciar”. (Rojas, 2002, p. 67).

La identidad siempre está en proceso constructivo, no es estática ni coherente, no se corresponde mecánicamente con los estereotipos. Cada persona reacciona de manera creativa al resolver su vida, y al resolverse, elabora los contenidos asignados a partir de su experiencia, sus anhelos y sus deseos sobre sí misma. (Moro, 2009, p.20).

La identidad está entre lo individual y lo social no se puede separar al individuo del grupo; no se puede hablar de cambio o progreso individual sin hablar de cambio social y es por ello que las crisis de identidad individual y las crisis en el desarrollo histórico generalmente están unidas y contribuyen a explicarse mutuamente. (Rojas, 2002, p. 68).

“La construcción de la identidad es un proceso complejo debido a la multiplicidad de las interacciones de los elementos, las personas y los medios ambientes con el individuo a lo largo de su vida”. (García, 2008, p. NP). “El objetivo es entonces mostrar que las identidades no son esencias pero tampoco son construcciones estratégicas, sino que son el resultado de la sedimentación y la elaboración de

experiencias históricas". (Schuttenberg, 2007, p.16).Las cuales se pueden narrar desde la voz como una herramienta de identidad:

Escuchamos nuestra voz antes de ver y reconocer nuestra imagen. Nos oímos mucho más que, de lo que nos vemos. Ella es nuestra carta de presentación e informa de quien somos y de cómo somos. La voz evoluciona con la edad, se transforma y evoluciona con el crecimiento. Especialmente en la infancia y juventud. La voz da pistas de la edad y de sexo. En la adolescencia será uno de los elementos de emergencia de la diferenciación sexual. (Vila, 2008, p. 1).

La identidad, las relaciones personales usan la voz como una de las herramientas para construirse, pero la voz también puede actuar como uno de los elementos donde se cristalizan ciertos elementos de comunidad, y de colectividad. La voz puede ser señal y pasar a ser símbolo de ciertas individualidades y colectividades. (Vila, 2008, p. 1).

### **El propósito del estudio:**

La instalación interactiva tiene como propósito final, ser una representación artística y contemporánea de la recreación y alimentación individual de la identidad. Expresada por medio de herramientas tecnológicas interactivas, que plantean la creación de un entorno interactivo entre la interface de la instalación y el usuario.

Además, el proyecto busca integrar los elementos multimedia más importantes como son el video y el audio que servirán para la entrada (input) y salida (output) de la instalación. Conjuntamente para el funcionamiento de estos elementos, se busca la combinación de dispositivos como el micrófono y la cámara de video HD. El video como primer elemento para la representación de dicha recreación de la identidad tiene

objetivo la visualización de la misma, en base a una representación fragmentaria justificada por la necesidad de transmitir que la identidad no es un conjunto de cualidades predeterminadas, sino una construcción nunca acabada abierta a la temporalidad. Asimismo el audio registrado por el micrófono, será el segundo elemento para la representación individual de la identidad. Elemento que adquiere el objetivo de reconocer el nivel de decibeles de la voz de cada uno de los usuarios, justificándose por ser un elemento media que establece quien es y como está el individuo en el instante. Logrando obtener el cuestionamiento de las personas acerca del porqué su imagen es alterada a través de su voz como resultado final de la instalación.

### **El significado del estudio:**

La investigación realizada servirá para el reconocimiento y la expresión del verdadero proceso de creación de la identidad, argumentada desde varias teorías relacionadas a la construcción de la misma. Este estudio puede ser una referencia para las personas que buscan o requieren instruirse en el entendimiento de los diferentes conceptos que existen de la identidad. Así situando al proyecto como una guía de análisis ante el proceso voluble o variable de la construcción de una identidad para cada uno de los individuos.

La importancia de esta investigación será reconocida por jóvenes, adultos, hombres, mujeres, profesionales, o no profesionales que buscan dar respuesta a lo que sucede verdaderamente con su identidad personal, a causa de no conocer los diferentes conceptos contemporáneos existentes. El presente estudio se apoyará en la creación de una instalación interactiva para la expresión artística contemporánea del proceso de la construcción de una identidad. Dicha instalación interactiva será el respaldo para poder mencionar este estudio como único por su agregado tecnológico.

Actualmente existen ya análisis e investigaciones teóricas extranjeras que desmantelan la ineffectividad de las antiguas teorías planteadas de la identidad, argumentándolas con nuevas definiciones que incluso contribuyen a este estudio. Sin embargo, las investigaciones ecuatorianas solo han dejado plasmado su estudio en el papel sin saberlas llevar a una expresión artística contemporánea involucrando medios tecnológicos, medio por el cual se llegará a expresar esta investigación orientada al entendimiento real de la construcción de una identidad.

**Definición de términos:****Instalación:**

- 1) Acción y resultado de instalar o instalarse. (Word References).
- 2) Conjunto de cosas instaladas – Instalación telefónica. (Word References).

**Interactiva:**

- 1) Acción que procede de una interacción. (Word References).
- 2) Acción en base a un programa que permite una interacción, a modo de diálogo, entre un ordenador y el usuario. (Word References).

**Interacción:**

- 1) Acción que se ejerce recíprocamente. (Word References).
- 2) Ejercer una interacción o relación recíproca, especialmente entre un ordenador y el usuario. (Word References).

**Input:**

- 1) Sistema de entrada de información. (Word References).

**Programa:**

- 1) Conjunto unitario de instrucciones que permite a un ordenador realizar funciones diversas, como el tratamiento de textos, el diseño de gráficos, la resolución de problemas matemáticos, el manejo de bancos de datos, etc. (Real Academia Española).

**Output:**

- 1) Producto que resulta de la combinación de los diversos factores o inputs de producción. (Word References).
- 2) Cualquier sistema de salida de información de un ordenador. (Word References).

**Interface:**

- 1) La interface es la parte del sistema del ordenador con la cual el usuario interactúa con el fin de utilizar el sistema y alcanzar su objetivo. (Stone, Jarrett, Woodroffe, Minocha, 2005, p.4)

**Ciclo de interacción:**

El ciclo de interacción es el proceso que comienza con la adquisición de la expresión del usuario, y termina con la expresión de la intervención del sistema. (Calle, 2004, P.75).

**Sensores:**

- 1) Dispositivo que detecta una determinada acción externa, temperatura, presión, etc., y la transmite adecuadamente. (Real academia Española).

**Dispositivos:**

- 1) Mecanismo o artificio dispuesto para producir una acción prevista. (Word References).
- 2) Mecanismo dispuesto para obtener un resultado – dispositivo magnético.(Real academia Española).

**Sistemas interactivos:**

- 1) Los sistemas Multimedia, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos. (Belloch, p 1).

2) Sistema informático de texto, gráficos, imágenes, vídeo, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente. (Sistemas Multimedia e Interacción Gráfica, p 6).

### **Presunciones del autor del estudio:**

Las presunciones se han presentado durante todo el proceso e inician desde las primeras encuestas realizadas para detectar la noción personal que tienen las personas acerca de su identidad. Se asimiló desde antes de realizar dichas encuestas que las personas relacionarían directamente su identidad a su origen étnico, y a su género, detalle que se afirmó después de realizar las encuestas.

Por otro lado, al iniciar las primeras pruebas de usuario con un prototipo de bajo nivel se presumían que sería necesario dar instrucciones a los usuarios participantes, sin embargo se comprobó que el 50% de los usuarios de prueba no necesitaron una instrucción para lograr iniciar la interacción. Otra de las presunciones que se ha tenido en cuenta se relaciona con el tiempo de interacción que tendrán los usuarios en la instalación interactiva, pues se estima que durará alrededor de cinco minutos como máximo. Así mismo se estima que al final de la instalación las personas participantes no relacionarán directamente la experiencia de interacción con el concepto directo de la identidad, pero sí provendrá en cada uno de ellos una pregunta relacionada al ¿porqué su imagen esta siendo alterada?, detalle principal que se desea resaltar en la instalación interactiva ya que será la principal característica representativa de la variabilidad de la identidad.

**Supuestos del estudio:**

A continuación, el proyecto presentará la estructura general y detallada del proceso realizado para la creación de la metodología y diseño de la investigación. Además se agregará a detalle el proceso creativo por el cual se obtendrá la idea final del proyecto y por último todos los puntos más importantes del proceso de producción del proyecto.

## METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología utilizada para el estudio de esta investigación se apoyó con pruebas de prototipo de diferente nivel, directamente con los usuarios. Para la eficacia del proceso de dicha metodología se decidió trabajar cada una de las pruebas en diferentes fases, por el hecho de obtener en cada una de éstas errores y conclusiones.

### **Herramienta de investigación utilizada:**

Las herramientas utilizadas para la obtención de datos para el proyecto han sido entrevistas, y observación directa a usuarios y profesionales. Las entrevistas se aplicaron con el fin de dar espacio a las respuestas de las personas, para así también obtener datos cualitativos, los cuales se pretendía obtener desde el inicio del proyecto. Por otro lado la observación directa fue escogida como una herramienta más de investigación por permitir ver el comportamiento de cada uno de los usuarios frente a su interacción con el prototipo. Además la observación directa sería la principal fuente de información con respecto a los errores que había que solucionar y lo logros que ya se debían dejar implantar.

### **Descripción de participantes:**

Total de participantes: 14 hombres *Estudiantes* de 19 – 22 años, 4 Mujeres *Estudiantes* de 20 – 22 años. / 1 Hombre *Profesional*, 1 Mujer *Profesional* – USFQ.

Dentro del desarrollo completo del estudio se accedió a entrevistar a siete estudiantes de 19, 20, 21 y 22 años de la Universidad San Francisco de Quito. Estos siete primeros participantes se los eligió por pertenecer al grupo de adolescentes que de forma general se encuentran en una etapa de cuestionamiento acerca de su identidad. En las posteriores entrevistas se procedió a acceder a dos participantes más, pero con la diferencia de que estos procedían de campos profesionales dentro de la psicología y la



antropología. Hay que decir estos siguientes participantes se escogieron por desenvolverse en ramas profesionales que dentro de su teoría identifican o estudian la identidad de diferente manera y con diferente metodología.

A continuación ya en la fase del proceso creativo se decidió contar con seis participantes más, los cuales se caracterizaron por ser estudiantes de diferentes carreras de todos los niveles, desde los de primer año hasta los de último año académico de la Universidad San Francisco de Quito. Estos seis participantes fueron elegidos al azar con la única petición de participar en la primera prueba de bajo nivel de la instalación interactiva del proyecto. Y para finalizar se escogieron los últimos cinco participantes del estudio, que de igual forma fueron escogidos con la única petición de colaborar con las pruebas de la instalación de alto nivel.

### **Fuentes y recolección de datos:**

La información para el estudio se adquiere de un registro guardado en diferentes videos grabados en cada una de las pruebas de usuario. Estos videos han sido la principal fuente de datos para la asimilación de errores y acotaciones en cada uno de los avances del proyecto dentro de su parte técnica. Desde el inicio se decide registrar por medio del video los datos de la evolución del proyecto por ser un medio multimedia que permitía visualizar una y otra vez la interacción que se desarrollaba entre el usuario y la instalación. Todos estos registros hacen la demostración del avance funcional de la instalación con diferentes usuarios, de diferentes ocupaciones, y profesiones, como estudiantes, y personal de servicio público, cada uno de ellos de diferente edad y estética corporal.

**PRIMERA FASE:**

Esta fase inicia con una distribución de encuestas en las primeras pruebas de usuario, obteniendo a través de ellas resultados cualitativos, esto por haber establecido preguntas abiertas a todos los usuarios participantes. Además se distribuyó dicha estrategia de encuestas a estudiantes, y profesionales para finalmente obtener conclusiones funcionales.

**Entrevista a estudiantes:**

Se escogieron a cinco estudiantes, cada uno con diferente edad, específicamente de 18, 19, 20, 21, y 22 años. Estos estudiantes respondieron a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo definirías la identidad personal?
- ¿Qué características principales piensas que forman tu identidad?
- ¿Cómo definirías tu identidad de forma puntual?

**Entrevista a profesionales:**

Se hace énfasis en las profesiones de la psicología y la antropología para el conocimiento de cada una de las percepciones que tienen los profesionales de estas carreras acerca de la identidad. Se logró trabajar con Santiago Castellanos, PhD en psicología y con Angélica Ordoñez, Máster en Antropología. A ambos profesionales se les planteó en sus respectivas entrevistas las siguientes preguntas.

¿Qué es la identidad desde el punto de vista de la psicología?

¿Qué es la identidad desde el punto de vista de la antropología?

**Conclusiones fase I:**

Las conclusiones de la primera fase de la metodología de la investigación se obtienen a través de las respuestas obtenidas por medio de las encuestas y entrevistas

realizadas a estudiantes y profesionales acerca del tema de la identidad. Cada uno de los resultados y respuestas fueron analizados para la obtención de la idea principal que respaldaría a todo el proyecto en la demostración de la variabilidad de proceso de creación de la identidad.

## **SEGUNDA FASE:**

### **La idea:**

El centro del proyecto se enfoca en la utilización de los nuevos conceptos que establecen la creación de la identidad como un proceso voluble. Mediante esta directriz se plantea la parte teórica y técnica necesaria para poner el proyecto en su fase de producción.

### **Pruebas de bajo nivel:**

En esta sección de producción del proyecto se decidió realizar una segunda prueba del prototipo de bajo nivel, utilizando el nuevo prototipo desarrollado con la plataforma escogida para el desarrollo técnico del proyecto, más las respectivas correcciones obtenidas por medio de las conclusiones de la primera fase del desarrollo general del proyecto.

### **Pruebas de alto nivel:**

La parte final de la segunda fase de la metodología de investigación se da por medio de las últimas pruebas de usuario con el apoyo de un prototipo de alto nivel, que permite hacer la revisión del ciclo de interacción, y del tiempo de interacción de la instalación, para finalmente lograr llegar a la implementación del proyecto.

### **Conclusiones fase II:**

Las conclusiones de la segunda fase de la metodología se obtienen básicamente por medio del correcto funcionamiento de la idea establecida para el

proyecto, más una segunda prueba de bajo nivel desarrollada con la plataforma técnica determinada para la producción del proyecto y por último a través de la primera prueba de alto nivel que permitió ya observar el ciclo y tiempo de interacción.

### **TERCERA FASE:**

#### **Implementación:**

En el inicio de la implementación se enfoca a detalle en los análisis de todas las conclusiones que se han logrado conseguir a lo largo del estudio. Después se procede a corregir cada uno de ellos errores en la parte técnica de acuerdo a los resultados de los análisis del funcionamiento de la instalación. En esta etapa es en donde el proyecto llega a su fin de pruebas antes de la exposición.

#### **Desarrollo del esquema de Instalación:**

El esquema de la instalación es la elaboración final del esquema que será utilizado para la distribución de espacios y conexiones de la instalación interactiva del proyecto. En esta etapa del proyecto se estudiará los espacios disponibles para la exposición de la instalación, sus medidas, su cantidad de luz, y su infraestructura total.

### **PROCESO CREATIVO:**

Inicialmente la propuesta del desarrollo conceptual y técnico del proyecto nace primeramente de un interés personal, de conocer los diferentes conceptos que existen en la literatura académica sobre la identidad. Y nace de la curiosidad por reconocer los diferentes medios artísticos por los cuales se ha exhibido dichos conceptos.

**Entrevistas a estudiantes:**

Para un entendimiento individual con respecto a lo que un individuo entiende por identidad, se decide iniciar entrevistas a diferentes a estudiantes de la universidad San Francisco de Quito. Estos estudiantes recibieron tres preguntas principales, respondiendo en resumen lo siguiente:

La identidad viene desde nuestra educación, de la cultura en la que crecimos, de nuestra familia y amigos. La identidad puede verse en nuestro nombre, nuestra identificación personal, nuestra rostro.

El problema que se supo reconocer en la sociedad al momento de solicitarles individualmente sus características de identificación, por la dificultad que cada ente tenía al momento de describir su propia identidad, Se vio principalmente porque argumentaban sus respuestas por medio de elementos que una u otra forma cambiarían con el paso del tiempo.

**Entrevistas Profesionales:**

Estas entrevistas se planearon en base a reconocer las teorías que tenían los profesionales con respecto al tema de la identidad. Se escogieron a dos profesionales, los cuales se desenvolvían en la rama de la Psicología y la Antropología. Estos profesiones fueron entrevistados con dos preguntas que solicitaban una respuesta con respecto a como ellos estudiarían una identidad y como su profesión procedería a definir la identidad.

El profesional, experto en Psicología nos dio a conocer que la identidad desde la psicología se la estudia mediante la historia de los acontecimientos que una persona ha sufrido a lo largo de su vida, ya sean estos buenos o malos. Estudiando dichos acontecimientos a través de conversaciones entre el paciente y el psicólogo, para

plantear el relato de sus historias, y la simulación de obtener respuestas concretas a sus cuestionamientos. Sin embargo, Santiago Castellanos, menciona no aferrarse mucho a las teorías de la psicología para definir de forma personal a la identidad, ya que el argumenta que para la creación de un solo concepto de identidad debería haber un pare en la vida del individuo, uno en el cual no sea su muerte, y así lograr que esa persona no pueda modificar ninguna de sus características personales que se desarrollan desde su interior y exterior.

Por otro lado, la profesional de Antropología, menciona: que la identidad se estudia por medio del análisis de su estilo de vida dentro de una comunidad que administre sus tareas a través de costumbres y tradiciones. Si vamos a un caso más específico de estudio, la de un líder indígena, se procede a vivir con él y conocer su comportamiento con la comunidad, su organización ante sus obligaciones como autoridad máxima de una cultura.

### **Desarrollo de la idea:**

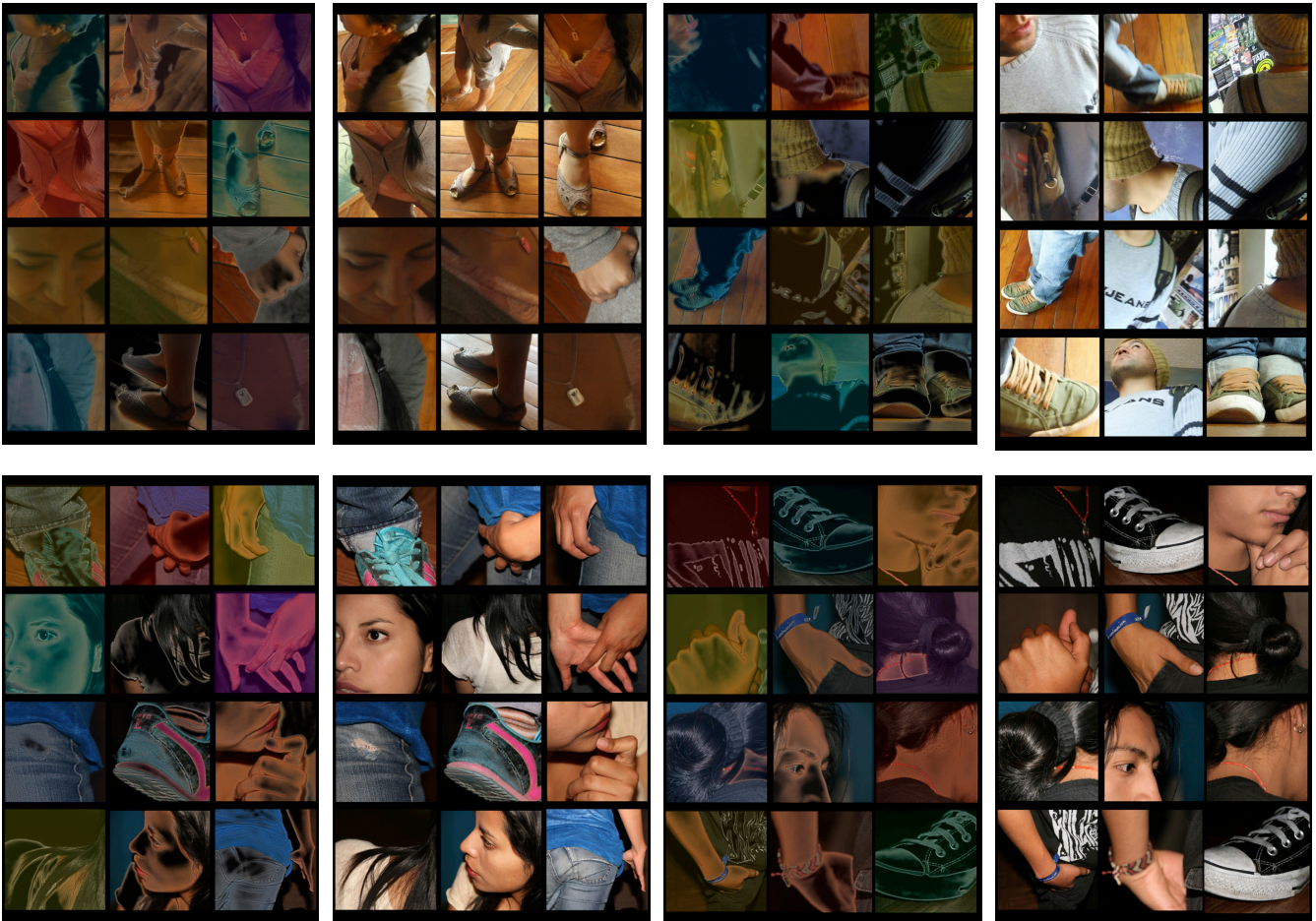
Desde allí se realizó una búsqueda de ideas sobre el tema, se dio paso a una recolección de elementos que podrían aportar como la representación gráfica o sonora de la identidad individual. Se buscó información desde las diferentes ramas profesionales, desde la psicología, antropología, y comunicación. Se analizó referencias conceptuales de dichas ramas profesionales logrando obtener un sin número de conceptos de identidad, llegando a concluir que no existe un solo y único concepto. Esta conclusión hizo proceder a la argumentación de la fragmentariedad de la identidad con diversos análisis y citas de libros académicos que respaldaban y justificaban el proceso real de la constante recreación de la identidad.

**Desarrollo técnico inicial:**

A continuación ya con un concepto claro se dio inicio a la búsqueda de las herramientas tecnológicas que se encargarían de ser la plataforma para desarrollar la interface del proyecto. En una amplia búsqueda se tomó en cuenta programas como: Processing, Adobe Flash CS5, y Max. Después de establecer dichas herramientas tecnológicas se decidió no concretar con ninguna hasta el desarrollo determinado del boceto del ciclo de interacción. Así se dio inicio al primer boceto del ciclo y esquema de instalación del proyecto que establecía el requerimiento de varios dispositivos, en específico: 9 sensores, 12 cámaras web, 3 proyectores, y una pantalla plana. Requerimientos que un inicio no estaban al alcance del presupuesto inicial.

**Desarrollo de Prueba de bajo nivel:**

Para la prueba de bajo nivel antes de su adquisición se procedió a organizar la primera sesión de pruebas de usuario, las cuales se realizarían de forma improvisada contando con una sola cámara fotográfica de las 12 que realmente se necesitaban. Sin embargo se logró conseguir el registro gráfico que se deseaba obtener dentro de la primera propuesta de la instalación. Representándose de esta manera:



### Conclusiones de las pruebas de bajo nivel:

Posteriormente a la primera prueba de usuario del proyecto se realizó el análisis de los resultados obtenidos en la misma. Se encontró detalles importantes que en cierto aspectos fueron bastante positivos y en otros muy negativos. Comenzando por los positivos se llegó a reconocer que la parte gráfica funcionaba bastante bien tal y como se registró en las pruebas de usuario. Por otro lado en la parte negativa se pudo observar que la posición de las doce cámaras web de la instalación tendrían que estar en posiciones no simétricas ni paralelas, puesto que para obtener un sin número de imágenes desde diferentes ángulos se necesitaba que cada una de las cámaras se encuentren en posiciones bastante distintas, ninguna paralela, ni simétrica a las demás.



**Reestructuración de la idea:**

La segunda etapa inició con la modificación y creación de una versión final del proyecto en base a los resultados y el análisis del primer registro de las pruebas de usuario antes mencionado. La nueva propuesta se estableció en base a las principales desventajas que se registraron. Comenzando por la gran cantidad de cámaras web que se necesitarían para la instalación, detalle que implicaba un aumento en el presupuesto económico y mayor complejidad en el control de cada una de las cámaras. Así se llegó a la decisión de trabajar solamente con una cámara que registre al usuario de la instalación, tomando en cuenta la búsqueda de un software que permita la fragmentación de la imagen capturada por la cámara, para suprimir correctamente el resto cámaras web. Dicho cambio también disminuiría los gastos en los dispositivos necesarios para la producción del proyecto.

**Desarrollo de Prueba de alto nivel:**

El desarrollo de la prueba de alto nivel se concretó en dos sesiones, primeramente con un prototipo desarrollado ya con la plataforma asignada, pero no totalmente terminada, ya que no contaba con un cambio automático de asignación hacia los canales de video dependiendo de la entrada numérica del audio e incluso tampoco aún se tenía dicha conexión digital que permita la entrada de la onda digital de sonido hacia la interface. Seguidamente en la segunda sesión de pruebas, se logró contar con un prototipo más evolucionado, pues contaba ya con un cambio automático de video, aunque no regulado pero muy funcional para un adelanto de la producción del prototipo.

**Conclusiones de las pruebas de alto nivel:**

En las pruebas de usuario se pudo observar con claridad que el 50% de los usuario no entendió del porqué la imagen se alteraba, y el otro 50% sí logró hacerlo,

pero hay que tomar en cuenta que el 50% que no logró entender la interacción fue a causa de hacerlo con un prototipo de bajo nivel, ya que en esas ocasiones el hacer el cambio de los canales de video de forma manual no resultaba óptimo por no llegar a ser lo suficientemente rápidos con la modificación, haciendo que el usuario no pueda ver ningún cambio cuando el producía un sonido.

En segunda instancia los participantes de las pruebas de usuario dieron a conocer que la interacción podría ser más clara si en un inicio la salida de video los refleja de forma completa sin ningún tipo de modificación, para que luego cuando ingrese cualquier tipo de sonido, el programa inicie la interacción y la imagen comienza su alteración. Por otro lado dentro de esta misma conclusión se puede agregar que los usuarios están de acuerdo con que se de algún tipo de instrucción, ya sea digital o física, tan solo que sea simple, y así sea más fácil para lograr entender lo que el programa puede realizar.

Por último el uso de la voz como input del programa fue aceptado por el 100% de los participantes en las pruebas de usuario, algunos manifestando que es algo muy interesante, que nunca se había visto, y que llega a ser un input libre, que no dará límites, podrás gritar, saltar o cantar.



## **PRODUCCION:**

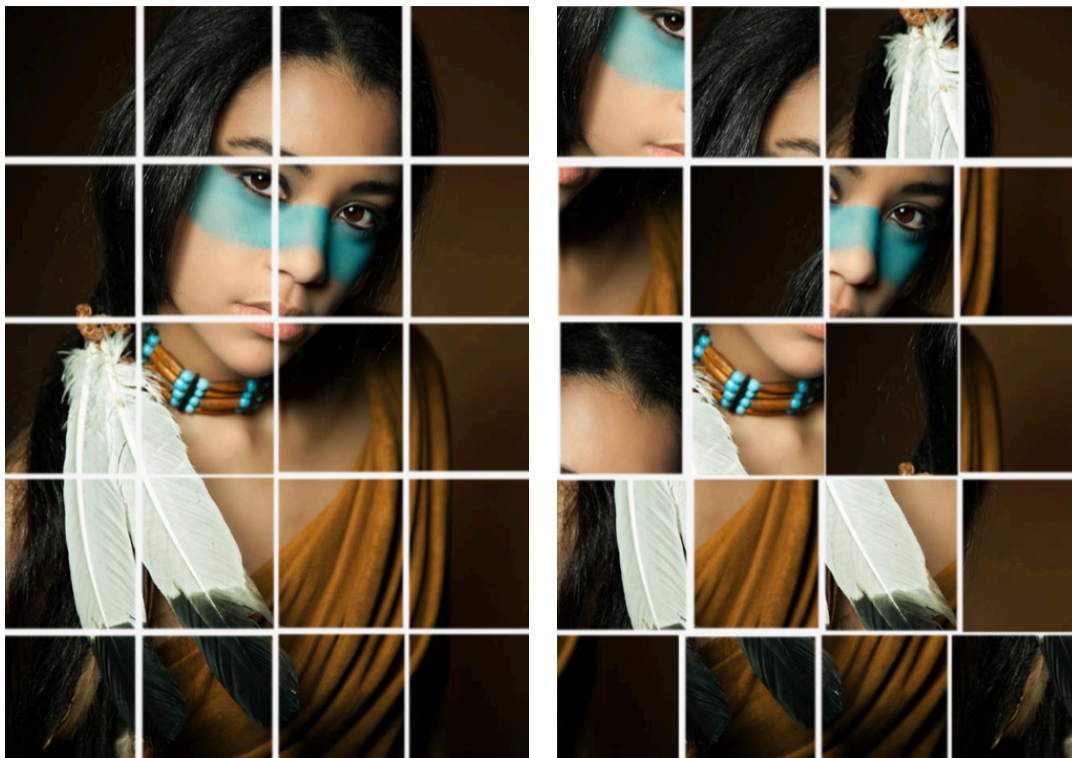
### **Nombre y justificación nombre:**

El nombre que se le asignó al proyecto es “Identidad Digital”, a causa de ser un proyecto realizado con herramientas digitales, y dispositivos electrónicos, además por ser un proyecto con un respaldo investigativo relacionado directamente con teorías postmodernas que tratan el tema de la construcción de la identidad personal. Y por

último por ser un expresión abstracta del proceso de creación voluble de la identidad expresada en una instalación interactiva.

### **Estética:**

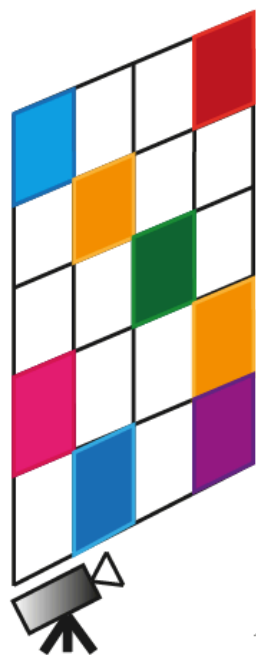
La idea principal de la estética sale por medio de referencias fotográficas, las cuales se obtuvieron al inicio del estudio en el momento que se realizaron las primeras pruebas de usuario. Allí se puede observar que la fragmentación de fotografías producía una estética interesante, por la cual se hizo énfasis en desarmar el video que registraría al usuario mediante la cámara. Se concluyó que por espacio y calidad de visibilidad esa fragmentación se realizaría en cuatro columnas y cuatro filas. Por último para dejar claro la estética que se deseaba se realizó un boceto de la proyección que serviría de guía durante todo el proceso de producción del proyecto. Fig.1:



### Ciclo de Interacción:

A continuación se procedió a desarrollar el segundo boceto del ciclo de interacción tomando en cuenta todas las modificaciones ya mencionadas. El nuevo boceto del ciclo de interacción expone el desarrollo de una instalación que recibe a un usuario que será registrado por una cámara que fragmentará la imagen completa de sí mismo a causa del sonido producido por su voz, registrado por un micrófono. Así mismo el esquema o modelo de salida de la imagen de la instalación se lo planteó para que se proyecte en un solo receptor de proyección. Por todo esto la imagen registrada por la cámara visualizaría el video entero fragmentado en veinte cuadros de videos, los cuales cambiarían su orden y su color dependiendo de el volumen y frecuencia que se emita por medio de la voz del usuarios registrado por el micrófono.

### Ciclo de Interacción 1.0



La cuadrícula de video proyecta el video completo registrado por la cámara de video, mientras le usuario ingresa con su micrófono.



Proyecto final: Interactividad y Multimedia.  
Desarrollador: Inty.Q

## Ciclo de Interacción 2.0



El usuario ingresa al área de interacción y se ve reflejado en la proyección de forma completa hasta que genere algún sonido directo con su voz.

Proyecto final: Interactividad y Multimedia.  
Desarrollador: Inty.Q

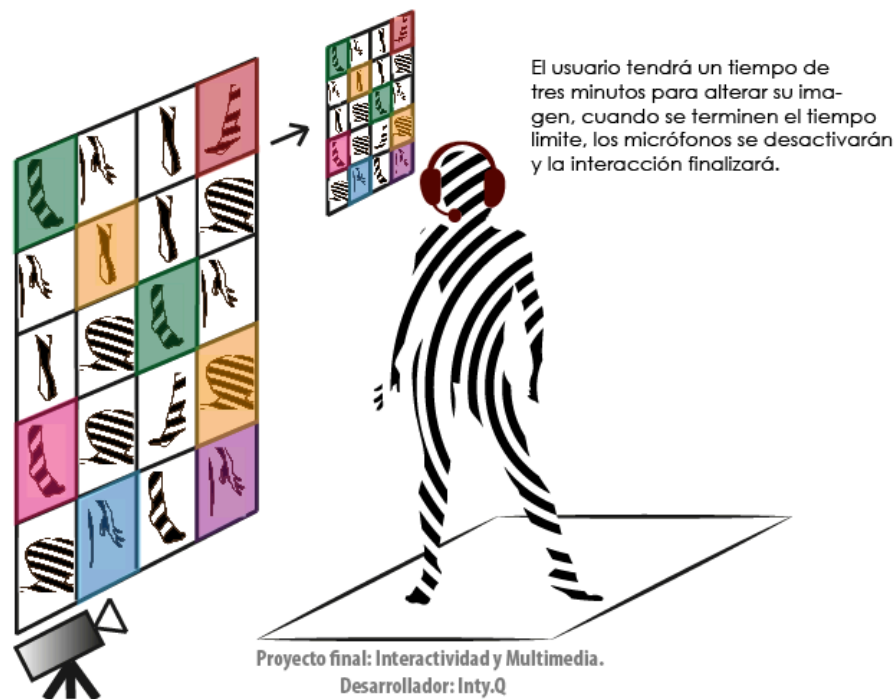
## Ciclo de Interacción 3.0



El usuario al momento de generar un sonido con su voz tendrá la posibilidad de alterar los cuadros de la proyección, esto dependiendo al volumen que use podrá alterar diferentes cuadros, hasta lograr desarmar todo el video.

Proyecto final: Interactividad y Multimedia.  
Desarrollador: Inty.Q

## Ciclo de Interacción 4.0



### Determinación del software:

Seguidamente el proyecto tuvo que enfocarse en la determinación de la plataforma tecnológica que serviría para el desarrollo del proyecto. Se decidió consultar las diferentes posibilidades que tenía Processing, Adobe Flash CS5, y Max/Msp. Cada uno de estos programas mostraron múltiples funcionalidades y posibilidades al momento de trabajar con video, audio y programación, elementos claves y necesarios para conseguir el resultado deseado en el desarrollo y finalización del proyecto. Sin embargo Max/MSP fue el programa que demostró ser la mejor herramienta de desarrollo para esta instalación. Por ser una plataforma que permitiría un mayor control en el uso del video y el audio conjuntamente, añadiendo que también cuenta con conexiones virtuales que aceptan diversos dispositivos electrónicos. Facilitando el uso de cualquier dispositivo, pudiendo usar cualquier tipo de cámara, sin ser necesariamente

una cámara web, o un micrófono dinámico, sin ser necesariamente un micrófono integrado u orientado a un ordenador.

### **MAX/MSP:**

En primer lugar y como ya se ha dicho MAX/MSP será la plataforma tecnológica que servirá como herramienta para el desarrollo de la parte técnica del proyecto, pero:

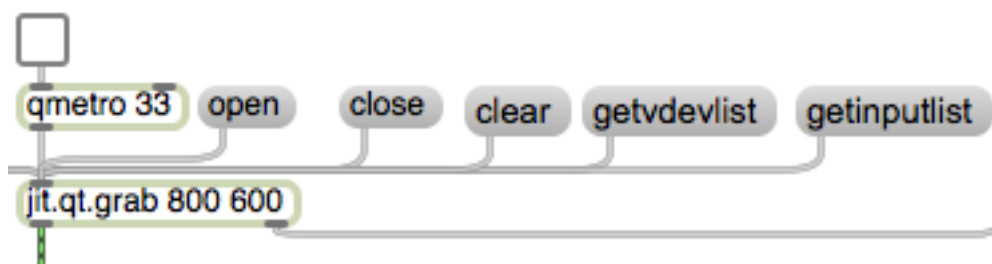
¿Qué es Max?.

Max te da las piezas necesarias para crear sonidos únicos, imágenes impresionantes, y potentes sistemas interactivos. Estas piezas las llamamos “objetos”. Estos “objetos” son gráficos en forma de caja que contienen pequeños programas que hacen trabajos específicos. Cada uno ejecuta una tarea diferente. Algunos generan ruidos; otros, efectos de vídeo y otros sólo hacen cálculos y toman decisiones. En Max los objetos se agregan como gráficos y se conectan entre sí usando cables virtuales. Puedes agregar el número de objetos que quieras. Combinándolos, puedes crear un programa único sin necesidad de escribir una sola línea de código (también puedes usar código si realmente es lo que quieres hacer). Todo esto tan sólo haciendo conexiones. (Cycling 74).

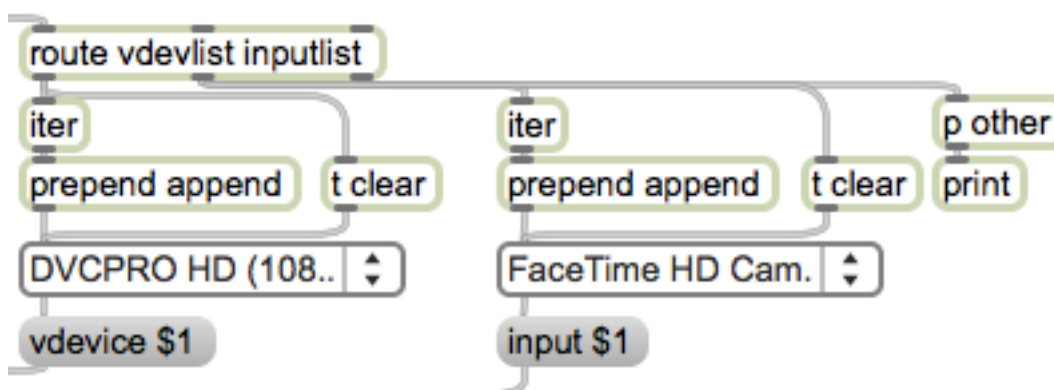
### **Diseño del Sistema:**

Para la producción del sistema en base a la plataforma MAX/MSP, se realizó la búsqueda de diferentes objetos con los cuales contaba el software, cumpliendo cada uno de estos con diferentes funciones. En primera instancia se recurrió al objeto denominado “jit.qt.grab”. Dicho objeto permitía la solicitud inmediata a la cámara web del ordenador, además contaba con atributos que permitían la manipulación de la misma, así pudiendo encenderla o apagarla en cualquier momento.



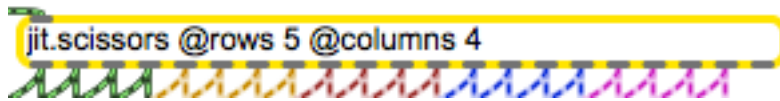


En segunda instancia se recurre al objeto “route vdevlist inputlist” el cual permite la adquisición de dispositivos de grabación exteriores al ordenador, este objeto solucionó el problema de la extensión externa del dispositivo que registraría la imagen de usuario, ya que si la instalación era realizada solamente con la cámara web del ordenador no habría la posibilidad de que el usuario pueda acceder a un espacio de interacción libre de distracciones. Y al final este objeto cumplió con el requerimiento de obtener la lista de cámaras no necesariamente web dentro del funcionamiento de la instalación interactiva.

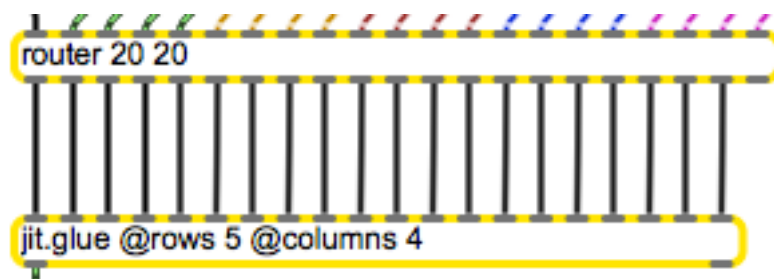


Dentro de todos los requerimientos de la parte técnica, el tercer requisito importante fue obtener un objeto que permitiera fragmentar la única entrada digital de video que teníamos por medio de la cámara conectada al ordenador, es así que se llegó a contar con un objeto denominado “jit.scissors”. Objeto que permite dividir una sola salida de video en el número salidas que se desee, así finalmente se logró obtener nuestra proyección fragmenta en 20 canales de video, cada uno mostrando un cuadro

diferente al resto, sin la necesidad de contar con veinte cámaras conectadas a un solo ordenador.

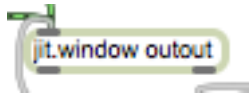


A continuación de haber logrado fragmentar el video, surgió un nuevo requerimiento, el cual era volver a unir la veinte salidas digitales de video en una sola pantalla para su proyección, ya que esa era la idea que deseaba implementar dentro de la instalación. Así se inicio a búsqueda de un objeto que permitiera realizar dicha función, y se encontró el objeto denominado “router”, el cual cumplía eficazmente con la necesidad de la producción del prototipo ya que dejaba reunir todos los canales de video en una sola salida de video digital sin ningún retraso de transmisión, incluso llegando casi al tiempo real.

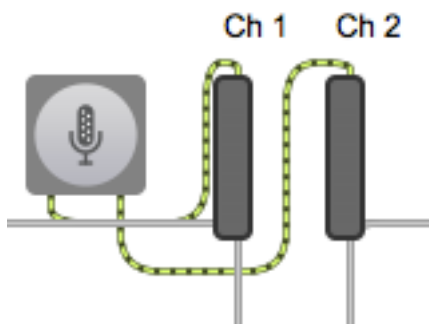


MAX/MSP es una plataforma de desarrollo que permite trabajar en una mesa de trabajo digital, allí se ordenan cada uno de los objetos al gusto del desarrollador, es por esto que todos los canales de video que se obtuvieron con los anteriores objetos ya mencionados solo se podían visualizar en pantalla digital de trabajo, lo cual no era conveniente para la instalación. El objeto “jit.window” permite solucionar dicho problema ya que su funcionalidad es expandir en pantalla completa la salida final de

video que se desea proyectar, en nuestro caso se utilizó este objeto para sacar en full screen la salida video que contenía los veinte canales de video en una sola pantalla.

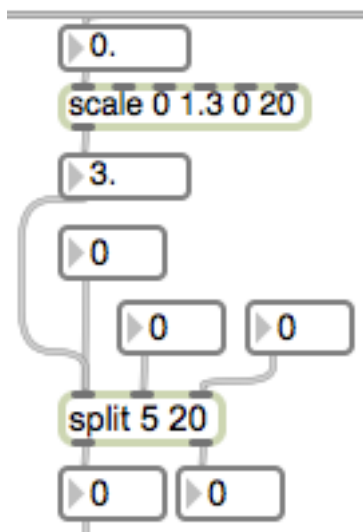


Una vez que se logró adquirir la parte técnica de la salida de video deseada, incluso llegando a cumplir con la expectativa estética deseada, se procedió a trabajar en la parte del ingreso de audio, para esto MAX/MSP nos brinda más que objetos, botones que cumplen con funciones específicas que permiten el ingreso y salida de datos. El botón que se utilizó para poder recurrir al ingreso de audio fue el denominado “ezadc” el cual permite invocar la entrada de audio directa de un micrófono hacia el ordenador que contiene el programa de la instalación interactiva. Este botón a su vez brinda la posibilidad de ser conectado a indicadores que también son brindados por el programa para observar de forma muy visual el nivel del volumen que se está ingresando en el micrófono asignado.

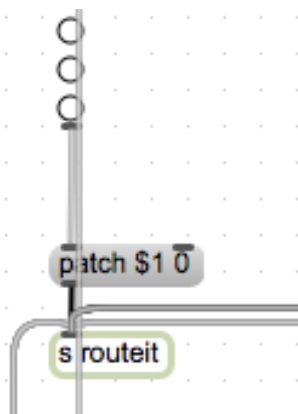


A continuación de haber logrado invocar la entrada de audio hacia el ordenador, el siguiente requerimiento era lograr controlar en cifras el nivel de audio que ingresaba en cada canal asignado para cada una de las veinte salidas de video. En primera instancia se adquiere el número del input por medio del objeto “number”, después dicho

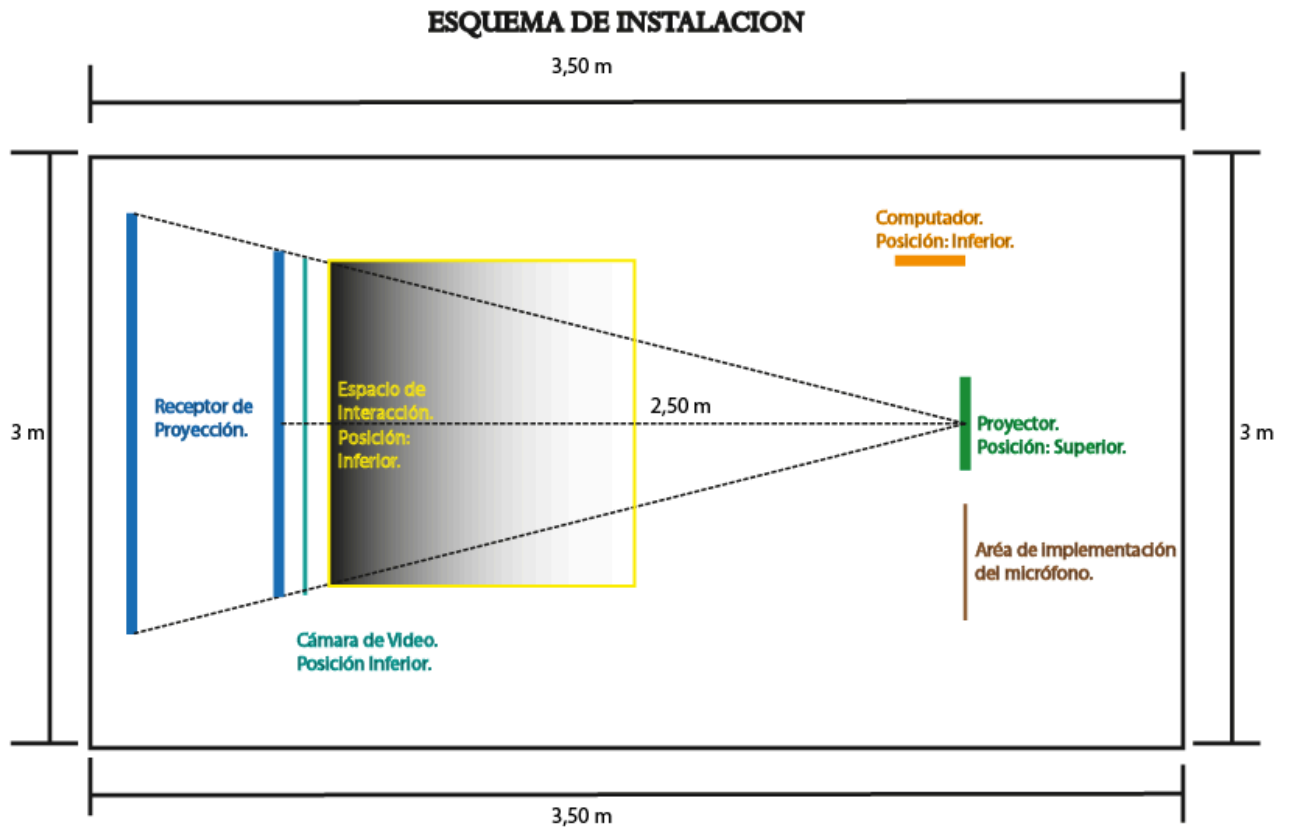
número decimal es transformado en un número entero con ayuda del objeto “escale”, el cual permite realizar la operación matemática respectiva para obtener un número de decimal a entero. Más adelante a tal número entero se lo transporta al objeto “split” el cual nos permite ingresar valores numéricos reglamentarios, estos número marcan un número inicial y final, los cuales actúan como rangos que se deberán respetar para que ingrese un valor a la selección respectiva de los diferentes canales de video.



Como parte final, y como último requerimiento del sistema de interacción el objeto aplicado en esta sección fue una salida digital que envía la señal correspondiente al anterior objeto denominado “router”, que se encarga de cumplir con la función de receptor el número asignado para cada canal de video correspondiente el cual llega a cambiar su orden dependiendo a la frecuencia que se haya enviado por el micrófono.



## Diagrama de Instalación:



## Presupuesto:

- 1 Computador Mac: Estudiante.
- 1 Cable firewire: USFQ.
- 1 Cámara de video DV: USFQ.
- 1 Proyector: USFQ.
- 1 Kit de luces básico: USFQ.
- 1 Pantalla de proyección: USFQ.
- 1 kit de micrófonos inalámbricos: USFQ.
- Adaptador de proyección de Mac: 45\$.
- 1 tela negra: USFQ.
- Piola: 3\$
- Tachuelas 2\$.

**TOTAL: 50\$**

## Cronograma:

A continuación se presenta el cronograma de trabajo respectivo de investigación y desarrollo técnico, hasta su etapa final.

2011 – 2012:

Semana 1 – Idea.

Semana 2 – Gráfico de Ideas.

Semana 3 – Búsqueda de Artículos académicos.

Semana 4 – Análisis de conceptos.

Semana 5 – Desarrollo de la idea técnica.

Semana 6 – Fusión de lo técnico y teórico.

Semana 7 – Búsqueda de información profesional.

Semana 8 – Entrevista con profesionales & estudiantes.

Semana 8 – Redacción del documento investigativo.

Semana 9 – Rectificación de errores de investigación.

Semana 10 - Entrega final.

<b>Semana 11</b>	Desarrollo de Esquema de Interacción
<b>Semana 12</b>	Propuesta del prototipo de bajo nivel
<b>Semana 13</b>	Reunión con profesionales referentes
<b>Semana 14</b>	Desarrollo del prototipo de bajo nivel.
<b>Semana 15</b>	Arreglos del prototipo de bajo nivel.
<b>Semana 16</b>	Pruebas del prototipo de bajo nivel.
<b>Semana 17</b>	Desarrollo del prototipo de alto nivel.
<b>Semana 18</b>	Desarrollo del prototipo de alto nivel.
<b>Semana 19</b>	Desarrollo de programación.
<b>Semana 20</b>	Desarrollo de la parte gráfica.
<b>Semana 21</b>	Correcciones de programación.
<b>Semana 22</b>	Correcciones de interface gráfica.
<b>Semana 23</b>	Pruebas de usuario de alto nivel.
<b>Semana 24</b>	Corrección de las pruebas de usuario.
<b>Semana 25</b>	Implementación y Retroalimentación.
<b>Semana 26</b>	Estructuración y Programación.

<b>Semana 27</b>	Desarrollo de Implementación.
<b>Semana 28</b>	Desarrollo de Implementación.
<b>Semana 29</b>	Prototipo corregido e implementado.
<b>Semana 30</b>	Prototipo corregido e implementado.
<b>Semana 31</b>	Fase I, correcciones finales.
<b>Semana 32</b>	Fase I, correcciones finales.
<b>Semana 33</b>	Fase II, Correcciones finales.
<b>Semana 34</b>	Fase II, Correcciones Finales.
<b>Semana 35</b>	Montaje Final del prototipo.
<b>Semana 36</b>	Defensa del Proyecto.

## **PÚBLICACIÓN:**

### **Presentación Pública:**

Un proyecto de este tipo necesita ser presentado al espacio público para así comprobar el correcto funcionamiento de su desarrollo técnico y el cumplimiento de los objetivos planteados dentro de la base conceptual. “Identidad Digital” será presentado como parte de una muestra abierta al público que contendrá los proyectos finales de la carrera de Interactividad y Multimedia de la Universidad San Francisco de Quito. La muestra se la llevará a cabo en el Teatro Calderón de la Barca de la USFQ el 10 de Mayo del 2013. El evento denominado “Hausmann 3.0” es una muestra artística colectiva con los trabajos de alumnos y profesores, basada en la utilización de nuevos lenguajes y medios de expresión para la construcción de nuevos discursos y sensibilidades, es un encuentro multidisciplinar para generar el NEW MEDIA.

Mediante la participación del público esperamos crear un cuestionamiento acerca de la dispersión de su imagen individual. La muestra interactiva brindará la oportunidad de recrear con la imagen de cada uno de los usuarios, dejándolo realizar una única imagen artística, como obra representante de su identidad individual. Por ello

invitamos a vivir de una gran experiencia, donde podrán recrear el proceso voluble de la identidad personal por medio de nuevo medios tecnológicos.

El Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas presenta:

# HAUSMANN 3.0

ENCUENTRO MULTIDISCIPLINAR  
USFQ DE CREACION  
NEW MEDIA

Muestra artística colectiva con los trabajos de alumnos y profesores, basada en la utilización de nuevos lenguajes y medios de expresión para la construcción de nuevos discursos y sensibilidades.



VIERNES 10 MAYO, TEATRO CALDERÓN DE LA BARCA, USFQ, 18:00 H. ENTRADA LIBRE

**COCOCI.**  
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS USFQ

## Fotos presentación:





**Conclusiones:**

Después de un largo recorrido en la investigación y asimilación del tema identidad, he logrado entender la existencia del sin número de conceptos que pueden crearse acerca de dicho tema. En el desarrollo de la metodología entendí que la identidad puede ser expresada e investigada desde un ilimitado número de perspectivas y enfoques académicos multidisciplinarios, por ser una teoría que demanda una inmensa cantidad de hipótesis de todas las ramas profesionales. Pero más allá de haber comprendido de forma profunda el tema de la identidad, me entusiasma el haberme cuestionado con un sinnúmero de preguntas acerca del tema, los cuales en mi día a día iré respondiendo profesionalmente. Y más aún después haber desarrollado esta investigación puedo decir que el concepto de identidad podría dejar de ser un estudio que busque una definición concreta, sino que buscará la forma de reunir todas las teorías del tema inherente a nuestro estudio, para así expresar a la comunidad y personas interesadas en el tema, que la identidad es un mundo conceptual en constante cambio y en plena marcha.

Por otro lado, al grado de experiencia técnica y de producción que debo mencionar, se presentaron diferentes falencias que deberán ser corregidas posteriormente. Primero, llegando a controlar de forma concreta y regulada las diferentes frecuencias de volumen captadas por el micrófono, y así lograr que cada canal de video pueda ser alterado una sola y única vez por el sonido que se emita por parte del usuario. Y por último, mejorar el ciclo de interacción para que el programa pueda llegar a reiniciar su proceso de forma automática, y sin la necesidad de tener que desactivar y activar el micrófono.

**Autocrítica:**

En lo personal, se aclarará que dentro de este estudio se debió haber trabajado con un mayor número de participantes del género femenino, pues como ya se explicó en el documento la mayoría de participantes en las pruebas de usuario y entrevistas fueron del género masculino. Además en el desarrollo de la metodología se debió haber tomado en cuenta una correcta organización de tiempos para obtener mayor información por parte de los profesionales en relacional tema de Identidad, pues en posteriores entrevistas realizadas no se logró contar otros expertos que conocían el tema desde diferentes ámbitos profesionales, teóricos e ideológicos. Y por último a nivel técnico se debió haber logrado controlar de forma completa la relación entre los rango permitidos que afectarían a cada uno de los canales de video para lograr una única interacción con cada uno de los canales de video. Esto además para que los usuario que interactúen obtengan mayor control sobre la instalación interactiva.

**Bibliografía:**

Belloch, C. (Sin Año). Aplicaciones multimedia interactivas: clasificación. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia.

Recuperado de  
<http://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic3.pdf>

Calle, F.(2004). Interacción natural mediante procesamiento intencional: Modelo de hilos en diálogo. Tesis Doctoral.

Recuperado de  
[https://www.google.com.ec/#hl=es-419&sclient=psy-ab&q=%22ciclo+de+interacci%C3%B3n%22+multimedia&oq=%22ciclo+de+interacci%C3%B3n%22+multimedia&gs\\_l=hp.3...13347.17155.2.18042.2.2.0.0.0.417.660.2-1j0j1.2.0...0.0...1c.1.12.psy-ab.oP7cf-7TNW4&pbx=1&bav=on.2,or.r\\_cp.r\\_qf.&bvm=bv.45960087,d.dmg&fp=cdc2d544f2932a76&biw=1600&bih=798](https://www.google.com.ec/#hl=es-419&sclient=psy-ab&q=%22ciclo+de+interacci%C3%B3n%22+multimedia&oq=%22ciclo+de+interacci%C3%B3n%22+multimedia&gs_l=hp.3...13347.17155.2.18042.2.2.0.0.0.417.660.2-1j0j1.2.0...0.0...1c.1.12.psy-ab.oP7cf-7TNW4&pbx=1&bav=on.2,or.r_cp.r_qf.&bvm=bv.45960087,d.dmg&fp=cdc2d544f2932a76&biw=1600&bih=798)

Daros, W. (2006). En la búsqueda de la identidad personal.

Recuperado de <http://auth.ucel.edu.ar/upload/LIBROS/DAROS3.pdf>

García, A. (2008). Identidades y representaciones sociales: La construcción de las minorías. Revista crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas. (18), Np.

Recuperado de  
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/18/alfonsogarcia.pdf>

Hurtado, J. (Sin Año). La identidad. A parte reí. Revista de Filosofía.

Recuperado de  
<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/hurtado28.pdf>

Molano, A. (2008). Identidad cultural un concepto que evoluciona. Opera, (7), 69-84.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67500705>

Moro, L. (2009). Guía para la promoción personal de las mujeres gitanas: perspectiva psico - emocional y desarrollo profesional. Serie Mujeres. (47), 5-121.

Recuperado de <http://www.gitanos.org/upload/40/19/completo.pdf>

Real academia Española, Programa, Np.

Recuperado de  
<http://lema.rae.es/drae/?val=programa>

Real academia Española, Interface, Np.

Recuperado de  
<http://lema.rae.es/drae/?val=programa>

Real academia Española, Sensores, Np.

Recuperado de  
<http://lema.rae.es/drae/?val=sensores>

Real academia Española, Dispositivos:

Recuperado de  
<http://lema.rae.es/drae/?val=dispositivo>

Rojas, M. (2002). Fundamentos de mayor relevancia en la conformación de la identidad Docente. (Tesis de Doctorado: El Itinerario profesional en el perfil formativo de los docentes de Educación básica integral). Universidad de los Andes. Táchira.

Recuperado de  
<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8902/capituloIII.pdf?sequence=6>

Sistemas Multimedia e Interacción Gráfica. (2005-2006). Introducción a la multimedia y conceptos básicos.

Recuperado de  
<http://dis.um.es/~jfernand/0506/smig/tema1.pdf>

Schuttenberg, M. (2007). Identidad y globalización. Elementos para repensar el concepto y su utilización en ciencias sociales. Cuadernos de H Ideas. (1), 10-35.

Recuperado de  
<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/cps/article/viewFile/1361/1151>

Stone, D., Jarret, C., Woodroffe, M. & Minocha, S. (2005) User Interface Design and Evaluation, San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.

Vila, J. (2008). La voz, identidad y comunicación. Conferencia inaugural de las jornadas de ALPA.

Recuperado de [http://www.espaiveu.com/web/equip/vila/vila\\_5.pdf](http://www.espaiveu.com/web/equip/vila/vila_5.pdf)

Word References, Instalación, Np.

Recuperado de  
<http://www.wordreference.com/definicion/instalaci%C3%B3n>

Word References, Interactiva, Np.

Recuperado de  
<http://www.wordreference.com/definicion/interactivo>

Word References, Interacción, Np.

Recuperado de  
<http://www.wordreference.com/definicion/interactuar>

Word References, Input, Np.

Recuperado de  
<http://www.wordreference.com/definicion/input>

Word References, Output, Np.

Recuperado de  
<http://www.wordreference.com/definicion/output>

