



1 de octubre de 2014 | Vol. 15 | Núm. 10 | ISSN 1607 - 6079

ARTÍCULO

SOBRE LOS EXPERIMENTOS DE CONECTIVIDAD: TAKE SOCIAL

Alicia Escárcega Freixas

SOBRE LOS EXPERIMENTOS DE CONECTIVIDAD: TAKE SOCIAL

Resumen

El uso cada vez más constante y cercano de las tecnologías de la información y la comunicación ha resultado en varios experimentos que nacen de la creatividad de las diferentes personas que los llevan a cabo. Los resultados van desde aplicaciones para smartphones y gadgets que facilitan o vuelven más divertida la vida moderna, hasta dispositivos para mejorar el transcurrir cotidiano de personas con discapacidad, por dar un ejemplo. En este caso, el artículo describe los experimentos realizados por jóvenes diseñadores, publicistas y estudiantes, dentro del taller TAKE Social.

Palabras clave: experimentos de conectividad, TAKE social, interconexión digital, comunicación, TIC.

EXPERIMENTS ON CONNECTIVITY

Abstract

The everyday use of Technologies of Information and Communication has allowed people, with different kinds of skills and creativity, to be able to realize a lot of experiments with different purposes. The results go from apps for the smartphone, to devices specially designed to make a better life for people with disabilities. This article describes the experiments that had place during the TAKE Social's workshop, in which young designers, publicists and students worked.

Keywords: *connectivity experiments, TAKE social, digital interconnection, communication, TIC.*

SOBRE LOS EXPERIMENTOS DE CONECTIVIDAD: TAKE SOCIAL

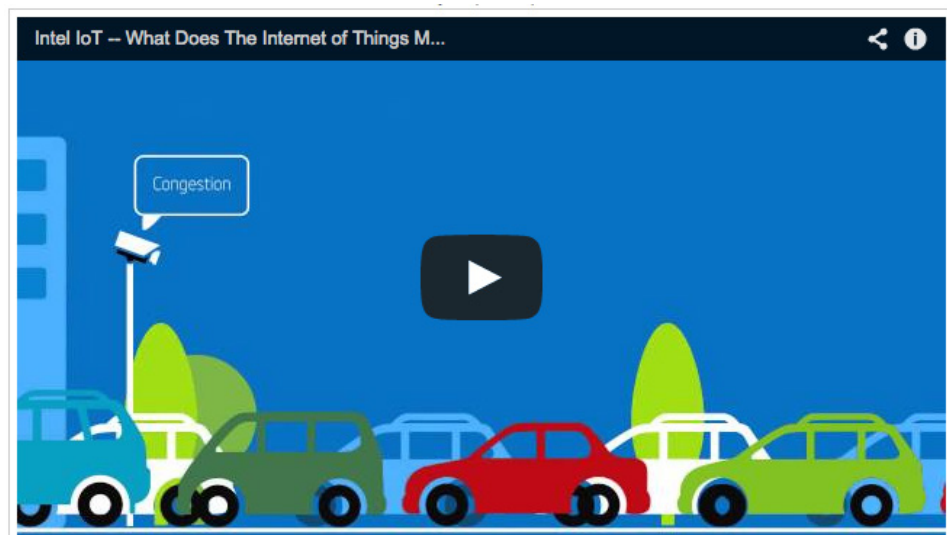
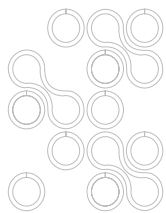
Conectividad y confianza

El uso cada vez más constante y cercano de las tecnologías de la información y la comunicación ha resultado en varios experimentos que nacen de la creatividad de las diferentes personas que los llevan a cabo. Los resultados van desde aplicaciones para smartphones y gadgets que facilitan o vuelven más divertida la vida moderna, hasta dispositivos para mejorar el transcurrir cotidiano de personas con discapacidad, por dar un ejemplo.

El tema de moda en este ámbito es el del *Internet of Things* (Internet de las cosas), que "se trata de que el actual Internet salte del universo en que se mueve al de los objetos, identificados y capaces de conectarse e intercambiar información."¹ Es decir, se busca que exista una interconexión digital de objetos cotidianos (refrigeradores o termostatos, por ejemplo) con Internet y que se creen sistemas en los que estos objetos aporten información para ser analizada. Para ilustrar un poco esto, se presenta un video a continuación que ilustra cómo funcionan estos sistemas, así como todas las ventajas que se pueden obtener de ellos:

Intel IoT -- What Does The Internet of Things Mean?

<http://youtu.be/Q3ur-8wzzhBU>



Es éste el tema del que se ocupa TAKE, un taller de experimentos de conectividad que trabaja, en cada edición, con distintos temas. Durante el mes de agosto, TAKE se enfocó en lo social trabajando con *Is a Miracle*, fundada por Nicko Nogués, la primera y única agencia de bondad que, mediante un activismo creativo, utiliza las TIC para distintos fines encaminados a labores sociales diversas. Así surge TAKE Social y, a partir de la pregunta: ¿podemos potenciar la confianza entre las personas utilizando Internet?, reunieron a un grupo de participantes de diferentes ámbitos para diseñar experimentos, llevarlos a la práctica y observar los resultados. El tema de la confianza resultó ser, en

[2] DECLÓS, Tomàs. "El reto del 'Internet de las cosas'", en *El País*, 17 de mayo de 2007 [en línea]:

http://elpais.com/diario/2007/05/17/ciber179368665_850215.html

realidad, un tema complicado, pues implicó trabajar con nuevas formas de comunicación y observar qué tanto se le puede perder el miedo a la gente. Así, al explorar el límite entre la comunicación virtual y la presencial se buscó una manera en la que la primera no impere sobre la segunda y, al mismo tiempo, se le pierda todo el prejuicio a las interacciones virtuales.

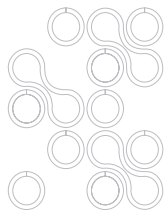
You_Robot

Este primer experimento surge de la situación que vivimos los habitantes de la Ciudad de México (y seguramente se vivirá igual en otras partes del mundo) en el transporte público. El exceso de usuarios, la gran cantidad de tiempo que se puede llegar a utilizar para llegar de un lugar a otro, o aquellas anécdotas sobre la inseguridad que existe en estos transportes, nos lleva a viajar siempre, más allá del mal humor, en un estado de encapsulamiento o indiferencia.

La solución en la que pensaron fue la siguiente: la cabeza de un robot cuya sonrisa se ilumina progresivamente al recibir tuits que contuvieran un determinado hashtag.

En su cuenta de Twitter (<https://twitter.com/YouRobotMX>), You_Robot describe su misión: "Quiero demostrar que en el transporte público ocurren buenas cosas. Por cada historia que compartas conmigo, enciendes un foco de mi sonrisa. ¡Cuéntame algo!".

Imagen: TAKE Social 



[2] Para conocer más, ver: *Arduino The Documentary* (2010), [en línea]: <http://blog.arduino.cc/2011/01/07/arduino-the-documentary-now-online/>

Para esto se utilizó una tabla, una caja de cartón, una batería de 2 A, un semicírculo y dos anillos de *neopixel*, una pantalla LCD y un *smartphone* cualquiera con Internet. El primer paso consiste en configurar Arduino², instalar y colocar la red Wi-Fi. Posteriormente, se descarga el código Arduino y se revisa un *hashtag* (#Mexico). El paso siguiente es crear una carita feliz uniendo los *neopixel*, conectar la pantalla de LCD, unir los componentes e instalar la batería. Para terminar, se arma la caja de cartón que será

esta cabeza sonriente de robot. Para probar el experimento en espacios públicos, se puede compartir Internet desde un *smartphone*.

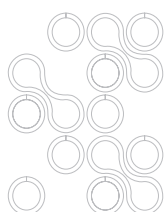
Finalmente, la sonrisa iluminada del robot de cartón indica que no todo es tan gris y que, incluso en el malestar cotidiano del transporte, todos hemos vivido alguna alegría.

Good Cop DF

En este taller se trabajó también la confianza que existe hacia la autoridad, particularmente, hacia la policía. Este tema supone un problema muy grande para los habitantes de la Ciudad de México, ya que, de acuerdo con la Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre la Seguridad Pública, la desconfianza hacia la autoridad es uno de los motivos por los que en 2013 un 61.9% de la población no denuncia.³ Así fue como se buscó una pequeña solución a este conflicto utilizando las TIC.

El experimento consistió en preguntarle a policías "¿Cuándo fue la última vez que hizo algo que le hiciera sentir orgulloso?", y tomarles una fotografía, siempre con su consentimiento. Después se subió cada imagen, ya editada, junto con el texto de la entrevista a las cuentas de Instagram (<http://instagram.com/goodcopdf>) y de Tumblr (<http://goodcopdf.tumblr.com/>), acompañadas de una invitación al público a repetir el experimento y compartir sus experiencias.

El conjunto de imágenes y anécdotas reunido se coloca así como una muestra de que existen policías dispuestos a ayudar más allá de su trabajo, aunque sea respondiendo a una pregunta. Este esfuerzo puede servir como una motivación a la confianza del ciudadano y un incentivo para el mejoramiento de las fuerzas del orden.



[3] "La tasa de delitos aumenta 16.9% en México", en Sin Embargo, 3 de septiembre de 2013 [en línea]: <http://www.sinembargo.mx/30-09-2013/771551>

Imagen: Good Cop DF

www.goodcopdf.tumblr.com



Buzón de Confianza

Este último experimento pone a prueba directamente la desconfianza que existe hacia la gente que no conocemos. Surge de la observación de que una de las recomendaciones que escuchamos cuando somos niños es la de no hablar con desconocidos. Para poner esto en prueba y demostrar que, de toda la gente que no te conoce, hay alguien que pueden estar dispuesto a participar en un experimento que implique ayudarte, se diseñó el Buzón de Confianza. Éste incluye un compartimento en el que los participantes pueden encontrar pluma y papel, así como una pequeña pantalla que proyecta las indicaciones. Se utiliza de la siguiente manera: una persona toma una hoja de papel, escribe qué es lo que necesita, y la deposita en el buzón. Alguien más puede llegar, ver la invitación que aparece en la pantalla, y comprometerse públicamente, vía Twitter, a ayudar a uno de los solicitantes, enviando un hashtag que permite que se abra el buzón, que está conectado a internet, y escogiendo aleatoriamente una hoja de papel.

¿Qué se necesita para elaborar un buzón con estas características? En primer lugar, el buzón mismo: una caja de madera puede funcionar. Se requiere, también, una pantalla LCD, un anillo de neopixel, un escudo con Relé y una cerradura electrónica con alimentación de 9V; además del Arduino YUN y alimentación USB para el mismo, Internet, una cuenta de Twitter y una de Temboo.

Imagen: TAKE Social



Para llevarlo a cabo, se configuró el Arduino para poder conectarse a Internet. Posteriormente, el código Arduino y Temboo usando un *hashtag* (*#IsAMiracle*, en este caso). Después se revisa si se reciben los *hashtags*. Para el paso siguiente, se armaron los componentes, empezando por el escudo de relés y el candado electrónico. A continuación se conectó el anillo de neopixel y se verificó que el funcionamiento fuera correcto.

En la práctica, este buzón fue muy utilizado por distintas personas que buscaban no sólo pedir ayuda, sino también comprometerse a ayudar a alguno de los desconocidos que había depositado su confianza en esta caja. El pequeño artefacto demostró que es posible confiar en la gente y que siempre habrá alguien dispuesto a ayudar.

A modo de conclusión

Los proyectos se pusieron a prueba en un espacio muy concurrido, el Centro Histórico de la Ciudad de México, y en todos los casos, tuvieron resultados positivos. Con estos tres experimentos, aparentemente sencillos, quedan demostrados varios puntos:

- Contrario a lo que podría creerse, el uso de la conectividad sí puede potenciar la confianza entre desconocidos, si se encuentra una manera adecuada y creativa en la que ninguna de las dos partes se exponga.
- El trabajo con estas tecnologías es atractivo y puede garantizar la participación desinteresada de la gente.
- Por otro lado, cualquiera puede trabajar y experimentar con las TIC. Los participantes de estos experimentos, que no son expertos en temas tecnológicos, fueron capaces de idear los proyectos. Para la elaboración recibieron, ahora sí, ayuda de expertos, así como un aprendizaje que a futuro será muy útil.
- No se necesita elaborar un artefacto muy complicado para trabajar con TIC. Ya existen varias plataformas (Facebook, Twitter, Instagram o Tumblr, entre otros) desde las que se puede trabajar por generar cambios o beneficios.

Queda abierta así la invitación a todo el público lector a interesarse por el uso y el alcance de las TIC, buscar oportunidades -que hay muchas-, para aprender a utilizarlas y determinarse a experimentar e inventar nuevos usos de para estas tecnologías cada vez más necesarias. 