



CREATIVE STORM

plataforma social de intercambio
de experiencias creativas

ORLANDO RUBINA
TALLER DE TITULO
2008

CREATIVE STORM

plataforma social de intercambio
de experiencias creativas

escenario

La Web 2.0, término acuñado por Dale Dougherty (de O'Reilly Media) en el año 2003, no es una nueva versión de la Web, ni un nuevo lenguaje de programación. La Web 2.0 habla de una nueva filosofía de hacer las cosas. Gracias a las facilidades, evolución y gratuidad de tecnologías que antes eran inaccesibles para la mayoría de los usuarios, se están fomentando la generación de redes sociales y la participación activa entre usuarios. El sitio Web deja de ser un objetivo en sí mismo, para transformarse en una plataforma que posibilita la interrelación entre usuarios, miembros activos de una comunidad en donde comparten un interés o necesidad

la tendencia que se impone en los últimos años a escala mundial en cuanto a la disminución de la sociabilidad de base comunitaria física tradicional ””

Para muchos, el desarrollo de las redes sociales de Internet privatiza esta socialización al permitir la construcción de lazos electivos con otras personas con las cuales se buscan intereses comunes por medio de la red. A pesar de estas interpretaciones, las redes sociales son un fenómeno que marcan nuestro escenario actual y con lo que la mayoría de las personas de este siglo esta muy conforme. El gran éxito de estas plataformas sociales, es la capacidad que han tenido de traspasar el control de las acciones a sus usuarios, en un entorno sencillo y fácil de manejar.

La masiva expansión de redes sociales, ha traído consigo un sin numero de servicios y plataformas que apoyan

común, mas fácil que en el espacio físico. En este ambiente, el usuario adquiere un papel activo, donde ya no solo accede a la información, sino también; genera, cita, usa, participa y colabora, sobre un sistema que administra y ordena los datos para hacer de ellos usables y accesibles en el tiempo.

En la actualidad, es evidente el deseo generalizado de experimentar con estos servicios y, si realmente son útiles, serán muy recomendados, lo que hará que aflore demanda antes no percibida en ellos. Y esto, debido a la tendencia que se impone en los últimos años a escala mundial en cuanto a la disminución de la sociabilidad de base comunitaria física tradicional.

esta nueva forma de relación y publicación. Muchos de estos servicios aportan soluciones inmediatas a necesidades diarias de organización, información e intercambio de contenidos, todo desde un mismo lugar. Pero ha de reconocerse también, el nacimiento de plataformas que estimulan el contacto entre diferentes personas, llevando consigo el estímulo progresivo del ocio. Se hace necesario, re-descubrir el universo de las aplicaciones sociales en la Web, experimentando los nuevos horizontes de grupos que buscan algo más que solo aplicaciones basadas en el ocio y llevar este entorno fértil y fecundo a un ámbito más productivo. Internet es un instrumento que desarrolla, pero no cambia los comportamientos de las personas, sino que

CREATIVE STORM

los comportamientos se apropian de Internet y, por tanto, se pueden amplificar y potenciar a partir de soluciones pensadas en las personas, sus usuarios finales.

planteamiento

En este contexto, este proyecto busca definir los antecedentes necesarios, para construir una plataforma social de interacción, participación y colaboración, entre individuos creativos. Un entorno dinámico de gestión de ideas y conceptos que relaciona y vincula trabajos y experiencias en torno a la disciplina del diseño. Una comunidad basada en el enriquecimiento y agilización del proceso creativo común y compartido. Una disposición taxonómica y visual de los aportes de cada usuario, a través de una interfaz de lectura dinámica. Procesos de relación y asociación, mediante la clasificación informal hecha por los propios usuarios a través de etiquetas (folksonomías), sobre medios digitales tales como fotografías, páginas, vídeos o textos.

Este planteamiento propone una simulación e interpretación visual, desde la sinapsis mental hipertextual, Con el fin de generar una telaraña virtual, estructurada por la colaboración de los diferentes individuos, que aportan con sus ideas y experiencias, causando una gran fuente de información colectiva que acorta las distancias entre pares, resumiéndolo en un mapa mental y visual, creación común de sus participantes. Este modo de agrupación y asociación por los contenidos provee al usuario una forma ágil de encontrar información, una lectura hipertextual, que permite la navegación por diferentes redes de

información que actúan entre si, sin que ninguna pueda imponerse a las demás. Un espacio de relaciones sin principio, pero con diversas vías de accesos. Un espacio hipermedial, que de cabida no solo a expresiones verbales, sino también a agrupaciones multimediales, pasajes discursivos verbales conectados a imágenes, mapas, diagramas y sonidos.

visión

Concentrar la actividad creativa chilena, en una plataforma colaborativa de intercambio social.

misión

Generar participación y colaboración entorno a la disciplina del diseño, por medio del intercambio de experiencias creativas.

objetivos generales

Este proyecto pretende generar una plataforma abierta de publicación y organización visual de ideas y experiencias en torno a la disciplina del diseño.

Estimular el dialogo y conexión entre pares y profesionales del diseño, a través de la creación de una gran red de ideas, resultado del aporte y participación de cada individuo.

Generar una gran fuente de información colectiva, que conciba un discurso común acerca de la disciplina del diseño y los procesos creativos locales (Chile).

CREATIVE STORM

objetivos especificos

Organizar y vincular los contenidos (ideas, conceptos y experiencias creativas), y hacerlas accesibles a través de un modelo adecuado de visualización de datos (interfaz dinámica). Taxonomías, Folksonomías, Hipervínculos, Metadatos, Etiquetas (Tags).

Establecer parámetros de usabilidad e interacción, con el fin de favorecer la lectura hipemedia de recursos creativos, desde espacios virtuales, en Internet.

Crear valor para los usuarios que interactúen con la plataforma, entregándoles poder de acción dentro del sistema. Donde puedan crear, acceder, citar, usar, participar y colaborar.

Dar valor visual a los contenidos generados por los usuarios, a modo de gran mapa mental. A través del estudio y profundización en el campo de la visualización de sistemas de información.

análisis externo

competidores

diseño emergente

Es un proyecto de gestión de diseño, que busca generar redes asociativas entre estudiantes de diseño chilenos. El proyecto busca desarrollar redes, permitiendo dar a conocer las variadas perspectivas sobre la educación de diseño presentes en el país.

Diseño Emergente entrega Portafolios En-Línea, Foros de Discusión, Noticias y Artículos para estudiantes de

diseño, incentivando el intercambio de conocimientos, la crítica y el comentario.

magentta

Es una vitrina al Diseño, en la cual se aborda mayormente temas del área del diseño gráfico e industrial. Es un espacio para el debate y el compartir ideas, un punto de discusión sobre temas afines. En Magentta nos interesa sobre manera el promover el diseño en regiones, creemos y tenemos la certeza en el capital creativo de regiones.

diseño para chile

Es una iniciativa académica sin fines de lucro, que tiene como misión informar y mostrar las ventajas que el diseño puede significar para las personas, las industrias, las empresas, la sociedad y el gobierno. A través de una serie de acciones se han propuesto comunicar el Diseño en Chile. La información expuesta es un aporte de los propios autores y puede ser usada bajo la condición de que no sea explotada comercialmente y siempre citando la fuente de la información.

valparaíso zona de diseño

Es producto de la iniciativa de una red compuesta por seis universidades e institutos profesionales de la región, que registran escuelas y carreras vinculadas al diseño. Esta iniciativa tuvo su partida el 2003, con el objetivo de posicionar a Valparaíso como referente del diseño en Chile, al igual que otras ciudades como Milán, Barcelona y Buenos Aires, generando de esta forma un área de desarrollo en torno a esta disciplina, que en el día de hoy se torna fundamental para agregar valor

CREATIVE STORM

a productos y servicios.

inconciente colectivo

Nace de la idea de un grupo de profesionales y estudiantes de diseño, con el fin de promover la cultura y, en particular, servir como un canal de difusión online de sus diversos campos de acción. Ello para que los jóvenes y quienes estén interesados tengan a mano una forma de observar, conocer, aprender y generar debate sobre él.

CREATIVE STORM

plataforma social de intercambio
de experiencias creativas

CREATIVE^{STORM} 



STORM



CREATIVE  STORM

creative  storm



CREATIVE
STORM



CREATIVE
STORM



CREATIVE
STORM