



Member

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR

Y DESARROLLO DE 3 TEMAS SELECCIONADOS

**INVESTIGACIÓN
PRELIMINAR**

—

TIEMPO + MEMORIA

TEMA PRINCIPAL + CONCEPTO AÑADIDO

**INVESTIGACIÓN
PRELIMINAR**

—

TIEMPO

nombre masculino

- 1.- Dimensión física que representa la sucesión de estados por los que pasa la materia.
- 2.- Período determinado durante el que se realiza una acción o se desarrolla un acontecimiento.

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR

TIEMPO

Física y Relatividad:

Teoría de la Relatividad: Según la teoría de la relatividad de Einstein, el tiempo no es absoluto, sino que está vinculado al espacio. El tiempo puede pasar más rápido o más lento dependiendo de la velocidad y la gravedad.

Filosofía:

Filosofía del Tiempo: La filosofía argumenta que el tiempo es como una secuencia de eventos irreversibles, mientras que hay otros argumentos de que el tiempo es una construcción mental.

Psicología:

Percepción del Tiempo: La manera en que percibimos el tiempo puede variar. La ansiedad, la emoción y otros factores pueden hacer que el tiempo parezca pasar más rápido o más lento.

Cultura:

Concepto Cultural del Tiempo: Diferentes culturas pueden tener perspectivas diversas sobre el tiempo. Algunas culturas pueden ser más orientadas al presente, mientras que otras pueden tener una orientación más hacia el pasado o el futuro.

Biología:

Ritmos Biológicos: Nuestros cuerpos tienen ritmos biológicos, como el ciclo circadiano, que influyen en nuestra percepción del tiempo y en nuestras rutinas diarias.

Tecnología:

La invención de instrumentos para medir el tiempo, como relojes y calendarios, ha tenido un impacto significativo en cómo estructuramos nuestras vidas y actividades. Como nosotros construimos el tiempo.

**INVESTIGACIÓN
PRELIMINAR**

—

TIEMPO

EL TIEMPO ES DIFÍCIL DE EXPLICAR O ENTENDER, EN PARTE ESTA CONSTRUIDO POR NOSOTROS, POR ELLO ASOCIAMOS EL TIEMPO CON CONCEPTOS QUE CONOCEMOS.

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR

IDEAS



TENET | EL TIEMPO = ARMA



ORIGEN | EL TIEMPO = SUEÑOS



MEMENTO | EL TIEMPO = MEMORIA



INTERSTELLAR | EL TIEMPO = AMOR

A raíz de películas del director Christopher Nolan y de su tratamiento del tiempo, encontré la idea de cómo se utiliza el tiempo como concepto de algo y cómo el tiempo puede combinarse con cosas tangibles que conocemos y que controlamos mejor que este, que a veces puede ser muy ambiguo y desconocido. Películas como **Memento**, **Interstellar**, **Origen** o **Tenet**. El tiempo lo asocia a otro concepto que iría de la mano con este.

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR MAPA MENTAL

—



Eligiendo el concepto de tiempo, algunas de las ideas que se me vinieron a la mente después de seleccionar este concepto tan amplio y con múltiples interpretaciones. Las que más me llamaron la atención fueron, el tiempo personal y libre, el tiempo como memoria y el tiempo como recuerdos y vivencias.

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR VÍAS DE DESARROLLO

—

TIEMPO

TIEMPO COMO MEMORIA

ALZHEIMER Y OTROS PROBLEMAS DE PERDIDA DE MEMORIA

TIEMPO PERSONAL

EL TIEMPO LIBRE

TIEMPO LIBRE, ORGANIZACIÓN Y USO DEL TIEMPO

TIEMPO TERRITORIAL

TIEMPO COMO RECUERDO

RECUERDOS, TRADICIONES Y VIVENCIAS

VIVENCIAS Y ARCHIVO PERSONAL

Eligiendo el concepto de tiempo, algunas de las ideas que se me vinieron a la mente después de seleccionar este concepto tan amplio y con múltiples interpretaciones. Las que más me llamaron la atención fueron, el tiempo personal y libre, el tiempo como memoria y el tiempo como recuerdos y vivencias.

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR

VÍAS DE DESARROLLO

CONCEPTO:

TIEMPO COMO RECUERDOS Y TRADICIÓN

PROBLEMÁTICA:

COMO EL PASO DEL TIEMPO AFECTA A LAS TRADICIONES, VIVENCIAS Y ACONTECIMIENTOS DE UN LUGAR Y ACABA CON ESTAS HASTA SU DESAPARICIÓN

CONCEPTO:

TIEMPO COMO RECUERDOS Y VIVENCIAS

PROBLEMÁTICA:

COMO EL PASO DEL TIEMPO AFECTA A LAS VIVENCIAS PERSONALES, ARCHIVO DE RECUERDOS PERSONAL Y PASADO.

Investigar y analizar en el paso del tiempo, en la conexión intrínseca entre la temporalidad y la identidad cultural de un lugar. Reconociendo las vivencias, acontecimientos de una comunidad a lo largo del tiempo, formando su esencia e historia y como se crea ese sentido de pertenencia. El tiempo hace cambiar, evolucionar y adaptarse al medio. Este va haciendo cambios significativos en las cosas que conocemos y su paso va deteriorando todo.

A medida que pasa el tiempo, algunos eventos y aspectos de la memoria colectiva pueden desvanecerse. La pérdida gradual de la conexión con ciertos recuerdos y vivencias puede dar lugar al olvido de prácticas culturales y eventos significativos.

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR

VÍAS DE DESARROLLO

CONCEPTO:

TIEMPO PERSONAL

PROBLEMÁTICA:

LA REDUCCIÓN CADA VEZ MAYOR DEL TIEMPO LIBRE Y DE OCIO DE LAS PERSONAS, EN COMPARACIÓN CON LAS HORAS DE PRODUCTIVIDAD, TRABAJO Y ESTUDIO. GESTIÓN DEL TIEMPO, HORAS DE SUEÑO Y USO DEL TIEMPO.

Investigar y analizar en como cada vez más el humano se convierte en una máquina de trabajo y de producción, olvidando cada vez más momentos de paz, tiempo libre, descanso y realización personal, primandolo por encima de todas las horas de ocupación.

El concepto del tiempo libre y personal destaca la importancia de reservar momentos para el descanso, la reflexión y la realización personal en la vida cotidiana. Sin embargo, la creciente tendencia hacia la maximización de la productividad, el trabajo y el estudio ha llevado a una disminución significativa del tiempo dedicado al ocio y al desarrollo personal. Esta problemática plantea interrogantes sobre la calidad de vida, el bienestar mental y la capacidad de las personas para disfrutar de momentos de paz y satisfacción.

La sociedad actual promueve una cultura de la productividad, donde el valor personal a menudo se asocia con la cantidad de trabajo y logros profesionales. Esto conduce a una tendencia a sobreocuparse, priorizando las horas de trabajo y estudio sobre el tiempo libre. La falta de equilibrio puede afectar negativamente la salud mental y el bienestar general.

El aumento de las expectativas laborales y la tecnología que permite el trabajo remoto han llevado a una extensión no oficial de las horas laborales.

La falta de tiempo dedicado al pensamiento profundo, la reflexión y la expresión creativa puede afectar la calidad de las experiencias personales.

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR VÍAS DE DESARROLLO

CONCEPTO:

TIEMPO PERSONAL

PROBLEMÁTICA:

LA REDUCCIÓN CADA VEZ MAYOR DEL TIEMPO LIBRE Y DE OCIO DE LAS PERSONAS, EN COMPARACIÓN CON LAS HORAS DE PRODUCTIVIDAD, TRABAJO Y ESTUDIO. GESTIÓN DEL TIEMPO, HORAS DE SUEÑO Y USO DEL TIEMPO.

Un sistema de gestión de tiempo adecuado: solo un 18% de personas informa tenerlo

Según la última investigación de 2021, un asombroso 82% de personas no usa ningún tipo de sistema de gestión de tiempo.

Auditorías de tiempo: solo el 20% de las personas las realiza

En pocas palabras, una auditoría de tiempo se refiere a un proceso de rastreo de lo que has hecho durante un periodo de tiempo específico. Es el primer paso para desarrollar habilidades de gestión del tiempo.

Dormir bien: una persona media en duerme menos de 7 horas al día

Un adulto debe dormir entre 7 y 9 horas, en países con una media de sueño entre esta cantidad suele tener un nivel de felicidad más alto y bienestar.

El 26% de trabajo acaba haciéndose después de las horas de oficina.

El 43% de los empleados siente estrés a nivel diario

El 54% de los estudiantes universitarios piensa que las mejores habilidades organizativas mejorarán su desempeño

El 88% de los estudiantes universitarios quiere mejorar sus habilidades de gestión del tiempo

El 58% de los estudiantes envía sus asignaturas dentro de las últimas 24 horas de la fecha límite

Los países con jornadas laborales más cortas o con una semana de 4 días tienen los ciudadanos más felices

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR

VÍAS DE DESARROLLO

CONCEPTO:

TIEMPO ENFERMEDAD

PROBLEMÁTICA:

DETERIOROS DE LA MEMORIA Y COMO AFECTAN A LAS PERSONAS DIFERENTES ENFERMEDADES CEREBRALES COMO EL ALZHEIMER O LA DEMENCIA SENIL. COMO EL PASO DEL TIEMPO DETERIORA A UNA PERSONA Y LOS RECUERDOS DE ESTA.

Investigar y analizar como pasa el tiempo en las personas, a raíz de que biológicamente avancen en edad y como repercute a la memoria personal, el paso del tiempo en un caso de alzheimer y otras enfermedades parecidas.

El proceso biológico del envejecimiento (tiempo) afecta la estructura y función del cerebro, especialmente las áreas relacionadas con la memoria. El concepto de acabarse el tiempo como el Alzheimer y otros trastornos cerebrales representan formas más graves de pérdida de memoria, con cambios estructurales y funcionales en el cerebro. Factores como la genética y la salud general del cerebro pueden influir en la velocidad y la intensidad de la pérdida de memoria asociada al tiempo.

Datos Cuantitativos:

Prevalencia de la Pérdida de Memoria con la Edad:
Según estudios epidemiológicos, la prevalencia de la pérdida de memoria aumenta significativamente con la edad. Aproximadamente, el 40% de las personas mayores de 65 años experimentan algún grado de pérdida de memoria.

Índices de Enfermedades Neurodegenerativas:

La enfermedad de Alzheimer, una de las principales causas de pérdida de memoria, afecta a alrededor del 10% de las personas mayores de 65 años y hasta el 32% de las personas mayores de 85 años.
Impacto Económico de las Enfermedades Cerebrales:

El costo económico global de las enfermedades cerebrales, incluyendo el Alzheimer, se estima en cientos de miles de millones de dólares anuales. Esto abarca gastos médicos directos, cuidados a largo plazo y pérdida de productividad laboral.

Tasas de Progresión de la Pérdida de Memoria en el Alzheimer:

En el caso del Alzheimer, la tasa de progresión varía, pero en promedio, los pacientes pueden experimentar una pérdida de memoria sustancial en un período de 5 a 10 años desde el inicio de la enfermedad.

Datos Cuantitativos:

Más de 6 millones de estadounidenses viven con Alzheimer. Para 2050, se proyecta que este número aumentará a casi 13 millones.

1 de 3 personas mayores muere con Alzheimer u otra demencia. Mata a más personas que el cáncer de mama y el cáncer de próstata combinados.

El riesgo de por vida del Alzheimer a la edad de 45 años es 1 en 5 para mujeres y 1 en 10 para hombres.

La enfermedad de Alzheimer es la forma más común de demencia y puede contribuir al 60-70% de los casos. Contrariamente a la creencia popular, la demencia no es una parte normal del envejecimiento y no afecta exclusivamente a las personas mayores.

Cada 3 segundos alguien desarrolla demencia en el mundo.

La pandemia de COVID-19 ha exacerbado aún más la carga de la demencia a medida que continúa aumentando en todo el mundo, afectando de manera desproporcionada a quienes viven con demencia, sus familias y cuidadores.

Datos según la OMS

INVESTIGACIÓN PRELIMINAR

VÍAS DE DESARROLLO

—

-> ¿Cuál es el impacto de la pérdida de memoria en las relaciones interpersonales a lo largo del tiempo? ¿Cómo afecta a la capacidad de compartir experiencias y recuerdos compartidos?

-> ¿En qué medida la capacidad de retener recuerdos influye en la construcción del sentido de la vida y la interpretación de la propia existencia a lo largo del tiempo?

-> ¿Cómo perciben el tiempo los individuos afectados por la pérdida de memoria?

-> ¿Hay alguna relación entre la distorsión temporal subjetiva y la pérdida de memoria?

-> ¿Cuáles son los dilemas éticos asociados con la investigación y el tratamiento de la pérdida de memoria relacionada con el envejecimiento y enfermedades cerebrales? ¿Cómo se equilibra la búsqueda de curas con la protección de los derechos individuales?

¿En qué medida la capacidad de retener recuerdos influye en la construcción del sentido de la vida y la interpretación de la propia existencia a lo largo del TIEMPO?

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS GRÁFICAS, PELÍCULAS, VIDEOS E INFORMACIÓN

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS



1.- Imagen Proyecto Mapa Sintomático



2.- Imagen Proyecto Mapa Sintomático

3.- Imagen Proyecto Mapa Sintomático



MAPA SINTOMÁTICO. DEMENCIA DE ALZHEIMER

Referencia de un trabajo de fin de Grado sobre el Alzheimer y diferentes códigos para afrontar la comunicación y entendimiento entre personas que padecen estos problemas y sus familiares o personal profesional.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS



4.- Imagen película "Padre"

PELÍCULA PADRE. DATOS Y REFLEXIÓN.

Película que te muestra la vida de un padre con demencia senil y te hace sentir lo que siente el, te desconcierta toda la película, con el cambio de caras, el cambio de lugares, esa pérdida de la realidad y a raíz de que va pasando el tiempo como todo es tan inconexo que ya no se sostiene, sientes toda esa pérdida de los recuerdos, de las caras de la gente, del sentido de tu propia vida cuando pierdes tu tiempo de vivencias, tu tiempo de memorias contigo mismo y con la gente que te rodea.

La película es un gran retrato de como se siente alguien que pierde la conexión con la realidad, su propia realidad. Ofrece una visión sutil y esclarecedora de la demencia y de los estragos que produce en la mente humana del afectado y en la situación personal e interpersonal de los que le rodean, sus seres queridos.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

5.- Imagen referencia Behance



SOBRES DEL CUIDADO. PROYECTO BEHANCE

¿Qué no harías tú por cuidar a un ser querido? ¿Lo darías todo? Todo por que esté bien, todo por que esté feliz. ¿Darías tu vida en vida? ¿Y la del resto de tu familia? ¿Te irías solo con él? ¿Te aislarías? A donde solo puedan estar los dos, a un lugar seguro, solo los dos...

A través de cartas, diálogos perdidos, letras desechadas, sobres del cuidado, se narra una historia sobre la descomposición de una familia en el marco del sobre cuidado. Se cuenta una historia de cómo el cuidado, en vez de proteger, a veces destruye.

Como estas, hay más cartas. Cartas que narran una historia de deterioro, de dolor, de incertidumbre y miedo. En el papel, quedan inmortalizados los sentimientos. Un registro de aquello que en voz no tendría tanto valor, sería efímero, y fácil de olvidar.

El papel se transforma en un espacio donde las palabras cobran vida. Donde los sentimientos de una familia se materializan y se transmiten. escuchan sus diálogos, sienten sus palabras, ven un reflejo de lo que fue aquella familia, aquella historia del cuidado.

Estos sobres son como un puente, un punto de conexión, dónde el espectador alcanza a vislumbrar un futuro que pareciera ser inevitable. Un mañana que se quiere obviar. Son cartas sobre el cuidado, sobres sobre el sobre-cuidado, visibilizan una realidad oculta para nuestra realidad colombiana. Reflejan tensiones sociales alrededor del cuidar, tensiones de género, de estrato, de prejuicios, de obligaciones.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

6.- Imagen referencia Behance



CUIDAR DE LA MEMORIA. PROYECTO BEHANCE

Esta referencia es muy interesante porque propone hacer participe del juego a la persona en cuestión que padece esta enfermedad, haciéndola recordar cosas que la propia persona no quiere olvidar. Propone una caja en la que estarán las memorias de la persona afectada compartidos con otra persona cercana, haciendo esa interconexión entre las personas, que falla cuando faltan los recuerdos y las vivencias a lo largo del tiempo de esas dos personas.

- La preservación de la memoria.

Generar diferentes tipos de cartas y diálogos:

- Una para reflexionar (sobre cosas que olvidas)
- Una para reconocer (a alguien)
- Una para recordar (cosas)
- Una para comenzar (iniciar una conversación, iniciar de 0 otra vez con alguien y todo lo que ello conlleva)

Todo esto con preguntas como

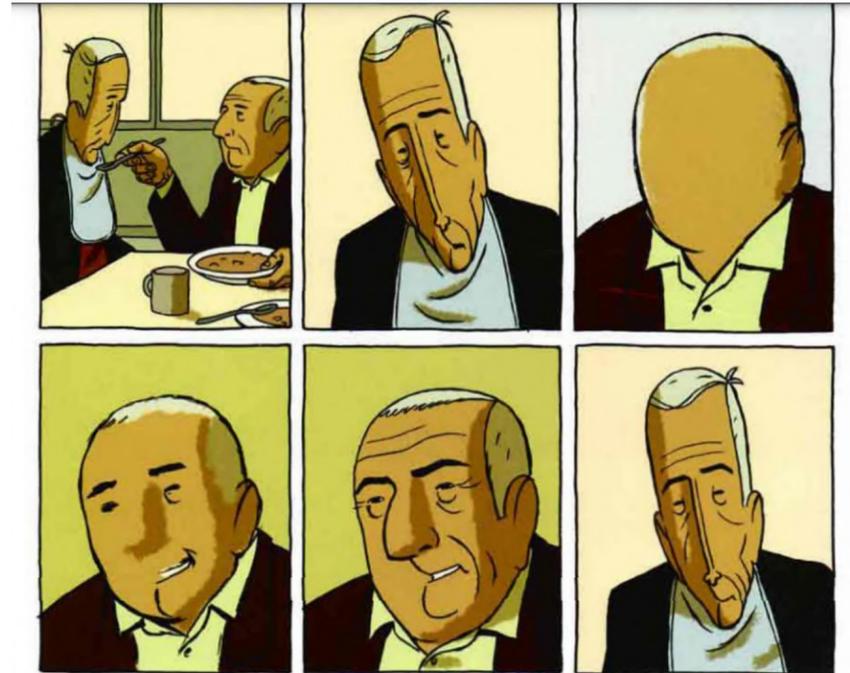
¿Qué aprendí hoy? ¿En que parte de la casa pasan la mayoría del tiempo? ¿Qué has sentido en esta etapa de tiempo?

La persona tendrá acompañando con estas tarjetas, unos post-it donde con su propia letra podrá apuntar la fecha y esa contestación a esas preguntas, para que el día siguiente pueda recordar.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

-



95



7.- Extracto de libro comic de Paco Roca

ARRUGAS. PACO ROCA

"A veces la nube no desaparece se convierte en lluvia"

Ideas interesantes:

- No solo se pierde la memoria reciente se destruye toda la memoria poco a poco, sin pausa, la orientación en el día a día, el significado de las cosas y de las palabras, el propio control del cuerpo. (Como un castillo de naipes se va diluyendo perdiendo cartas que ha ido construyendo durante todo el tiempo de su vida)

Al final lo que nos queda cuando se nos acaba el tiempo, son los recuerdos, las memorias, las vivencias y todo lo que nos hemos ido desarrollando como personas a lo largo del tiempo, al final lo material carece de sentido cuando ni siquiera recuerdas que es ese material o para que sirve.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS



8.- Imagen del corto Post it.

CORTO SOBRE ALZHEIMER (POST IT)

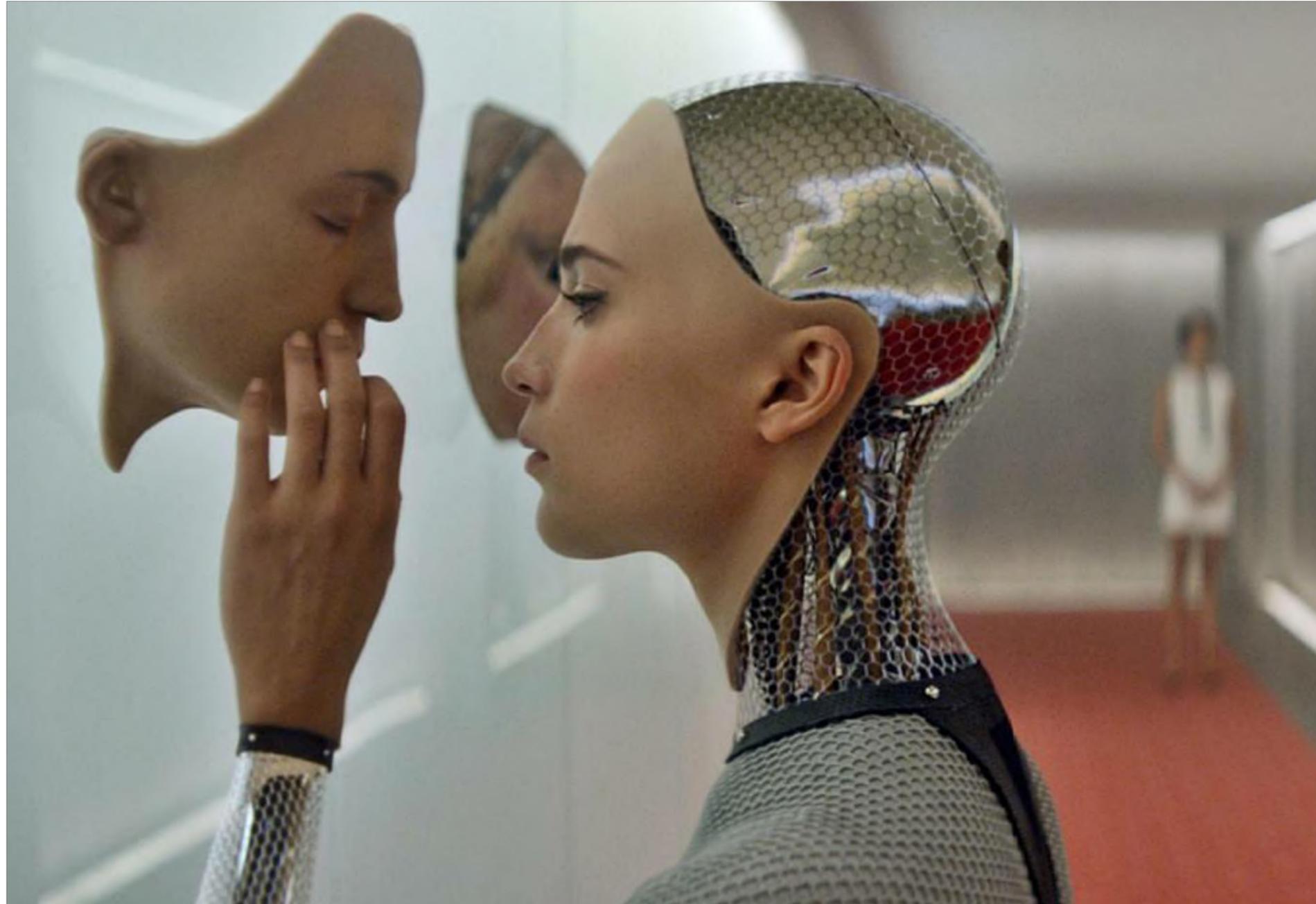
Este video expresa muy bien ese sentimiento de la pérdida de tu memoria, la pérdida de recuerdos y de tu vida propia con el avance del tiempo tanto general como el avance del tiempo durante el propio día.

Vemos como el protagonista tiene empapelada la casa de post-it para no olvidarse de todo lo que tiene que hacer en el día, de cosas que recordar, cosas que no olvidar. En un momento el protagonista, por falta de entendimiento de la situación, o por lo abrumado que esta por ello, decide deshacerse de todo esto, prefiere seguir su propio camino, cuando actualmente no puede hacerlo por si mismo. Una vez se desprende de estas indicaciones, el paciente ve como su mundo se va desmoronando, como todo se desvanece y se va perdiendo todo lo que conoce, se siente perdido y descolocado en el mundo, hasta que vuelve a casa y hace caso a esas indicaciones que estaba siguiendo al principio, y su mundo vuelve a estabilizarse dentro de la medida de lo posible, para llevar una vida "llevadera".

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

9.- Imagen Ex Machina



DATOS, REFLEXIONES Y APUNTES. EX MACHINA

Test de tourin | maquina con consciencia | que es la consciencia? | una maquina no tiene vivencias eso es lo que nos diferencia de estas | no tienen una curva de aprendizaje y memorias que nos han definido, ellas ya han comenzado sabiendo, con todo el proceso eliminado | el tiempo lineal y experiencial crea a las personas, crea a las personalidades, las entidades y el ser | prueba y error, muy importante el error | tiempo para conocer | el tiempo delimita | impulso respuesta | Aprender a aprender

Acumulación de estímulos externos que se registran constantemente desde que nacemos de forma inconsciente sin darnos cuenta de que están interiorizándose en nosotros.

¿Cual es tu primer recuerdo? | Los recuerdos desaparecen o desapareces cuando eres eliminado de los recuerdos.

En la película la maquina quiere realmente convertirse en humano por medio del plano físico y por patrones de conducta que ha aprendido, pero le faltan todas esas vivencias desde tu nacimiento hasta tu muerte que te definirán como un individuo único que aprende fallando y que esta en constante evolución por el mundo que le rodea personalmente, no por todo el mundo que existe. Si pierdes los recuerdos y las vivencias personales solo te queda un cuerpo que funcionará de forma secuencial sin importar sus acciones o cometidos, le faltará un porqué, un pasado construido, una razón, unas experiencias, una construcción.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

10.- Imagen Eternal Sunshine of the Spotless Mind



DATOS, REFLEXIONES Y APUNTES. ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

Despojo del recuerdo material y tangible para proceder al eliminado de recuerdos en la memoria.

Nuestra visión propia de las cosas que nos rodean nos definen y construyen nuestra historia personal y como somos y como nos definimos a raíz de estos eventos o vivencias.

Nuestros recuerdos tienen un núcleo emotivo.
Los objetos también dan memoria y recuerdos o al menos nos activan esos recuerdos.

Sin los recuerdos estamos inconexos, perdidos no sabemos quienes somos y a donde vamos.

Nuestra historia la completamos nosotros, la construimos constantemente.

Compartir vivencias, comunicar pensamientos, hablar de los recuerdos, no solo nos construye como personas si no que construyen nuestras relaciones interpersonales con los demás. Sin historia no tenemos nada que aportar???

Nuestros recuerdos nos crean fobias, nos crean un pasado, a veces bueno a veces no tan bueno, pero son vivencias que necesitamos para formarnos como lo que somos y construirnos personalmente, si nos eliminan todo, realmente nos forjamos, crecemos o aprendemos?

¿Nada tiene sentido?

Hay momentos de nuestra vida que nos marcan y nos crean, pero que a veces olvidamos inconscientemente aunque están ahí.
Recordar nos hace humanos.

Si perdemos los recuerdos perdemos todo, va mas haya de lo material.
Paseo por la memoria.

¿El amor ayuda a recordar?

¿Vivimos del pasado?

Disfrutar mientras dure, hacer que perdure.

Hay que vivir las cosas y aceptarlas aunque pueda terminar mal, todo es parte del proceso.

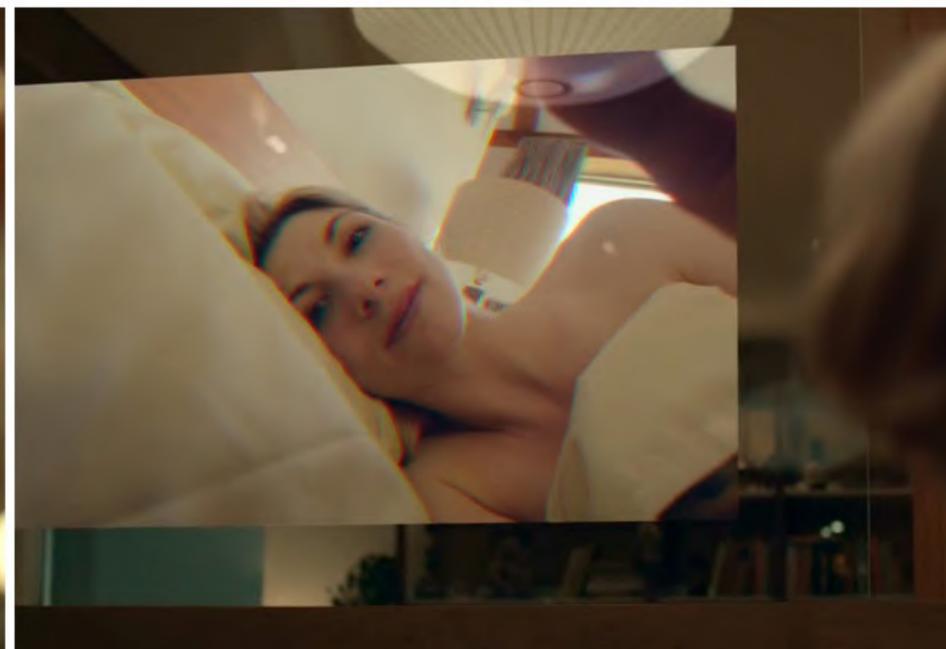
Esta película me dio ideas y muchos conceptos acerca de que es realmente la memoria, de como la construimos nosotros mismos, como esta nos acompaña desde que nacemos hasta que morimos y sin ella nos sentimos perdidos y sin rumbo.

Idea: Crear un paseo por la memoria.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

11.- Imagen Black Mirror



DATOS, REFLEXIONES Y APUNTES. BLACK MIRROR

Este capítulo muestra un archivo grande de memorias, que puedes visualizar a tu gusto entre todos, porque todo lo almacenado son cosas que tus propios ojos han vivido y que tu mismo has visto, puedes pausarlos, enseñarlos en televisores, borrarlos incluso y poder verlos cada vez que quieras.

El capítulo lo trata desde el punto distópico y desde el descontrol del ser humano con este tipo de material de archivo.

La idea positiva que se puede sacar de este método funcional es como todos tus recuerdos, vivencias y demás están contigo siempre, y si hubiese una forma de verlos en cualquier momento, recordarlos o compartirlos nos ayudaría en muchas ocasiones y momentos, por ejemplo al perder el conocimiento sobre estos, ya que están almacenados en un dispositivo o inteligencia. En el metraje podemos ver como el protagonista al final cuando se ha acabado su progresión en el presente y futuro, se queda embelesado e inundado en el mar de sus recuerdos. Finalmente decide eliminarlos por cuenta propia por la carga que le producen estos.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

—

REFERENCIA:

PODCAST PERSONA
CON ALZHEIMER

INFORMACIÓN:

DATOS Y REFEXIONES DE PODCAST

Aun sigo siendo yo

Con un diagnostico temprano se puede alargar bastante el proceso.
Trabajar la mente

Perdidas espacio-temporales

Hay perdidas de memoria de corto plazo y de largo plazo, depende del paciente puede afectar de una forma diferente. Tener apuntes, notas y elementos que te recuerden cosas puntuales en tu día a día

A veces no hay que pensar que es el fin del mundo y que no hay opción, también hay que luchar y hacer por ello.

Ejercicios que se hacen. Ejercicios de memoria a corto plazo, memoria instantánea, memoria antigua, cosas que ejerciten la mente.

Preguntas de los test - Preguntas del instante, espacio temporales para activar el proceso de recuerdo y narrativa temporal reciente.

Aspectos del día a día de corto plazo, noción de los días, momento de los acontecimientos, acordarse de caras o gente a corto plazo, lo inmediato.

Recuerdan mucho más lo antiguo.

Mantener la mente activa.
Ejercicio cognitivo ayuda a ralentizar o paralizar.
El día a día

No hacer preguntas incisivas a la persona para hacerle recordar como: ¿Sabes quien soy?, ¿Sabes que día es hoy?, preguntas que le hagan sentir atacado para recordar

Informar por delante de preguntar, ser directo en la información y directamente decir quien eres para que esa persona te ubique o contar las cosas de forma que se omita la pregunta que se le hace.

Dejar el futuro organizado (pero y si organizamos el pasado también a base de todo lo que hemos ido viviendo???)

Se utilizan notas, post-it, apuntes. Uno de los elementos que más se utilizan son inteligencias artificiales como SIRI, que no están creadas del todo para estos casos, pero que ayudan a avisar a las personas de cosas, recordar días, fechas y acciones.

LA TECNOLOGÍA ES UNA GRAN AYUDA PARA ESTO.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

REFERENCIA:

IDEAS SOBRE LA IDENTIDAD
Y LA MEMORIA

INFORMACIÓN:

DATOS Y REFEXIONES DE VIDEO INVESTIGACIÓN

La memoria es el elemento más importante de nuestro sentido de identidad ¿Nos definimos a partir de nuestras experiencias? o de nuestra historia personal, lugares en donde hemos estado y las personas que han aparecido en nuestro camino.

Que somos sin nuestras creencias personales, sin nuestros miedos y deseos o nuestras esperanzas y sueños. Toda la construcción a partir del paso del TIEMPO y la construcción de nuestra persona. Como se relaciona la memoria con nuestro sentido de identidad, que podríamos ser sin ella.

Asociamos la memoria con divisiones específicas de nuestra memoria a largo plazo - Memoria episódica, graba los episodios particulares de nuestra vida, los eventos que experimentamos, donde guardamos toda la información personal y de nuestra autobiografía, que nos ancla en nuestra propia historia, esta memoria es la que percibimos como más importante a la hora de crear nuestra propia identidad.

Memoria semántica - Donde tenemos nuestros conocimientos fácticos y conceptuales, el lenguaje con el que nos comunicamos, mecanismos que aprendemos, cualidades, siendo como un manual o diccionario. Este conocimiento existe de forma independiente al anterior. Perdiendo la memoria episódica no seríamos conscientes de quienes somos y no tendríamos una identidad propia, pero si perdemos la memoria semántica perdemos quienes somos en el mundo, que es

el mundo o que es la existencia en si misma. Sin esta memoria seríamos seres inertes. Muchas veces una coopera con la otra. Puedes olvidar que día es (memoria episódica), pero si ese día haces siempre una misma acción recordarás que día es por el hecho de completar con la memoria episódica

Todos recordamos nuestro cumpleaños pero no recordamos el acto de nacer, recordamos esto semánticamente y no episódicamente. Estas dos memorias pertenecen a un conjunto. La memoria explícita o declarativa, memoria que requiere pensamiento y conciencia y se asocian entre si pudiendo hacerlo de manera consciente.

También hay otro grupo llamado la Memoria Implícita o no declarativa incluyendo la Memoria Procedimental donde guardamos nuestras habilidades, procedimientos sin tener que pensar en ellos de forma consciente al realizarlos. Un ejemplo es el aprender a caminar, una vez lo aprendes ya no piensas en ello al realizarlo. Aunque sigues dependiendo de ese tipo de información que se ha guardado en alguna zona de tu cerebro pero de forma implícita. La primera acción que realizas de algo pasa a ser acción de tu memoria explícita la que recuerda de alguien o algo para hacer esa acción, después cuando pase el tiempo y la cantidad de veces que hagas esa acción pasará a ser memoria implícita que no necesita tirar de ningún recuerdo, lo hace automáticamente por aprendizaje constante.

Tenemos consecuencias más profundas y sutiles que toma nuestro aspecto consciente, como experiencias que tuvimos, ideas y creencias a las que estuvimos expuestos, habilidades, emociones, sufrimiento, todas las cosas que hemos podido recordar alguna vez y que se transforma en cimientos inconscientes de nuestra personalidad e identidad. Memorias implícitas que nos preparan para el futuro y que en parte también definen quienes somos como personas de forma inconsciente.

Todo esto nos hace pensar la complejidad de la naturaleza humana y de como se construye nuestra propia identidad

¿Podemos construirnos con recuerdos falsos que nos hacen mas felices, olvidar cosas de las que no queremos saber o recordar?

¿Quienes somos y que nos define, cuanto control tenemos sobre nosotros mismos?

Trastorno de Identidad Disociativo

Enfermedad que bloquea sentimientos y recuerdos y adoptas aptitudes y acciones diferentes a tu persona, haciéndote cambiar tu forma de ser o actuar por esa desconexión con partes de tu cerebro e información que decide guardar para protegerte.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

—

CONCLUSIONES GENERALES.

INVESTIGACIÓN

Después de toda esta investigación he estado pensando alguna solución para como guardar nuestra identidad en un dispositivo, o como un tipo de inteligencia o ente puede hacerse cargo de toda nuestra vida monitorizándonos para cuando tengamos que hacer uso de esta, por culpa de la pérdida de memoria, enfermedades cognitivas o simplemente sentirnos perdidos y necesitemos respuestas. Puede haber una solución para las inconexiones que se plantean a veces en nuestra vida, necesitamos ayuda de la tecnología a base que el tiempo corre, cada vez necesitamos hacer uso de recordadores para centrarnos ante tantos estímulos. Estamos sobrecargados de información, de recuerdos, de vivencias y a veces el cerebro tiende a olvidar cosas o sin más ocultarlos en el fondo para no gastar procesos o no abrumarnos con más información aun.

Sería interesante crear una forma de acompañante, de "Pepito Grillo" una consciencia que este con nosotros acompañándonos en el proceso de la vida, que sea capaz de guardar nuestra identidad cuando nosotros nos sintamos perdidos, un ente que pueda ayudarnos a aclarar nuestra mente, guardar nuestras vivencias, experiencias o recuerdos que nos definen como personas.

Un dispositivo que nos acompañe desde que nacemos que controle nuestra vida, nuestra acciones nuestros actos, al que podamos contarle cosas como un diario y que pueda extraer de nuestro cerebro la imagen neurológica del momento para poder volver a verla después

Que tenga un plano físico para poder hacerlo tangible pero que principalmente este en el plano de la conciencia. Que te hable desde el interior, que te haga adentrarte en tu ser y tu persona. Que pasaría si viésemos un ente o una interfaz dentro de nuestra cabeza y que nos hable cuando lo necesitemos. O solo que sea un objeto tangible que puedas hablar con el como si fuera tu asistente o tu mano derecha, que pueda proyectar recuerdos que necesites ver, pueda almacenar pensamientos, reflexiones, cosas que vemos en el día a día, recuerdos, personas, que todo pueda archivarlo y que de alguna forma contenga nuestra identidad en un solo sitio, solo accesible por nosotros, para evitar problemas distópicos.

Todas estas referencias de películas e investigación, más conversaciones con la profesora, han hecho que mi trabajo pase del tema principal como el Alzheimer y otras enfermedades a un plano mucho más amplio y general que no se base tanto en el plano médico y tan concreto si no que se plantee un caso más abierto y general que pueda valer para muchos casos, situaciones y personas.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS



12.- Imagen Alexa, asistente virtual.

ASISTENTES VIRTUALES. ALEXA FUNCIONAMIENTO

Alexa es el asistente virtual controlado por voz creado por Amazon, y lanzado en noviembre de 2014 junto a su línea de altavoces inteligentes Echo. Su nombre fue elegido por tener una consonante fuerte al principio e incluir una x, algo que haría que el asistente reconociese más fácil su nombre, y también en honor a la Biblioteca de Alejandría.

El funcionamiento de Alexa es muy parecido al de otros asistentes como Google Assistant, Siri y Cortana. Empiezas invocándolo diciendo su nombre, momento en el que el altavoz o dispositivo en el que esté integrado se pondrá a escuchar. Entonces debes decirle un comando con tu voz, y el asistente reconocerá lo que le preguntas y te dirá una respuesta.

Las funciones de Alexa dependen de dos elementos claves. Por una parte están los comandos de voz que integra, y con los que puedes realizarle una gran variedad de peticiones. Y luego están las skills, que son complementos que le puedes instalar para añadirles aún más funcionalidades.

Este tipo de asistente virtual, va aprendiendo con el paso del tiempo y del uso y se va habituando a tu persona. Además dispone de un dispositivo físico específico para desarrollar su función y hace mucho más tangible esa unión de máquina y persona o de propia inteligencia virtual con inteligencia humana haciendo que trabajen en consonancia en su día a día.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

—

13.- Imagen Siri, asistente virtual.



ASISTENTES VIRTUALES. SIRI FUNCIONAMIENTO

Haz las tareas del día a día usando solo tu voz. Con el asistente inteligente que mejor protege tu privacidad.

Siri es una inteligencia artificial con funciones de Asistente virtual a veces con su propia personalidad para iOS, macOS, tvOS y watchOS. Esta aplicación utiliza procesamiento del lenguaje natural para responder preguntas, hacer recomendaciones y realizar acciones mediante la delegación de solicitudes hacia un conjunto de servicios web que ha ido aumentando con el tiempo.

Esta inteligencia artificial propone la idea de ser un asistente personal en tu día a día que te ayuda de forma personal, para saber el tiempo, contestar preguntas, llamar por teléfono con solo decírselo. Es una especie de ayudante que te ayudará a hacer procesos de la vida de forma más sencilla y eliminando procesos del medio. Tiene un plano virtual de procedimiento y luego un plano más visual al usuario como la imagen de la derecha, con una especie de símbolo o materialización de esta inteligencia al usuario.

Interesante tomar esta idea de maquina que habla a humano con su propia interfaz que interactua como si fuese su IDENTIDAD personal.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

14.- Imagen Gatebox, asistente virtual.



ASISTENTES VIRTUALES. GATEBOX FUNCIONAMIENTO

La combinación de pantallas holográficas y software de realidad aumentada desarrollado por Vntana y la tecnología de inteligencia artificial de Satisfi labs han sido los elementos claves para desarrollar un asistente virtual, basado en un holograma, que es capaz de interactuar con personas sin precisar auriculares o dispositivos móviles. Una solución pensada para su aplicación en tiendas y centros comerciales, centros deportivos y hoteles.

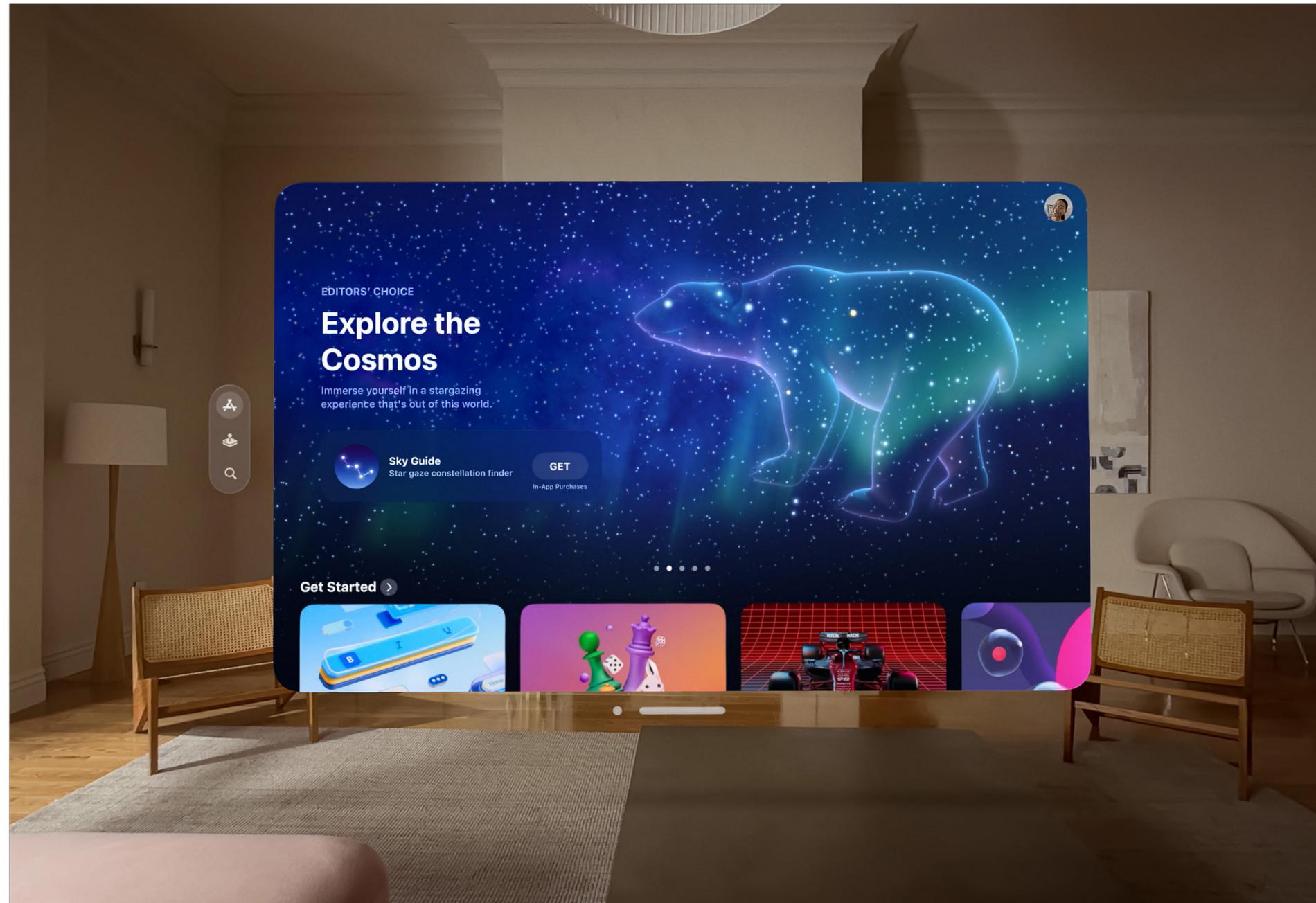
Esta solución es capaz de reaccionar y responder a las preguntas de los usuarios sin necesidad de wearables o una pantalla táctil mientras que recoge datos sobre él. El holograma de asistente virtual es impulsado por el hardware y el software patentado de Vntana, que proyecta un personaje 3D interactivo, y es capaz de interactuar con el usuario gracias a la tecnología de inteligencia artificial personalizada de Satisfi Labs.

Una gran idea de crear hologramas para hacer la experiencia del usuario mucho más real y ver de primera mano lo que escucha o le dice al inteligencia virtual.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

15.- Imagen interfaz Apple glasses.



GAFAS DE REALIDAD AUMENTADA.

Resumen rápido y corto: pantallas interactivas por todas partes. Así son las Vision Pro de Apple. Un casco/gafas, llamémoslo como queramos, que hace que se superpongan todos los elementos al mundo real. Aunque técnicamente no es realidad aumentada, sino que es un mixto con la virtual a lo que Apple llama 'realidad extendida'.

El aparato como tal no es opaco, dado que el resto pueden ver nuestros ojos y nosotros podemos ver el mundo real. Ofrece una serie de controles como la corona digital que tenemos en los AirPods Max y Apple Watch. Además, está formada por multitud de sensores y cámaras.

Así podemos encontrarnos con una interfaz similar a la de macOS y iPadOS en diferentes paneles con los que podemos interactuar con los dedos para deslizar y desplazarnos entre los menús. Aunque la interfaz como tal ha sido creada desde cero, teniendo elementos destacados como poder redimensionar las ventanas cómo queramos. No existe límite aquí independientemente de la sala en la que estemos.

REFERENTES VISUALES

REFERENTES DE ESTÉTICA VISUAL Y CONCEPTUAL

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

REFERENTES VISUALES

PORQUÉ DE MIS REFERENTES

EXPLICACIÓN:

IDEAS Y REFERENTES VISUALES DE ESTÉTICA, FORMA, COLORES Y CONCEPTOS.

Mis referencias visuales para este trabajo se basan en dos corrientes muy marcadas por dos razones diferentes. Está la estética retro y toda aquella que utilice elementos como virados, grano, destellos, elementos que recuerden a algo vintage para dar esa alusión de los recuerdos, de la memoria y del pasado, utilizar esta estética en el trabajo para ligarla a todo lo que tiene que ver con el plano emocional y de recordar.

Además de esta estética mi idea es combinarla con diferentes elementos de la corriente futurista o neofuturista con elementos que pueden convivir muy bien con la estética retro y así hacer una mezcla entre lo retro del pasado y lo próximo del futuro.

Ya que este trabajo también apunta a que es una IA que convive con el humano en el futuro y necesita también parte de una estética que sea más tecnológica y ligada a los ordenadores y elementos informáticos.

Por ello más adelante en el trabajo intento mejorar la estética y reducir elementos y abuso de diferentes efectos para ligarlo más a una estética futurista y fácil de leer y entender.

En mi trabajo he hecho una reinterpretación de los diferentes estilos mezclandolos entre sí, escogiendo las características que más me interesaban de cada uno de ellos.

En el caso del retro, utilizar esas imágenes con grano, efectos más saturados y potentes visualmente, en algunos casos intentando no abusar de ello para darle un tono vintage y antiguo a algunos recuerdos y hacer alusión a experiencias y cosas pasadas.

En el caso de la estética futurista, intentar usar pocos elementos siendo más minimalista y solo con la información necesaria para que MEMBER sea fácil de entender para todos los usuarios.

Textos grandes para dar información importante y textos pequeños acompañando la maquetación y dando datos menos relevantes. Uso de resplandores para resaltar la composición en ciertos momentos. Sonidos futuristas para acompañar las animaciones.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL REFERENCIAS

16.- Imágenes de referencia estilo retro.



REFERENCIAS VISUALES. ESTILO RETRO

Imágenes con mucho grano, alta saturación y degradados y elementos compositivos que acompañan a la composición.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

16.- Imágenes de referencia estilo retro.

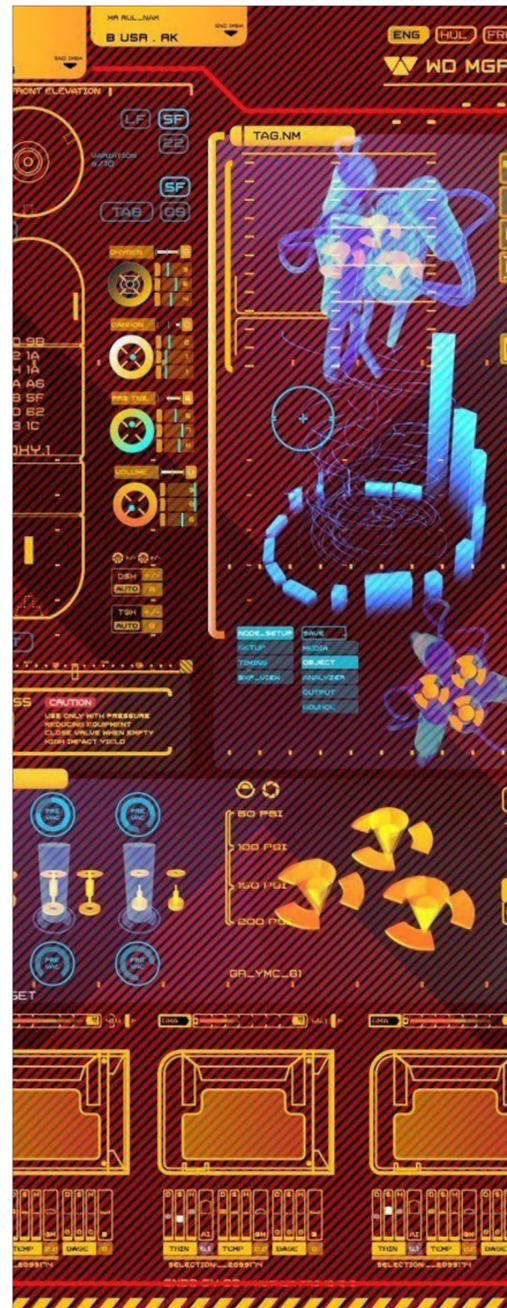


REFERENCIAS VISUALES. ESTILO RETRO

Imágenes con mucho grano, alta saturación y degradados y elementos compositivos que acompañan a la composición.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL REFERENCIAS

16.- Imágenes de referencia estilo retro.

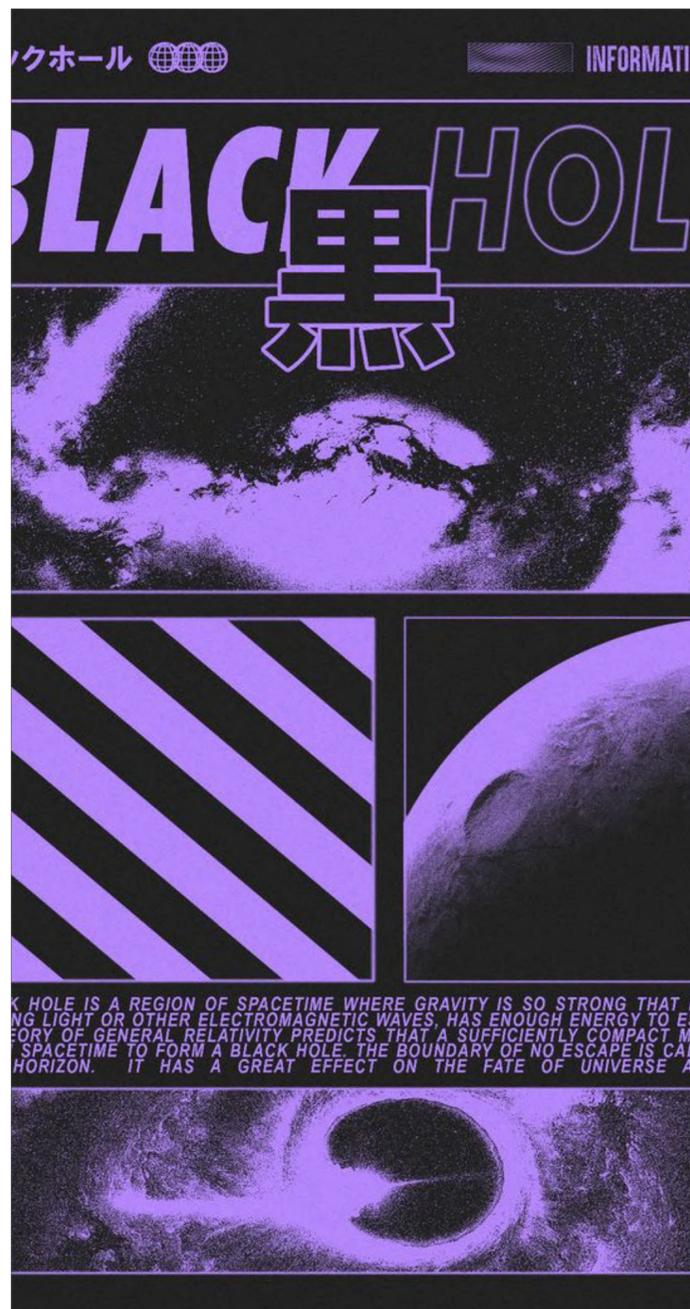


REFERENCIAS VISUALES. ESTILO RETRO

Imágenes con mucho grano, alta saturación y degradados y elementos compositivos que acompañan a la composición.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL REFERENCIAS

16.- Imágenes de referencia estilo retro.



REFERENCIAS VISUALES. ESTILO RETRO

Imágenes con mucho grano, alta saturación y degradados y elementos compositivos que acompañan a la composición.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

16.- Imágenes de referencia estilo retro.



REFERENCIAS VISUALES. ESTILO RETRO

Imágenes con mucho grano, alta saturación y degradados y elementos compositivos que acompañan a la composición.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL REFERENCIAS

17.- Imágenes de referencia estilo futurista.

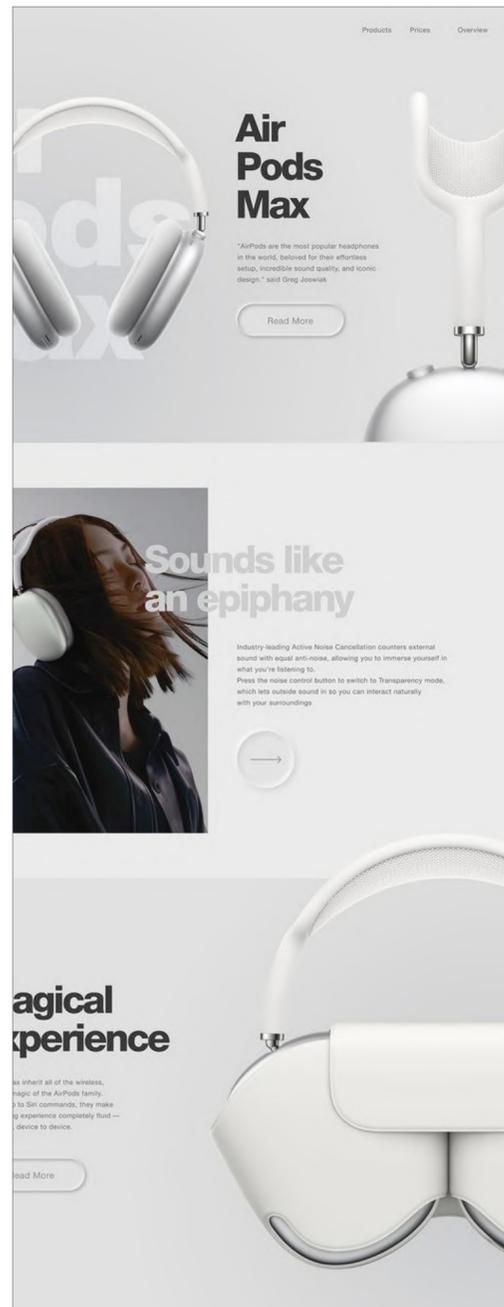


REFERENCIAS VISUALES. FUTURISTA

Pocos elementos, todo muy limpio y depurado, minimalista, tipografías con mucho contraste de tamaño, maquetación con palabras pequeñas para cerrar la retícula, estilo banco y sin muchos elementos que moleste a la visualización del contenido. Pocos efectos visuales.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL REFERENCIAS

17.- Imágenes de referencia estilo futurista.



REFERENCIAS VISUALES. FUTURISTA

Pocos elementos, todo muy limpio y depurado, minimalista, tipografías con mucho contraste de tamaño, maquetación con palabras pequeñas para cerrar la retícula, estilo banco y sin muchos elementos que moleste a la visualización del contenido. Pocos efectos visuales.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL REFERENCIAS

17.- Imágenes de referencia estilo futurista.

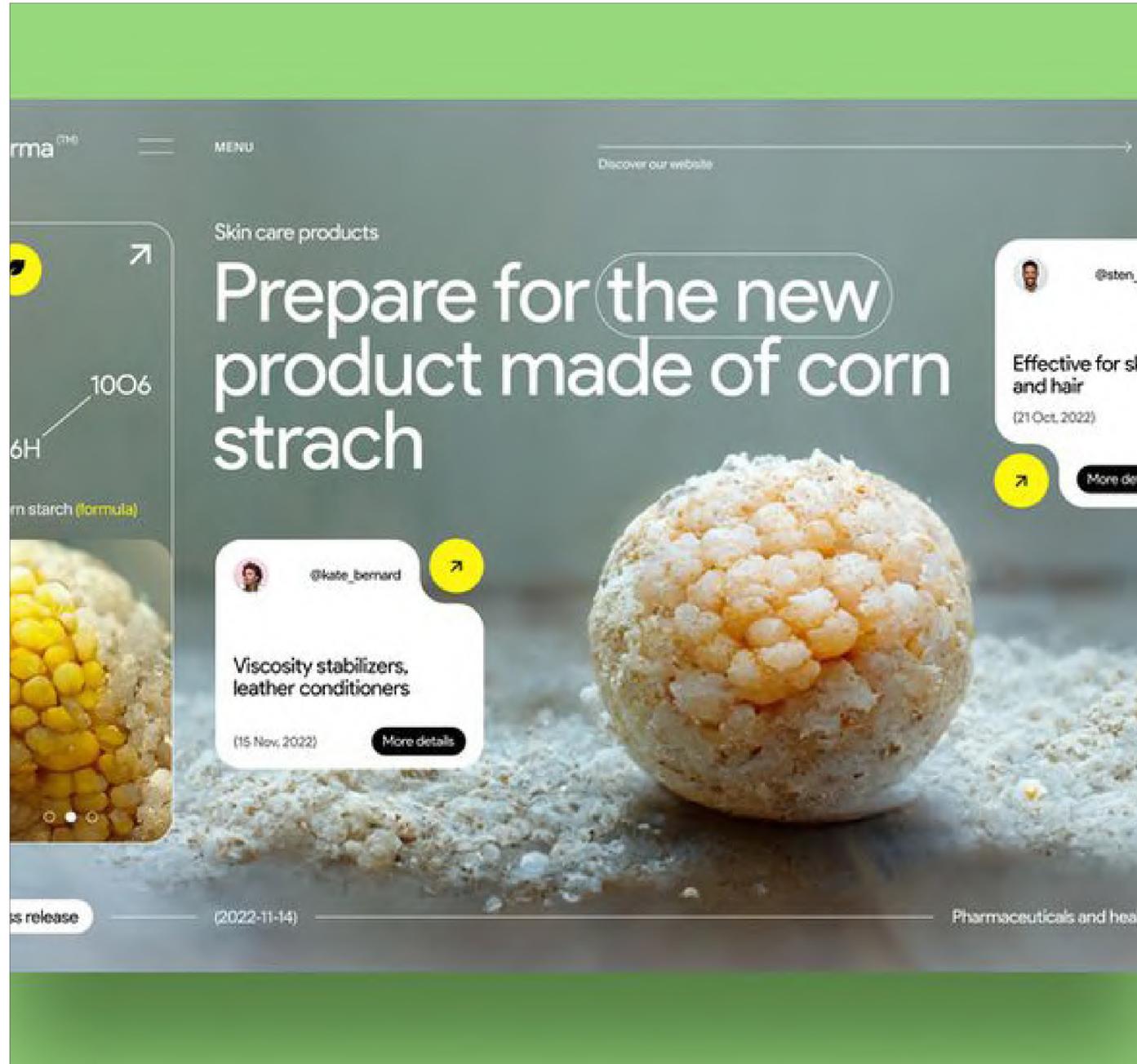


REFERENCIAS VISUALES. FUTURISTA

Pocos elementos, todo muy limpio y depurado, minimalista, tipografías con mucho contraste de tamaño, maquetación con palabras pequeñas para cerrar la retícula, estilo banco y sin muchos elementos que moleste a la visualización del contenido. Pocos efectos visuales.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL REFERENCIAS

17.- Imágenes de referencia estilo futurista.



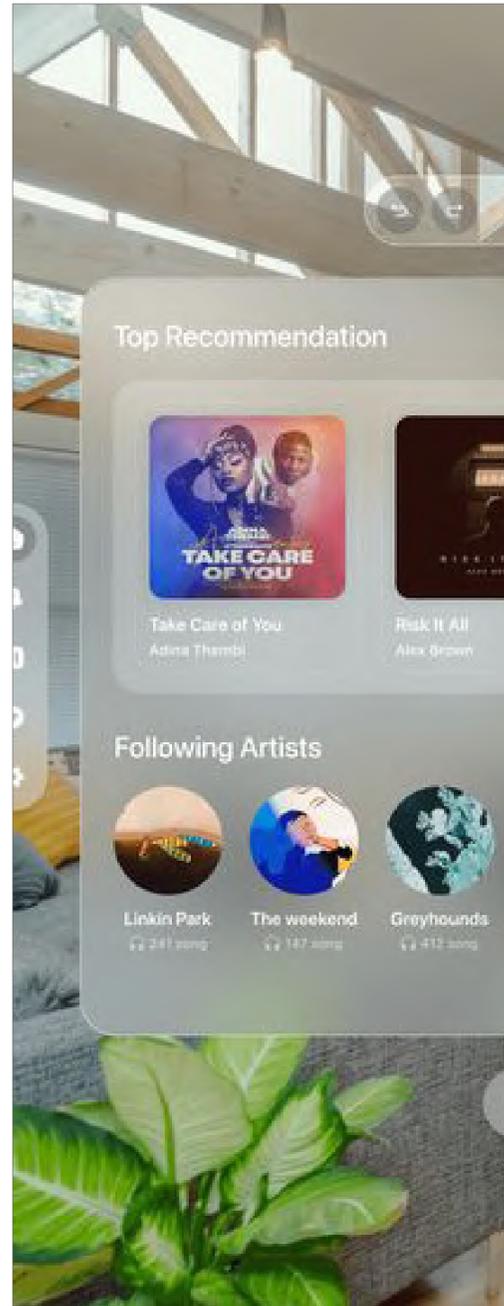
REFERENCIAS VISUALES. FUTURISTA

Pocos elementos, todo muy limpio y depurado, minimalista, tipografías con mucho contraste de tamaño, maquetación con palabras pequeñas para cerrar la retícula, estilo banco y sin muchos elementos que moleste a la visualización del contenido. Pocos efectos visuales.

INVESTIGACIÓN PRINCIPAL

REFERENCIAS

17.- Imágenes de referencia estilo futurista.



REFERENCIAS VISUALES. FUTURISTA

Pocos elementos, todo muy limpio y depurado, minimalista, tipografías con mucho contraste de tamaño, maquetación con palabras pequeñas para cerrar la retícula, estilo banco y sin muchos elementos que moleste a la visualización del contenido. Pocos efectos visuales.

CREACIÓN Y OBJETIVO

CREACIÓN DEL CONCEPTO, PROYECTO Y SOLUCIÓN

CREACIÓN

CREACIÓN

IDEAS Y CARACTERÍSTICAS

¿Como debería de ser mi inteligencia o asistente virtual?

LA VOZ:

Crear un asistente con una voz única y pregnante, que este entre medias del ser humano y de la maquina o IA para que el usuario pueda identificarla correctamente y pregnante en su subconsciente. Voces graves / barítono son más llegaderas en un discurso serio y personal. Crear una voz que parezca personal, que su mensaje consiga llegar, que parezca realista en el cometido del proyecto, una locución limpia y con algún efecto de virtualización para que parezca maquina y no haya confusión con un ser humano real.

EL COLOR:

El color rojo es en el que pensé directamente para un trabajo relacionado con emociones, expresiones y vivencias. El color rojo y sus tonalidades evocan a gran parte de las emociones, como el amor, la ira, la lujuria y la emoción misma, por eso puede ser buena opción para representar un programa que desarrolle los recuerdos y las vivencias de una persona. Además la gente suele sentirse muy atraídas por este color y es muy llamativo en el subconsciente humano. La Unidad de Medicina de la Universidad de Harvard ha demostrado que la luz roja tranquiliza y favorece un estado de alerta y rendimiento agudo, pudiendo hacer que la luz que proyecte mi inteligencia sea

un halo rojizo que haga que el espectador entre en consonancia con lo que va a ver con atención.

Es el color de la predominancia. Con este color es posible irse a los dos extremos: al del amor y al de la guerra. Las tonalidades más claras hacen hincapié en los aspectos energéticos del rojo, incluyendo la juventud pudiendo ligarlo con recuerdos pasados y experiencias vividas.

Otros colores utilizados en dispositivos de este estilo son el azul o el verde, pero estos pensándolo en cuanto a estética y cosas vistas en películas evoca más a cosas futuristas y hologramas perdiendo mucho peso en el mensaje y lo que quiero representar realmente.

LA INTERFAZ:

Hay diferentes formas con las que quiero expresar esta inteligencia. El plano físico con un objeto que represente esta nueva inteligencia, un plano virtual que represente al asistente de forma visual tanto como Siri a modo de ver como este asistente interactua y habla y también la interfaz de uso de esta inteligencia y las diferentes acciones o métodos que tiene. Por ello he pensado en crear tres diferentes formas de visualizarlo y así completar su narrativa.

EL NOMBRE:

Este apartado a modo de significado ha sido el mas sencillo ya que después de darle vueltas durante un rato, llegue a la conclusión de utilizar la palabra REMEMBER - recordar, rememorar en ingles y también la palabra que se forma al quitarle el RE que sería MEMBER - individuo, persona o individuo. Pienso que este ultimo era el nombre que más le convendría al diseño, porque mantiene la esencia de recordar y la combina con el propio individuo, haciendo relación entre la memoria y los recuerdos con la propia persona o la conciencia. MEMBER esta pensado para ser una conciencia un asistente que se haga uno con la persona. Este asistente virtual tiene pensado que este implantado en las personas desde el nacimiento hasta la muerte. Este va guardando recuerdos, vivencias, personas y demás acciones para que el usuario cuando tenga razonamiento suficiente, pueda activarse y servir para gran variedad de cosas. MEMBER tendrá muchas funciones, como el recordarle al usuario memorias y acciones pasadas desde antes de que tuviera conciencia y poder verlas en directo, tanto en su mente como en el dispositivo físico en forma de holograma. Recordarle cosas del día a día de forma directa sin tener que realizar ninguna petición. Guardar patrones de conducta y de rutina para ayudar al portador. También hacer un guardado de las personas que ha ido observando y poder identificarlas rápidamente con una fotografía, datos técnicos y asistente de voz.

CREACIÓN NARRATIVA

NARRATIVA

¿POR QUÉ ESTE PROYECTO?

Pensando en un caso hipotético (pero posiblemente cierto) en el futuro, al rededor de 2050, vemos como la sociedad esta cada vez más abrumada por el exceso de información, cada vez más hemos ido adoptando la realidad de que tengamos información por todas partes, muchos estímulos y demasiados recuerdos y vivencias que no sabemos donde almacenarlas en nuestros cerebros. La sociedad no es capaz de controlar tantos recuerdos y experiencias en su cerebro y acaba olvidando cosas importantes de su vida, a veces perdiendo su esencia y las cosas que le hacen ser feliz. Además cada vez más se hace uso de agendas, recordatorios e IAs que ayuden en el proceso de la perdida de memoria a corto plazo y en la creación de rutinas.

Todos estos problemas agravan aun más esas perdidas de memoria, de conciencia y de vivencias que se ocasionan por enfermedades degenerativas como el alzheimer o la demencia.

Con este problema se crea la solución de MEMBER un asistente virtual que se implantará en las nuevas generaciones desde su nacimiento hasta su muerte en el subconsciente haciendo que vaya guardando todo lo que pueda de la persona siendo una especie de conciencia virtual. Una vez que la persona es consciente para entender y poder razonar sobre esta inteligencia en su cerebro se activará y explicará

su funcionamiento para empezar a trabajar de forma conjunta y ayudar al humano en ese proceso de memoria y experiencias.

Se pretende crear una representación de la interfaz de lo que el usuario vería tanto en su mente como en un holograma en el objeto. Se crea también una representación del asistente de forma virtual para entenderlo y poder ver como habla con el usuario y luego un asistente físico y tangible que pueda representar estos recuerdos de forma física en holograma para verlo tu o poder representarlo a otras personas. La idea de este objeto físico también es para poder crear una base de datos general donde poder volcar cosas del día a día o recuerdos no tan necesarios que no hagan falta en tu chip cerebral pero que no tienes porque borrarlos. También se puede proponer como mejoras a futuro el hacer que la demás gente que nos rodea, como amigos y familia pueda intervenir en este archivo de vivencias y experiencias y poder participar en las que haya vivido con nosotros, para aportar otro punto de vista o relación con la experiencia creada.

CREACIÓN BOCETOS

—

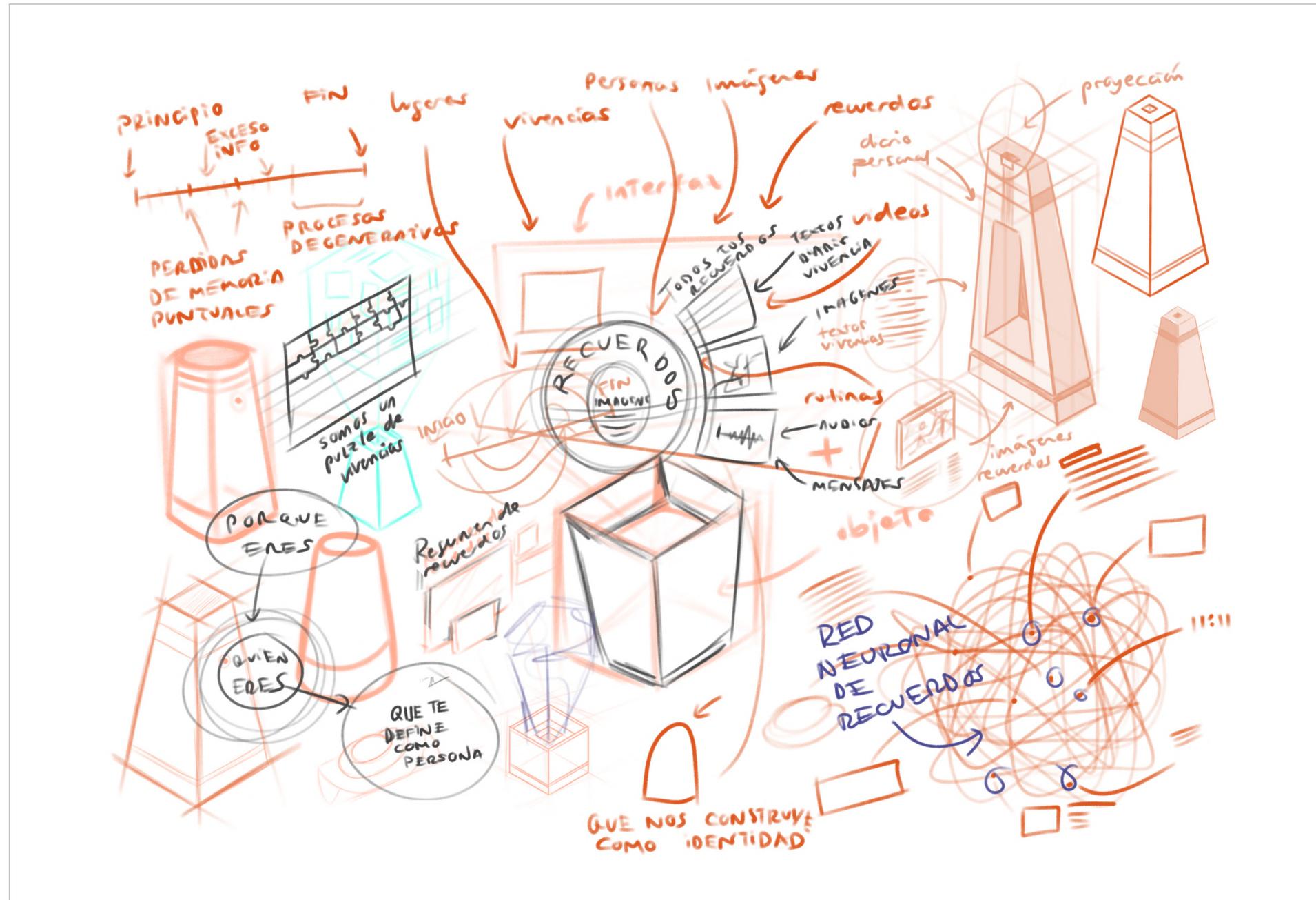
BOCETOS Y CREACIÓN

CREACIÓN DEL SISTEMA, OBJETO E IA VIRTUAL.

Para crear todo el sistema he ido realizando diferentes bocetos con ideas, brainstorming de conceptos, modelos de objeto para esta inteligencia y diferentes formas de materializar el proyecto.

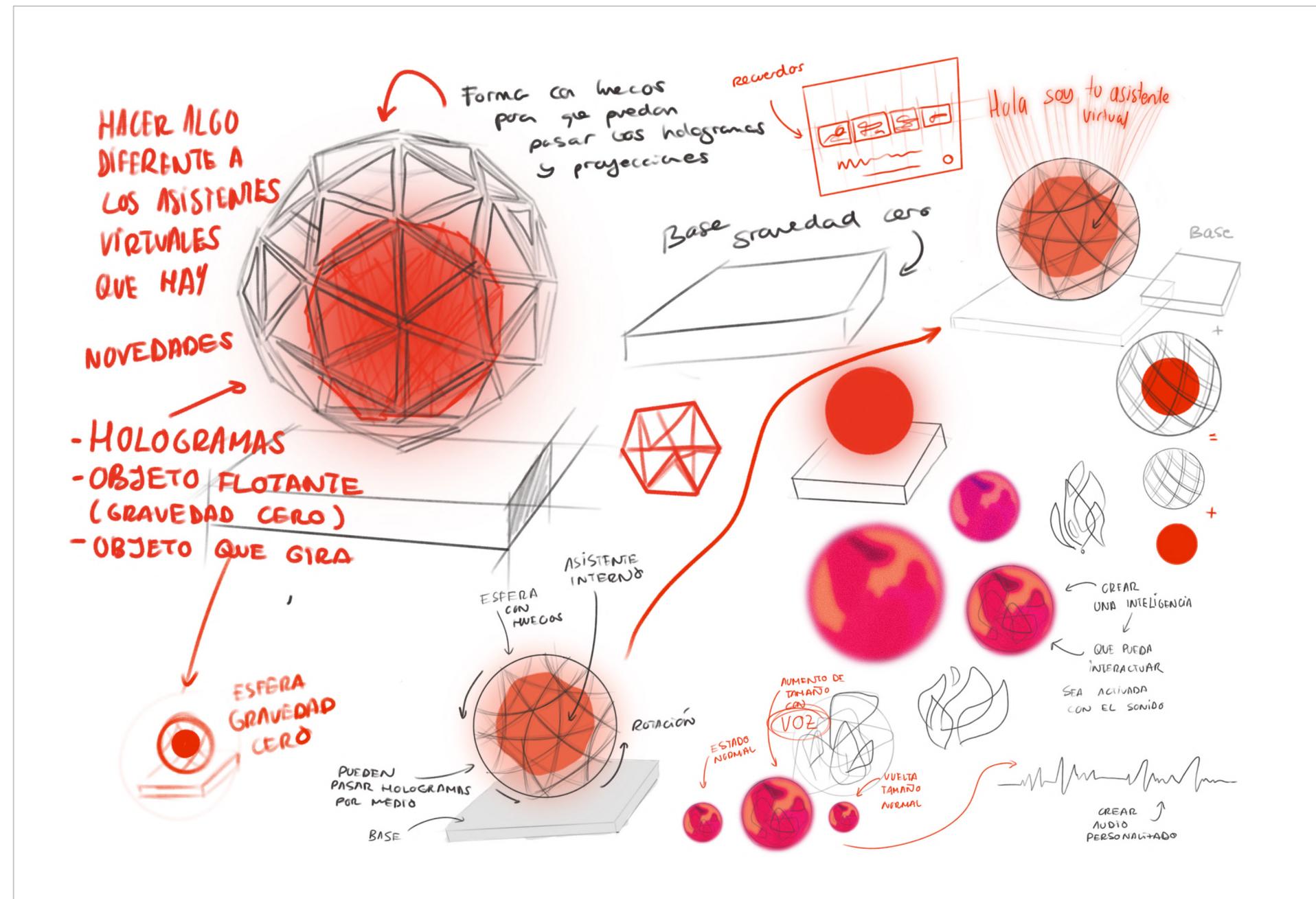
Además la creación de un pequeño storyboard de la narrativa de la interfaz y también un guión técnico de como sería la maquetación de las diferentes pantallas que pueden aparecer.

CREACIÓN BOCETOS



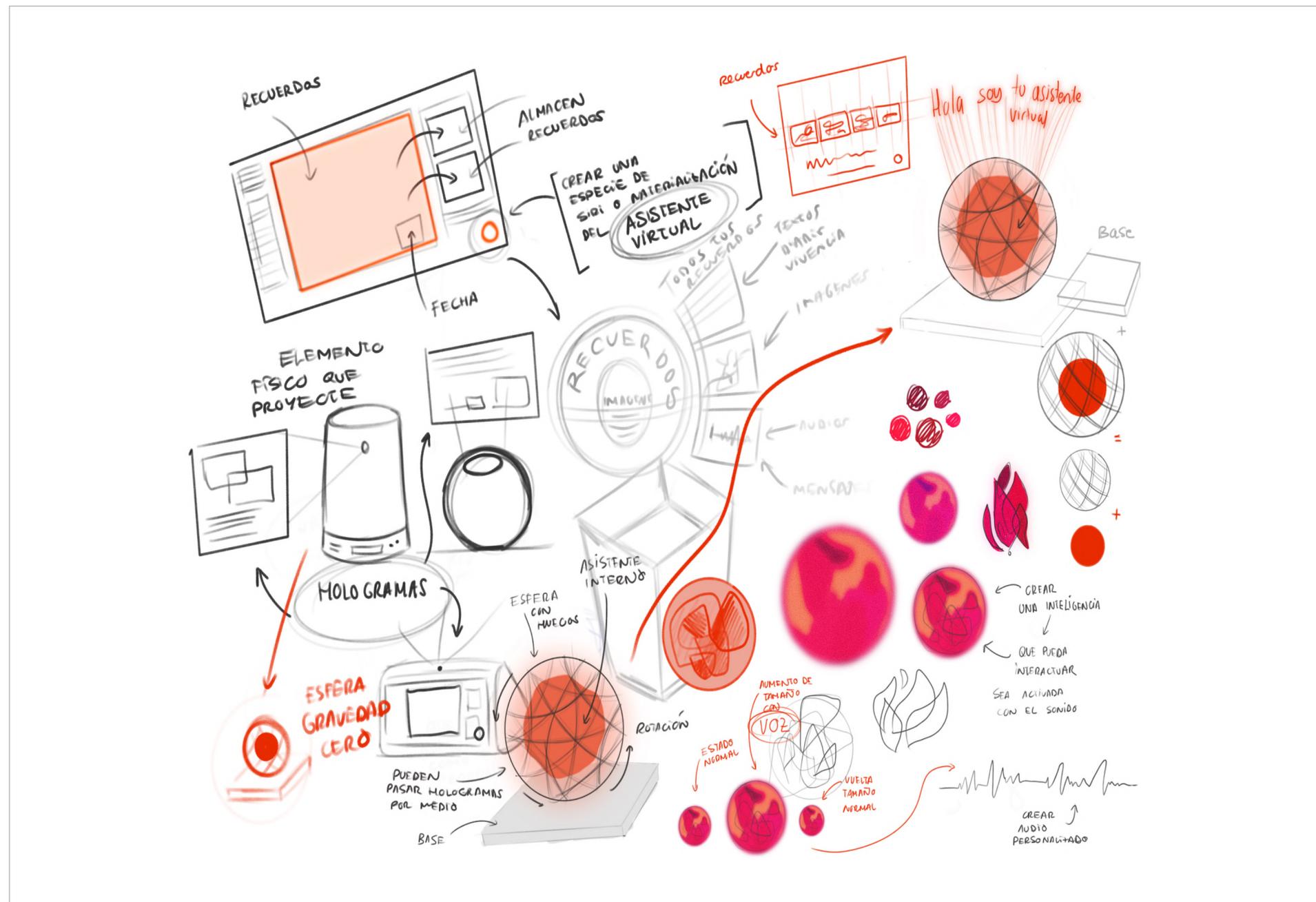
Primeros bocetos de la creación del sistema, ideas sueltas y diferentes formas de representar como objeto a este asistente. Que características podría tener y que tipo de funciones realizaría.

CREACIÓN BOCETOS



Bocetos del objeto físico que se quedaría en el hogar de cada individuo y el asistente de forma virtual al estilo de Siri siendo una 'personalización' de la inteligencia, para saber con quien estás hablando.

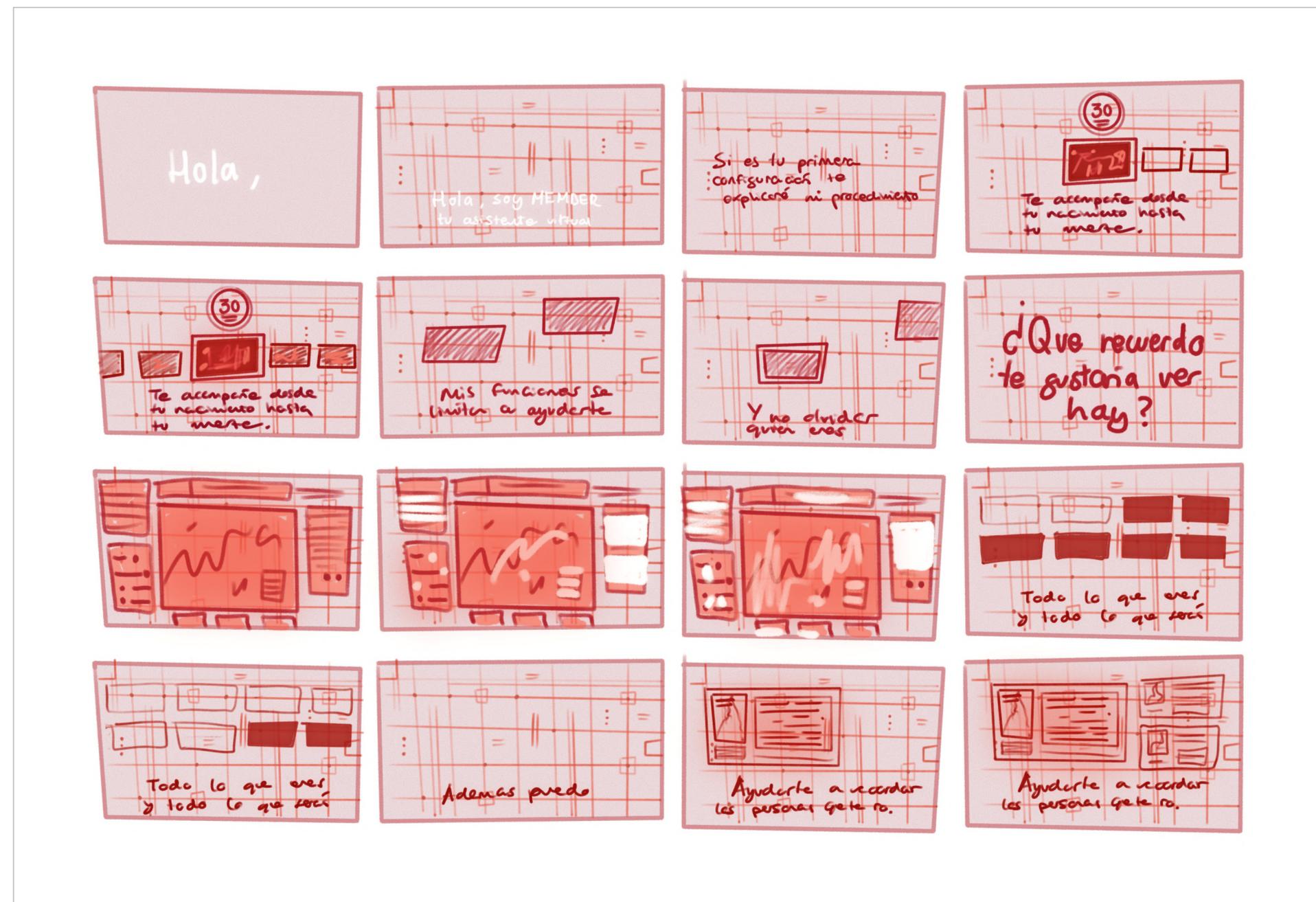
CREACIÓN BOCETOS



Bocetos del objeto físico que se quedaría en el hogar de cada individuo y el asistente de forma virtual al estilo de Siri siendo una 'personalización' de la inteligencia, para saber con quien estás hablando.

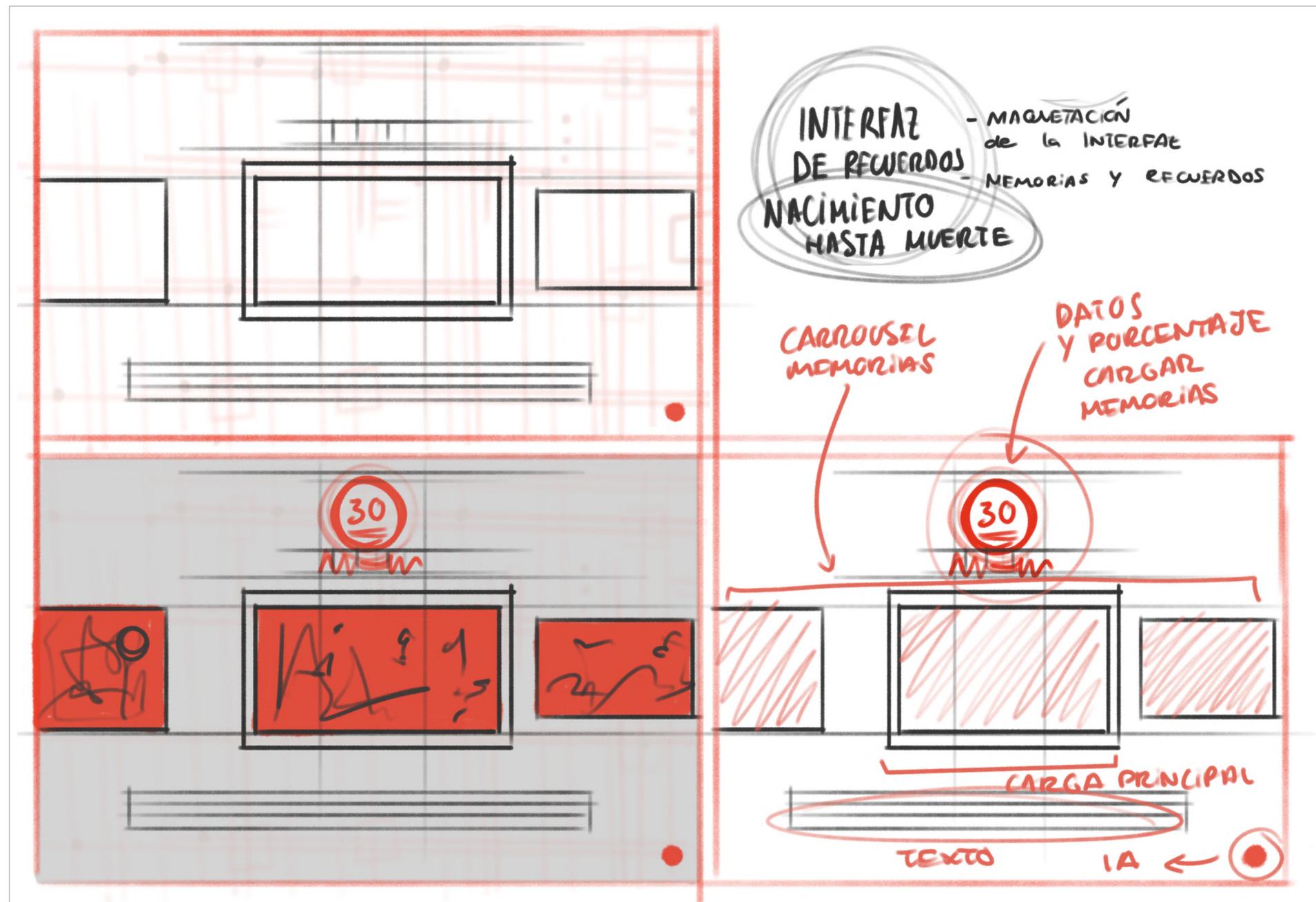
CREACIÓN BOCETOS

—



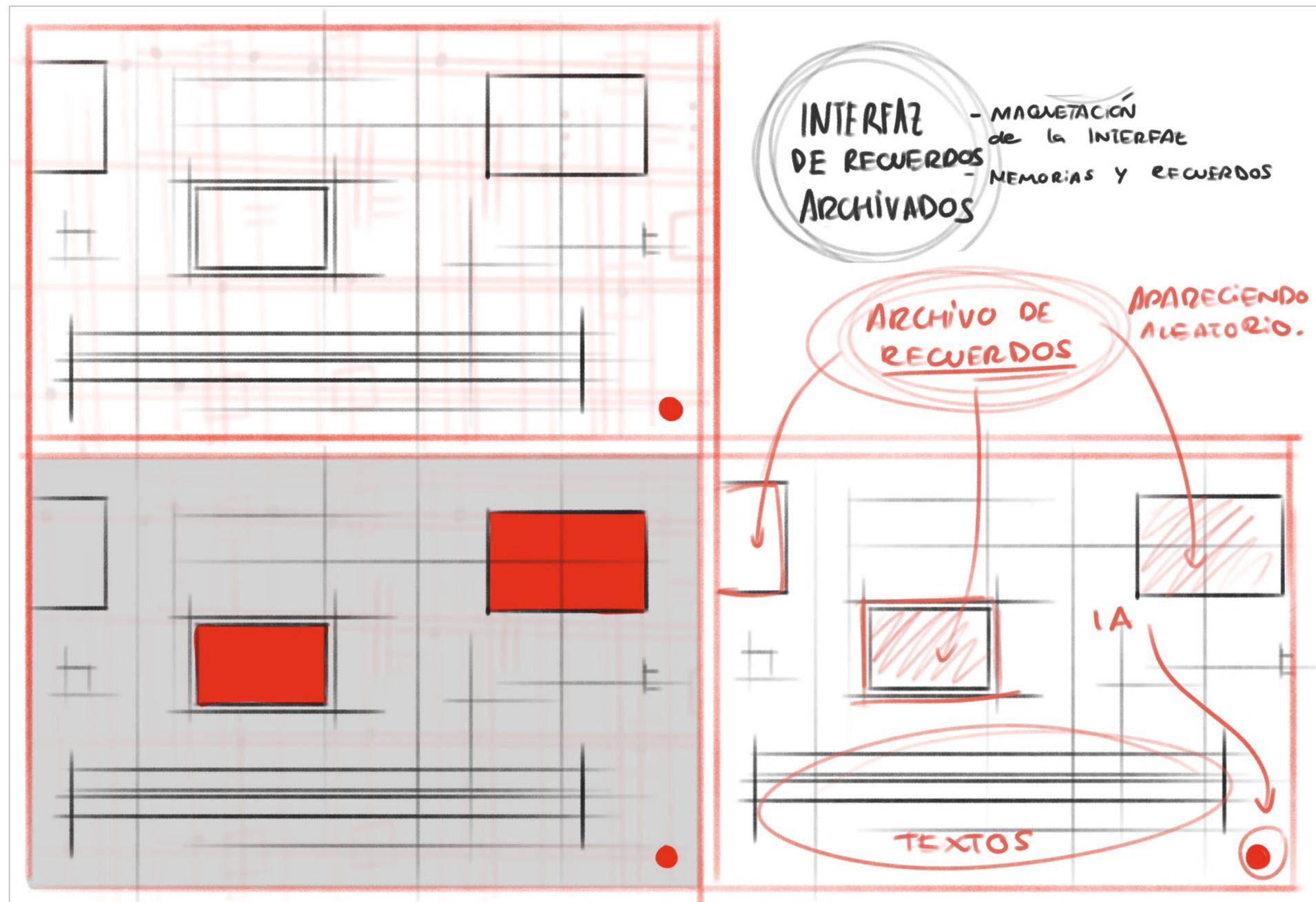
Bocetos de la interfaz y primeras ideas de las pantallas que iba a realizar en el programa de presentación.

CREACIÓN BOCETOS



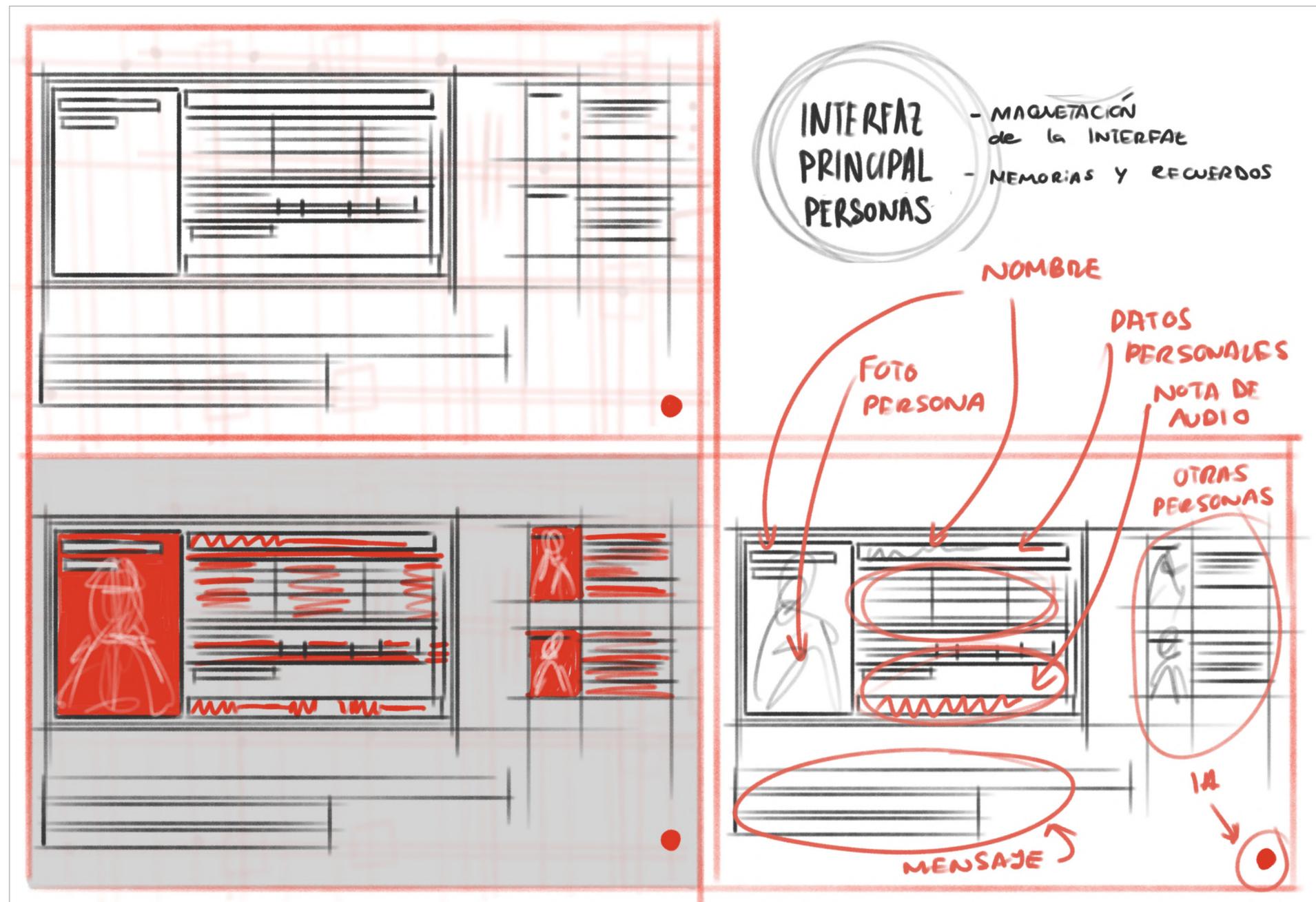
Bocetos de la interfaz y primeras ideas de las pantallas que iba a realizar en el programa de presentación.

CREACIÓN BOCETOS



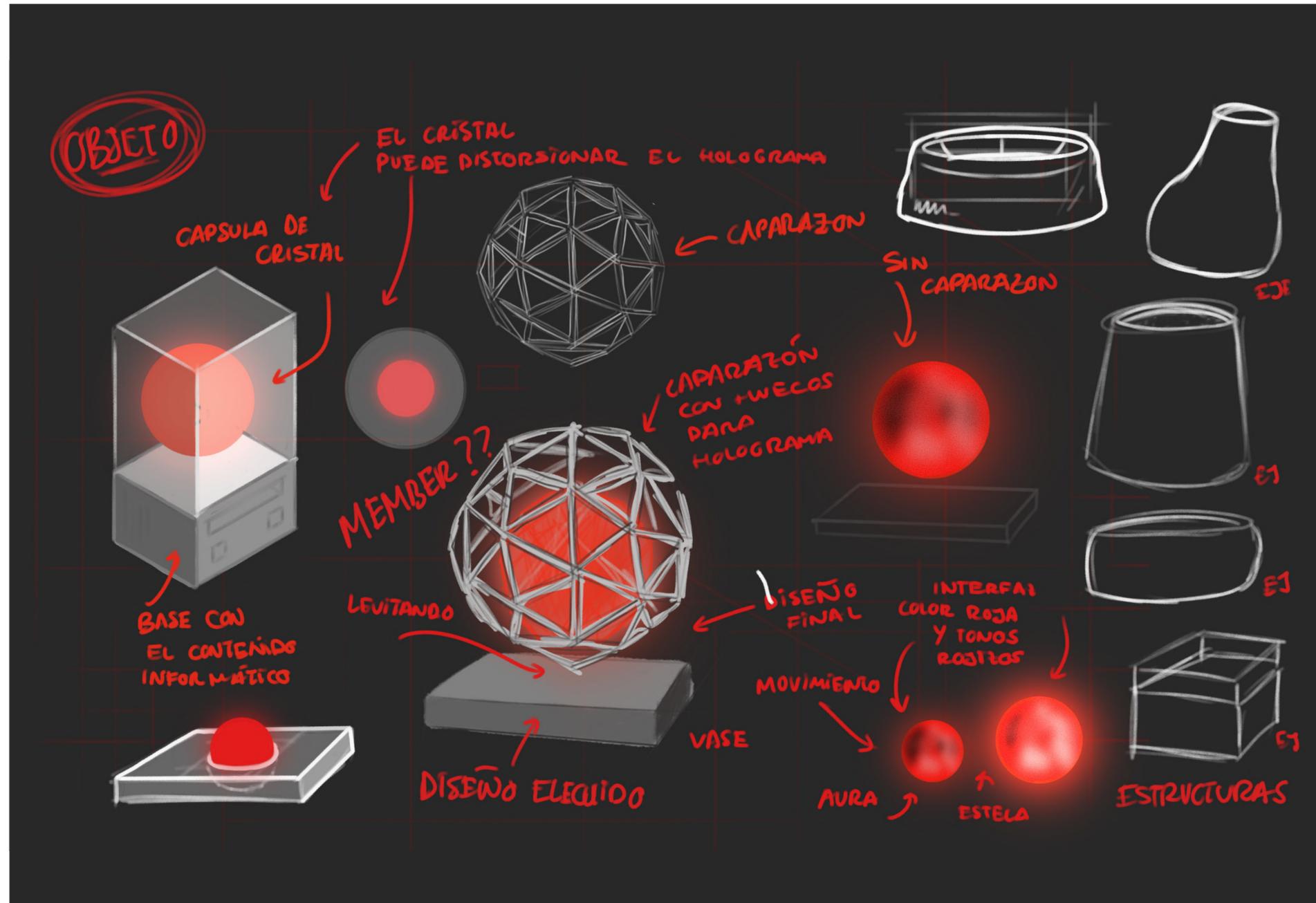
Bocetos de la interfaz y primeras ideas de las pantallas que iba a realizar en el programa de presentación.

CREACIÓN BOCETOS



Bocetos de la interfaz y primeras ideas de las pantallas que iba a realizar en el programa de presentación.

CREACIÓN BOCETOS



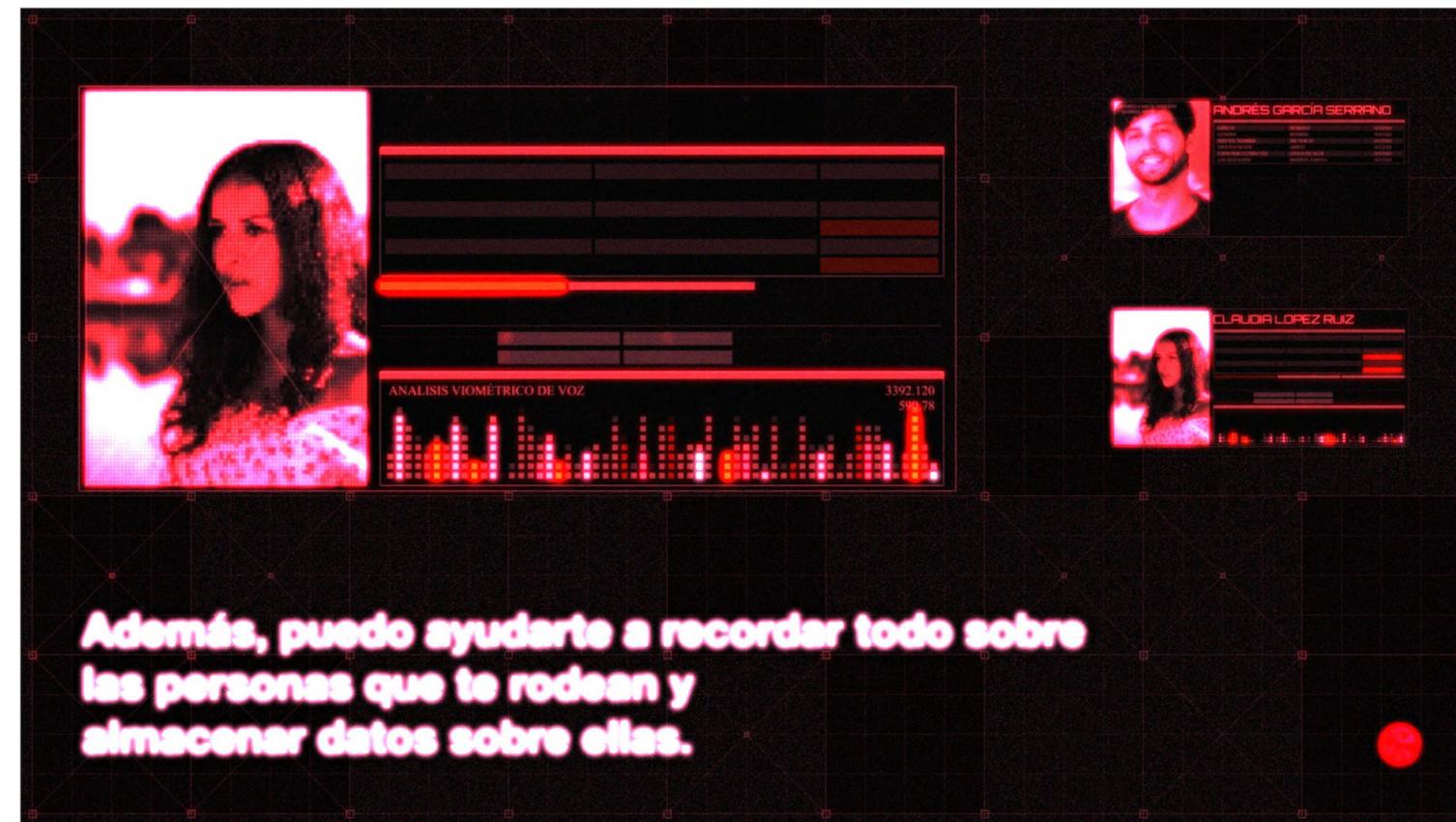
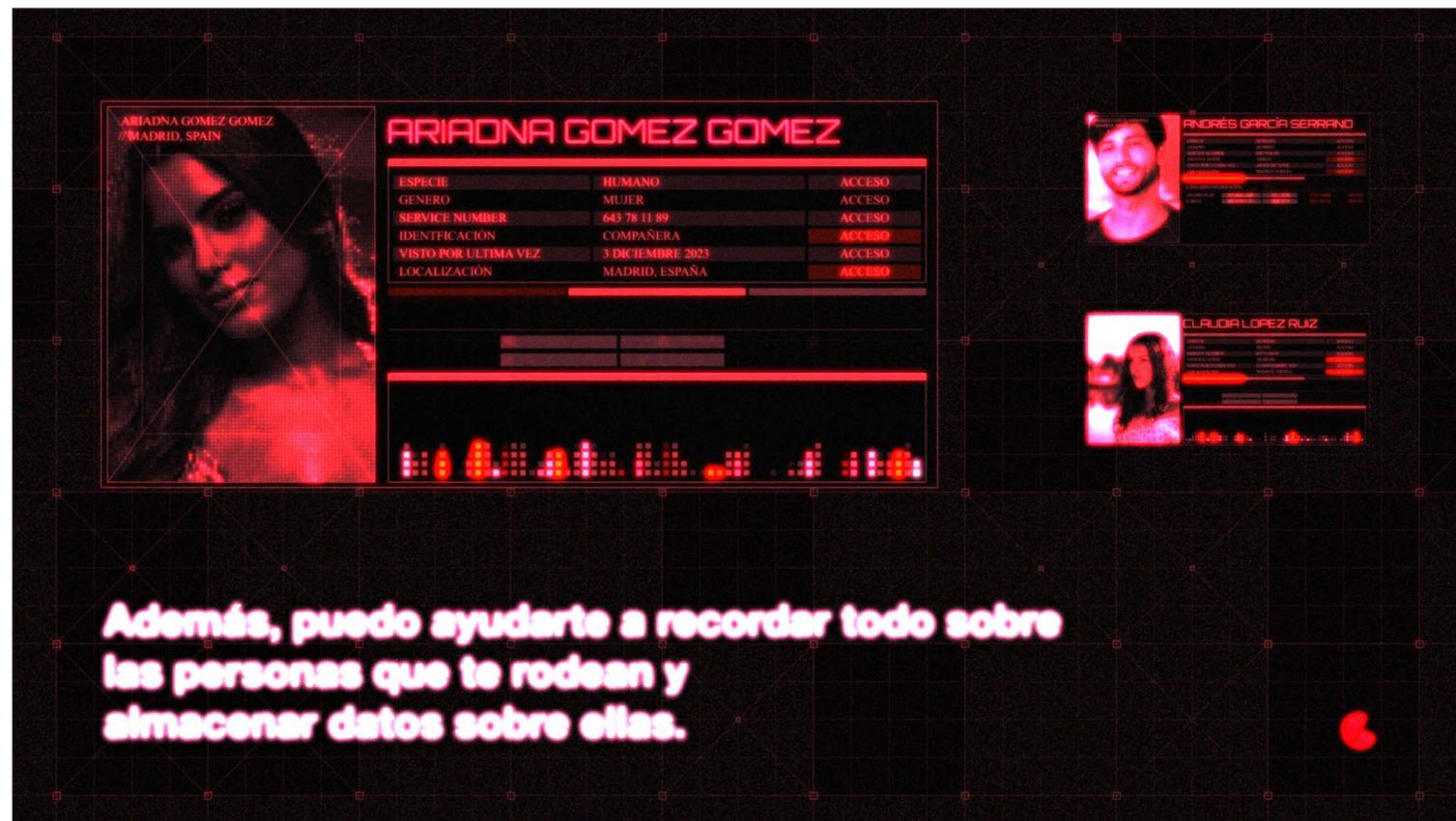
Bocetos finales de como se vería el producto final y el asistente virtual.

CREACIÓN BOCETOS



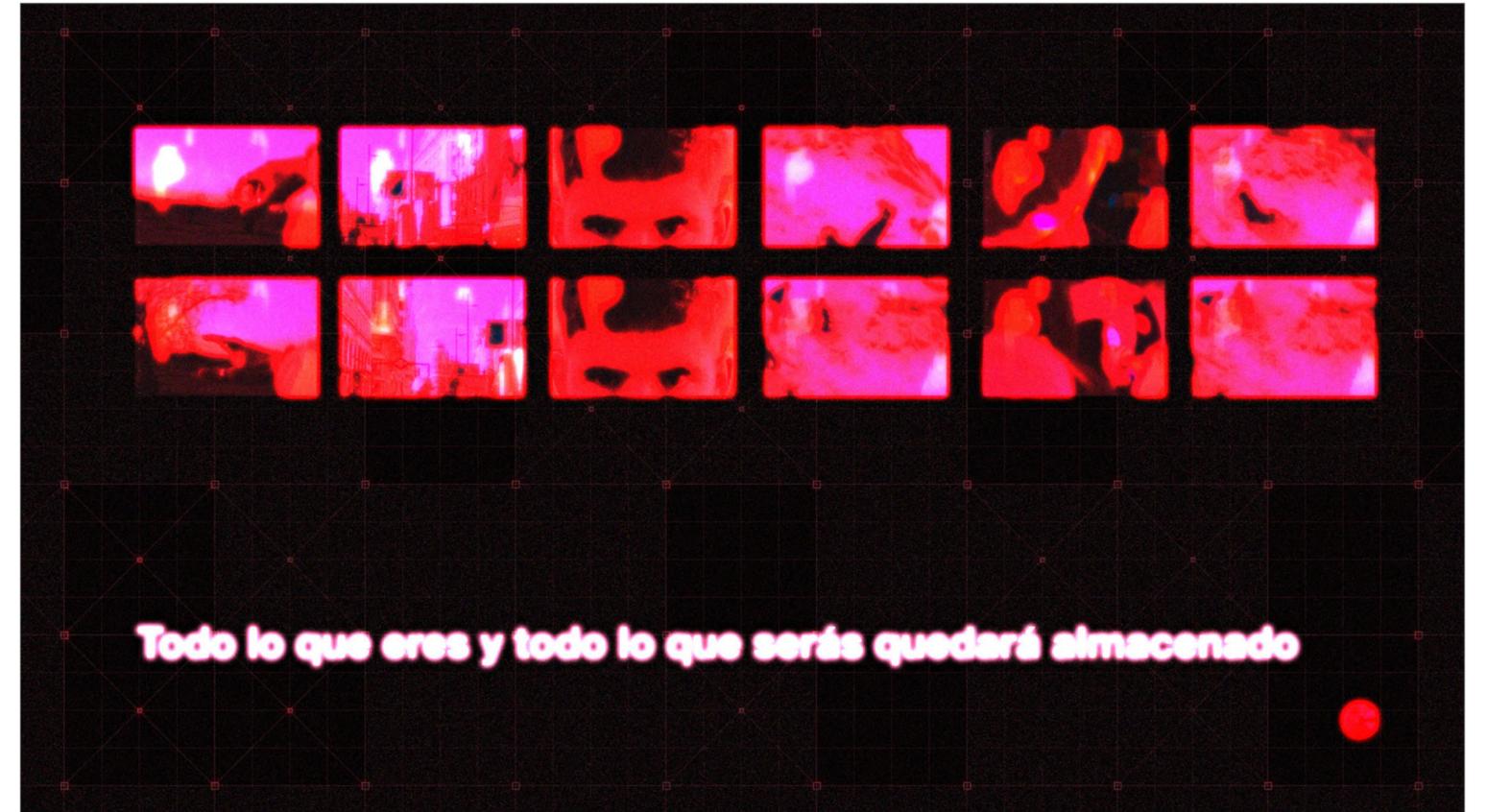
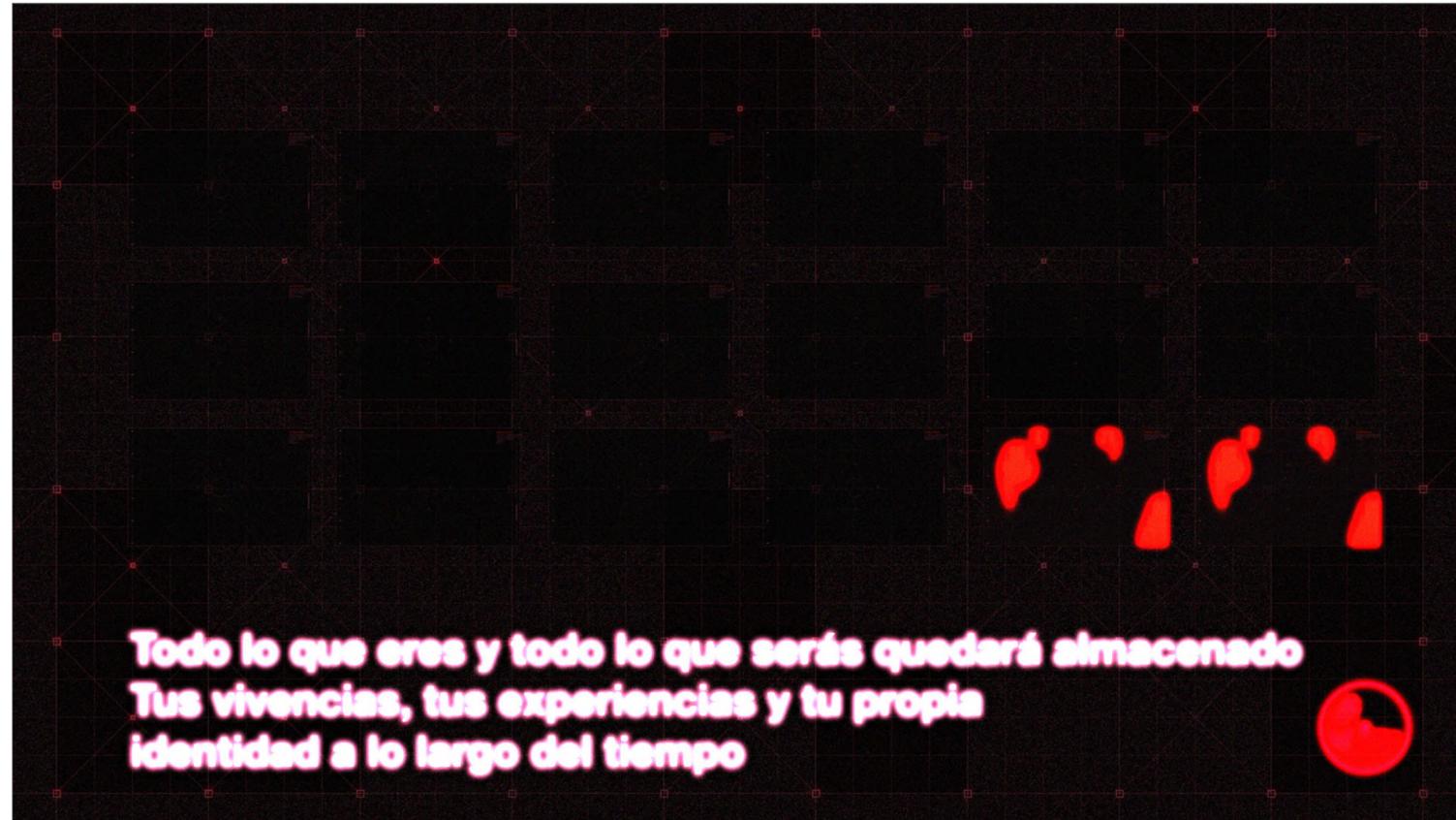
Bocetos finales de como se vería el producto final y de las pantallas en holograma que proyectaría en físico.

CREACIÓN BOCETOS



Primer Acercamiento de la estética de las pantallas del programa de Member. Esta pantalla de contactos y recordatorio de personas.

CREACIÓN BOCETOS



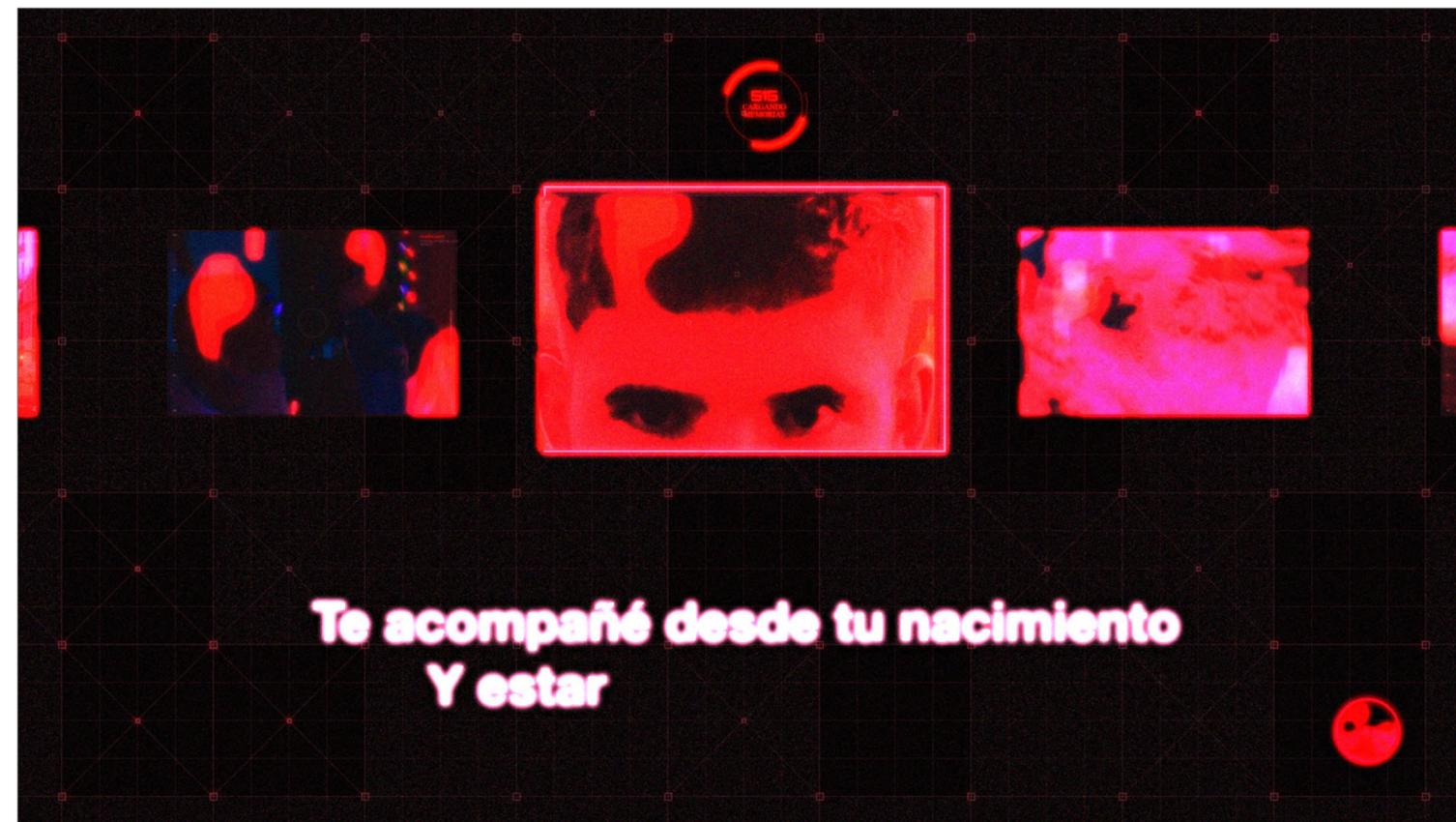
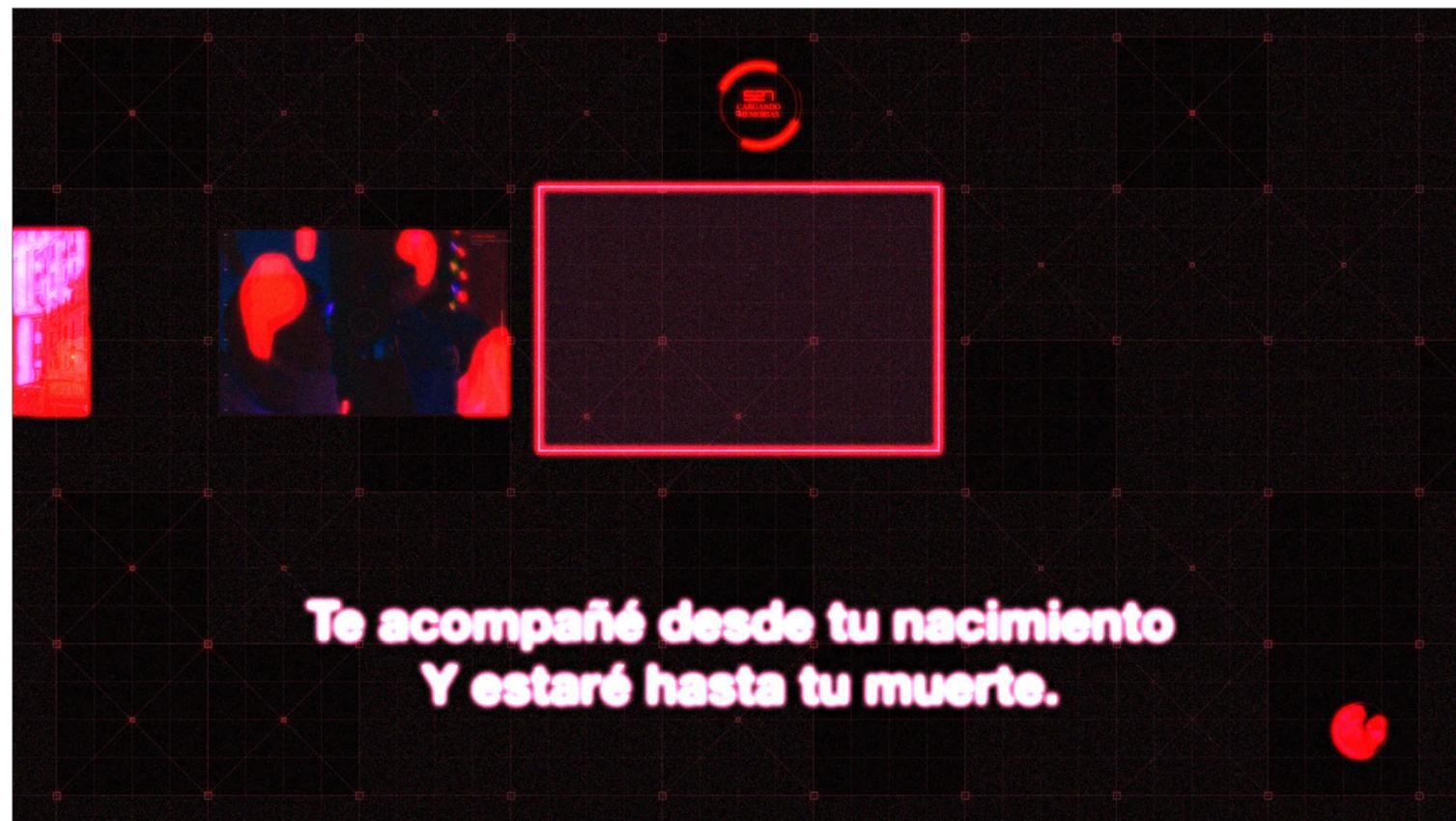
Primer Acercamiento de la estética de las pantallas del programa de Member. Esta pantalla de almacenado de información y explicación de procedimiento.

CREACIÓN BOCETOS



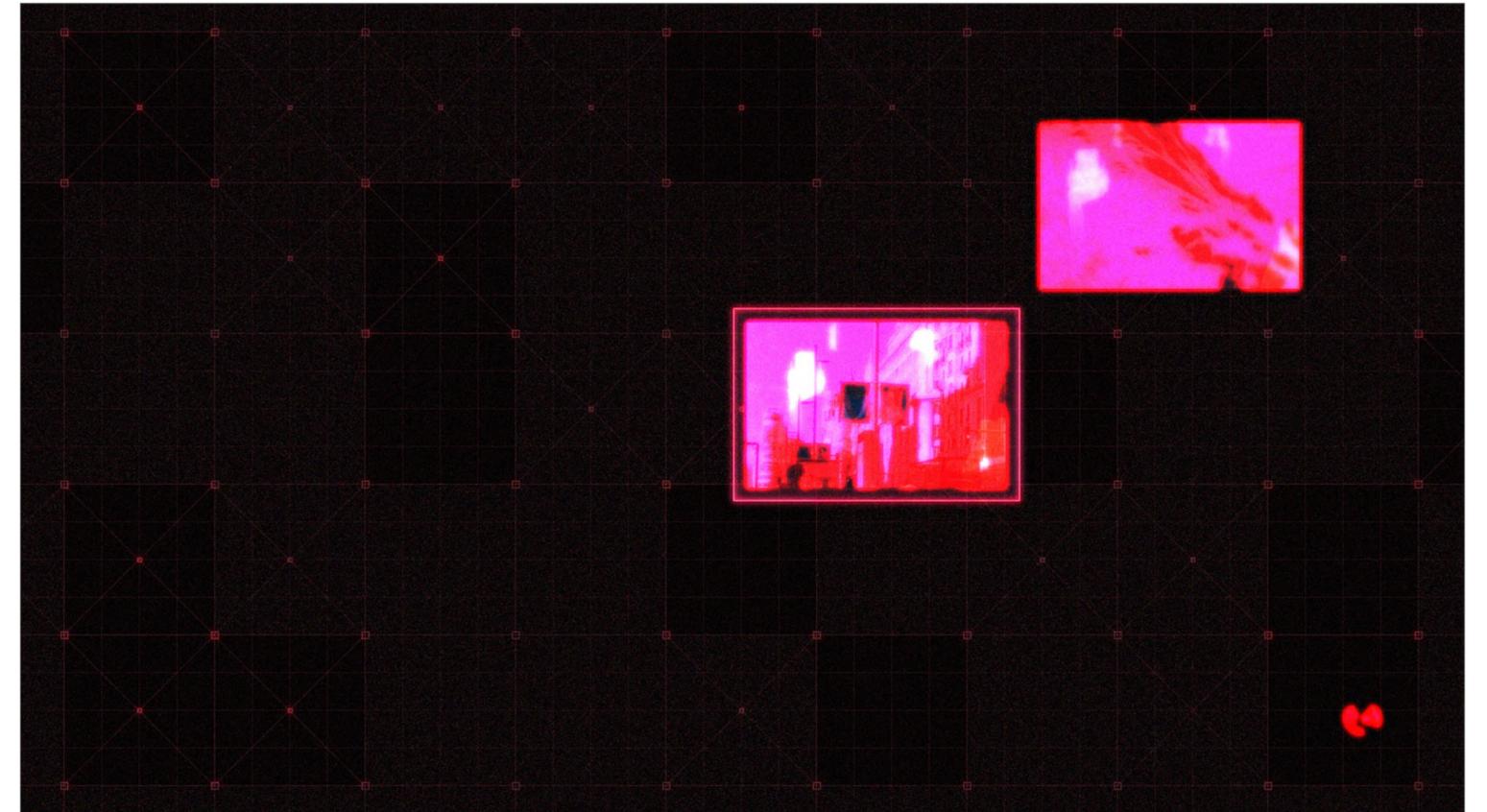
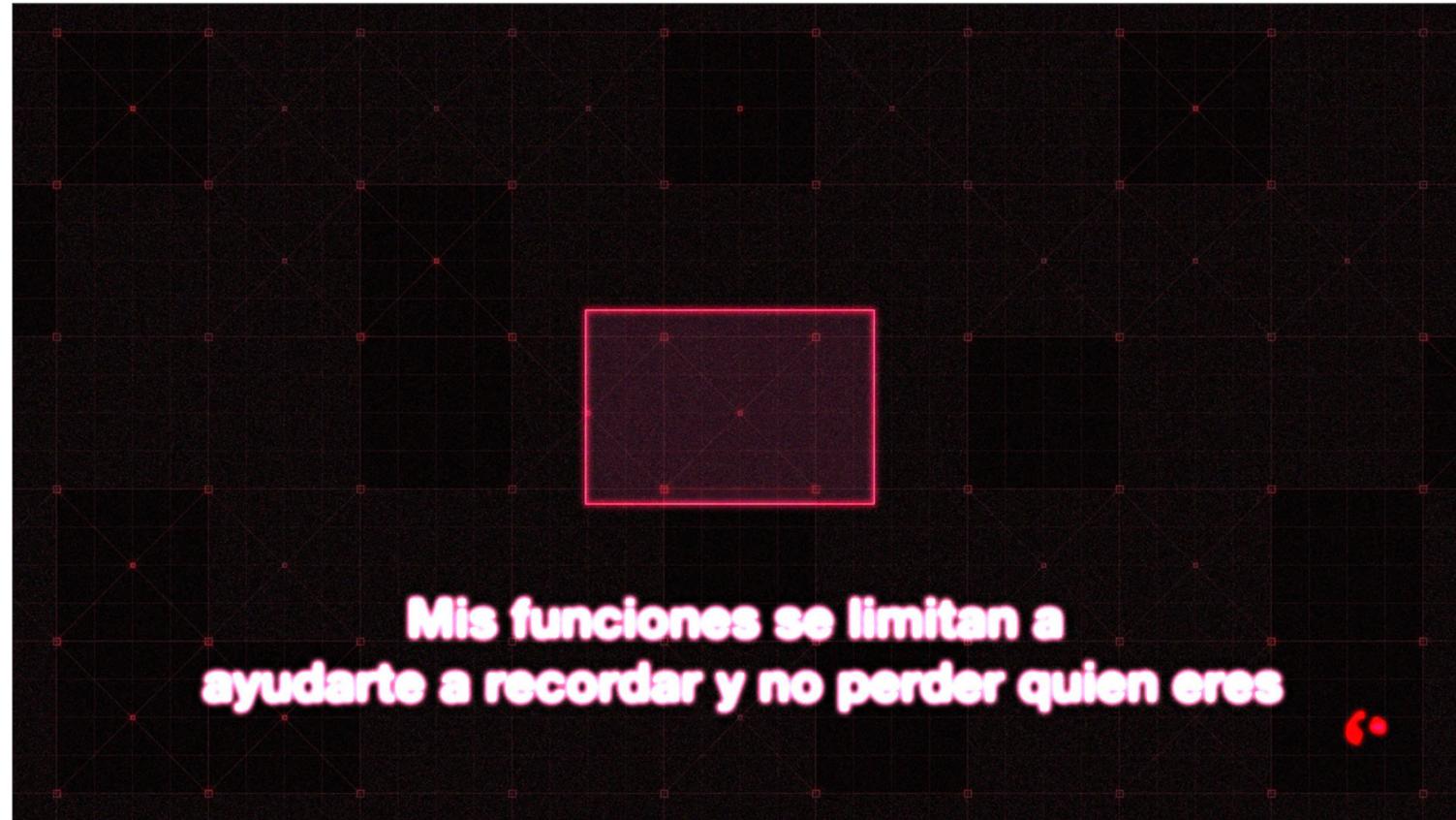
Primer Acercamiento de la estética de las pantallas del programa de Member. Esta pantalla de almacenamiento de mostrador de recuerdos y explicación de procedimiento.

CREACIÓN BOCETOS



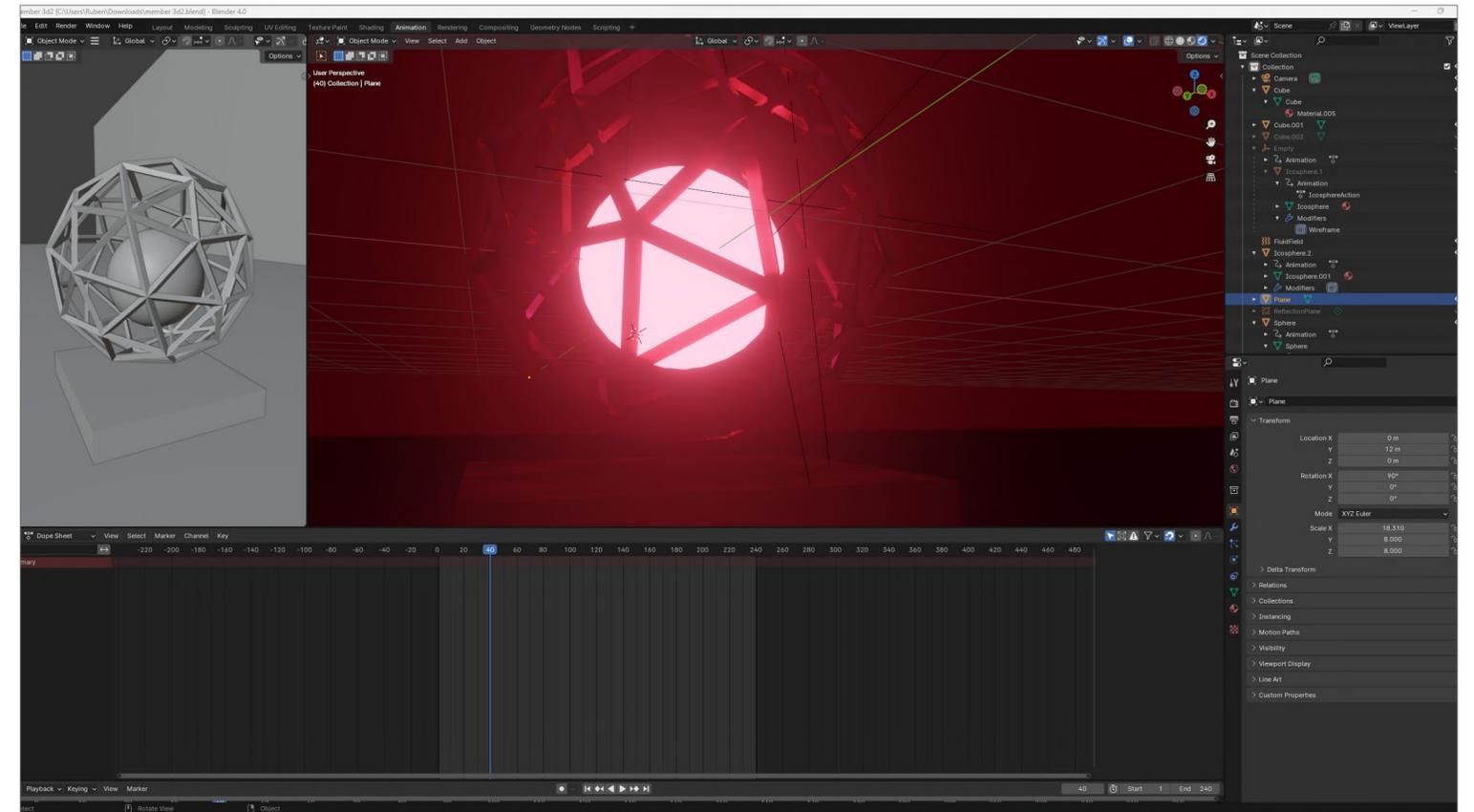
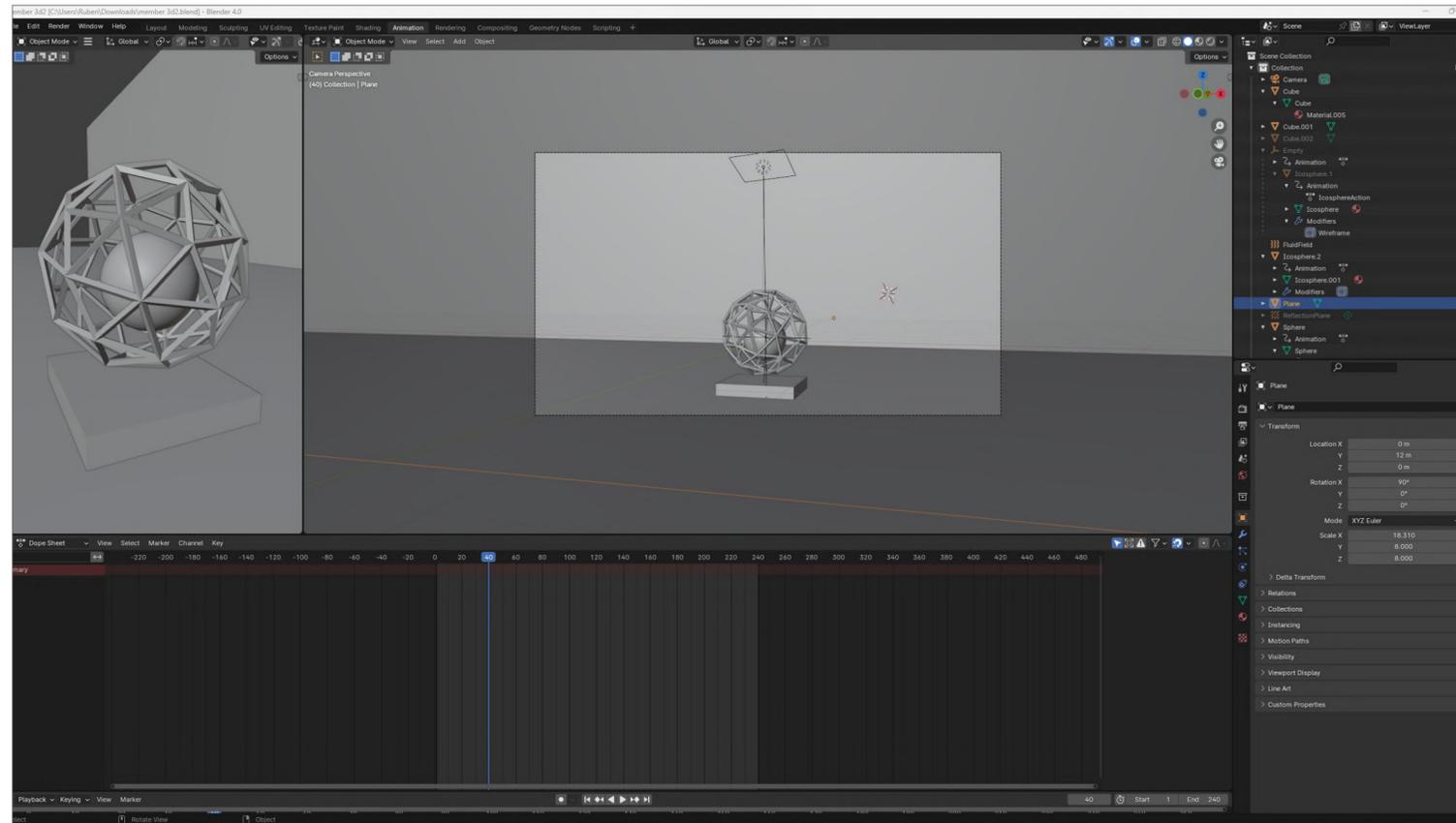
Primer Acercamiento de la estética de las pantallas del programa de Member. Esta pantalla de almacenado de mostrado de recuerdos y explicación de procedimiento.

CREACIÓN BOCETOS



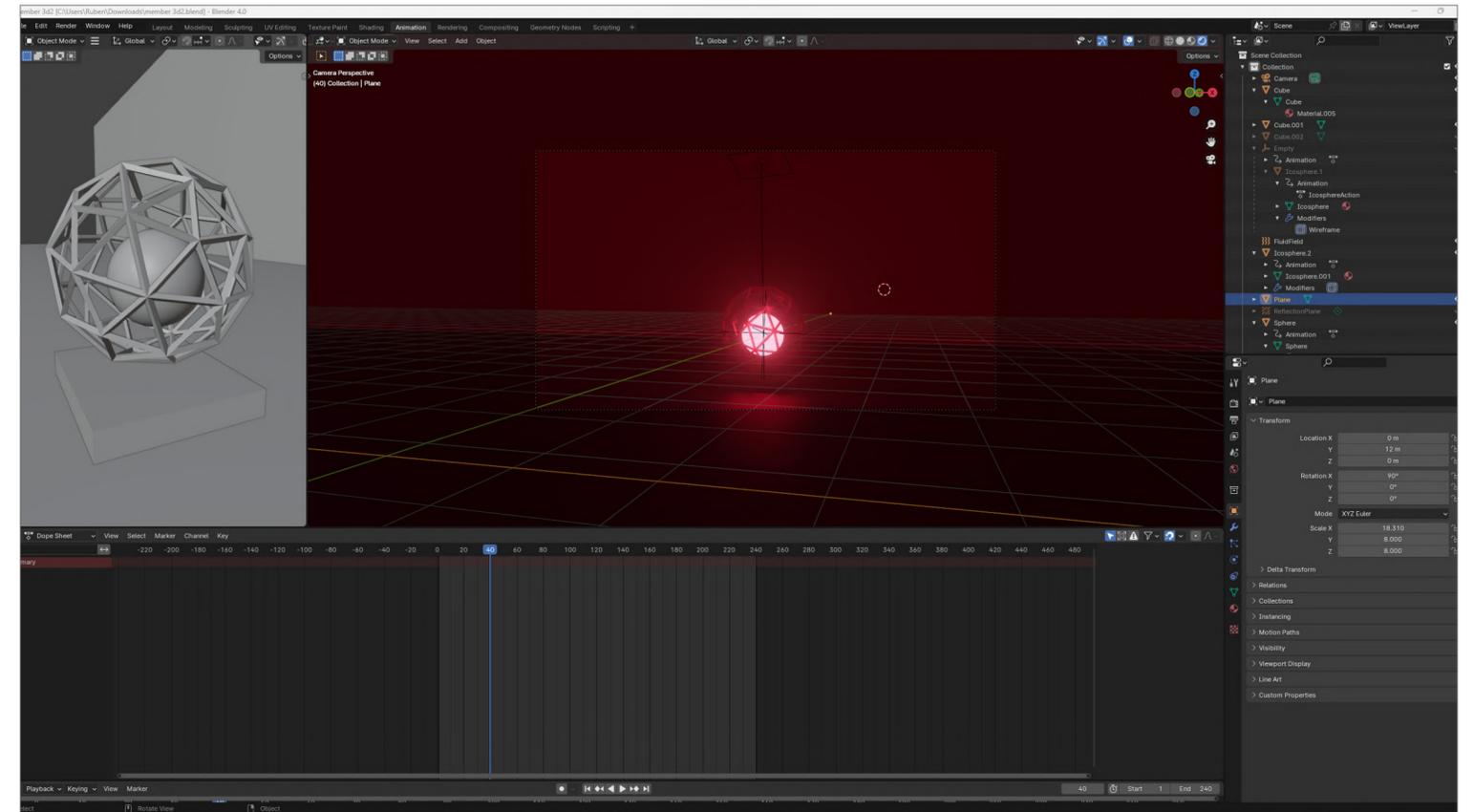
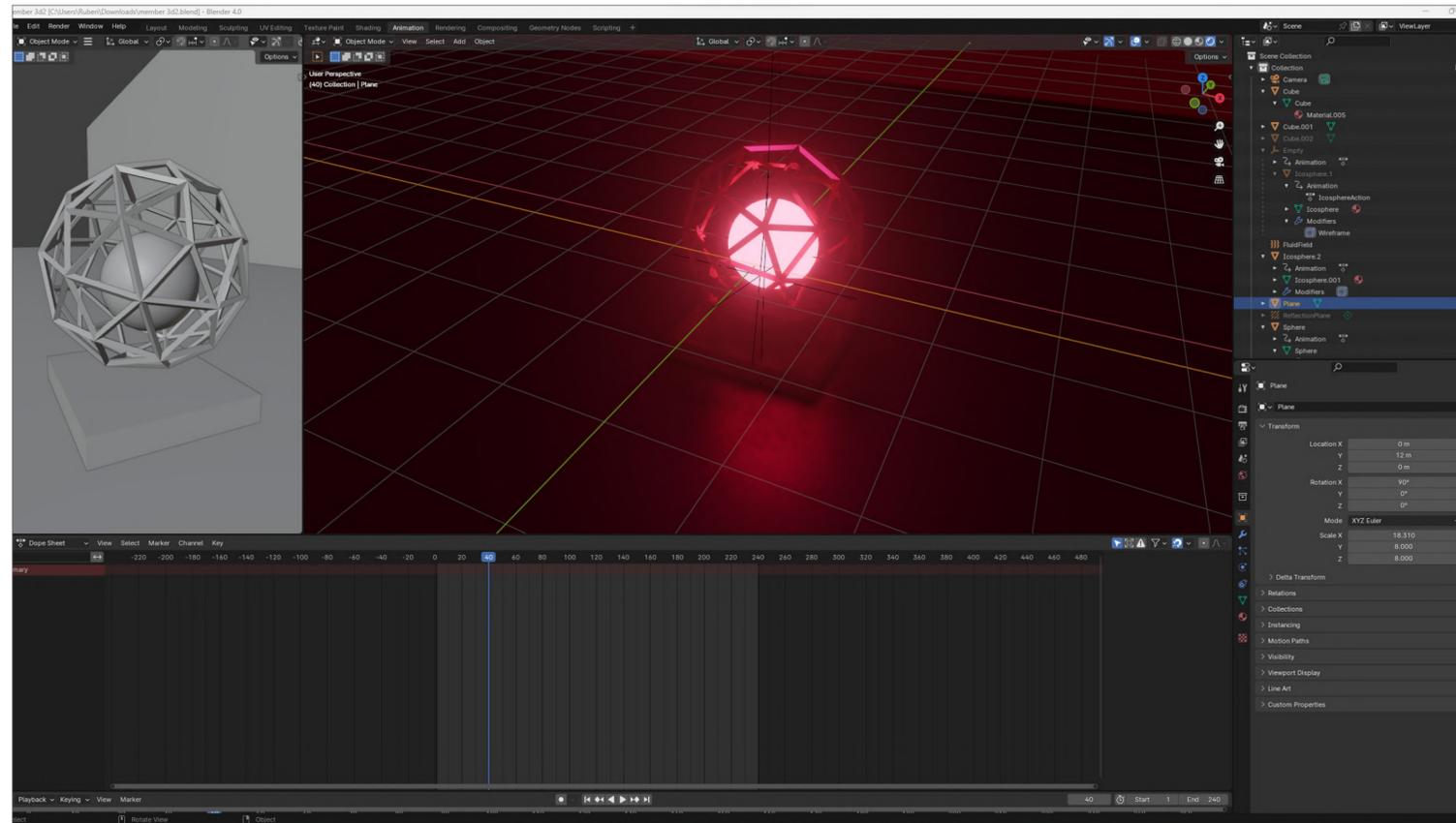
Primer Acercamiento de la estética de las pantallas del programa de Member. Esta pantalla de almacenado de mostrado de recuerdos y explicación de procedimiento.

CREACIÓN BOCETOS



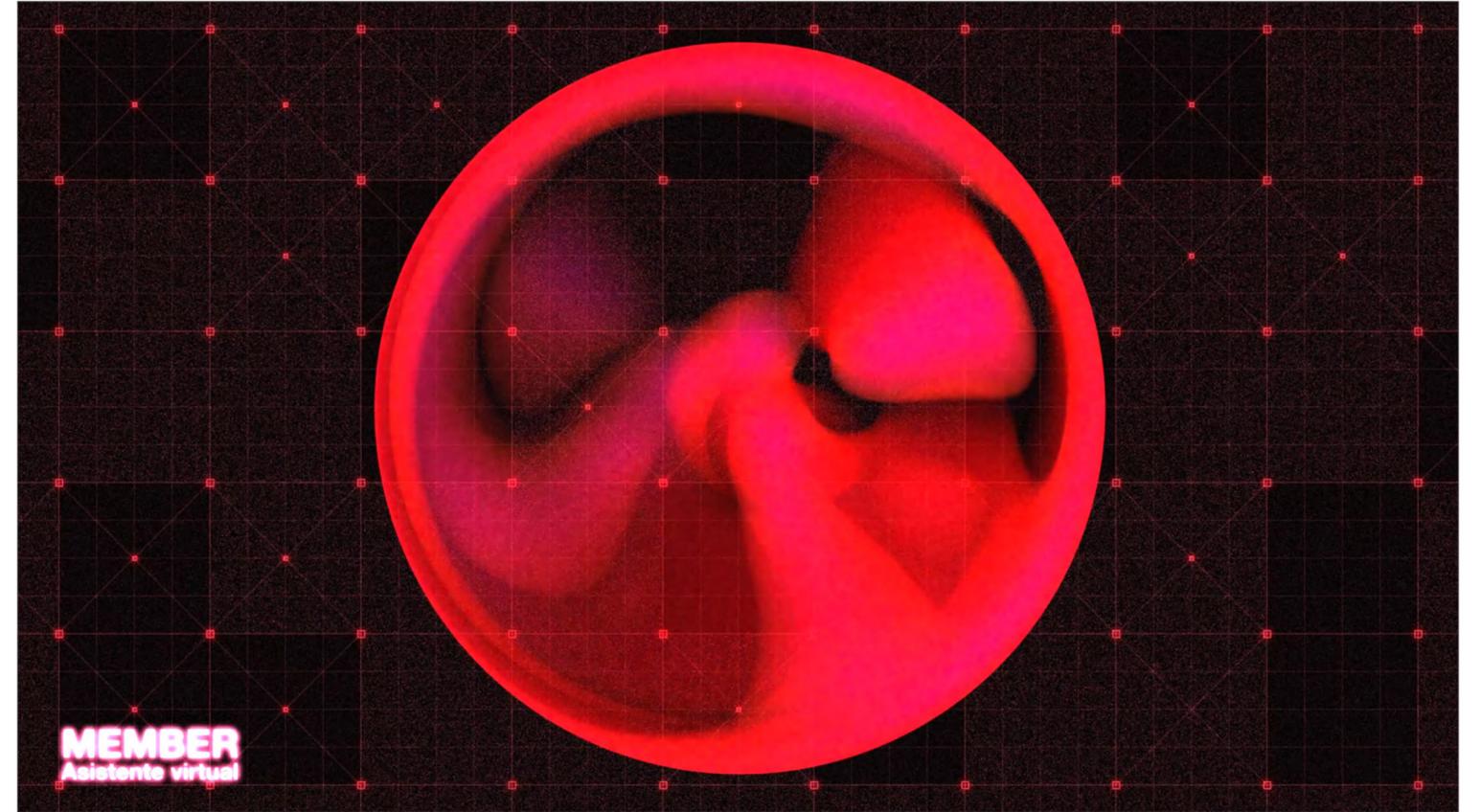
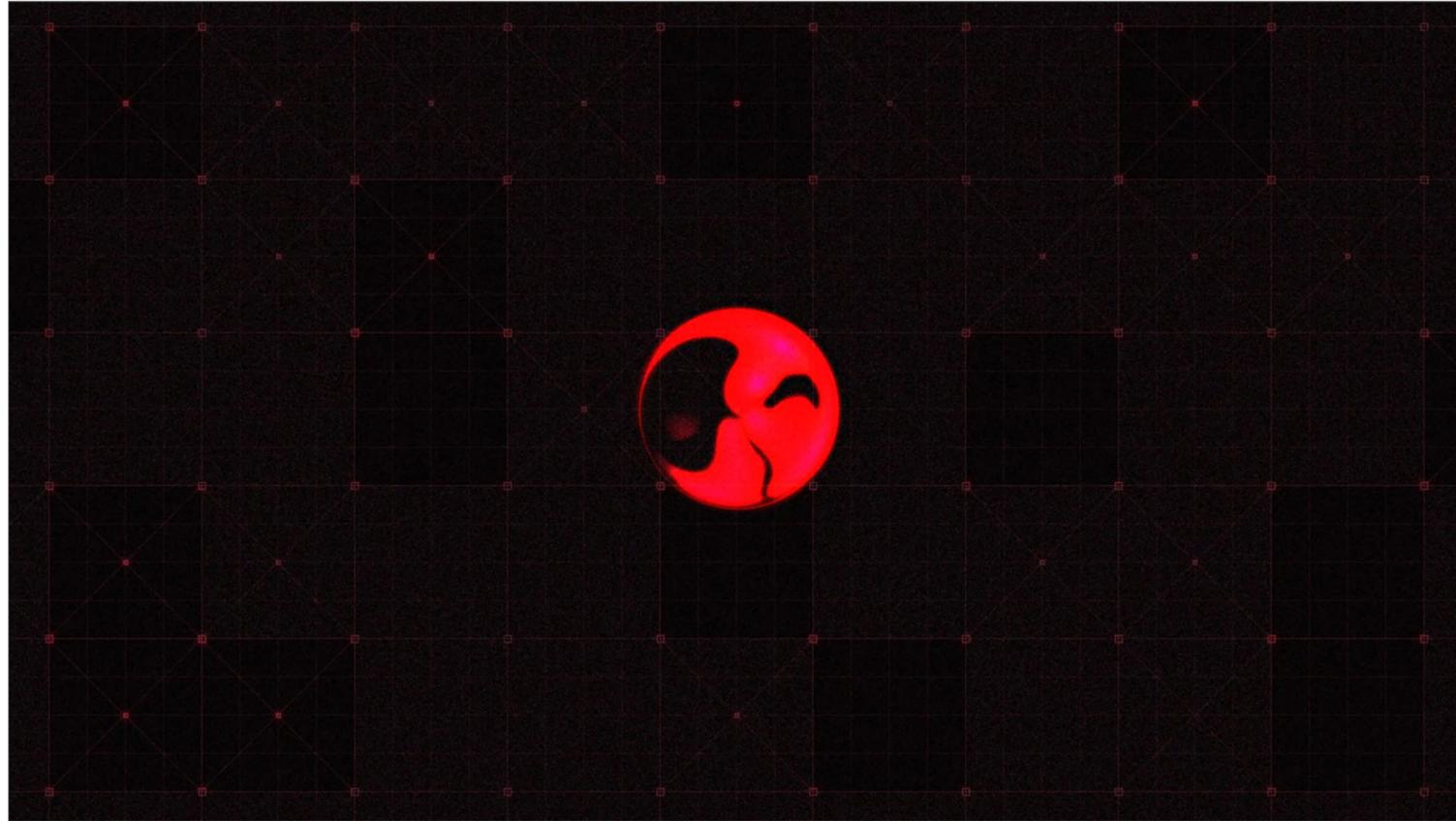
Creación en 3D de Member y su movimiento, luces y estructura con Blender.

CREACIÓN BOCETOS



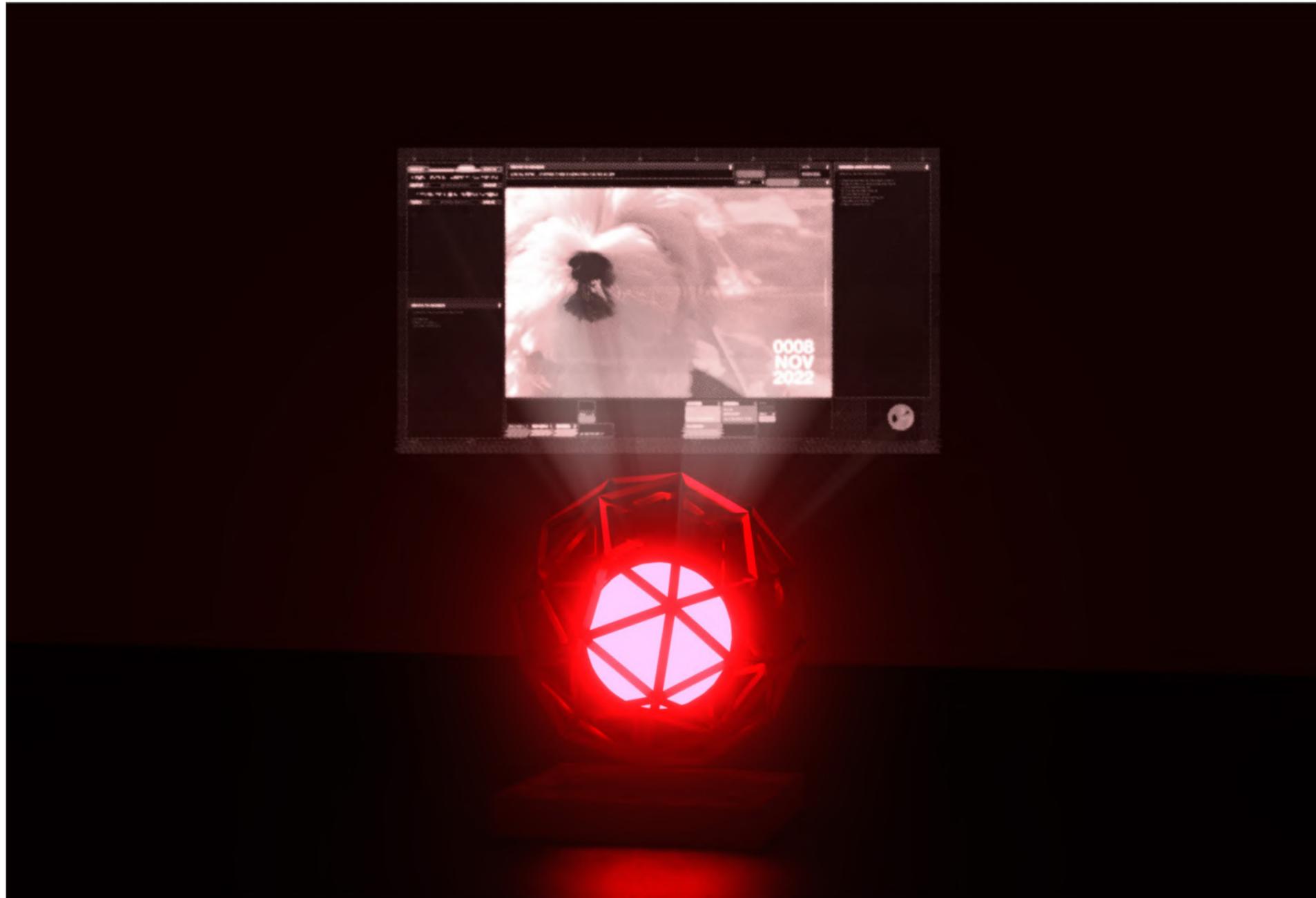
Creación en 3D de Member y su movimiento, luces y estructura con Blender.

CREACIÓN BOCETOS



Creación en 2D de Member y su movimiento, luces y estructura virtual con After Effects.

CREACIÓN BOCETOS



Prueba de Interfaz en holograma sobre el producto de Member físico, recreación de como lo vería el usuario en su casa. El producto proyecta gracias a los huecos que tiene en la cascara protectora y deja ver la imagen de a interfaz con sonido.

CREACIÓN BOCETOS



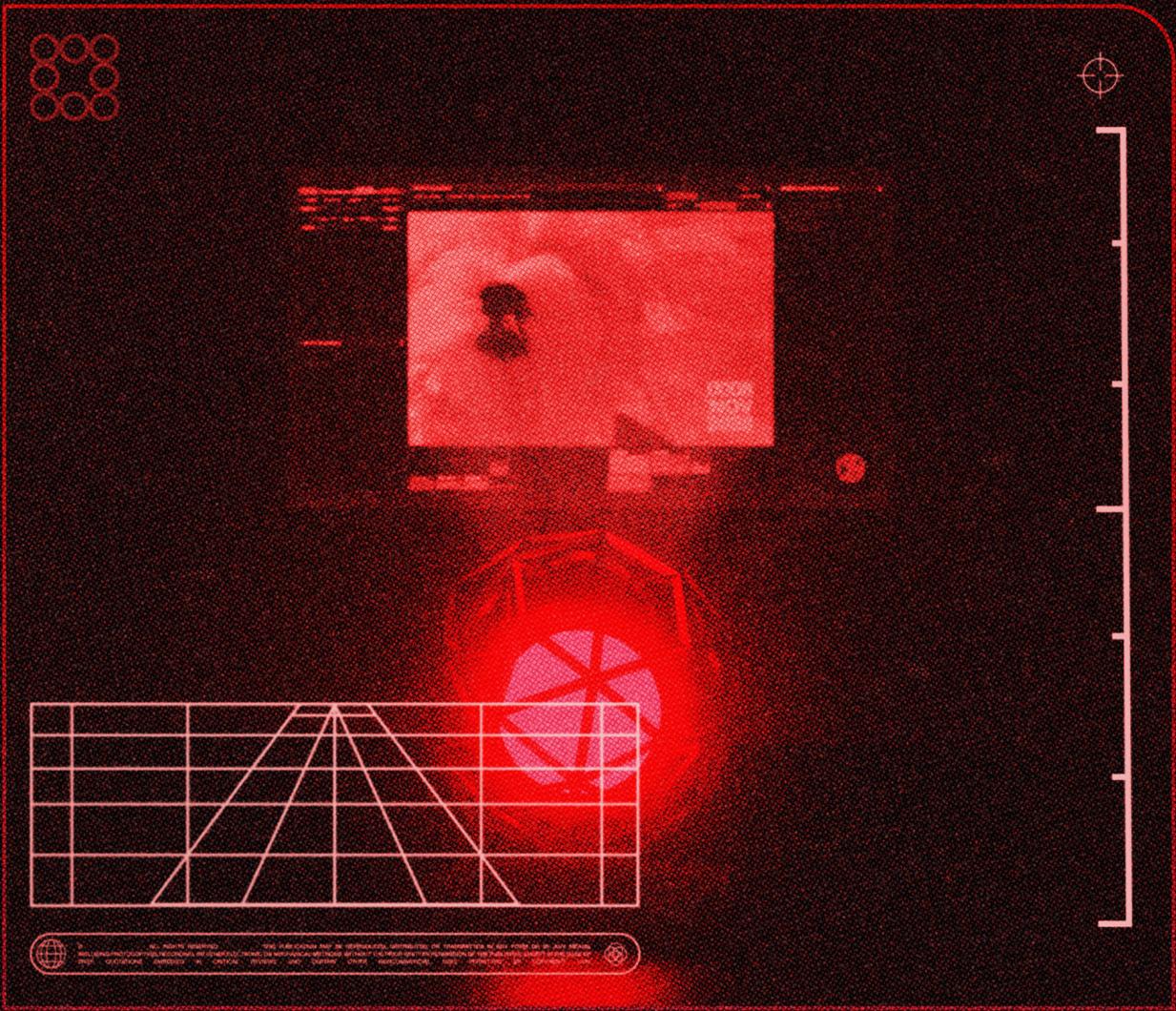
Prueba de tarjeta o ficha técnica del producto.



INTELIGENCIA ARTF

NC-17 NO ONE 17 AND UNDER ADMITTED

STREET WEAR 2K22 © BRINGING THE TRENDING FASHION TO YOU



ALL RIGHTS RESERVED. THIS IS A WORK OF ART. THE INFORMATION IS NOT INTENDED TO BE USED AS A SOURCE OF INVESTMENT OR FINANCIAL ADVICE. THE INFORMATION IS NOT INTENDED TO BE USED AS A SOURCE OF INVESTMENT OR FINANCIAL ADVICE. THE INFORMATION IS NOT INTENDED TO BE USED AS A SOURCE OF INVESTMENT OR FINANCIAL ADVICE.

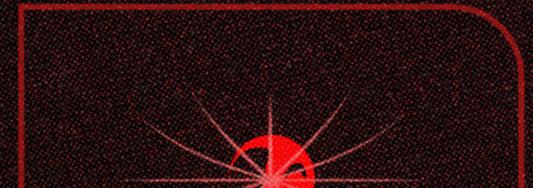
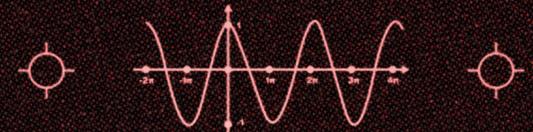
SOLUCIÓN O ESPECULACIÓN A LA R EXPERIMENTO TANGIBLE Y VIRTUAL

U S O S

INTRODUCCIÓN

MEMBER es un asistente virtual y personal que se encarga de almacenar recuerdos desde que naces hasta que mueres para ayudar al portador en sus problemas existenciales, problemas de memoria y organización y futuros problemas con enfermedades y problemas degenerativos. Sus funciones se limitan a recordarte quien eres y no perderte a ti mismo y tu propia identidad.

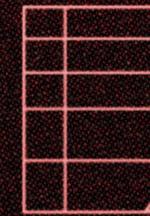
Entre sus funciones principales se encuentra la cascada de recuerdos, detección de recuerdos a gusto personal, identificación de personas y conocidos además de base de datos de cada una de ellas.



INTELJ

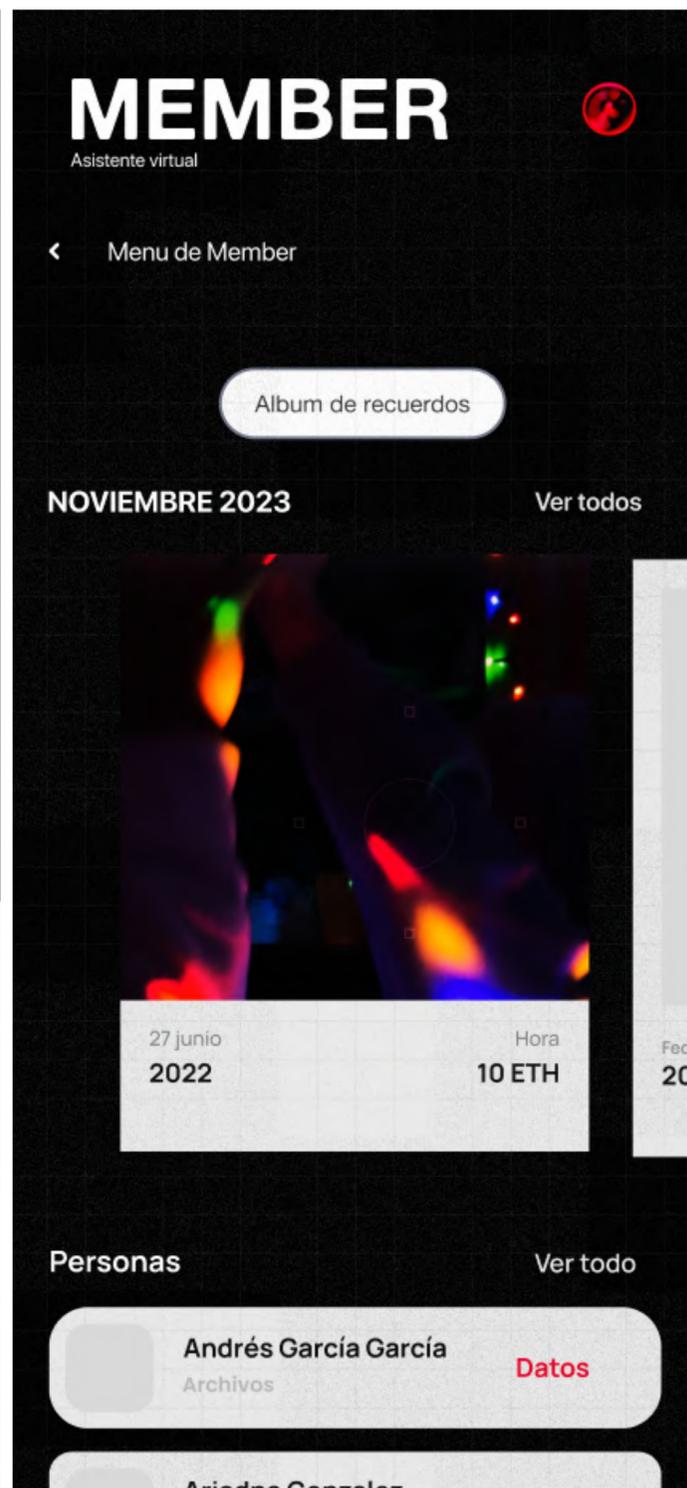
NC-17 NO ONE 17 AND UNDER ADMITTED

STREET WEAR 2K22 © BRINGING THE TRENDING FASHION TO YOU



ALL RIGHTS RESERVED. THIS IS A WORK OF ART. THE INFORMATION IS NOT INTENDED TO BE USED AS A SOURCE OF INVESTMENT OR FINANCIAL ADVICE. THE INFORMATION IS NOT INTENDED TO BE USED AS A SOURCE OF INVESTMENT OR FINANCIAL ADVICE. THE INFORMATION IS NOT INTENDED TO BE USED AS A SOURCE OF INVESTMENT OR FINANCIAL ADVICE.

CREACIÓN BOCETOS



Bocetos APP

FINAL

TIPOGRAFÍA, ELEMENTOS, COLORES, INFORMACIÓN, PANTALLAS, MARCA Y EXPLICACIÓN

FINAL

¿QUE ES?

—

¿QUÉ ES **MEMBER**?

FINAL QUE ES MEMBER

—

MEMBER

Member es un asistente virtual personal que facilita el recordado de experiencias, personas, memorias y vivencias del usuario.

Nace con el fin de ayudar a cualquier persona e instalarse desde el nacimiento para poder ir recogiendo información. Una vez que el usuario ya es consciente y con suficiente capacidad de raciocino Member se activará y mostrara su interfaz de reconocimiento y "tutorial", explicando cuales son sus funciones principales y como es su funcionamiento.

Member tiene deferentes estados. Uno virtual que interactua con el usuario por medio de una interfaz 2D que se mueve y cambia de color, además de contar con una voz personalizada y creada para el. El otro estado es el físico en un objeto que estará en las casas de cada persona para volcar información y hacer un visionado mucho más sencillo que en tu propia mente. Este objeto podrá proyecta como un holograma toda la información.

Tanto en el plano físico como en el plano virtual Member puede ser representado por interfaz oscura e interfaz clara, haciendo que espectador pueda seleccionar entre una de las dos.

FINAL
QUE ES MEMBER

MEMBER MARCA
DINÁMICA

Interfaz clara



Member

Interfaz oscura



Member

FINAL
QUE ES MEMBER

MEMBER MARCA
DINÁMICA

Interfaz clara

Interfaz oscura



FINAL QUE ES MEMBER

MEMBER MARCA DINÁMICA

Al rededor de Member también hay que crear una marca para reconocerlo, tanto en su interfaz como a la hora de utilizar una aplicación movil, virtual o adquirir el material físico.

Para este apartado he tenido la idea de que sea una marca dinámica que pueda ir cambiando dependiendo de unos parámetros.

El logo principal es la imagen seleccionada anteriormente, que parte del movimiento que hace member en el programa. A partir de este movimiento cada usuario puede tener su propio member que se configurará a raíz de su red neuronal y será totalmente personal, haciendo posible la opción que todos partan de la misma base pero cada persona tenga un MEMBER totalmente distinto aunque sea por un pequeño pixel, movimiento o variación en la creación.

Cada member es único en forma pero no en formato ni color, todos proceden de una base creada anteriormente y esto hace que la marca pueda mutar y variar dependiendo de la persona.

FINAL
QUE ES MEMBER

MEMBER MARCA
DINÁMICA



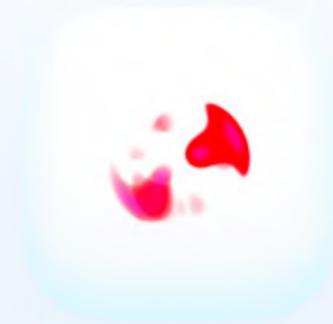
Member



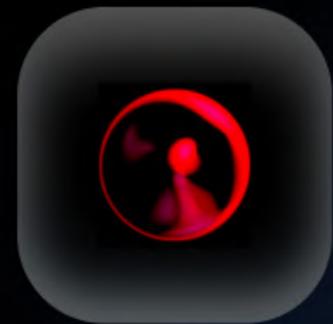
Member



Member



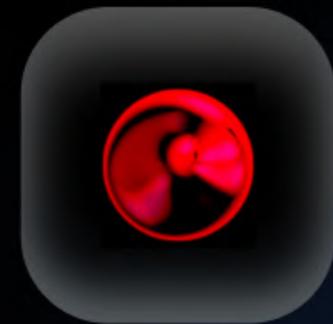
Member



Member



Member



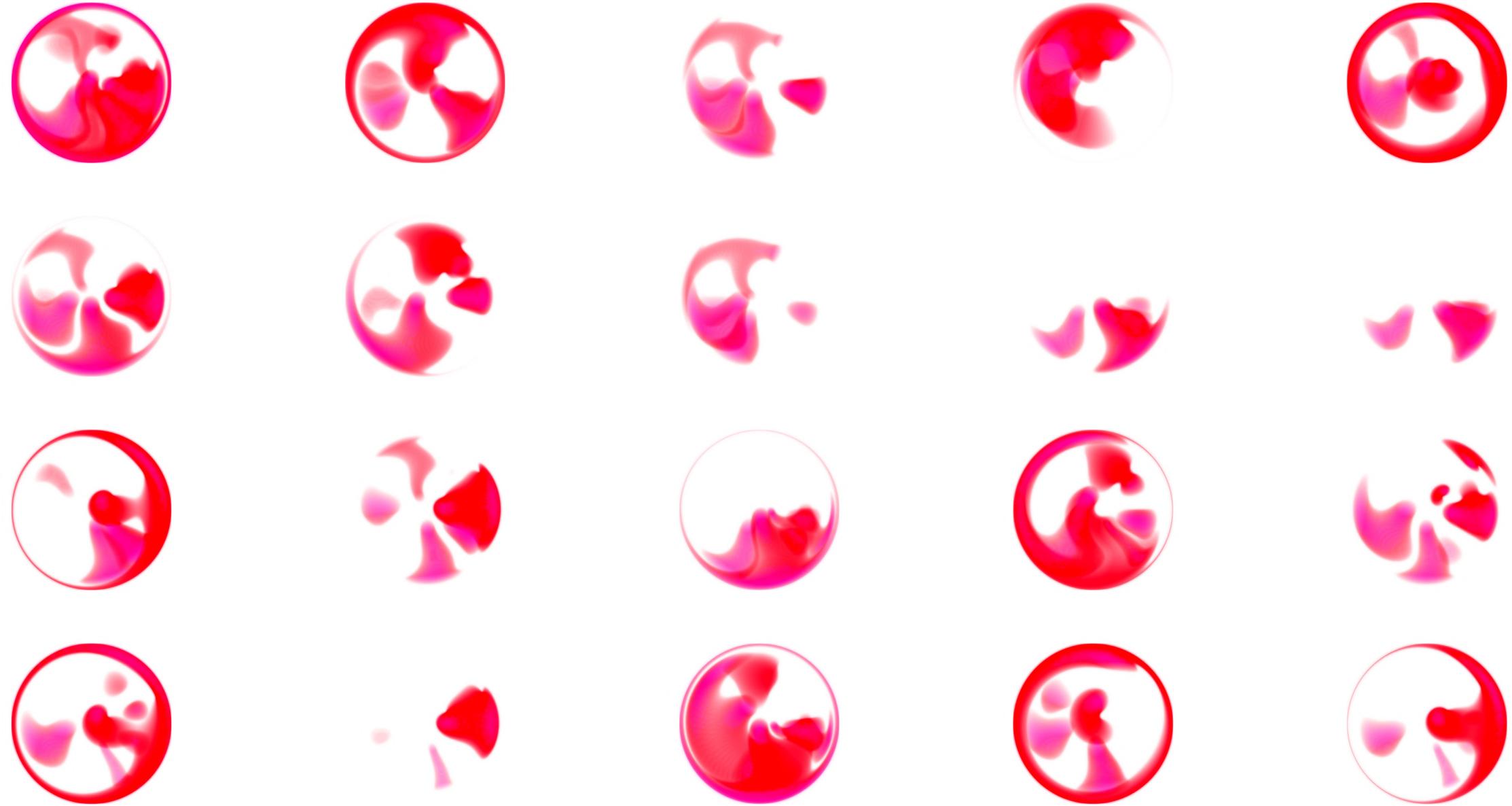
Member



Member

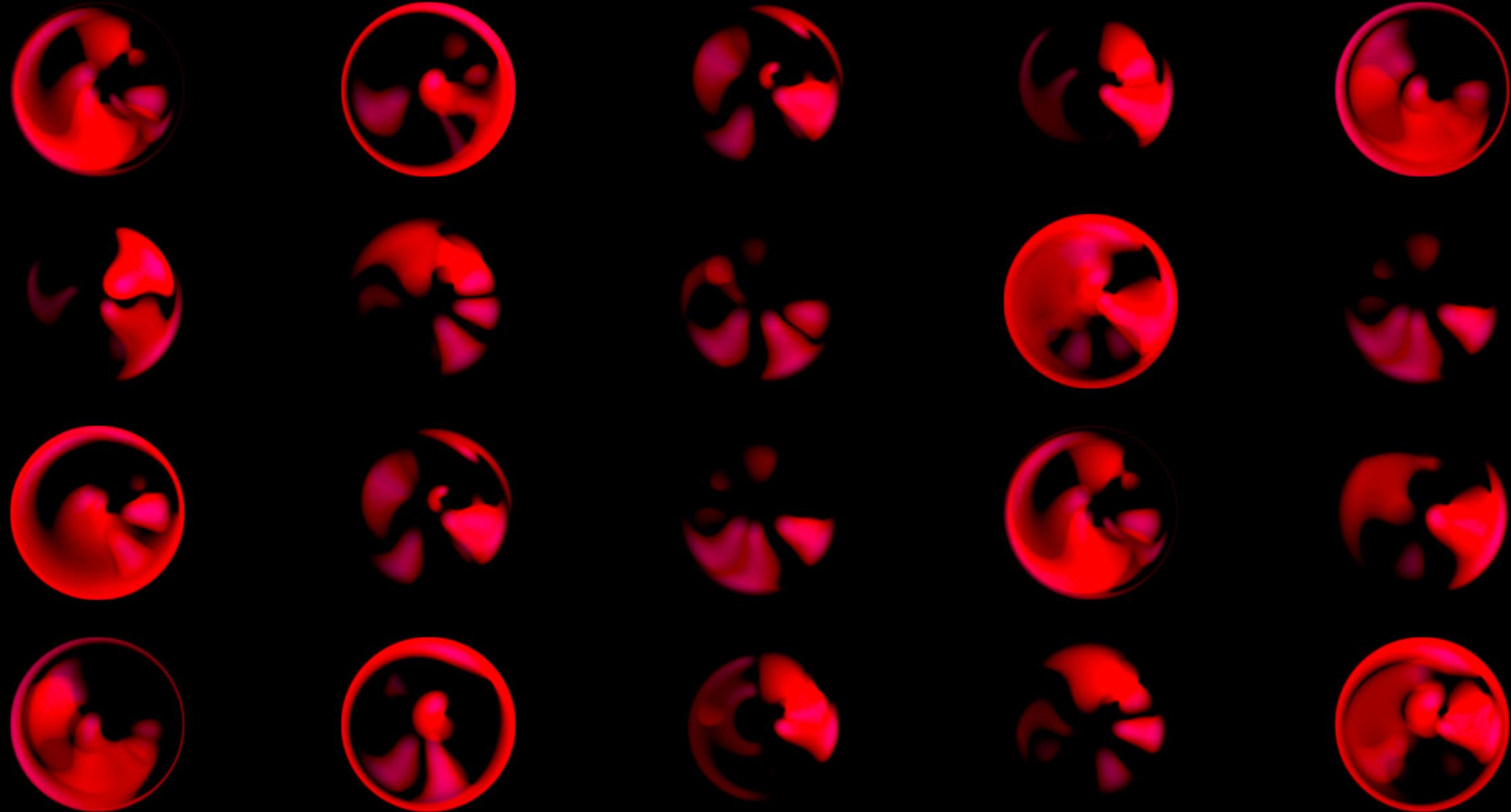
FINAL
QUE ES MEMBER

MEMBER MARCA
DINÁMICA



FINAL
QUE ES MEMBER

MEMBER MARCA
DINÁMICA



FINAL

¿PARA QUÉ SIRVE?

—

¿PARA QUÉ SIRVE **MEMBER?**

FINAL

¿PARA QUÉ SIRVE?

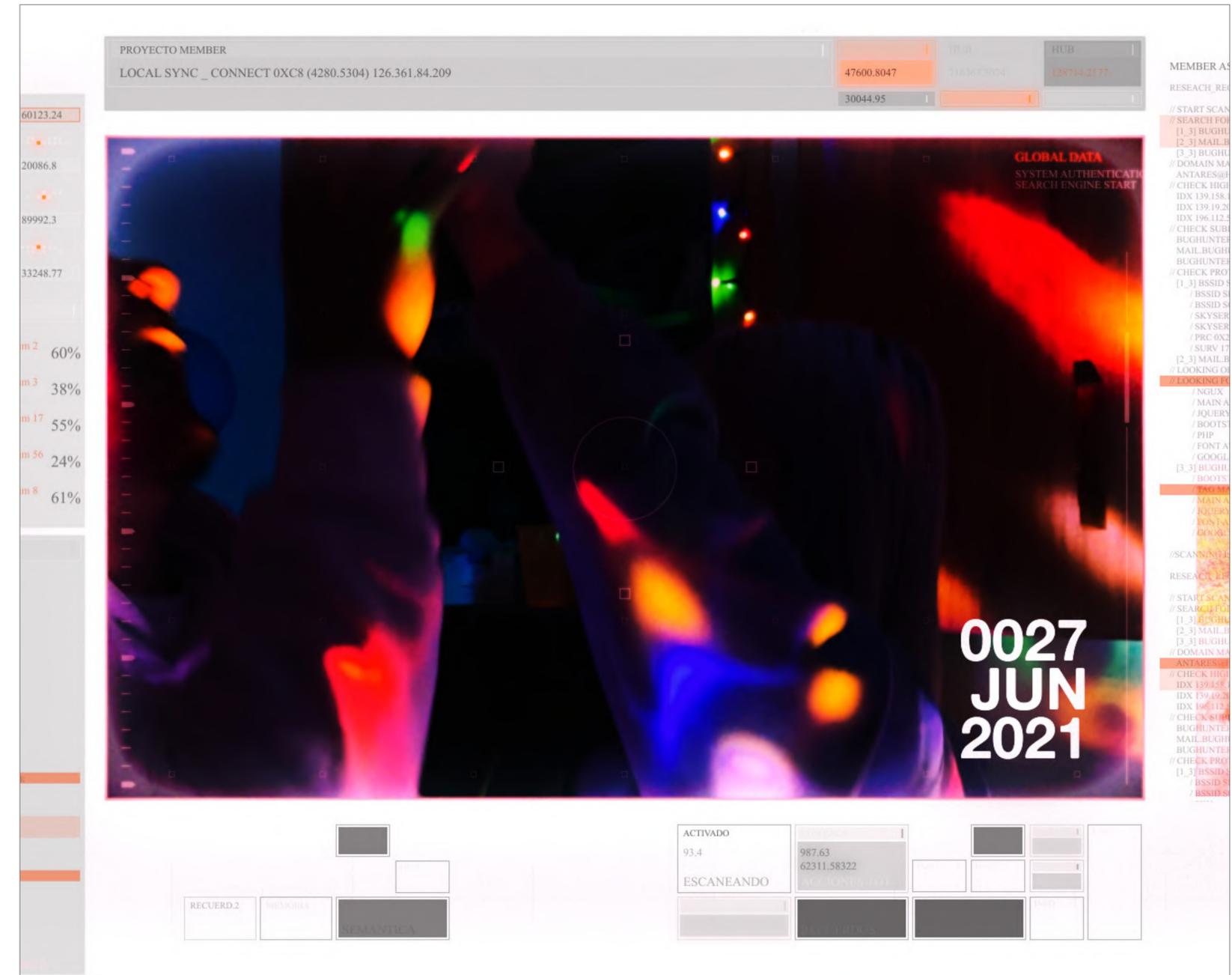
FINALIDAD Y FUNCIÓN

Member tiene como función principal todo tipo de público desde que nace hasta que muere, su objetivo principal es ayudar a las personas a recordar y no olvidar su día a día, recuerdos pasados, memorias y acontecimientos importantes. Guardarlos en una base de datos y poder mostrarlos como si de un video se tratase, de lo que tus ojos vieron en ese momento e interpretaron esa experiencia.

Su público principal es todo aquel al que se lo implanten desde pequeño a partir del año 2050, con el fin de ayudar a cualquier tipo de persona en su vida.

Como objetivo secundario y del que partió la idea del trabajo es poder utilizar esta herramienta para casos más concretos. Abarcar a todas las personas en su uso básico y general para luego poder concretar y servir como ayuda en casos como Alzheimer, demencia senil o diferentes problemas cerebrales en los que se pierda la memoria.

Member es un sistema de diseño y producto que no esta ligado a la medicina en cuanto a su funcionamiento, por ello es capaz de ayudar a recordar y servir de alargamiento ante estos problemas cerebrales pero su cometido principal no es curar ni erradicar, solo ayudar al usuario.



FINAL

¿COMO ES?

—

¿COMO ES **MEMBER?**

FINAL**¿COMO ES?**

-

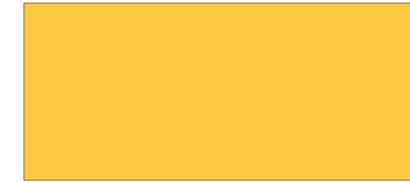
COLORES

En la creación de Member el color seleccionado fue el rojo y es el que se ha mantenido como color principal de la marca y del sistema, pero ha esto se le ha añadido dos colores más que en un futuro podría llegar a crecer mucho más.

El color amarillo representa la memoria episódica, cualquier momento en el que Member haga uso de una función que tenga que ver con experiencias, memorias y vivencias se activa este color en el y cambia del estado rojo a este para que el espectador por patrones de color sepa la referencia a la que está accediendo.

En el caso de la memoria sistemática, el color se cambiará al morado brillante para hacer referencia a todas esas acciones de aprendizaje y memorizar, como puede ser personas y datos sobre personas, acciones o lecciones aprendidas por el usuario.

En todo momento en el que member haga explicaciones sobre el procedimiento, sobre su sistema, se encienda o interactue de otra forma con el espectador, el color fijo será el rojo. Después en cada momento o acción el color transiciona a los demás, siempre volviendo después al original. En la marca el color se mantiene en rojo mientras que en el objeto físico podemos ver también esos cambios de color.



HEX : #ffc942

R - 255

G - 201

B - 66



HEX : #ff455d

R - 255

G - 69

B - 93



HEX : #ff2feb

R - 255

G - 47

B - 235

FINAL
¿COMO ES?

—

COLORES



Member
Memoria episódica



Member
Memoria normal



Member
Memoria semántica

FINAL
¿COMO ES?

—

COLORES



FINAL**¿COMO ES?**

-

TIPOGRAFÍA

Las tipografías elegidas han sido la San Francisco para todos los elementos que no sean principales y más de textos largos, información de apartados y demás datos y detalles.

La tipografía principal es la Alte Haas Grotesk, una tipografía que recuerda un poco a al helvética por su forma pero tienen variaciones para hacerla más incompleta y no tan definida en los bordes, esto me venía genial para que fuera legible pero que mantenga esa idea no tan firme para ligarla a los recuerdos y lo retro.

TIPOGRAFÍA **PRINCIPAL**

ALTE HAAS GROTESK

SF PRO DISPLAY BOLD
SF PRO DISPLAY REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

12345678910 / () % & · # @ “ ! | ¿ ?

12345678910 / () % & · # @ “ ! | ¿ ?

TIPOGRAFÍA **SECUNDARIA**

SF PRO DISPLAY

Sf Pro Display Black
Sf Pro Display Bold
Sf Pro Display SemiBold
Sf Pro Display Medium
Sf Pro Display Regular
Sf Pro Display Light
Sf Pro Display Thin

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

12345678910 / () % & · # @ “ ! | ¿ ?

FINAL

¿COMO ES?

—

TIPOGRAFÍA - JERARQUÍAS

INFORMACIÓN SISTEMAS

SF UI DISPLAY
Light
11 pt

MEMORIA EPISÓDICA
MEMORIA SEMÁNTICA
NOMBRE DE LA PERSONA
RECUERDO NÚMERO 1
INFORMACIÓN
RECOPIACIÓN

INFORMACIÓN ADICIONAL

SF UI DISPLAY
Medium & Light
14 pt

MEMBER V1
PRIMERA VERSIÓN
ASISTENTE PERSONAL
VIRTUAL
2023

INTERFAZ
CLARA
OSCURA

CODIGO
15267452747250
USUARIO: RUBEN MALDONADO

SECCIONES

SF UI DISPLAY
Medium & Light
20 pt

FUNCIÓN 1/2/3/4 -

ALMACENAR
RECORDAR
RELACIONARSE
COMPARTIR

FINAL

¿COMO ES?

—

TIPOGRAFÍA - JERARQUÍAS

TITULAR GRANDE

TITULAR GRANDE

Alte Hass Grotesk
Bold
136 pt

EXPLICACIÓN

EXPLICACIÓN

Alte Hass Grotesk
Bold
102 pt

Texto intermedio

Texto intermedio

Alte Hass Grotesk
Bold
85 pt

Texto corrido

Texto corrido

Alte Hass Grotesk
Bold
70 pt

FINAL
¿COMO ES?

—

RETÍCULAS

Para las retículas he creado diferentes medidas de espaciado y de columnas, además de tamaños de fotos fijos.

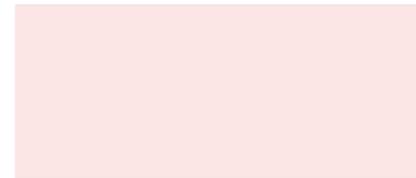
Los tamaños de las columnas son relativos entre sí.



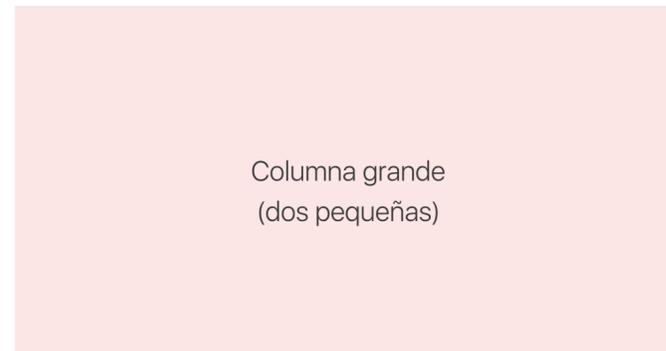
Espaciado



Tamaño de member 2D
(columna pequeña)



Columna
pequeña



Columna grande
(dos pequeñas)



Foto Grande



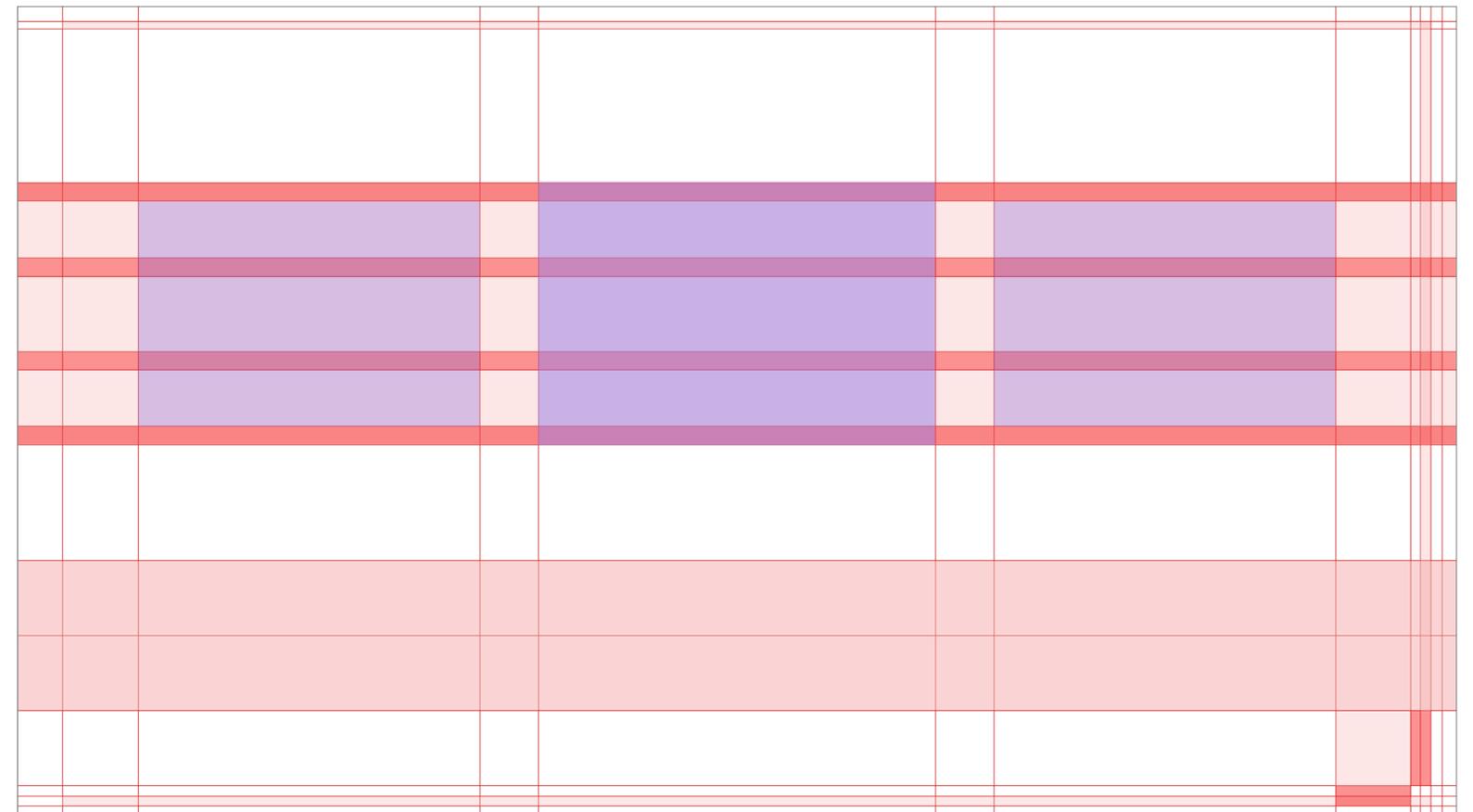
Foto Med

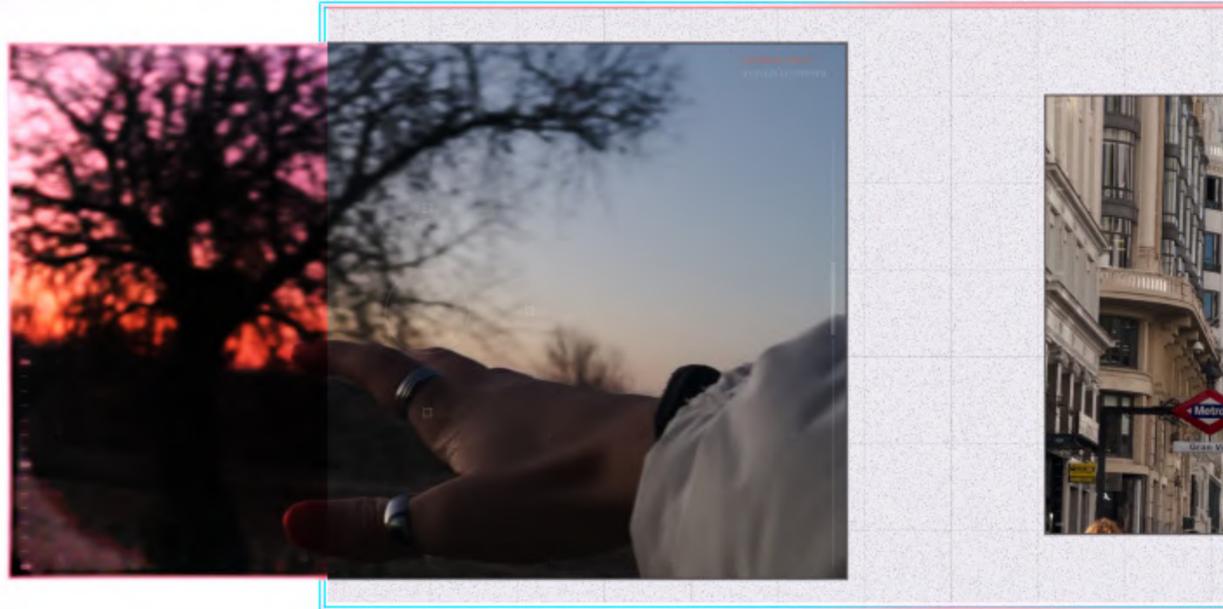
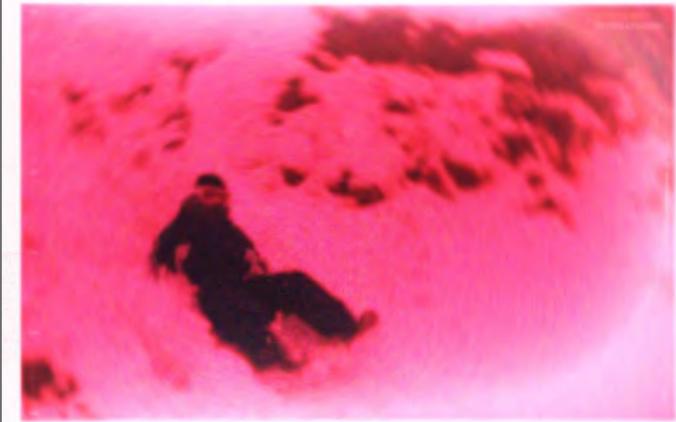


Foto Peq

FINAL ¿COMO ES?

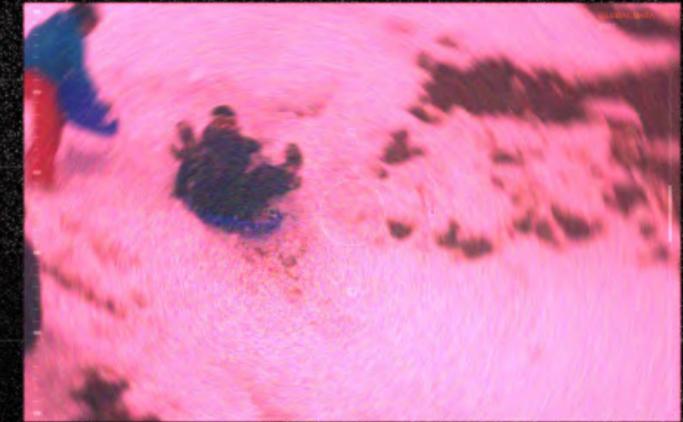
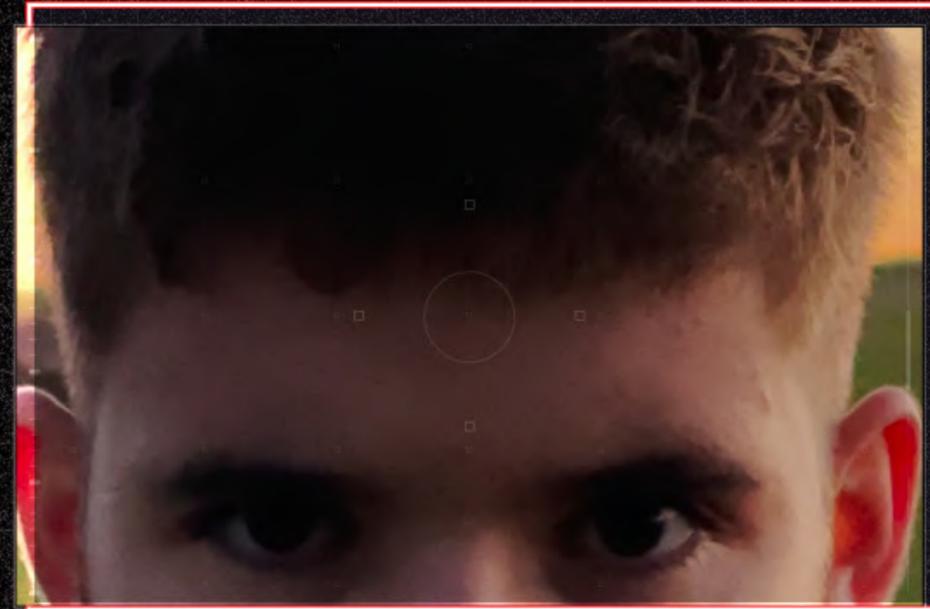
RETÍCULAS





**Te acompañé desde tu nacimiento
Y estaré hasta tu muerte**



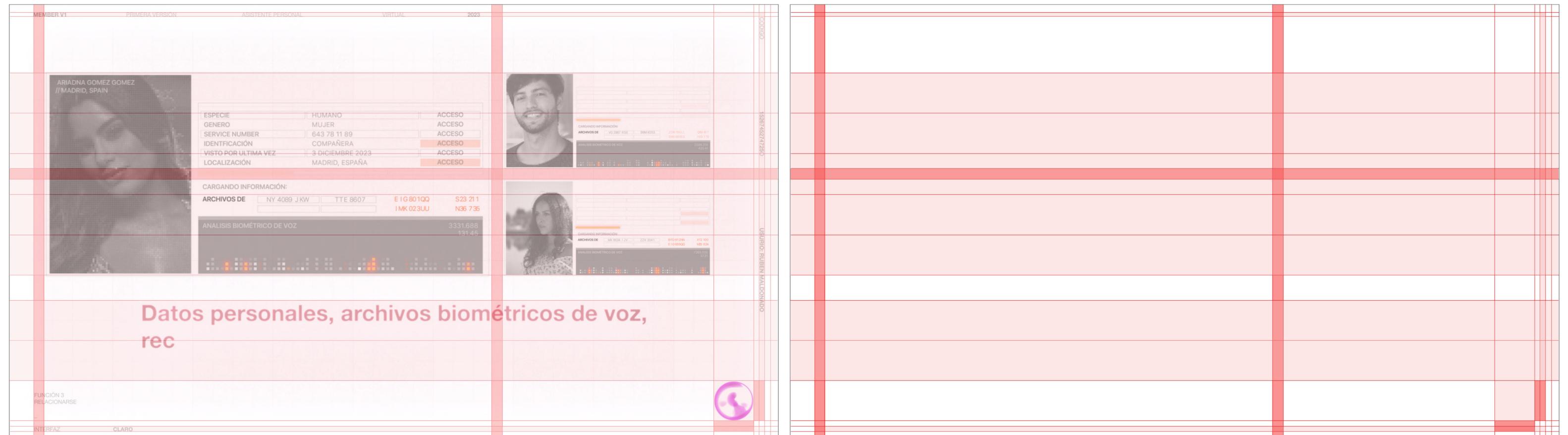


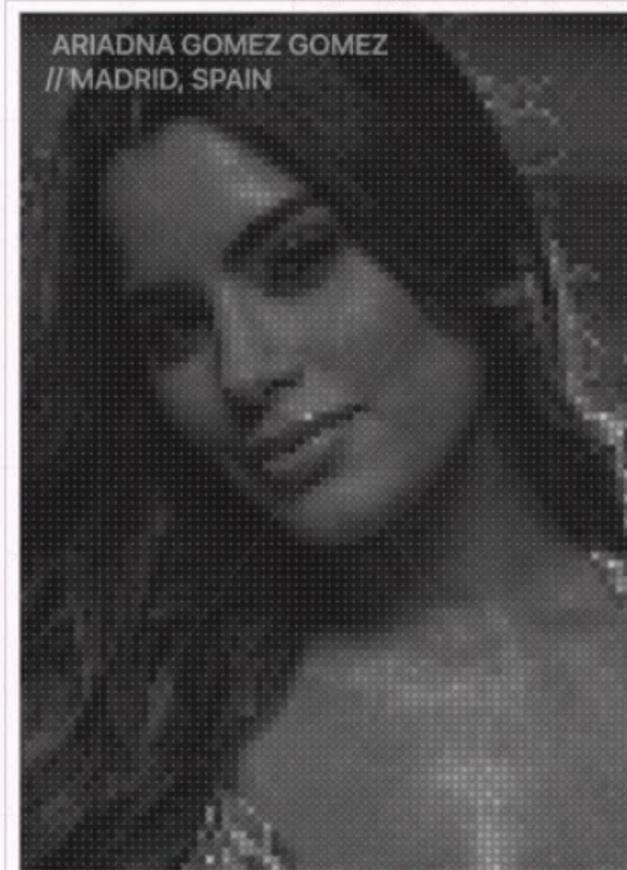
**Te acompañé desde tu nacimiento
Y estaré has**



FINAL ¿COMO ES?

RETÍCULAS



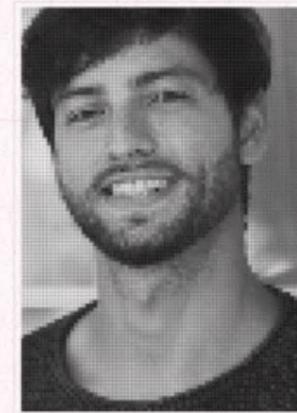


ESPECIE	HUMANO	ACCESO
GENERO	MUJER	ACCESO
SERVICE NUMBER	643 78 11 89	ACCESO
IDENTIFICACIÓN	COMPAÑERA	ACCESO
VISTO POR ULTIMA VEZ	3 DICIEMBRE 2023	ACCESO
LOCALIZACIÓN	MADRID, ESPAÑA	ACCESO

CARGANDO INFORMACIÓN:

ARCHIVOS DE

ANALISIS BIOMÉTRICO DE VOZ 3331.688
131.45



CARGANDO INFORMACIÓN:

ARCHIVOS DE

ANALISIS BIOMÉTRICO DE VOZ 2586.215
420.41



CARGANDO INFORMACIÓN:

ARCHIVOS DE

ANALISIS BIOMÉTRICO DE VOZ 7365.225
37.21

Datos personales, archivos biométricos de voz, rec





ARIADNA GOMEZ GOMEZ
// MADRID, SPAIN

ARIADNA GOMEZ GOMEZ

ESPECIE	HUMANO	ACCESO
GENERO	MUJER	ACCESO
SERVICE NUMBER	643 78 11 89	ACCESO
IDENTIFICACIÓN	COMPANERA	ACCESO
VISTO POR ULTIMA VEZ	3 DICIEMBRE 2023	ACCESO
LOCALIZACIÓN	MADRID, ESPAÑA	ACCESO

CARGANDO INFORMACIÓN:

ARCHIVOS DE	FQ 2867 BCO	JJU 2041	ZDB 356LL	G45 433
CARGA	YJ 5190 UVH	EEP 3152	RVT 578DD	Q69 068



ANDRÉS GARCÍA SERRANO
// MADRID, SPAIN

ANDRÉS GARCÍA SERRANO

ESPECIE	HUMANO	ACCESO
GENERO	HOMBRE	ACCESO
SERVICE NUMBER	656 78 66 89	ACCESO
IDENTIFICACIÓN	AMIGO	ACCESO
VISTO POR ULTIMA VEZ	ANTES DE AYER	ACCESO
LOCALIZACIÓN	MADRID, ESPAÑA	ACCESO

CARGANDO INFORMACIÓN:

ARCHIVOS DE	SD 1728 GBE	PPA 1807	HW 45943	COI 703
CARGA	KV 3078 GHT	SSD 7596	945 467EC	206 718



CLAUDIA LOPEZ RUIZ
// MADRID, SPAIN

CLAUDIA LOPEZ RUIZ

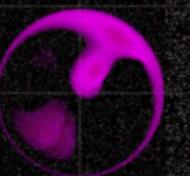
ESPECIE	HUMANO	ACCESO
GENERO	MUJER	ACCESO
SERVICE NUMBER	657 11 44 89	ACCESO
IDENTIFICACIÓN	TRABAJO	ACCESO
VISTO POR ULTIMA VEZ	13 NOVIEMBRE 2023	ACCESO
LOCALIZACIÓN	MADRID, ESPAÑA	ACCESO

CARGANDO INFORMACIÓN:

ARCHIVOS DE	KV 2312 GHT	SSD 5874	CGE 02300	1 23 211
CARGA	DO 0945 ZAM	ZZX 2041	ABC 467MM	009 068



Datos personales, archivos bio

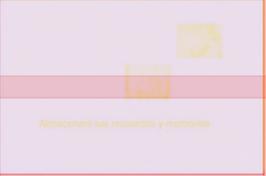


FINAL ¿COMO ES?

RETÍCULAS

MEMBER V1 PRIMERA VERSIÓN ASISTENTE PERSONAL VIRTUAL 2023

Mi sistema se basa en 4 acciones principales



Almacenar tus recuerdos y memorias

FUNCION 1 - ALMACENAR



FUNCION 2 - RECORDAR



Datos personales, arch

FUNCION 3 - RELACIONARSE



Esta es base de evaluación la función de experiencias compartidas. Dando tus seres queridos participar en

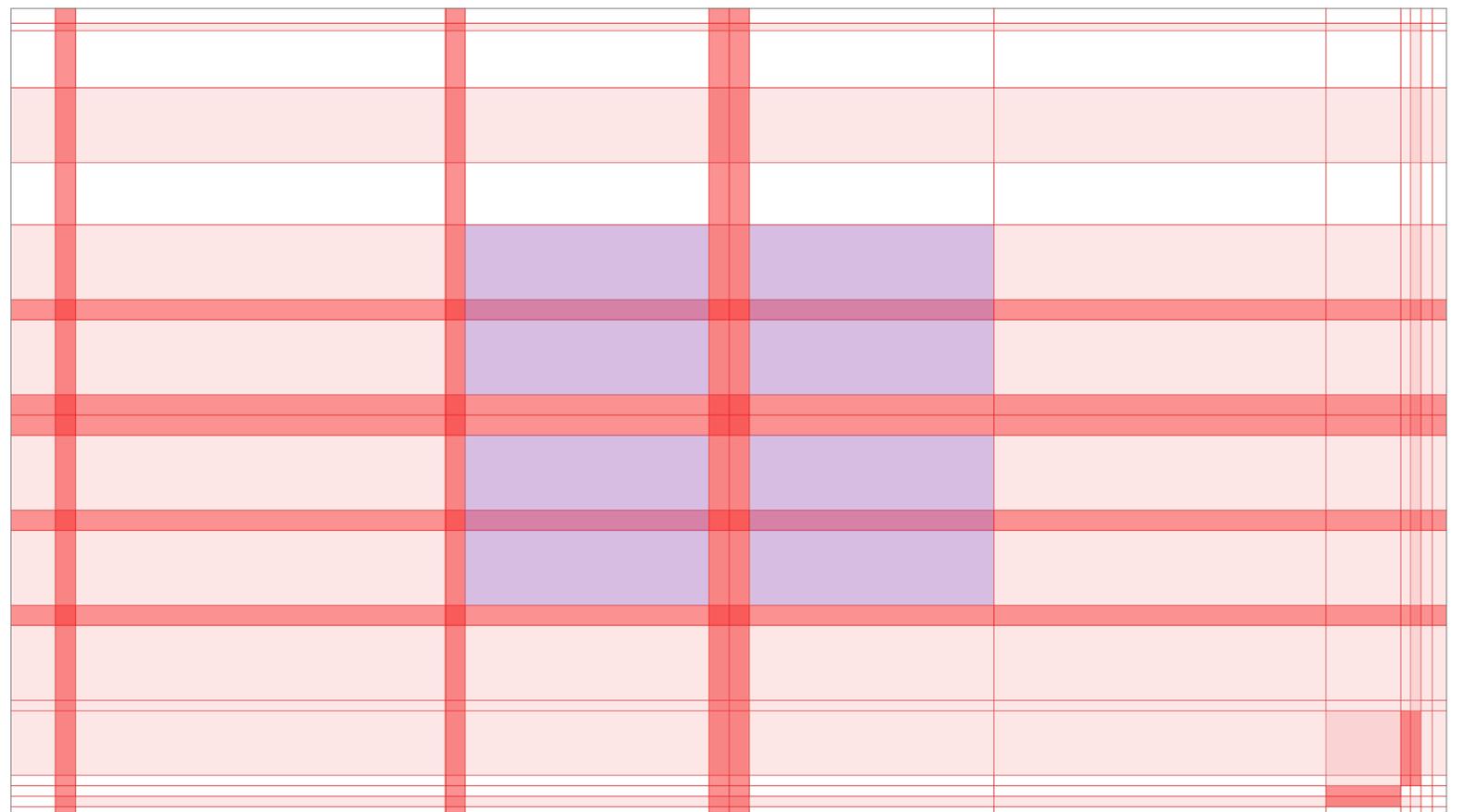
FUNCION 4 - COMPARTIR

MEMORIA EPISÓDICA - INFORMACIÓN Y EXPERIENCIAS PERSONALES ESPACIO TEMPORALES

MEMORIA SEMÁNTICA - INFORMACIÓN SOBRE CONOCIMIENTOS Y APRENDIZAJE

INTERFAZ CLARO

USUARIO: RUBEN MALDONADO

Mi sistema se basa en 4 acciones principales



FUNCION 1 - ALMACENAR



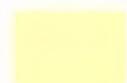
FUNCION 2 - RECORDAR



FUNCION 3 - RELACIONARSE



FUNCION 4 - COMPARTIR



MEMORIA EPISÓDICA -
INFORMACIÓN Y EXPERIENCIAS
PERSONALES ESPACIO TEMPORALES



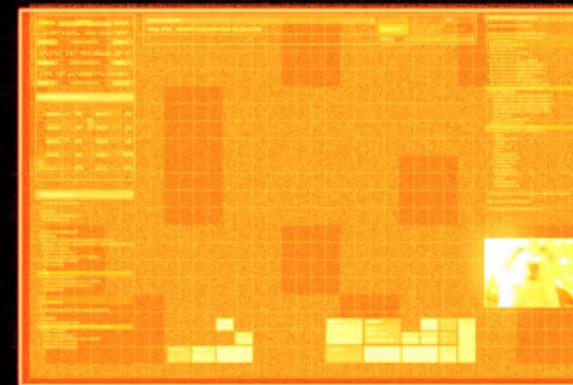
MEMORIA SEMÁNTICA - INFORMACIÓN
SOBRE CONOCIMIENTOS Y APRENDIZAJE



Mi sistema se basa en 4 acciones principales



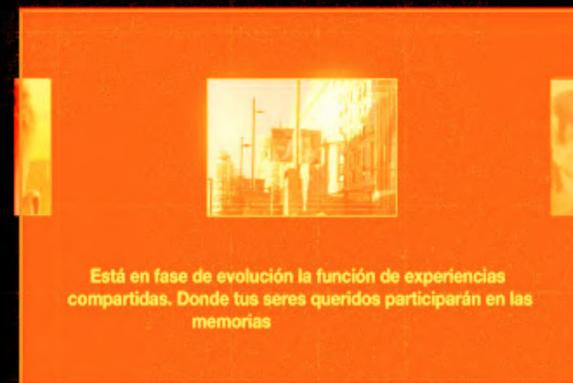
FUNCION 1 - ALMACENAR



FUNCION 2 - RECORDAR



FUNCION 3 - RELACIONARSE



FUNCION 4 - COMPARTIR



MEMORIA EPISÓDICA -
INFORMACIÓN Y EXPERIENCIAS
PERSONALES ESPACIO TEMPORALES

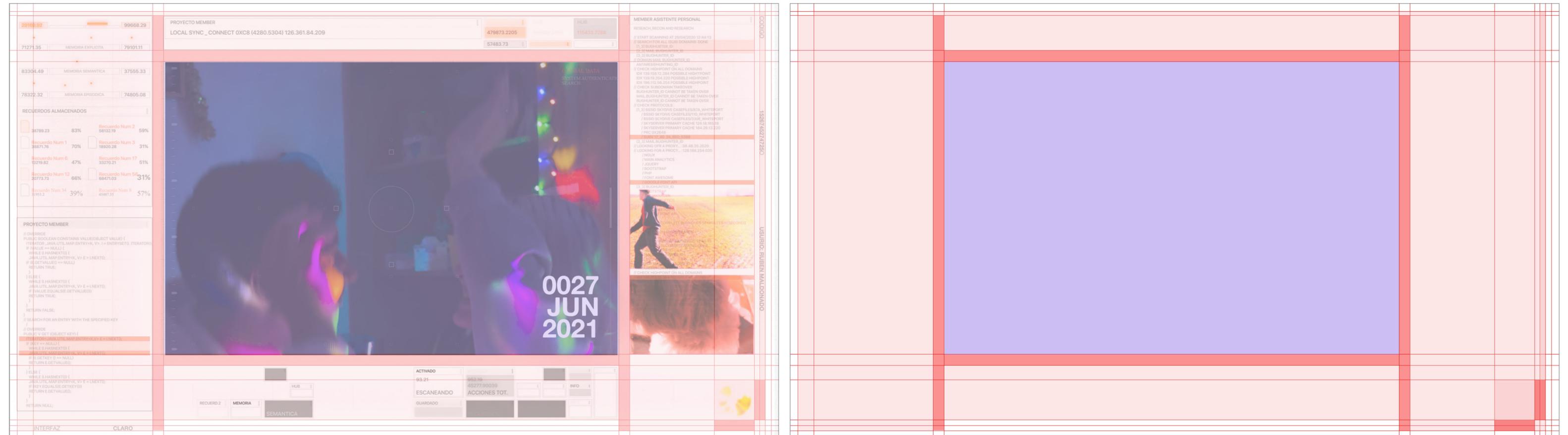


MEMORIA SEMÁNTICA - INFORMACIÓN
SOBRE CONOCIMIENTOS Y APRENDIZAJE



FINAL ¿COMO ES?

RETÍCULAS



29169.92		99668.29
71271.35	MEMORIA EXPLICITA	79101.11
83304.49	MEMORIA SEMANTICA	37555.33
78322.32	MEMORIA EPISODICA	74805.08
RECUERDOS ALMACENADOS		
38789.23	83%	Recuerdo Num 2 58132.19 59%
Recuerdo Num 1 38871.76	70%	Recuerdo Num 3 18920.28 31%
Recuerdo Num 6 13219.82	47%	Recuerdo Num 17 33270.21 51%
Recuerdo Num 12 20773.73	66%	Recuerdo Num 56 68471.03 31%
Recuerdo Num 34 31953.2	39%	Recuerdo Num 8 45487.55 57%

```

PROYECTO MEMBER
// OVERRIDE
PUBLIC BOOLEAN CONSTAINS VALUE(OBJECT VALUE) {
  ITERATOR <JAVA.UUTIL.MAP.ENTRY<K, V>, I => ENTRYSET(). ITERATOR()
  IF (VALUE == NULL) {
    WHILE (I.HASNEXT()) {
      JAVA.UUTIL.MAP.ENTRY<K, V> E = I.NEXT();
      IF (E.GETVALUE() == NULL)
        RETURN TRUE;
    }
  } ELSE {
    WHILE (I.HASNEXT()) {
      JAVA.UUTIL.MAP.ENTRY<K, V> E = I.NEXT();
      IF (VALUE.EQUALS(E.GETVALUE()))
        RETURN TRUE;
    }
  }
  RETURN FALSE;
}
// SEARCH FOR AN ENTRY WITH THE SPECIFIED KEY
// OVERRIDE
PUBLIC V GET (OBJECT KEY) {
  ITERATOR <JAVA.UUTIL.MAP.ENTRY<K,V> E => L.NEXT();
  IF (KEY == NULL) {
    WHILE (I.HASNEXT()) {
      JAVA.UUTIL.MAP.ENTRY<K, V> E = I.NEXT();
      IF (E.GETKEY() == NULL)
        RETURN E.GETVALUE();
    }
  } ELSE {
    WHILE (I.HASNEXT()) {
      JAVA.UUTIL.MAP.ENTRY<K, V> E = I.NEXT();
      IF (KEY.EQUALS(E.GETKEY()))
        RETURN E.GETVALUE();
    }
  }
  RETURN NULL;
}

```

PROYECTO MEMBER

LOCAL SYNC _ CONNECT OXC8 (4280.5304) 126.361.84.209

479873.2205

57483.73

HUB

115433.7288



RECUERD.2

MEMORIA

SEMANTICA

HUB

ACTIVADO

93.21

ESCANEANDO

GUARDADO

952.19

45277.90039

ACCIONES TOT.

INFO

INFO

MEMBER ASISTENTE PERSONAL

RESEACH_RECON AND RESEARCH

// START SCANNING AT 29/04/2020 12:44:13

// SEARCH FOR ALL (SUB) DOMAINS: DONE

[1_3] BUGHUBTER_ID

[2_3] MAIL_BUGHUNTER_ID

[3_3] BUGHUNTER_ID

// DOMAIN MAIL_BUGHUNTER_ID

ANTARES@HUNTING_ID

// CHECK HIGHPOINT ON ALL DOMAINS

IDX 139.158.12.284 POSSIBLE HIGHPOINT

IDX 139.19.204.220 POSSIBLE HIGHPOINT

IDX 196.112.56.254 POSSIBLE HIGHPOINT

// CHECK SUBDOMAIN TAKEOVER

BUGHUNTER_ID CANNOT BE TAKEN OVER

MAIL_BUGHUNTER_ID CANNOT BE TAKEN OVER

BUGHUNTER_ID CANNOT BE TAKEN OVER

// CHECK PROTOCOLS

[1_3] BSSID SKYDIVE CASEFILES/87A_WHITEPORT

/ BSSID SKYDIVE CASEFILES/11D_WHITEPORT

/ BSSID SKYDIVE CASEFILES/330E_WHITEPORT

/ SKYSERVER PRIMARY CACHE 124.18.165.18

/ SKYSERVER PRIMARY CACHE 184.26.13.220

/ PRC OX2648

/ SURV 17_40_24_SEO_5388

[2_3] MAIL_BUGHUNTER_ID

// LOOKING OFR A PROXY...:38.48.35.2020

// LOOKING FOR A PROXY...:128.188.254.020

/ NGUX

/ MAIN ANALYTICS

/ JQUERY

/ BOOTSTRAP

/ PHP

/ FONT AWESOME

/ GOOGLE FONT API

[3_3] BUGHUNTER_ID

BOOTSTRAP

MANAGER

ANALYTICS

MESSAGE

POINT API

// COMPLETE IN 0 HOURS 12 MINUTES 11 SECONDS

SEARCH FOR ALL (SUB) DOMAINS: DONE

START SCANNING AT 29/04/2020 12:44:13

SEARCH FOR ALL (SUB) DOMAINS: DONE

MAIL_BUGHUNTER_ID

BUGHUNTER_ID

ANTARES@HUNTING_ID

// CHECK HIGHPOINT ON ALL DOMAINS

IDX 139.158.12.284 POSSIBLE HIGHPOINT

CODIGO

15267452747250

USUARIO: RUBEN MALDONADO

64072.94 60123.24

4466.19 MEMORIA EXPLICITA 20086.8

13907.29 MEMORIA SEMANTICA 89992.3

81969.38 MEMORIA EPISODICA 33248.77

RECUERDOS ALMACENADOS

57606.38	80%	Recuerdo Num 2	18992.77	60%
70773.08	64%	Recuerdo Num 3	87219.94	37%
14178.66	49%	Recuerdo Num 17	53348.77	54%
10674.86	64%	Recuerdo Num 56	75598.79	24%
2992.52	35%	Recuerdo Num 5	31403.3	60%

```

PROYECTO MEMBER
// WHILE == NULL
// WHILE (I.HASNEXT())
// JAVA UTIL MAP ENTRY <K, V> E = I.NEXT()
// IF (E.GETVALUE() == NULL)
// RETURN TRUE
// ELSE
// WHILE (I.HASNEXT())
// JAVA UTIL MAP ENTRY <K, V> E = I.NEXT()
// IF (VALUE != NULL || E.GETVALUE() != null)
// RETURN TRUE
// RETURN FALSE
// SEARCH FOR AN ENTRY WITH THE SPECIFIED KEY
// OVERRIDE
// PUBLIC V GET(OBJECT KEY)
// ITERATOR <JAVA UTIL MAP ENTRY <K, V> E = I.NEXT()
// IF (KEY == NULL)
// WHILE (I.HASNEXT())
// JAVA UTIL MAP ENTRY <K, V> E = I.NEXT()
// IF (E.GETKEY() == NULL)
// RETURN E.GETVALUE()
// ELSE
// WHILE (I.HASNEXT())
// JAVA UTIL MAP ENTRY <K, V> E = I.NEXT()
// IF (KEY.EQUALS(E.GETKEY()))
// RETURN E.GETVALUE()
// RETURN NULL
// ABSTRACT MAP QUERY OPERATIONS
  
```

PROYECTO MEMBER

LOCAL SYNC _ CONNECT 0XC8 (4280.5304) 126.361.84.209

47600.8047

30044.95

HUB

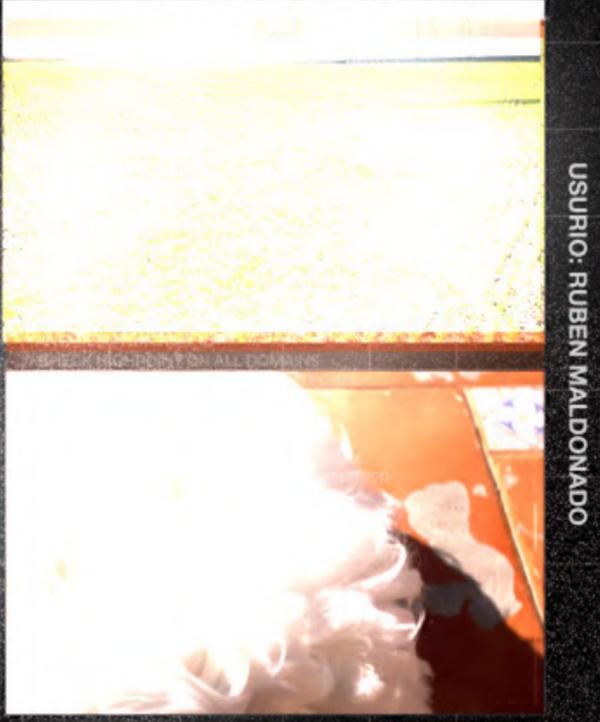
128714.2177



GLOBAL DATA
SYSTEM AUTHENTICATION
SEARCH ENGINE STAR

```

MEMBER ASISTENTE PERSONAL
RESEACH_RECON AND RESEARCH
// START SCANNING AT 30/06/2020 12:44:33
// SEARCH FOR ALL (SUB) DOMAINS DONE
// (1-3) BUGHUNTER_ID
// (2-3) MAIL_BUGHUNTER_ID
// (3-3) BUGHUNTER_ID
// DOMAIN MAIL_BUGHUNTER_ID
// ANTARES_HUNTING_ID
// CHECK HIGHPOINT ON ALL DOMAINS
// IDX 139.158.12.284 POSSIBLE HIGHPOINT
// IDX 139.19.204.220 POSSIBLE HIGHPOINT
// IDX 196.112.56.254 POSSIBLE HIGHPOINT
// CHECK SUBDOMAIN TAKEOVER
// BUGHUNTER_ID CANNOT BE TAKEN OVER
// MAIL_BUGHUNTER_ID CANNOT BE TAKEN OVER
// BUGHUNTER_ID CANNOT BE TAKEN OVER
// CHECK PROTOCOLS
// (1-3) BSSID SKYDIVE CASEFILES/ETA.WHITELIST
// (2-3) SKYDIVE CASEFILES/ETA.WHITELIST
// (3-3) SKYDIVE CASEFILES/ETA.WHITELIST
// SKYSERVER PRIMARY CACHE 124.18.16.18
// SKYSERVER PRIMARY CACHE 184.26.132.28
// PRO-0X2848
// (3-3) BSSID SKYDIVE CASEFILES/ETA.WHITELIST
// (2-3) MAIL_BUGHUNTER_ID
// (3-3) MAIL_BUGHUNTER_ID
// LOOKING FOR A PROXY... @ 08:48:38:2020
// (1-3) BSSID SKYDIVE CASEFILES/ETA.WHITELIST
// (2-3) SKYDIVE CASEFILES/ETA.WHITELIST
// (3-3) SKYDIVE CASEFILES/ETA.WHITELIST
// SKYSERVER PRIMARY CACHE 124.18.16.18
// SKYSERVER PRIMARY CACHE 184.26.132.28
// PRO-0X2848
// (3-3) BSSID SKYDIVE CASEFILES/ETA.WHITELIST
// (2-3) MAIL_BUGHUNTER_ID
// (3-3) MAIL_BUGHUNTER_ID
  
```



RECUERD.1

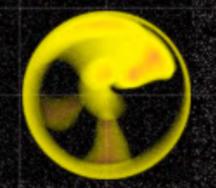
RECUERD.2

MEMORIA

SEMANTICA

ACTIVADO	93.4	EPISODICA	987.63	INFO	INFO	INFO
ESCANEANDO	62311.58322	ACCIONES TOT.	INFO	INFO	INFO	INFO
GUARDADO	RECUERDOS	RECUERDOS	RECUERDOS	INFO	INFO	INFO

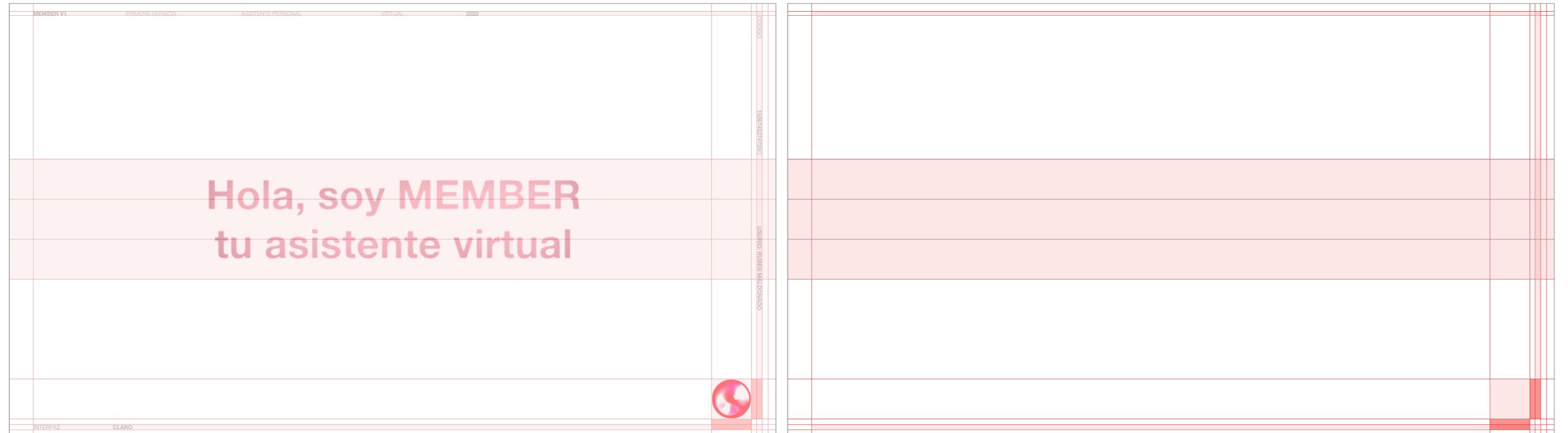
CODIGO 15267452747250 USUARIO: RUBEN MALDONADO



FINAL
¿COMO ES?

—

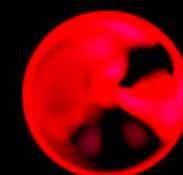
RETÍCULAS



**Hola, soy MEMBER
tu asistente virtual**



**Hola, soy MEMBER
tu asistente virtual**



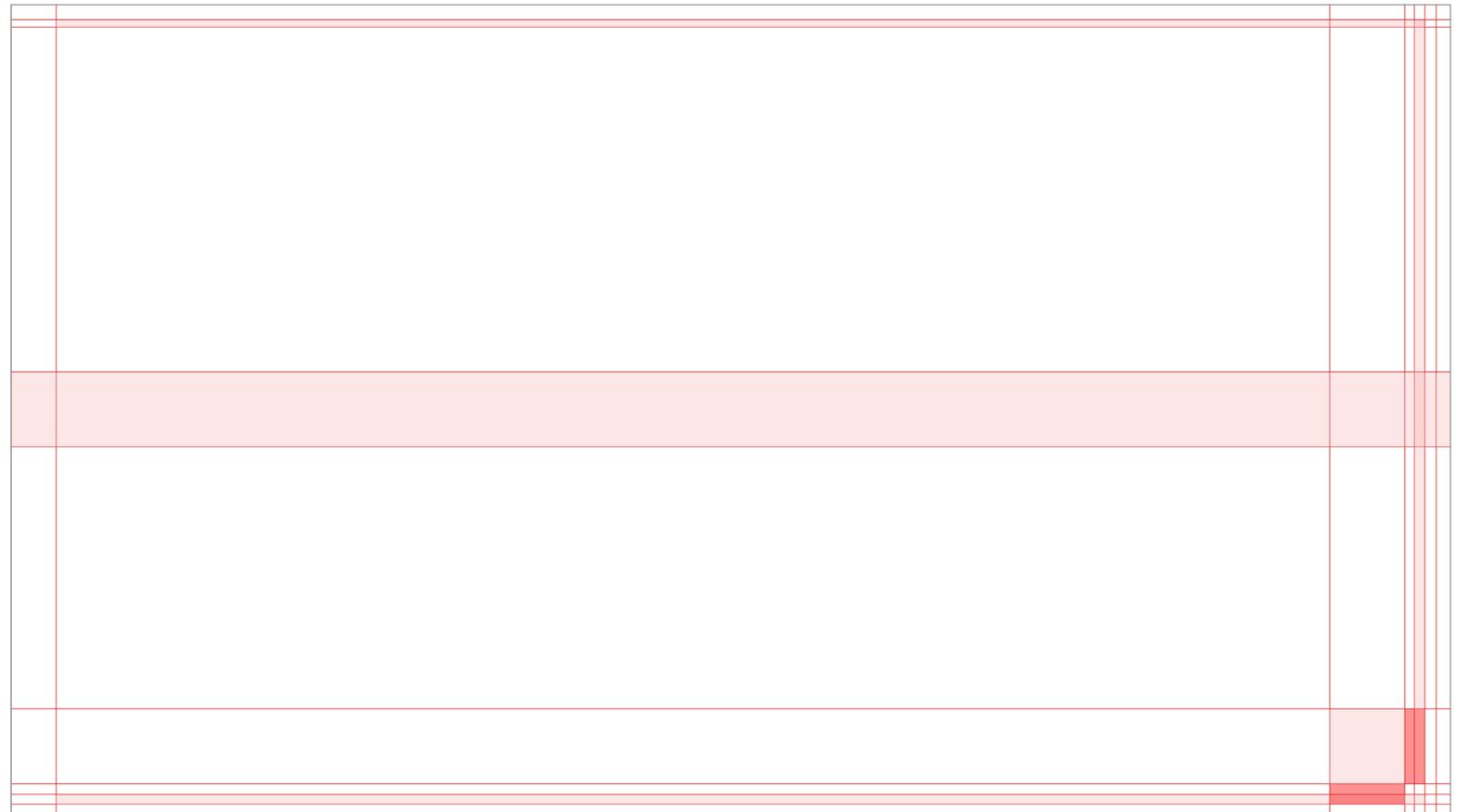




FINAL
¿COMO ES?

—

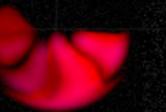
RETÍCULAS



FUNCION 2 - RECORDAR



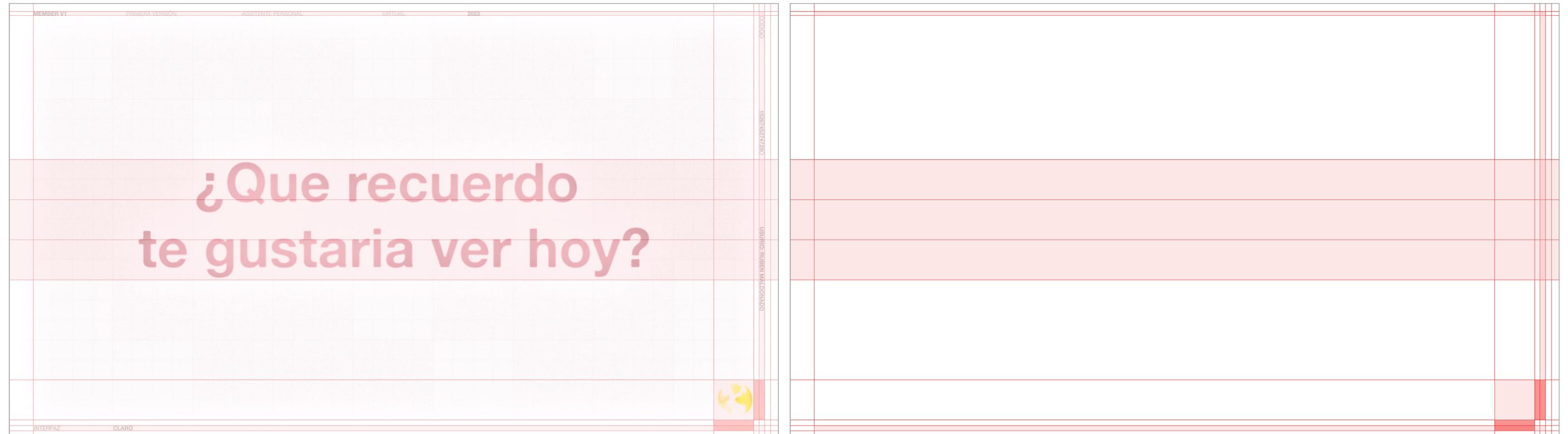
FUNCION 2 - RECORDAR



FINAL
¿COMO ES?

—

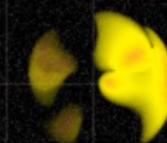
RETÍCULAS



**¿Que recuerdo
te gustaria ver hoy?**



**¿Que recuerdo
te gustaria ver hoy?**



FINAL

¿QUE CONTIENE?

—

¿QUE CONTIENE **MEMBER**?

FINAL

¿QUE CONTIENE?

—

FUNCIONES

El producto audiovisual que he creado es una especie de tutorial o primer inicio de la aplicación que te hace un recorrido por sus funcionalidades, su estética, su forma gráfica y cual es su procedimiento.

Member actualmente cuenta con 4 funciones principales que en un futuro pueden evolucionar además de añadir nuevas posibilidades.

FUNCION 1 - ALMACENAR

Función para almacenar todos los recuerdos, memorias y experiencias del usuario, desde que nace hasta que muere, creando una gran base de datos con momentos, personas y demás material almacenado por la persona.

FUNCIÓN 2 - RECORDAR

Una vez almacenados todos estos recuerdos Member es capaz de mostrartelos todos a tu gusto, por fecha o intentando recordar algo de ese momento para que pueda mostrarlo y visionarlo.

FUNCIÓN 3 - RELACIONARSE

Member puede almacenar información de otras personas con las que has tenido contacto durante tu vida, personas que conoces o con las que has entablado algún momento, member puede guardar archivos biométricos de la voz de esa persona, de rasgos faciales e información importante almacenada de esa persona.

FUNCIÓN 4 - COMPARTIR (FASE BETA)

Esta función podría desarrollarse mucho más cuando el producto estuviese afianzado en el público.

Esta función permite que experiencias en las que coincidan diferentes usuarios, puedan ser alimentadas por la visión de la otra persona que también vivió la experiencia.

FINAL**¿QUE CONTIENE?**

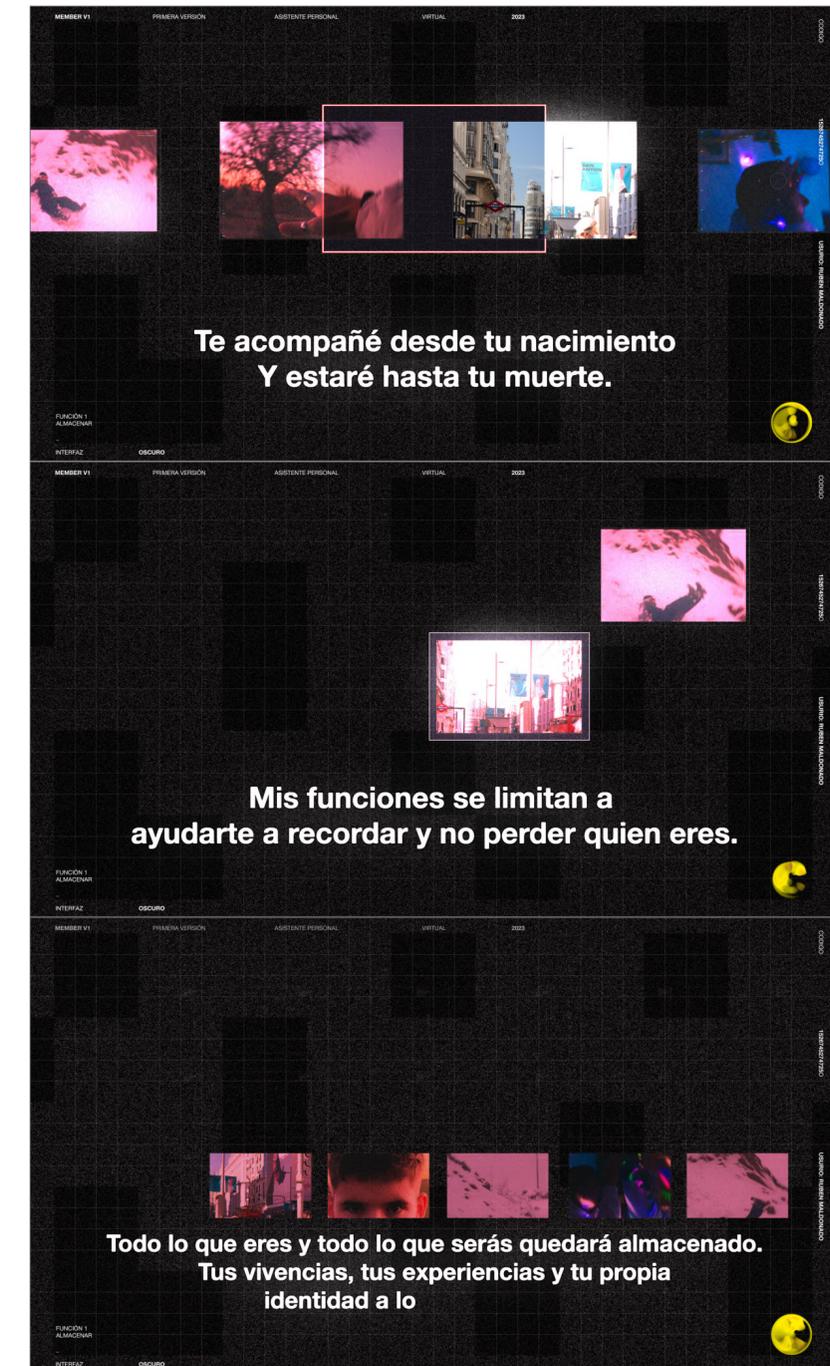
-

FUNCIONES**FUNCIÓN 1 - ALMACENAR**

Función para almacenar todos los recuerdos, memorias y experiencias del usuario, desde que nace hasta que muere, creando una gran base de datos con momentos, personas y demás material almacenado por la persona.

En esta función el programa muestra como va almacenando toda la información en el sistema y las pantallas son para explicarte como funciona su función principal de recogida de datos desde que naces. Como analiza todas las vivencias y experiencias.

En esta el usuario no interactua directamente con member ya que esta función es solo de guardado e información.



FINAL

¿QUE CONTIENE?

FUNCIONES

FUNCIÓN 2 - RECORDAR

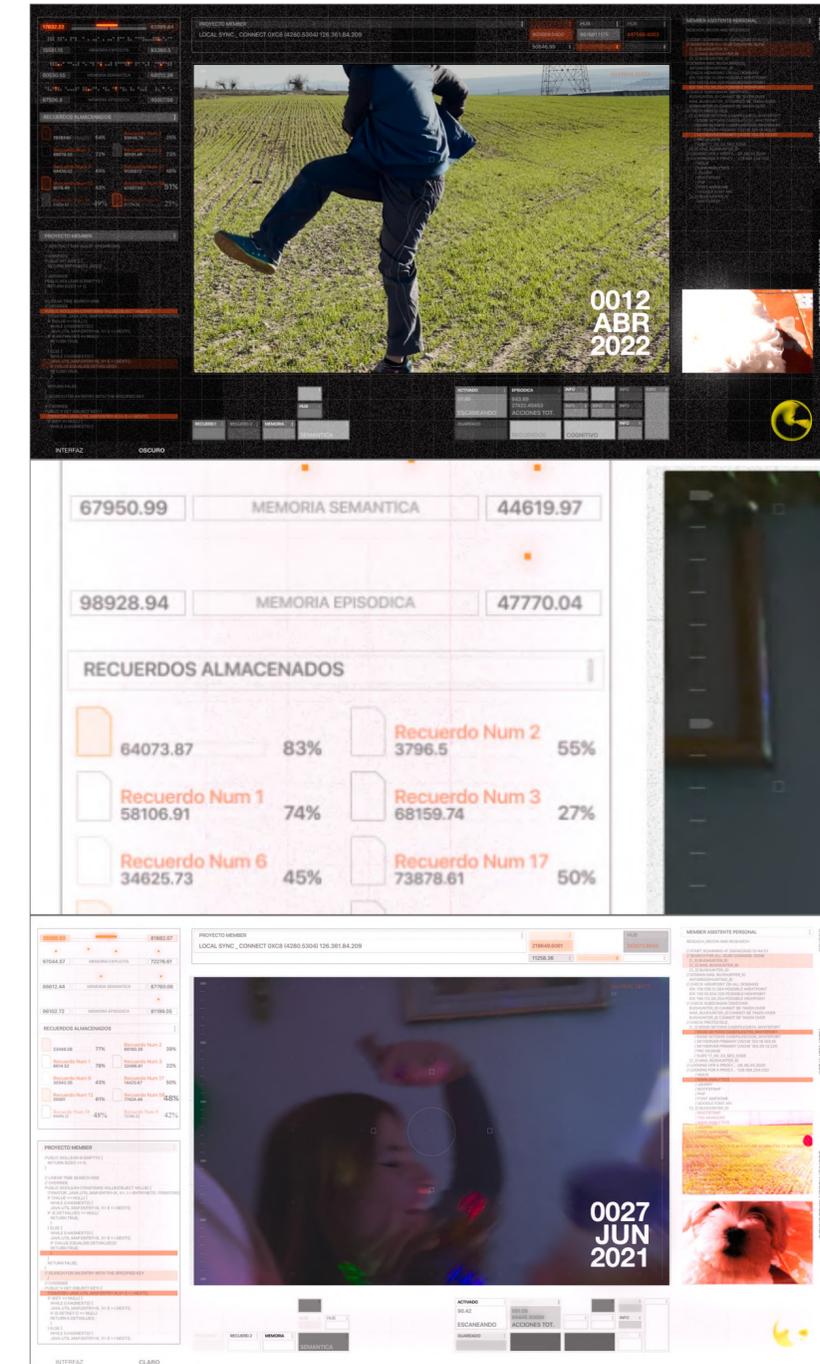
Una vez almacenados todos estos recuerdos Member es capaz de mostrártelos todos a tu gusto, por fecha o intentando recordar algo de ese momento para que pueda mostrarlo y visionarlo.

En la interfaz se puede ver como en el formato el recuerdo sale de forma principal en forma de video donde puedes visionar ese momento en concreto, catalogado con el día, el mes y el año en el que ocurrió.

En la izquierda y derecha de la composición se ven cargas de datos y como esta trabajando el cerebro para mostrar esos datos.

La parte izquierda cuenta con un submenú con recuerdos relacionados y referencias a otras experiencias para acceder de forma más rápida.

Esta función tiene como cometido que después de que member haya almacenado todos los datos, tu puedas pedirle un recuerdo en concreto por una fecha que recuerdes o también hablar con el sobre un momento concreto que tengas en mente para que lo muestre.



FINAL ¿QUE CONTIENE?

FUNCIONES

FUNCIÓN 3 - RELACIONARSE

Member puede almacenar información de otras personas con las que has tenido contacto durante tu vida, personas que conoces o con las que has entablado algún momento, member puede guardar archivos biométricos de la voz de esa persona, de rasgos faciales e información importante almacenada de esa persona.

La idea de esta función es que te ayude a recordar a cualquier persona y pueda representarla fielmente a la realidad para cualquier problema de identificación o recordado de datos.

En la interfaz se puede ver como información principal el nombre y apellido de la persona, la fotografía o videos que la identifiquen y los datos biométricos de voz que pueden ser reproducidos. Como información secundaria otros datos de la persona como su procedencia, tu relación con esta, ultima vez que la has visto y demás información para completar sobre cada individuo.



FINAL**¿QUE CONTIENE?**

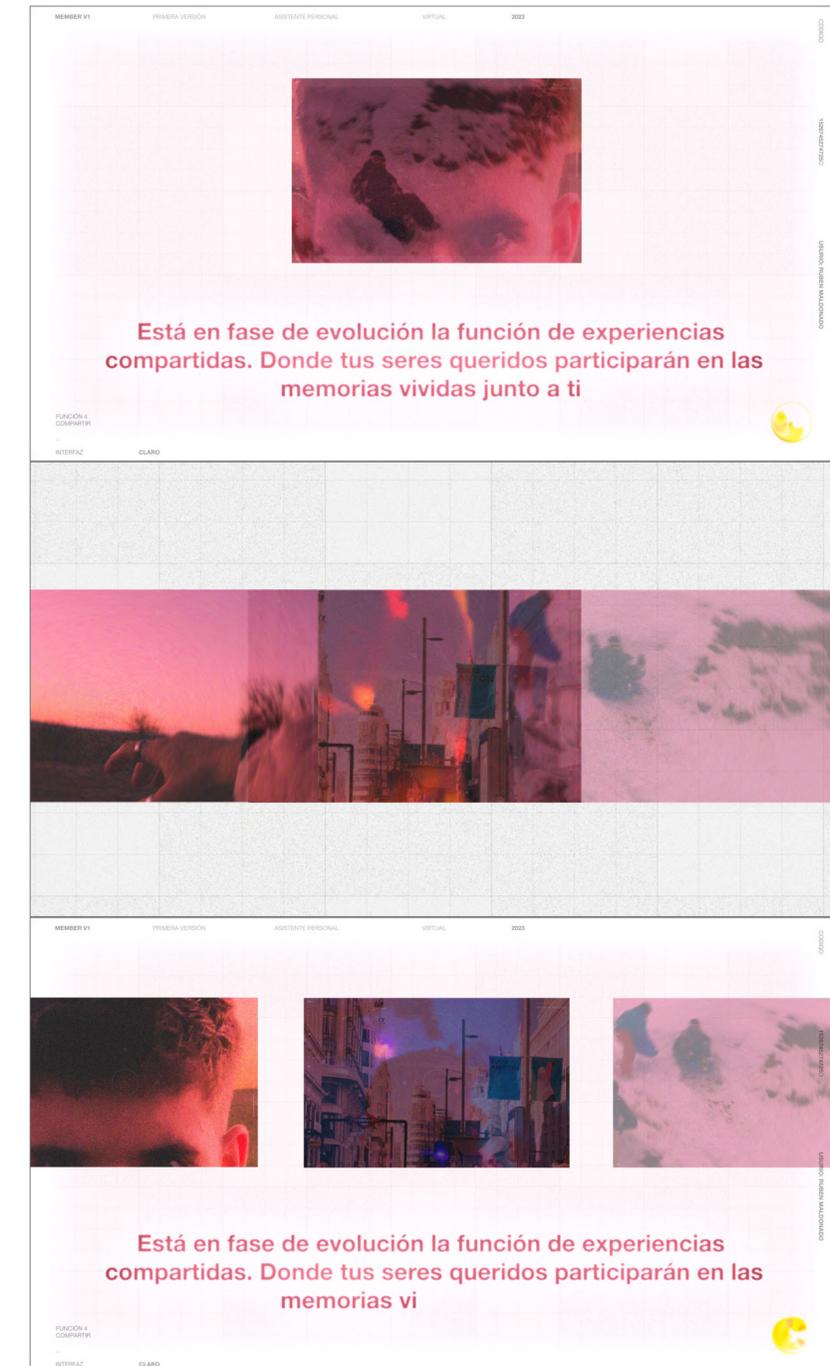
-

FUNCIONES**FUNCIÓN 4 - COMPARTIR (FASE BETA)**

Esta función podría desarrollarse mucho más cuando el producto estuviese afianzado en el público.

Esta función permite que experiencias en las que coincidan diferentes usuarios, puedan ser alimentadas por la visión de la otra persona que también vivió la experiencia.

Esta función muestra como puedes unir diferentes puntos de vista de una misma experiencia. Varias personas pueden participar en esta acción para completar un recuerdo y verlo desde diferentes perspectivas para juntar información sobre el momento y sobre ti mismo.



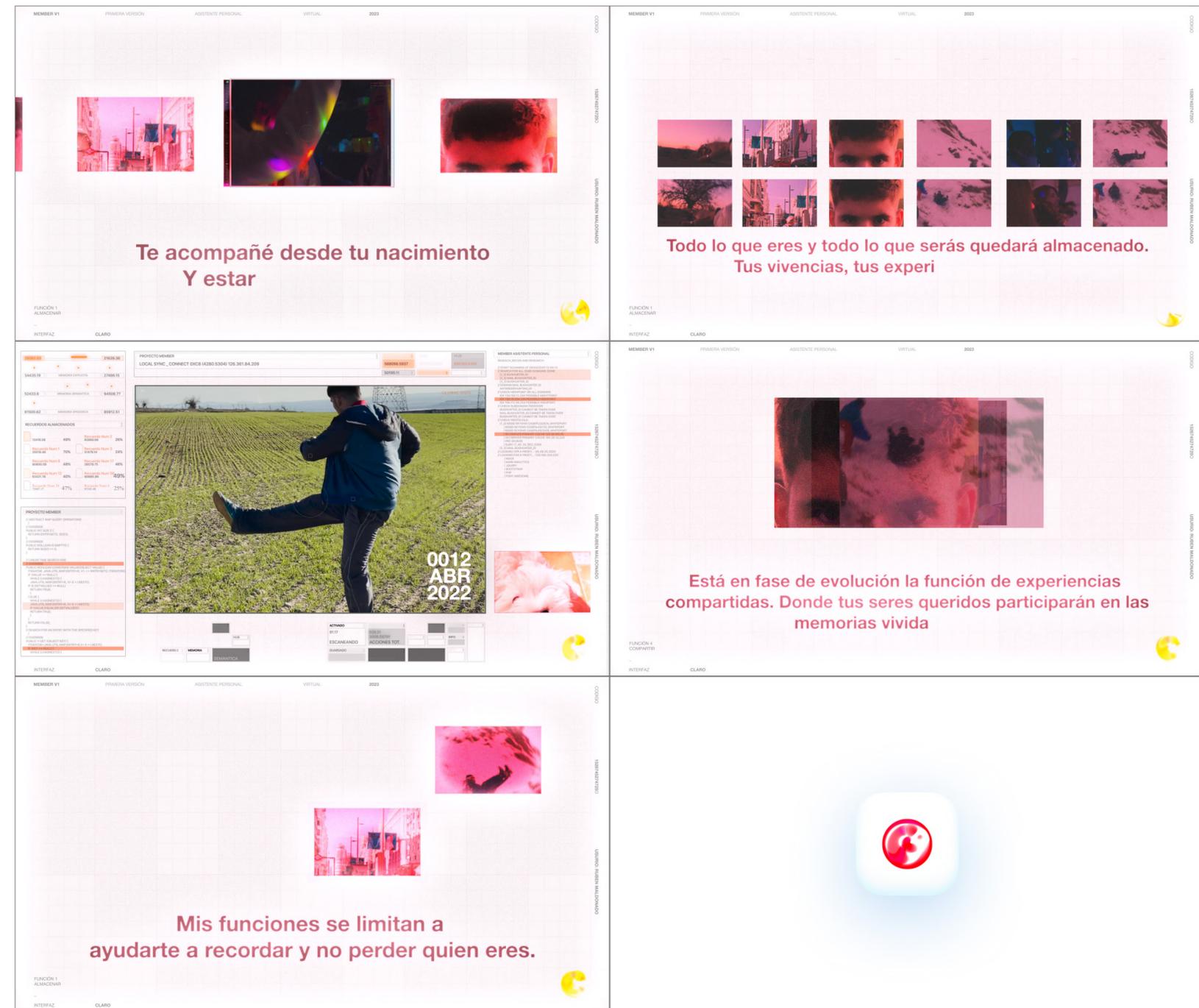
FINAL ¿QUE CONTIENE?

INTERFAZ

El instrumento principal del trabajo es la interfaz del propio Member, en la que se explica cual es el procedimiento del asistente virtual haciendo un recorrido por todos los elementos que contiene, las diferentes pantallas y funciones que posee y la estética en general del producto.

Creado mediante After Effects.

Videos en la carpeta del proyecto



FINAL

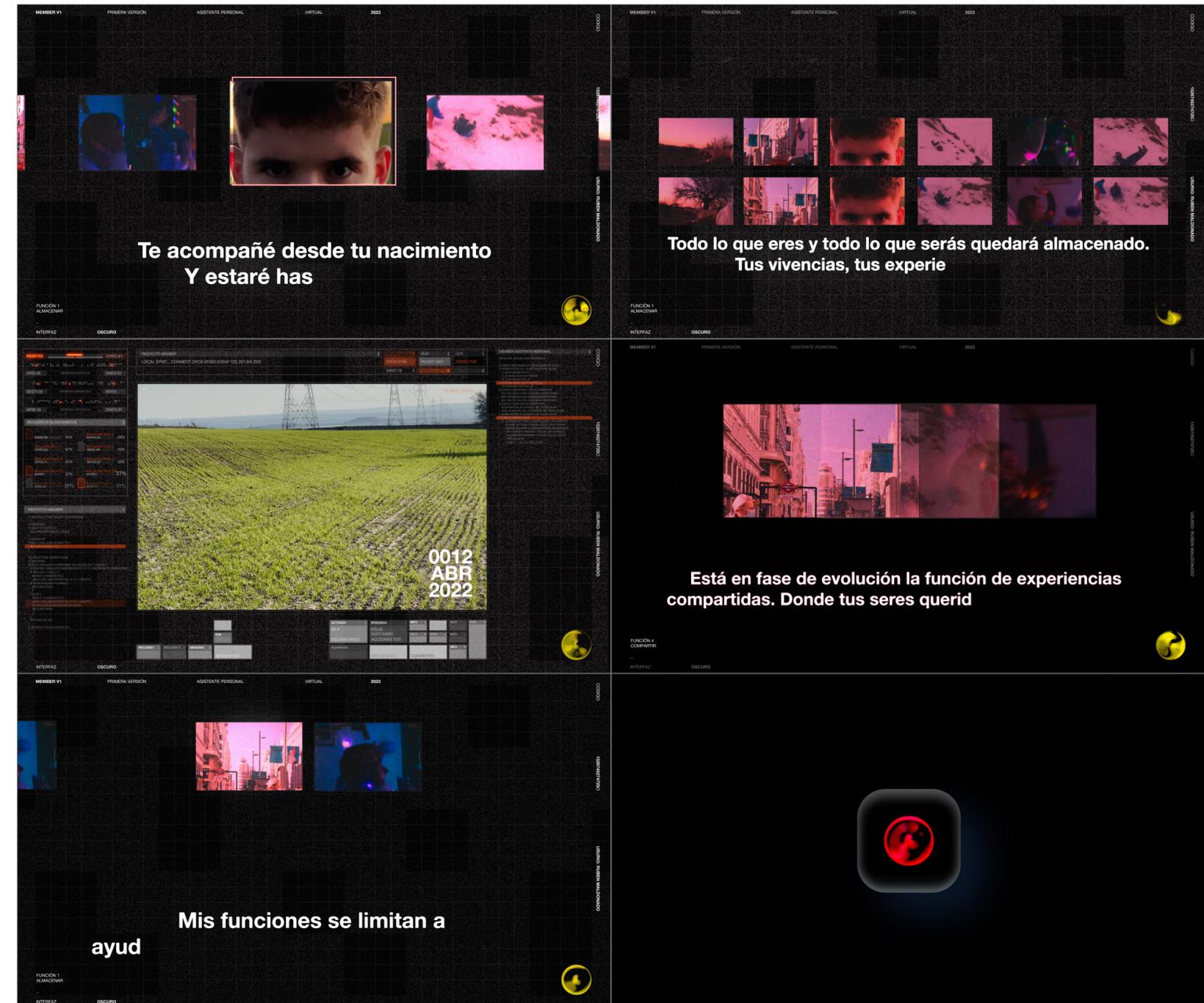
¿QUE CONTIENE?

INTERFAZ

El instrumento principal del trabajo es la interfaz del propio Member, en la que se explica cual es el procedimiento del asistente virtual haciendo un recorrido por todos los elementos que contiene, las diferentes pantallas y funciones que posee y la estética en general del producto.

Creado mediante After Effects.

Videos en la carpeta del proyecto



FINAL**¿QUE CONTIENE?**

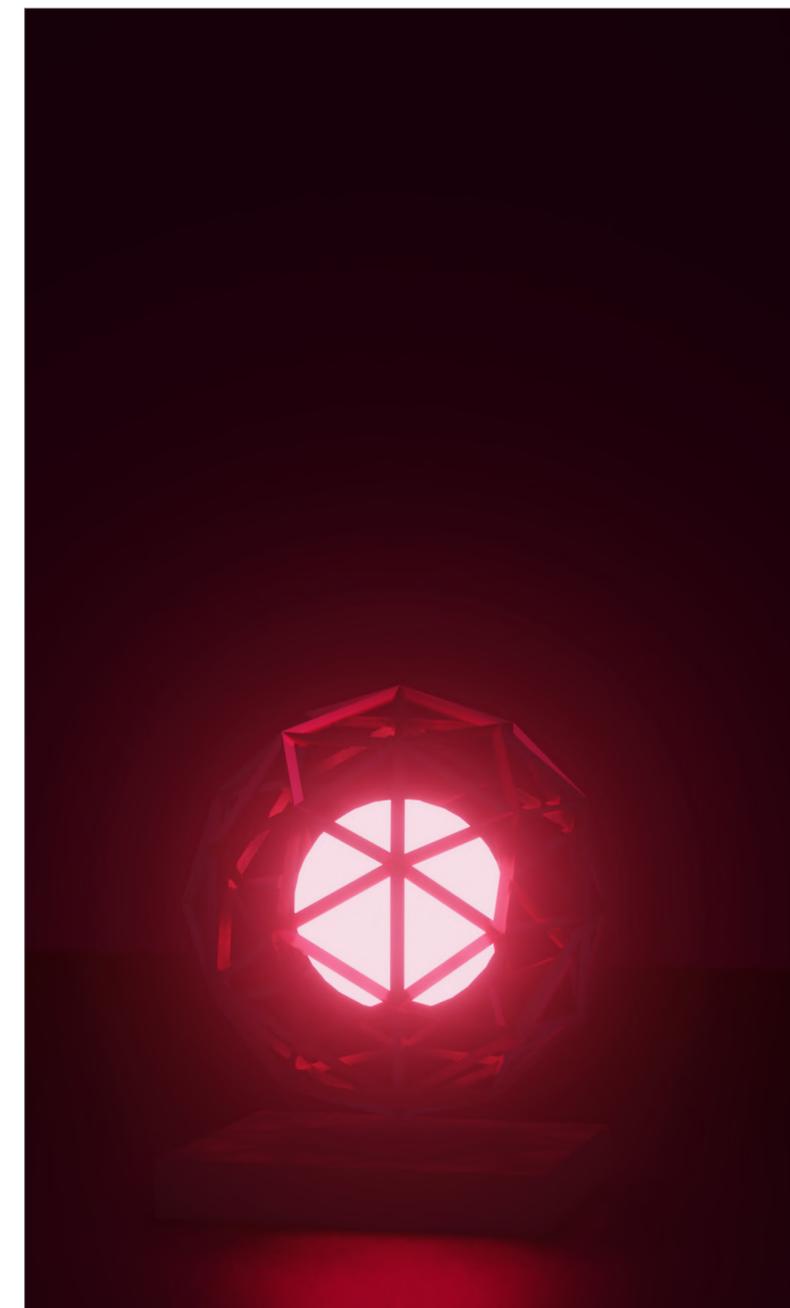
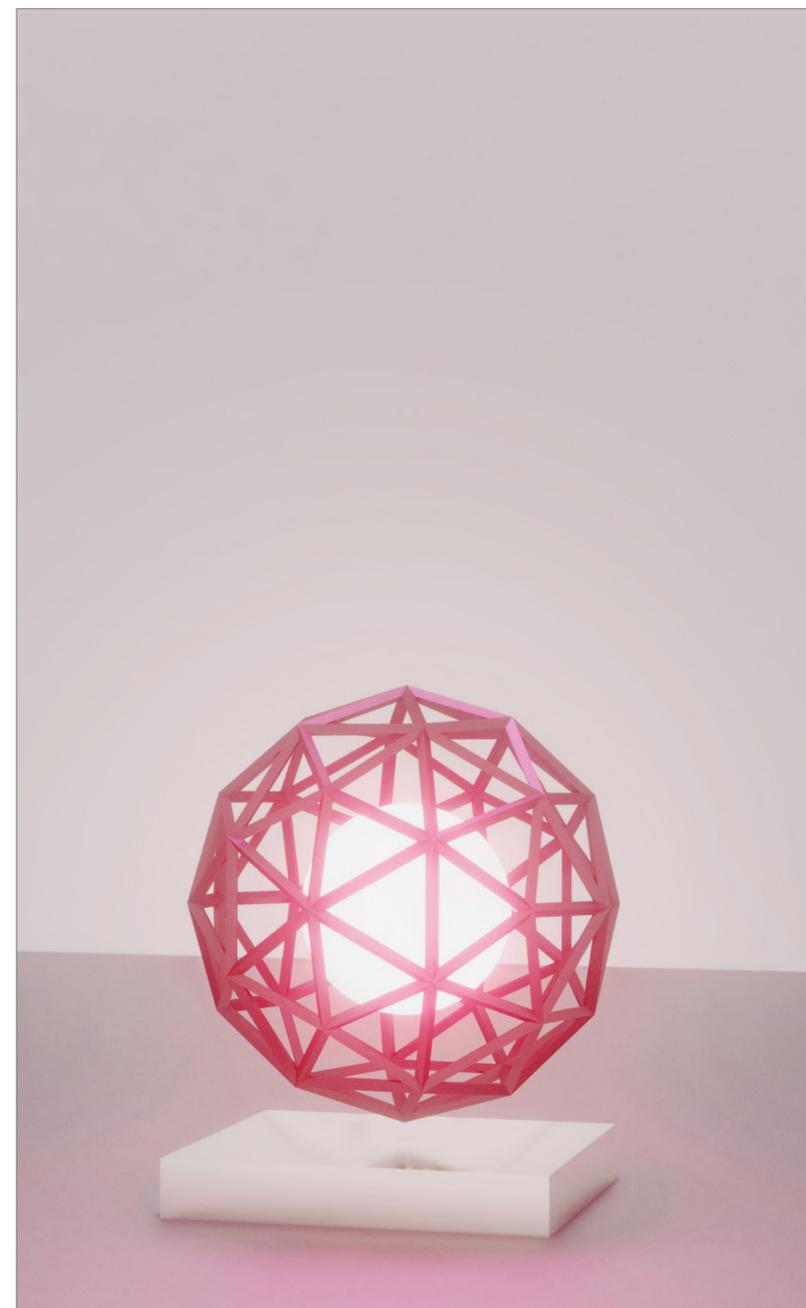
-

MEMBER 3D OBJETO

Creación de un objeto físico para que no todo este de forma digital o mental si no que pueda ser de alguna forma tangible y darle cuerpo a una cosa tan informática como un asistente virtual, además de adaptarse a sus predecesores y demás inteligencias artificiales.

Creado mediante Blender y edición con After Effects.

Videos en la carpeta del proyecto



FINAL**¿QUE CONTIENE?**

-

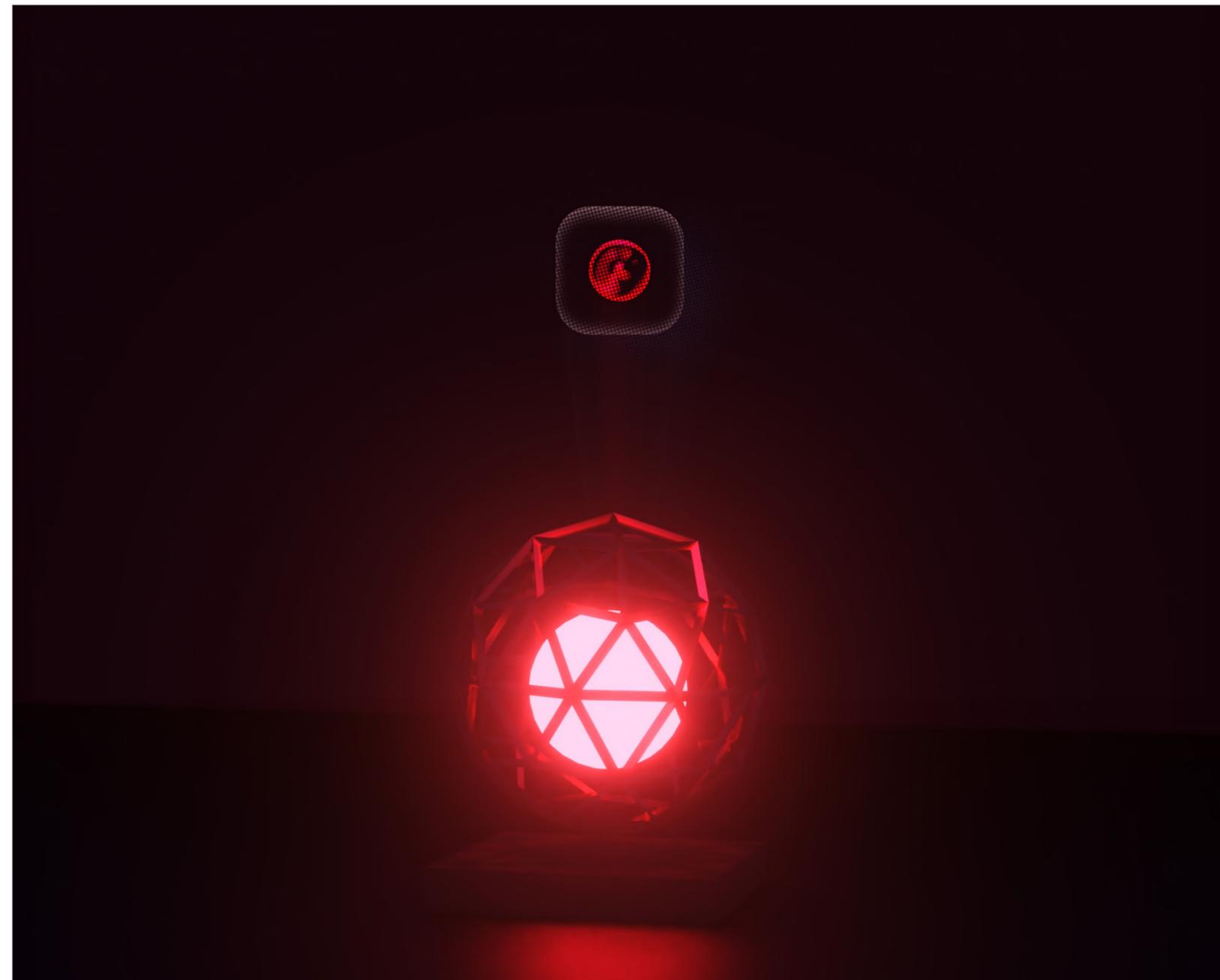
MEMBER 3D OBJETO HOLOGRAMA

Con el objeto finalizado y la interfaz, al convinar los dos la estética de holograma sería finalmente algo así.

(Imposible renderizar el video entero porque necesita mucha capacidad)

Creado mediante Blender y edición con After Effects.

Videos en la carpeta del proyecto



Mi sistema se basa en 4 acciones principales



FUNCION 1 - ALMACENAR



FUNCION 2 - RECORDAR



FUNCION 3 - RELACIONARSE



FUNCION 4 - COMPARTIR

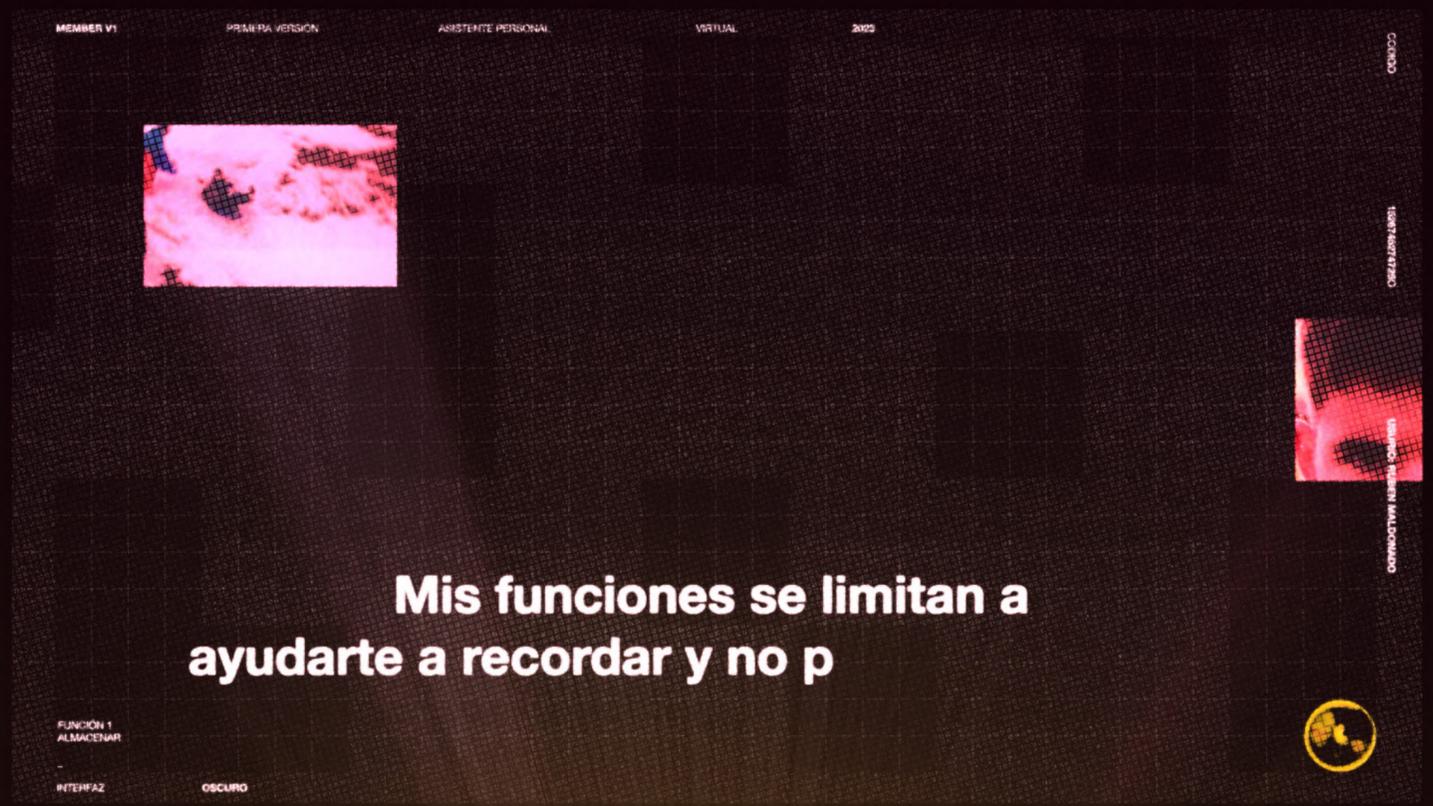
 **MEMORIA EPISÓDICA** - INFORMACIÓN Y EXPERIENCIAS PERSONALES ESPACIO TEMPORALES

 **MEMORIA SEMÁNTICA** - INFORMACIÓN SOBRE CONOCIMIENTOS Y APRENDIZAJE

INTERFAZ

OSCURO





Mis funciones se limitan a ayudarte a recordar y no p





CONDO
1807/1807/2020
1807/1807/2020

Te acompañé desde tu nacimiento Y estaré has

FUNCIÓN 1
ALMACENAR
—
INTERFAZ

OSCURO



MEMBER V1 PRIMA VISION AMBIENTE PERSONA VIRTUAL 2020



CLAUDIA LOPEZ RUIZ
MADRID, ESPAÑA

CLAUDIA LOPEZ RUIZ

ESPEQUE	10.10.2019	ACCESO
GENERO	MUJER	ACCESO
IDENTIFICACION	TRABAJO	ACCESO
VISTO POR ULTIMA VEZ	12.12.2019	ACCESO
LOCALIZACION	MADRID, ESPAÑA	ACCESO



ANDRÉS GARCÍA SERRANO

Puedo ayudarte a recordar todo sobre las personas que te rodean y almacenar datos sobre

FUNCIÓN 1 RELACIONARSE
INTERFAZ OSCURO

CONTENIDO
INTERACTIVO
USAR EL AMBIENTE MULTIMEDIA




FINAL**¿QUE CONTIENE?**

—

VOZ PERSONALIZADA

Voz totalmente personalizada para este proyecto creando con parámetros de Inteligencia Artificial y filtros de voz para crear una voz totalmente única que se ajuste a lo que es un asistente virtual como Siri o Alexa. Esta voz es acompañada de Member 2D en movimiento para simbolizar que esta hablando desde la interfaz virtual.

Creado con Eleben Labs y modificadores de voz.
Member 2D creado con After Effects y distintos efectos.



Videos en la carpeta del proyecto

FINAL

¿QUE CONTIENE?

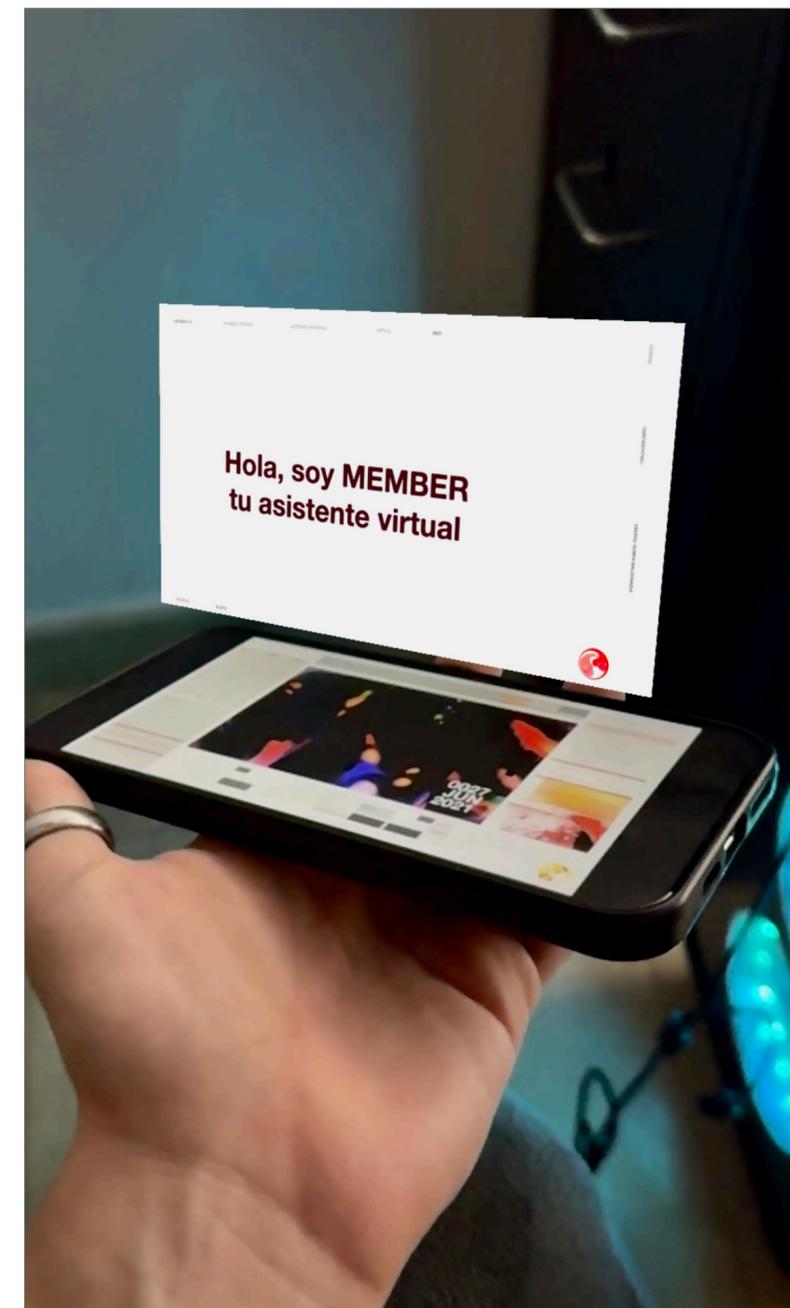
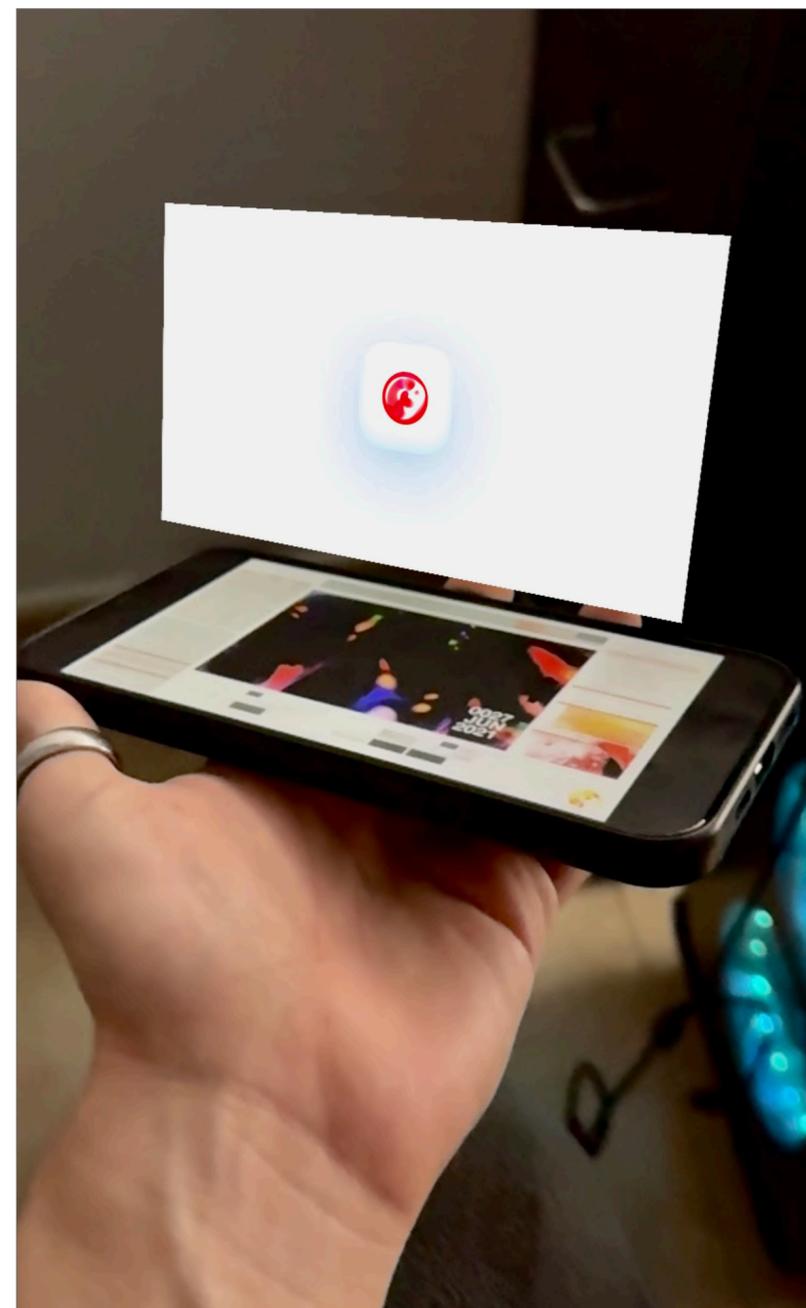
—

REALIDAD AUMENTADA

He realizado una realidad aumentada de algún trozo de la proyección, para hacer un ficticio de como podría proyectarse y darle un punto extra al proyecto.

Creado con Adobe Aero, Adobe Photoshop, Figma.

Videos en la carpeta del proyecto



FINAL CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN Y CORRECCIONES

Durante el trabajo me he sentido muy metido en el tema tanto en la investigación como a la hora de crear todo el sistema, ha sido un trabajo el cual he disfrutado y con el que he salido de mi zona de confort en cuanto a estilo del proyecto.

Al principio en la entrega preliminar quise hacer un diseño totalmente experimental que me hubiese gustado mantener por el tipo de lenguaje que se manejaba, los efectos y el resultado, pero necesitaban algo más de pulido de tipografía, alejarse algo más de la estética tan marcada, depurar la retícula y definir algunas cosas más.

Con los consejos de la profesora, he eliminado tanto efecto blur y de destello en la tipografía e ir utilizándolo con la propia narrativa del proyecto, haciendo que el efecto vaya encendiéndose de cierta manera para que la tipografía pueda ser legible para cualquier persona.

He seguido manteniendo ese efecto en la imagen pero rebajarlo para no abusar de ello, usarlo en momentos determinados y no en momentos de visualización del recuerdo, solo cuando se muestran de forma más volátil y a la hora de visionar eliminarlo o hacer transición a eliminar el efecto.

El color he intentado la implementación para poder distinguir entre

secciones pero con el rojo como color principal de la marca.

Creación de interfaz clara y oscura para poder elegir dependiendo de lo que desee el espectador como ya estamos viendo en casi todas las cosas tecnológicas que tenemos actualmente en las que podemos seleccionar el tipo de estética en cierta medida.

En general creo que he conseguido hacer lo que quería y terminar todos los elementos que necesitaba para el trabajo además de mejorar lo que tenía para darle otro estilo más definido y más depurado.

FINAL**WEBGRAFÍA & FILMOGRAFÍA**

ASISTENTES VIRTUALES

Apple / Apple Glasses / <https://www.apple.com/apple-vision-pro/>

Apple / Siri / <https://www.apple.com/es/siri/>

Amazon / Alexa / https://www.amazon.com/b?node=21576558011&ref_=alxcom_lrnmore_btn_23

Gatebox / Asistente Holograma / <https://blogs.protegerse.com/2016/12/16/gatebox-el-sueno-de-cualquier-hacker-interesado-en-el-internet-de-las-cosas/>

REFERENTES TEMÁTICA ALZHEIMER

Domestika / Mapa Sintomático / <https://www.domestika.org/es/projects/196966-mapa-sintomatico-de-la-demencia-de-alzheimer>

Behance / Sobres del cuidado / <https://www.behance.net/gallery/171814081/Sobres-del-cui-dado-LAB-Proyecto>

Behance / Cuidar de la memoria / https://www.behance.net/gallery/183832173/Cui-dar-de-la-memoria?tracking_source=search_projects&l=10

Comic PDF / Paco Roca / Arrugas / <https://pasionytinta.files.wordpress.com/2013/04/arrugas-de-paco-roca.pdf>

Corto Vimeo / Gobelins / Memo / <https://vimeo.com/224651200>

Podcast Youtube / Judith Tiral / Asi es vivir con Alzheimer / <https://www.youtube.com/watch?v=0EvODa5ENb0>

Video Youtube / Like Stories of Old / Who you are without memory / <https://www.youtube.com/watch?v=duGfOLzCWmM&t=1s>

PELICULAS

EL PADRE - Pelicula sobre Alzheimer - HBO Max - 2020

Ex Machina - Pelicula sobre inteligencia artificial y robots - Netflix - 2014

ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND - Pelicula sobre la mente y los recuerdos - Netflix - 2004

Black Mirror - The entire history of you - Capitulo sobre asistente de recuerdos - 2011

REFERENTES VISUALES

PINTEREST / Tablero / <https://www.pinterest.es/rmaldonado4093/member/>