

PROCEDIMIENTO DE EXPERIMENTACIÓN DEL ESPACIO URBANO, en ciudades con un urbanismo tecnológico implantado.

1

(22) Fecha de presentación:

23/04/10

(71) Solicitante:

Kiko+Dani proy 2 ua

(54) Título:

PROCEDIMIENTO DE EXPERIMENTACIÓN DEL ESPACIO URBANO, en ciudades con un urbanismo tecnológico implantado.

(57) Resumen:

Procedimiento de experimentación del espacio urbano, en ciudades que disponen de un urbanismo tecnológico por aplicación de procesos de incorporación al soporte físico de dispositivos conectivos obsoletos en el ámbito del individuo.

El procedimiento se conforma en una serie de subprocesos de gestión de la información generada por los habitantes de la ciudad y la propia ciudad. Permiten el volcado de esta información en el espacio público, dotando a los espacios de la ciudad de una reconfiguración en tiempo real y de posibilidades de escalabilidad de uso.

El proceso permite convertir a los usuarios de la ciudad en designers en tiempo real del espacio público que habitan.

Es el proceso que gestiona la información que se muestra en el soporte físico de la ciudad, en el que se han implantado de dispositivos tecnológicos conectivos recuperados de dispositivos de los usuarios PATENTE 1.

DESCRIPCION:

Procedimiento de experimentación del espacio urbano, que permite a las ciudades recomponer continuamente su soporte físico, para reflejar en tiempo real los acontecimientos de la misma, y la respuesta de los ciudadanos y de la propia ciudad a estos acontecimientos.

Objeto de la invención

La presente invención se refiere a un proceso de gestión de los flujos de información contenido generado en la ciudad susceptible de ser procesada y mostrada en el espacio público de la misma.

El proceso revierte en una mutación del soporte físico de la ciudad.

Con este proceso, éste se ve implementado con funciones conectivas, con otros lugares distantes y con los propios usuarios de la ciudad. Y con una función de reconfiguración del espacio urbano, a nivel de escala y usos.

Mediante este procedimiento de gestión de la información, se ven complementados los flujos básicos de la ciudad existentes hasta el momento: flujos relacionados con movilidad física de los objetos/personas, flujos de la interacción de los usuarios/actividades de socialización, o de transacciones/intercambios.

Este procedimiento reconfigura los flujos informacionales, relacionados con aspectos sensitivos/fisiológicos/culturales de los ciudadanos, siendo la gestión de estos aplicada a la dinamización de los espacios de la ciudad el objeto de esta invención.

La invención se sitúa en el ámbito de la gestión informacional y a su vez en el urbanismo tecnológico entendiendo como tal al urbanismo que permite la aparición de flujos informacionales visibles en el soporte físico de la ciudad.

Antecedentes de la invención

Como es sabido en la actualidad, las ciudades disponen de un soporte físico que permite el desarrollo de las actividades de los ciudadanos, que esporádicamente se reconfigura o se customiza para albergar actividades festivas, de representación, o de intercambio callejero, entre otras.

La presencia de las tecnologías de la información en el ámbito privado es un hecho que ha adquirido una relevancia indiscutible.

La presencia de información generada en las propias ciudades o por los ciudadanos cada vez es más alta, así mismo la ciudades disponen de una cantidad importante de información útil para los ciudadanos o para el funcionamiento de las mismas que en la mayoría de los casos esta disponible únicamente para las corporaciones o relegada en el ámbito de lo privado.

Así mismo, las ciudades disponen de un soporte físico, formado por calles, plazas, fachadas de las edificaciones, infraestructuras de abastecimiento de agua y energía eléctrica. Que adquieren su imagen y sus posibilidades de uso, de la configuración espacial de las mismas y de los materiales que las componen, que al verse implementados con un soporte conectado permite el volcado de información. [materia]

PROCEDIMIENTO DE EXPERIMENTACIÓN DEL ESPACIO URBANO, en ciudades con un urbanismo tecnológico implantado.

3

Los usuarios de las ciudades, se encuentran conectados entre sí en el ámbito privado, llegando al nivel, de retransmisión de una parte de sus vidas en live-time (blogs, radom webcams, redes sociales, etc...), generando una enorme cantidad de contenido, relegado a ser mostrado en la privacidad. A su vez, cada vez son más los usuarios que están dispuestos a mostrar o a facilitar datos de su geolocalización, de sus preferencias musicales, de su ideología dejando registro de todo lo que sucede en sus vidas. [ciudadanos]

Sin embargo las ciudades actuales se encuentran desvinculadas de todos estos flujos informacionales, que vienen sucediendo en otros canales, apropiándose estos en parte de los encuentros/intercambios que antes tenían lugar en el espacio público. [información]

Han aparecido ejemplos de presencia de información constante en las ciudades como puede ser times square (NYC), o shibuya (TOKIO), otros procesos de experimentación vinculados al mundo del arte han empleado proyecciones sobre las fachadas de los edificios para simular una modificación alteración de las mismas, pero todo esto son hechos aislado nunca aplicados a la totalidad de la ciudad, y contemplando el usuario como un mero receptor de la información.

Descripción de la invención

La invención resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta, y para ello define el proceso de gestión de la información para su volcado al soporte físico de la ciudad.

El proceso comprende los siguientes subprocesos básicos:

El proceso consta de un sistema conectivo que permite el estado on-line sistema actualizado (1) de los ciudadanos

Un módulo de software process(2) identifica a los usuarios del sistema, recoge el contenido generado y permite la interacción de los usuarios con el soporte. Los requisitos mínimos de software se sitúan en los 40.000 procesadores core duo 3,0Ghz.

Un módulo de monitorización de estados del usuario (3) enviando al sistema conectivo de la ciudad, sin participación activa del usuario, información de geolocalización, parámetros fisiológicos (nivel de presión arterial, temperatura corporal, reacciones inconscientes, etc...), monitorizando los estados anímicos o sensoriales en tiempo real de los usuarios.

Un modulo de recolección y gestión de contenidos información (4) tanto los procedentes del modulo de monitorización (3) como los generados por los propios usuarios y enviados de forma consciente live time (15) como los procedentes de la propia ciudad o de otras ciudades conexión exterior (18)

Un sistema de exposición del contenido en el espacio físico share (5) empleando el soporte que disponen las ciudades con un urbanismo tecnológico implantado, el contenido se vuelca y se comparte en el espacio público de la ciudad.

Un proceso de volcado al espacio físico de la ciudad de las situaciones privadas, dejando una huella de la opinión, de los estados anímicos, o de los intereses de los ciudadanos en el espacio público o soporte físico, así como una explicitación de valores monitorizados de la ciudad (energéticos, medioambientales, de usos, económicos, de conexión territorial), todo ello actualizado en tiempo real y dinámico en su localización, urbanismo tecnológico (6)

Un algoritmo de relocalización del contenido (7) que se encarga de cambiar de posición (coordenadas) al contenido generando espacios dinámicos y situaciones de búsqueda de contenido por parte del ciudadano, live search transferencia (19), con objeto dinamizar de los espacios de la ciudad.

La relocalización del contenido permite reconfigurar el espacio público en función de la demanda existe, pudiendo escalarse los espacios destinado a un uso concreto.

La información se procesa(12) por una algoritmo que la clasifica en: inputs 01 on (8) información visible en el espacio público inputs 00 off (9) información que no se muestra, se utiliza para realizar cálculos de deseo, o para gestionar demandas de recursos de la ciudad.

La información se somete a un filtro de selección de contenido in & out (10) que relaciona reacciones del usuario, demanda existente, recursos disponibles. Este filtro se gestiona desde el interes /deseo y la movilidad dentro de la ciudad, apagando o encendiendo el contenido en función de estos parámetros.

Un proceso de información sin filtros (11) proporciona al sistema conectivo software process (2) la visión sin prejuicios construidos o de las reacciones frente a la ciudad de los usuarios, alimentando el sistema con las reacciones fisiológicas. Para evitar situaciones reduccionistas por el constructo social, se incorpora el perfil del usuario niño que experimenta, reacciona y opina sin prejuicios sociales.

Este proceso de información (11) releva la parte inconsciente del estado de animo, las sensaciones. Produciendo un mapeo de la ciudad vinculando geolocalización y estados de ánimo. El usuario rediseña la ciudad por el hecho de la experiencia de la misma, las informaciones de estado de animo se vuelcan a la ciudad, mediante live content (14) [renuncia a la privacidad o live-time]

Los contenidos que aparecen en el soporte físico de la ciudad, se clasifican en las siguientes categorías:

Live light (13) transmisión de contenido mediante señales lumínicas, contenido sin procesado previo, únicamente enlaza lugar de generación y lugar de emisión.

Live content (14)transmisión de contenido sometido en el software process a algoritmos de interpretación, esencialmente destinado a convertir reacciones fisiológicas de los usuarios en códigos simples interpretables en la ciudad, o convertir parámetros de monitorización de la ciudad en el mismo tipo de estímulo/información.

Live time (15) contenidos generados en el proceso de búsqueda de información

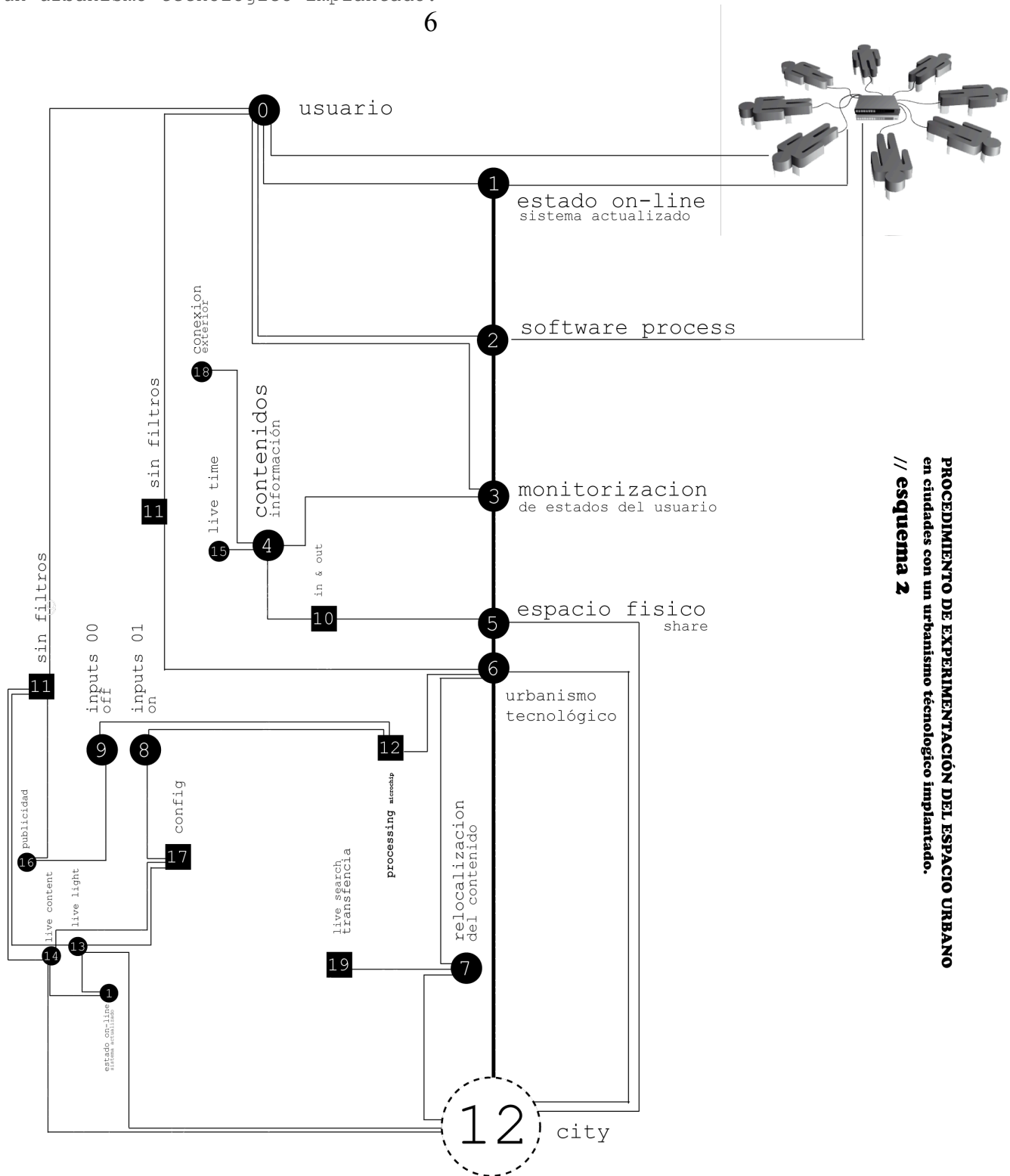
PROCEDIMIENTO DE EXPERIMENTACIÓN DEL ESPACIO URBANO, en ciudades con un urbanismo tecnológico implantado.

5

Publicidad (16) el sistema hace una gestión del deseo y acaba publicitando lo que no buscas o no se muestra de forma directa, es la parte de ruido o de modificación de conducta del usuario introducida por la ciudad.

Conexión exterior (18) contenido preexistente, histórico, o de relación con otras localizaciones ajenas a la ciudad.

[Def: urbanismo tecnológico. La ciudad es un gran soporte informacional, la ciudad entendida como robot, dotado de movilidad, de capacidad de interpretación y de capacidad de relacionarse con su entorno, la ciudad como organismo tecnológico con emociones]



PROCEDIMIENTO DE EXPERIMENTACIÓN DEL ESPACIO URBANO en ciudades con un urbanismo tecnológico implantado.
// esquema 2

simbología >definición<

- 0 usuario >soporte biológico<
- 1 estado online >red de transmisión de estados del proceso<
- 2 software proceses >elemento informático de parametrización de flujos de información<
- 3 monitorización >empleo de dispositivos tecnológicos de emisión+recepción<
- 4 contenidos >información preexistente y generada por el usuario<
- 5 espacio físico >soporte material de la ciudad<
- 6 urbanismo tecnológico >huella móvil del hecho en el soporte físico<
- 7 relocalización >generación de situaciones de búsqueda del espacio urbano<
- 8 input 01 >información visible en el espacio público<
- 9 input 02 >información no visible en el espacio público<
- 10 in & out >filtro arbitrario de selección de contenido<
- 11 sin filtros >visión infantil del usuario<
- 13 live light >transmisión de contenido mediante señales lumínicas<
- 14 live content >transmisión de contenido procesado<
- 15 live time >contenidos generados en el proceso de búsqueda<
- 16 publicidad >el sistema publicita lo que no buscas o no se muestra<
- 17 config >filtro tecnológico de transferencia del lenguaje<
- 18 conexión exterior >contenidos de búsqueda preexistentes<
- 19 live search >filtro tecnológico de generación de contenido por proceso de búsqueda<

PROCEDIMIENTO DE EXPERIMENTACIÓN DEL ESPACIO URBANO, en ciudades con un urbanismo tecnológico implantado.

7

REIVINDICACIONES

1. Procedimiento de experimentación del espacio urbano, y gestión de la información, en ciudades que disponen de un urbanismo tecnológico por aplicación de procesos de incorporación al soporte físico de dispositivos conectivos obsoletos en el ámbito del individuo.
2. Procedimiento de experimentación del espacio urbano, y implementación a la ciudad de funciones robóticas, con capacidades de modificación del ambiente en el que se desarrollan las actividades de los ciudadanos y con capacidad de actuar como ente representativo del colectivo que lo habita, susceptible a cualquier cambio emocional de la población que lo habita.