

(22) Fecha de presentación:

23/04/10

(71) Solicitante:

Kiko+Dani proy 2 ua

(54) Título:

PROCEDIMIENTO DE GESTIÓN DE LA OBSOLESCENCIA TECNOLÓGICA DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS Y POSTERIOR REENSAMBLAJE aplicable a procesos de renovación del soporte físico de la ciudad en sociedades altamente tecnificadas.

(57) Resumen

Procedimiento de gestión de la obsolescencia tecnológica de dispositivos electrónicos individuales y posterior reensamblaje en el soporte físico de la ciudad, aplicable a procesos de renovación permanente de ciudad.

El proceso consiste en reutilizar dispositivos electrónicos obsoletos funcionalmente, en el ámbito privado del ciudadano, para la implantación de urbanismo tecnológico en las ciudades, sometiendo estos dispositivos electrónicos a un nivel de exigencia funcional básico, las partes o componentes que no son empleadas en estas funciones básicas, pasan a conformar la parte inerte del soporte de ciudad [sofás urbanos, umbráculos, filtros, estructuras, membranas]

El soporte físico de la ciudad con la implantación de estos dispositivos tecnológicos recuperados, proporciona un espacio público reconfigurable.

El proceso consta de algoritmo de identificación de elementos obsoletos [estado on-line sistema actualizado] (1), un sistema de gestión documental de las partes integrantes de los mismos [software DATA] (2), un sistema de geolocalización (3), un sistema de upgrade o reutilización en el ámbito privado por pequeñas modificaciones (10) (4), un sistema de clasificación de basura tecnológica (5), un subproceso de desensamblaje (15), un subproceso de ensamblaje [downgrade del dispositivo] que produce materia inerte y materia conectiva.

DESCRIPCION:

Proceso de gestión de obsolescencia tecnológica de los dispositivos electrónicos en el ámbito privado, para su la reutilización en el soporte físico de la ciudad, dotando a éste de funciones de conectividad informacional y reconfiguración espacial.

Objeto de la invención

La presente invención se refiere a un proceso de gestión material, de la obsolescencia tecnológica acelerada, de los dispositivos electrónicos en el ámbito privado.

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 los dispositivos electrónicos que proporciona el proceso, se ven complementadas las funciones básicas que venía desempeñando el soporte físico de la ciudad hasta el momento: servir de lugar para la movilidad, servir de lugar para la reunión o lugar para el intercambio, de lugar para la socialización, o de proporcionar imágenes de identificación de pertenencia al lugar. Abriendo la posibilidad a que aparezcan en la ciudad unos nuevos flujos informacionales, relacionados con aspectos sensitivos/fisiológicos/culturales de los ciudadanos, siendo la creación de este hardware que permita este hecho este el objeto de la invención de este proceso.

La invención se sitúa en el ámbito de la gestión industrial de residuos 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 / Estado de la técnica

Como es sabido en la actualidad, los procesos de reciclado de los dispositivos electrónicos, se realizan en lugares alejados de las ciudades, con una reutilización de materiales básicos que componen los mismos, en el mejor de los casos, en otros muchos estos dispositivos pasan a formar parte de la masa ingente de los grandes vertederos.

La aceleración de la obsolescencia tecnológica es un hecho presente en la mayoría de las sociedades, quedando obsoletos dispositivos que en todos los casos siguen funcionando, para el nivel de exigencia que fueron diseñados.

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. [materia]

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]

Descripción de la invención

La invención resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta, y para ello define el proceso de recuperación de dispositivos para incorporarlos al soporte físico de la ciudad.

El proceso comprende los siguientes subprocesos básicos:

Algoritmo de identificación de elementos obsoletos estado on-line sistema actualizado (1). Esta cadena de procesado se implanta en el sistema de conexión existente en la ciudad, y se encarga de detectar, los dispositivos electrónicos que están obsoletos. Cada dispositivo dispone de un identificador único, incorporado mediante código máquina en su memoria ROM, que le sirve de llave para incorporarse al sistema conectivo de la ciudad. Este identificador está presente, a su vez, en las piezas físicas que componen el mismo, mediante grabado del identificador en código QR. El algoritmo una vez detectada la pieza se encarga de enviarle una orden de cambio a modo de funcionamiento básico, desactivando las funciones a nivel de usuario, permitiendo únicamente procesos de geolocalización y inicio del proceso del desensamblaje.

Software process (2) es la cadena de código presente en el sistema conectivo de la ciudad que se encarga de conducir los dispositivos al lugar de procesado o desensamblaje (que puede ser un usuario experto de la ciudad o un lugar físico en el subsuelo de la ciudad donde se procede al clasificado).

Localización de dispositivos tecnológicos (3), los dispositivos se encuentran de forma continua geolocalizados. El sistema conectivo de la ciudad mapea en full-time la posición asociada a la versión del mismo. Todos los dispositivos emiten sus coordenadas UTM, en una banda de información reservada para la geolocalización.

Suministro tecnológico (4), la ciudad facilita la hiperdisponibilidad de dispositivos electrónicos conectivos, una función esencial de la ciudad es proveer a sus ciudadanos de dispositivos conectivos que permitan acceder a la red conectiva

de la ciudad, con la tecnología más eficiente y avanzada que exista en el momento, de esta función básica deriva la obsolescencia tecnológica acelerada de los dispositivos a nivel de usuario

Tecnología share (5), el conocimiento que permite el ensamblaje de dispositivos y la fabricación de los mismos está presente en la red conectiva de la ciudad, pudiendo ser mostrado a todos los usuarios en cualquier dispositivo de visualización de información presente en la ciudad .

Basura tecnológica (6) del software process (2) y de la localización de dispositivos tecnológicos (3) surge el lugar de la basura tecnológica, son lugares de clasificación / almacenaje por los usuarios de la ciudad de todos los dispositivos conectivos identificados como obsoletos no implementables por procesos simples de re/novación (10)

Relocalización uso (7) el procedimiento esta implementado para que todos los componentes de los dispositivos tecnológicos, se reutilizados y fijados al soporte físico de la ciudad, en modo de materia 00 off (9) o de materia 01 on (8)

Materia 00 on (8) es la materia procedente del des/ensamblaje (15) de dispositivos que posee capacidades conectivas o relacionadas con los flujos de la información, que va ser incorporada al sistema conectivo de la ciudad, formado parte del soporte físico de la misma.

Materia 01 off (9) es la materia procedente del des/ensamblaje (15) de dispositivos que no posee capacidades conectivas, que va ser incorporada al soporte físico formado parte de lo que se conoce como capa inerte de la ciudad, formará el paisaje estático de la ciudad.

Re/novación (10) procesos simples de adaptación de los dispositivos obsoletos, que pueden realizados por usuarios no expertos, que permiten la reactivación e reincorporación al sistema conectivo de la ciudad de los dispositivos electrónicos. En este proceso es de relevancia la capa de información presente en el sistema conectivo, tecnología share (5), ya que es la que se encarga de mostrar el know to how a los usuarios no expertos de la ciudad. Este sistema consiste en upgrade de los dispositivos por pequeñas modificaciones ejecutadas directamente por parte de los usuarios.

Diseño (11)

Pavimento (13) procede de la materia 01 on (8)

Mobiliario (14) procede de la materia 01 on (8)

Des / ensamblaje (15) proceso realizado por ciudadanos, que consiste en el desmontaje, clasificación y posterior ensamblaje de las partes componentes de los dispositivos electrónicos, es el proceso central del procedimiento objeto de patente. Los dispositivos han sido seleccionados previamente por el sistema conectivo (2) y la información de los componentes de los mismos ha sido facilitada por el proceso de tecnología share (5), esta capa de información de tecnología share proporciona a su vez las características de los nuevos elementos a ensamblar en el

soporte físico de la ciudad, para permitir seleccionar el lugar o las posibilidades de las partes recuperadas.

Vegetación (16) elementos físicos inertes, realizados a partir de materia 00 off (9) como elementos inmoviles configuran lo capa de historia de la ciudad, que puede a su vez se reincorporada como material de creación de nuevos dispositivos en un futuro.

Ensamblaje (17) es la parte de producción de los nuevos elementos de urbanismo tecnológico.

Conexión exterior (18) es el proceso de incorporación de información de fabricación o de nuevos sistemas tecnológicos a partir de la información generada o presente en otros lugares.

Espacio público (19) es el lugar de implantación de las partes procedentes del proceso de reutilización de dispositivos, en este los dispositivos desprovistos de exigencias elevadas de funcionamiento por parte del uso individual, conforma un macro dispositivo continuo, que adquiere su valor por el conjunto de micro-dispositivos puestos a funcionar de manera simultánea y coordinada, por el sistema conectivo general de la ciudad.

[Obsoleto: en nuestra ciudad los periodos de obsolescencia han alcanzado el ciclo mensual, quedando renovados todos los dispositivos, en este periodo de tiempo 40.000 procesadores core duo están obsoletos simultáneamente]

[DEF ALGORITMO: es un conjunto preescrito de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permite realizar una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien lo ejecute.2 Dados un estado inicial y una entrada, siguiendo los pasos sucesivos se llega a un estado final y se obtiene una solución]

[Memoria ROM: Memoria de sólo lectura (normalmente conocida por su acrónimo, Read Only Memory) es una clase de medio de almacenamiento utilizado en los ordenadores y otros dispositivos electrónicos. Los datos almacenados en la ROM no se puede modificar -al menos no de manera rápida o fácil- y se utiliza principalmente para contener el firmware (software que está estrechamente ligado a hardware específico, y es poco probable que requiera actualizaciones frecuentes)]

[QR: Un código QR (Quick Response Barcode) es un sistema para almacenar información en una matriz de puntos o un código de barras bidimensional creado por la compañía japonesa Denso-Wave en 1994]

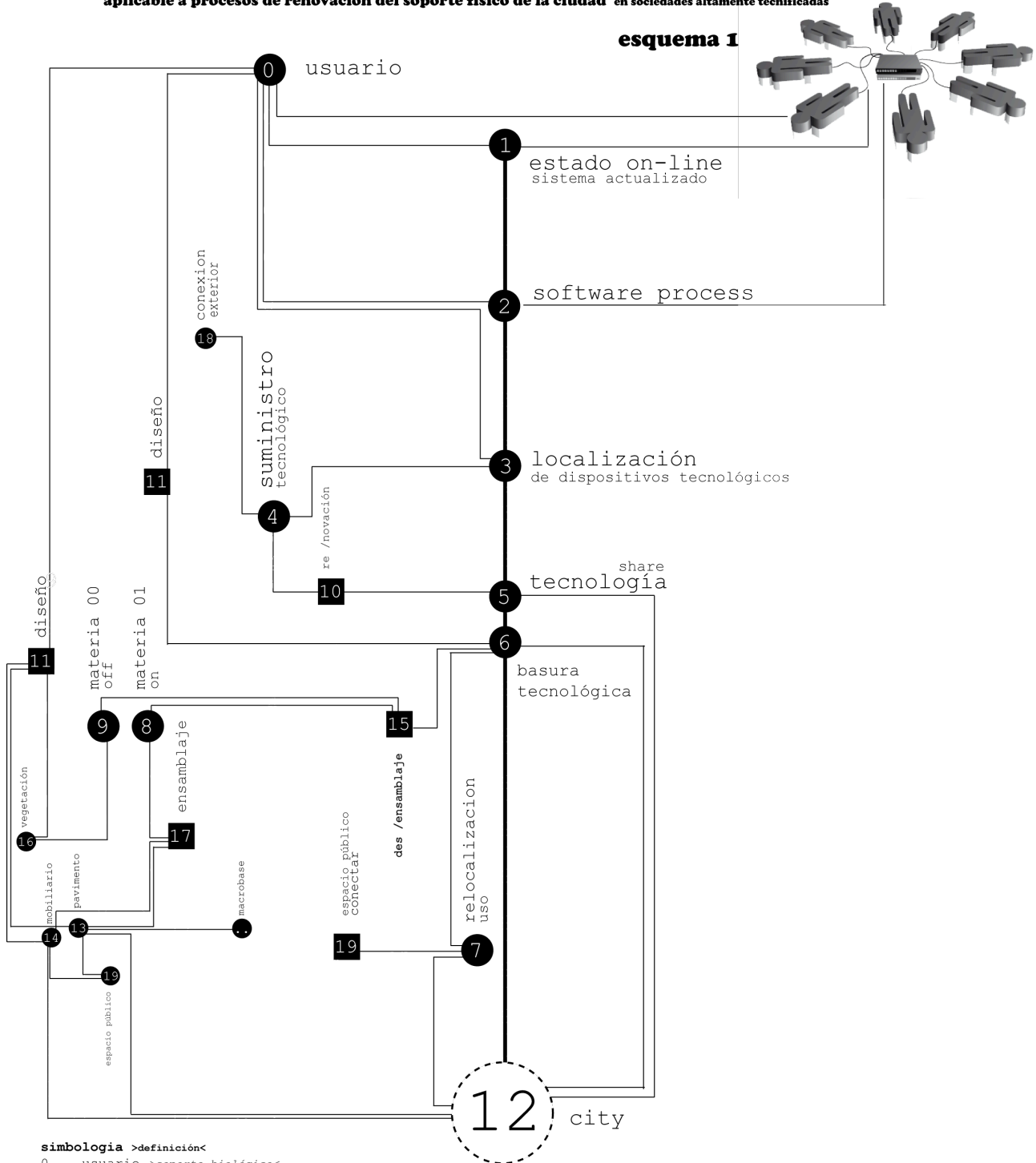
[CIUDADANO, MATERIA, INFORMACION]

[USUARIO, SOPORTE, FLUJOS]

[PERSONA (sensaciones), MATERIA TECNIFICADA, VISUALIZACIÓN SENSORIAL]

PROCEDIMIENTO DE GESTIÓN DE LA OBSOLESCENCIA TECNOLÓGICA DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS Y POSTERIOR REENSAMBLAJE
aplicable a procesos de renovación del soporte físico de la ciudad en sociedades altamente tecnificadas

esquema 1



simbología >definición<

- 0 usuario >soporte biológico<
- 1 estado online >red de transmisión de estados del proceso<
- 2 software proces >elemento informático de parametrización de flujos de información<
- 3 localización >listados de la versión y ubicación de los dispositivos tecnológico<
- 4 suministro >abastecimiento tecnológico basado en la novedad y el rendimiento<
- share >transferencia de tecnología de ler orden al espacio privado<
- 6 basura tecnológica >dispositivo tecnológico obsoleto<
- 7 relocalización >reciclaje de la basura según el uso<
- 8 materia 01 >materia viva con capacidades de transmisión<
- 9 materia 02 >materia inerte sin capacidades de transmisión<
- 10 renovación >filtro de sustitución de elementos nuevos para uso privado<
- 11 diseño >visión infantil/original del usuario<
- 13 pavimento >estructura soporte del macrochip<
- 14 mobiliario >estructura soporte del contenido proyectado<
- 15 desensamblaje >filtro de proceso de separación de dispositivos con partes funcionales<
- 16 vegetación >elementos físicos inertes como elementos inmóviles que configuran lo histórico<
- 17 ensamblaje >filtro de proceso de producción de nuevos mecanismos<
- 18 conexión exterior >incorporación de tecnología global<
- 19 espacio público >filtro de selección de tecnología por capacidades de transmisión<

REIVINDICACIONES

1. PROCEDIMIENTO DE GESTIÓN DE LA OBSOLESCENCIA TECNOLÓGICA DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS Y POSTERIOR REENSAMBLAJE, aplicable a procesos de renovación del soporte físico de la ciudad en sociedades altamente tecnificadas. Conformado por un conjunto de procesos encadenados, gestionados por el sistema conectivo de la ciudad, autogestionado por los usuarios de la misma, y que se ejecuta en la propia ciudad, que permite actualizar su soporte físico con una mejora continua conforme la técnica avanza.

2. PROCEDIMIENTO DE GESTIÓN DE LA OBSOLESCENCIA TECNOLÓGICA DEL SOPORTE FÍSICO DE LA CIUDAD Y POSTERIOR REENSAMBLAJE, el procedimiento descrito en la reivindicación 1 es del mismo modo aplicable al soporte físico de la ciudad, procediéndose por iteración a la renovación completa de la ciudad y liberación de materia para la fabricación de nuevos dispositivos que incorporen sistemas informacionales más avanzados.