

Miscelánea

Sofía Roldán Proaño
Título Superior en Diseño
Especialidad Gráfico
Trabajo Fin de Estudios
Curso 2019-2020

Agradecimientos

Agradezco a todas las personas que colaboraron en mi proyecto, a todas las que escucharon, pensaron y me enviaron aquellas cosas que no quisieran que les faltaran nunca y confiaron en mí para guardarlas y preservarlas para el futuro incierto.

Y a los tutores, docentes, compañeros y amigos que me acompañaron en el proceso. El proyecto evolucionó mucho gracias a ellos.

Agradecimientos

Muchas gracias,

Alai Zubizarreta	Doménica Pauta	Elena Palacios	Paula Espinosa
Alegría Sanchis	Emilia Marcos	María Avelina Roldán	Paula Valencia
Almudena Salort	Fernando Cerrada	María Constanza del Solar	Pilar Dominguez
Álvaro Martínez	Flavia Carneade	María Elvira López	Rafaela Marcos
Ana de Aragón	Francisco Cerilla	María Emilia Carvallo	René Naranjo
Ana González B	Francisco Morales	María Emilia Fabaraba	Ricardo Carrión
Ana Liz Cordero	Gabriela Neira	María Fernanda Proaño	Ricardo García
Ana María Álvarez	Goretti Domeq	María Gracia Ross	Rosana
Ana María López	Ignacio Peñaherrera	María José Reyes	Sara de la Vega
Andrea Moya	Ignacio Rosales	María Paula Jijón	Sara Montenegro
Ane Morkoartu	Isabela Pérez	María Plaza	Sara Rekalde
Antonella Carrión	Isabella Cadena	María Roca	Sara Torres
Antonieta Proaño	Isabella Cajiao	María Server	Sebastián Álvarez
Aroa Rodríguez	Javier Domeq	María Sofía Reiser	Sebastián Jaramillo
Arturo Jácome	Javier Martín	Mariana Vernet	Sergio Robles
Avelina Carrión	Jimena de Mandriaga	Mariana Arguelles	Sofía Rivas
Bárbara Buendía	José Ignacio Baus	Marina Castells	Sol Mazarredo
Belén de Moya	José Ignacio Gimutky	Martín Espinosa	Sonia Alarcón
Bernarda Chiriboga	José María Eljuri	Martín Salvador	Tatiana Martínez
Bernarda Herrera	Jose María Proaño	Martina Jimenez	Tatiana Sánchez
Bernarda Marcos	José Miguel Barba	Martina Paz y Miño	Vanessa Chiriboga
Blanca Pastor	José Xavier Pérez	Mateo León	Valeria Vargas
Camila Espinosa	Juan Marcelo Vidal	Meg Gasiba	
Camila Mayorga	Juan Pablo González	Melanie Rivera	
Camila Merlo	Juan Sebastian Pauta	Micaela Pallares	
Canela Cobo	Katherine Adams	Nerea Blasco	
Carmela Sosa B	Lorena Cordovez	Nicole Zapata	
César Sevilla	Lucía Nafria	Paloma Roldán	
Claudia Martínez	Macarena Vela	Paloma Rosado	
Cristina Nerín	Malena del Río	Paolo Cattani	
Danna Canek	Manuela Montenegro	Patricia Adán	
Dolores Cobo	Manuela Romero	Patricia Valbuena	

2	Agradecimientos
4	Índice
6	Abstract
8	Investigación
10	Briefing
12	Cronograma
14	Mercado y usuario
15	Público objetivo
16	Contexto
22	Proceso
28	Comunicación
29	Presupuesto
31	Conclusiones
33	Bibliografía
34	Anexo I. Sostenibilidad
38	Anexo II. Negocio
41	Créditos
42	Final

Español

Miscelánea es una mezcla de varios elementos que generalmente no están conectados entre sí pero que están juntos. 126 personas colaboraron para reunir más de 500 cosas completamente aleatorias que nunca quisieran que les falte en su vida. Este proyecto funciona como una cápsula del tiempo que las reúne a todas.

Se encarga de preservar y almacenar estas cosas a pesar de lo que sea que pueda suceder en el futuro impredecible e incierto. Para lograrlo se utiliza dos medios, una plataforma online y un pen drive. Recursos del mundo digital y físico.

English

Miscelánea is a mixture of various things that are generally not connected to each other. 126 people collaborated to put together more than 500 completely random things that they never wanted missing in their life. This project works as a time capsule that brings them all together.

It's responsible for preserving and storing these things despite whatever may happen in the uncertain and unpredictable future. In order to achieve this, two mediums were used are an online platform and a USB: digital and physical world resources.

Problema de investigación

¿Qué tipo de cosas quieren immortalizar y llevar al futuro distintas personas al momento de vivir una situación de dificultad como la que estamos viviendo hoy en día?

Objetivos

- Definir las cosas que quieren immortalizar y llevar al futuro personas de distintas realidades al momento de vivir una situación difícil, similar a la que estamos viviendo hoy en día.
- Establecer cuales son las razones que llevan a las personas a decidirse por estas cosas.
- Determinar qué tipo de patrones se pueden crear al momento de recolectar toda la información.
- Definir qué tipo de patrones se pueden crear al momento de recolectar toda la información.
- Comprender realmente qué elementos debería tener la visualización de todas las fichas para entender el mensaje rápidamente.
- Aprender realmente cómo debe ser el espacio en el que todo estará expuesto.

Hipótesis

La sociedad de consumo que se ha generado por la globalización y el mundo capitalista en el que vivimos ha hecho que muchos de los elementos, características o rasgos, que hacen que nuestro mundo sea fascinante y rico se hayan perdido o se hayan visto perjudicados.

Cuando los seres humanos están forzados a vivir una realidad diferente y en algunos casos difícil, muchos adquieren nuevos aprendizajes y perspectiva lo cual los lleva a que a ver el mundo de una manera diferente. Apreciando más las cosas esenciales y alejándose de las frivolidades y las banalidades.

Metodología

El abordaje metodológico que utilicé para investigar fue cualitativo y fenomenológico. Para apoyar mi hipótesis era necesario obtener insights de cómo piensan las personas y sus experiencias de vida. Las distintas perspectivas y percepciones que cada uno de los entrevistados me dio me ayudó a llegar a mis objetivos de investigación y responder las preguntas que tenía antes de empezar el proyecto

Formulé una serie de preguntas profundas que invitaban al entrevistado a meditar y reflexionar sobre temas muy personales. Antes de comenzar la confinamiento realicé algunas de las entrevistas en persona y cuando no pude hacerlo más de esta manera comencé a hacerlas por vídeo llamada. Quería que fuera como una conversación normal en la que la persona se pudiera sentir muy cómoda y tranquila. No había límites de tiempo, todos debían sentirse libres de responder lo que quisieran. De esta manera pude obtener respuestas honestas que beneficiaron mucho mi proceso de trabajo.

Ejemplos de las preguntas del cuestionario:

- ¿Hace dos meses cuándo pensabas en el futuro que se te venía a la mente?
- ¿Piensas que estos días viviendo de una manera muy diferente te ha cambiado?
- ¿Has aprendido algo nuevo?
- ¿Extrañas o te hace falta algo?
- ¿Se te ha hecho muy difícil la situación actual en la que estás viviendo?
- ¿Piensas que el futuro es incierto?
- ¿Te gustaría tener la certeza de que poder conservar algunas cosas tangibles o intangibles por el resto de tu vida?
- Dime tres cosas que te vengan a la mente:
- ¿Piensas que hubieras respondido algo distinto hace 3 meses?

Posibles resultados

Dentro de los resultados obtenidos se crearon patrones, muchos respondieron a las preguntas de manera similar. Algunos también aportaron ideas novedosas y sorprendentes. Cada entrevista fue completamente distinta.

En la mayoría de los casos la conversación se dirigía hacia otros lugares y se desviaba completamente del esquema que tenía planteado. Con algunas personas agregué más temas de conversación ya que las observaciones que me estaban dando eran muy interesantes y posteriormente fueron muy importantes para el proyecto.

Conclusiones

Al seleccionar el grupo intenté que fuera muy diverso. Quería que los resultados estuvieran sujetos a distintos puntos de vista, provenientes por un rango de edad variado, que los entrevistados fueran de diferentes países, tuviesen todo tipo de intereses y maneras de ver la vida. Tuve que hacer dos entrevistas antes y después de adaptar el proyecto, es decir, antes y después de que empiece el confinamiento. Definitivamente pude ver el cambio que hubo en cada uno ya que ninguno respondió a las preguntas de la misma manera que lo hizo la primera vez.

Para concluir, pude corroborar mi hipótesis. Los resultados obtenidos demostraban que los elementos más valiosos para el grupo que seleccioné eran cosas intangibles y mundanas, que antes no apreciaban de la misma manera que lo hacen ahora. Algunos de los ejemplos eran el poder caminar libremente, el poder ir a trabajar, abrazar, entre otros.

Problema

A lo largo de la historia el concepto de "futuro" ha estado ligado a la prosperidad y al progreso. El tiempo es relativo y lo que ahora llamamos presente en su momento era un "futuro" lejano al que se aspiraba llegar. Los humanos deseaban conseguir muchas de las cosas que tienen ahora, y más de un gran escritor imaginó cómo se iba a ver esta increíble Utopía. Sin embargo, muchos otros acertaron al pensar que se iba a parecer más a un mundo distópico lleno de personas que piensan que al solucionar un problema terminan generando otros.

Lo único que se sabe a ciencia cierta sobre el futuro es que es impredecible. Ahora estamos viviendo algo que hace algunos meses nunca hubiésemos pensado qué íbamos a vivir. El mundo, luego de los primeros meses del 2020, se ha visto forzado a adaptarse a una nueva realidad que no hubiera escogido vivir pero que está obligado a sobrellevar.

La incertidumbre es un sentimiento desconcertante que muchas veces genera preocupación y angustia. Cada uno está siempre corriendo el riesgo de perder sus más preciados tesoros.

Miscelánea es una cápsula del tiempo que guarda los "bienes preciados" de 126 personas que participaron en el proyecto. Dentro hay cosas tangibles o intangibles, reales o ficticios, grandes o pequeños, complejos o simples. Se realizó una investigación sobre los métodos de archivo y almacenamiento que se utilizan hoy, posteriormente en el proyecto estos fueron usados como herramientas para reunir todas las cosas y preservarlas para el futuro.

Actualmente el recurso en el que confiamos para guardar nuestros archivos más valiosos no existe en el mundo físico, existen en el mundo digital. Por esa razón el formato de esta cápsula es una plataforma web y el respaldo que tiene es un *pen drive*.

Objetivos

- Generar un mapa de lo que piensa una porción pequeña de la sociedad.
- Preservar todas estas cosas que significan mucho o poco para todas estas personas.
- Mostrar las conclusiones a las que he llegado de una manera visualmente atractiva e impactante.
- Demostrar los patrones que tenemos como seres humanos, nuestras distinciones, nuestros aprendizajes, todo lo que nos hace complejos.
- Crear conciencia.
- Fomentar a que las personas reflexionen y se cuestionen sobre ellos mismo.

Usuarios y mercado

El mercado y los posibles usuarios del proyecto se son todas aquellas personas a las que les molesta la incertidumbre y el miedo de perder cosas valiosas en el futuro. La mayoría son jóvenes que aparte de pasar por un periodo complicado como el que está viviendo el mundo actualmente, ellos de por si sienten que viven en una inestabilidad constante.

Están acostumbrados a la poca durabilidad de las cosas pero la idea de poder conservarlos en algún lugar común y especial les conmueve y atrae. Todo torna alrededor del campo social, es un proyecto poético que intenta generar felicidad y tranquilidad en todos los colaboradores.

Público objetivo

El público objetivo de este proyecto de diseño son las personas interesadas en ver en uso los variados recursos que el mundo del diseño aporta. Uno de los objetivos más importantes del proyecto es el poder mostrar las distintas conclusiones a las que se llegó creando algo interesante y visualmente atractivo. Lo más importante sin lugar a duda es el guardar todas las cosas con ingenio.

Son personas vinculadas al campo creativo que se interesan en investigar nuevos proyectos de dirección de arte, colaboraciones y espacios comunes de documentación y recolección.

Cronograma

Marzo

24	25	26	27	28	29	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
				Preparar el briefing		
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

Abril

30	31	1	2	3	4	5
		Contactar a los colaboradores / Enviarles el briefing				
6	7	8	9	10	11	12
Reunir, organizar y categorizar las respuestas						
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
Diseñar: La presentación del contenido y la experiencia de la plataforma						
27	28	29	30	1	2	3

Cronograma

Mayo

27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
Programación y estructuración de la plataforma						
11	12	13	14	15	16	17
Creación del video (pendrive para la plataforma)						
18	19	20	21	22	23	24
Comprar dominio						
Difusión del proyecto						
25	26	27	28	29	30	31
Presentaciones finales						

Junio

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

Al iniciar a desarrollar este proyecto, fue muy importante establecer el mercado en el que se iba a mover los participantes ya que los principales usuarios serían ellos mismo. Era importante tener en mente su entorno y sus características. Los participantes venían de ámbitos distintos para que los resultados pudieran ser variados.

El proyecto intenta ser democrático y aspira a ser inclusivo. Está abierto a que cualquier persona lo pueda investigar, sin embargo las decisiones se tomaron pensando específicamente en los que formaron parte de él desde el principio.

Al analizar la región geográfica de la que provenían estas personas, se tomaron algunas decisiones en cuanto a categorización y orden de los elementos que se recibieron.

La totalidad de las personas que se contactaron venían de la sociedad occidental, de estos la mayoría eran provenientes de Hispanoamérica. Lo que significaba que los códigos utilizados iban a ser recibidos de manera similar para todos, ya que nuestras culturas son parecidas.

En cuanto a la edad, la gran mayoría de las personas con las que se colaboró entraban en el rango de edad de entre 20 a 30 años. Se decidió trabajar con este grupo específicamente ya que son nativos digitales⁽¹⁾. En el 2001 Marc Prensky definió a estos seres como aquellas personas que han estado rodeados desde muy pequeños por tecnología de la era digital. Él explica la diferencia entre ser un nativo digital y un inmigrante digital, los segundos son personas que han aprendido y se han visto forzados a vivir en este nuevo mundo pero no nacieron en él.

Este proyecto existe en el mundo digital y por eso va dirigido a quienes se sienten más cómodos con los códigos y el lenguaje visual que se ha creado para él mismo.

En aspectos como sexo, ocupación, profesión o nivel socioeconómico no se quiso hacer ninguna distinción. Es innecesario ya que no afectan de ninguna manera para que la persona reciba correctamente el mensaje del proyecto.

El público objetivo del proyecto son las personas que aprecian y se interesan por los aspectos funcionales y visuales de la plataforma específicamente a parte del contenido que se puede ver en la misma. En un inicio, a ellos les atrae el concepto pero también toda la parte visual. El diseño y la organización de la web esta pensada para que ellos

Es importante recalcar que la página en sí no está diseñada para que haya distinciones ni exclusiones de ningún tipo hacia cualquier tipo de usuario. Es más, procura ser democrática y fácil de utilizar.

Sin embargo, uno de los objetivos importantes del proyecto es lograr experimentar con técnicas actuales de almacenamiento y trasladar estas herramientas hacia el mundo del diseño y la dirección de arte. Por esta razón el público objetivo si se diferencia en cierta medida por las ocupaciones, profesiones, hobbies o intereses que personas del mundo creativo tienen. Estas pueden ser artistas, diseñadores, directores creativos y de arte, fotógrafos etc.

La plataforma online intenta mostrar una mezcla de perspectivas y se espera que pueda despertar un interés a personas que les gustan los trabajos de investigación y experimentación de técnicas. Dentro del público objetivo están aquellas personas que quieren ver las cosas que la web guarda y preserva para la posteridad.

Muchos de los colaboradores invirtieron su tiempo para reflexionar, escribir, recolectar y enviar cosas que tienen un lugar muy importante en su vida. Al diseñar la plataforma se intentó encontrar la mejor manera para dar protagonismo a los participantes y a los tesoros que decidieron compartir y guardar.

Entre el público objetivo están muchos amigos y familiares de las personas que formaron parte del proyecto y que quieren ver todas las cosas expuestas y presentadas en el medio. Es un espacio común diseñado para reunir elementos pequeños de mucho valor que deben ser vistos por quienes aprecian y realmente valoran el rol tan importante que esos 126 colaboradores tienen.

⁽¹⁾ Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants." Digital Natives Digital Immigrants, 5 Oct. 2001, www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf.

Antecedentes

Los antecedentes de este proyecto más que nada son enfocados a lo conceptual. Mucho de la parte de diseño se desarrolló posteriormente y a medida de qué el proceso progresaba. Sin embargo, la parte conceptual siempre fue la esencia del trabajo y es algo que nunca cambió de principio a fin. Todos los principales antecedentes tienen algo en común, el menos es más. El uso ingenioso de pocos recursos para crear algo nuevo, íntimo, sugerente y poético.

1. *I GOT UP* de On Kawara

Es el más personal e íntimo de los trabajos del artista On Kawara. *I GOT UP* es una pieza continua que se produjo desde 1968 hasta 1979 por el mismo artista. Cada día él enviaba a dos personas diferentes una postal, cada una tenía la hora exacta en la que se levantó ese día y en cada una también se pueden ver las direcciones del remitente y del destinatario. Es muy interesante percibir como en el proyecto se ve la repetición del gesto pero al mismo tiempo las irregularidades que sucedían también, como por ejemplo en 1973 cuando envió postales desde 28 ciudades distintas. Las postales de Kawara registran el acto de levantarse, no su despertar.

El trabajo de On Kawara y este proyecto en especial es el antecedente más importante. Este artista logra crear una obra de una sorprendente elegancia visual que a su vez tiene una investigación por detrás muy profunda. *I GOT UP* muestra una mezcla compleja y a la vez muy simple del tiempo, la existencia y la relación entre el arte y la vida.

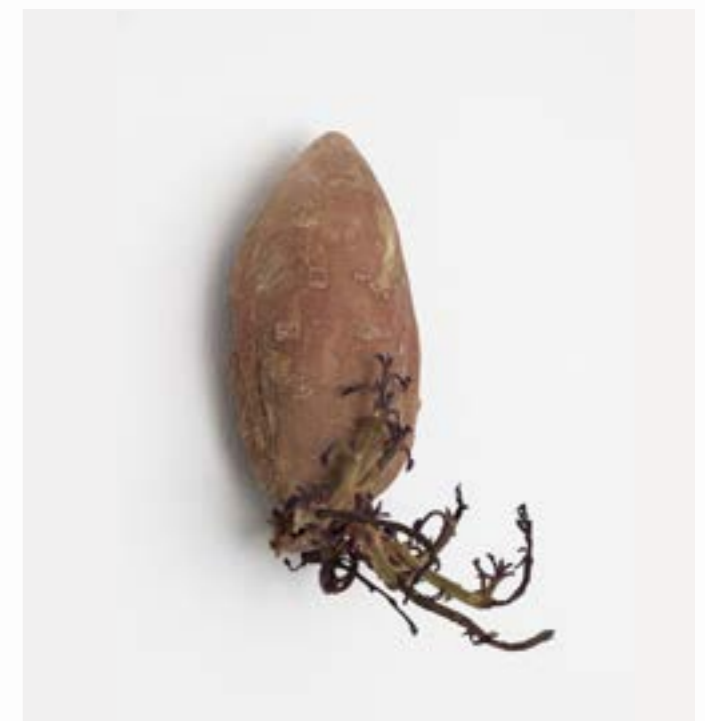
Miscelánea intenta generar algo similar con recursos formales contemporáneos, Kawara utilizó las postales que funcionan perfectamente bien con su concepto y su contexto. Este proyecto aspira llegar a lo que On Kawara realizó con los elementos muy distintos con los que se decidió trabajar. Como por ejemplo los 126 colaboradores que son quienes realmente crearon el contenido y utilizando como principal medio una plataforma digital.

2. *Kitchen Pieces* de Karin Sander

Las protagonistas de la exposición "*Kitchen Pieces*" de Karin Sander son las piezas de cocina. Cada una es un ejemplo sobresaliente y sorprendente de la simplicidad y el arte. Sander fija a la pared algunas frutas y verduras reales con clavos. Las manzanas y las papas repentinamente se comienzan a transformar en objetos abstractos, o incluso en esculturas "realistas". Es igualmente asombroso el poder de las convenciones culturales, como el de colgar objetos en las paredes, para determinar el marco dentro del cual concebimos la realidad. El hecho de que estos elementos estén expuestos de esa manera hace que dejen de ser lo que son para nosotros en cualquier otro contexto y se conviertan en lo que la artista quiere.

Los dos mensajes principales que se obtienen a partir de "*Kitchen Pieces*", es la belleza de la simplicidad y lo mundano. El poder expresar ideas muy complejas utilizando objetos o elementos que usamos en nuestra vida cotidiana y darles un significado completamente distinto. El hecho de cambiar el contexto, la forma y adoptar otro tipo de códigos hace que los mensajes se entiendan de maneras distintas.

Finalmente, *Miscelánea* utiliza elementos que han sido creados con funcionalidades específicas y que los tenemos relegados para otros oficios. Una carpeta de ordenador puede pasar por nuestra vida como para muchos puede pasar una naranja o una lechuga. A partir de esto poder crear belleza o poder transmitir un mensaje es algo muy potente.



Antecedentes

3. El arte de Rachel Whiteread

El arte de Rachel Whiteread fue un antecedente muy importante para el proyecto. En sus esculturas y sus dibujos se pueden ver cómo entornos cotidianos, objetos y superficies son transformadas en réplicas fantasmales que son inquietantemente familiares pero al mismo tiempo muy particulares. Los recursos que suele recrear son camas, mesas, cajas, torres de agua, casas enteras, realmente puede ser lo que sea. Con esto ella logra crear una nueva permanencia que se impregna en la memoria.

Whiteread encontró una manera muy cautivadora para poder conservar en diferentes elementos partes de vida. Su trabajo es impresionante e investiga varios medios que pueden ser utilizados para continuar con su visión.

Miscelánea es una cápsula del tiempo, este proyecto intenta conservar algo al igual que las esculturas y dibujos de Rachel Whiteread. Ella experimenta con distintos medios, tamaños, materiales etc. Pero aun así se pueden ver sus huellas en todas las partes de sus proyectos. Este trabajo en específico aspira poder preservar la memoria al igual que hacer todas las maravillosas obras que ha creado la artista a lo largo de los años.



Untitled (Torso), 1992



House, 1993



Yellow, Yellow, Blue, 2007 - 08

4. Concorde Grid de Wolfgang Tillmans

El Concorde es un avión supersónico de transporte de pasajeros que funcionó desde el 1974 al 2003 aproximadamente. Este avión es considerado un icono de la aviación y una maravilla de la ingeniería. Algunos factores como por ejemplo un accidente que se dio en uno de ellos, precipitó su baja definitiva⁽¹⁾.

La serie de Wolfgang Tillmans retrata al Concorde en sus años de vuelo. En su libro él dice "Para los pocos elegidos, volar Concorde es aparentemente una rutina glamurosa pero estrecha y un poco aburrida, mientras que mirarlo en el aire, aterrizar o despegar es un espectáculo extraño y libre, un anacronismo súper moderno y una imagen del deseo de superar el tiempo y distancia a través de la tecnología"⁽²⁾.

Esa última frase es uno de los retos más importantes para el proyecto, el poder superar el tiempo y la distancia con la ayuda de la tecnología al igual que lo hacía el Concorde.

El Concorde Grid además es una muestra de como todo siempre es mucho más que la suma de sus partes. Cada una de las fotos es única, especial y tiene un fragmento de la serie en si misma. Sin embargo, la unión de todas estas pequeñas partes es lo que realmente la caracteriza y hace que su mensaje pueda llegar con más fuerza.

Miscelánea está conformado por pequeñas partes que unidas crean algo distinto y singular.



Concorde Grid, 1997

⁽¹⁾ Artículo sobre el Concorde en la Enciclopedia Britannica

⁽²⁾ Información y obra presentadas en la página web del Tate

*Ambas fuentes están citadas en la página 33 de bibliografía.

Referentes

El hecho de que este proyecto nació en un momento como el actual realmente afectó el curso que tuvo. Por esa razón es importante tener en cuenta otros proyectos que se desarrollaron durante la pandemia y cuyos objetivos también eran poder unir a las personas y aprovechar la situación actual para crear algo nuevo.

1. Intervención para Pandemia por Sylvia Perez, Paloma De Casso, Lucia Gómez Meca

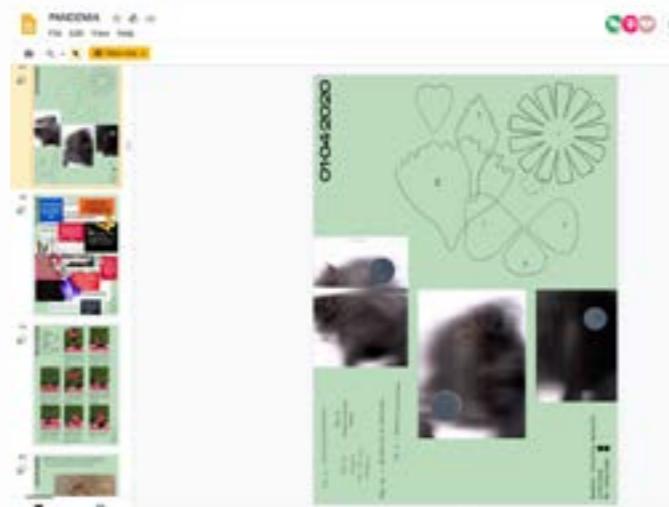
El proyecto "Intervención para Pandemia" es un trabajo colaborativo que surge en el contexto del covid-19. Así es como definen este proyecto las creadoras de esta colaboración. Un grupo de personas se reunieron para aprovechar la pandemia y crear algo creativo que ayude a mantener sana la cabeza de las personas y entretener también el entorno creativo.

El proyecto consiste en intervenir un documento tipo "presentación" que está pensado para que muchas personas lo puedan editar y modificar a la vez. La idea es aprovechar las posibilidades de edición de la herramienta de google para generar diversas composiciones e intervenciones.

Las personas que inventaron este proyecto, vieron la oportunidad de generar algo interesante y divertido. En momentos como los que estamos viviendo es complicado sentirnos acompañados pero eso es lo que hace "Intervención para Pandemia", juntar a las personas, hacerles que compartan y convivan. Aprovecharon también una herramienta que se utiliza normalmente para otro tipo de funciones, y generaron una experiencia atípica.

Este proyecto claramente es un referente para *Miscelánea* por que tienen objetivos muy similares y también intentan darles un nuevo uso a recursos que pasan desapercibidos y que tienen mucho más para dar. La colaboración con demás personas siempre termina sacando resultados no esperados. Esto se puede ver en "Intervención para Pandemia" y *Miscelánea* también.

INTRODUCCIONES	
1. Nos invitamos a usar Google Slides para crear una especie de creación o modo de diario. A cada participante se le asignará un día para intervenir su slide. El resto podemos observar un día que nos ayude a través de un link que compartiremos en redes.	6. Ten en cuenta que el link a la presentación va a estar abierto. Si decides, la gente puede ver tus trabajos. Solo tú puedes editar el documento. Pasa que puede pasar que estás siendo observado.
2. Busca tu página con la fecha que te corresponde, y rellena tus datos en el texto que hay abajo a la derecha, y ahí, todo el espacio que ves es para ti. Para que te ayudes agusto con tu atrazo. Te damos una receta la anterior que han hecho los demás. Porfa no la tires.	7. Al final del día te vamos a editar se desactiva. Tenlo en cuenta para no quedarte a medias, vamos a ser muy estrictos con el horario.
3. El formato es un A4 que algún día vamos a imprimir y colgar por la casa, ten en cuenta que el tamaño puede afectar a la creación. Si se da a Vimeo/Slides/ otros guías puedes usar las guías como referencia o quitarlas al te sientan.	8. A la derecha de la presentación Google Drive nos ofrece un chat en directo. La gente puede decirte cosas. Hazlas caso (y no te sientan más.) También puedes añadir notas sobre distintas páginas.
4. El contenido es libre, aunque nos encantaría que se pueda relacionar con la situación de confinamiento en la que estamos. algo "libre" o algo que se contagia. No preocupados a tus alrededores. Tus fechas de sobrevivir a la pandemia.	9. Si aún tienes dudas preguntanos, estamos en casa. También puedes hacerlo a través del chat en el documento o dejarnos una nota introducida.
5. Google Slides tiene bastantes herramientas que puedes utilizar como editor de texto, insertar fotos, hacer dibujos, hacer infografías, insertar audio, videos. https://support.google.com/docs/answer/1166611	10. No sabemos cuánto se alargará la actividad, nadie lo sabe... ¿Qué clase de slide? Qué va. Mientras tanto también puedes exportar el document e insertarlo en un pdf. jpg y otros formatos haciendo click en Archivo/Exportar.



2. Quiet, Calm, Staring curada por Rafäel Rozandaal

Rafäel Rozandaal dice "Hemos estado en línea antes de la crisis y estaremos aquí después", al presentar la exposición online que curó. Él realizó una selección de 13 obras de artistas que utilizan el mundo de los sitios web como medio. En la selección están plataformas que no requieren interacción, de ninguna manera son como un punto final. Sin información, sin enlaces, simplemente son destinos ⁽¹⁾.

El artista menciona; "... El arte es un lugar para reflexionar y contemplar. En silencio, en calma y viendo. Tratando de observar sin demasiados pensamientos. Estamos acostumbrados a ver el arte de esa manera, pero Internet es un lugar diferente. Internet es rápido, saltando de enlace en enlace, de impresión en impresión.

Los sitios web son objetos ubicuos, pueden existir en muchos lugares simultáneamente. Puede sonar obvio, y lo damos por sentado, pero creo que ahora

más que nunca entendemos por qué los sitios web son un lugar muy especial para que los artistas hagan trabajo. Los sitios web son diferentes a cualquier otro medio ... usan procesos computacionales para generar imágenes en vivo. Examinarlos tiene su propio ritmo, su propio flujo de tiempo, diferente del video, la televisión o el cine ... "(Rozandaal)

Esta exposición es un claro ejemplo de las nuevas soluciones a las que ha llegado la humanidad durante este tiempo. El mundo tenía que continuar y el mundo del arte que es tan complejo también lo que tenía que hacer. Muchas galerías presentaron exposiciones online, dando protagonismo a otro tipo de arte que está surgiendo.

El modo de navegación de la página web es muy simple y muy intuitivo. Muestra mucha cantidad de información dando espacio a cada obra pero aun así creando un espacio común.



⁽¹⁾ Información y frase obtenidas en la página web de la galería virtual citada en la página 33 de bibliografía.

Concepto

Soy una persona a la que la incertidumbre le preocupa y molesta mucho. El no poder predecir ni controlar el futuro me cuesta y las certezas me traen tranquilidad. Antes de que la pandemia del COVID se extienda, quería trabajar en un proyecto que encapsularan algunas cosas que yo veía que se estaban perdiendo y realmente quería mantenerlas en algún lugar.

Cuando empezó la cuarentena me di cuenta de que no iba a poder realizar mi primera idea y que debía adaptarle necesariamente. Fue en ese momento que vi la oportunidad de colaborar con personas y aprovechar la situación para que mi proyecto pase de ser únicamente mío a ser colectivo.

Me quedé con algunas de las ideas que había tenido desde un principio, como la de la cápsula del tiempo en la que se guardan elementos importantes. En este caso, la cápsula guardaría todas aquellas cosas que 126 personas nunca quisieran que les falte en su vida posteriormente. Me encantaría poder tener la seguridad de que algunas de las cosas que más quiero o más felicidad me traen, nunca me faltarían por muy incierto que sea el futuro. Sin embargo, esto es imposible y por esa razón quise crear una manera en la que podría intentar conservar una fracción de estos elementos.

De esta manera fue como se creó el espacio común de *Miscelánea*. Una plataforma que va más allá del mundo físico ya que actualmente este no es un lugar en el que podemos convivir ni en compartir. Uno de los instintos más arraigados en el ser humano es el de pertenencia, el sentir que estamos acompañados. Por eso continuamente estamos buscando la agradable sensación de estar unidos con otras personas.

El mundo digital es un lugar que continuamos explorando, puede que no sea igual a todo lo que estamos acostumbrados pero es válido e interesante también. Este proyecto intenta experimentar con los recursos que hemos creado para organizar nuestras ideas y guardar nuestros "archivos" más valiosos.

Hace relativamente pocos años se creó el sistema de almacenamiento en los ordenadores que utilizamos hoy en día. Los diseñadores escogieron que las personas iban a poder guardar cualquier tipo de cosa, de cualquier tamaño en carpetas. No escogieron cajones, cajas, armarios etc. escogieron carpetas. En el mundo físico nunca podríamos guardar una película directamente en una carpeta, o una canción, lo digital tiene muchas menos limitaciones y muchas menos restricciones.

Tenemos tan asumido este sistema que nos parece normal el poder almacenar una cantidad enorme de datos que no sabemos cómo medir en una carpeta que puede variar de tamaño y lugar cuantas veces queramos. Puede viajar al otro lado del mundo.

Todo esto para nosotros es tan imperceptible por que los diseñadores lo modelaron para que así fuera. El principal objetivo es que sea funcional, y lo logra perfectamente. Con los años también se ha refinado el diseño estéticamente de acuerdo a las tendencias del momento y se ha intentado que cada vez todo sea más limpio y delicado.

Como diseñadora me atrae mucho el poder utilizar este tipo de recursos pre diseñados para otro tipo de funciones y sacarlos de su contexto.

La plataforma que creé utiliza este sistema de almacenamiento, su tipografía y su paleta cromática para crear una cápsula del tiempo, una bóveda moderna que puede ser preservada mientras los servidores continúen funcionando.

Actualmente esta es la mejor manera de almacenar, En el mundo digital están más protegidos de las adversidades que pueden existir en el mundo físico. Este lugar a su vez permite que los colaboradores del proyecto y quien quiera tenga acceso a su contenido siempre que se pueda y quiera. En *Miscelánea* se crean vínculos, relaciones y nexos sin que las personas tengan que estar juntas físicamente, pero estando muy unidas aun así.

Estilo visual

El estilo visual de *Miscelánea* es contemporáneo. El diseño de la plataforma y de todos los recursos que se utilizaron para comunicar y difundir el proyecto en sus distintas etapas estaba completamente ligado a los códigos visuales que vemos en los ordenadores, en las páginas web y las aplicaciones. Específicamente elementos de el sistema operativo de Apple. Al haber investigado sobre las distintas maneras que se podrían utilizar para guardar algo llegué a la conclusión que el método que se creó para los ordenadores y el diseño que se ha desarrollado para Apple funcionaba muy bien con mi concepto. Yo quería irme hacía lo esencial, hacia lo funcional ligado con la sencillez. La mínima cantidad de recursos y herramientas para transmitir el mensaje y presentar el contenido.

Formato

El proyecto tiene dos formatos. El primero y principal es la plataforma online y el segundo es el respaldo físico que es el *pen drive*. En ambos medios está almacenado el mismo contenido. La plataforma es hoy por hoy el medio "más seguro" para guardar todas las cosas que los colaboradores me enviaron y el pen drive el un segundo lugar en donde estás cosas van a existir y conservarse.

Naming

La definición en español de *Miscelánea* es "mezcla de cosas diversas." Eso es lo que se puede ver en esta cápsula, una mezcla de cosas provenientes de diversas partes de mundo, de personas completamente diferentes las unas de las otras pero que se vieron reunidas por este proyecto. Seres humanos que no tendrían ninguna otra razón por la cual estar juntos lo están en esta plataforma.

La manera de ver el mundo de las personas cambió mucho cuando el COVID apareció, antes cuando alguien hablaba sobre estar juntos la mayoría pensaba que se trataba sobre el poder estar en el mismo lugar físico al mismo tiempo. Pero ahora nos damos cuenta qué podemos sentirnos acompañados sin tener la necesidad de estar en el mismo lugar, sin poder tener ningún tipo de contacto físico.

Este proyecto es un lugar nuevo que funciona como un buen ejemplo de esto, el poder sentirnos acompañados a la distancia. Para estar juntos ahora no necesariamente debemos tocarnos y abrazarnos, esta plataforma digital es uno de los medios para lograr alcanzar este estado.

Tipografía

La tipografía que se utilizó en el proyecto es la SF Pro. Esta tipografía es la del sistema operativo de Apple. Una tipografía que debe cumplir algunas tareas como esta debe ser muy funcional, elegante, delicada, estéticamente bella etc. Esta es una tipografía que utilizamos diariamente sin ni si quiera darnos cuenta. Todos los usuarios de Apple la usan para mandar mensajes, escribir notas, configurar sus móviles, la mayoría de los textos que pasan por desapercibidos en nuestro día a día están escritos en esta tipografía.

El proyecto habla sobre el ahorro de recursos y el reuso de herramientas prediseñadas para ciertas funciones específicas en otro tipo de contextos. Por esa razón solo fue necesario el uso de una tipografía y sus diferentes pesos para crear jerarquías.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890**

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890*

Sistema gráfico

- Color

La paleta cromática que se escogió para el proyecto iba completamente ligada a aquellos colores que nuevamente nos acompañan en nuestro día a día en los dispositivos que utilizamos. El azul claro de las carpetas, el verde de los mensajes de whatsapp, los demás colores pasteles que se utilizan en las diversas redes sociales para crear énfasis cuando es necesario y el blanco que nos provee de espacio.

La gama de colores escogida es armónica y también intenta transmitir los valores del proyecto. La escala de grises es utilizada como apoyo para los textos y demás pequeños detalles de diseño.

Tonos principales



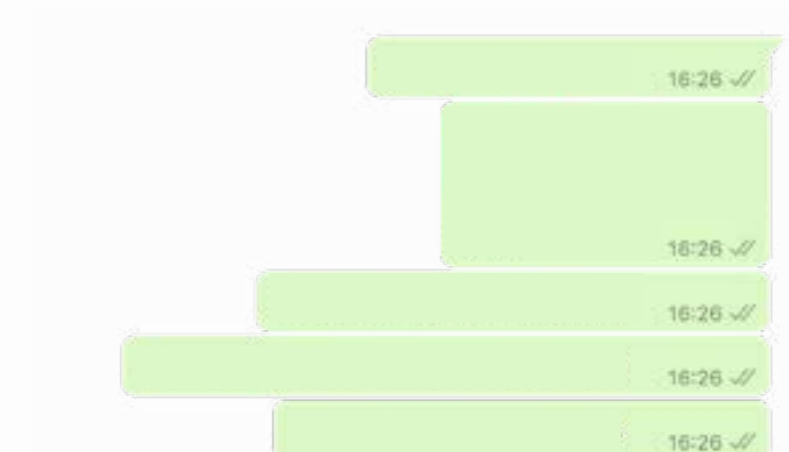
Secundarios / Apoyo



- Elementos gráficos

La página de *Miscelánea* es bastante simple. Tiene muy pocos elementos pero todos ellos están cargados de significados que nos transmiten ideas más complejas. Como lo antes mencionado sobre las carpetas, pero también se pueden ver la manera en la que estaría guardado el contenido que habla sobre el proyecto en texto y el vídeo que documenta la existencia del *pen drive*. Es interesante ver como en el imaginario colectivo, una carpeta física es vertical y la solemos utilizar de manera vertical, pero la archivamos de manera horizontal al igual que cómo se ven las carpetas en los escritorios de nuestros ordenadores.

Ejemplos



El proyecto tuvo que ser comunicado desde un inicio. Uno de los primeros pasos fue difundir el mensaje y hablar con todas las personas que iban a colaborar durante un mes. Era de suma importancia que estas personas entendieran bien lo que tenían que hacer y que también sintieran un vínculo personal con el proyecto. La tarea que debían hacer era muy introspectiva y personal, ellos debían compartir fragmentos pequeños de ellos mismo a una persona que trabajaba como receptora pero que posiblemente iba a publicar estas cosas. El tono con el que se comunica en el proyecto intenta ser cercano y amigable. La mayoría de los primeros participantes entran en un rango de edad joven por lo cual el tipo de lenguaje utilizado es informal y actual.

La manera en la que comunicaba el brief afectó de gran manera el camino por el que decidieron optar las personas al mandar los elementos. En el briefing estaba explicado todo lo que tenían que hacer y a su vez había muchos ejemplos para mostrar el espectro de posibilidades que tenían. Era imperativo que los colaboradores se abrieran realmente, que pensarán en las cosas que nunca quisieran que les falte sin tener ningún prejuicio. Para llegar a este tipo de respuesta cada uno de los colaboradores fue contactado personalmente por whatsapp, el medio de comunicación por el cual la mayoría de nosotros nos comunicamos diariamente de manera informal con nuestros seres queridos. A cada uno se le preguntó si tenía ganas de aportar y luego se le explicó con mucho detenimiento el brief y cualquier tipo de duda que podría tener.

La mayoría de las personas dijeron que les gustaba la idea del proyecto y que les entusiasmó el poder participar. Por esa razón también era importante que la plataforma fuese democrática en cuanto a diseño pero también en su manera de comunicar el contenido. Se utilizaron los códigos que ellos mismo utilizan, como por ejemplo los de whatsapp. Es una forma eficaz y rápida de mostrar el contenido y de mostrar el mensaje escondido que hay sobre los sistemas establecidos que tenemos y qué usamos diariamente. La comunicación fue una pieza clave en el proyecto.

Miscelánea es un proyecto personal en el que agradecí mucho la participación de las personas que lo apoyaron y lo conformaron. Por esa razón no había ninguna clase de fin monetario pensado en ninguna parte del proceso. Cualquier gasto que tuve que hacer fue una inversión para poder crear la plataforma y desarrollar el proyecto.

Sin embargo, el producto final más allá de ser cualquier otra cosa es una herramienta de archivo y almacenaje. Cualquier persona que quisiese utilizar este sistema de cápsula del tiempo, podría comprar la idea o algo similar y en ese caso se tendría que evaluar el presupuesto que se debe plantear.

La idea en general es sencilla pero tuve que investigar mucho para llegar al resultado final. Desde el mes de marzo hasta finales del mes de abril se emplearon aproximadamente 48 horas de trabajo de investigación para llegar al concepto final del proyecto y a la idea de producción.

Hablando sobre la organización y la categorización de los elementos se emplearon aproximadamente 12 horas en total durante 4 semanas.

En la fase de diseño se emplearon 27 horas de trabajo aproximadamente, para lograr generar el contenido que se iba a ver en la plataforma. Y para producir la plataforma online se emplearon 24 horas de trabajo.

Finalmente las horas asignadas para comunicar y difundir la información fueron 15.

La tipografía escogida es gratis, y de dominio público.

Cada hora de trabajo costaría 15 €.

Otros gastos que se deben tener en cuenta son los del dominio y el hosting que serían de 100€, ya que utilicé la plataforma "Cargo" para programar la web.

Investigación	900 €
Diseño	405 €
Producción	360 €
Comunicación	195 €
Tipografía	0 €
Dominio / Hosting	100 €
Total	1960 €

El haber tenido que realizar un TFE en un momento como este fue un reto muy grande, pero al mismo tiempo fue una gran oportunidad. Muchos de nosotros nos vimos forzados a adaptar nuestro trabajo, y en mi caso personalmente eso resultó muy beneficioso para mi proyecto.

Ver la tragedia tan grande que está sucediendo en el mundo es incomprensible y la impotencia al no poder ayudar de ninguna manera ha sido muy difícil para mí. Este proyecto ha sido mi escape y mi salvavidas. Durante la gran mayoría de mi confinamiento fue mi ilusión. Los vínculos que pude crear con muchas personas, lo mucho que pude llegar a conocerles individualmente y los grandes aprendizajes que obtuve a nivel colectivo no tienen precio.

A parte de eso pude llegar a conclusiones que me parecieron sumamente interesantes, disfruté de todas las partes del proceso, en especial el de investigación. *Miscelánea* fue un proyecto experimental de cierta manera, desde el principio me gustaba mucho la idea de poder ir descubriendo cuál iba a ser el resultado final y muchas otras cosas más en el camino.

A nivel visual y de diseño, me siento muy orgullosa de haber podido explorar recursos que no había utilizado ni entendido anteriormente.

El TFE es un proyecto importante para cualquier persona, es un trabajo que se convierte en una bomba de emociones. Las circunstancias en el que este se tuvo que llevar a cabo hizo que sea aún más especial. Agradezco haber podido trabajar en él durante este tiempo, mantuvo mi cabeza sana, entretenida, a veces un poco agobiada pero en general muy feliz.

Harari, Yuval Noah. Sapiens: a Brief History of Humankind. Vintage, 2019.

"Kitchen Pieces." Kitchen Pieces | Karin Sander, 2012, www.karinsander.de/en/work/kitchen-pieces.

"PANDEMIA." Google Slides, Google, docs.google.com/presentation/d/19heXZDAOf7ydHq5UqfMlt9KEijFRleufj3vOEINcwaU/edit.

Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants ." Digital Natives Digital Immigrants, 5 Oct. 2001, www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf.

"Quiet, Calm, Staring - Group." Upstreamgallery.nl, www.upstreamgallery.nl/exhibitions/172/quiet-calm-staring.

"Rachel Whiteread." Gagosian, 12 Apr. 2018, gagosian.com/artists/rachel-whiteread/. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/284464>

Sennett, Richard, and Marco Aurelio Galmarini. Juntos: Rituales, Placeres y política De cooperación. Anagrama, 2012.

Tillmans, Wolfgang, and Zdenek Felix. Wolfgang Tillmans: View from Above. Hatje Cantz, 2001.

The Editors of Encyclopaedia Britannica. "Concorde." Encyclopædia Britannica, Encyclopædia Britannica, Inc., 8 May 2020, www.britannica.com/technology/Concorde.

Tate. "'Concorde Grid', Wolfgang Tillmans, 1997." Tate, 1 Jan. 1997, www.tate.org.uk/art/artworks/tillmans-concorde-grid-p11674.

Una aproximación a la astronomía del antiguo egipto desde diversas perspecrivas, José Lull.

Organigrama de Sostenibilidad

Plano ecológico

Utilizar recursos que no perjudiquen en gran medida al medioambiente

Utilizar materiales que sean duraderos

Utilizar la menor cantidad de materiales posible

Pensar en la calidad de los recursos para que duren más. Costo/beneficio

Planificar bien los gastos para que no hayan gastos innecesarios

Plano social

Lograr que disfruten de reflexionar al hacer el ejercicio

Poder crear conexiones entre ellos

Que sepan que son una parte muy importante de mi proyecto

Colaborar con personas muy distintas las unas de las otras

Hacermeme más a estas personas

Poder reflexionar y sacar mis propias conclusiones del proyecto

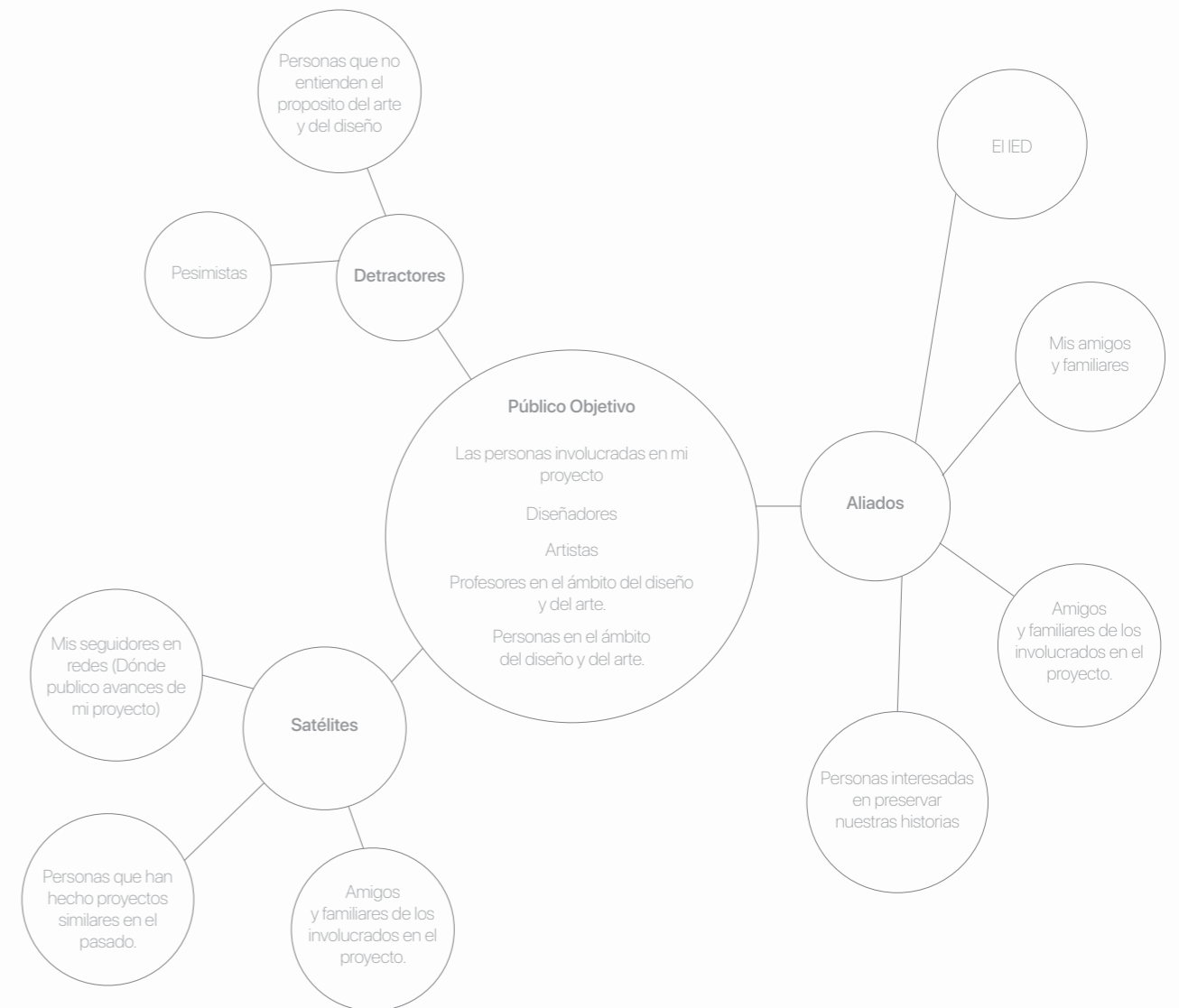
Que el proyecto evolucione y se desenvuelva a su ritmo

Lograr que el resultado sea interesante y atractivo visualmente también

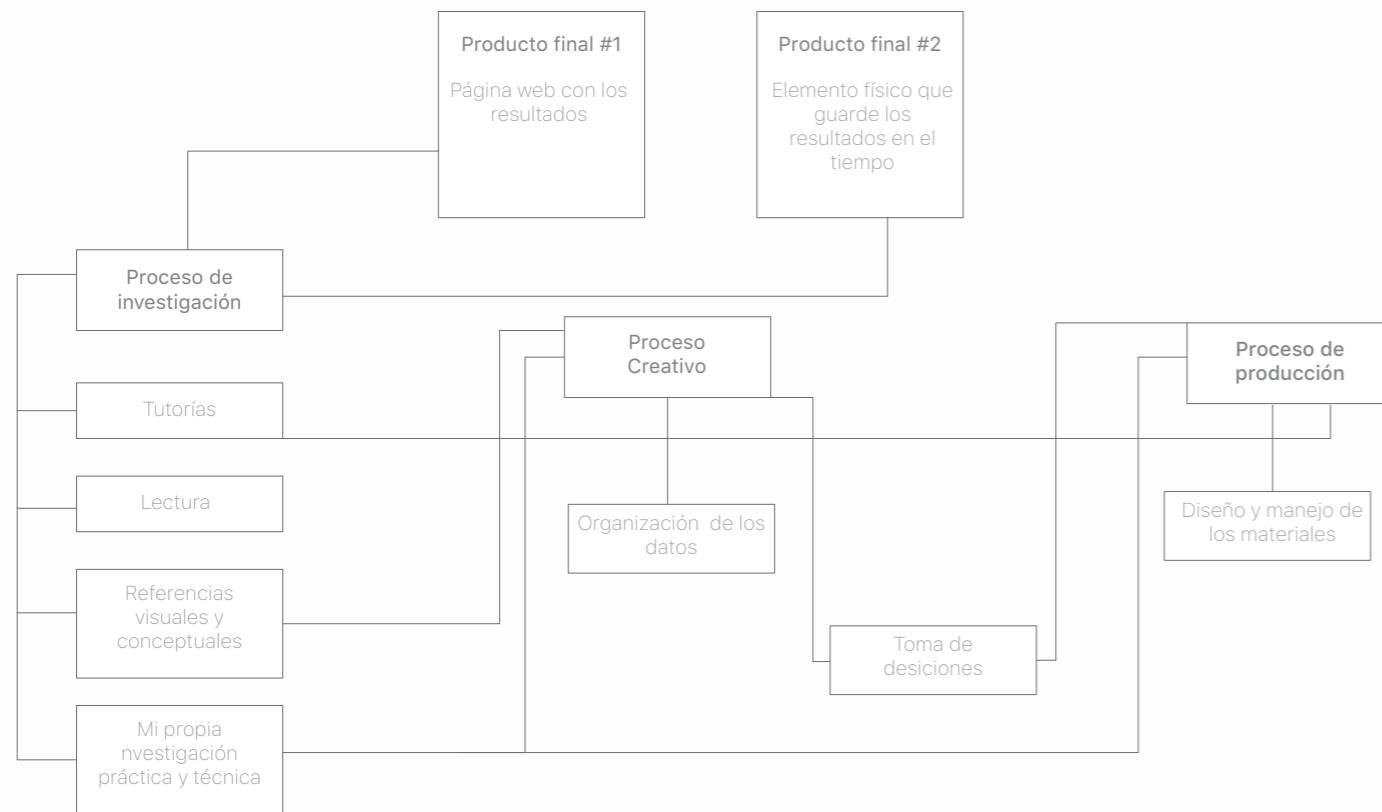
Plano económico

Plano personal

Personas relacionadas



Enfoque Sistémico



Argumentación Sostenible

• Preguntas

1. ¿Cómo puedo lograr que mi proyecto sea sostenible en todas las áreas?
2. ¿Cómo se aplica la sostenibilidad en los medios digitales como las páginas web?
3. ¿Qué impacto tiene mi proyecto en los colaboradores y demás posibles usuarios?

• Recursos

Al comenzar el proyecto pensé en cómo lo podía hacer sostenible ya que era un trabajo cuyo principal objetivo era generar un impacto positivo en la sociedad. Había pensado en imprimir un libro o crear piezas para una exposición pero me di cuenta que eso no iba a lograr que todas las personas con las que estaba colaborando, pudieran tener acceso libre y eterno a los elementos que me enviaron.

En ese momento me di cuenta que no valía la pena utilizar materiales que realmente no iban a ser los mejores para transmitir mi mensaje. Investigué una mejor manera para guardar todas las cosas y llegué a la conclusión que debía ser una plataforma web. Este era el recurso más sostenible ecológica, económica, personal y socialmente. Cumplía con todos los objetivos que me había planteado en el organigrama de sostenibilidad antes de empezar el proceso de diseño y producción.

• Impacto

Una de mis mayores preocupaciones cuando decidí diseñar la plataforma fue el impacto negativo que ha tenido la digitalización del mundo en nuestra sociedad. La relaciones interpersonales se han visto afectadas y el bombardeo de información que recibimos diariamente es excesivo.

Principalmente pensé en el impacto que iba a tener la web en los colaboradores. Ellos dedicaron su tiempo y energía para enviarme cosas y la plataforma debía estar diseñada especialmente para que ellos la pudiesen utilizar como su cápsula del tiempo personal. Por esa razón decidí implementar un tipo

de gráfica que todos pueden entender fácilmente. El diseño de la web debía ser intuitivo y democrático, la parte estética era muy importante pero lo que primaba realmente era la funcionalidad.

El segundo impacto que pensé que podía tener la plataforma era el de la sobresaturación de información que hay en la red actualmente. Hice un experimento en el que comencé a publicar algunas de las cosas que me enviaban en mi historia de Instagram y les pregunté a las personas si sentían que lo que estaban viendo les beneficiaba de alguna manera. Ellos me respondieron que les gustaba mucho ver lo que los demás habían compartido. Una persona me dijo que era refrescante poder ver este tipo de contenido en un ambiente como el de Instagram por que no es lo que normalmente se ve.

En las redes sociales intentamos mostrar “la mejor parte de nosotros” y esta no siempre es la más real. El tener un espacio en donde podemos ser nosotros mismo es muy liberador. El impacto que tiene el contenido de la página web no es negativo ni perjudicial sino todo lo contrario.

Este proyecto ha sido creado sin ninguna intención ni ánimo de lucro. Es una plataforma creada de la colaboración de las personas y cuyo futuro reside en eso también. *Miscelánea* de cierto modo también es una herramienta y uno de sus objetivos es crear comunidad. Todo el proyecto es bastante abierto y libre y por ende la plataforma y la herramienta creada debe serlo de igual manera.

Una buena solución para proteger la información presentada en la plataforma y que siga siendo accesible para cualquier persona es tener una licencia de Creative Commons de Atribución - NoComercial 4.0 Internacional. Esta licencia permite que cualquier persona pueda compartir todo el contenido mostrado en la plataforma, compartirlo y redistribuirlo en cualquier medio o formato. También se puede adaptar todo el material, re mezclarlo, transformarlo y construir nuevas cosas a partir de él.

Sin embargo, es necesario que si cualquier persona decide compartir o adaptar el material, ellos deben dar crédito de manera adecuada, también deben presentar un enlace a la licencia e indicar los cambios que se realizaron. Y un elemento muy importante que otorga esta licencia es que no se puede tener ninguna ganancia económica a partir del contenido compartido o adaptado encontrado en la plataforma.

La única inversión que se ha tenido que hacer para el proyecto es la compra del dominio y del hosting. A parte de eso el tiempo empleado en la investigación, diseño, y desarrollo de la plataforma no debe ser remunerado de ninguna manera.

Futuribles

El futuro de la plataforma es incierto. Sin embargo, el proceso que se ha llevado a cabo hasta ahora debe ser el mismo, el trato con cada participante debe ser personal ya que el tipo de comunicación con el que se difundió el proyecto fue una parte clave para que las personas se sientan cómodas y tranquilas de poder abrirse realmente

Por esa razón los medios de difusión no deben cambiar del trato personal. No existe el interés de que se convierta en algo masivo, el proyecto no será promocionado pero si será comunicado para que más personas lo puedan conocer.

El proyecto nació y se desarrollo en un contexto muy específico, el del confinamiento por el COVID en el 2020. Esta capsula contiene los pensamientos y las emociones sentidas durante este tiempo. A diferencia de las cápsulas del tiempo física, está es una cápsula digital que permite entrar y revisar todo el contenido que se logró generar, sin embargo nunca aumentará.

En el futuro es posible que se creen nuevas cápsulas, investigando nuevos y mejores medios de guardado y almacenamiento.

Al crear la página se formó una herramienta que guarda y almacena. La web es una "cápsula del tiempo" o archivador de cualquier cosa que se quisiese guardar. Las personas podrían utilizar la idea y adaptarla a su gusto. La licencia de Creative Commons también se aplica en esto. Si alguien desea coger la idea y adaptarla o cambiarla, ellos lo podrían hacer pero dando el crédito que el proyecto amerita. La licencia que se obtendría sería internacional ya que los colaboradores actualmente provienen de muchas partes del mundo. La mayoría al día de hoy son de Hispanoamérica, específicamente de Ecuador y España.

El trabajo continúa siendo un proyecto abierto a cualquier eventualidad que pueda suceder en el futuro, si alguna oportunidad se presenta que no afecta ni perjudica su naturaleza ni su esencia, se podrían considerar cambios y mejoras.

Título Superior en Diseño / Especialidad Gráfico
4 años, 240 ECTS
Trabajo Fin de Estudios
Curso 2019–2020
Escuela IED Visual Arts Madrid

Directora IED Madrid:
Giusi Lara

Director IED Visual Arts Madrid:
Roberto Vidal Puente

Head of IED Visual Arts Madrid:
Carlos Canseco

Coordinadora Docentes:
Carmen Collado

Coordinador Estudiantes:
Jesús Santos

Coordinador Taller:
Mario Leal

–

Miscelánea
Sofía Roldán Proaño

–

Equipo Trabajo Fin de Estudios

Directora:
Clara Sancho Pérez

Tutores anteproyecto:
Tatiana Abreu, Santiago Rubín de Celis

Tutores áreas especialización:
Tres Tipos Gráficos (Branding)
Fernando Gómez (Digital)
Carlos Arroyo Gabarda (Publicidad)

Tutora comunicación:
Irene Estrella Alcorta

Tutora negocio:
Elena Herrera Cames

Tutor Innovación Social:
Ángel Espinosa

Tutor espacio:
Futuro Studio

–

Agradecimiento especial a Iñaki Domingo y Pablo Jarauta.



Mi nombre es Sofía Roldán. Nací en Ecuador y estudié toda la carrera en Madrid. A los 18 años salí de mi país intentando encontrar experiencias y perspectivas nuevas. El mundo en el que vivimos me conmueve, está lleno de lugares impresionantes pero más que nada de gente maravillosa.

Estos años me he dado cuenta de que mi trabajo siempre gira en torno a las personas, habla sobre lo que piensan, cómo viven, sus memorias, lo que ven, como se relacionan. Este proyecto final no es la excepción.

Espero que mi futuro siga lleno de esto, del diseño visual, la dirección creativa y el arte.

