



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



APROPIACIÓN DE INTERFACES DE REALIDAD AUMENTADA COMO MEDIACIONES AL INTERIOR DE UN COLECTIVO DE VIDEOJUGADORES

Autor: Jesús Alejandro Guzmán

Resumen:

Construir una aplicación basada en nuevas tecnologías que sea ejecutada por un grupo concreto se deben tener en cuenta diversos aspectos técnicos y metodológicos que permitan llevar a cabo tal propósito.

Este proceso permite observar cómo un colectivo aprende a su interior, cuáles son los mecanismos de orden y cómo se apropian de los temas que se les presentan.

A lo largo de esta investigación se generaron diferentes resultados.

Unos orientados a lo técnico, que conllevaron la elaboración de un prototipo de juego de realidad aumentada que fue evaluado por un colectivo de videojugadores.

También se pudo observar las formas de apropiación, la manera en que se genera aprendizaje entre los miembros y cómo estos involucran nuevas tecnologías en su práctica diaria como comunidad. Este último aspecto implica conocer a fondo los componentes técnicos de un nuevo tipo de soporte y en un momento determinado planear procesos de análisis que permitan evaluar la aplicación. Elaborar entonces un dispositivo acorde a las expectativas del colectivo permite entender las formas de relacionarse que se presentan entre sus miembros, los procedimientos para abordarlo y la asimilación que hacen de las nuevas dinámicas de representación.

Palabras Clave: Mecanismos de orden, colectivo, aplicación.