

# Socialización no verbal

Ejercicio final de Diseñando con Algoritmos.

En este proyecto final trabajaremos en la búsqueda de sistemas de comunicación alternativas no vocales. Los sistemas de comunicación no vocal son todos aquellos que permiten la expresión a través de símbolos, distintos a la palabra articulada directamente a través del aparato fonoarticulatorio. Dichos sistemas han sido llamados también sistemas alternativos de comunicación.

Se busca comprender la comparación entre los elementos claves de la comunicación verbal, mediante el uso del habla (comunicación oral), frente al uso de estrategias comunicativas aumentativas (comunicación no vocal), usando los dispositivos que interactúen con el ambiente; para finalmente hacer una representación creativa de un sistema de comunicación no verbal.

**Lenguaje:** sistema de símbolos relativamente arbitrarios y de reglas gramaticales que se transforman en el tiempo y que los miembros de una comunidad convienen y usan para interactuar con otros, comunicar ideas y emociones e intenciones, para pensar y transmitir su cultura de una generación a otra.

**Habla:** (es una salida del lenguaje). Es el output sonoro y articulado, consiste en la emisión de un mensaje a través del aparato fonoarticulatorio. Sería el canal por el que emitimos el mensaje.

**Comunicación:** Proceso por el cual se transmite un mensaje de un individuo a otro, sea cual sea el medio usado.

**Símbolo:** Representación de objetos, acciones, relaciones, etc. Pueden ser hablados, gráficos o manuales.

**Gesto:** Es un tipo de símbolo manual que tienen carácter cultural, no se ajusta a reglas y su significado es fácil de adivinar.

**Signo:** Son otro tipo de símbolos, manuales convencionalizados y usados en la comunicación que se ajustan a ciertas reglas en relación a su formación y uso.

La **comunicación no verbal** es la **comunicación** que se da mediante indicios, signos y que carecen de estructura sintáctica verbal, es decir, no tienen **estructura sintáctica** por lo que no pueden ser analizadas secuencias de constituyentes jerárquicos.

Este proyecto busca el diseño de algún tipo de sistema de comunicación no verbal, que sea un vehículo claro y contundente de socialización entre individuos. Esta socialización se puede ver reflejada en escenarios tales como: bancos, bares, colegios, universidades, restaurantes, etc.

El resultado esperado es una instalación en el espacio, con la cual los espectadores puedan interactuar y tener una experiencia de comunicación no verbal manipulando los sensores que registran los fenómenos físicos.

Requisitos de la instalación y los algoritmos.

Deberá registrar dos o mas interacciones físicas a través de los sensores escogidos libremente. Por lo menos una de las interacciones deben ser análogicas y ser tomadas por medio de la tarjea Wiring.

Deberá tener una representación visual en pantalla de acuerdo a la comunicación realizada por el usuario. Cualquier otra acción desencadenada por el computador es bienvenida.

Debe tenerse en cuenta el diseño no solo de lo que suceda en la pantalla sino también de los objetos que se utilicen en la instalación.

Debe trabajar con clases y aplicar el concepto de herencia.

Debe demostrar un uso suficiente del API de java o de librerías no incluidas en la instalación de Processing.

Cronograma

Semana 1 : Desarrollo del concepto, planteamiento de interacción, elaboración de story board, diseño de la instalación física.

Semana 2 : Evaluación de story board, evaluación del diseño de la instalación, diagrama de clases UML, programación de maqueta en Processing.

Semana 3 : Evaluación de maqueta, pruebas con conexión a sensores. Presentación de anteproyecto

Semana 4 : presentación final.

Criterios de evaluación

Se realizarán evaluaciones parciales de acuerdo al avance del cronograma así:

Para la fecha indicada se evaluará la calidad del diseño de la interacción: se evaluará la calidad y precisión del diseño de la interacción. Todo debe estar explicado en el story board y diagrama UML. Lo que no este escrito o dibujado no se cuenta. Tiene un valor de 25% (10% UML y 15% Story Board)

Para el anteproyecto se evaluarán los siguientes factores:

Uso de sensores: se debe dar una justificación en la selección de los sensores en función de la interacción esperada y en su operación técnica. Tiene un valor de 10%

Calidad del procesamiento de las señales: fluidez en la lectura de la señal, precisión en el uso de los datos, uso de algoritmos para la reducción de

distorsiones. Tiene un valor de 20%

Para la presentación del proyecto final:

Diseño de la instalación: calidad del montaje final, diseño de artefactos para el uso de los sensores, adecuación del espacio físico. Tiene un valor de 15%

Funcionamiento general del sistema. Calidad del código, uso de clases y herencia. Tiene un valor de 30%

Sustentación

Conocimiento de la solución (UML, StoryBoard, código, montaje) propuesta y desarrollada. Conocimiento general de los conceptos aplicados. Los puntos grupales tienen un valor del 30% y la sustentación individual un 70%.

Bibliografía

- [http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n\\_no\\_verbal](http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n_no_verbal)
- <http://html.rincondelvago.com/comunicacion-aumentativa-y-alternativa.html>
- <http://www.miquintana.com/adaptados/caa.htm>