

QuizUp es un juego multijugador de trivial. Desafía a tus amigos en cualquier tema para una partida rápida en tiempo real o juega de forma aleatoria contra otras personas de todo el mundo. Puedes encontrar a gente en función de su edad, su ubicación y sus intereses. Cuando encuentres a alguien interesante, rompe el hielo iniciando una conversación o un desafío en un tema que os apasione a los dos. También puedes participar en comunidades en torno a temas que te apasionan y descubrir fácilmente nuevos temas que coincidan con tus intereses. Cada tema tiene una comunidad única donde se puede jugar, publicar e interactuar con otras personas. Disfruta QuizUp en la web: www.quizup.com

QuizUp

relacionarnos con los demás.

Para profundizar en el concepto "comunidad" y cómo se refleja en la cultura digital, te recomendamos tres videojuegos que te permitirán observar las distintas necesidades, retos y posibilidades que surgen al relacionarnos con los demás.



Los Sims es un videojuego de simulación social y estrategia. El juego consiste en crear personajes llamados Sims y satisfacer sus necesidades, concretar sus aspiraciones y cumplir sus sueños, es decir, "construirte" una vida. Cada ser vivo tiene personalidad propia y se controla individualmente de forma directa. El jugador deberá satisfacer las necesidades básicas de los Sims, como comer, dormir, o ir al baño, entre otras. Para sustentar la economía de la casa, los Sims deberán buscar trabajo y ganar Simoleones (la ficticia moneda en el mundo Sim).

Un juego para dispositivos móviles que solo se puede jugar si estás con alguien más. La mecánica es muy sencilla: te paras frente a un amigo, apuntas con la pantalla de tu smartphone y disparas, mientras intentas esquivar los ataques del otro. En la pantalla de cada móvil aparece el "campo de juego" de cada participante; nuestros disparos saldrán de nuestra pantalla y entrarán en la del rival, impactando contra sus naves. El juego cuenta, además, con un modo cooperativo, en el que ambos jugadores deben defenderse de naves enemigas.

DUALI

Te sugerimos la obra de tres artistas contemporáneos cuyos trabajos reflexionan sobre cómo nos afectan las tecnologías digitales y el modo en que las utilizamos en nuestras comunidades.

Hybridplay, Clara Boj y Diego Díaz

Hybridplay es un proyecto que conecta el arte, la tecnología y la ciudad. Un sensor y una app instalados en tu smartphone o tablet permiten convertir los parques en videojuegos y disfrutar de la ciudad de una forma híbrida totalmente novedosa. ¿Te imaginas escapar de pac-man moviendo tu cuerpo en el balancín? ¿O jugar al Pong en los columpios? Puedes probar versiones híbridas de los clásicos de siempre que al jugarlos en el parque se transforman en algo totalmente diferente. Dirigido a niños de entre 6 y 12 años y diseñado para fomentar la comunicación, la colaboración y el juego social con amigos y padres. Más información en <http://www.hybrid-play.com/?lang=es>



Being Human (1997-2007), Annie Abrahams

En este proyecto, www.bram.org, la artista desarrolla performances que tienen lugar en internet: cyberformance; la interacción entre los participantes se da únicamente a través de la red. Annie Abrahams se refiere a estas acciones como intervenciones performativas en el espacio público de la soledad = internet. Estas intervenciones exploran las formas de interacción colectiva que se dan en la red entre los participantes mientras cada uno se encuentra en su propio espacio físico. Así, espacio físico y tecnologías digitales se entrecruzan para producir nuevos modos y espacios de relación y creatividad.

Virtual Street Corners, John Ewing

Se trata de una instalación realizada en dos escaparates de dos esquinas de Brooklyn; una ciudad de Nueva York dividida por la segregación de las diferentes culturas en los diversos barrios. Los escaparates, convertidos en pantallas conectadas 24/7, mostraban a tiempo real la la esquina del otro barrio en los que estaba la instalación, pudiendo los viandantes incluso conversar con las personas del otro lado. Esta tecnología permitía una comunicación a tiempo real entre residentes de barrios con culturas diferentes. Más información en <http://www.johnewing.org/VirtualCorners/>

Ya no tenemos escapatoria, estamos atrapados en la generación 2.0 y, queramos o no, tenemos (o tuvimos) que adaptarnos a estas formas de comunicación. Hoy en día, Facebook, Twitter, Instagram y Youtube, entre muchas otras redes sociales, son parte de nuestra vida diaria y (casi) no hay persona capaz de vivir sin móvil o sin mirar de refilón los mensajes entrantes en cualquier sitio y circunstancia. Lucía Taboada aborda el gran tema de la comunicación contemporánea y lo hace con rigor teórico y brochazos humorísticos, experiencias personales y ejemplos ilustrados.

Lucía Taboada, Planeta, 2015

#Hiperconectados: en una relación estable con internet,

libros y una película.

Para reflexionar sobre la forma en que nos relacionamos en nuestras diferentes comunidades y cómo la cultura digital ha modificado nuestra manera de comunicarnos, os recomendamos dos libros y una película.



Catfish (2010) Henry Joost y Ariel Schulman

Nev es contactado un día por Abby, una niña de 8 años que vive en el Michigan rural, a través de MySpace para pintar una de sus fotografías. Cuando Nev recibe el cuadro, este empieza una amistad con Megan, la hermana mayor de la niña. Impulsado por algunas revelaciones sorprendentes acerca de Megan, Nev y sus amigos se embarcan en un viaje por carretera en busca de la verdad.

Se hace necesario el estudio de los nuevos entornos culturales y sociales digitales para comprender cómo se están transformado las formas de participación y los medios de comunicación, dos instancias fundamentales para la acción política. Los esquemas de comunicación verticales y polarizados ya no sirven: ¿hasta qué punto existe algo parecido a un emisor cuando se convoca una manifestación a través de mensajes de móvil? A la par, se crean actores políticos evanescentes, no enconsejables en aparatos de partido o estructuras de organizaciones.

(coords), Los libros de la Catarata, 2008
Igor Sabada y Angel Gordo
Cultura digital y movimientos sociales,

ComoUnidades



Telefónica
FUNDACIÓN



ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA
Fuencarral, 3 · MADRID
espacio.fundaciontelefonica.com

#talleresnexus

FAMILIAS DIGITALES

→ El objetivo del juego consiste en reunir las 4 cartas de cada familia digital. La persona que consiga formar el máximo número de familias completas será el ganador del juego.

REGLAS DEL JUEGO :

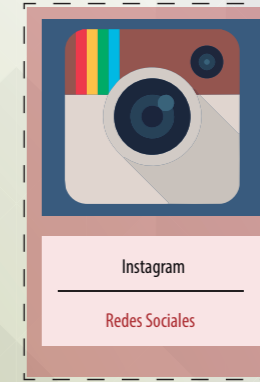
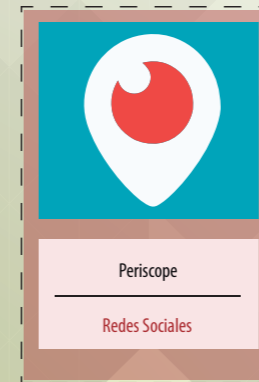
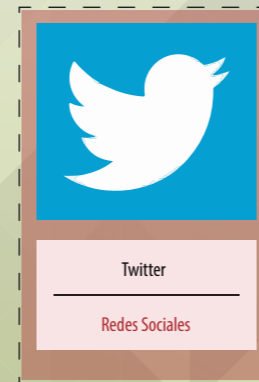
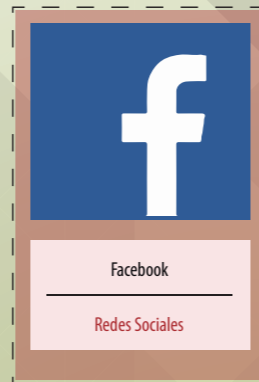
Reparte dos cartas por jugador y pon el resto en un montón en un lado.

La persona que reparte tiene el turno de salida.

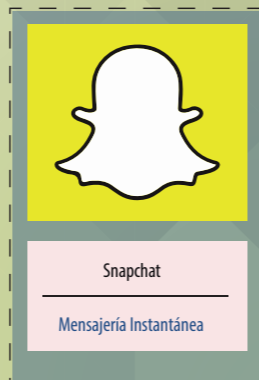
Pide a uno de los otros jugadores una de las cartas que deseas tener para completar familia.

Si aciertas, la persona tendrá que darte la carta y podrás pedir una nueva carta; así mientras sigas acertando.

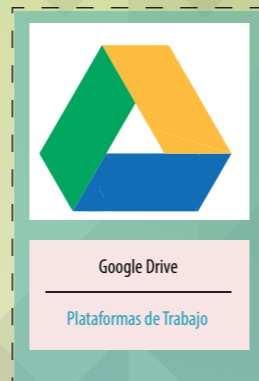
Si no aciertas, coge una carta del montón y pasa el turno al siguiente.



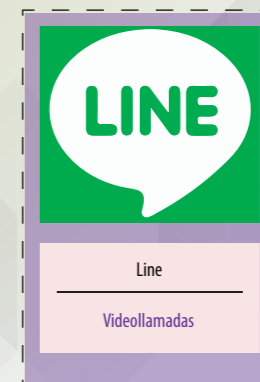
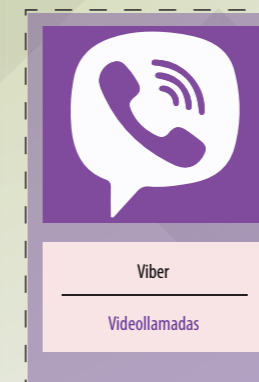
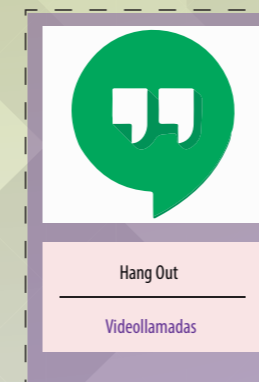
REDES SOCIALES



MENSAJERIA INSTANTÁNEA



PLATAFORMAS DE TRABAJO



VIDEOLLAMADAS