

IV COLOQUIO PERFIL ORIGINAL

ESTEFANIA TRIANA VALENCIA

PREGUNTA

¿Cómo representar las situaciones emocionales que viven los jóvenes de la generación Z a través de un producto-moda?

ABSTRACT

De acuerdo a un estudio de la Asociación Americana de Psicología se ha concluido que la gran mayoría de los jóvenes pertenecientes a la Generación z se caracterizan por tener escasas habilidades sociales y de comunicación verbal lo que les dificulta expresar sus situaciones emocionales bien sean positivas o negativas, consecuente con esto tienden a sufrir más estrés, depresión, ansiedad y otros trastornos en comparación con las generaciones anteriores. Entre los rasgos más sobresalientes de la generación z se encuentra el omnipresente uso de la tecnología en toda relación social, laboral o cultural. (Vilanova, N. y Ortega, I. (2017). Generación Z, todo lo que necesitas saber sobre los jóvenes que han dejado viejos a los millenials. España, Barcelona. Plataforma editorial) Debido a esto se hace necesario recurrir a las redes sociales como herramienta de investigación con el fin de analizar la manera en la que los jóvenes de la generación Z interactúan con ellas.

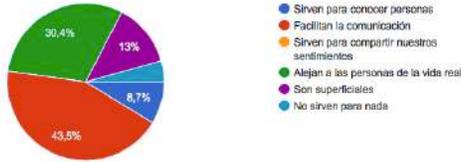
El objetivo de esta investigación es analizar la manera en la que los jóvenes de la generación Z expresa sus situaciones emocionales para que finalmente sea representado a través de un producto moda.

CARTOGRAFÍA

Para llevar a cabo la cartografía se requirió de una encuesta realizada a 30 jóvenes de la Generación Z. A continuación los resultados de la encuesta:

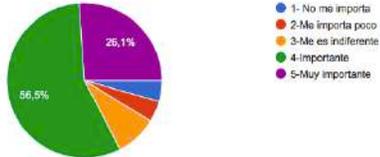
¿ Que piensas acerca de las redes sociales?

23 respuestas



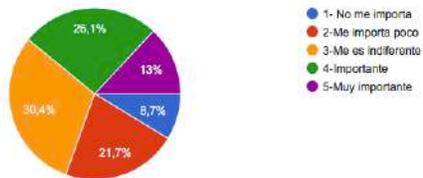
Califique de 1 a 5 que tan importante son para usted las redes sociales

23 respuestas



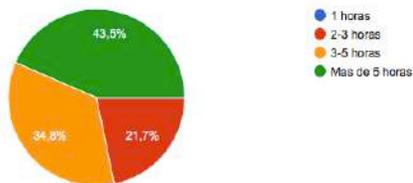
Califique de 1 a 5 que tan importante son para usted los likes en las fotos

23 respuestas



¿ cuantas horas al día pasas en redes sociales?

23 respuestas



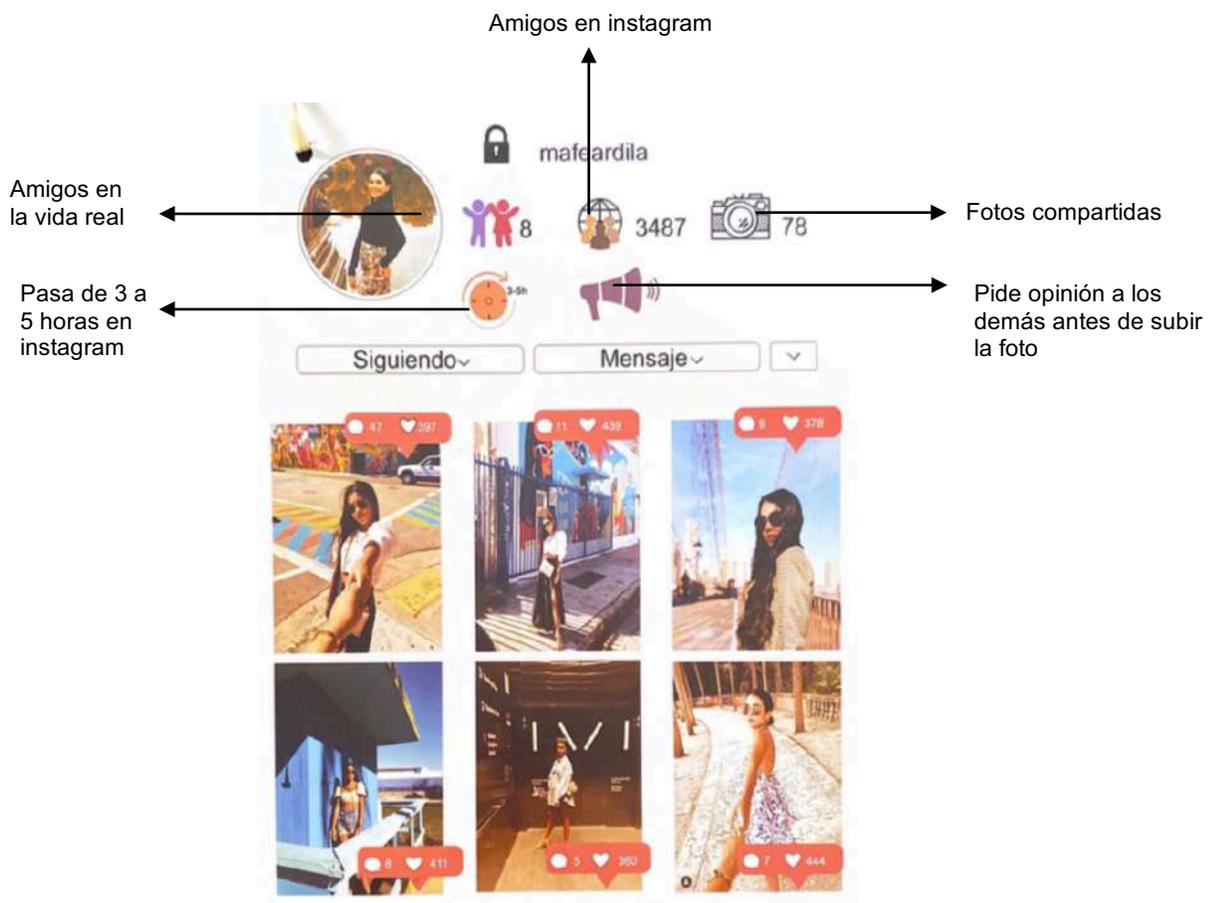
¿crees que el uso de redes sociales puede afectar el estado emocional de una persona?

23 respuestas



A partir de estos resultados se concluye que a pesar de que los jóvenes de la generación Z en su mayoría piensan que las redes sociales alejan a las personas de la vida real, pasan diariamente más de 5 horas del día interactuando en redes sociales aun cuando piensan que estas pueden influir en el estado emocional de una persona. Posterior a esta encuesta se llega a la materialización de la cartografía, que se dio mediante el estudio de 10 perfiles de Instagram tratando de hacer un comparativo entre lo que mostraban en esta red social vs lo que realmente pensaban o eran.

EJEMPLO



Después de realizar este ejercicio con 10 personas diferentes se pudo concluir que a pesar de que la gran mayoría de jóvenes de la generación Z buscan tener muchos seguidores en redes sociales pese a que en la vida real tienen pocas amistades, muchos de los jóvenes tenían problemas de autoestima pero en redes sociales se mostraban seguros de sí mismos, algunos jóvenes manifestaron que cuando compartían una foto que no obtenía los likes que esperaban la eliminaban

de su perfil aunque ellos se sintieran a gusto con la foto, por ultimo todos los jóvenes pedían la opinión a las demás personas acerca de una foto antes de subirla a su perfil.

Con este ejercicio me pude dar cuenta el gran impacto que tienen las redes sociales en las personas en especial en aquellas que hacen parte de la generación Z y como estas son usadas por algunas personas como un medio para ocultar sus realidades de vida.

ALFABETO VISUAL

Palabras claves

- Relaciones sociales
- Catarsis
- Redes sociales
- Situaciones
- Generación Z
- Emociones

Referentes

1. BLACK MIRROR/ caída en picada

El episodio transcurre en un mundo en el que las personas pueden calificar y ser calificadas por puntuaciones de una a cinco estrellas en cada interacción social que realicen. Lacie (Bryce Dallas Howard), una joven obsesionada por sus calificaciones, es elegida por una popular amiga de la infancia (Alice Eve) como dama de honor de su futura boda. Durante el viaje para asistir al enlace Lacie tiene un encontronazo con uno de los trabajadores encargados del servicio al cliente. Tras una agria discusión su calificación personal comienza a reducirse rápidamente.

2. PAWEL KUCZYNSKI

Pawel Kuczynski es un ilustrador de 37 años nacido en Sczein (Polonia, ganador de 92 premios nacionales e internacionales. Pawel trata de convertir en dibujos sus observaciones sobre la condición humana. En una de sus obras realizo unas representaciones de la adicción a los celulares y a las redes sociales, que si bien ha sido ocasionada por la negligencia de las grandes tecno empresas, no es menos cierto que son nuestros hábitos los que la incentivan. Porque en el mundo de Kuczynski no todo es culpa de las grandes cúpulas, sino también de nuestros hábitos. Por eso, en sus ilustraciones retrata a la tecnología como una especie de nueva religión, enajenante y dañina, de la que somos férreos devotos por convicción.

3. **ANDREW RAE**

Andrew Rae es un ilustrador que dibujo objetos o criaturas que salían de los teléfonos y miraban a las personas con el fin de mostrar que el teléfono es como un portal donde el mundo real y el mundo digital se encuentran. Rae diseñó conscientemente a los monstruos para que cubrieran sus rostros para que los espectadores vean literalmente a la gente siendo arrastrada al mundo de de los teléfonos móviles, dejando a un lado todo lo que los rodea.

4. **AHMED AWAD**

Estar frente a las imágenes de Awad es como adentrarse en una mente millennial a la que le resulta imposible despegarse de la estética influenciada por el Internet. Galaxias, colores oscuros y trazos sencillos con un significado complejo, todo lo que vemos en estas ilustraciones es lo que encontramos en nuestros smartphones o computadoras cuando buscamos con una pantalla de por medio un poco de contacto humano en este mundo eléctrico e irreal.

5. **MILES JOHNSTON**

Miles Johnston es un ilustrador y artista conceptual nacido en Suecia y que actualmente reside y trabaja en Londres. Su técnica más recurrente es el dibujo grafito sobre papel de figuras que el artista recorta, deforma y que, tras fundirlas con su entono, consigue crear escenas surrealistas. Sus dibujos a lápiz monocromáticos poseen una estética suave, oscura y poética, creando una realidad paralela llena de escenas fascinantes, delicadas y simbólicas

6. **ABSTRACT**

Abstract_, el proyecto final de carrera de Julie Helles Eriksen, lleva un paso más lejos el concepto de autoexpresión con la ropa ya que basa sus prendas en las emociones del cliente. Todo empieza en la web de la marca. La cámara del ordenador analiza las expresiones faciales del consumidor y su forma de teclear al contar su experiencia. Los datos que recogen se transforman en un patrón textil que pueden colocar en las diferentes prendas que ofrecen. El patrón se crea según el contenido de su experiencia y la forma de teclearla, en cambio, los colores dependen de las emociones. A medida que el usuario va escribiendo su historia puede ir cambiando elementos para obtener un patrón diferente. Esta marca danesa ofrece camisetas, chaquetas, pantalones y vestidos de lana, seda y algodón. Abstract_ acaba de empezar su andadura en la moda, pero ha conseguido diferenciarse y comercializar prendas únicas.

7. **LIBRO GENERACIÓN Z : *todo lo que necesitas saber sobre jóvenes que han dejado viejos a los millennial.***

En el libro las autoras analizan la Generación Z haciendo énfasis en como esta

no solo rompe con el pasado por el mero hecho de ser una generación nueva, sino que, por primera vez en la historia reciente, se está construyendo un modelo, el digital, debido a que son los primeros ciudadanos nacidos en la era digital. Los nacidos a partir del 1994 se han socializado ya en un entorno global, sin límites, con un acceso libre a internet y a todo el mundo conocido.

Su mundo según se ejemplifica en el libro, se organiza y se entiende en relación a las cuatro íes: internet, irreverencia, inmediatez y la incertidumbre que les genera estar construyendo con ojos y corazón digital un mundo que todavía es en su mayor parte analógico.

Entre los rasgos más sobresalientes de los Z se encuentra el omnipresente uso de la tecnología en toda relación social, laboral o cultural, su creatividad y adaptabilidad a los entornos laborales emergentes, la desconfianza hacia el sistema educativo tradicional, que da paso a nuevos modos de aprendizaje más centrados en lo vocacional y en las experiencias, y el respeto hacia otras opiniones y estilo de vida.

MATERIALIZACIÓN

Aplicación virtual/ *abstraction*

La materialización del proyecto será a través de una aplicación virtual que va a analizar y a recolectar datos del consumidor de acuerdo a la manera en la que la persona interactúa con esta con el fin de obtener suficiente información que permita diseñar prendas de vestir personalizadas para cada individuo para así generar una conexión más fuerte y profunda entre el producto y el consumidor.

La Aplicación funcionara como una red social con la diferencia de que esta día a día generara preguntas acerca del estado de ánimo, de los sentimientos del día, situaciones vividas, etc además de que se permitirá personalizar el perfil de cada usuario de acuerdo a sus gustos y preferencias, con esto no solo se lograra lograr un acercamiento más real al consumidor sino también va permitir cambiar la perspectiva que se tiene sobre las redes sociales.

Abstraction está principalmente diseñada para personas de la generación Z, sin embargo cualquier persona podrá hacer uso de esta. La aplicación va estar disponible tanto para IOS como para Android y esta será completamente gratuita.

¿cómo funciona?

Durante quince días se estudiara la manera en la que el usuario interactúa con la aplicación y cada día la aplicación generara diferentes preguntas que el usuario deberá responder. Al finalizar los quince días la información recolectada va ser analizada y posteriormente usada para diseñar un outfit para el consumidor con el que se pueda sentir identificado y pueda tener una conexión profunda.

