

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Alumnos Castro

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

Tercer Semestre

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

(X) Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

() Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

Se la puede entender como una estructura dinámica, compuesta por una serie de subsistemas que conforman parte del sistema mayor. En este caso, y haciendo referencia al texto, las redes sociales se entrelazan dando lugar a nuevos comportamientos que cada parte no presentaba hasta estar estrechamente vinculada en un sistema mayor, siendo este de una complejidad tal, que supera nuestra capacidad para procesar y entender la información que lo compone. (bien)

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

En este marco la dinámica de sistemas, es un método para comprender con ayuda de las computadoras esta complejidad. En este sentido, la ciudad es un conjunto de sistemas establecidos como partes sometidas al cambio que componen un todo. Con una mirada espacial y temporal, se puede observar cómo estos sistemas interactúan entre sí, cómo se comportan, cómo cambian a lo largo del tiempo y cómo las intervenciones afectan en varias escalas la ciudad.

Deleted: o

Deleted: o

Deleted: o

Deleted: o

Deleted: a

Formatted: Highlight

Muy abstracto, faltó dar algunos ejemplos.

TEXTO GENERAL

3. Marque con una X el texto seleccionado:

- () Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.
- () Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.
- () Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.
- () Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.
- () Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- (X) Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

Como un modelo dinámico, que cambia a través del tiempo y que se compone de partes que interactúan para generar complejidades emergentes. (bien)

Formatted: Highlight

Cada ciudad de SimCity se encuentra sometida a la dimensión del espacio y la del tiempo. Cada célula conforma un agente que interactúa con sus vecinos dando lugar a un micromundo que se comunica con otros sistemas y que genera, a la vez, comportamientos más allá de su radio de influencia directa. Además, en cada unidad de tiempo estos agentes sufren un cambio establecido por un algoritmo matemático que los diseñadores definieron al momento de crear el modelo. (muy bien el aporte de la materia de clases). Estos supuestos, como el hecho que las zonas comerciales no sean de gran influencia en el trabajo hasta cierta cantidad de habitantes, o que los ciudadanos solo se movilizan entre zonas distintas pero no en ellas, hablan de una manera particular de entender la ciudad contemporánea. Es en esta red de comunicación entre agentes, de micromundos, de subsistemas sometidos al paso del tiempo, que dan a entender a cada ciudad de SimCity como un modelo dinámico en emergencia, generando comportamientos nuevos que tienden hacia un supuesto o que producen resultados indirectos en una de sus partes. (muy bien)

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Bárbara Albagly

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

4°

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

() Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

(x) Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

A partir de lo visto en la TGS pudimos observar que la ciudad era una trama cuya estructura estaba compuesta de sistemas; conjuntos de elementos organizados, es decir, sinérgicos, que se relacionaban entre sí.

En la Dinámica de Sistemas se introduce básicamente el factor tiempo. Éste nos va a permitir analizar un fenómeno (por ejemplo la ciudad) como una secuencia de procesos en los que los diferentes sistemas se irán interrelacionando de manera más compleja. Algunos serán causa de efectos negativos, otros positivos, o también de complementarse, retroalimentarse, finalizarse, exacerbarse, etc. (bien)

Entender en forma sistémica la ciudad no nos proporciona una total certidumbre de sus efectos pero sí nos acerca a una perspectiva más integral de los fenómenos y por lo tanto sostenible.

Faltó complementar con algunos ejemplos.

Formatted: Highlight

Deleted: d

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

TEXTOS GENERALES

Deleted: ¶

3. Marque con una X el texto seleccionado:

() Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.

(x) Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.

() Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.

() Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.

() Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.

() Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

El juego se entiende como un conjunto de sistemas (laboral, de transporte, de suelo, etc.) regidos bajo sus propias leyes capaces de relacionarse, limitadamente, entre sí. Esto da cuenta de un modelo urbano, de una visión de ciudad y por lo tanto a medida que jugamos, las respuestas nunca serán "sorpresivas" y por lo tanto siempre predecibles desde el punto de vista de su programación. **Ojo que no es tan obvio. Es posible la predicción, pero es un proceso complejo.**

Formatted: Highlight

A diferencia de la ciudad real, si bien existen ciertos consensos de cómo se relacionan ciertas áreas, jamás serán totalmente previsibles los efectos, por ejemplo: el crecimiento urbano, los valores de suelo, el funcionamiento de algún medio de transporte, etc.

Deleted:

Algún comentario acerca del texto de Daniel Lobo?

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Blanca Pérez García

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

Séptimo

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

(x) Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

() Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

Si la Teoría General de Sistemas trataba del estudio de las estructuras de la ciudad, la Dinámica de Sistemas trata sobre su transformación en el tiempo. Frente a una intervención en la ciudad, se produce un efecto que pone en marcha el complejo engranaje de interrelaciones urbanas. Este engranaje responde a una estructura multilazo de retroalimentaciones (negativas cuando se tiende a la estabilidad, positivas cuando es un efecto exponencial). A pesar de la complejidad, pueden leerse ciertos comportamientos repetitivos, ya que la estructura responde a una lógica causal y sólo hay que aprender a entenderla. (muy bien)

Formatted: Highlight

Por la complejidad que supone entender la causa de los problemas urbanos, la sociedad sólo actúa frente a los síntomas (ante la saturación de una vía de circunvalación en la ciudad, se construyen más carriles, lo que provoca una mejora a corto plazo del problema, la confianza en la vía hace que aumenten los usuarios y se vuelva a saturar a largo plazo). (ojo que son síntomas de corto plazo, no síntomas de largo plazo). El efecto producido muchas veces es contrario a nuestra intuición. Por ejemplo, los comerciantes solían estar en contra de la peatonalización en las calles, porque podría fallar la logística de sus negocios, sin embargo, con el tiempo se ha demostrado que las ventas aumentan si la calle es un escenario de recreación y paseo. (muy bien)

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

Es difícil desentrañar la estructura lógica causal de un sistema tan complejo como el urbano y muy fácil caer en tópicos absolutos ("la ciudad sostenible es la ciudad compleja y compacta"), por eso la Dinámica de Sistemas implementa modelos computacionales que ponen en jaque teorías asumidas (muy bien). Ya no existe una sola solución o un diseño óptimo, sino múltiples diseños posibles ante situaciones que puedan ocurrir, no se descartan opciones de diseño urbano o políticas de actuación. El objetivo es aprender con la práctica a entender el complejo mapa de interrelaciones urbanas ya que la simulación permite experimentar libremente y sin riesgos (muy bien).

Formatted: Highlight

TEXTO GENERAL

3. Marque con una X el texto seleccionado:

- Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.
- Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.
- Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.
- Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.
- Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

Así como Jane Jacobs supuso en su tiempo una revolución para la planificación urbana tradicional por defender la autorregulación, la planificación urbana actual está en crisis al cuestionarse muchos de los principios teóricos que hay detrás de ella que han fallado en la experiencia práctica. En este marco surge La Dinámica de Sistemas que estudia la transformación de la ciudad en el tiempo y propone el método de modelamiento y simulación como herramienta de aprendizaje del funcionamiento de la compleja estructura urbana. En ese sentido, la herramienta de SimCity permite poner a prueba la planificación bajo un punto de vista prospectivo y experimental, explorando diversas posibilidades futuras basadas en intervenciones presentes. (muy bien)

Deleted: ¶

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

Mientras las teorías de Jane Jacobs son cuestionadas por Juan Freire puesto que la planificación es necesaria cuando aumenta la escala de la ciudad estudiada, la herramienta SimCity también presenta limitaciones. La lógica causal del código de programación está basada en algoritmos cuya base teórica es el modelo de ciudad estadounidense. A la hora de implementar una herramienta de simulación, lo complicado no es el aspecto cuantitativo sino el cualitativo. La obtención de los datos es sencilla, pero la clave está en cómo se establecen las interrelaciones causales entre ellos. (muy bien)

Formatted: Highlight

A lo largo de sus diferentes versiones el juego ha mejorado y ha intentado acercarse más a la realidad, ofreciendo nuevas posibilidades al usuario. Quizá nunca llegue a ser una recreación fiel de lo que ocurre en las ciudades y las conclusiones que se obtengan de su uso no sean fiables al cien por cien. Sin embargo no cabe duda de que es una herramienta didáctica que permite poner a prueba distintas opciones de diseño. La experimentación permite avanzar hacia la explicación, de forma que el urbanismo puede avanzar desde el nivel meramente descriptivo en el que se encuentra hoy día hacia un nivel científico. (muy bien)

Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

CINDY VANNESSA PEREZ BRICEÑO

Carrera:

GEOGRAFIA

Semestre:

SEXTO

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

() Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

(X) Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

Esta dinámica se puede entender desde el punto de vista del nacimiento del modelamiento que se integra a lo planteado anteriormente y que se introduce gracias a la dinámica de sistemas. Entendiendo la complejidad de la realidad, es que el modelamiento pasa a transformarse en una nueva herramienta para el desarrollo de metodologías más representativas de los sucesos, ya sean de forma cualitativa para los estudios preferentemente humanos o cuantitativa para complementar datos mayormente estadísticos. (bien)

Formatted: Highlight

La complejidad que se da en la ciudad es posible de entender si contemplamos las interrelaciones necesarias que se dan por las distintas variables que interactúan dentro de este gran sistema, es por ello que no se puede desconocer la influencia de un aspecto fundamental dentro de este punto, como es el espacio el cual influye de manera rauda en el comportamiento de los distintos subsistemas. Pero no solo es el espacio el que determina muchos de los comportamientos de las variables sino que también lo es el factor del tiempo, ya que como es sabido ninguno existe sin el otro. Si bien es posible determinar la indeterminación de la complejidad que puede comprender con la presencia de estos dos aspectos el por que muchas veces existen procesos reiterativos dentro de los sistemas.

Según lo que el texto señala es posible rescatar que gran parte de la estabilidad que puede llegar a obtener un sistema es gracias a las relaciones retroactivas ya sean positivas o negativas entre las distintas variables. Sin embargo el gran aporte que realiza el texto y en el fondo los conceptos de la dinámica de sistemas, radica en el aporte al entendimiento de los subsistemas dentro de sistemas mayores, señalando de esta manera el carácter dependiente que adquiere la ciudad y a su vez las distintas variables exhibiendo una evidente diversidad entre las variables mayores y en este caso entre las distintas ciudades como sistemas.

Formatted: Highlight

La conceptualización es confusa y no deja distinguir entre aportes del texto y observaciones acerca de la ciudad.

| TEXTO GENERAL

Deleted: ¶
¶

3. Marque con una X el texto seleccionado:

- () Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.
- () Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.
- () Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.
- () Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.
- (X) Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- () Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

Como mencione anteriormente el gran aporte que realiza la dinámica de sistemas es el "modelamiento" y es este punto el que se relaciona directamente con el juego de simcity, el cual mediante sus variables permite crear una representación virtual de la construcción, desarrollo y fin de las ciudades, generando una red de interacciones entre los sistemas y subsistemas. (bien) Finalmente el juego dentro del enfoque de la dinámica de sistemas tiene su aporte en el modelamiento de la complejidad que pueden alcanzar las distintas relaciones de variables, pero a la vez tiene su lado negativo, el cual puede llegar a confundir a quienes lo juegan haciendo olvidar el detalle fundamental de que es solo un juego y no una herramienta fidedigna para la toma de decisiones en la realidad.

Formatted: Highlight

En el texto, el autor señala la postura de dios que puede adquirir el creador (jugador) situación riesgosa que puede ser extremadamente beneficiosa o perjudicial. Debemos recordar que según el texto la última versión del juego, ampliamente mejorada en comparación a las anteriores, permite cada vez una simulación mayor y por ende tal como lo señala la dinámica de sistemas va aumentando el nivel de complejidad, y es que si la realidad resulta ser impredecible una simulación paulatina también lo es.

Deleted: ,

Deleted: d

Finalmente concuerdo plenamente con lo que señala el autor del texto, el cual dice que el simcity resulta ser un excelente juego, el cual da la posibilidad de crear o recrear una situación facilitando la interacción para el jugador, transformándolo en un buen entretenimiento y también resulta útil en distintas áreas educativas facilitando la comprensión en distintos ámbitos de desarrollo y políticas de distribución, pero no es una herramienta de gestión y menos para la toma de decisiones. (bien) Al igual que la dinámica de sistemas, simcity entrega utilidades dentro de las interacciones de subsistemas, es por ello que según mi opinión si bien son aspectos condescendientes creo que la función del juego se encuentra más cercano a lo que es la dinámica que a lo que se explicó en la teoría de sistemas. (bien), esta ya que resulta ser más ejemplificadora para estos aspectos.

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Constanza Vásquez Guzmán

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

4° semestre

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

() Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

(X) Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

Debemos partir por entender al hablar de dinámica de sistemas, qué es un sistema pudiendo responder a ello que "es un objeto dotado de alguna complejidad, formado por partes coordinadas de modo que en conjunto posean cierta unidad". Dichas partes actúan como un todo y es por ello que continuamente se afectan unas con otras, ya que operan hacia una meta común. Con esto se quiere decir que las partes influyen entre sí, para lograr un fin común.

Ahora, al hablar de la dinámica de un sistema, nos estamos refiriendo a que las distintas variables que podemos asociar a sus partes coordinadas sufren cambios a lo largo del tiempo, esto, como consecuencia de interacciones que surgen entre ellas. Dicha interacción se entiende como dinámica. (textual? Usa comillas..)

Formatted: Highlight

Ahora como las variables que podemos asociar a las partes que componen el sistema producen efectos en el sistema, dichos cambios del sistema se manifiestan mediante el comportamiento de sus interacciones.

Entonces, teniendo la base teórica para entender lo que es la Dinámica de sistemas podemos entender que la ciudad en sí es un Sistema y más aún un Sistema Dinámico. Ahora, por qué escribo esto.

Podemos ver claramente cómo la ciudad está formada por un sinnúmero de partes, que entre ellas funcionan de manera coordinada para no producir un caos. Por ejemplo, la suministración de agua potable es una variable coordinada con la necesidad de los individuos por utilizar dicho recurso. Los mismo sucede con la electricidad, gas, redes de comunicaciones (en su mayoría y hablando de ciudades urbanizadas, no rurales), etc.

Deleted: o

Deleted:

Deleted: hogar de

Ahora, también podemos ver que si alguna variable afecta dicha coordinación de partes, se produce una transformación que afecta el curso normal con el que el sistema de partes coordinadas se está manejando. Por ejemplo, si existe una racionalización de agua en algún sector, sabemos que A que sería la dotación de agua para la población, influye directamente en B, que vendría siendo la población

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Diego Pinto Veas

Carrera:

Geografía

Semestre:

6to semestre

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

() Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

() Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

Al tratar de entender la ciudad como un "gran" sistema que abarca distintos sistemas "menores", es necesario tener en cuenta las complejidades que esto trae consigo. Es decir que los sistemas que interactúan en este territorio no necesariamente se pueden entender con la misma "metodología", un sistema social no se puede estudiar de la misma forma que un sistema ecológico o tecnológico.

De esta forma es que se toman en cuenta distintos criterios de estudio y distintos niveles en los cuales se puede entender la ciudad, no obstante en el sistema social interactúan variadas y diversas variables lo que hace a su vez que el sistema sea aún más complejo que otros, variables que van desde el índole psicológico hasta aspectos netamente físicos.

Por lo tanto la ciudad entendida en el marco de la dinámica de sistemas trata de simplificar todo en modelos, que se ven reflejados en programas que simulan la ciudad, tratando de abarcar la mayor cantidad de variables posibles. Lo que hay que tener claro es que si bien estos programas de simulación urbana tratan de una simplificada la realidad, el hecho que este "sistema tecnológico" lo haya creado el hombre (quien en la mayor parte de sus intentos de comprender la ciudad y los sistemas sociales ha fracasado) hace que no se tomen en consideración temas que caracterizan la ciudad misma, aspectos que van sobretodo relacionados con variables cualitativas (bien), donde el dinero no es lo importante.

Para finalizar se puede aclarar que el autor critica el hecho que las políticas que toman los estados respecto de la planificación y mejora de la calidad de vida de la ciudad, donde dice que se concentran se sobremanera en los aspectos económicos, sin considerar que la ciudad abarca también afectos y arraigos de la población hacia ciertos lugares. (de que sirve este párrafo?)

No se denota una comprensión acabada del texto.

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

TEXTOS GENERALES

3. Marque con una X el texto seleccionado:

Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.

Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.

Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.

Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.

Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.

Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

Al proponerse políticas de planificación urbana por lo general se trata de entender todo con un modelo, de esta forma es que el autor hace referencia a los software de simulación urbana, donde se trata de abarcar distintas variables al momento de "crear una ciudad en un espacio desnudo". Ahora lo peligroso que existen con este nuevo "modelo" de planificación de la ciudad es que no se maneja con las escalas, es decir que trata todos los problemas con la misma "altura de miras" (ahí es donde juega un rol importante el usuario), además de no desarrollar temas que abarcan sistemas globales como por ejemplo el de relaciones con otros países.

Por lo el hecho que trate de abarcarse distintos sistemas para crear un "producto" (ciudad) hace que un "todo" se subdivide en variados sistemas con una misma forma de entendimiento, pero dejando de lado otras variables igual o mas complejas que las que toma el juego.

Nuevamente, no se nota una comprensión del texto.

Deleted: ¶

¶
¶
¶

Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Jean C. Henríquez Chávez

Carrera:

Geografía

Semestre:

Sexto Semestre

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

(X) Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

() Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

Cada persona o habitante de la ciudad, logra entender el funcionamiento de esta y manejarse en ella generando mapas mentales de los sistemas que se generan en la ciudad, y va generando reacciones que modifican y cambian el esquema de la ciudad, por lo tanto el conjunto de personas vas generando sistemas sociales complejos, que van teniendo impacto sobre los demás sistemas de la ciudad, el conjunto de personas que viajan al centro en las mañanas tiene un impacto sobre el sistema de transporte que va generando presiones que obligan a atender las necesidades de la población, a su vez es necesario mejorar la estructura vial que modifica los valores de suelo, etc. **(mejora tu redacción!!!)**
apenas se entiende este párrafo

Entendiendo la ciudad como un gran sistema compuesto por, subsistemas, son los sistemas sociales los que van dinamizando la ciudad, generando presiones sobre el valor de los suelos, las políticas gubernamentales, etc.,

No se denota una comprensión del texto

Deleted: ó

Deleted: s

Deleted: ó

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

TEXTO GENERAL

Deleted: ¶
¶
¶

3. Marque con una X el texto seleccionado:

- () Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.
- () Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.
- () Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.
- () Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.
- (x) Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- () Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

El juego Simcity se puede clasificar como un juego de estrategia, que gracias al avance tecnológico ha permitido una representación cada vez más semejante a la realidad. El juego nos otorga el Poder para crear una ciudad que comenzamos a formar a partir de células que tienen ciertos patrones dados y que tienen efectos sobre las células colindantes, con un grupo de células puedo generar un barrio residencial que será incorporado a la ciudad interactuando con un sistema de caminos. Para que este barrio residencial tenga efecto necesitará de un sistema de equipamiento de agua y luz (subsistemas), y gente que llegue por el sistema vial, etc.

En general en el juego comienzan a crearse distintos sistemas que tienen los supuestos de una ciudad capitalista industrial, donde cada modificación en esta tendrá efectos sobre los sistemas que se van generando.

Mejora tu redacción!!! Apenas se entiende lo que escribes.
No se denota una comprensión del texto.

Deleted: s
Deleted: a
Deleted: ,
Deleted: e
Deleted: c
Deleted: a
Deleted: al
Deleted: , p
Deleted: a
Deleted: n
Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Josefina Quezada

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

4to semestre

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

(x) Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

() Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

La ciudad en el marco de la dinámica de sistema se entiende como un sistema en el que participan un conjunto de subsistemas tales como sociales, urbanos, tecnológicos que interactúan entre sí, provocando relaciones de causa-efecto generando un sistema complejo. (bien)

Formatted: Highlight

Es importante entender que la ciudad es producto de una serie de elementos tangibles y concretos tales como infraestructura, programas de transportes, zonas, pero existen también variables psicológicas y sociales difíciles de medir y estudiar. En los tiempos anteriores estas variables se analizaban mediante una reflexión puramente humana. La dinámica de sistema propone el estudio experimental de estas variables con un soporte tecnológico: el pc. Este en comparación con la mente humana es más claro, más objetivo, y puede tomar todas las variables y ponerlas en un modelo para así estudiar todas las influencias de un elemento con otro. (bien)

Formatted: Highlight

Deleted: a

En el campo de la dinámica de sistemas, la ciudad es un objeto de estudio distinto en el que el agente principal es el hombre y de alguna forma debemos entender toda acción y pensamiento desde este, creando programas e instrumentos inteligentes que ayudarán a comprender los sistemas sociales.

Bien la conceptualización, pero no se denota una comprensión del texto

Formatted: Highlight

| TEXTO GENERAL

Deleted: ¶

3. Marque con una X el texto seleccionado:

- () Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.
- (x) Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.
- () Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.
- () Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.
- () Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- () Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

El juego Simcity, es la representación simple de una ciudad occidental. La dinámica de sistema se aplica completamente en este juego. Toma todas las variables incluyendo las sociales (en este caso, las mas difíciles de evaluar) y de manera interactiva las hace manifestarse a través de los mensajes de los agentes de la ciudad. (bien)

Formatted: Highlight

Esta dinámica que en su naturaleza son relaciones de alta complejidad se ve representada por una simpleza fácil de comprender, ya que sin olvidar Simcity tiene un objetivo educativo e interactivo. Este juego hace que el participante ordene y organice cada factor influyente de la ciudad, recordando en todo momento las variables esenciales de una ciudad ideal. (bien)

Formatted: Highlight

Por otro lado es fundamental entender que la dinámica de sistema ha permitido el desarrollo de juegos que cada vez son mas completos y se asemejan a una vida urbana real. Es importante también mencionar que toda creación tiene límites, este juego tiene un carácter temporal, sabiendo que el mundo esta cambiando y mutando constantemente, el juego debe ir cambiando y evolucionando a su vez. En el artículo leído, se menciona que Simcity se ha difundido por el mundo, proporcionando solo un modo de vida, el occidental, olvidando los otros.

Deleted: i

Deleted: i

Por último, el juego comprende y proporciona soluciones urbanas y sociales, aplicando la dinámica de sistemas en su complejidad, pero para entender la ciudad debemos también recurrir a soportes reflexivos de la mente humana. (la Dinámica de Sistemas no tiene como objetivo la reflexión, sino la implementación de modelos mentales que fueron creados a partir de muchas reflexiones).

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Lucía Espinós Bermejo

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

Semestre segundo

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

(X) Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

() Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

El texto comienza con una crítica al comportamiento humano y su tendencia al desarrollo a través de modelos mentales, que la experiencia y la incapacidad innata de resolver problemas a gran escala, deja un vacío de supuestos y de análisis que estructuren la mente. Hay una necesidad de mantener presente en la evolución, un esquema de comportamiento que altere los modelos establecidos en el ahora, y de lugar a conclusiones futuras que adviertan de los posibles errores. Este texto mantiene la idea de que el ser humano no puede elaborar un proceso tan constante y advierte de la urgencia de configurar en modelos computacionales las percepciones humanas, y establecer relaciones matemáticas que desarrollen varios supuestos y marquen una estructura. (bien)

Formatted: Highlight

La ciudad funciona como un sistema incongruente a su problemática constante. Yo opino que en términos generales, a una escala que supere una comunidad abarcable en número de personas, obviamente jamás habrá alguien capaz de generar a través de un dirigente o de un grupo de encargados de organizar, una estabilidad que mantenga una calidad de vida absoluta. Los modelos de simulación, a esta súper-escala (ciudad), se hacen más explícitos, la clarificación de ideas hacen de estos una comprensión de consecuencias dinámicas futuras que enlazan todos los supuestos tratados. (bien)

Formatted: Highlight

Pero la desvalorización del ser humano, como causante cíclico de los desastres, incapaz de establecer una existencia en equilibrio, roba a la naturaleza su papel maravilloso de evolución, tanto destructiva como constructiva. Los problemas que en este texto funcionan ejemplificando un modo de análisis y mejora a través de un sistema computacional son reflejo de un pasado

abrupto que echa raíces inevitablemente y de manera imparable en la realidad: principios de la naturaleza agotados,...

Creer que un ejercicio computacional, además de ampliar la mente del ser humano para captar la realidad desde perspectivas imperceptibles desde nuestra escala natural, variará este ritmo, creo que es discutible.

Es cierto que el ser humano, transmite a la realidad la solución a los problemas a través de un comportamiento intuitivo, que comienza y termina con el tratamiento de los hechos en una franja espacio-temporal limitada y superficial, desde los efectos que estos pueden tener a primera vista, y continuamente se ataca el hilo conductor, en lugar del nudo que genera el enredo. (bien)

El texto trata problemas como el de la vivienda social y concluye con la variable de la “presión” para equilibrar los sectores de población cambiantes en crecimiento y espacio. El crecimiento de población construye nuevos problemas de encaje en una ciudad: falta de vivienda, crecimiento de necesidades básicas, aumento del bajo nivel económico a la par que urgencia por oferta de trabajo. Ciclo que tiene su fin en el abandono del sector, y su consecuente traslado a uno nuevo, que continuará degradándose... Las soluciones actuales empeoran los problemas e intensifican los factores clave.

La solución no está en frenar el crecimiento demográfico, como indica el texto, sin embargo, la presión de un sector que sufre estas condiciones lleva al descenso de población debido a la incapacidad de desarrollo.

La educación ha causado esta insuficiencia humana. Proceder al archivo computacional del lenguaje humano, como extremo de la situación, tendrá también la consecuencia de catalogar la vida del individuo, y hacer más aún, una evolución basada en patrones, que entonces sí, empobrecen la calidad de vida, física, mental, e intelectual.

La consecuencia de una realidad computacional, nos deja puertas abiertas al análisis en el marco de la Dinámica de Sistemas, permitiendo mezclar realidades con sistemas matemáticos que cosan causas y efectos diversos en un mismo gráfico evolutivo. Permitiendo ahora sí, que el ser humano tenga la capacidad de poner nombre a los desastres y así partir de una realidad puramente racional para las futuras propuestas correctoras.

Interesante punto de vista. Pero no debes olvidar que la Teoría y la Dinámica de Sistemas solo son INSTRUMENTOS para comprender y simplificar complejidades, no más que eso. Los juicios de valor y los análisis éticos o ideológicos siempre le van a corresponder al ser humano.

Deleted: ¶

Formatted: Highlight

Deleted: o

TEXTO GENERAL

3. Marque con una X el texto seleccionado:

(X) Freire, Juan (2006). “La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos”. Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.

() Lobo, Daniel (2004). “La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo”.

Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.

() Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.

() Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.

() Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.

() Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

Con respecto a la crítica que Jane Jacobs hace de la planificación urbana. El juego de Sim City se queda vacío en conclusiones, mientras el ser humano funciona como una variable más que no altera el crecimiento de la ciudad en forma y contenido.

La dinámica de sistemas debería tener una correspondencia sensitiva en el ser humano, que permitiera una evolución también a base de sentimientos de saturación, de necesidad de espacio, de educación cultural,... Aunque suene muy desorbitado, me refiero a que el ser humano, a pequeña escala, es capaz de configurar su entorno a base de referencias visuales, manteniendo una comprensión cercana del contexto en el momento en el que la ciudad se diseña con "grandes objetos" que paralizan la capacidad de análisis del individuo. La planificación se convierte en un juego para súper-héroes generador de dudas sin respuestas inmediatas.

Sim City amplía tu visión con variables nuevas que tú, como "ciudadano de a pie", obviamente no puedes controlar, y te das cuenta que dentro de la Dinámica de sistemas, somos un sistema más que crece unido a variables. No actúa sólo como ser autómatas sensible a esas variables, sino que reacciona con ellas provocando futuros colapsos inconscientes e imperturbables por el individuo. La escala de la ciudad jamás podrá ser un Sistema constructivo para la evolución humana, ya que termina siendo un súper sistema anulador que nos deja fuera de juego. (muy bien)

Formatted: Highlight

Sim City nos da la posibilidad de entender la realidad con una perspectiva global que nos hace conscientes controladores de este gran Sistema. (bien)

Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Luis Soto Matus

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

4°

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

() Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

(x) Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

La ciudad se entiende como un conjunto de partes coordinadas e interrelacionadas entre si que poseen una cierta complejidad, para formar una unidad. Todos los elementos o partes que la conforman se asocian a variables que van cambiando a través del tiempo, como consecuencia de las relaciones entre ellas, y estas a su vez son parte del todo.

Deleted: ¶
Q

En el marco de la dinámica de sistemas se puede analizar y comprender un sistema de manera de poder sintetizar, analizar y entender como se integran las partes de este, conocer sus variables, sus flujos, los tipos de influencias que se ejercen entre si, como cambian a través del tiempo, en fin, poder conocer su estructura y saber representarla en un grafico para poder entender alguno de sus parámetros.

Al entender la ciudad como un sistema, (en este caso dinámico porque se va transformando a través del tiempo) en el cual se relaciona su estructura y comportamiento logramos tener una visión mas rica y real de esta, para así poder planificar y resolver los problemas que se van generando en este un conjunto sumamente complejo en el cual sus habitantes son sus principales afectados dentro de un conjunto de infinitas relaciones y variables en la cual el cambio en una de ellas puede afectar directa o indirectamente a las demás partes, para así incluso poder volver a afectarse a si misma al considerarse dentro de bucles en los cuales son subsistemas dentro de otros sistemas. (bien. Cuida tu redacción, está demasiado largo el párrafo).

Formatted: Highlight

Deleted: en el cual

TEXTOS GENERALES

Deleted: ¶

3. Marque con una X el texto seleccionado:

- () Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.
- () Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.
- () Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.
- () Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.
- (x) Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- () Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

El juego consiste en crear y administrar una ciudad eligiendo diversos parámetros de las opciones ofrecidas, para así crear un lugar prospero y deseable para sus habitantes, que en este caso serían los Sims.

El usuario es quien elige y toma decisiones frente a una amplia diversidad de factores, siendo el responsable de todos los detalles de la ciudad por lo cual el juego se traduce al dominio del sistema y conocimiento de sus relaciones ya sea en sectores como medio ambiente, salud, trafico, seguridad, delincuencia, valores de suelos, educación, etc.

La idea es conocer los problemas reales de las ciudades y entender como se relacionan sus partes y como algunas son influenciadas por otras que a su vez interactúan con otras mas; es decir podemos ver en pantalla los efectos que van produciendo la toma de decisiones dentro de la ciudad como un alcalde, como la creación de una escuela, un hospital, un cuartel de bomberos, una via, un parque, un cambio de uso de suelo, etc. y entender como se ven alterados los habitantes o beneficiados, con la ventaja de ver de que manera crecería la ciudad con estas decisiones, si es que sus habitantes estan conformes, si los valores de los suelos suben o bajan, ver las zonas contaminadas, los puntos de atochamientos automovilísticos, conocer estadísticas. (bien, como aporte personal)

Formatted: Highlight

No se denota una comprensión del texto.

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

María Jesús León Rojas

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

5to

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

(X) Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

() Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

La Ciudad, se puede entender como un sistema complejo, ya que se identifica como un conjunto de elementos (o subsistemas), los cuales son interdependientes y organizados, e interactúan entre sí. Cada acción sobre estos elementos, hasta el más pequeño, genera efectos sobre el sistema. (bien)

Formatted: Highlight

En el texto "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales" (Jay Forrester, Pág. 9), el autor muestra un ejemplo muy claro de ésta situación con respecto a la solución gubernamental dada al problema de las áreas de escasos recursos, en las cuales genera viviendas económicas: "la vivienda, en término de sobrepoblación, da cabida a mas población económicamente débil, pero no a empleos. Se crea una trampa social en donde la vivienda económica atrae gente económicamente débil debido a la disponibilidad de vivienda. Los desempleados continúan viniendo a la ciudad hasta que el numero de éstos excede la cantidad de trabajos disponibles provocando el decaimiento del nivel de vida hasta el punto de frenar la inmigración".

Deleted:

Deleted:

Con esto se afirma la interdependencia planteada anteriormente de los elementos que componen la ciudad, advirtiéndole la necesidad de tomar decisiones a conciencia, tomando en cuenta los factores que se pueden ver afectados, para así lograr un equilibrio. (bien)

Deleted:

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

Por lo tanto, podemos ver como el sistema "ciudad" es dinámico y cambia a través del tiempo, debido a la interacción de sus elementos, y según las necesidades que emergen del cómo afectan los diversos escenarios dentro de la ciudad a los habitantes. (bien)

TEXTOS GENERALES

3. Marque con una X el texto seleccionado:

- () Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.
- (X) Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.
- () Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.
- () Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.
- () Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- () Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

Deleted: ¶

¶
¶
¶

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

El Juego Simcity, al funcionar como un modelo de simulación, se basa en el principio base de la dinámica de sistemas, en el cual, a medida que avanza el juego podemos ir probando y comprobando los efectos que se generan en el sistema "ciudad" al intervenir los subsistemas que lo componen. (bien)

Formatted: Highlight

En el juego los subsistemas son: calles, medioambiente, servicios básicos, vivienda, comercio, industria, etc. Todos estos subsistemas están interactuando y cambiando constantemente, a través del tiempo, según las necesidades que emergen de la situación en la que se encuentran los habitantes.

Deleted:

Deleted: ¶

Si bien, y como el autor afirma, Simcity, no se puede tomar como una herramienta de fiar, al momento de generar modelos complejos de ciudad como prueba, ya que, de todas formas un es un modelo computacional, en el cual su algoritmo de funcionamiento fue generado por un grupo de personas, lo que lo hace restrictivo, además de haber sido creado a "semejanza" del urbanismo Estadounidense. Lo cual deja fuera muchos factores idealizando la ciudad. (bien en general. Cuida tu redacción, apenas se entiende el párrafo)

Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Natalia Campos Albornoz

Carrera:

Geografía

Semestre:

6to

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

(X) Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

() Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

"La dinámica de sistemas es un mecanismo que intenta otorgar un modelado a estructuras complejas, que se relacionan entre sí". (usa comillas si es textual)

Formatted: Highlight

"La realimentación es una propiedad de los sistemas con tratamiento holístico, referido a la totalidad, que se alimenta a sí mismo o recicla parte de la energía disipada". (usa comillas si es textual)

La construcción de modelos por la dinámica de sistemas, parte de la distinción esencial entre depósitos y flujos. Con estos elementos se edifican modelos que describen sistemas internamente conectados; sistemas que muestran el carácter no lineal que se suele encontrar en los problemas del mundo real.

"Los sistemas sociales pertenecen a la clase llamada sistemas de retroalimentación no lineal de multi-lazo" esta cita extraída del texto *Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales* representa parte trascendental de lo que la Dinámica de Sistemas representa, pues los flujos que existen en el sistema no son producto de una sola variable sino son la consecuencia de una serie de relaciones múltiples provenientes de los mas diversos ámbitos y aspectos (cadena causa -efecto). La dinámica de sistemas intenta predecir o pronosticar la gran gama de posibles respuestas que pudiesen surgir a los más diferentes fenómenos. Desde este punto de vista el modelo, es muy probable, se quedará corto respecto a alguna realidad que no alcanzará a contemplar. Sin embargo el modelado que ofrece la dinámica de sistemas se puede considerar como una aproximación, bastante útil, dependiendo por supuesto y ligado estrechamente al manejo adecuado de los modeladores y por ende la competencia de éstos. (bien en general)

Deleted:

Formatted: Highlight

Deleted:

Deleted: a

No hay modelo malo sino modeladores incompetentes. Los errores en el funcionamiento de estos modelos ocurrirán en situaciones complejas y altamente interactivas. Con todos estos antecedentes se pueden entender los numerosos fracasos en proyectos sociales y la incapacidad de estos en el funcionamiento de la ciudad. (La pregunta era acerca del entendimiento de la ciudad, no hay casi nada de eso).

Deleted:

Deleted: ¶

TEXTO GENERAL

3. Marque con una X el texto seleccionado:

- () Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.
- () Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.
- () Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.
- () Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.
- (x) Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- () Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

Deleted: ¶



4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

El juego Simcity posibilita, como los videojuegos en general, un alto grado de interacción que permite al usuario sentirse en una situación real y reaccionar como si se encontrara el mismo dentro de la pantalla o en la realidad virtual.

El Simcity al igual que la Dinámica de Sistemas son modelos que permiten colocar a prueba las relaciones y sus consecuencias. Por otra parte ellos brindan la posibilidad de experimentar diversas situaciones; reduciendo la cantidad de probables errores surgidos fuera de dicha realidad. (bien)

El manipular Simcity se transforma así en jugar aprendiendo, pues para ser un buen jugador, este programa nos exige nociones básicas de urbanismo; nada es al azar y toda acción tiene una razón y un efecto. No es solo construir una ciudad, sino también que al colocarla en funcionamiento esta se desarrolle y simultáneamente lo hagan sus servicios, poblaciones e interrelaciones. Por lo tanto en el Simcity, al igual que en la Dinámica de Sistemas, cualquier jugador puede manipularlo, pero solo algunos lograrán ser exitosos y comprender e implementar acciones bajo la lógica de flujos, redes y sistemas que operan en la ciudad. (bien)

Por último el juego Simcity se presenta como una gran posibilidad de entretenimiento creativo y activo del usuario; pero además una oportunidad de mejorar la sociedad en la que vivimos entendiendo principios básicos de encadenamiento y, en definitiva, de urbanización.

Deleted:

Formatted: Highlight

Deleted:

Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Natalia Garrido Echeverría

Carrera:

Geografía

Semestre:

6°Semestre

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

() Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

(X) Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

La dinámica de sistemas, a diferencia de la TGS, agrega un factor muy importante a la hora de analizar la ciudad, el tiempo. Como sabemos un sistema es una unidad donde interactúan elementos, afectándose unos a otros. Evidentemente que la ciudad cabe dentro de esta definición por ello que es considerada como un sistema (además complejo). Las variables que están inmersas dentro del sistema sufren cambios, a lo largo del tiempo, producto de las interacciones que se llevan a cabo. (bien)

Formatted: Highlight

Lo interesante de la dinámica de sistemas es que es posible modelar, es decir, intentar explicar fenómenos y procesos que suceden dentro de la ciudad (en este caso) a través de un esquema o una representación gráfica. Para comprender el comportamiento de la ciudad es necesario saber las interacciones que suceden, como se integran, las causas, consecuencias, etc. Otro punto importante es cómo se comprende el sistema, me refiero a que el sistema no solo es la suma de las partes, también debe ser analizada y estudiada como un todo (como estudian los sistemistas).

Deleted: ¶

Dentro de la ciudad existen relaciones e interacciones que pueden producir discrepancia, en este caso los esquemas son representados con un signo negativo (-); cuando las interacciones son positivas se denomina bucle de alimentación positiva (+), a veces existen interacciones negativas pero pueden ser anuladas por las positivas y finalmente el esquema será positivo. También sucede que cuando los efectos que se producen producto de una interacción, tarda tiempo en llevarse a cabo, se llama retraso y también es interpretado en el modelo. Por lo tanto la ciudad puede ser explicada, interpretada a través de la dinámica como un sistema complejo que presenta modificaciones a lo largo del tiempo, es cambiante; además de estar interactuando una cantidad importante de variables.

(Faltaría algún ejemplo para dar a entender los conceptos).

Formatted: Highlight

TEXTO GENERAL

3. Marque con una X el texto seleccionado:

() Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.

() Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.

() Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.

() Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.

() Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.

() Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

Para Jane Jacobs, quien realizó aportes importantes para el urbanismo y con un pensamiento "anti-planificador"; los juegos no son más que eso, es decir, no tienen la capacidad de explicar procesos que suceden dentro de la ciudad porque es un modelo algorítmico que funciona en base a matemáticas, por lo tanto, deja fuera ciertas variables que para el juego no son relevantes, pero en la realidad lo son y mucho. (bien)

Formatted: Highlight

Ahora abstrayéndose de los pensamientos de Jacobs, el juego parece ser un modelo que intenta explicar la ciudad desde ciertos aspectos, pero está claro que deja variables fuera y que no es posible confiarse de un juego para explicar fenómenos de la realidad urbana, es decir, no se puede esperar que porque en el juego sucede así, tiene que ser igual en la realidad urbana.

Deleted:

Y la dinámica de sistemas? dónde entra en todo esto?

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Natalie Jorquera

Carrera:

Geografía

Semestre:

6°

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

(x) Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

() Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

La ciudad desde el punto de vista de Forrester y el curso, se enmarca dentro de la TGS como un sistema dinámico de multi-lazo y en ella se desarrollan diversas actividades con sistemas más pequeños insertos en un gran sistema el cual es funcional y en el todos estos pequeños sistemas están relacionados en una dinámica compleja dando forma al gran sistema de interacciones. (cuida tu redacción, para que se entienda lo que escribes)

Forrester, en su texto lo que expone es una forma de estudio y comprensión para un sistema complejo que corresponde a un sistema de retroalimentación de multi-lazo el cual es el "sistema social", este a tratado de ser comprendido desde diversos enfoques pero de manera descriptiva y de forma intuitiva.

En la propuesta que presenta Forrester no es el análisis tradicional de conjeturas sino que llevarlo a un entendimiento global, tratando este sistema bajo la dinámica de sistemas utilizando las herramientas computacionales para generar un modelo y haciendo explicito de esta forma los componentes del sistema, sus interacciones y las reacciones de este a los cambios o intervenciones. (bien)

Esta forma propuesta por Forrester se basa en sus estudios corporativos de sistemas sociales que luego llevo temáticas urbanas descubriendo así este fenómeno que se enmarca en los sistemas dinámicos, ya que es un sistema complejo que al generar un estímulo o cambio de componente en un sector del sistema este responde generando un cambio o reacción en otro sector del sistema que no posee una relación directa con esta área. (Párrafo demasiado largo, lo tuve que cortar. Cuida tu redacción!!!)

Por esta razón la utilización de modelos computacionales para la comprensión y mas bien el modelamiento de los sistemas sociales, ya que el ser humano se ve sobrepasado para generar un modelo mental para este sistema debido a que estos modelos son sumamente cambiantes dependiendo del tiempo y las experiencias del individuo. (otro corte más en el párrafo) A raíz de esto es mas certero el modelo computacional que es extraído en su conformación del modelo mental pero que al

Formatted: Highlight

Deleted: , p

Deleted: ,

Deleted: a

ser insertado en el computador tienen que ser sus componentes, interacciones y reacciones o causas de estas intervenciones variables explícitas y claras en todos los procesos y reacciones. Lo que se busca es atacar las causas y no los síntomas, para poder predecir y mejorar la situación urbana.

Deleted:

La pregunta era acerca de la ciudad, y no hay casi nada de eso.

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

TEXTO GENERAL

Deleted: ¶

¶

¶

3. Marque con una X el texto seleccionado:

() Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.

() Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.

() Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.

() Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.

(x) Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.

() Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

El juego SimCity dentro de la dinámica de sistema se enmarca como un modelo preestablecido de ciudad que responde a un sistema capitalista e industrial, por lo que una acción generada dentro del juego provoca una reacción en un sector de este, pero esta reacción se rige bajo las normas previamente establecidas respondiendo al sistema occidental y su dinámica. (bien)

Formatted: Highlight

Hansen, en su trabajo expone el origen y la función que buscaban estos juegos y su evolución. Este autor hace un estudio crítico del juego SimCity 4, para establecer su dinámica e influencia donde establece el sistema que maneja las reacciones y causas que se dan en el juego. (corte en el párrafo)

Deleted:

Deleted: ,

Además hace mención de la imposibilidad de generar situaciones que no se vean influenciadas en sus causas por el sistema capitalista y muestra que el éxito del juego radica en que cumple con los requisitos de los videojuegos que son la interacción, la contribución entre otros que permiten que el individuo se mantenga constantemente entretenido y el valor que posee SimCity es que utiliza y permite saciar o realizar el afán de poder que tiene el ser humano y este juego posee un orden social jerárquico donde el jugador puede ser una especie de dios que puede tanto modificar el entorno, crear o destruir y tomar cualquier tipo de decisión de manera arbitraria. (muy largo este párrafo, cuida tu redacción)

Deleted: a

Y la dinámica de sistemas? tiene relación con el juego?

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Nicolás Diestre Rivera

Carrera:

Geografía

Semestre:

6°

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

() Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

(x) Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

La dinámica de sistemas, de acuerdo a lo leído se puede comprender como un mecanismo que otorga un modelo a estructuras, mas específicamente, a estructuras complejas. Estas estructuras, que corresponden a un sistema son las que se relacionan entre si para así lograr una complejidad la cual es la base de la dinámica. (bien)

Formatted: Highlight

Dentro de esta dinámica se puede mencionar que nos encontramos con diferentes problemáticas que nos llevan a considerar factores o fenómenos negativos así como positivos, estos son los que le dan el dinamismo a la ciudad en la realidad. Estos factores negativos y positivos son los que en sus combinaciones nos permiten ver un sistema en su totalidad, es decir nos permiten calcular o predecir los hechos que irán ocurriendo con el pasar del tiempo dentro del sistema.

Deleted: , e

Por otro lado, la dinámica de sistemas se puede decir que ayuda a entender a una ciudad como un sistema que no es autónomo, es decir que no funciona por si sola, es mas, depende y se desarrolla dependiendo de su entorno, esta inmerso dentro de un sistema "general" (o mayor) en el cual se encuentra en interrelación con otras ciudades de su misma zona, región o país. Esto hace que se comience una pequeña homogenización de las grandes ciudades (sin dejar de lado las características propias de cada una por si sola). (bien)

Formatted: Highlight

Deleted: ,

Mirándolo desde otra perspectiva pienso que esto se puede entender con el término tan de moda que es la globalización. Esta vendría siendo una especie de dinámica de sistemas. Este último punto se puede ver como algo positivo ya que se lograra una productividad mayor (esto por los avances tecnológicos o de especialización del trabajo introducidos en lugares mas "atrasados"), pero por otro lado se comienzan a perder las particularidades de cada ciudad, haciéndolas cada vez menos diversas en su gente y sus costumbres.

Deleted:

Deleted: m

Deleted: ¶
¶

TEXTO GENERAL

3. Marque con una X el texto seleccionado:

- () Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.
- () Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.
- () Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.
- () Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.
- () Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- () Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

QUÉ TEXTO LEISTE????

Formatted: Highlight

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?

Deleted: ¶

Como ya lo mencionaba anteriormente se puede entender a la dinámica de sistemas como un mecanismo que entrega o da forma a estructuras complejas, dentro de este contexto es importante mencionar que el juego Simcity intenta realizar eso, es decir lo que se quiere lograr con el juego es la creación de ciudades de forma virtual, lo que produce que se creen miles de fenómenos y elementos que se interrelacionan entre si así como pasa en el diario vivir en la realidad. **(BIEN)**

Formatted: Highlight

Esto recientemente explicado conduce a una estructura compleja (la que se crea en el juego), la que se puede insertar en la dinámica de sistemas, ya que se producen relaciones variadas en el desarrollo del juego, las que intentan parecerse a lo que realmente pasaría en la ciudad representada. En el juego se logra también que se produzcan relaciones entre una ciudad y otra, es decir si dentro de nuestro área de juego creamos dos ciudades diferentes que se unan con una sola carretera estas van a producir de una u otra forma diferentes nexos por los que los habitantes de una ciudad vayan a otra, ya sea a trabajar, así como a pasear o también se pueden cambiar de hogar a la ciudad vecina (afectando en algún grado a las dos ciudades).

Deleted:

Deleted: ¶

Esto es lo que mencionaba anteriormente de que en la dinámica de sistemas se logran interrelaciones de estructuras diferentes como un sistema global o mayor en el que existen varios subsistemas dentro. Este es para mí lo más positivo del juego, ya que hace que se asimile mucho a lo que pasa en la realidad con las ciudades en una región determinada. **(bien)**

Deleted:

Formatted: Highlight

De acuerdo con esto mismo es que puedo decir que el juego Simcity, como también la dinámica de sistemas es un modelo por el cual se pueden poner a prueba las problemáticas y sus consecuencias, logrando así el objetivo de entretener como de poder desarrollar problemas reales. En el juego nada pasa por que si, todo tiene su razón de ser, me atrevería a decir que se puede asemejar a lo que es una red causal.

Bien en general, pero no se denota una comprensión de algún texto de la lista de arriba.

Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Ricardo Paulsen

Carrera:

Geografía

Semestre:

Sexto

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

() Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

(X) Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

Primero que todo, es de suma importancia aclarar y tener pleno conocimiento sobre ciertos conceptos y/o procesos. En términos simples, al hablar de sistemas nos referimos a un conjunto de elementos que interactúan entre si, con el claro objetivo de una meta común. Estos elementos poseen variables (*medibles*) asociadas, lo cual, acentúa su complejidad. La dinámica de sistemas (DS), hace clara referencia a los cambios ocurridos dentro de un sistema (*unidad*), a través del tiempo. Esto, producto de la constante interacción entre sus elementos, los cuales, realizan una coordinación en función de la interacción de sus variables asociadas. (bien)

Formatted: Highlight

Después de lo expuesto anteriormente, es preciso indicar que la ciudad debe ser vista como un todo, es decir, como una "unidad". Debemos entender y estudiar la ciudad teniendo en cuenta su rica complejidad, siendo capaces de tener una visión integrada de la realidad. La ciudad la debemos entender estudiando sus partes, pero a su vez, visualizándola como un "todo". Dentro de una ciudad, sus partes presentan alguna forma de coordinación, estas ejercen distintos tipos de influencias entre si, es por esto, que la trama de relaciones entre los elementos de la ciudad, entendida esta como un sistema, conformara la estructura de esta. (muy abstracto, faltan ejemplos para dar a entender)

La complejidad de un sistema en su forma mas abstracta nos refleja sin la necesidad de observar empíricamente, cual será la complejidad de una ciudad (entendida como sistema) en su forma más real. Los cambios entre los distintos elementos deben ser entendidos y enmarcados dentro de una totalidad, estos son y serán constantes en el tiempo, produciendo y reproduciendo "causas y efectos", los cuales, serán la espiral de la continuidad de una ciudad tanto en su forma abstracta como en su forma real.

TEXTO GENERAL

3. Marque con una X el texto seleccionado:

() Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.

() Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.

() Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.

(X) Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.

() Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.

() Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

El texto "Teaching and Learning with Simcity 2000" ("*Enseñanza y aprendizaje con Simcity 2000*"), nos habla de ciertos aspectos que implica el uso del juego Simcity 2000 como herramienta educativa. El autor de este *paper*, nos relata como se da la aplicación del juego para su uso educativo, identificando falencias y virtudes en la aplicación de este, para ese fin específico. De las principales ventajas que presenta el juego, es sin duda alguna la gran capacidad que este posee, a través de su jugabilidad, gráficos, efectos visuales, entretenimiento, etc., de acercar los problemas de la geografía urbana a los estudiantes. Al referirnos a como debe ser entendido el juego, dentro del enfoque de la dinámica de sistemas, surge el hecho de que Simcity 2000, a través de sus características y elementos de juego en sí, nos ayuda de una manera fácil y entretenida a entender conceptos claves de la geografía urbana.

Esto se aprende, a través de la presencia de la dinámica de sistemas, como factor clave de desarrollo para la jugabilidad (*carácter lúdico?*) del juego. Dentro del juego Simcity 2000, su desarrollo como tal, en términos de su jugabilidad, se da a partir de la DS, pues, las variables presentes en él (*valor del suelo, cobertura eléctrica, cobertura de agua, riesgo de incendio, etc.*) interactúan como un todo, pues, cada uno de los elementos se encuentra presente dentro de un sistema, el cual, pasa a convertirse en un elemento de un sistema mayor. (*muy bien*)

En términos más simples, Simcity 2000, opera su funcionalidad utilizando en cada acción un efecto que se rige bajo una estructura establecida, la cual, corresponde a la estructura del sistema, entendida esta como un todo (*unidad*). (*bien*)

A (*modo de...*) conclusión, Simcity 2000 opera fundamentalmente bajo la DS, de esta manera, debemos entenderlo como un juego que si bien nos acerca a los problemas de la geografía urbana (*y sus conceptos claves*) en conjunto con enseñarnos nociones básicas de la DS, este, no es capaz de integrar un mayor número de elementos, para que así, el juego sea capaz de elevar a un nivel más real la capacidad de planificar un espacio, que es, más virtual por su capacidad y visión poco integradora, que por el sistema binario que esta operando de manera nuclear tras el juego.

Deleted: ¶
¶

Deleted:
Formatted: Highlight

Deleted:
Formatted: Highlight

Deleted:

Deleted: ¶

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Rodolfo Ugarte

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

10

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

() Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

(x) Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

La ciudad (se entiende...) como una interrelación de sistemas que se desarrollan en el tiempo, los cuales se retroalimentan positiva y negativamente. Esta dinámica en el tiempo, permite sintetizarla a partir de funciones, que definen un comportamiento y una sinergia a partir de sus partes. A su vez esta síntesis permite generar un modelo, y este a su vez una manera distinta de entender la ciudad, no desde una predicción y solución única, sino a partir de generar diferentes estrategias para abordar distintos escenarios, ya que lo que uno modela no es la situación descriptiva, sino las relaciones internas y externas de los sistemas y sus comportamientos en el tiempo (procesos). (bien)

Formatted: Highlight

TEXTO GENERAL

3. Marque con una X el texto seleccionado:

() Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.

(x) Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.

() Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.

() Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.

() Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.

() Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

El juego (se entiende...) como una "caja negra", la cual tiene funciones de comportamiento en el tiempo y algoritmos de interrelación entre los diferentes agentes, que si bien el juego plantea perturbaciones desde arriba o de manera descendentes (alcalde), se sustenta en principios emergentes, los cuales exigen entender sus lógicas desde la localidad de cada célula, para que la ciudad se sustente en el tiempo o emerja de la nada. Estas funciones de comportamiento con las cuales esta modelado el juego, son las bases específica del modelo "ideológico" en particular que es Simcity (libre mercado, ley de oferta y la demanda), por lo que su comparación con la realidad no se debiera tomar desde una manera tan directa, sino desde esta particularidad. (bien en general, pero falta hacer referencia a la dinámica de sistemas)

Formatted: Highlight

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Valentina Benavente Marín

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

IV

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

(x) Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

() Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?.

La ciudad (se entiende...) como círculo vicioso (idea de sistema de retroalimentación), donde los sistemas simples se confunden con su modelo intuitivo preparando una ciudad que va a la destrucción. El sistema complejo tiene como concepto una "buena ciudad", la que tiene un crecimiento demográfico descartando otras variables presentes en la dinámica de sistemas. (bien)

Formatted: Highlight

Deleted:

Todo esto ocurre en un marco de incompreensión de las autoridades (poder) en el comportamiento de los sistemas sociales (sistema dinámico) al ser complejo e interactivo. Las soluciones de los síntomas y no de las causas, una mirada de soluciones parches que no estudian su repercusión en el futuro de la población, ya que las causas no son tan evidentes o son muy complejas para evaluarlas o algunos simplemente no les interesan porque el modelo en el que estamos le sirve para su propio beneficio.

Se cree que no somos capaces para construir modelos de sistemas sociales, al ser complejo, pero cada día la tecnología nos ayuda a tener resultados más exactos, en no quedarnos en la ambigüedad y en el subjetivismo y validar nuestro modelo de manera explícita. El texto presenta una visión negativa en la modificación del sistema, casi no se puede cambiar el sistema porque se dejan variables fuera que traerán una gran daño a la sociedad, su exterminio. Entonces, ¿hay que dejar la ciudad sin planificación?; porque las soluciones traerán catástrofes o ¿hay que enfocarse a las causas del problema? (bien la reflexión, aunque falta ejemplificar acerca de la ciudad)

Formatted: Highlight

TEXTO GENERAL

3. Marque con una X el texto seleccionado:

(x) Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.

() Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.

() Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.

() Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.

() Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.

() Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

El juego simCity (se puede entender como...) escenario de los modelos complejos, se puede experimentar en este juego, pero no se debe olvidar la función de este video juego, no es la realidad en la cual se dejan fuera muchas variantes del sistema social, que no son variables explícitas que se pueda anotar en un algoritmo. (bien)

La anti-planificación que se plantea en el texto es consecuencia de la desacreditada planificación humana por parte de la cúpula del poder, que no entiende la dinámica de sistema social. La mínima participación de los ciudadanos que habitan en el modelo a implementar en las ciudades, que excluyen los tecnócratas a la población y creen que con un software podrán controlar todos los subsistemas.

Y la dinámica de sistemas? tiene relación con el juego?

Formatted: Highlight

Deleted: . Q

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Curso Urbanismo Avanzado 1

"MODELOS DE SIMULACIÓN URBANA"

Nombre Alumno:

Valesca Gonzalez Mora

Carrera:

Arquitectura

Semestre:

4° semestre

2° CONTROL DE LECTURA

TEXTO CLAVE

1. Marque con una X el texto seleccionado:

Forrester, Jay W (1971). "Comportamiento contraintuitivo de los sistemas sociales". Del libro "World Dynamics", Productivity Press, Portland, Oregon. Traducción de Grupo de Dinámica de Sistemas del ITESM, Monterrey, México.

Aracil, Javier (1997). "Introducción a la Dinámica de Sistemas". Alianza Editorial, Madrid.

2. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se podría entender la ciudad, en el marco de la Dinámica de Sistemas?

La ciudad es un sistema complejo, que presenta variadas interrelaciones entre los sub sistemas que la componen y el ambiente que la rodea, creando situaciones de retroalimentación no lineales cada vez mas complejas e interconectadas, donde las decisiones tomadas respecto de uno de estos sub sistemas afectará e incidirá necesariamente en algunos otros (ej.: la instalación de industrias en un sector afectara el valor del suelo, los niveles de contaminación, la oferta de trabajo, etc.), creando puntos críticos o de inflexión, obligando a los agentes a tomar decisiones y actuar ante tal decisión, lo que afectara nuevamente las relaciones entre sub sistemas interconectados. (muy bien, aunque demasiado largo tu párrafo)

Formatted: Highlight

De esta manera la ciudad no se compone de partes aisladas, sino actúa como un todo en equilibrio y auto-sustentación, que a su vez forma parte de un sistema mayor (región, país, mundo), estableciendo nuevas relaciones, como algo cíclico. (bien)

Formatted: Highlight

De esta forma (viendo la ciudad de forma integral y como un complejo sistema de interrelaciones) y gracias a las herramientas que entrega la Dinámica de sistemas (perspectiva, definición estructural, prospección, etc.) es posible modelar y prever los posibles escenarios que afectarán y cómo afectarán a la ciudad, permitiendo un mejor conocimiento de la misma, ayudándonos a entenderla y estar mejor preparados para enfrentar un escenario problemático y realizar una buena planificación urbana. (muy bien)

Formatted: Highlight

Deleted: de

TEXTO GENERAL

Deleted: ¶
¶

3. Marque con una X el texto seleccionado:

() Freire, Juan (2006). "La ciudad escalable. Atrapados entre Jane Jacobs y los Videojuegos". Nómada blog, Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos.

() Lobo, Daniel (2004). "La ciudad no es juguete. Cómo Simcity juega con el urbanismo". Discussion Paper Series. London School of Economics and Political Science (LSE), Cities programme: Architecture and Engineering, London.

(X) Ferré, Albert et al (2004). "SimCity", en "Verb, Architecture Boogazine: Connection". Actar, Barcelona.

() Adams, Paul (1998). "Teaching and Learning with Simcity 2000". Journal of Geography 97:47-55.

() Hansen, Marcelo (2004). "Videojuegos: hacia la recreación interactiva de la realidad". Trabajo final asignatura "El medio interactivo", Doctorado en Comunicación Social, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.

() Adams, Paul (1997). "Software review: Simcity". Revista Cities, volumen 14, número 6, Pergamon Press, Londres.

4. Explique brevemente, haciendo referencia al texto leído y a la materia de clases, ¿cómo se puede entender el juego SimCity, dentro del enfoque de la Dinámica de Sistemas?.

En el juego SimCity se puede ver aun más claramente la interrelación existente entre los elementos interactivos y la manera en que todos actúan conjuntamente. Por ejemplo, la instalación de un parque, mejora la deseabilidad del sector, atrae comercio y vivienda y eleva el valor del suelo. (bien)

Formatted: Highlight

Deleted: , p

Estas relaciones se pueden dar gracias a la estructura algorítmica y racional que rige al juego, organizándolo y ofreciendo al jugador una multiplicidad de opciones y relaciones dinámicas retroactivas, para mediante el ensayo y error, descubrir el funcionamiento de la ciudad. (muy bien)

Formatted: Highlight

A medida que la ciudad se desarrolla y se van tomando determinadas situaciones, la ciudad crece y toma un carácter (industrial, comercial, contaminada, etc.) en parte definido por el jugador y en parte por el sistema y la emergencia que se produce en el, creando un control parcial e indirecto de las situaciones ocurrentes. (bien)

Formatted: Highlight