

# PARADOJAS DE LA SOCIEDAD DIGITAL

(Las 10 leyes de Luisag)

---

## ARTÍCULO

knowsquare .

Privado y Confidencial

Prohibida su Distribución sin Autorización Expresa del Autor  
y Know Square S.L.

## INTRODUCCIÓN DEL CONSEJO EDITORIAL

El diccionario de la RAE define ingeniero como “hombre que discurre con ingenio las trazas y modos de conseguir o ejecutar algo” pero en el caso del Doctor Luis Arroyo Galán, Luisag, esta definición se queda corta, porque habría que añadir “con sentido del humor”. Aunando pensamientos, matemáticas, gracia, mucha inteligencia y sabiduría, nos propone una serie de leyes en la que nos advierte que “el contenido es correcto, e incluso muy serio, pero reconozco que el estilo es, quizás, demasiado desenfadado”. No te preocupes, Luis, para abordar tu excelente trabajo tomamos la perspectiva de Enrique Jardiel Poncela, “el humor, como toda planta ligera, tiene raíces profundas”.

## LAS 10 LEYES DE LUISAG

### **#1 LEY DE LAS USABILIDADES DECRECIENTES**

*La usabilidad de un cacharro inteligente, es inversamente proporcional al cuadrado de sus funcionalidades,*

$$U=1/F^2$$

[U]= grado de Usabilidad. [F]= número de Funcionalidades del cacharro.

### **#2 LEY DE LAS USABILIDADES CRECIENTES**

*La usabilidad de un cacharro inteligente, es directamente proporcional al cuadrado del número de niveles de utilización que ofrezca al usuario,*

$$U= K \times N^2$$

[U]= grado de Usabilidad. [K]= Constante tecnológica. [N]= Niveles de utilización.

### **#3 LEY DE LAS SOSTENIBILIDADES ECONÓMICAS DECRECIENTES**

*La sostenibilidad económica de un entorno, es inversamente proporcional al cuadrado de sus centros de decisión político-económicos,*

$$S = 1/D^2$$

[S]= nivel de Sostenibilidad económica. [D]= número de centros de Decisión.

### **#4 LEY DE LAS INNOVACIONES CRECIENTES**

*La capacidad de innovación de un entorno, es directamente proporcional al cuadrado del (Factor de Experiencia Digital),*

$$C_i = K \times (FED)^2$$

[C<sub>i</sub>]= Capacidad de Innovación. [FED]= (Factor de Experiencia Digital).

## #5 LEY DE LOS RENDIMIENTOS INTERNÉTICOS DECRECIENTES

*El rendimiento de la Red, es inversamente proporcional al número de leyes/ reglamentos que intenten regularla,*

$$R = 1/L^2$$

[R]= rendimiento Red.

[L]= número de Leyes/reglamentos que intentan regularla.

## #6 Ley de los decrementos del valor social añadido en movilidad

*El valor social añadido por la tecnología móvil, es inversamente proporcional al número de plataformas incompatibles que soporten las aplicaciones en movilidad,*

$$VSAM = 1/P^2$$

[VSAM]= Valor Social Añadido en Movilidad.

[P]= número de Plataformas.

## #7 LEY DE LA INNOVACIÓN INDUCIDA CRECIENTE

*El nivel de innovación tecnológica de un entorno, es directamente proporcional al cuadrado de los prosumidores de este entorno,*

$$I_i = K \times P^2$$

[I<sub>i</sub>]= Innovación inducida

[K]= Constante

[P]= número de Prosumidores.

## #8 LEY DE LA ESTULTICIA CRECIENTE

*La estulticia tecnológica de un entorno, es directamente proporcional al cuadrado del número de estultos que en ese entorno tomen decisiones,*

$$E_c = K \times n^2$$

[E<sub>c</sub>]= nivel de Estulticia

[K]= constante

[n]= Número de estultos tecnológicos que toman decisiones.

## #9 LEY DE LA REALIDAD DECRECIENTE

*La realidad real, es inversamente proporcional al cuadrado del número de realidades virtuales,*

$$R_r = 1/R_v^2$$

[R<sub>r</sub>]= realidad Real

[R<sub>v</sub>]= realidades Virtuales

## #10 LEY DE LA DESATENCIÓN CRECIENTE

*El grado de desatención a un cliente, es directamente proporcional al cuadrado del nivel de automatismo del sistema automatizado que se esté utilizando,*

$$D=KxA^2$$

[D]= grado de Desatención

[A]= nivel de Automatismo del sistema de atención al cliente,

[K]= constante tecnológica.

© Luis Arroyo Galán

© Know Square S.L.