

Conferencista: Alex Lobos
Organizador: Eduardo Ajito
Patrocinador : Fernando Pérez
Asistente: Katherine López



Diseño Emocional

Se empieza por definir qué son las emociones y cómo es que estas configuran sensaciones en las personas. Se les clasifica como internas y externas, aquellas que se demuestran de forma interior como exterior dependiendo de la voluntad de la persona. Sin embargo, el diseño emocional es la unión de todas esas partes, las cuales producen algún gozo o placer en el usuario, logrando una cierta conexión del producto con el usuario.

Se cita a Donald Norman, un diseñador que destaca por su descripción y clasificación de tres niveles de aceptación de un producto: el visceral, el conductual y el reflectivo. Siguiendo estos tres niveles se describen ciertas formas de entender un objeto, ya sea de modo superficial o de primer comportamiento; y de modo más profundo y subjetivo, en el cual se entiende el objeto como algo de mayor trasfondo, como el reflectivo.

A continuación, se cita otro contribuyente al mundo de la emoción, como lo es Patrick Jordan. El cual propone diferentes niveles de intersección de distintos factores que influyen en la creación de un producto: el funcional, que hace referencia a la función práctica del producto; el utilitario, que hace referencia a qué tan utilizable resulta el producto, ya que a veces los usuarios suelen invertir tiempo averiguando cómo es que funciona el producto; y el placentero, en el cual se proporciona un cierto valor emocional al producto, ya sea para poder personalizarlo o que el usuario pueda sentirse identificado con este de alguna manera.

Por otro lado, se enfatiza en que la experiencia que proporciona dicho diseño, no solo se queda en el producto, sino que continúa haciendo efecto en los posteriores usos y desusos del objeto.

Así también, la emoción que ésta produce, no se basa solo en la apariencia, pues es la materialización del objeto lo que influye en gran parte a la familiarización con el diseño. Se determina el beneficio del diseño emocional como la posibilidad de la conexión entre producto y usuario por medio de experiencias.



Inicio del workshop

Se lleva en un inicio una descripción de las tareas a realizar en el transcurso del workshop, dando al alcance una hoja con el detalle del proyecto y la presentación de este mediante una exposición abierta al público. Se presenta el desafío del proyecto: crear una serie de accesorios de oficina cuya función sea la de evitar la procrastinación.

Luego de ello se procede a repartir un cuestionario, el cual tiene una serie de preguntas relacionadas al vínculo que uno tiene con algún objeto especial, para ello, previamente, se les solicitó a los alumnos traer un objeto con el cual tuviesen una relación especial, ya sea por lo que les transmitía o por la historia que guardaba consigo. Así algunos alumnos expusieron sus objetos personales.

Posteriormente, los alumnos proceden a formarse en grupos los cuales ya habían sido establecidos días atrás con previa organización, junto con sus respectivos logos y nombres. Se les solicita empezar a pensar en el tema, considerando todas las posibilidades e interiorizado los puestos de cada actor de la tarea. Se empieza el proceso de conceptualización mediante una investigación de los usuarios y de cómo afecta en ellos dicha temática.



Así también, se define el término "procastinación" el cual se evalúa en función de la calidad de interés que existe de parte del usuario para relizar las tareas o deberes a cumplir. El acto de procrastinar se realiza por consecuencia de desordenes emocionales, tales como el estrés, la ansiedad o la frustración. Es así que se tiene dos conceptos del verbo: el dejar de hacer una acción para hacer otra o el hacerla de otro modo, ya sea prolongando el tiempo de ejecución o mediante pausas y retrocesos.



Emoción y sostenibilidad

Se entiende por diseño sostenible la importancia ambiental, social y económica de un producto y su proceso de producción. Es por ello que se hace referencia al enfoque interdisciplinario que él realiza en la búsqueda de un producto sostenible, trabajando con diversas áreas ya sea de ingeniería, arquitectura, etc.

Por otro lado, se hace énfasis en la utilización de recursos y el agotamiento de estos por motivos que engloban el consumismo y la producción continua. Como consecuencia, esto genera otro de los problemas continuos que es la acumulación de desechos, mencionando que existen productos que al ser de materiales no biodegradables necesitan de la utilización de químicos o ácidos para su degradación y posterior depósito en la tierra.

Debido a esta preocupación por las consecuencias de dichos procesos de contaminación, se explica la presencia de la obsolescencia planificada en los productos de mayor consumo, la cual se coloca para provocar un consumo aún mayor; se plantea una solución a este fenómeno por medio de una conexión emocional, la cual promueve una vida útil más larga debido al vínculo que se establece con el objeto; y un avance tecnológico, refiriéndose a que por medio de este se podría llegar a optimizar procesos con materiales de mejor calidad y durabilidad.

Se hace referencia a diferentes ejemplos de productos cuya vida ha transcurrido junto al consumidor, y que, por ende, tiene un vínculo mayor por la apariencia de desgaste que presentan. Es ahí donde se enfatiza el aspecto de objeto consumido para que entre a tallar la tendencia "vintage" la cual apela al gusto por el material desgastado o con años de antigüedad. Pues esta asemeja cierto recorrido que pudo haber sido hecho por alguna persona o grupo de personas. Según Alex, esta tendencia se favorece por el uso de la obsolescencia también, pues esta contribuye al consumo de igual forma.

Finalmente se llega como conclusión a una serie de metas propuestas para crear productos que se conecten con su usuario, que puedan adaptarse y que tengan un plan de obsolescencia.



Supernormal

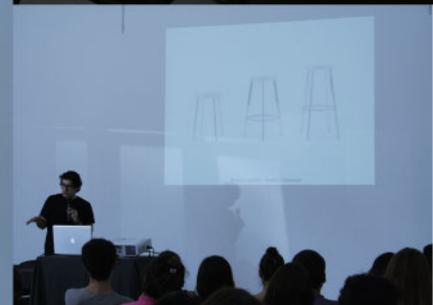
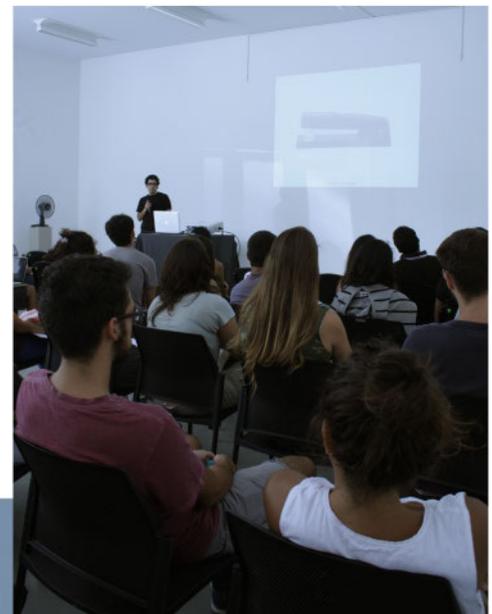
La exposición comienza definiendo lo que el término “supernormal” se refiere, con lo cual se hace mención a la muestra llevada a cabo por los diseñadores Naoko Fukasawa y Jasper Morisson, en base a ello se recurre a la ejemplificación de objetos que debido a su trascendencia en el tiempo, son productos cotidianos. Lo “normal” se define como un aspecto puro, simple y esencial que permite al usuario acercarse al producto y comprender su uso, así como también se le otorga una mención en calidad de buen diseño. La exposición hace referencia a lo “supernormal” de dichos objetos por ser normales en demasía.

“Son tan ordinarios que son extraordinarios”
Profesor Alex Lobos.

También se habla de cómo es que esta psicología irrumpe con lo conocido en el diseño, y es que desde hace muchos años esta disciplina se ha concebido como un acto de adherir cosas al producto ya creado; es decir, si se piensa en un rediseño del producto, se sobrentiende una expectativa de hacerlo especial, en vez de querer integrarlo a la normalidad. Jasper Morisson explica ello como el principal problema del diseño.

La solución a dicho problema se plantea con una serie de diseños que enfatizan en el uso de elementos simples que se encuentran tan bien integrados al producto que se vuelven parte de su naturaleza, con categorías como mobiliario, objetos electrónicos, artículos para el hogar y otros. En otra categoría, se muestran otros diseños logrados por los estudiantes del RIT, los cuales en una jornada parecida de 3 semanas, logran resultados basados en el concepto “supernormal”.

Por último, se habla de la honestidad de un producto, y cómo lo simple de este puede lograr que el proceso de producción como el uso en sí genere una sensación más gratificante, ya que la atención no se da en lo complejo del objeto sino que permite observarlo de forma estética pero también entenderlo de forma funcional.





Conferencia y Workshop:

“Explora el uso de la emoción”

Especialidad de Diseño Industrial
2014

Producción conceptual

El expositor Alex Lobos se enfoca en dos proyectos principales que marcaron su carrera, una referente a su proyecto de tesis y el otro en base a un diseño concepto para una empresa de electrodomésticos.

Referente al primero, se relata una anécdota que ayuda al expositor a poder recordar la forma en la que llegó al producto: una lavadora de platos.

“Una noche ya nos íbamos a dormir y mi esposa me dice para encender la lavadora de platos porque a ella le gusta el sonido que produce y siente que le ayuda a dormir”

Eso produjo el primer índice para producir algo que causara una sensación distinta de la función que produce, en este caso Alex decidió rescatar el uso del agua en la cocina. Cómo es que en los inicios había más interacción con este elemento para el lavado de la ropa o utensilios, y que ello se va perdiendo conforme salen nuevas tecnologías. Muy aparte de las problemáticas de consumo del agua y su contaminación.

A partir de ello se realiza una investigación de ciertas fuentes naturales cuyos formatos pudiesen aprovecharse en la construcción de un artefacto de mayor contacto humano. Es así que dicha investigación se divide en cuatro rubros: cascadas, ríos, mar y lagunas. En base a ello se realizan diferentes bocetos que ejemplifican su aplicación. Estas diferentes configuraciones iban con un mismo fin, el de continuar con el flujo de forma en que fuese parte de un mismo ciclo o turbulencia que lograra el lavado.

Al tratar de definir un solo concepto se genera una serie de propuestas, ya que se cae en cuenta de que no solo se llegaría a una sola solución sino que era más versátil conseguir diferentes resultados según el concepto. La idea prácticamente de los productos es romper con un ciclo normal del funcionamiento de un lavaplatos común, sino hacer de este un ciclo más natural y casi fluido.



Se realiza también una innovación en base al material, pues se utilizan materiales que, junto al agua y vapor de ésta, logran una reacción natural que permite un lavado óptimo. También se aprovecha el uso de mecanismos que logran una sensación de flujo natural, la cual puede reforzar los atributos dados por estas corrientes.

Por otro lado, se enfoca también en la explicación de un proyecto cuyo concepto era el de "green refrigeration", un refrigerador que pudiese tener una conciencia ambiental en base a la sostenibilidad.

Luego de una investigación profunda del usuario, se logra rescatar las motivaciones y necesidades existentes para la creación y rentabilidad de un electrodoméstico con dichas características. Se incluyó también un ciclo de vida del producto, el cual contribuiría a ver qué procesos podrían ser optimizados, ya que debido a su difícil desecho resultaba complicado el poder crear un ciclo cerrado.

Es así que el resultado beneficia el consumo de electricidad mediante cierto sistema que contribuiría a no desperdiciar mediante la apertura de la puerta del refrigerador, ya que en muchos casos cuando se hace manual, puede dejarse la puerta semiabierta lo cual irrumpe con el proceso de refrigeración regular y genera un consumo inapropiado del producto en uso.

También se produjo una propuesta de utilización de la tecnología mediante un sistema electrónico que genere una serie de opciones en donde se puede regular el grado de refrigeración, la apertura de puertas, la conservación de ciertos alimentos, etc.

Como conclusión de la conferencia, se reafirma la importancia de un buen estudio del usuario para poder obtener ciertos datos que ayudarían a poder entender o traducir ciertos valores que las personas consideran importantes en los productos usados cotidianamente. Ser buen observador facilita la tarea del diseñador, ya que no solo se queda en la parte superficial, el producto no se procede como un objeto bioamigable tan solo por la sensación que produce sino también por otra serie de beneficios que satisface en parte las necesidades del consumidor y del ambiente que lo rodea, que es a lo que finalmente se apunta.



Desarrollo del workshop

Luego de una investigación en el área, los grupos se reúnen continuamente con sus asesores de proyecto, los cuales forman parte del staff de profesores de diseño. Estos evalúan las revisiones hechas por el profesor Alex, como también el criterio del grupo para tomar en cuenta dichas opiniones. Es así que el grupo se consolida con una propuesta, mediante un debate continuo del concepto, esquematización, diagramación del afiche y prototipado.

Algunos grupos alternan posibilidades, siendo para ellos difícil la tarea de decidir por un camino que los conducirá al producto real. Sin embargo, hay otros que hacen uso de metodologías, tales como el famoso Brainstorming o "lluvia de ideas", las cuales facilitan la interacción de cada uno de los miembros del grupo, así como también favorece a la creación de ideas con sustento.

Parte del reto del workshop consiste en interactuar con las diferentes calidades académicas de los alumnos, se lidia con la experiencia en el desarrollo de productos de alumnos de 5to año de carrera, como con la facilidad de armar conceptos de los alumnos de 3er año. Es por ello, que parte de su tiempo lo invierten en conocer dichas habilidades y sacarles provecho en el transcurso del taller.

Así también, resulta lúdico percatarse de la ideas que merecen ser desarrolladas como las que podrían ser replanteadas, ya que genera en ellos la capacidad de poder tener un plan alternativo o de solucionar percances mediante cierta presión de tiempo. Si bien ellos se encuentran familiarizados con dicho proceso, cada workshop genera en ello una motivación distinta, con lo cual es necesario recalcar que este taller no es la excepción, pero parece ser uno de los pocos que ha generado un ambiente más dinámico debido a su temática.





R
E
V
I
S
I
Ó
N
D
E

P
R
O
P
U
E
S
T
A
S



Elaboración de prototipos y compartir

Posterior a la revisión de propuestas, se continúa la elaboración de la presentación del proyecto, ya sea en 2D mediante el afiche y renders, así como la elaboración de prototipos que darán una mejor idea de la proporción del producto y de su uso.

Para ello, la especialidad cuenta con el apoyo de VEO, el cual proporciona a los alumnos el uso de las maquinas impresoras 3D, de manera gratuita con lo cual el principal reto de los participantes es realizar a tiempo el modelado de piezas para posteriormente mandarlas a imprimir.

Debido a que la impresión fue realizada en plástico, y en polvo en algunos casos, era necesario un acabado posterior, para ello fue necesaria la continua supervisión de Jennifer Won, encargada del área de impresión.

Así también, algunos asesores estuvieron presentes en el proceso de prototipado, lo cual fue aprovechado por los alumnos para posteriores consultas y contribución con su trabajo. Parte del asesoramiento consistió en sugerir y probar los posibles materiales alternativos si es que los alumnos se veían improvisados de poder realizar una impresión. Es así que muchos de ellos terminaron utilizando materiales como la madera, la cual se amolda muy bien a sus necesidades plásticas y formales.

Lo beneficioso del proyecto era el tamaño de las piezas lo cual era un asunto clave para el prototipado. Sin embargo, luego de tan árdua tarea, los participantes pudieron deleitarse con un pequeño compartir proporcionado por el departamento, en el cual se pudo aún interactuar con los otros grupos acerca de los pormenores de su proceso, así como también dejar un poco de lado el aspecto académico-formal del proyecto para pasar a un aspecto empírico-vivencial respecto a las pláticas proporcionadas por el profesor Alex Lobos, el cual se mostró muy a gusto con los avances hasta ese momento de parte de los alumnos.



Presentación de proyectos

La presentación final de los proyectos se llevó a cabo en el nuevo auditorio de la Facultad de Arte, donde ya se habían realizado las anteriores exposiciones. Sin embargo, otro fue el aspecto que surgió al ver en ese espacio casi familiar el producto de una semana árdua, llena de trabajo y motivación de parte de los alumnos.

Sorprendente fue el desenvolvimiento de dichos proyectos que terminaron logrando el objetivo, sobrepasando las expectativas, como también hubieron algunos que tan solo lograron quedarse en lo funcional y estético, además de no cumplir con el principal requisito: evitar la procrastinación.

Uno de los proyectos que, según Alex Lobos, logró ir más allá de lo solicitado fue el de "PRC", ESPACIO ZEN el cual trataba de adentrarse en las vías de escape usadas comúnmente por las personas creativas y que originaba una sensación de cercanía a la naturaleza. Además fue uno de los únicos grupos que usaron el avance tecnológico para ligar el producto al uso de las aplicaciones, de manera en que se tenga un seguimiento de los diferentes logros y que estos, a su vez divididos en 4 categorías, puedan contabilizarse mediante una plataforma física en la que se depositan los accesorios de oficina.



Otro de los proyectos a destacar es el de YAN QUEN PO, el cual busca hacer una oda a los juegos antiguos y simples que se realizaban en la infancia. Haciendo una noción de que mediante el juego también es posible aprender y concentrarse. Esta familia de productos fue punto de crítica debido a lo que se proponía: no procrastines, juega. Ya que el principal objetivo del workshop era lograr un producto que contribuyese a la acción y precisión en la realización del trabajo diario, resultaba poco convincente el desarrollo de un ambiente de trabajo para un público objetivo basado en practicantes. Sin embargo, este trabajo también fue rescatado por recurrir a la nostalgia como punto de partida para la emoción.



Entre otros proyectos se puede destacar el uso de diferentes medios para lograr una integración del producto, ya que mediante ello el usuario podría identificar un vínculo emocional sin tener que pensar antes en la utilidad o en la idea de tener un cantidad de objetos dispersos sin ningún vínculo entre ellos. Algunos de estos medios lograban resultados más que óptimos, como es el caso del grupo de "Los zuricatas" los cuales crearon una familia de productos basados en animales, de tal forma en que se observaba una sensibilidad propia en cada producto, además de una preocupación por el ahorro del papel en su uso diario en la oficina; pero debido a que su enfoque fue más sostenible que útil en el trabajo no pudo llegar al objetivo.

Otro de los medios a utilizarse, aparte de la forma, fue el de la escritura, en la cual el grupo "Mapache" integro en cada uno de los objetos un mensaje que daría presencia a cada una de las acciones de un ciclo de trabajo convencional. Respecto a la forma, como se mencionaba con anterioridad, se recurre a utilizar un mismo lenguaje ya sea mediante elementos que se repiten en todos lo objetos, como tratar de compactarlos en un solo producto, como es el caso de PROCASTINACTION, así también el grupo "A medias" y el proyecto IWI recurrieron al ensamble por contacto para conectar los 4 productos.

Por otro lado, se encuentran intentos fallidos o hasta forzados con respecto no solo a la función sino también a la estética de los productos, en este caso hace falta rescatar que el intento fue más sincero en esos casos, pero tan solo se quedó en la idea más que en la realización del objetivo.



Proyectos finalistas

El tercer lugar lo ocupa un proyecto cuya presentación fue una de las más limpias y sofisticadas, sin embargo las partes no tenían una interacción directa entre ellas, por ello resultaba difícil verlo como un todo. El proyecto del que se habla se titula SPHERICAL y genera cierta ensación tecnológica lo cual cubre con la virtudes de la emoción.

Es un proyecto merecedor de un reconocimiento como tal, pero existieron otros proyectos que lograron un fin más funcional, puesto que la principal tarea era la de preservar la interacción en acompañamiento con el trabajo.

Es así que un proyecto rescata por lo último mencionado y también por ser uno de los pocos que lograron integrar de forma lúdica un elemento a su familia de productos: la tijera. Y es que esta herramienta de trabajo resulta tan simple y funcional que representa un reto poder transformarla, siendo necesario no pensar en una tijera necesariamente sino en un elemento que corta. El segundo puesto fue otorgado a dicho proyecto del grupo "Outsiders", el cual desde el principio logró configurar una dinámica entre los productos pero la estética fallaba a la hora de comunicar la función del producto.

Si bien uno de los criterios de calificación fue el de la emoción, el título del presente workshop era "Descubre el uso de la emoción", es decir a utilidad del producto tenía que ser implícita así como también el uso de las herramientas formales o de color para unificar diferentes funciones, sobretodo si se habla de elementos que por sí solos, tan solo se conectan por una cuestión de uso pero como forma y material son totalmente distintos. Por ello, el resultado final y el primer lugar se le otorga a un grupo que cumpliendo con dichos parámetros pudo lograr una unificación de todos los detalles, con algunos defectos estéticos, pero que son coherentes al contexto y usuario: OFID del grupo "Just ID".





E
L
E
C
C
I
Ó
N
D
E
L
J
U
R
A
D
O



Conclusiones

- El workshop "Descubre el uso de la emoción" ha sido organizado por el Departamento de Arte y realizado por el Profesor Alex Lobos proveniente del RIT, con la intención de demostrar la puesta en práctica del diseño emocional y sus vertientes en el día a día.
- Los participantes son alumnos inscritos en los cursos principales de la Especialidad de Diseño Industrial de 3ero, 4to y 5to año de carrera. Ellos han tenido como principal reto interactuar entre ellos mismos y sacar a flote ideas que sean provechosas al grupo y proyectarlas para volverlas reales.
- El número de conferencias dictadas por el expositor Alex Lobos es de cuatro, éstas abarcan temas relacionados con el Diseño emocional, Sostenibilidad, el concepto de Supernormal y la Proyección conceptual.
- Los alumnos no trabajaron solos, estuvieron con ellos parte del staff de profesores pertenecientes a los cursos principales de Diseño, los cuales asesoraron en gran parte del desarrollo del workshop y también apoyaron a los alumnos en la toma de decisiones para la realización del prototipo.
- Los alumnos pudieron hacer uso de las impresoras 3D del aula VEO de forma gratuita, en algunos casos se realizaron figuras de impresión en polvo con la condición de pertenecer como muestrario para posteriores impresiones.
- La premiación fue basada en los parámetros dictados desde un inicio por el realizador del taller, evaluando una serie de usos de elementos que tuviesen una coherencia formal ante todo y que su integración no se viese forzada o realizada en base solo a lo emocional.
- El verdadero desafío del workshop ha sido lograr un producto que cumpla con una serie de características que lo dotan de simplicidad, honestidad y sostenibilidad en su producción, así como también el valor que se le puede dar al uso de la emoción para transmitir y traducir diversas sensaciones y actitudes morales en base a un tema. Es así que se ve la aplicación de esta clase de diseño no solo para un deleite estético sino para una humanización de los objetos, dotándolos de carácter y personalidad, con los cuales el usuario ha de sentirse identificado.



Anexo 1: Alumnos Participantes

5to año

Celeste Añorga Velázquez
Ximena Silva Alfaro
Angela Guerrero Echavarría
Gerardo Gonzales Rojas
Daphne Laguna Aguirre
Fiorella Moncada Araujo
Silvia Alcedo Navarro
Adriana Lari Junchaya
Pedro Ariza Villanueva
Thalia Gonzales Anchorena
Daniela Situ Sanchez
Marcela Gonzales Arias
Marco García Casana
Verónica Rodríguez Yamuca
Consuelo Cano Gallardo
Liz Roque Jihuaña
Adan Boggio Miyashiro
Emilia Lombardi Franco
Gerardo Gonzales
Melissa Velarde Polar
Fiorella Rios Motta
Luis Guembes Campos
Keni Gushiken Doy
Marlene Bustamante Carvallo
Alejandra Arámbulo Vidal
Eduardo Rodriguez Bonelli
Miguel Angel Atamari Ayala
María Lucía Zegarra Pacheco

4to año

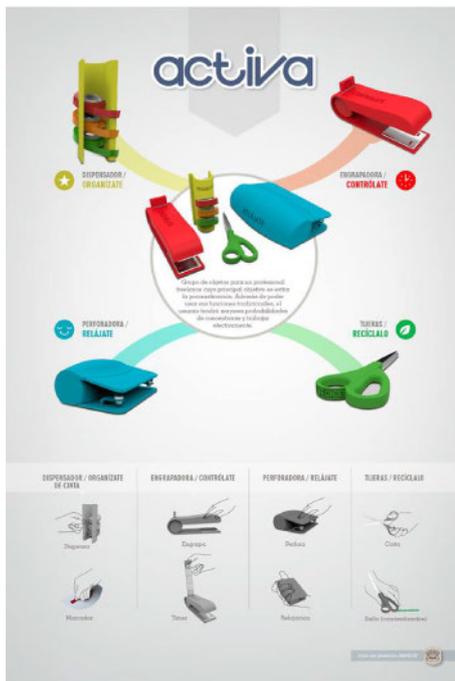
Ofelia Mendoza De los Santos
Rodrigo Rupay Gonzales
Ruby Changana Alvarez
Lizbeth Diaz Nuñez
Silvana Flores Benavides
Mariane Archimbaud Valenzuela
Jesús Camacho Mosqueira
Fiorella Espinoza Díaz
Gerardo Hurtado Ramirez
Claudia Ayala Andazabal
Emily Matias Díaz
Andrea Drozen Nieva
Lizeth Marzano Noguera
Chiara Garrido Arce
Gisell Holguin Villavicencio
Andrea Ames Vargas
Lorenzo Bouroncle Hernandez
Naomi Nathan Kochen
Santiago Eguren Badani
Axl Baertl Pedal
Mary Alejandra Rivadeneyra
Ana Lucía Aguilar Urquiaga
Valeria Estrella Chong
Diandra Zegarra Carbajal
Claudia Cebreros Coloma
Samantha Iturrizaga Trigoso

3er año

Clara Piccini Acuña
Andrés Canchán Zuñiga
Kenneth Bernal Araoz
Gabriel Ballon Fox
Ximena Chirinos Carrillo
Kiomy Kanashiro Fukuhara
Gonzalo Gamboa Buendía
Piero Saenz Salas
Valeria Tapia Cavassa
Luis Quispe Ordoñez
Silvia Uribe Orbegoso
Diana Field Montenegro
Sofía Diez Canseco Hernández
Luciana Melgar Carhuancho
Martha Perez Quintana
Estefanía Ku Hurtado
Sergio Talavera Peschiera
Franz Quiroz Cornejo
Saulo Arévalo Cano
Diego Pando Cárdenas
Ximena Collado Saavedra
Luz Alcántara Mezarina
Jamilet Yalán Mendez
Alexandra Rodriguez
Alfredo Bariandarán Guerra
Amsel Gali Levin
Solange Beltrán Moody
Akemi Yagui Kaqui
Franco La Puente Pita
Akie Manrique Cancho
Doris Chacón Izquierdo
Valeria Macalupú Chira
Pablo Machacuay Gómez
Jennifer Ricapa Soto
Ninoshka Guerrero Fernández
Jessica Encalada Millán
Opimé Rivera Pizarro
Juan Pablo Lindo Gonzales



Anexo 2: Grupos y Proyectos



Integrantes:

- Daniela Situ
- Diana Field
- Marcela Gonzales
- Sofía Diez Canseco
- Gerardo Hurtado
- Juan Pablo Lindo
- Claudia Ayala

Asesor: Alvaro Chang Say

Integrantes:

- Marco García
- Luciana Melgar
- Verónica Rodríguez
- Martha Pérez
- Emily Matías
- Estefanía Ku
- Andrea Drozen

Asesor: Renato Loayza



Integrantes:

- Celeste Añorga
- Clara Piccini
- Ximena Silva
- Andrés Canchán
- Ofelia Mendoza
- Kenneth Bernal
- Rodrigo Rupay

Asesor: Chiongwend Lhi

Integrantes:

- Luis Guembes
- Akemi Yagui
- Keni Gushiken
- Franco La Puente
- Mary Rivadeneyra
- Akie Manrique
- Ana Lucía Aguilar

Asesor: Manuel Vasquez



ibardi - Diego Pando
gio - Ximena Collado
juín - Luz Alcántara
nes

dro Ormeño

Procrastinación Provechosa

Como lo abordamos

LLUVIA DE IDEAS
negativas: Tiempo perdido, aburrimiento, cansancio, mala gestión, poca productividad.
positivas: Momentos de inspiración, break saludable, distracción constructiva.

1. NUESTRO ENFOQUE
Inclusivo, innovador, Naturalista, Centrado en el usuario, Aproximado de valores éticos.

2. PERFIL DEL USUARIO
PERSONA: ALICIA
Múltiples horas de trabajo, controlada en su ambiente, Calentamiento, Mantenimiento de concentración.

3. OBJETIVOS
Sempre innovadora, Mejor plane y velocidad del trabajo, Lograr mayor productividad en el proceso de trabajo.

4. PROPUESTA DE DISEÑO
Crear un producto que lo ayude a un momento de estrés, distraerlo y luego recordarle volver al trabajo con un mejor estado de ánimo.

5. REFERENCIAS
Sección de un objeto, designación para el objeto con el tiempo procrastinación.

DETALLES

CONCEPTO: La intuición
De la facilidad de la mente de generar una idea en sus presentaciones. Esta capacidad surge de los estímulos simples y puede ser utilizada para generar una idea para un diseño y lograr un mejor desempeño.

MATERIALES
PS (Poliestireno), plástico reciclado, PS (Poliestireno).
Fabricación sencilla de plástico reciclado proveniente de oficina, color de tinte, más, más, más, más de tinte.

¿Cómo lo uso?
Se puede usar en cualquier momento de procrastinación.

CONSEJOS:
Reservado Al Uso, Evitar el uso, Evitar el uso, Evitar el uso.



Integrantes:

- Consuelo Cano
- Liz Roque
- Lizeth Marzano
- Chiara Garrido
- Sergio Talavera
- Franz Quiróz
- Saulo Arévalo

Asesor: Paula Cermeño / Diego Lau



Integrantes:

- Fiorella Moncada
- Adriana Lari
- Silvana Flores
- Marianne Archimbaud
- Jasser Balarezo
- Gonzalo Gamboa
- Piero Saenz

Asesor: Noel Gonzales

OFID

Utiles de oficina

¿Cómo crear una conexión entre el usuario y los elementos?

DISPENSADOR DE Cinta Adhesiva, ENGRAPADORA, FOLIOCADORA, TUBERÍA

MI MOTIVACIÓN: "Saber que voy a terminar" "Tiempo regresivo"

La luz acompaña al usuario durante su trabajo.
Posibilidad de distintas configuraciones.
Sensor de presencia.
Misma forma en todos los elementos.
Plata de níquel + electro-magnéticos.

PROCESO Y DESARROLLO

1. Almacenamiento
2. Acción
3. Verificar Función
4. Habilitado
5. Uso
6. Reemplazo/Limpieza

PRODUCTO

La luz va apagándose progresivamente como si fuera líquido.
Le indica al usuario una reacción de tiempo de trabajo.

METAS

Crear un vínculo emocional.
Integración de los elementos.
Optimizar el orden en el escritorio.
Modulación y diversas configuraciones.
Generar estímulos.
Motivación para trabajar.



Integrantes:

- Eduardo Bonelli
- Miguel Atamari
- Claudia Cebreros
- Samantha Iturrizaga
- Jenyfer Ricapa
- Ninoshka Guerrero
- Jessica Encalada

Asesor: Milagros Diez Canseco



Integrantes:

- Pedro Ariza
- Thalia Gonzales
- Jesús Camacho
- Fiorella Espinoza
- Valeria Tapia
- Luis Quispe
- Silvia Uribe

Asesor: Sergio Fang



Integrantes:

- Marlene Bustamante
- Alejandra Arámbulo
- Valeria Estrella
- Diandra Zegarra
- Doris Chacón
- Valeria Macalupú
- Pablo Machacuay

Asesor: Carlos De Marini



Integrantes:

- Maria Lucía Zegarra
- Gerardo Gonzales
- Lorenzo Bouroncle
- Naomi Nathan
- Lucia Rivera
- Jamilet Yalán
- Alexandra Rodriguez

Asesor: Ursula Alvarez



Integrantes:

- Daphne Laguna
- Silvia Alcedo
- Ruby Changana
- Lizbeth Díaz
- Gabriel Ballón
- Ximena Chirinos
- Kiomy Kanashiro

Asesor: Eduardo Diestra



Integrantes:

- Melissa Velarde
- Fiorella Rios
- Santiago Eguren
- Axl Baertl
- Alfredo Barandiarán
- Amsel Gali
- Solange Beltrán

Asesor: Ricardo Geldres

Explora el uso de la emoción Conferencias y workshop

PRESENTACIÓN

La especialidad de Diseño Industrial tiene el agrado de presentar las Conferencias y workshop de Diseño Industrial "Explora el uso de la emoción" a cargo del profesor Alex Lobos del Rochester Institute of Technology llevado a cabo entre el lunes 24 al viernes 28 de marzo del 2014.

Sobre el conferencista:

Alex Lobos es profesor de Diseño Industrial y de Sostenibilidad en Rochester Institute of Technology, en New York USA. Área de investigación: Diseño como herramienta para innovación social y ecológica, tiene frecuentes participaciones en conferencias, publicaciones y proyectos de investigación en Estados Unidos, Latino América y Asia. Ha sido profesor en University of Illinois Urbana-Champaign (USA) y en Universidad Rafael Landívar (Guatemala), así como diseñador industrial para General Electric. Becario Fulbright y posee un Master in Fine Arts de University of Notre Dame y una licenciatura en Diseño Industrial de Universidad Rafael Landívar. Más información sobre el trabajo de Alex Lobos: <http://lobos-design.wordpress.com/>

"Estoy muy honrado y entusiasmado de participar en el taller de Diseño emocional en la PUCP. Ésta es un área que me encanta y que está tomando mucha importancia debido a los beneficios que ofrece más allá de la forma y función. Lograr una conexión emocional con los diseños aumenta la experiencia de uso y facilita el uso más placentero y sostenible del producto. Diseñadores que manejan estos conceptos tienen una gran ventaja para generar productos exitosos en el mercado y que aumentan la calidad de vida de sus usuarios.

El taller en la PUCP explorará varios niveles como generar emoción en el diseño. La actividad central será un proyecto en grupos que aparte de poner al diseño emocional en práctica servirá como puente para unir a estudiantes de diferentes años de la carrera. Estas son oportunidades muy especiales y los resultados del taller mostrarán el impacto que el diseño puede tener en la industria y la sociedad".

Alex Lobos
Rochester, 21 de marzo de 2014



Taller de Diseño Emocional
Pontificia Católica Universidad de Perú
Marzo 24-28, 2014
Prof. Alex Lobos
Rochester Institute of Technology, USA

DESCRIPCIÓN

Este taller explora el uso de 'emoción' en diseño industrial para aumentar la experiencia de uso, percepción de marca y sostenibilidad en los productos. Estas áreas son de suma importancia para el éxito de los diseños en el mercado, aumentando su valor percibido relevancia con el usuario. El taller cubre principios básicos de emoción en diseño e incluye un proyecto corto donde se aplican estrategias para conseguir múltiples niveles de conexión relevantes entre producto, usuario y ambiente.

METAS

- Entender el efecto que tiene la 'emoción' en el Diseño Industrial y los diferentes niveles en los que puede influir la experiencia de uso;
- Explorar y aplicar estrategias de diseño que aumentan la conexión entre productos, usuarios y entorno; y
- Evaluar el potencial de diseño emocional como un componente clave en el proceso diario de diseño.

METODOLOGÍA

El taller integra presentaciones (ponencias), discusiones abiertas y análisis de productos existentes. El componente principal del taller es el desarrollo de un proyecto que aplica estrategias de diseño emocional para mejorar la experiencia de uso y sostenibilidad de los productos. Los diseños finales serán presentados en formato 2D y 3D, como parte de una exhibición pública.

PROYECTO

Grupos de 7 estudiantes desarrollarán una línea de 4 productos de oficina que usen diseño emocional para superar la procrastinación, o sea, el "hábito de postergar actividades o situaciones que deben atenderse, sustituyéndolas por otras situaciones más irrelevantes o agradables" (Wikipedia). El proyecto seguirá los siguientes parámetros:

- La línea de productos consta de: engrapadora, dispensador de cinta adhesiva, tijeras y perforadora de papel.
- Diseño final en 2D: un afiche formato vertical de 30x20 pulgadas que comunique el proceso de diseño y solución final por medio de imágenes y texto corto. Grupos imprimirán el afiche y también entregarán un archivo PDF.
- Diseño final en 3D: modelos refinados de cartón y papel a escala 1:1, no funcionales.
- Afiches y modelos serán exhibidos al público Viernes 28, 3pm.



Sistema de Diseño (3 puntos): Atención a necesidades de usuario, solución a la procrastinación e integración de Evaluación la línea de productos.

- Emoción sostenible (4 puntos): Mejora de experiencia de usuario que aplique estrategias de conexión emocional y sostenibilidad.

- Presentación (3 puntos): Calidad de afiche, modelos y presentación oral.

Referencias Libros - Emotional Design – Donald Norman

- SuperNormal – Jasper Morrison & Naoto Fukasawa

- Designers, Visionaries and Other Stories – J. Chapman & N. Grant

- Emotionally Durable Design – Jonathan Chapman

Internet -Design & Emotion Society: <http://www.designandemotion.org/>

- Donald Norman: <http://www.jnd.org/index.html>

- A. Lobos & C. Babbitt: "Integrating Emotional Attachment & Sustainability in Product Design" <http://www.mdpi.com/2078-1547/4/1/19/pdf>

