

EXPERIENCIA DISEÑO

EXPERIENCIA USUARIO DISEÑO

DISEÑO USUARIO

DISEÑO EXPERIENCIA USUARIO DISEÑO EXPERIENCIA USUARIO DISEÑO EXPERIENCIA USUARIO DISEÑO EXPERIENCIA USUARIO

USUARIO EXPERIENCIA

EXPERIENCIA USUARIO EXPERIENCIA

El diseño pensado desde la experiencia,
la experiencia pensada desde el diseño.

Diseño Experiencia Usuario

Memorias

COMPILADORES:

Dra. Deyanira Bedolla Pereda

Dr. Aarón Caballero Quiroz

Dr. Luis Rodríguez Morales

Mtra. Nora Morales Zaragoza

Dra. Gloria Angélica Martínez de la Peña

Mtra. Lucila Mercado Colín

MENÚ



Dr. Salvador Vega y León
Rector General

M. en C.Q. Norberto Manjarrez Álvarez
Secretario General

Unidad Cuajimalpa

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro
Rector de la Unidad Cuajimalpa

Dra. Caridad García Hernández
Secretaria de la Unidad Cuajimalpa



Dra. Esperanza García López
Directora de la División de Ciencias
de la Comunicación y Diseño

Dr. Edgar Esquivel Solís
Secretario Académico

Mtro. Octavio Mercado González
Jefe del Departamento de Teoría
y Procesos del Diseño



Dra. Deyanira Bedolla Pereda
Dr. Aarón Caballero Quiroz
Dr. Luis Rodríguez Morales
Mtra. Nora Morales Zaragoza
Dra. Gloria Angélica Martínez de la Peña
Mtra. Lucila Mercado Colín

Diseño Editorial

Mtro. Rodrigo Alvarez de Mattos

EXPERIENCIA DISEÑO
DISEÑO USUARIO
USUARIO EXPERIENCIA
EXPERIENCIA

El diseño pensado desde la experiencia,
la experiencia pensada desde el diseño.

Diseño Experiencia Usuario

Memorias

COMPILADORES:

Dra. Deyanira Bedolla Pereda

Dr. Aarón Caballero Quiroz

Dr. Luis Rodríguez Morales

Mtra. Nora Morales Zaragoza

Dra. Gloria Angélica Martínez de la Peña

Mtra. Lucila Mercado Colín

MENÚ

Título original: Diseño, Experiencia, Usuario.

Prohibida la reproducción parcial o total de este libro por cualquier medio sin la autorización por escrito de la Universidad Autónoma Metropolitana, el editor o los autores.

ISBN: 978-607-28-0291-9
Primera edición, 2014.

Derechos reservados © 2014
Hecho en México

ÍNDICE

■ PRESENTACIÓN

■ PONENCIA MAGISTRAL **Diseñar para la gente**

■ MESA 1 **La corporeidad de la experiencia**

Los materiales hápticos y los sentidos alternativos.

Evaluación de calidad percibida por jóvenes mexicanos mediante la apreciación visual y táctil de pantalones de mezclilla

Diseño-camaleón: adaptación a la corporeidad y percepción del usuario

La ergonomía y el concepto de usuario como dinamizadores de la transformación del diseño

La ergonomía en el diseño de señales de advertencia

El zurdo, una experiencia inversa del mundo

■ MESA 2 **La experiencia participativa en el diseño**

Algunas reflexiones en torno a la pertinencia del diseño participativo

Diseño de materiales táctiles para enseñar y aprender ciencia en ambientes incluyentes, un reto multidisciplinario

Diseñando para la web: el caso de Terapia Psicológica

■ MESA 3 **El significado del uso en la experiencia.**

Diseño y control del espacio público: la experiencia de la tecnovigilancia

Instalaciones involuntarias

Diseñando al usuario. Hacia un diseño negativo

Qué es la experiencia del usuario en el diseño de producto

Diseño y uso: Contraposición de experiencias subjetivas proyectivas

El uso como el fundamento del Diseño

■ MESA 4 **La dimensión emocional de la experiencia.**

Estudio de caso de la experiencia de producto dentro de un restaurante en la ciudad de México.

La experiencia del flâneur en la observación sensible de la ciudad, de Benjamin a la etnografía urbana

Reflexiones sobre la práctica del diseño de experiencias

La importancia de las emociones, generadas por la Geometría Descriptiva, para su aprendizaje significativo.

Presentación

Con el objeto de explorar los distintos escenarios que surgen de la interrelación entre las personas y lo diseñado, el grupo de investigación Evaluación del Diseño Centrada en el Usuario (EDCU) de la UAM Cuajimalpa www.edculab.com convocó a presentar trabajos que abordaran esta problemática desde las teorías y los métodos, así como sus aplicaciones en la práctica profesional y docente. Objetivos paralelos fueron establecer redes entre grupos de investigación, revisar el trabajo realizado a la fecha por éstos en torno al tema propuesto y dar a conocer la labor que el EDCU está desarrollando también a ese respecto.

Considerar lo diseñado como la posibilidad de desatar una experiencia que solo el usuario puede poseer, obliga a tener presente la complejidad en la que está inmerso dicho usuario; y una complejidad como esta, a su vez amplía la visión que se tiene sobre el diseño y sus prácticas, en tanto que disciplina, más allá de la forma, la función y producción de gráficos, objetos y espacios, estableciendo condiciones que permitirán abordarla como una labor multidisciplinaria dada la complejidad que comporta su principal objeto de estudio: el usuario.

Lo anterior proviene de observar que el uso de lo diseñado provoca experiencias esenciales para significar los motivos originales que tiene dicho uso, no solo bajo la relación funcional que se establece entre motivos de uso y el propio uso, sino por el fenómeno que tiene lugar dada la multiplicidad de factores que intervienen en un evento de esa naturaleza.

La relación establecida entre el usuario y lo diseñado, y todavía más, la representación que queda de esta relación en el primero, es referida por diversos especialistas como experiencia, sea la que se pretende provocar con lo diseñado o sea la ocurrida tras su uso; sin embargo, dicha experiencia es tan compleja por la diversidad de los elementos que la constituyen, que se obtendría una imagen muy limitada de ésta si se estudiara como un hecho unidimensional.

Son los rastros concretos que deja la experiencia en quien la vive los que se intentará caracterizar mediante las dimensiones que tiene ésta

COMITÉ ORGANIZADOR:

Dra. Deyanira Bedolla Pereda
Dr. Aarón Caballero Quiroz
Dra. Gloria Angélica Martínez de la Peña
Mtra. Lucia Mercado Colín
Mtra. Nora Morales Zaragoza
Dr. Luis Rodríguez Morales

para ocurrir, tales como la sensorialidad, la identidad, la axiología, la ontología, por mencionar solo algunos.

El uso es ese momento, acaso ese sitio, donde descansa la experiencia caracterizada por los medios antes referidos y en el que es posible presenciarse, porque la experiencia ocurre ajena al usuario y a lo diseñado, aunque al mismo tiempo es motivada por el uso que emprende el uno sobre el otro.

La experiencia precede al uso ya que ocurre en el sueño que imaginan quien diseña y quien usa, y muchas veces sin que ambos sean conscientes de lo que sueñan. Sin embargo también ocurre en el acto del uso, tanto el sueño para cumplirse en ambos, como el que usa lo que fue diseñado. Y finalmente la experiencia se cumple como realidad a la que se despierta sabiendo que fue el uso quien posibilitó la experiencia.

Es así que la inquietud de preguntarse por el usuario como el rostro de la experiencia dirige de manera genérica estas reflexiones, más allá de analizar el significado que un término como este tiene de por sí y sin que necesariamente desemboque en un nuevo nombre para el que usa. Se trata de revisar y analizar las incidencias que un nombre como éste tiene en la consideración que se hace del proceso de diseño. De recoger históricamente lo que ha buscado de siempre esta actividad poniendo la mirada en el destinatario a quien presumiblemente dedica su quehacer y a quien tendría que considerarse en toda su humanidad.

Se trata de plantear el problema también por el significado trascendental que comporta el usar, desatado y resuelto no en lo diseñado sino en quién usa que en ocasiones emerge de forma irrepresentable, significando la parte más humana del uso, la parte subjetiva del uso, la parte social del uso.

El Coloquio Diseño-Experiencia-Diseño pretende, entre otros objetivos, abordar la experiencia y el uso en el que es posible pensarla no sólo al momento en que ella ocurre en términos paramétricos sino también al momento en que la experiencia se sueña y posteriormente donde se cumple o no.

MENÚ

Se trata de medir la experiencia de uso, de valorarla, de caracterizarla y de dimensionarla.

De representarla con algún modelo, o tan sólo de describirla, de asistir a ella en la narración de su ocurrencia, según sea la mirada que se pose sobre el único que la encarna mientras usa: el usuario.

Las áreas temáticas que se revisarán se describen a continuación:

MESA 1 La corporeidad de la experiencia

Reflexionar sobre la temática del cuerpo humano y la cognición como medios para la construcción de experiencias; de esta manera se pretende que se exponga y se discuta la caracterización y vivencia de experiencias del individuo a través de la interacción con el diseño, con base en la consideración y participación de las dimensiones y morfología corporal, los procesos y naturaleza sensorial del sujeto, su modo de conocer y saber.

Objetivo:

Exponer casos específicos de la dimensión física y cognitiva en la construcción de la experiencia. Plantear formas y medios objetivos y subjetivos en que se construye la experiencia a través de la interacción física.

Subtemas:

- Ergonomía física y cognitiva.
- Sensorialidad.
- Aspectos perceptuales y conductuales.

MESA 2 La experiencia participativa en el Diseño

Se trata de asistir a la experiencia de la mano del usuario y lo diseñado mientras se desata la experiencia de uso, involucrándose como observador del fenómeno pero también como el artífice del acto de usar, dejándose influir además por el usuario originario como si del experto en la materia se tratara, lo que en cierta medida ocurre si se trata de la experiencia que ocasiona el usar.

Objetivo:

Plantear el problema del usuario desde la experiencia que lo conforma y que pudiera definirlo como tal, aunque también desde la pericia que manifieste dicho usuario a ese respecto y que lo convierten en colaborador de lo diseñado.

Subtemas:

- Co-creación.
- Diseño participativo.
- Co-diseño.
- Cultura participativa.
- Evaluación de la experiencia.

MESA 3 El significado del uso en la experiencia

La experiencia afecta a quien usa y es en esa afectación que emana la valoración o el significado del uso y no de lo diseñado, por más que sea éste objeto de la experiencia.

El contexto en que todo ello ocurre, afecta a su vez a la experiencia para que dicho valor o significado se configure de una determinada manera.

Objetivo:

Plantear el problema del uso de lo diseñado como un acto en el que a su vez se valora, y en esa medida es posible asistir a una experiencia, es la intención de esta mesa de trabajo. Ello con el ánimo de abordar, desde distintas disciplinas humanistas, el uso desde sus afectaciones más subjetivas, sociales y culturales.

Subtemas:

- Los significados de lo diseñado.
- La valoración de lo diseñado.
- Axiología de lo diseñado.
- Valores culturales.
- Valores sociales.
- Valor económico.
- Valor simbólico.

MESA 4 La dimensión emocional de la experiencia

La complejidad dimensional en la que se manifiesta el hombre propicia una serie de emociones de forma consciente e inconsciente, razón por la cual se vuelve necesaria la distinción, señalamiento y caracterización de dichas emociones para su mejor comprensión en la formulación de lo diseñado.

Las emociones de todo individuo están presentes antes, durante y después del uso así como en la experiencia que significó dicho uso, la cual, como ya se ha señalado, constituid a partir de dichas emociones.

Objetivo:

Conocer los modos en que se generan emociones a través del diseño; la naturaleza y los parámetros en que un diseño es considerado emotivo, así como aquellos significados emocionales de los usuarios plasmados en el diseño.

Recoger experiencias que permitan saber de qué manera y hasta dónde es posible propiciar experiencias emocionales en el usuario, se vuelve también un cuestionamiento a discutir dentro de esta mesa de trabajo.

Subtemas:

- Generación emociones a través del diseño.
- Identificación de emociones generadas por el diseño.
- Emociones emergentes.
- Naturaleza de la relación entre emociones y el diseño.
- Significados emocionales.