

Webinar
**Diseño interactivo:
de lo físico
a lo digital**

**Mié 15/07
19 hs.**



Foto: © Hartmut Esslinger / Arnoldische Art Publishers





Internacionalización personal

- 2008 – Primera experiencia en Brasil, docente de un curso de postgrado.
- 2013 – Exploración puntual.
- 2017 – Exploración actual.

Adaptación cultural

- Copo – vaso
- Vaso – puede ser un florero o el water
- Taça – Copa
- Oficina – Taller, oficina mecânica
- Talher – Cubiertos
- Cartão – Tarjeta
- Logo – Puede querer decir ahora
- Pois não – Sí, claro

* Decenas, centenas de reuniones, entrevistas.

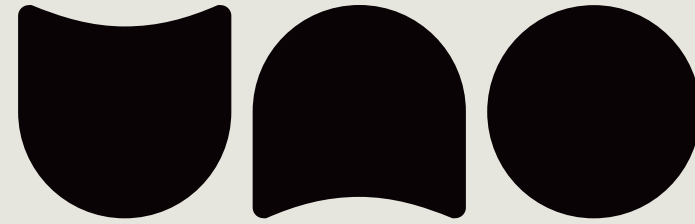


Cada vez más el **diseño interactivo** es uno de los elementos fundamentales en el desarrollo de nuevos productos digitales.

¿Cuáles son los conceptos que quienes se dedican a esta actividad deberían tener en cuenta?

¿La interactividad de los productos físicos puede dejarnos alguna enseñanza para el diseño de productos digitales?





UNO
Industrial
Design



MEDIO
Design
Culture

www.medio-design-culture.com
[@medio_cursos](https://www.instagram.com/medio_cursos)



Elegí para hablar sobre un tema diseño interactivo.

De un modo que se separa levemente de cómo habitualmente se habla a este respecto. Separarse un poco del día a día.

El nivel de discusión del día a día, me parece obviamente muy importante.

Intención de reflexionar con expresiones propias.

Sumate a este webinar con Andrés Parallada, diseñador industrial egresado del Centro de Diseño Industrial (EUCD-FADU), que formó parte del equipo de Alexander Neumeister en Alemania y por cuyo trabajo recibió un premio Red Dot Design Award.

Además representó a Uruguay en el Salone del Mobile (Italia) y fue orador de TEDxMontevideo en su primera edición.

Actualmente dirige MEDIO Cultura de Diseño y UNO Diseño Industrial, con actividad en Brasil y Uruguay.



Foto: © Verner Pantón



Sebastián Amorim

Design Wednesdays: Enterprise design.
BBVA, perfil de youtube.

Avance del proceso de digitalización.
Diseño interno vs. diseño externo.





Cada pessoa é um mundo,

Senior UX Designer

Natura • São Paulo, Brazil

VAGA: UX/UI Designer Sr

Escolhemos liderar o programa de transformação digital que irá criar uma plataforma de negócios do bem estar bem. Vamos potencializar nosso impacto na rede, aumentar a velocidade de nossas entregas e construir uma organização mais flexível, ágil e escalável. Seguiremos juntos nessa jornada de muitos aprendizados e oportunidades.

O desafio UX e Service Designer em 1 tweet:

Ser capaz de identificar e estabelecer oportunidades para a inovação a partir da complexidade e necessidades dos nossos usuários, facilitando, desenvolvendo e aplicando conhecimentos sistêmicos, processuais e conceituais das atividades de UX e Service Design

Como é um@ UX e Service Design:

_Aprender, desaprender, reaprender...

_estabelecer, avaliar, manter, comunicar e acelerar a adoção do design centrado no ser humano para atender a estratégia de Human Experience da Natura;

_Ser capaz de planejar as etapas do Service Design, como workshop de co-criação, pesquisas etnográficas, tendências, desk e qualitativas, mapeamento e construção de Jornadas, mapeamento de empatia e criação de personas, mapeamento de blueprint de serviços, business model e drivers de serviço.

_Ser capaz de executar UX Research, ou seja executar a estratégia e o planejamento de pesquisa com definição de problemas e criação do roteiro. Moderar testes e consolidar seus resultados e a apresentação com priorização a resposta do problema.

_Dominar técnicas de facilitação de workshops de Design Thinking, co-criação e apresentação em público;

_Ter conhecimentos técnicos a respeito de tópicos relacionados à Design Centrado no ser humano, Design Thinking, Service Design e UX;

partir da complexidade e necessidades dos nossos usuários, facilitando, desenvolvendo e aplicando conhecimentos sistêmicos,

ocupa com
over equipe
lugar
das essas

expressão
ela qualidade
. Nossa
o planeta
parente em
Natura
mais de 7 mil
brasileira de
na Argentina,

que
ster
ent
Seg
ade

ta i

How you match

Criteria provided by job poster

Skills

- User Experience (UX)
- UX Research
- Experience Design
- Service Design
- Design
- Design Thinking
- Graphic Design
- Digital Transformation
- Strategic Planning
- Lead Generation

Job Details

E já manda bem com:

_Inglês (fluyente/avanzado);

_Espanhol (fluyente/avanzado);

_Ensino superior completo em Service Design, Design Digital, Design gráfico, Publicidade, Marketing ou área relacionada;

_Planejamento e execução de mapeamento de experiências, design de serviços e UX;

_Uso de softwares voltados à design como pacote Adobe, XD, Zeplin etc;

_Experiência em facilitar Design Thinking, pesquisas, mapeamento de experiências, criação de serviços e business model, prototipação e testes de conceito.

_ Processos ágeis e DesignOps;

[Set alert for similar jobs](#)

Get ahead with Premium Career



Contact recruiters directly



See who's viewing your profile



Stand out as a featured applicant

[Try Free for 1 Month](#)

Looking for talent?

[Post a job](#)

WebTalk «Grillas»

Abril 8 y 9, 2020 - 19 a 21 hs - Online

>> Link en bio. >>

Estructura visual
y su efecto
cognitivo-afectivo
en el usuario.
Conceptos y Aplicación

Expone:

Andrés Parallada

Medio Design Culture

Organizan:

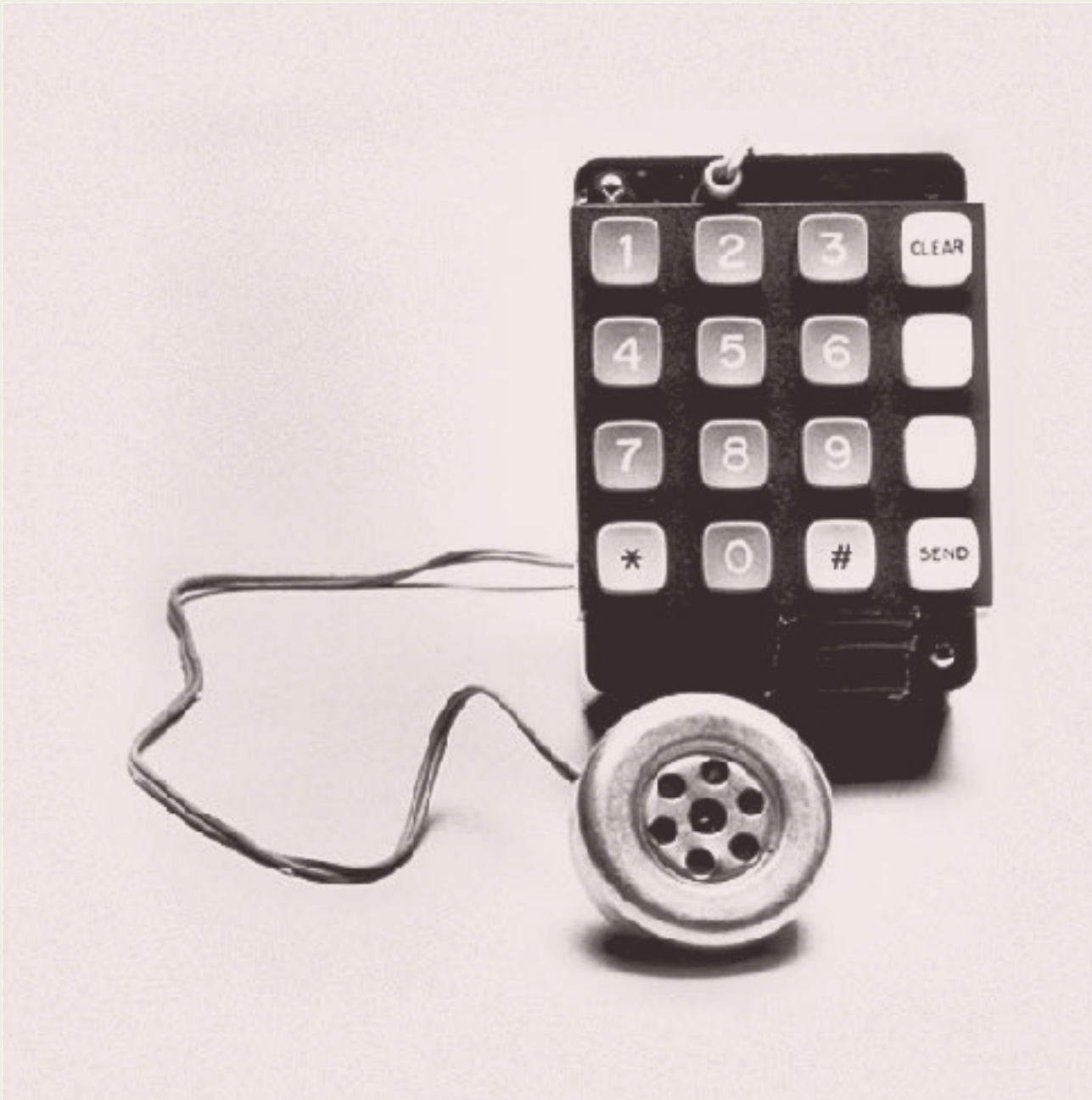
IXDA
MONTESIDE



Medio
Design
Culture



familiaridad, afectividad



Steve Jobs, Steve Wozniak.
Blue Box, 1972.



Steve Jobs, y otros, Apple.
iPhone, 2007.

Quizá algunas de las principales razones que sustentan el éxito de un determinado producto no son tan evidentes de verbalizar, diseño no-evidente.
Unión de antagónicos, conceptos de creatividad.

Centro de Diseño Industrial

Además de recibir esta formación específica, tuvimos la oportunidad de tener clases con profesores europeos.

Probablemente las clases más destacadas fueron las que tuvimos con el diseñador holandés **Andries Van Onck**, y la diseñadora japonesa **Hiroko Takeda**, ambos trabajaron en su estudio de Milán para empresas italianas.



Cadeiras **Cricket**, 1983, para **Magis**, Italia.



Andries Van Onck

Design. El sentido de las formas de los productos, 1992.

¿físicos y digitales?

"el sentido" es el

significado, es lo que

determina la acción,

hay una idea de

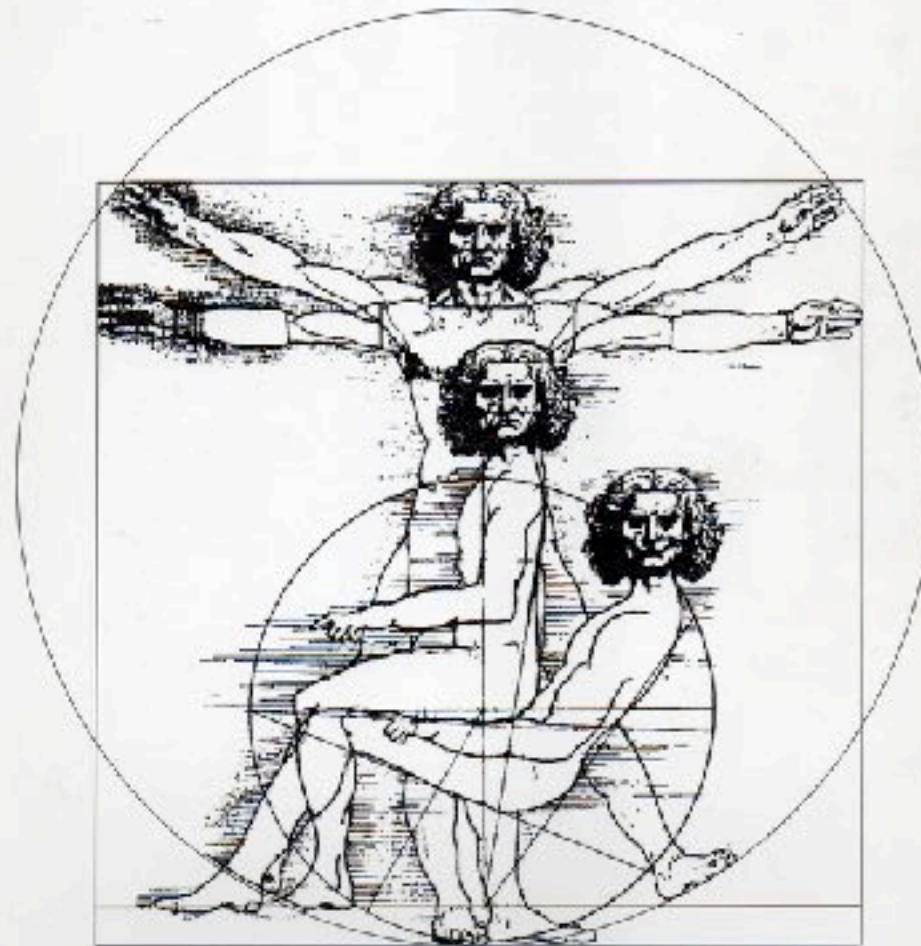
movimiento.

CENTRO DE DISEÑO INDUSTRIAL


Andries Van Onck

DESIGN

**el sentido de las formas
de los productos**



COOPERAZIONE ITALIANA ALLO SVILUPPO

 CENTRO ANALISI SOCIALE PROGETTI

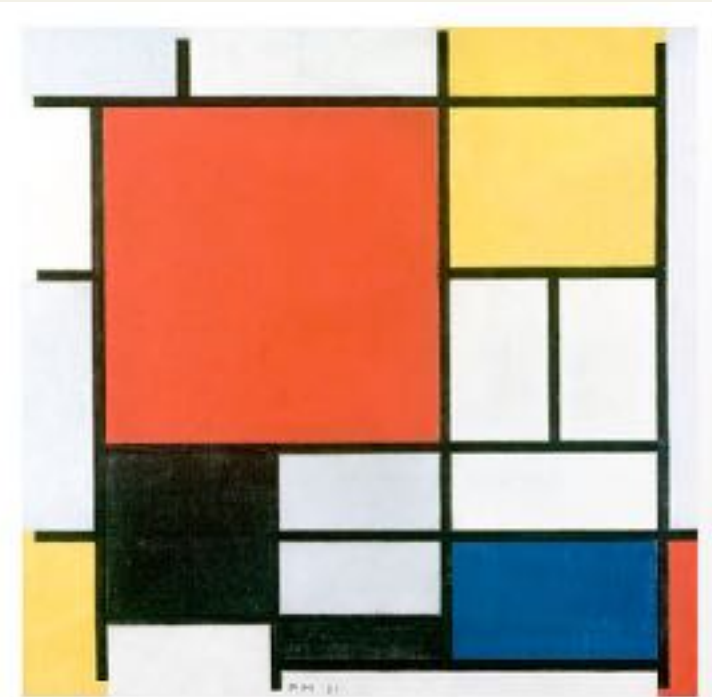


Ettore Sottsass
Andries Van Onck

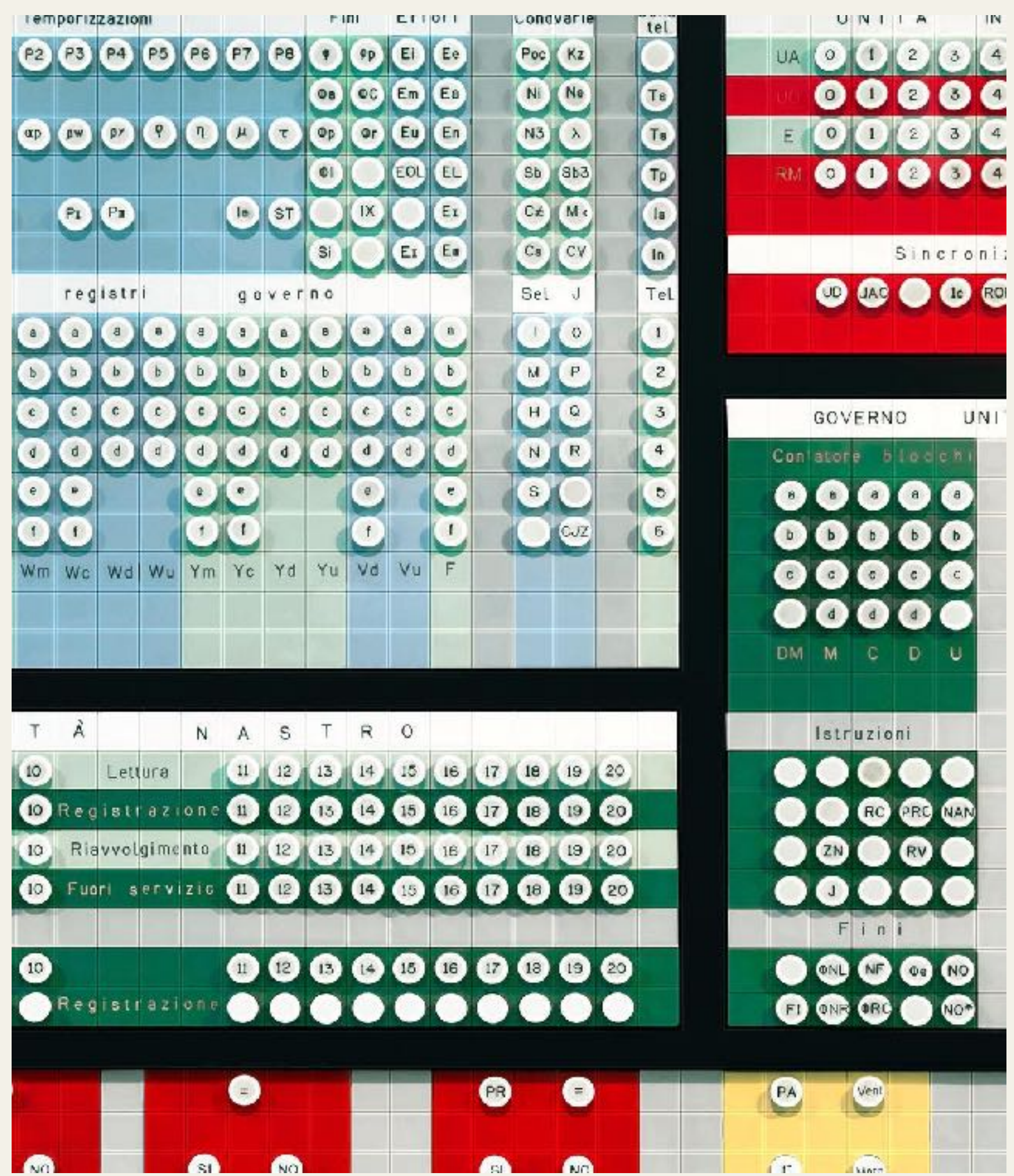
Olivetti ELEA 9003.
Diseño de gabinete.
Fines de 1950s.



Ettore Sottsass
Andries Van Onck
 Olivetti ELEA 9003.
 Diseño de interfase.



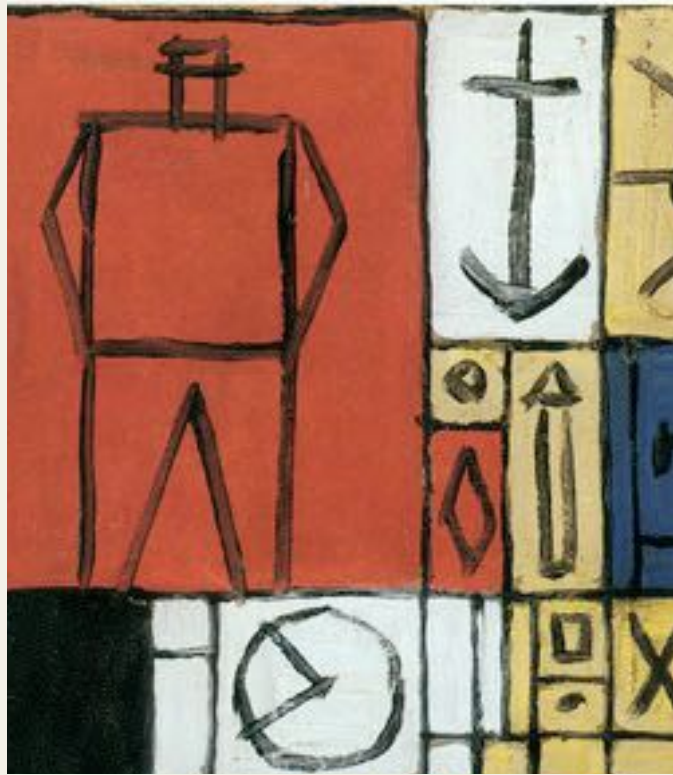
Piet Mondrian



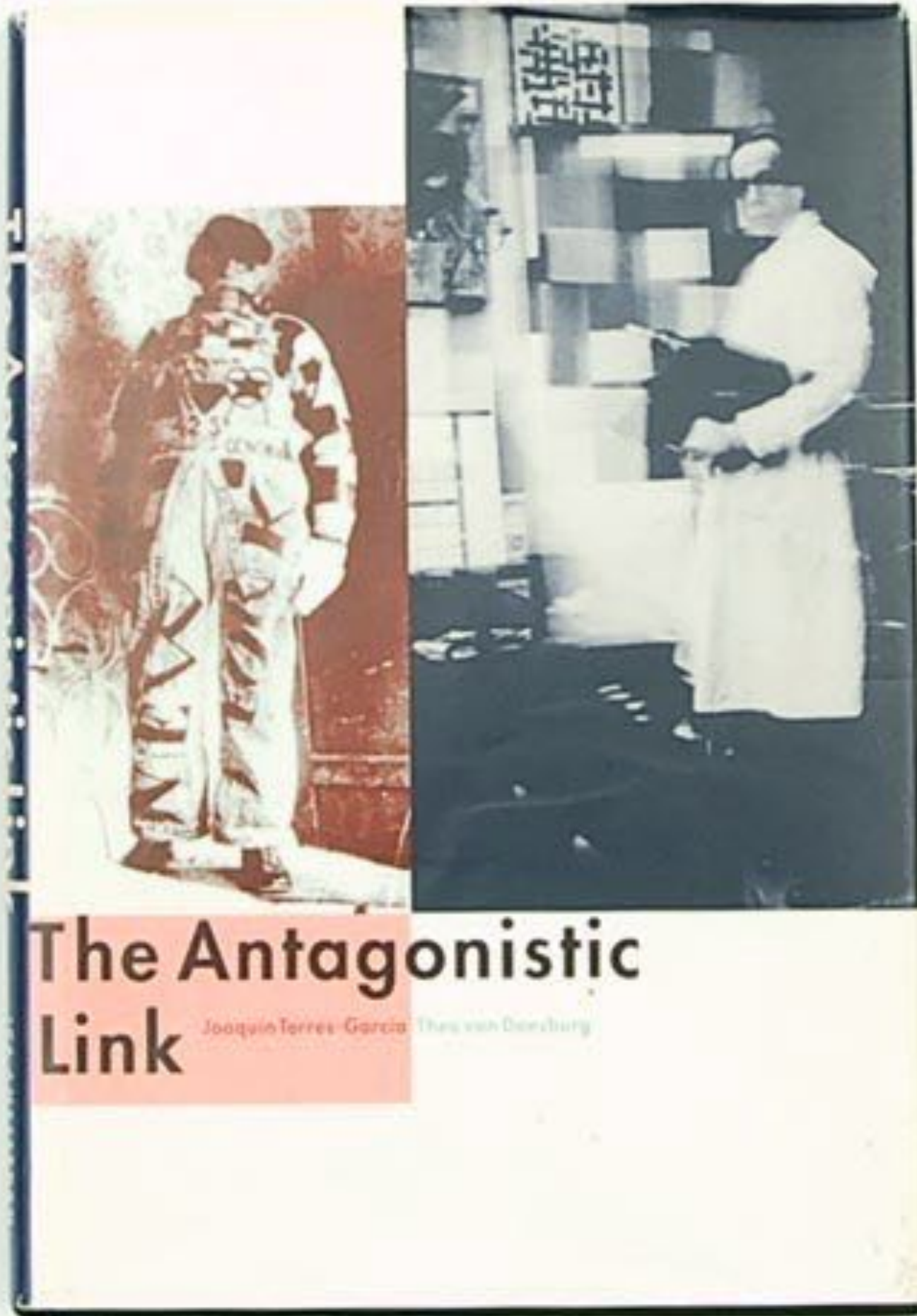
Joaquín Torres-García

The Antagonistic Link: Theo Van Doesburg y Joaquín Torres García.

Este libro analiza en profundidad la relación de la obra de estos dos artistas plásticos.



Joaquín Torres-García



Gui Bonsiepe

«Del objeto a la interfase».

Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1993.



Gui Bonsiepe. «Do material ao digital». São Paulo: Blucher, 2015.



Proyecto de tesis

Diseño de gabinete y de la interfase,
1994.





Retiro máximo: US\$ 2000

¿Cuánto retira?

500

Sí

50

+

100

300

Borrar

500

Presione Sí para retirar la suma indicada

Salir

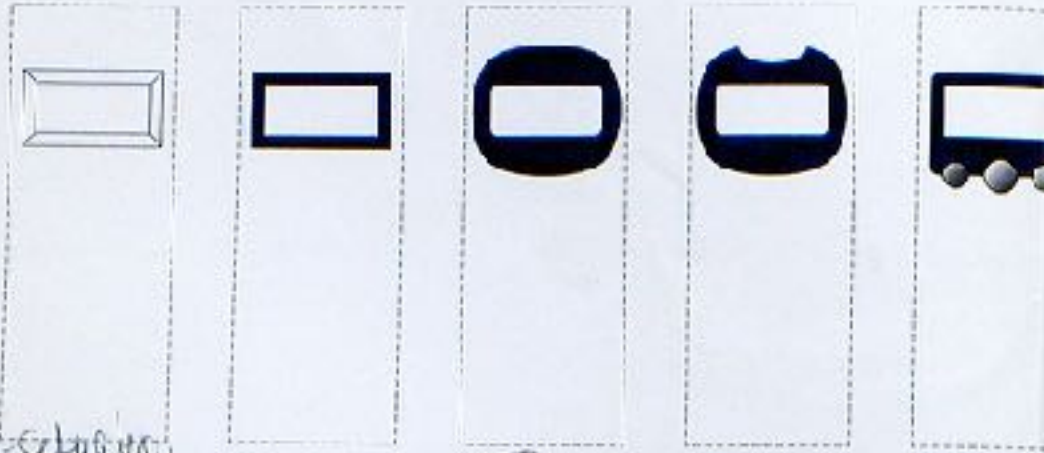
CTX



Dornier Opus

Dornier Med

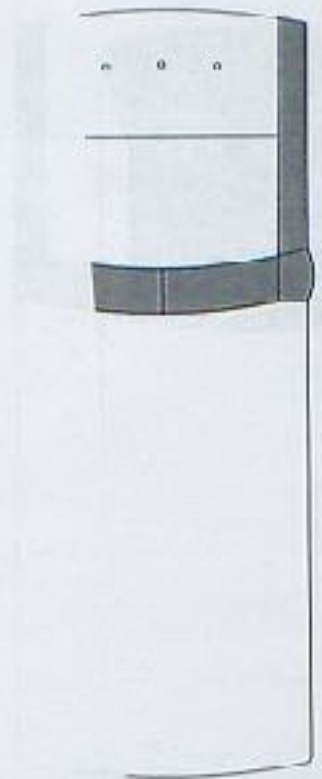
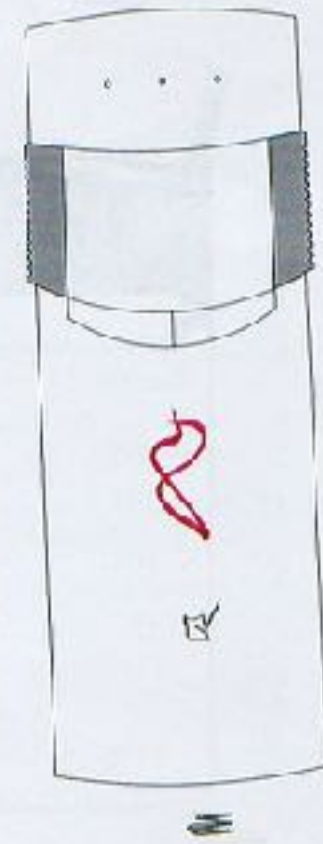
BOSCH Telecom Workshop



1st - screen

TEXT

STATUS DISPLAY UNTERBANDUNG



TEXT: respect







Internacionalización

El carismático **Steve Jobs**, cofundador de **Apple**, se jactaba al presentar la actividad de la empresa como la unión de la tecnología y las ciencias humanas.



Techies versus fuzzies

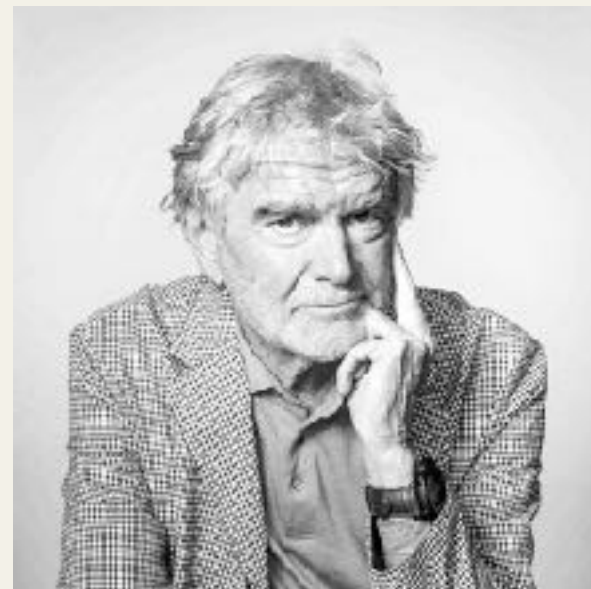
En 2018 fue publicado en Brasil el libro de Scott Hartley.

El autor intenta demostrar que la actual narrativa empresarial de valorar sólo a los profesionales de la tecnología, techies, está equivocada: según él, debemos incluir urgentemente en ella a los profesionales de las ciencias humanas, fuzzies, que perfeccionarán las tecnologías.



Internacionalización

En 1982, cuando **Apple** tenía la intención de expandir la marca fuera de los Estados Unidos, **Steve Jobs** contrató a **Hartmut Esslinger** con un legendario contrato mensual de USD 100.000.



Hartmut Esslinger.



Internacionalización

Diseño realizado para el mercado interno de EE.UU. Antes del período de **Harmut Esslinger**.



Internacionalización

Computador Apple IIc, 1984.

Diseño: **Hartmut Esslinger, Frog Design.**



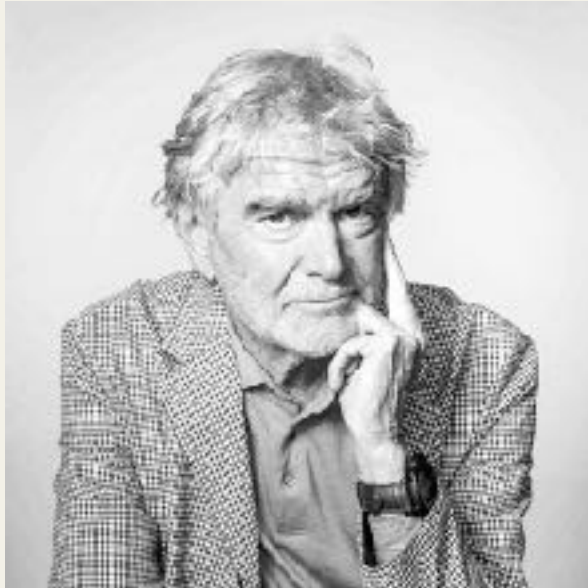


Antes de la intervención de **Hartmut Esslinger**, el equipamiento informático eran concebidos como equipos de trabajo sin atracción emocional.

¿Está mal este diseño? ¿está equivocado? Se busca coherencia con un conjunto de valores.

Hartmut Esslinger

Nacido en 1944, en Alemania, estudió en la escuela de la **HfG Schwäbisch Gmünd**, Alemania.



¿el padre del diseño emocional?



Form follows
~~function~~
emotion.

HARTMUT ESSLINGER

#GOALDRIVERS EBOOK

Internacionalización

Hartmut Esslinger, Frog Design.

Modelos de control para **Apple**.

Esslinger propuso que debería crearse un **"gen nacido en Estados Unidos para el ADN de Apple"**.

El aspecto de la carcasa debería producir un aspecto **"global de California"**.

La inspiración sería **"Hollywood y la música, un poco de rebelión y atractivo sexual natural"**.

"Mostramos las maquetas, si la gente no sonríe, seguimos trabajando."



Internacionalización

Susan Kare obtuvo un doctorado en Historia del Arte en la Universidad de Nueva York. Su disertación se refería al uso de la caricatura en la escultura.

En 1982 **Kare** se unió al equipo de Macintosh de Apple por recomendación de un amigo de la secundaria, **Andy Hertzfeld**.

Se le asignó una tarea de enormes proporciones: crear iconografías para que la Macintosh se sintiera más accesible, como una estación de trabajo amigable, y menos como una máquina.

Para adaptarse al medio digital, fue en la historia del arte donde encontró inspiración: mosaicos, tejidos de lana y tapices formaron su campo de investigación.



Geneva 12

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Chicago 12

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

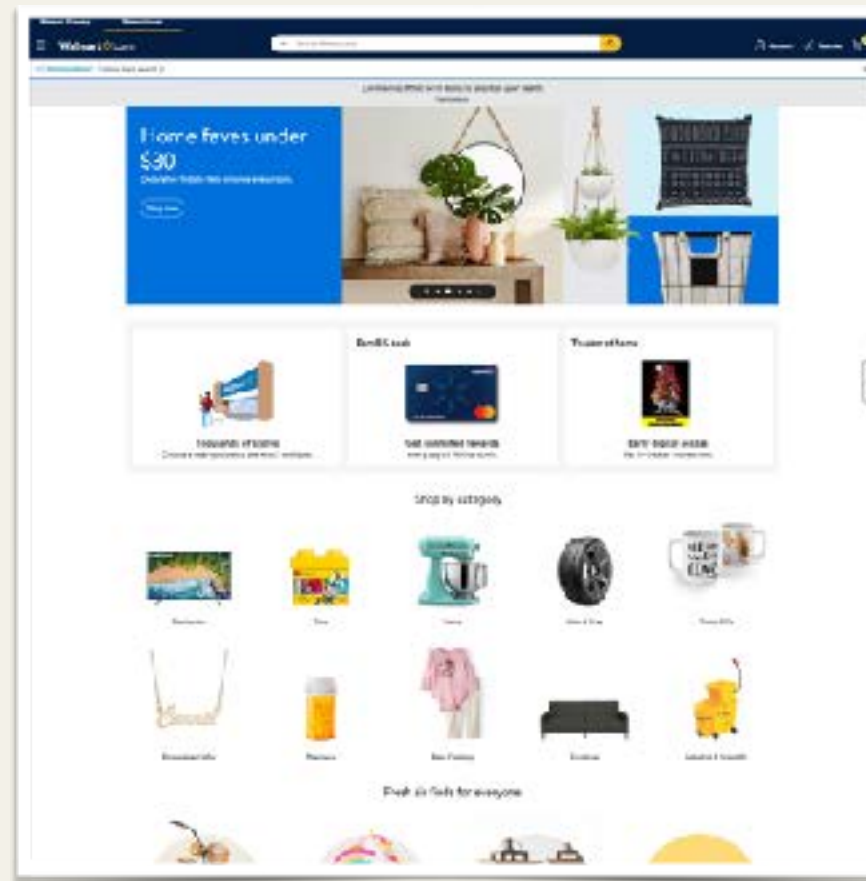
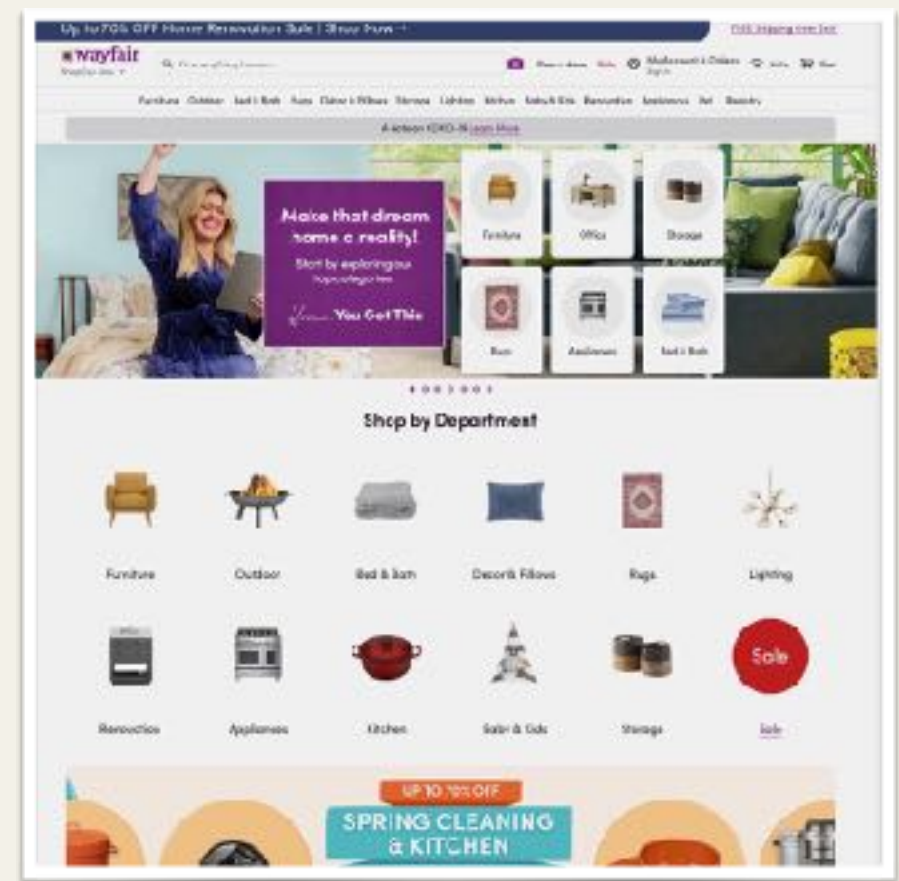
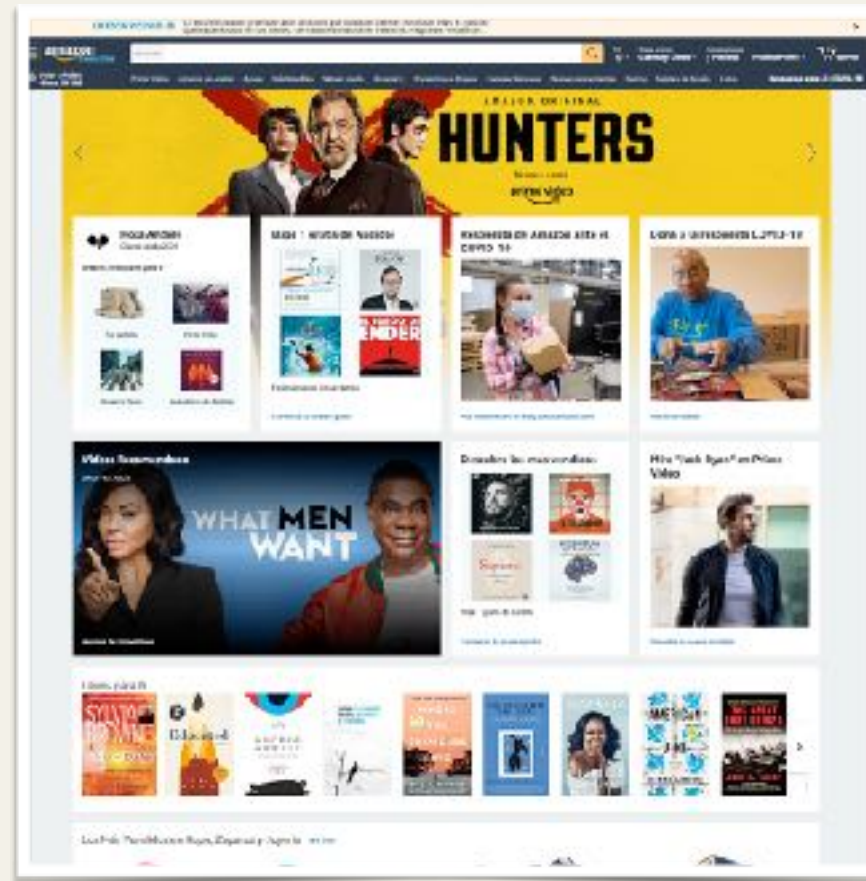
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890



Ejercicio práctico

Análisis creativo, portadas de sitios de e-commerce.



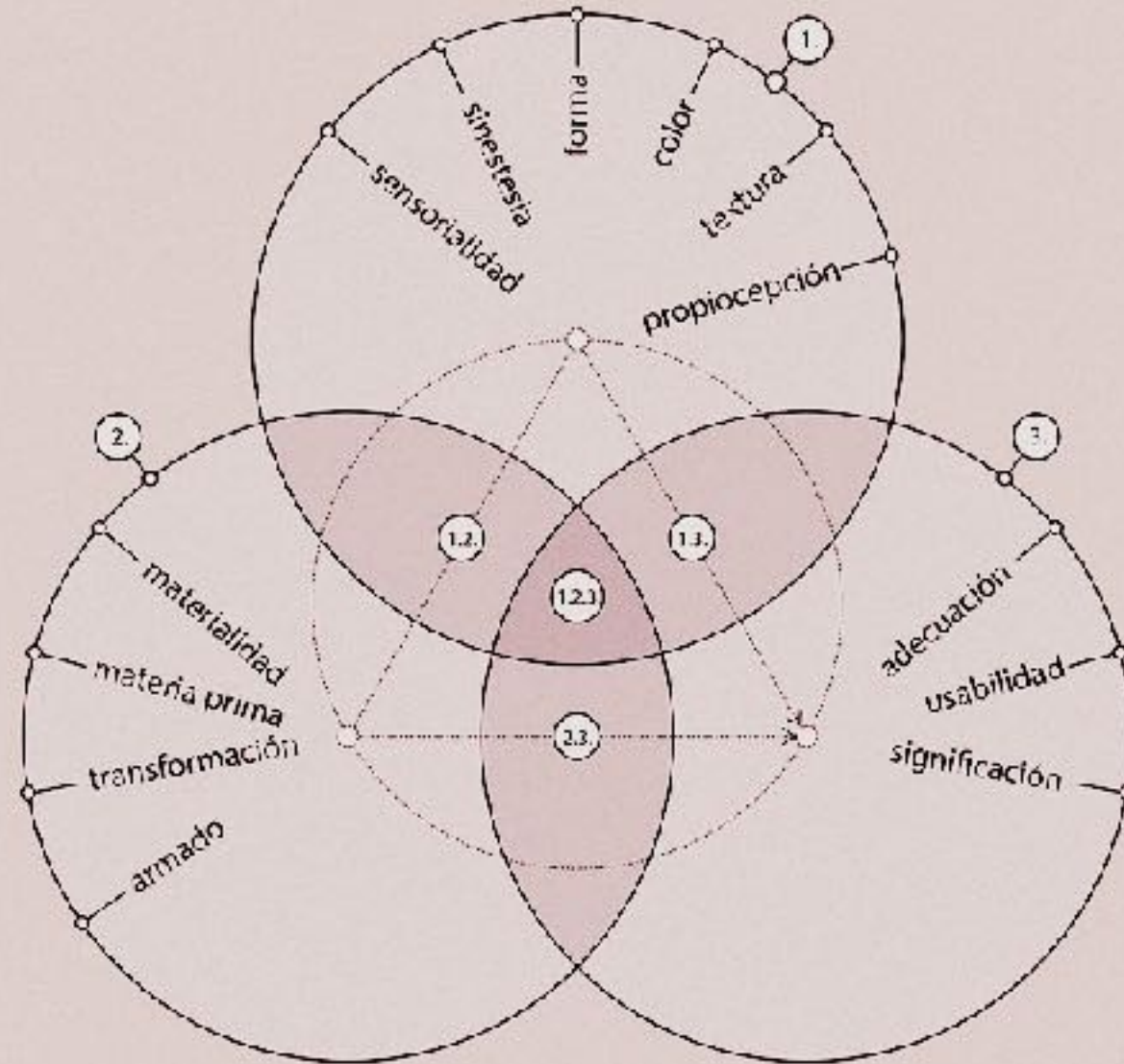
Quatrivium de Diseño

Reformulación de 2019.

Antecedente. En el 2009 escribí el ensayo «*Modelo triádico del diseño. Nuevas herramientas conceptuales para la educación en diseño del siglo XXI*», donde se describe en detalle el diagrama triádico.

El artículo fue seleccionado por el **ICSID World Design Congress: Design Education Conference** para integrar la edición 2009 que tuvo lugar en la ciudad de Singapur.

Desde 2017 el **ICSID** ha sido renombrado como **World Design Organization**.



Quatrivium de Diseño

Reformulación de 2019.



Tecnología

*descriptiva técnica:
tubo de metal curvado y
madera plana colorida,
esterilla*

Percepción sensorial

*descripción visual: tensión
entre triángulo y
circunferencia
paleta contrastada*

Significado

*descripción de la sensación:
"me pellizca", "algo que
grita"; "algo contenido o
calma"; "desequilibrio";
"sorpresa"*

Situación de uso

*descripción de la
situación de uso:
cuna!!
objeto para ser
mostrado en una
exposición*



Quatrivium de Diseño

Reformulación de 2019.

Ejercicio análisis creativo

1. Selección del producto o interface a analizar.
2. Realización del esquema; me imagino colocando un calco sobre la imagen a ser analizada; el objetivo es sintetizar qué es lo que me llama la atención de esa imagen
3. Descripción verbal sintética del esquema
4. Descripción de lo que se pretendería expresar, a qué sensación remite
5. A modo de síntesis de lo anterior, completar el diagrama quatrivium

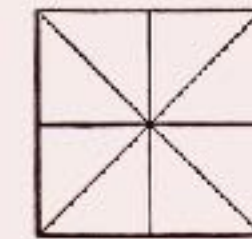
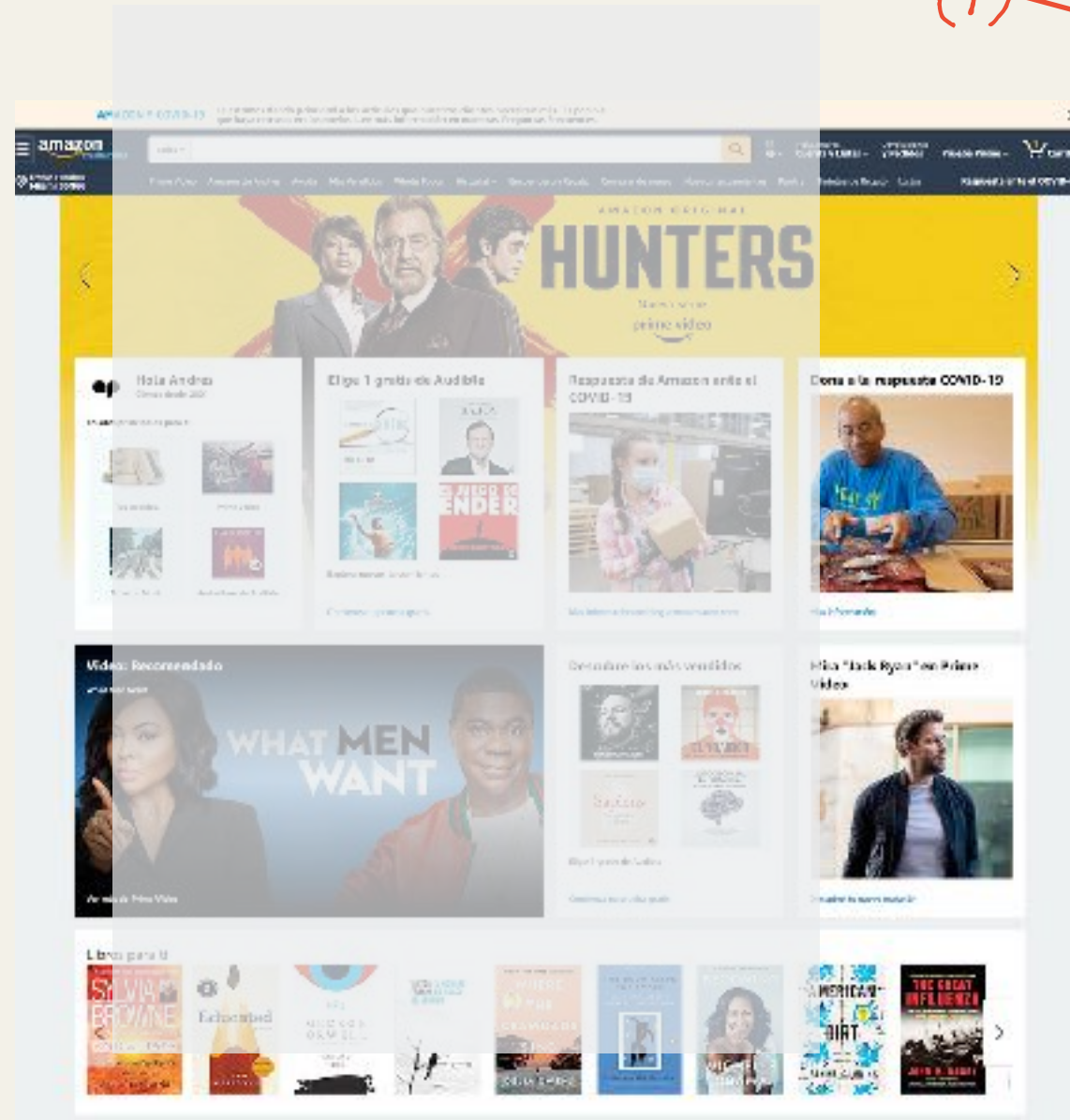


Fig. 1

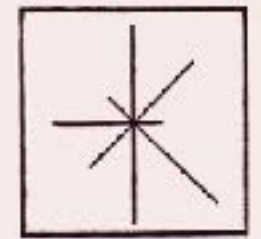


Fig. 2

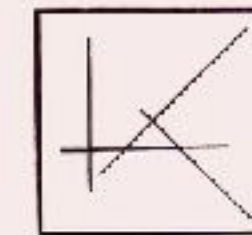


Fig. 3

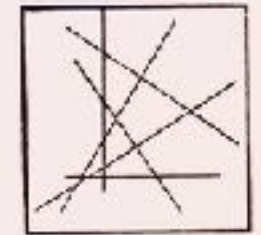


Fig. 4

(3) → • Dos grandes líneas paralelas que se sostienen por un ángulo recto.

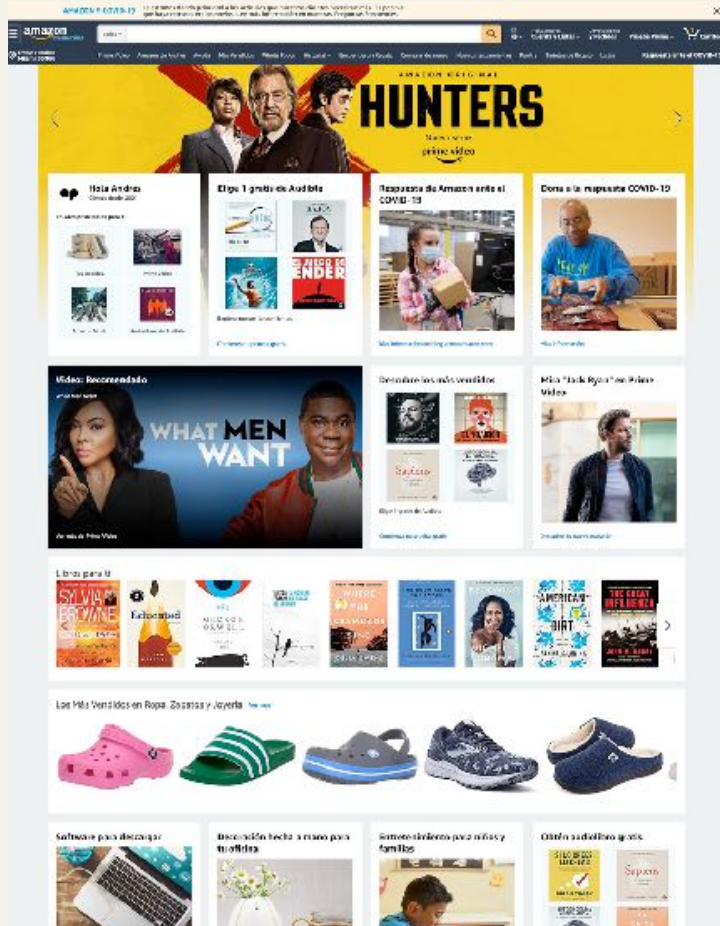
(de 3 a 4) → • Desarrollo energético de la diagonal.

(4) → • "Gran finale".



Quatrivium de Diseño

Reformulación de 2019.



(5) →

look ¿cuál es el aspecto visual de la interfase?

tech ¿cuál es la tecnología por detrás de la interfase?

action ¿qué acción desencadena todo lo anterior?

feel ¿qué pensamientos y emociones me despierta?



Fin

