

Seminario Curricular **Diseño del Espacio**

2023

Docente a cargo

Dra. Mayra Garcimuño

Fundamentación

Diseño centrado en el usuario y design thinking, son los nuevos marcos de trabajo que permiten crear proyectos de manera eficiente, minimizando los errores y maximizando el uso del tiempo y los recursos, para satisfacer las necesidades de los clientes. Estas herramientas, combinadas con la gestión ágil de proyectos, permiten acelerar el proceso de diseño e implementación de propuestas en las más variadas temáticas.

Design thinking es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Esta metodología de trabajo se desarrolla siguiendo un proceso en el que se promueve: la generación de empatía con el cliente, el trabajo en equipo, la generación de prototipos que permitan validar el diseño, el uso de técnicas con un gran contenido visual y plástico, el carácter lúdico de las actividades vinculadas al proceso. La metodología se organiza en etapas bien definidas que consisten en generar información certera y agregar valor en cada momento del desarrollo del producto, con miras a generar la mayor satisfacción en el cliente. Las etapas son: empatizar, definir, idear, prototipar y testear. En este seminario nos centraremos en las últimas dos etapas: el prototipado y el testeo.

El prototipado rápido es clave a la hora de implementar proyectos de toda índole, pero más aún cuando son interactivos, inmersivos y en general mediados por nuevas tecnologías. Cualquier falla en el diseño o en la etapa de producción, puede conducir a experiencias negativas de los usuarios, por eso es clave validar con el público cada instancia de prototipado hasta llegar a tener el Producto Mínimo Viable (MVP, por sus siglas en inglés).

Las nuevas aptitudes de los públicos, sus formas de comunicarse y de aprender, demandan el desarrollo de estrategias innovadoras que respondan a sus necesidades de modo eficiente. En este sentido, los estudios de público son una herramienta esencial para generar información sobre los futuros interactos. A partir del análisis de una audiencia determinada, se pueden obtener recomendaciones para diseñar y/o corregir detalles del guión curatorial de una obra y acelerar el proceso de prototipado.

Metodología

La propuesta del seminario es propiciar un espacio de diálogo en torno a dos cuestiones centrales relacionadas con el diseño de experiencias interactivas: los estudios de público y el proceso de prototipado.

Se propondrán clases teóricas en las cuales se presentarán distintos marcos teóricos y herramientas prácticas para el análisis de audiencias y la segmentación de públicos.

Se propondrán recursos y metodologías para la elaboración de prototipos y su testabilidad, adecuados al actual dictado del seminario en modalidad virtual.

Objetivos específicos de la propuesta.

- Proveer herramientas para el análisis de audiencias y la segmentación de público.
- Avanzar en el prototipado de los proyectos integradores.
- Presentar metodologías para la testabilidad.
- Fomentar el análisis de las obras desde la perspectiva UX.

CONTENIDOS POR ENCUENTRO

Primer Encuentro - Jueves 11/05

Imaginar públicos

El espectador: de la audiencia al usuario. Estudios de visitantes y segmentación de las audiencias. Nuevas conductas: ATAWAD y Multitasking. La experiencia social. Fidelizar a las audiencias. Audiencias comprometidas.

Segundo Encuentro - Jueves 18/05

Construir prototipos

Hacia un prototipo. Fracaso, iteración, éxito. Prototipos en Baja y Media Fidelidad. One page, teaser, *moodtrailer*, maqueta, sketch.

Tercer Encuentro - Jueves 1/06

Diseño UX

El usuario en el centro. Creación de experiencias. Herramientas de medición de medios online. Testeo y evaluación de la experiencia.

Cuarto Encuentro - Jueves 8/6

Testeo de usabilidad

La validación del prototipo. Experimentos de usabilidad. Accesibilidad. Protocolo y Guión de Test con usuarios reales. Prototipado Iterativo.

Bibliografía

Acuña, F. & Caloguerea, A. (2012) [Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas](#). Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.

Bitgood, S., Serrell, B., Thompson, D. (1994). The impact of Informal Education on Visitors to Museums. En Crane, V., Nichololson, H., Chen, M., Bitgood, S. (Eds.) Informal Science Learning, Research Communications Ltd., Washington, D.C., 61-106.

Falk, J. H., Dierking, L. (2000). Learning from Museums, visitor experiences and the making of meaning. Altamira Press. Estados Unidos.

Leticia Pérez Castellanos, L. (Coord.) (2016) Estudios Sobre Públicos Y Museos Volumen I Públicos Y Museos: ¿Qué Hemos Aprendido? Publicaciones digitales Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía. CDMX, México.

One page paso a paso. <http://filmlab.filmkethub.com/one-page-paso-a-paso/>

Paz, M. L. "Accesibilidad y Usabilidad: los requisitos para la inclusión digital". (2012) VII Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata. "Argentina en el escenario latinoamericano actual: debates desde las ciencias sociales".

Pioneros y hacedores. Fundamentos y Casos de Diseño de Interacción con estándares de Accesibilidad y Usabilidad. <http://img.uflo.edu.ar/a/pionerosyhacedoresII.pdf>

Qué es la usabilidad? <https://www.guiadigital.gob.cl/articulo/que-es-la-usabilidad.html>

An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE. Institute of Design at Stanford <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>