

Prólogo

Roberto Céspedes ⁽¹⁾

⁽¹⁾ Doctor en Educación Superior (UP), Magister en Gestión de Proyectos Educativos (CAECE) y Arquitecto (UM) fue fundador y Vicerrector Académico de la Universidad de San Isidro: Dr. Plácido Marín y hoy es responsable de Posgrados de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Resumen

Esta publicación, realizada en colaboración con la **Universidad del Bio Bio** (Chile) pertenece a la línea de investigación: *Diseño y economía* y se constituye por varios trabajos realizados por autores de distintos orígenes, alguno de los cuales forman parte, en su versión en idioma inglés, de una publicación realizada con acuerdo de la Universidad de Palermo y la **Kookmin University** (Corea del Sur). Esta versión en español y portugués fue coordinada por la Dra. Jimena Alarcón por la Universidad del Bio-Bio (Chile) y Roberto Céspedes por la Universidad de Palermo (Argentina).

Palabras clave: Experiencia de usuario, participación, Usuario-diseñador, usabilidad, Diseño colaborativo.

Abstract

This publication, carried out in collaboration with the Universidad del Bio Bio (Chile) belongs to the research line: *Design and economics* and it is made up of several works by authors of different origins, some of which are part, in its English version, of a publication made with the agreement of the University from Palermo and Kookmin University (South Korea). This version in Spanish and Portuguese was coordinated by Dr. Jimena Alarcón from the Universidad del Bio-Bio (Chile) and Roberto Céspedes from the Universidad de Palermo (Argentina).

Keywords: User experience, participation, User-designer, usability, Collaborative design.

Resumo

Esta publicação, realizada em colaboração com a Universidad del Bio Bio (Chile) pertence à linha de pesquisa: *Design e economia*, e é composta por vários trabalhos de autores de diferentes origens, alguns dos quais fazem parte, em sua versão em inglês, de uma publicação feita com o acordo da

Universidade da Universidade de Palermo e Kookmin (Coréia do Sul). Esta versão em espanhol e português foi coordenada pela Dra. Jimena Alarcón da Universidad del Bio-Bio (Chile) e Roberto Céspedes da Universidad de Palermo (Argentina).

Palavras chave: Experiência do usuário, participação, User-designer, usabilidade, Design colaborativo.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Fecha de recepción: diciembre 2020

Fecha de aprobación: febrero 2021

Fecha publicación: marzo 2021

La interactividad del usuario con un dispositivo o entorno determinado genera cambios, actualizaciones y mejoras en los objetos físicos y tecnológicos diseñados. Estas intervenciones redundan en beneficio de dichos dispositivos. Por tanto, los consumidores pasan a ser, de algún modo, diseñadores de los objetos que perciben, conocen y utilizan. Esa percepción depende de factores de distinto tipo. Algunos componentes están vinculados al diseño, de manera lógica, como el software, el hardware, la accesibilidad, la función, la visualidad. Sin embargo, otros factores tienen que ver con lo emocional: la empatía comunicacional, la confiabilidad, la fidelización, entre otros aspectos menos racionales.

La inteligencia de los antes llamados destinatarios del diseño incorpora no solamente su mirada positiva o negativa sobre los servicios, productos o dispositivos, sino que además produce, por sí sola, cambios sustanciales que, hoy en día, pasaron a ser fundamentales en el proceso creativo y proyectual. El usuario está presente desde el comienzo mismo de la tarea del diseñador como un colaborador inexorable.

La experiencia de usuario, en sus comienzos, era un concepto referido fundamentalmente a los sistemas informáticos, al diseño web, a las redes sociales. Con el devenir de los tiempos, se amplió a prácticamente todos los campos del diseño. Los diseños exploran gradualmente, además de la satisfacción del consumidor, su interacción positiva. El usuario, entonces, atraviesa desde su experiencia la actividad compartida, reservando para el diseño el protagonismo de la búsqueda de experiencias auténticas y gratificantes de todo tipo. Es evidente que los usuarios no son todos iguales, ni tampoco sus experiencias. Este universo de factores enriquece los *inputs* del proceso proyectual y reduce la incertidumbre de los contextos, aportando directrices claras para ser consideradas. Sencillamente, cuanto más sean los

usuarios y mayores sus experiencias, más nítido será el derrotero. Sin dudas, el título de este trabajo *Se necesita usuario con experiencia*, parafraseando los carteles que solicitan dependientes en los negocios barriales, pasa a ser una búsqueda irrenunciable. Esta publicación, realizada en colaboración con la **Universidad del Bio Bio** (Chile) se constituye por varios trabajos realizados por autores de distintos orígenes, alguno de los cuales forman parte, en su versión en idioma inglés, de una publicación realizada con acuerdo de la Universidad de Palermo y la **Kookmin University** (Corea del Sur). Esta versión en español y portugués fue coordinada por la Dra. Jimena Alarcón por la Universidad del Bio-Bio (Chile) y Roberto Céspedes por la Universidad de Palermo (Argentina).

Jimena Alarcón Castro, Jorge Lino Alves y Carla Silva reflexionan sobre la experiencia de usuario durante el proceso de diseño de materiales y la influencia de los factores demográficos en esa participación. Mientras que **Adriana Dornas y Angélica Adverse** nos proponen detenernos en la piel de las cosas para transcurrir de la poética intercorporal a la experiencia del diseño. Por su parte, **Camilo Ayala Garcia y Christiaan Job Nieman Janssen** encaran el tema desde la experiencia de los artesanos del cuero en una propuesta de diseño sostenible. En cambio, **Edisson Viera Alulema**, en Islas de Diseño, nos propone tres términos con prefijos Re, de repetición, para elaborar una versión de sostenibilidad aplicada a pequeñas y medianas empresas en base a fábricas de calzado de la provincia de Tungurahua (Ecuador).

Carmen Gómez Pozo y Carmen Luz López Miari estudian la cultura del vestir en la experiencia de los hombres y su envejecer. También, **Marco Ferruzca, Alinne Sánchez Paredes y Carolina Andrade** plantean sensibilizar sobre el desarrollo sostenible a través de esquicios o repentinas de diseño, tanto de producto como de servicio, volcando también el estudio al diseño sostenible. Por su parte, **Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco** modelan una herramienta fundamentada en la observación de estilos de vida, casos de empresas y tendencias de diseño cuya metodología aporta claves para proponer briefings innovadores de productos sostenibles. En una línea similar, **Daniela Garzón Osorio y John Cardozo Vásquez** exploran la experiencia de usuario mediante una aproximación, desde el diseño, a los útiles de las cocinas tradicionales colombianas. **Carlos Torres de la Torre** se centra en el diseño de servicios públicos, explorando la experiencia del ciudadano como usuario de dichos servicios. En igual sentido, **Rebeca Isadora Lozano Castro y Andrea Daniela Larrea Solórzano** la participación de los usuarios en los modelos de escritura y ornamentos en gráficas identificatorias en base al caso de los edificios históricos de Tampico (México). Además, **Margarita Ramírez-**

Jefferson nos acerca el proyecto Patria Nueva y su contribución en el proceso de modernización del Perú y la definición, en base a avisos publicitarios, de una identidad urbana que marcó la inserción de la sociedad limeña en la modernidad. También, **Alberto Reyes González, Andrés Enrique Reyes González y Jimena Vanina Odetti** estudian la experiencia de los usuarios de la ciudad en su intervención cromática como propuesta de diseño de imagen urbana en base al caso de Puerto Vallarta, México. Por su parte, **Kevin Fonseca Laverde, John Cardozo Vásquez y Nérida Ramírez Triana** se detienen en el estudio de símbolos en las sociedades en conflicto armado, posconflicto y posacuerdo, centrando su mirada en el diseño. Finalmente, este Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación cuenta con el aporte de la *Tesis Trama, aunque sea urdimbre. Las transformaciones de las representaciones visuales en las artesanías salasacas ante los procesos migratorios y las interacciones con el arte y el diseño ecuatoriano (1960-2018)* de **Andrea Daniela Larrea Solórzano** que fue evaluada con la máxima calificación y con recomendación de Publicación por parte del Tribunal Evaluador.