

Bocetando ideas.  
 Explorando ideas hacia el diseño de producto  
 Sobre tres variables básicas y las interacciones posibles entre ellas  
 (Contexto - Producto - Usuario)

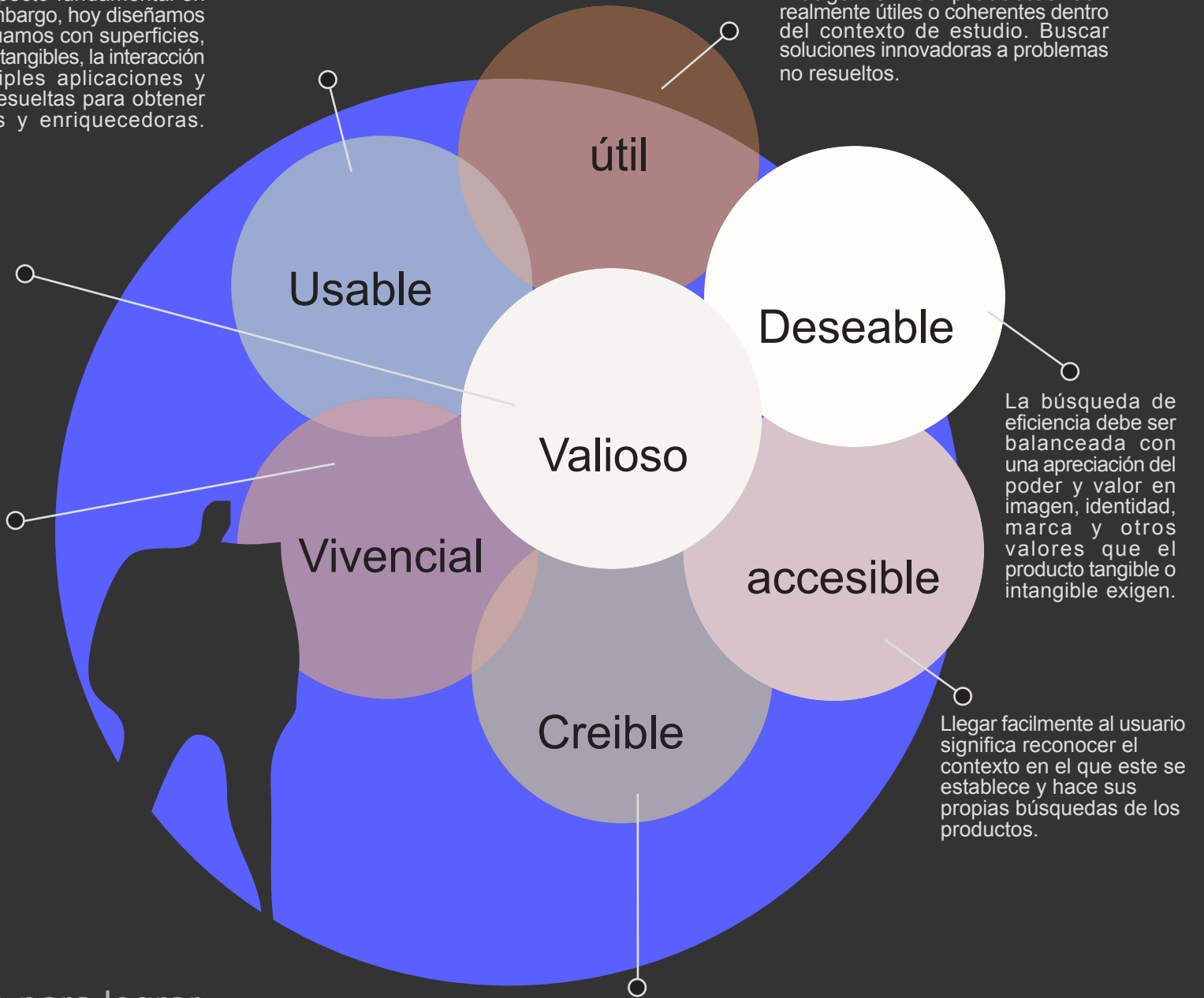
Fuente:  
<http://iainstitute.org/es/translations/000370.html>

La facilidad de uso es un aspecto fundamental en los productos tangibles. Sin embargo, hoy diseñamos interfaces en las que interactuamos con superficies, volumen y otras dimensiones intangibles, la interacción humano-objeto, tiene múltiples aplicaciones y desarrollos, que deben ser resueltas para obtener experiencias más amables y enriquecedoras.

El producto debe ofrecer valor a los diferentes tipos de usuario. en lo comercial, debe contribuir al rendimiento del negocio y mejorar la satisfacción de sus clientes. (bienes y servicios) Para el usuario de producto tangible, debe consolidar la experiencia y satisfacer las necesidades.

El ser humano es 100% vivencial y aprende de sus propias experiencias; lo que hace de este un usuario emocional. Es importante revisar continuamente como este interactua con el mundo y las personas.

Indagar si los productos son realmente útiles o coherentes dentro del contexto de estudio. Buscar soluciones innovadoras a problemas no resueltos.



## Variables de diseño para lograr una experiencia del usuario

Modificaciones sobre documento desarrollado por Peter Morville, "Diseño de Experiencias del Usuario"  
Fuente:  
<http://iainstitute.org/es/translations/000370.html>

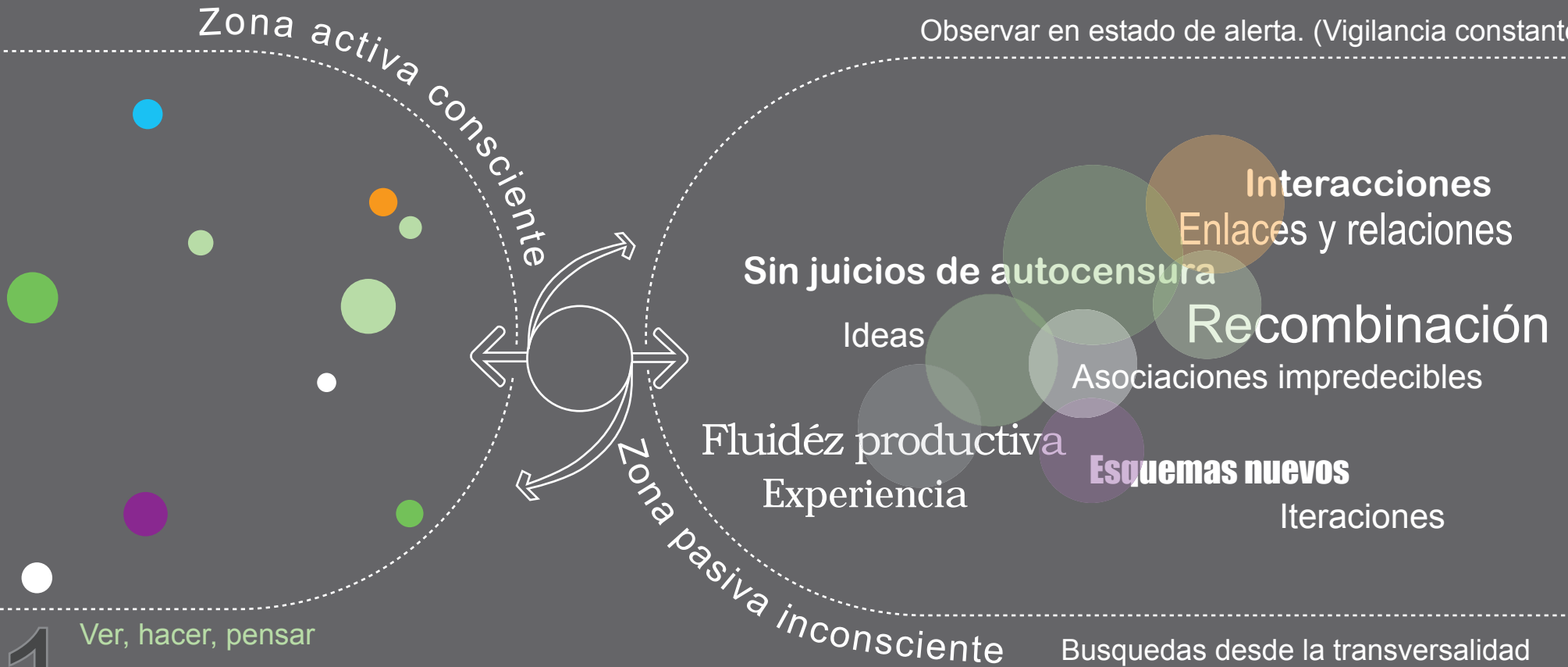
Fundamentar los procesos diseño generando confianza en el usuario a través de mecánicas colaborativas y de coocreación.

# Bocetando ideas

● producción creativa

Zona activa consciente

Observar en estado de alerta. (Vigilancia constante)



1 Ver, hacer, pensar  
Incubación

Sin juicios de autocensura

Ideas

Fluidéz productiva  
Experiencia

Interacciones  
Enlaces y relaciones

Recombinación

Asociaciones impredecibles

Esquemas nuevos

Iteraciones

Zona pasiva inconsciente

Busquedas desde la transversalidad