

DISE-3126 / ESTUDIO 6 / DISEÑO DE INFORMACIÓN / 2014 . 1 EJERCICIO 4 / BACKWARDS EXPERIENCE

Tarea

Seleccionar, analizar y visualizar una experiencia dentro de los distintos temas (servicios, media, instituciones y comunidad) asignadas en clase. El análisis y la visualización deben dar cuenta del funcionamiento del tema escogido y la experiencia del usuario. Además deben tener en cuenta variables como: el tiempo, las acciones de las diferentes partes durante el proceso, el contexto de los usuarios y la interacción con el entorno.

Para deconstruir la experiencia podemos usar las diferentes técnicas descritas en clase, IDEO cards, técnicas de observación (POEM / AEIOU), documentación y análisis de la información recolectada etc.

No se trata de describir el objeto, o hacer un resumen de la experiencia, sino de deconstruirlo para entender la estructura de la experiencia. Pensar en diagramas de flujos (FLOWCHARTS), mapas mentales, mapas conceptuales, jerarquías, categorías, enlaces, conclusiones. Foco en las metas de la persona y no en el uso de un artefacto.

Recuerden que los entregables deben ser auto-explicativos y deben poder servir a una persona para que entiendan como funciona la experiencia escogida, también deben servir como material para identificar posibles puntos de intervención o re-diseño de la experiencia actual (pero estos no deben elaborarse)

Referentes

[The Beauty of data](#)

http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/dise3126/2014_1/material-del-curso/

Presentación de visualización de información de la profesora Annelie Franke

[Diseño de información](#)

http://www.anavelez.net/andes/clase_viz/01.html

Presentación de visualización de información de la clase "Diseño, datos y comunicación" (Medio B), realizada por las profesoras Roxana Martínez y Ana Vélez.

[Experience Template \(AEIOU / POEMS\)](#)

Usar el cuadro creado para facilitar el proceso de identificación de los componentes en cada caso.

http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/dise3126/2014_1/material-del-curso/

[Infographics showcase](#)

<http://www.infographicsshowcase.com>

Noten como estas infografías introducen a cualquier persona en el tema, comunicación, balance entre text vs gráficos, etc.

[Proyectos de estudiantes de Estudio 6](#)

<http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/dise3126/2011-1/experiencia-en-reversa/>

Revisar el resultado de los alumnos de los semestres anteriores como respuesta a este ejercicio.

Entregable

Formato afiche 70 X 100 cm (vertical o horizontal) montado sobre una superficie rígida. Ej. Foamboard / Video de max. 1 min montado en youtube / Objeto de max. 30 x 30 x 30 cm

Tiempo

24 de febrero

Presentación del brief.

3 de marzo

Recolección de datos, presentación de esquemas, desglose del problema.

10 de marzo

Procesamiento de la información, criterios de diseño y avances de la propuesta según el medio en el que se va a trabajar.

17 de marzo

Entrega y presentación.

Evaluación: 20% de la nota final.

1. Calidad de las distintas técnicas de observación / Análisis de experiencia
3. Calidad en la recolección de datos
2. Capacidad de la jerarquización y la análisis de los datos
4. Nivel de la visualización del contenido (Complejidad y Comunicación)
5. Factura – calidad y acabado del producto final

Temas

1. Servicios (domicilios, sistemas automáticos de teléfono, préstamos de libros, servicios de garantía, etc)

- Préstamo de libros en la Biblioteca Luís Ángel Arango
- Reposición de telefono celular en Claro
- Cambiar la licencia de conducción en Ministerio de Transporte

2. Media (websites, blogs, libros, revistas, periódicos, películas)

- El Espectador de un día especial
- Pagina Web de la página pulso.com
- Noticias Caracol del medio día

3. Instituciones (escuelas, colegios, hospitales, centros comerciales, librerías, museos, tiendas, clubes deportivos, etc.)

- Sección Decoración y Hogar del Homecenter de la 30
- Urgencias en la Clinica del Country
- Centro Comercial Calima de la 30

4. Comunidad (grupos religiosos, redes de padres, grupos de protección familiar, etc.)

- ser estudiante de diseño en la comunidad Uniandina
- ser miembro de una comunidad religiosa
- ser miembro de un equipo deportivo