



ICOTECH

GRUPO 2

**INNOVACIÓN,
COLABORACIÓN
Y TECNOLOGÍA**

From User-Centered to Participatory Design Approaches

-Elizabeth B.-N. Sanders-



From User-Centered to Participatory Design



Elizabeth B.-N. Sanders

S O N I C R I M



Innovation through co-creation

Recurso 1: <https://design.osu.edu/people/sanders.82>

Recurso 2: <https://sonicrim.com/>

Del diseño centrado en el usuario al diseño participativo

PARA
el usuario



CON
el usuario

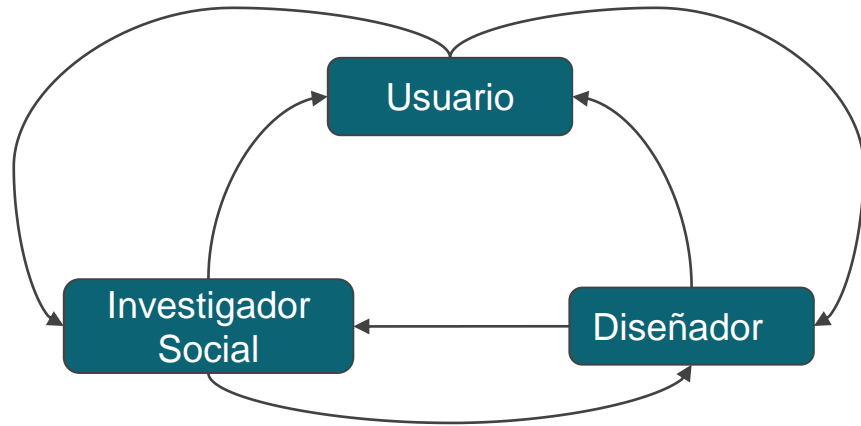


“Se tiene la convicción de que todas las personas tienen algo que pueden ofrecer en el proceso de diseño y que puede articularse cuando se brindan las herramientas adecuadas para expresarse”

Cambio de paradigma



**Proceso de diseño
centrado en el
usuario**



**Proceso de diseño
participativo**



Diseño experiencial



Se busca diseñar con base en la experiencia y en las emociones de las personas.

En este punto es clave el proceso del diseño de la comunicación para su interpretación y lograr acceder a la experiencia (pasada, actual y deseada) del usuario.

La experiencia del usuario aprendida es la fuente de inspiración e ideación del diseño.



Accediendo a la experiencia

Lo que la gente



Figura 1. Formas en las que podemos aprender de las personas

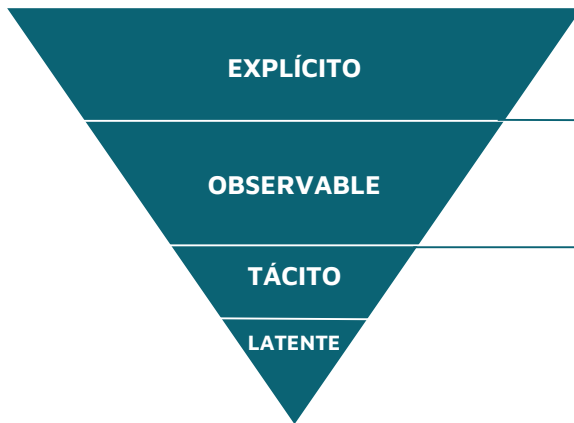


Figura 2. Niveles de necesidad

Dicen

Grupos focales,
entrevistas

Hacen

Investigación
observacional

Crean

Herramientas para
plasmear
pensamientos y
emociones



Herramientas



Son el nuevo lenguaje del codiseño.



Las herramientas visuales permiten conectar pensamientos e ideas de personas de diferentes disciplinas y perspectivas (actores) en el proceso de diseño.



Con ellas se pretende descubrir o anticipar necesidades del usuario.



Herramientas emocionales
(expresar aspiraciones y experiencias):

- Collages
- Diarios



Herramientas cognitivas (cómo se entienden los procesos o las relaciones entre los componentes de un sistema):

- Mapas
- Diagramas de relaciones
- Diagramas de flujo



El diseño está cambiando

Los roles del diseñador y del investigador de diseño se están volviendo mutuamente interdependientes.

1 Primera etapa

Ambos roles trabajan en la creación de herramientas y en la expansión del lenguaje de diseño para los usuarios

2 Segunda etapa

Ambos observan de primera mano las experiencias de las herramientas usadas por los usuarios y otros grupos de interés

3 Tercera etapa

Ambos hacen parte del equipo responsable por el análisis y la interpretación de la data, los artefactos y modelos generados

4 Cuarta etapa

Ambos usan las ideas generadas por los usuarios como fuentes de inspiración e innovación en el diseño

¿Que es el post-diseño?



El post-diseño es una nueva mentalidad



Consiste en emerger el lenguaje visual de las personas para que puedan expresar ideas y sentimientos que usualmente son difíciles de expresar



Es una actitud hacia las personas donde todas pueden crear y articularse



Es contextual, participativo y colectivo



Es un proceso dinámico



Fuente: <https://sonicrim.com/>

Gracias

