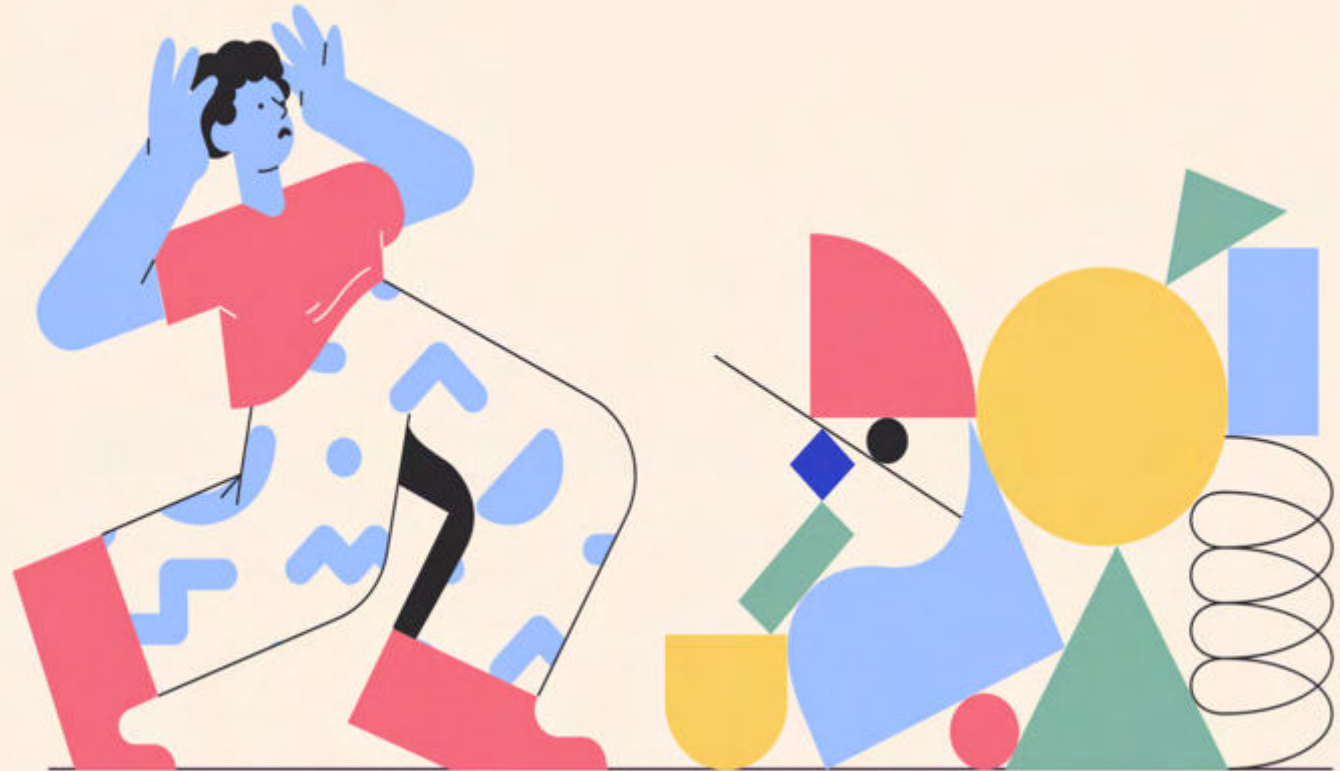


Fears and cheers of

The designers and their designs

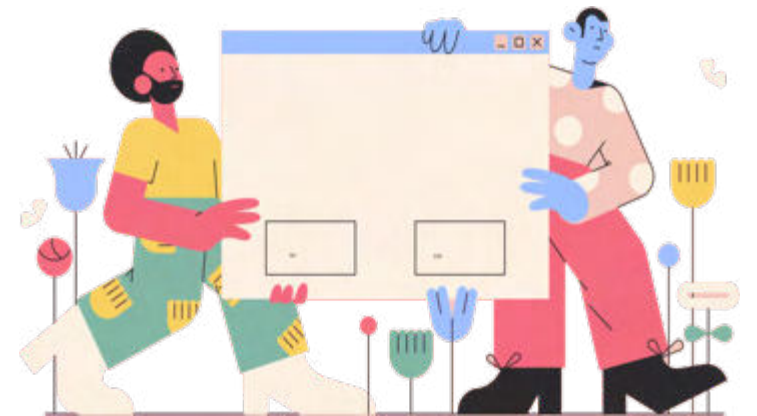
Una investigación cualitativa del Digital Experience
Research Centre de NTT Data | Barcelona Center
Disseny



users in tech

research series

Descubriendo y entendiendo las motivaciones que tienen los diseñadores para relacionarse con las nuevas tecnologías y su comportamiento cuando entran en contacto con ella.



Qué queremos entender...

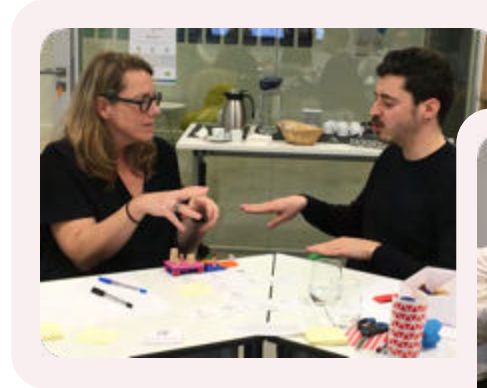
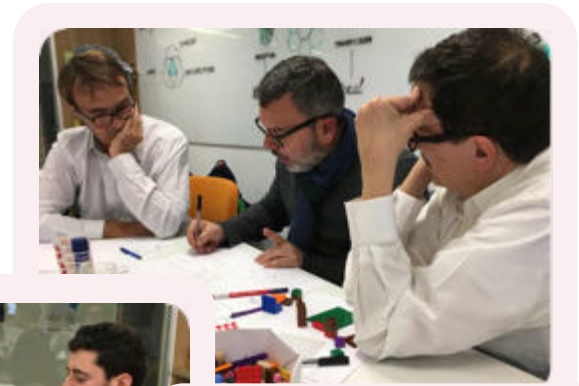
**la relación y percepción que
tienen los diseñadores hacia las
nuevas tecnologías.**

Para descubrir

el rol de los diseñadores en el nuevo paradigma del diseño

Poniendo a las personas

en el centro de la investigación



3 Mujeres y 5 hombres
entre 30 y 70 años



Diseñadores de diversos sectores
del mundo del diseño:



Diferentes años de
experiencia en el sector

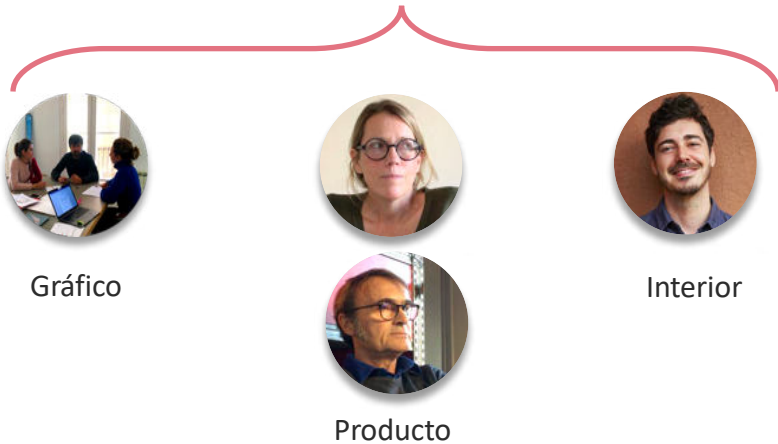


Early adopters
Late majority

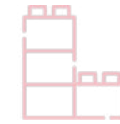
Hemos realizado:



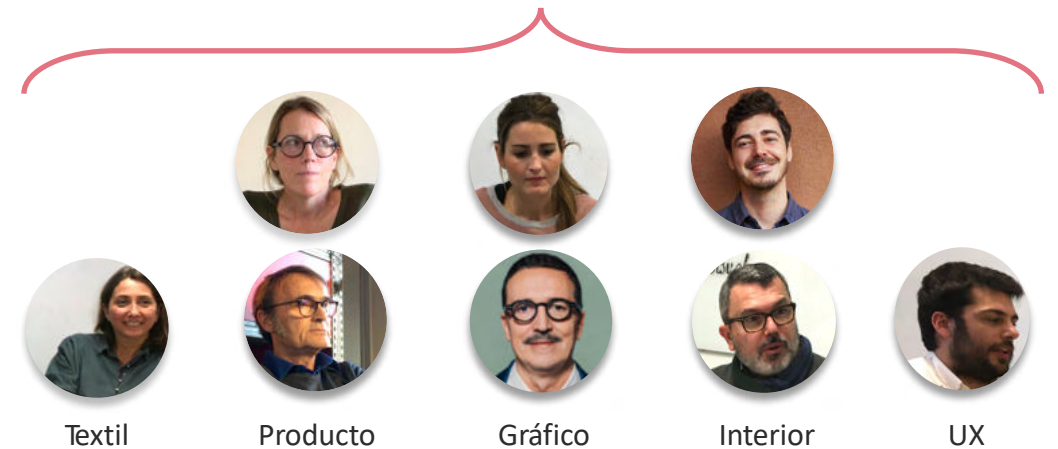
4 Entrevistas



- Hemos investigado su visión general sobre la tecnología, sus barreras y drivers de uso y como imaginan.



1 sesión de Co-creación



- Hemos generado un **debate sobre los avances tecnológicos** y como se relacionan con ellos.
- Han **Ideado** un servicio o producto, **incluyendo nuevas tecnologías** para su desarrollo y utilización.

¿Qué descubrimos?



El perfil del diseñador/a y sus matices

Diseñador/a

- ! ! "#\$%& (\$ * % ' + , - (& + . + & % \$ # \$ (1 2 3 \$ & (4 (5) (% & \$, 6 % & / 3 & \$ * \$ 3 ' 4 (4 \$ 3
- ! 7 / \$ 0 3 \$ % & (3 % \$ # (3 & \$ * % ' + , - (3 9 / \$ & : \$ *) (% & & & 3 \$ *) + 0
- ! ; 0 \$ () '# " 4 (4 1 & 0 ' , % ' " 4 (4 2 & (& /) \$ % ' " 4 (4 3 + % & 5 0 ' . + 0 1 ' (' \$ 3 &
- ! ; + % ' + * " . " \$ % + & \$ % \$ 0 ' & \$ & + & / \$ & * \$ 4 \$ & & # \$ ' &) \$ * % ' + , - , " + &
- ! = (& \$ * % ' + , - (& \$ 3 & 5 + 0) (& \$ ' + * " 4 (4 5 \$ 0 + & (. > " 8 % & * + . 5 ' \$? 4 (4 2 \$ @ \$ % " (&

Explorador

- ! Uso de softwares desde el inicio del proceso creativo
- ! Acercamiento proactivo a las nuevas tecnologías
- ! Pioneros en aplicar las nuevas tecnologías a sus proyectos
- ! Uso de las RRSS para dar visibilidad a su marca

Tradicional

- ! Predilección por métodos analógicos en proceso creativo
- ! Se informan sobre la tecnología para solucionar sus necesidades
- ! Adaptación a la tecnología, reactiva
- ! **RRSS no son** una preocupación en el seno de su empresa

1

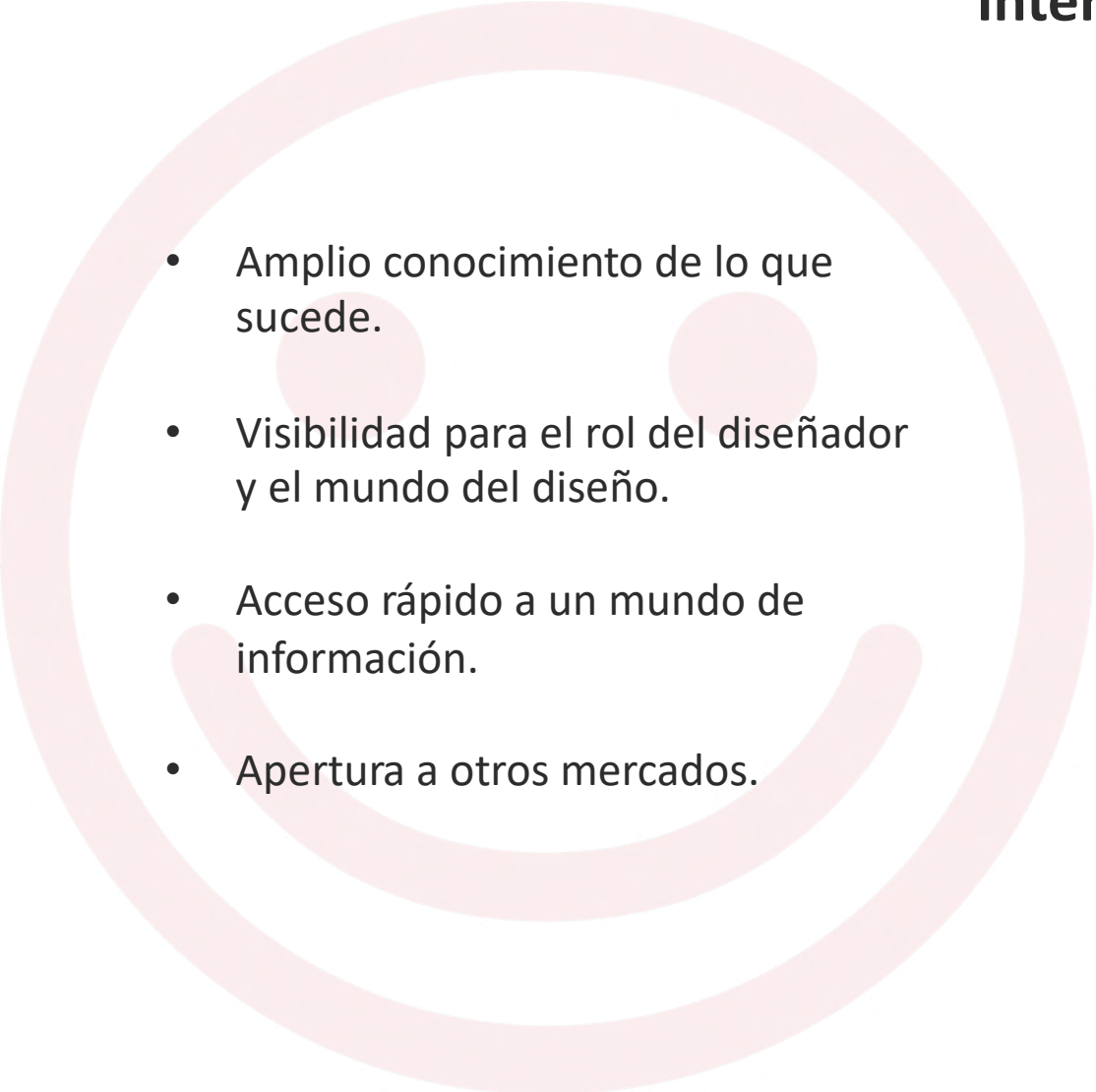
El paradigma digital se divide entre la tecnología que afecta al diseñador (internet y redes sociales) y la que impacta al sector del diseño (tecnología de desarrollo de producto).

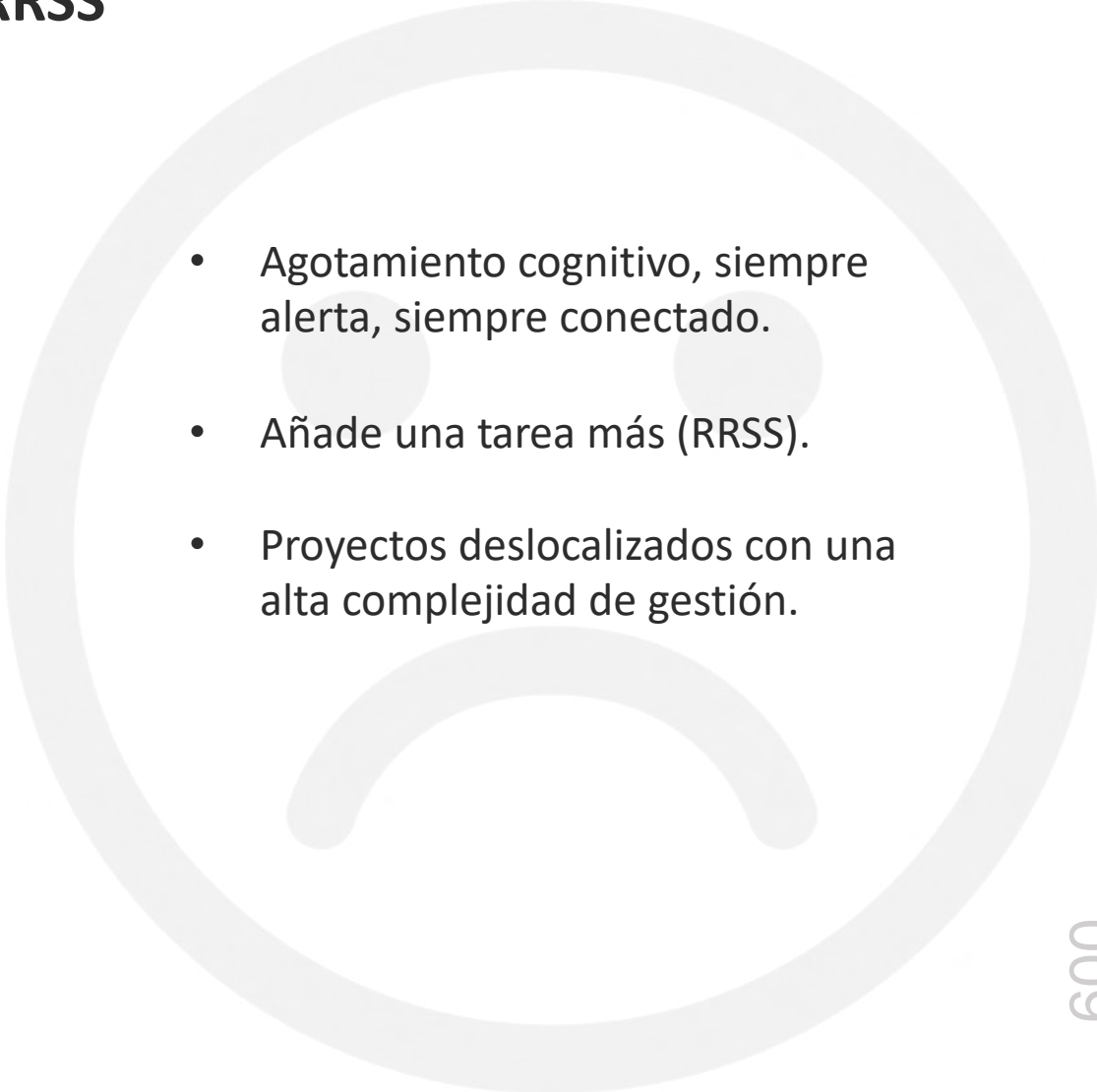
“Tecnología uniformiza mucho las soluciones. Lo bueno, es que se accede a mucha información. Lo malo, baja la auto satisfacción, porque que hay que seguir las tendencias.”



Diseñador

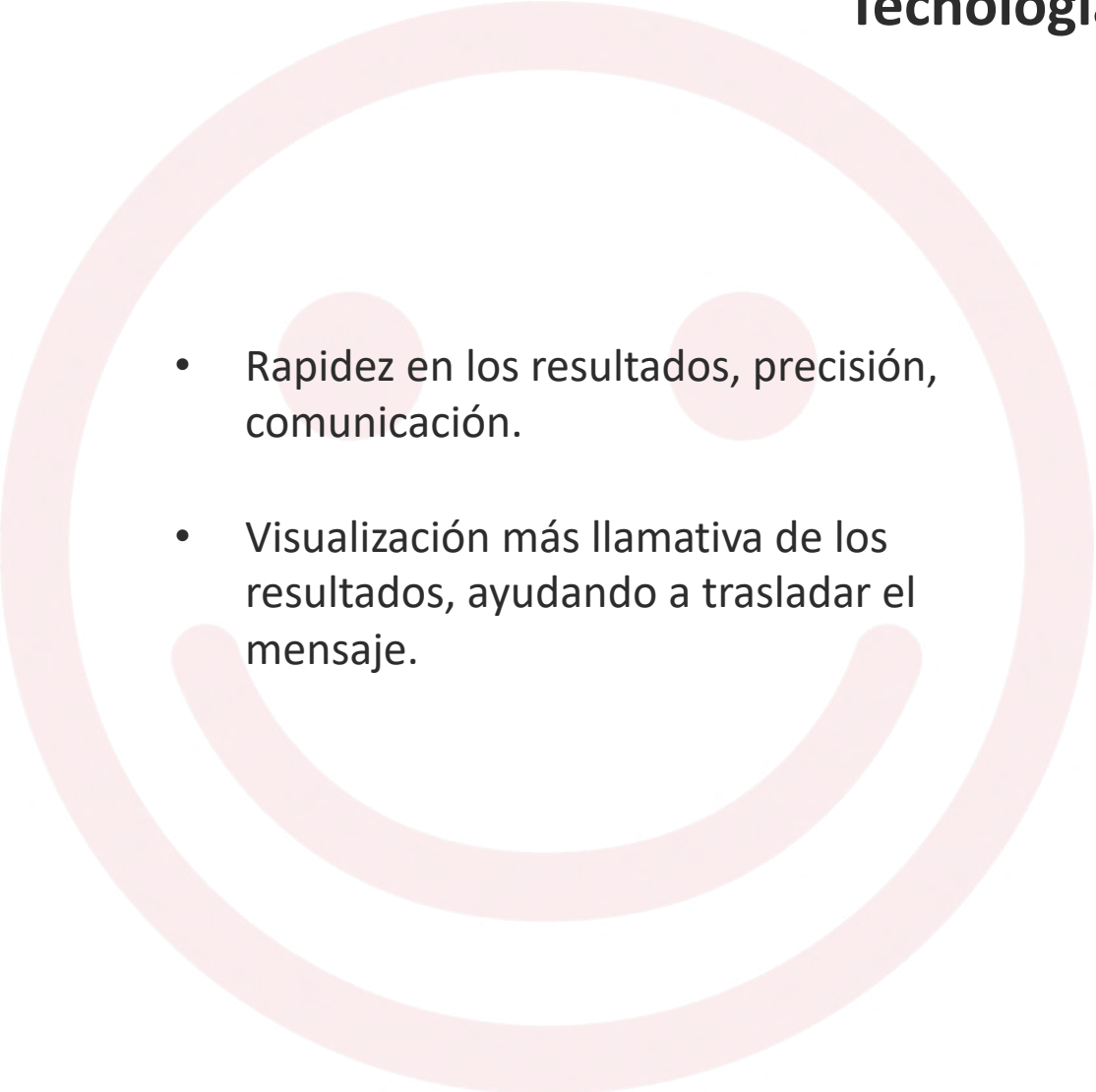
Internet y RRSS

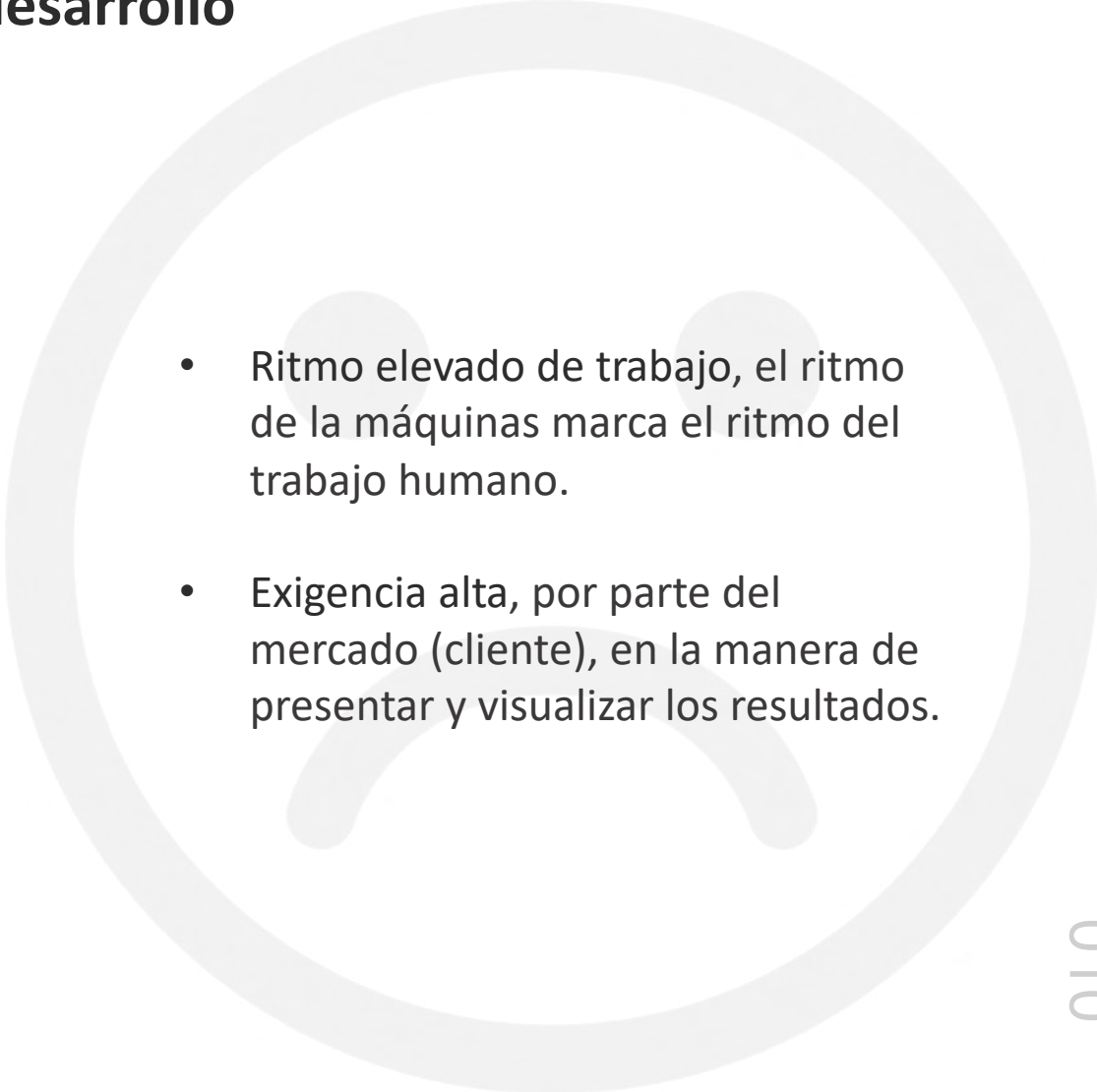
- 
- Amplio conocimiento de lo que sucede.
 - Visibilidad para el rol del diseñador y el mundo del diseño.
 - Acceso rápido a un mundo de información.
 - Apertura a otros mercados.

- 
- Agotamiento cognitivo, siempre alerta, siempre conectado.
 - Añade una tarea más (RRSS).
 - Proyectos deslocalizados con una alta complejidad de gestión.

Sector del diseño

Tecnologías de desarrollo

- 
- Rapidez en los resultados, precisión, comunicación.
 - Visualización más llamativa de los resultados, ayudando a trasladar el mensaje.

- 
- Ritmo elevado de trabajo, el ritmo de la máquinas marca el ritmo del trabajo humano.
 - Exigencia alta, por parte del mercado (cliente), en la manera de presentar y visualizar los resultados.

2

El core del diseñador es idear y las RRSS restan tiempo para la creación.



2

“El estrés de estar en las redes sociales me quita el tiempo creativo.”

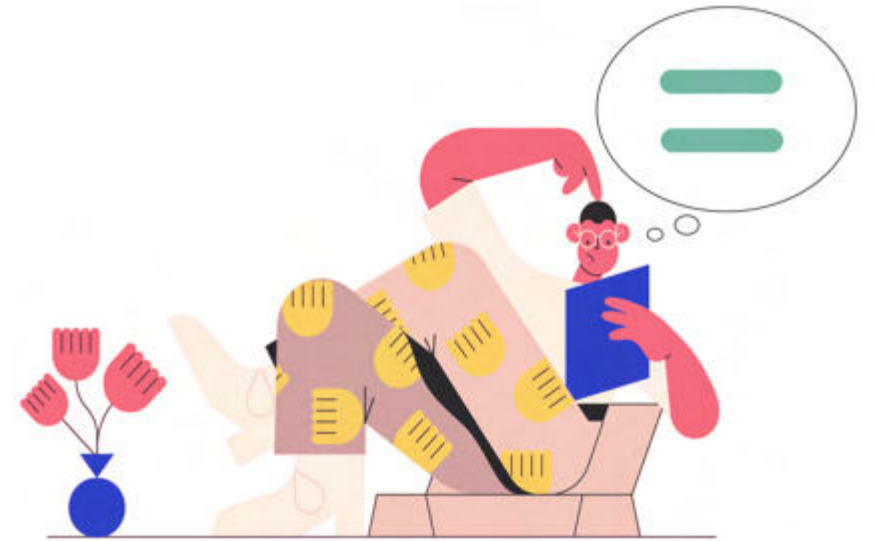
Las RRSS son una ventana instantánea al mundo, esta plataforma les sirve para dar a conocer sus resultados y lo que envuelve al sector del diseño, cosa que les beneficia. No obstante, esto suma una actividad en su día a día, lo que es vivido como una pérdida de espacio para su actividad principal, que es pensar y crear.

La esencia del diseñador y del diseño erradica en el proceso creativo no en el resultado.



3

**Las RRSS homogenizan
diseñadores y sus resultados.**

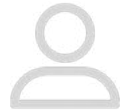


3

“Lo que se valora en las redes sociales no es lo mismo que valoran los creadores.”

Las RRSS ofrecen un constante flujo de información donde todo su público encuentra la tendencia del momento, delimitando el camino a seguir. En este contexto diferenciarse es una tarea ardua, ya que tanto diseñadores como público anticipan el resultado esperado.

En las RRSS el resultado es el protagonista, dejando en segundo plano las características del proceso global (personas implicadas, tiempo, costes,...). Esto facilita una comparación constante e incompleta y conlleva un sentimiento de insatisfacción del propio diseño.



4

La tecnología es la herramienta que ayuda a mostrar sus creaciones, y la contemplan a lo lejos, como algo no intrínseco al rol del diseñador.



4

Los softwares, las tecnologías asociadas al desarrollo técnico de las ideas permiten exponer los procesos creativos y los resultados de sus ideas.

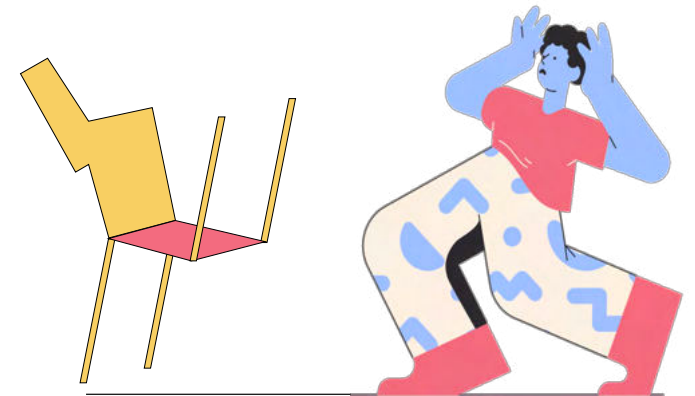
El conocimiento y control tecnológico necesario para desarrollar los resultados finales de sus ideas, lo delegan a las empresas y profesionales especializados. Tienen interés por conocer las características (tiempos, costes, materiales,...) que afectan al resultado pero deciden no absorber todo el conocimiento tecnológico, ya que no lo conciben como una tarea en el universo de diseñador.

"Yo no tengo que controlar la tecnología, cuando algo me interesa ya lo pregunto en la fábrica."



5

El uso de Inteligencia Artificial (IA) en las fases de creación se contempla con incredulidad y preocupación, ubican su espacio en acciones donde la mente no entra, en los automatismos.



5

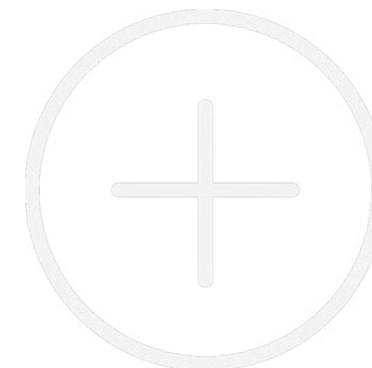
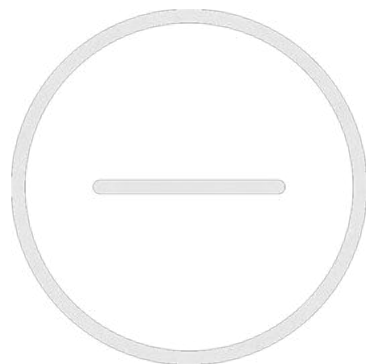
"Dicen que es algo sin alma [música de bach creada por IA] no es conmovedor, se trata de un ejercicio formal."

Se entiende que la IA es capaz de generar respuestas observando las acciones realizadas y los resultados pero, se valora una carencia en su desarrollo, una falta de comprensión profunda, lo que dificulta un proceso de creación.

Factores significativos como la sensibilidad, el entendimiento del contexto, la intención detrás de la idea, no forman parte de la ecuación que genera el resultado. Esto motiva que la AI se considere una herramienta de soporte a la creación y de automatización de procesos donde la mente y esencia del diseñador siguen siendo el eje vertebrador de la creación (para crear y/o validar resultados).



¿Cómo se comportan?



Leyenda

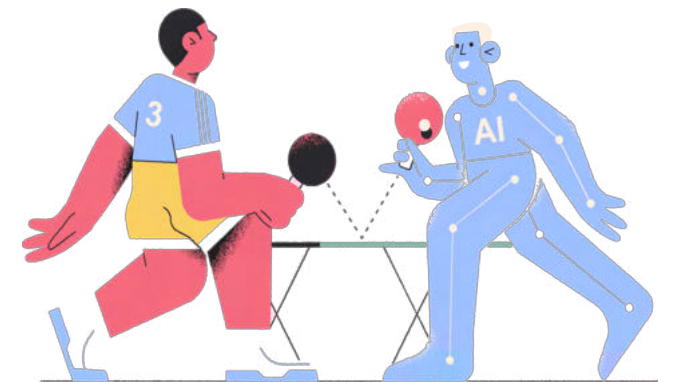
● Diseñador Explorador

● Diseñador Tradicional

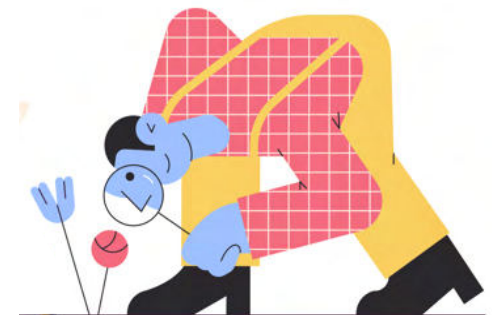
Los elementos clave para el diseño y los diseñadores del futuro



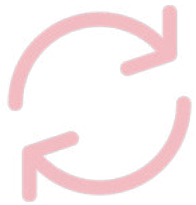
**Las tecnologías más punteras como IA es
vivida como una herramienta de soporte
a la creación, siguiendo dando
importancia a la mente y esencia del
diseñador.**



**Los diseñadores aspiran ver un
escenario futuro construido sobre
bases éticas adoptando una actitud
crítica hacia el mundo del diseño.**

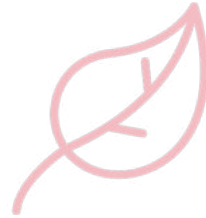


Intercambio



“Hay retroalimentación, los nuevos alumnos enseñan la tecnología y nosotros la base del diseño.”

Sostenibilidad



“La sostenibilidad tiene que estar presente en todas nuestras creaciones.”

Honestidad



“Seamos positivos, busquemos y creemos aquello que realmente se necesite.”

Intercambio

Estar actualizado con la tecnología puede generar estrés. No obstante el acceso a la información, las opciones de formación y la creación de equipos multidisciplinares, provoca que esta emoción negativa se pueda transformar hacia un panorama de creación más amplio y diverso.



Impresión 3D



Adobe

Sostenibilidad

Una preocupación de los diseñadores es que se introduzca el principio de sostenibilidad en la filosofía del diseño y en los procesos de producción. La tecnología abre la posibilidad de contar con materiales alternativos y respetuosos con el medio ambiente y a su vez, potenciar su uso.



Alcachofa silvestre convertida en material plástico ecológico
Spyros Kizis,



Taza hecha a base de café
Julian Lechner

Honestidad

Se espera que el desarrollo de la tecnología y su uso se haga de forma ética y segura. Un factor significativo en el *mindset* del diseñador es la creación de tecnología útil, equilibrando las necesidades y el desarrollo de las personas.



Corazón artificial



ElliQ es una presencia amigable, inteligente e inquisitiva en tu vida diaria

Anexo

4 Entrevistas

0,45 m

Temas tratados

1. Contexto actual de los diseñadores
2. Histórico de uso y vivencia sobre el proceso
3. Expectativas y preferencias sobre la tecnología



Participantes

ESIETE | Javier Pereda y Anna Solsona
Diseño gráfico
05.02.19 | Barcelona

EQUIPAJE BCN | Fèlix Preciado
Diseño de producto
06.02.19 | Barcelona

LIEVORE ALTHERR | Jeannette Altherr
Diseño de producto
06.02.19 | Barcelona

BLOOMINTDESIGN | Manu Bauzá
Diseño de interiores
07.02.19 | Barcelona

1 Sesión de Co-creación

3h

Temas tratados

1. Comparación del trabajo con el de otros compañeros
2. Estar al día de los avances tecnológicos
3. La tecnología ayuda al desarrollo del mundo del diseño
4. Analógico o digital

Co-Creación

3 Retos | Idear un servicio o producto, incluyendo nuevas tecnologías para su desarrollo i utilización.



Participantes

ESIETE | Anna Solsona

EQUIPAJE BCN | Fèlix Preciado

LIEVORE ALTHERR | Jeannette Altherr

BLOOMINTDESIGN | Manu Bauzá

BONJOCH | Ignasi Bonjoch

CLASEBCN | Daniel Ayuso

TEIXIDORS | Núria Bitria

NTT Data | Albert Ribelles

Agradecimientos

BCD | *Sonia Monclús*

Bloomintdesign | *Manu Bauzà*

Esiete | *Anna Solsona / Javier Pereda*

Equipajebcn | *Fèlix Preciado*

Lievorealtherr | *Jeannette Altherr*

Bonjoch | *Ignasi Bonjoch*

Clasebcn | *Daniel Ayuso*

Teixidors | *Núria Bitria*

NTT Data | *Albert Ribelles*

¡Gracias!

nttdata.com

Consulting, IT & Outsourcing
Professional Service

2019

