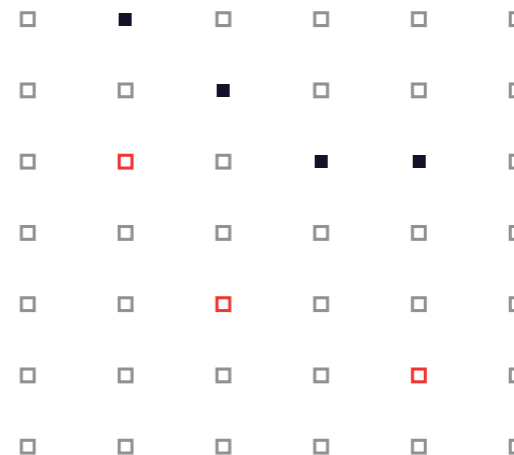


Caja de Herramientas

INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA



Compilador:

Andrés Felipe Roldán García
anroldang@unal.edu.co

Propuestas de:

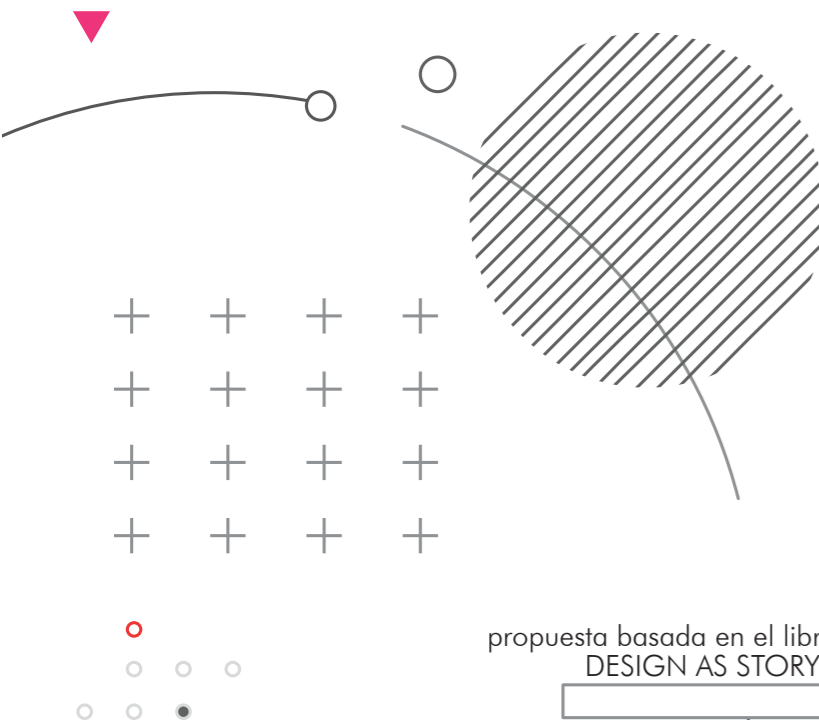
Valeria Bernal Díaz
Catalina Cardona Rojas
Verónica Carmona Castro
Laura Lorena Cruz Soriano
Laura Vanessa García Londoño
Santiago Gutiérrez Arias
Stefania Huertas López
David Fernando Laserna Cano
Manuela Monroy Sánchez
Maria Alejandra Morales Arroyave
Michelle Mosquera Jaramillo
Alejandro Murillo Botero
Alejandra Ocampo Valencia
Diego Alejandro Ochoa Rojas
Katherinne Danniela Osorio Delgado
Juliana Ospina Mora
Sergio Alejandro Quilindo Chito
Manuela Ramírez Fajardo
Marisol Ramírez Hernández
Heiderbrand Yesid Ramírez Vollmuth
Isabella Ramos Largo
Karen Verónica Ríos Londoño
Juan David Rivera Ortíz
Salomé Ruíz Escobar,
Samantha Sánchez Londoño
Anderson Giobani Santa Pelaez

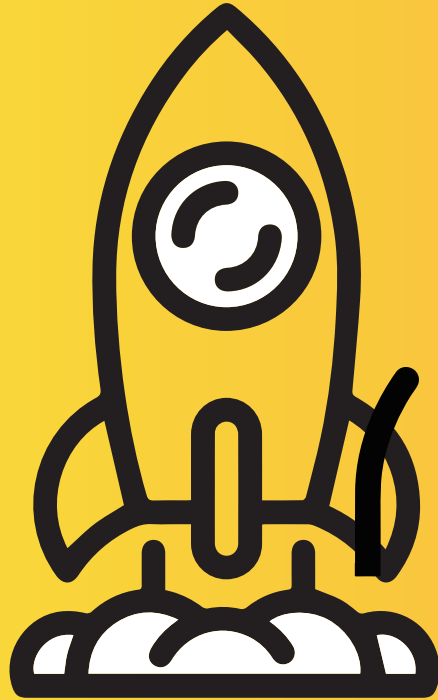


Universidad Nacional de Colombia
Sede Manizales
Escuela de Arquitectura y Urbanismo

Asignatura de Seminario de Investigación
en Arquitectura -2022.

propuesta basada en el libro de Ellen Lupton
DESIGN AS STORYTELLING





Lanza la idea
al espacio

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

Arquetipos



“ Los arquetipos son ideas preconcebidas sobre un modelo o esquema conceptual. Comúnmente se alejan demasiado de los referentes al carecer de detalles. ”

Es una herramienta utilizada por los equipos de diseño para evaluar cómo distintas personas, con diferentes personalidades, hábitos, deseos y condiciones interactuarían con un producto.

El uso de arquetipos es común en el diseño de productos pues permite segmentar el público para el que va dirigido y, de esta manera, lograr que se cumplan los requerimientos de utilidad y satisfacción que el usuario busca o espera.



El arte del empujón

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

Economía conductual

“ **La economía conductual estudia el proceso humano de toma de decisiones, en tendencias cognitivas, emocionales y sociales.** ”

Se trata de realizar pequeñas acciones que faciliten el cambio en los hábitos, comportamientos y elecciones. A pesar de ser una teoría proveniente de la psicología, la economía conductual o economía del comportamiento se usa en diversos campos alrededor del mundo.

Existen ciertos elementos de diseño como el tamaño o el color, que proporcionan con frecuencia la decisión final del consumidor a la hora de escoger un producto.



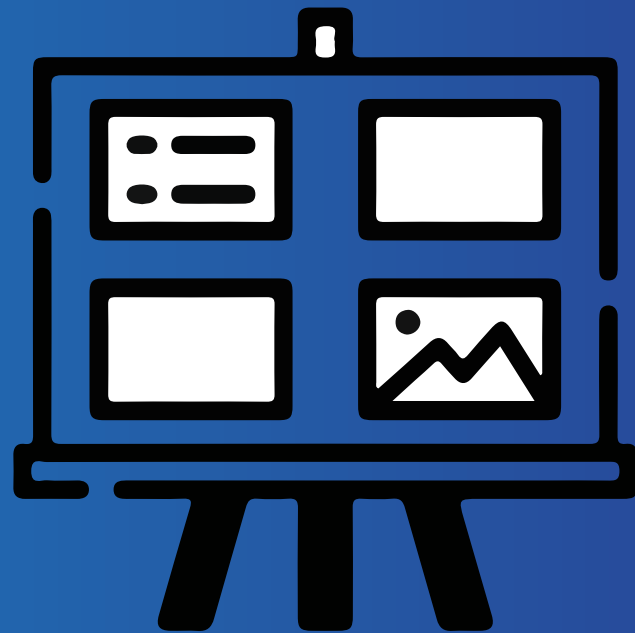
Vive las experiencias

Diseño multisensorial

“El diseño multisensorial es la forma en que se desarrolla un producto basándose en la experiencia que se tendrá de este por medio de los sentidos.”

Cada producto tiene una identidad única, que está pensada para llegar a todo tipo de usuario, con características que lo hacen funcional y eficiente.

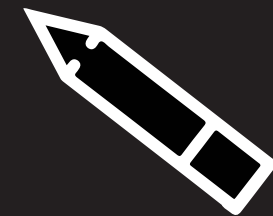
Se enfocan en llegar a los usuarios por medio de diferentes estímulos a los sentidos y causar sensaciones que pueden llegar a convertirse en el sello personal de una empresa de acuerdo a las experiencias de los consumidores.



Cuenta las historias

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

Storyboard



“El Storyboard es un conjunto de imágenes para la previsualización de diferentes historias por medio de una secuencia de imágenes.”

Presenta una explicación de un tema claro y conciso, puede servir como guía para elaborar una escena de cine, pero ha cobrado especial relevancia en el marketing y la publicidad, representa de forma gráfica distintos elementos. El Storyboard permite entender la relación entre individuos, entornos, prácticas e interfases que se involucren en una situación determinada.



Anticipando
el futuro

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

P lanificación de escenarios



“
Previsión de sucesos futuros que pueden afectar diferentes tipos de entidades, comunidades y organizaciones. Lo cual las estimula a tener un continuo desarrollo creativo.”

Indaga sobre el futuro de una manera creativa, por medio de un abanico de herramientas. La planificación de escenarios es una herramienta para contar historias sobre el futuro.

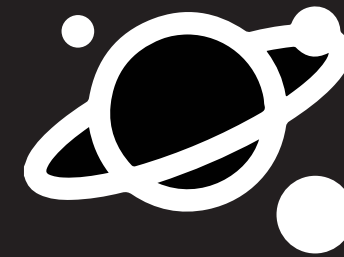
Los diagramas de matrices se usan muy a menudo en la planificación de escenarios. Cada cuadrante de la matriz generada implica un escenario diferente.



Estimula las Nuevas Ideas

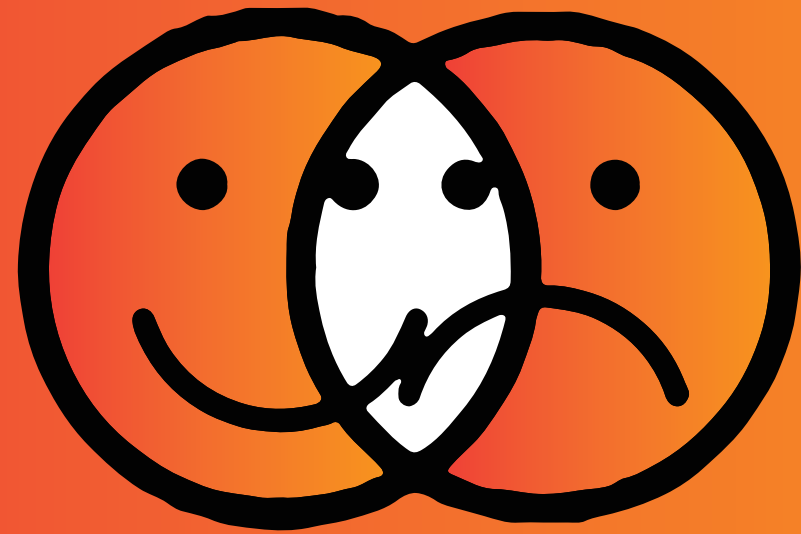
Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

Diseño - Ficción



“ El diseño-ficción ofrece un campo muy rico para visualizar el futuro y representar tanto las promesas como los peligros de la tecnología. ”

En el diseño se busca aplicar patrones implícitos en las prácticas, directamente en las relaciones de los usuarios con los productos o servicios que estos le ofrecen. Este se considera un arte, pues consiste en este caso pensar anticipadamente y por adelantado futuros posibles y predecibles. Todo esto es posible gracias a un sinfín de herramientas y técnicas para imaginar situaciones desconocidas a partir de un proceso sencillo, tales como desempacar un aparato, abrir una cuenta en un banco o visitar una biblioteca.



Transita por las emociones

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

Viaje emocional



“ El viaje emocional consiste en los diferentes sentimientos que se pueden producir a lo largo de una situación, una historia, un producto o un espacio. ”

Los diseñadores necesitan adoptar estrategias para acceder a los contextos emocionales de los productos que tienen que diseñar pensando en la gente que los usará. Los productos transforman cómo nos sentimos, nuestra relación con ellos cambia con el tiempo.

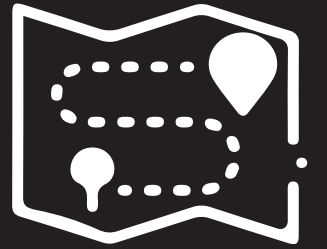
Los diseñadores apelan a las emociones de la gente para suscitar sentimientos de placer, deseo, sorpresa y confianza. El éxito de un producto no radica solo en su utilidad básica sino en el significado que cobra en la vida de los usuarios.



Viaja a la aventura

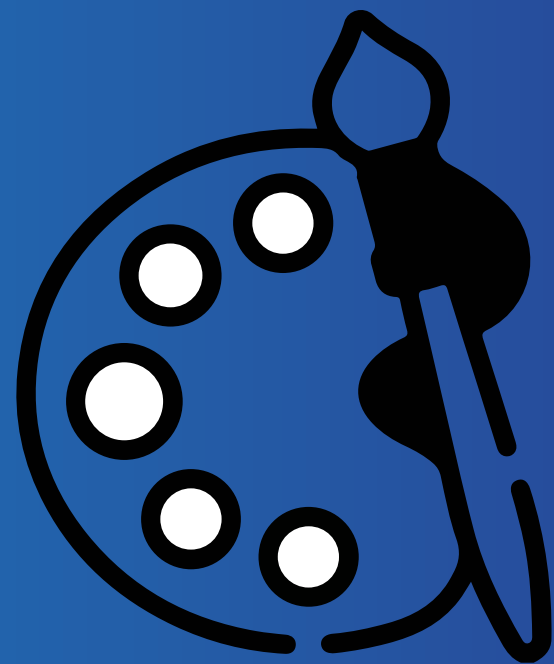
Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

Viaje del héroe



“ El patrón circular del viaje del héroe se repite constantemente a lo largo de la historia, la llamada a la aventura saca al héroe de la vida ordinaria, por lo general es ayudado por alguien, lucha contra el problema y finalmente encuentra lo que estaba buscando retomando al lugar de inicio. ”

Existen diferentes tipologías de viaje, diseñadas para atrapar y confundir a las personas, otras donde su recorrido es guiado y fluido, y otra donde el patrón de acción es coherente y puede ayudar a mejorar la experiencia del usuario.



Empatía cromática

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

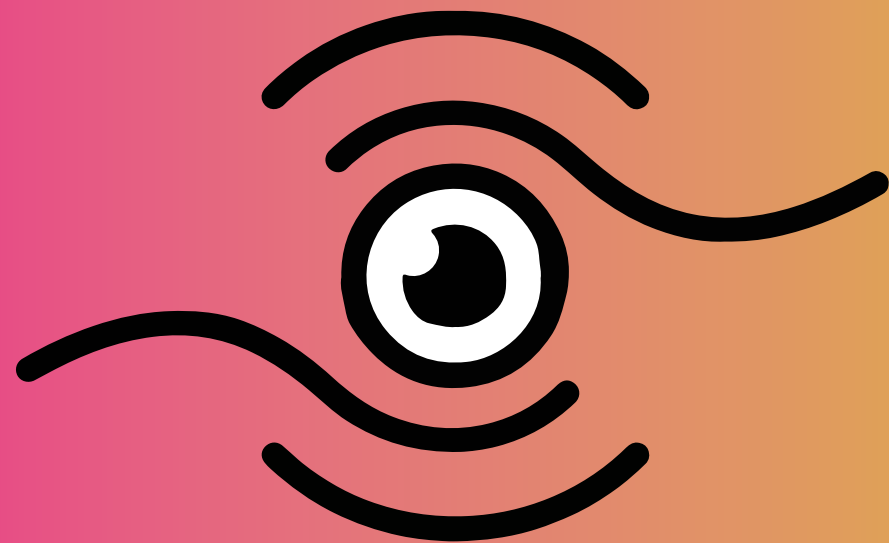


El color y las emociones



“**El color influye de manera contundente nuestros sentidos, estado de ánimo, y la forma de ver y entender los espacios.**”

Los colores en su gran gama, calidez, luminosidad, etc., pueden influir en tu percepción de un momento, una imagen, una escena, un envase, prácticamente cualquier cosa que puedas percibir con tus ojos, puede hacerte querer comprar un producto o no querer siquiera observarlo, sentir hambre, calor, frío... Tantas emociones como colores sean posibles.



Cautiva visualmente

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

Mirada

“ Es un instrumento con el que
activamente se busca, comunica y se
elige.”

La vista nos permite comunicar nuestras
emociones y acciones por medio de nuestra mirada,
el entorno nos permite hablar incluso sin palabras
ya que nuestros ojos eligen de manera inconsciente
las opciones más llamativas o recurrentes a
nuestros gustos. Funciona mediante diferentes
recursos como las imágenes, los colores,
materiales, etc.



Adhiere las ideas

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

Collage de ideas



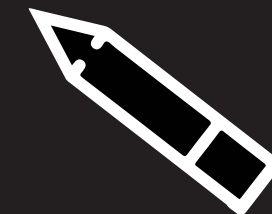
“ El collage de ideas ayuda a esclarecer todas las ideas de los participantes del proyecto y aporta un enriquecimiento en torno a las diferentes perspectivas de una idea. ”

Funciona a partir de un intercambio de ideas, en la cual se contruye un collage colectivo en donde cada participante del equipo plasma su idea inicial en un formato, este se rotará entre el grupo con el fin de que cada participante aporte a cada idea y se tenga un mayor enriquecimiento conceptual.



Crea los
bocetos

Drawstorming



“El drawtorming tiene como ojetivo ayudar a eliminar el bloqueo creativo mediante la producción indiscriminada de bocetos rápidos en un tiempo limitado, para resolver determinantes establecidos.”

Se establece una reunión del equipo de trabajo, se enuncian las determinantes a resolver, a continuación cada integrante dibujará un boceto rápido respondiendo a cada determinante, para finalizar se exponen todos los sketches y así escoger la idea que potencie el avance en el proyecto.



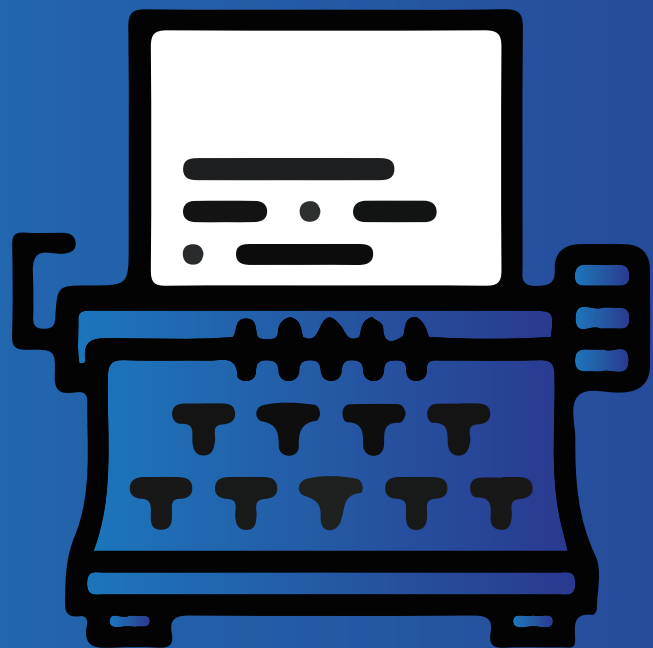
M apa de experiencias



Encuentra las
respuestas

“ El mapa de experiencias es una recopilación de información a través de encuestas y fotografías para determinar el impacto del producto o proyecto. ”

Se recopila la información a través del sondeo de cierta cantidad de usuarios en torno al problema que se quiere solucionar, luego se realiza un mapa con fotografías que evidencien las razones por las que es necesario el nuevo producto o servicio.



Anotaciones sin sentido

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

E

scribiéndole a la locura



“**Escribiéndole a la locura tiene como objetivo enlistar ideas que no parecen muy relacionadas entre ellas y sacar el potencial caos de la imaginación en momentos de crisis en la escritura o el diseño.**”

Funciona mediante una lista de toda la información que se tenga acerca del tema, se escribe una opinión sobre la idea y se le asigna un color, a continuación se intercalan las ideas y se relacionan unas con otras. Se finaliza realizando un texto o un dibujo con el resultado.



Enciende las ideas

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

El arte de la iluminación artificial



“ El arte de la iluminación artificial tiene como objetivo generar sensaciones, confort, emociones y experiencias a través de la luz artificial. ”

Esta herramienta funciona en un software especializado en el que se pueden hacer pruebas de diseño de luz artificial que posteriormente en la obra terminada se convertirán en pruebas físicas con usuarios reales para registrar las sensaciones percibidas y experiencias vividas con la luz intencionada.



**Evalúa
las maneras**

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

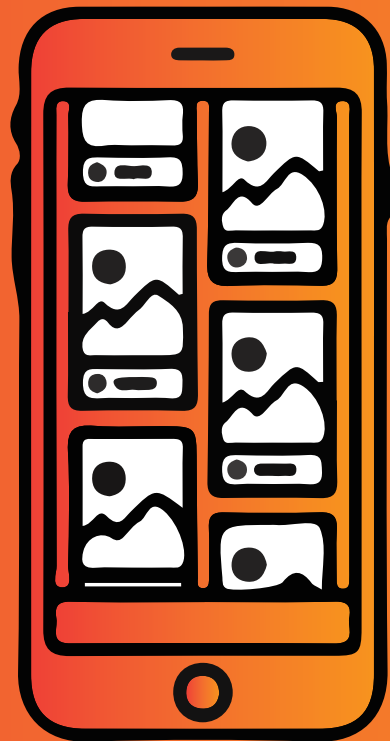


Optimización de resultados



La optimización de resultados es una herramienta que pretende mostrar la eficacia del proceso que utilizamos.

La herramienta funciona mediante la utilización de un tablero colaborativo a lo largo del proceso, que permita la creación de diagramas, mapas mentales o esquemas, demostrando los resultados del proceso y si estos fueron beneficiosos o no.



Tinder de ideas

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

T

hank you, next



Thank you, next, es una red social para calificar ideas que ayuden tanto a los creadores como a los usuarios, en un ambiente colaborativo y profesional desde todos los campos creativos.

Se usa de forma que el usuario crea una idea inicial, la comparte en la app de modo que los demás usuarios puedan dar un voto o calificación dentro de un límite de tiempo, al finalizar se muestran las estadísticas de las ideas calificándolas como viable, inviable o inviable por el momento y así poder continuar con el proceso de creación.

Guerra de argumentos

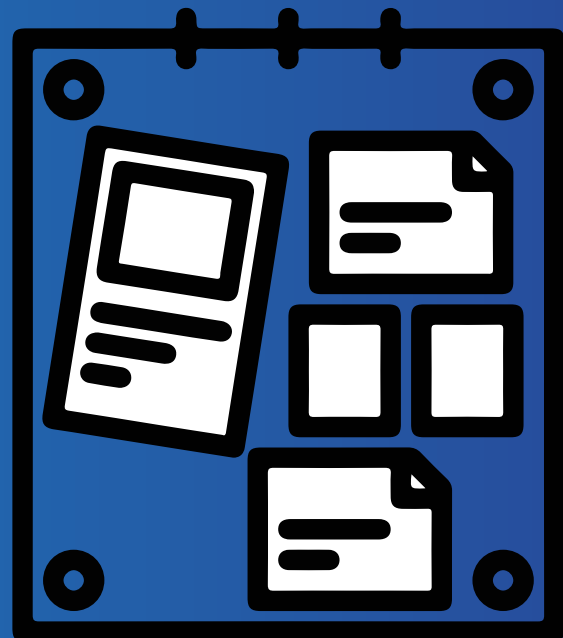


Discutamos la idea



Discutamos la idea pretende apoyar a los usuarios revisando sus documentos y ayudando a complementarlos.

Para el uso de esta herramienta, se debe realizar una investigación previa sobre el tema que se quiere argumentar, se analiza su contenido, a continuación se introduce información teniendo en cuenta los impactos negativos que este proyecto pueda generar y para finalizar se llega a una conclusión con una idea de lo que se puede mejorar y complementar.



Inspira la
imaginación

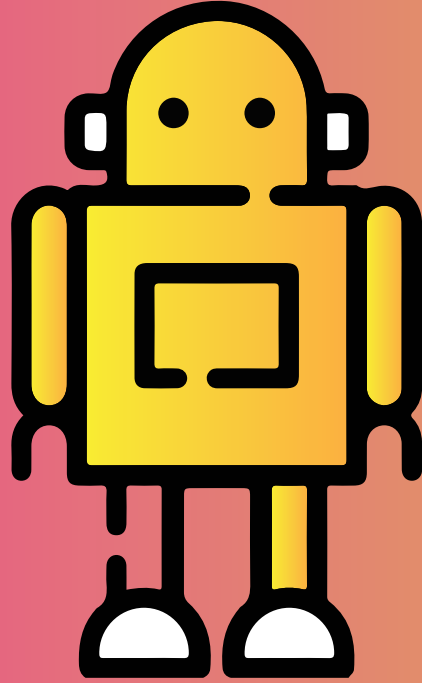
Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

Moodboard



“ El moodboard es un tablero de ideas que tiene como objetivo visibilizar y filtrar temas de interés, también ayuda a estimular la creatividad. ”

Esta estrategia funciona a modo de biblioteca, donde se recopila diferentes ideas sobre cualquier tema, el tablero es de libre acceso lo que propicia un espacio para que el participante pueda tomar ideas y aportar al mismo tiempo.



Arma la
película

Caja de Herramientas
INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA

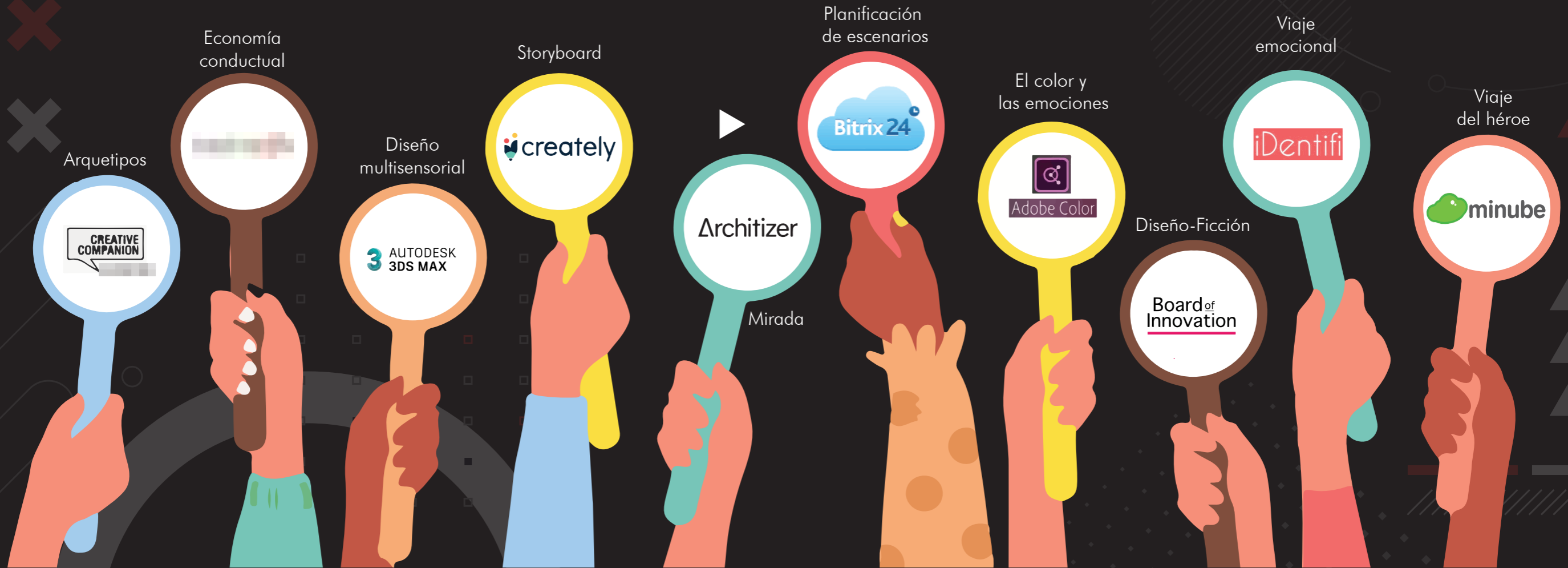
Diseño - Ficción multisensorial



“ Pretende medir el comportamiento biológico del ser humano para estudiar la viabilidad y aceptación de una propuesta pensada desde el diseño - ficción. ”

Esta estrategia se implementa a través de herramientas de uso cotidiano como el smartwatch o software de seguimiento ocular, esto trae beneficios a entidades o diseñadores que quieren innovar constantemente a largo plazo pero quieren reducir sus pérdidas validando el producto con antelación.

ALGUNAS HERRAMIENTAS ONLINE



Caja de Herramientas INVESTIGACIÓN EN ARQUITECTURA



Compilador:

Andrés Felipe Roldán García
anroldang@unal.edu.co

Propuestas de:

Valeria Bernal Díaz
Catalina Cardona Rojas
Verónica Carmona Castro
Laura Lorena Cruz Soriano
Laura Vanessa García Londoño
Santiago Gutiérrez Arias
Stefania Huertas López
David Fernando Laserna Cano
Manuela Monroy Sánchez
Maria Alejandra Morales Arroyave
Michelle Mosquera Jaramillo
Alejandro Murillo Botero
Alejandra Ocampo Valencia
Diego Alejandro Ochoa Rojas
Katherinne Danniela Osorio Delgado
Juliana Ospina Mora
Sergio Alejandro Quilindo Chito
Manuela Ramírez Fajardo
Marisol Ramírez Hernández
Heiderbrand Yesid Ramírez Vollmuth
Isabella Ramos Largo
Karen Verónica Ríos Londoño
Juan David Rivera Ortíz
Salomé Ruíz Escobar,
Samantha Sánchez Londoño
Anderson Giobani Santa Pelaez



Universidad Nacional de Colombia
Sede Manizales
Escuela de Arquitectura y Urbanismo

Asignatura de Seminario de Investigación
en Arquitectura -2022.

propuesta basada en el libro de Ellen Lupton
DESIGN AS STORYTELLING

