

#### **ANEXO 4. INSTRUCCIONES DEL ATC PARA LA ELABORACIÓN DE LAS PLANCHAS DE TENDENCIAS PARA EL GRUPO “a”**

Este ejercicio se realiza como parte de un proyecto de investigación que tiene como fin fortalecer las instrucciones del método Análisis de Tendencias Conjuntas, ACT (Conjoint Trend Analysis en inglés). Este método permite definir la apariencia estética de un producto

El resultado de aplicar el método ACT es una plancha de tendencias (PDT), una composición gráfica de imágenes extraídas de diferentes fuentes de inspiración, que representa tendencias de diferentes tipos. Una PDT permite comunicar al (los) diseñador(es) la experiencia deseada del usuario con el producto (UX).

Para esto, le pedimos realizar unas PDT siguiendo las instrucciones que encontrará mas adelante. Los podrá realizar digitalmente en un software de edición de imágenes como PowerPoint.

En el formato anexo (formato A) le pedimos que, en la columna de la izquierda enumere y escriba cada una de las actividades que realiza durante la elaboración de las PDTs al seguir las instrucciones. Además es necesario que registre la hora de inicio de la actividad y la hora de finalización de la misma. Ver la Tabla 1 como ejemplo.

#	ACTIVIDAD	HORA DE INICIO	HORA DE FINALIZACIÓN
1	Definir los sectores de influencia para la nevera	8:00 a.m.	9:30 a.m.

Tabla 1. Ejemplo del diligenciamiento del formato A.

Al finalizar la elaboración de cada PDT, le pedimos que guarde cada PDT en un archivo aparte y entregue las instrucciones y el formato A diligenciado.

Las PDTs se realizan para el diseño de una nevera para una familia de estrato 4 o 5, que vive en una ciudad de Colombia, compuesta por tres o cuatro personas, padre, madre y uno o dos hijos entre 15 y 25 años. La nevera debe tener espacio suficiente para almacenar los alimentos necesarios para esta familia.

Se le entregarán dos archivos de donde podrá extraer las imágenes necesarias para la elaboración de las PDTs.

## INSTRUCCIONES PARA LA ELABORACIÓN DE LAS PLANCHAS DE TENDENCIAS:

- 1) Determinar los sectores de influencia. Es todo universo conexo al sector del producto a diseñar que integra atributos formales y de utilización (atributos de la EXPERIENCIA DEL USUARIO CON EL PRODUCTO y de la usabilidad) que pueden ser transferidas en tanto que referencias en el sector del producto estudiado y que traducen los valores objetivos de los usuarios y consumidores. Se puede hacer a través de una lluvia de ideas con los integrantes del equipo de diseño, diseñadores industriales, Ingenieros de diseño y otros. Por ejemplo para el exprimidor de Philip Starck, JuicySalif , los sectores de influencia fueron la ciencia ficción, las pin-ups, los cohetes y el stream-line.  
Otro ejemplo: los sectores de influencia para el diseño de automóviles se puede ver en la Tabla 2, en el que además se muestran en general cuáles pueden ser los sectores de influencia para un producto determinado.

Sectores para el diseño de automóviles	Sectores de influencia de cualquier producto
Diseño de automóviles	Diseño de mi categoría de producto
Arquitectura	Arquitectura
Diseño de interiores/muebles	Diseño de interiores, muebles
Moda	Moda
Botes	Productos vecinos a mi categoría de producto
Aviones	
Productos deportivos	Productos deportivos
Diseño de productos	Diseño de productos en general
Cine/comerciales	Cine- comerciales
Naturaleza	Naturaleza
La ciudad	La ciudad
El transporte (bicicletas, barcos, trenes, etc)	La actividad general realizada con mi categoría de producto
Música	Música
Artes plásticas	Artes plásticas
Producto de lujo y marcas	Productos de lujo y marcas
Animales	Animales
Empaques/publicidad	Empaques/publicidad

Tabla 2. Sectores de influencia para el diseño de un producto

- 2) Hojear las revistas y las imágenes. A medida que se hace esto preguntarse sobre cada imagen: ¿esta imagen me es inspiradora para este proceso de diseño de la

nevera? Repetir hasta el punto de saturación en el cual las nuevas imágenes que aparecen no aportan más información.

- 3) Recortar la imagen e identificar sobre ella el elemento que resulta inspiracional.
- 4) Las imágenes inspiradoras se deben poner en una carpeta para cada revista. Hay que guardar trazabilidad total de las imágenes. Inventarse un código para el efecto (ejemplo: si mi revista se llama DesignReview entonces poner las iniciales y el número de página (ej.: DR128)).
- 5) Se deben sacar entre 250 y 350 imágenes inspiradoras del total de revistas e imágenes de los archivos dados.
- 6) Clasificar las imágenes por grupos coherentes (de acuerdo con algún elemento estético-formal, semántico o emocional que tengan en común).
- 7) Imprimir las imágenes inspiradoras en papel, con el lado más corto de cada imagen midiendo 7 cm para imágenes de nivel medio y bajo, y ¼ de hoja carta para las atmosferas.
- 8) Recortar la imagen impresa en papel.
- 9) Poner todas las imágenes sobre una mesa. Clasificar las imágenes por grupos coherentes (de acuerdo con algún elemento estético-formal, semántico o emocional que tengan en común). Otros criterios no son válidos.
- 10) Separar cada grupo de imágenes: pueden salir de unos 5 a 10 grupos de imágenes. Unos de ellos serán muy numerosos y otros muchos menos.
- 11) Poner todos los grupos de imágenes sobre una mesa. Empezando por el grupo más grande y en orden descendente depurar las imágenes preguntándose para las imágenes: ¿esta imagen es altamente coherente con este grupo? Si la respuesta es “más o menos” o “poco” se descarta la imagen en el grupo. La imagen descartada puede pasar a otro grupo de imágenes.
- 12) A partir de cada uno de los grupos más grandes y coherentes debe salir una plancha de tendencias.
- 13) Proponer el boceto para las PDTs. Diagramar los elementos formando una composición armónica y coherente con sus elementos internos. Tener en cuenta las paletas de color y textura.
- 14) Depurar las imágenes en el boceto preguntándose: ¿esta imagen es altamente coherente con las otras de la planchas de tendencias? Si la respuesta es “más o menos” o “poco” se descarta la imagen en la planchas de tendencias.
- 15) Proponer los nombres de los diferentes elementos que presenta la plancha (valores, emociones, elementos estéticos, actitudes, sensaciones: tomados de la UX que se quiere proponer). Por ejemplo: frescura, pureza, limpio, delicado, femenino, serenidad, suavidad, minimalismo. Depurar los términos. Para las emociones utilizar el “consumptionemotions set”.

- 16) Proponer el nombre de la plancha. Este debe ser evocador para lograr la inspiración, por ejemplo: *Space-Toy*, *Glamour Urbano*, *Tecno Clean*, *Oscuridad ácida*.

#### CONDICIONES DE LAS PDTs:

Las PDTs a entregar deben cumplir con lo siguiente:

- Número de PDTs: de 4 a 7 planchas
- Paletas de texturas y colores: con 8 colores cada/una
- Palabras: 6 a 8 más el título

Les recomendamos que las imágenes deben pertenecer a los siguientes niveles de abstracción, de acuerdo con el contenido de cada imagen en particular y en las cantidades definidas, como se explica en la Tabla3.

Nivel de abstracción	Contenido de las imágenes	Cantidad de imágenes de cada nivel
Alto	Emociones, atmósferas y sensaciones	1 ó 2
Medio	Productos o sectores	8 a 12
Bajo	Materiales, colores y texturas	

Tabla3. Niveles de abstracción y cantidad de imágenes por nivel de abstracción

Las imágenes de nivel alto son las que contienen personas mostrando emociones, atmósferas y sensaciones. Se muestra una persona o un producto en un contexto determinado y la luz (natural o artificial) interactúa y da un efecto estético. En las imágenes de nivel medio solo se muestra un producto, sin el efecto estético de la luz. Las imágenes de nivel bajo son las que muestran detalles de materiales, colores y texturas, no se muestra un producto completo.

Muchas gracias por su ayuda!

FORMATO A: ACTIVIDADES Y TIEMPO

#	ACTIVIDAD	HORA DE INICIO	HORA DE FINALIZACIÓN