

PROFESIONAL 2: PAULA CARDENAS (P2)		
Ángela 00:00	Bueno, un pequeño entrenamiento que te voy a hacer para que, eeh durante la actividad podamos hacerla pues adecuadamente.	EXP3-P2-01 -01
	Mira eeeh, esto se llama, es un análisis de protocolo, es una técnica que se llama análisis de protocolo que significa tu mientras estas haciendo una tarea cualquiera la que te voy a poner ya y la que te voy a poner ahorita...	EXP3-P2-01 -02
	tu me cuentes todo lo que esta pasando por tu mente, tus pensamientos, todo, absolutamente todo, negativos, positivos, los que sean, mientras estas desarrollando la tarea. Listo?...	EXP3-P2-01 -03
	Yo te voy a ir haciendo, voy a tratar como de reducir como las pausas, entonces te voy a ir preguntado cositas, pero pues no es ninguna, o sea, no no hay ninguna... no te voy a juzgar pues, no hay ninguna calificación, no esta ni bien ni mal, sino solamente que.	EXP3-P2-01 -04
	Entonces para esto te voy a leer una cosita que tu debes resolver, esto nos demorara mas o menos 5 minutos y mientras lo resuelves me cuentas todo lo que pienses, ok? ...	EXP3-P2-01 -05
	Mira tres misioneros y tres caníbales están juntos en una orilla de un rio. Tienen una canoa que solo puede llevar 2 personas, todos ellos saben remar ¿cómo pueden alcanzar la otra orilla dado que por razones obvias, nunca pueden haber mas caníbales que misioneros en cualquiera de las orillas?	EXP3-P2-01 -06
Paula 1:28	Entonces, a ver... tenemos3 misioneros, cierto? A una orilla del rio, tenemos otros... 3 caníbales?	EXP3-P2-02
Ángela 1:43	En la misma orilla	EXP3-P2-03
Paula 1:45	Ah, Tenemos acá 3 caníbales... aja, listo, pero aquí ya no se comieron estos tres?	EXP3-P2-04
Ángela 1:55	No porque están en igualdad de condiciones, sí hay mas caníbales se lo comen	EXP3-P2-05
Paula 1:59	Ok, listo	EXP3-P2-06
Ángela 2:01	Y tienen que pasar a la otra orilla en una barca	EXP3-P2-07
Paula 2:04	En una barquita, listo	EXP3-P2-08
Ángela 2:05	En una canoa donde caben 2 personas	EXP3-P2-09
Paula 2:07	Listo, 2 personas	EXP3-P2-10
Ángela 2:08	Aja, y en una orilla no pueden quedar mas caníbales que en otra, pues que que misioneros	EXP3-P2-11 EXP3-P2-12
Paula 2:15	Y pasan 1, pues pasan 2, pues siempre pasan de 1 y 1?... solamente puede haber un... cuantos, cuantos viajes puedo hacer en canoa?	EXP3-P2-13
Ángela 2:25	Los que quieras... la única condición es que no queden mas caníbales que misioneros en una orilla	EXP3-P2-14
Paula 2:32	Entonces paso de 2 personas, 1 misionero y 1 caníbal por viaje	EXP3-P2-15
Ángela 2:35	Y como seria?... ¿Cómo lo resolvería?	EXP3-P2-16
Paula 2:39	¿Cómo lo resolvería? Entran 2 personas, un misionero acá y un caníbal acá, cierto? Entonces acá me quedan dos y dos, y acá me queda 1 y 1, cierto? Vuelve la canoa	EXP3-P2-17
Ángela 2:52	Con quien?	EXP3-P2-18

Paula 2:54	Aaah ok, ok, ya ya... eeh... vuelve la canoa... no entonces se van 2, se van 2 caníbales y dos, dos	EXP3-P2-19
Ángela 3:15	En la canoa solo caben 2 personas, no puede ir mas de 2	EXP3-P2-20
Paula 3:19	Aah ya ya, a ver... entonces, 1 y 1... uumm... todos saben remar y esto es súper sencillo?	EXP3-P2-21
Ángela 3:37	Pues no, no te preocupes, la idea es que me cuentes todo lo que esta pasando por tu cabeza. Que estas pensando?	EXP3-P2-22
Paula 3:45	Esto!Jajaja.... No, estoy pensando, a ver, son 6 personas...	EXP3-P2-23-01
	estoy tratando de mirarlo como un total... 6 personas, aquí pasan 2, aquí siempre tiene que haber un numero igual, entonces aquí podrían quedarse 2 personas pero entonces tienen que devolverse, no se podría quedar una... uum... y si me devuelvo con estas dos personas no puedo entonces entrar estas otras 2... eeehmm...	EXP3-P2-23-02
Ángela 4:42	Contame ¿Qué estas pensando?	EXP3-P2-24
Paula 4:43	Estoy sumando	EXP3-P2-25
Ángela 4:44	Ok	EXP3-P2-26
Paula 4:48	Y no me parece tan sencillo... yo creo que uno lo debe saber y ya... y la barca no la pueden simplemente empujar	EXP3-P2-27
Ángela 5:02	No. Tienen que remar, pues tienen que montarse en ella	EXP3-P2-28
Paula 5:13	Y si primero pasan 2 misioneros... y si yo hago esto, 6 personas, paso 2 de lo mismo, de la misma especie, 2 misioneros, llega acá y se devuelve un misionero	EXP3-P2-29
Ángela 5:32	Pero mira que acá te están quedando 3 caníbales y 1 misionero solo, entonces se lo comieron ya... acuérdate que no puede quedar mas caníbales	EXP3-P2-30
Paula 5:40	Ni acá, ni acá	EXP3-P2-31
Ángela 5:41	exactamente	EXP3-P2-32
Paula 5:47	O sea, aquí tiene que haber un caníbal y un misionero, una relación 1 a 1, pero acá yo no puedo devolver ninguno	EXP3-P2-33
Ángela 6:59	Como así	EXP3-P2-34
Paula 6:02	O sea, no se podría devolver este y no se podría devolver este	EXP3-P2-35
Ángela 6:06	Si, debe de haber uno que se debe devolver	EXP3-P2-36
Paula 6:11	Se tiene que devolver uno para que llegue a remar, este es un misionero y este es un caníbal.	EXP3-P2-37
	Entonces, por decir algo, se devuelve el mismo misionero, y el misionero, va por un caníbal, pero entonces aquí, en este momento hay 4 personas, pero siempre va a haber impar.	EXP3-P2-38
Ángela 6:35	Pero, si hay mas misioneros que caníbales no importa	EXP3-P2-39
Paula 6:38	Aah no importa	EXP3-P2-40
Ángela 6:39	Si hay mas misioneros que caníbales no, si hay mas caníbales que misioneros si.	EXP3-P2-41
Paula 6:43	Ah bueno, entonces simplemente me voy, dos personas, me voy misionero... pues me voy caníbal y misionero... si, caníbal y misionero, deajo el caníbal, cierto?	EXP3-P2-42-01
	Se devuelve el misionero y se lleva un caníbal, cierto? Y aquí ya hay 2 canibales... cierto? Y aquí hay 2 miso... y aquí hay 2 canibales y aquí hay un caníbal y un misionero, un caníbal y un misionero y el que esta en la barca	EXP3-P2-42-02
Ángela 7:28	Falta un misionero. Mira que hay 2 canibales y aquí hay uno	EXP3-P2-43
Paula 7:31	Aah no no, 2 acá... 2 misioneros y 1 caníbal, 1 misionero, 2 canibales..cierto? vengo por el, aquí hay 2 misioneros, me llevo un... me llevo un... me llevo el caníbal, me lo tengo que llevar, me llevo el caníbal, entonces ahí me quedan los 3 canibales...cierto ..aaah	EXP3-P2-44
Ángela 7:58	Mira que aquí te están quedando mas	EXP3-P2-45
Paula 8:00	Ah, si aquí vuelvo y traigo el caníbal, eh el misionero, se lo comen..entonces intercambio... tres misioneros, tres canibales...estoces se va un misionero y un caníbal... se queda acá, digamos el misionero, cierto? Entonces ya hay uno menos	EXP3-P2-46

Ángela 8:35	Pero mira Entonces que acá... ah se fue acá este caníbal entonces..	EXP3-P2-47
Paula 8:37	Porque acá se fue	EXP3-P2-48
Ángela 8:38	2 y 2, si	EXP3-P2-49
Paula 8:39	Cierto? Y tengo el caníbal... bueno, el caníbal va por 1 un caníbal, entonces yo tengo acá un caníbal, entonces acá es un misionero y un caníbal... cierto? Y ya tengo, el caníbal que esta acá... eeeh se devuelve el mismo caníbal...	EXP3-P2-50-01
	pues digamos que solamente hay un transportador, voy por un misionero, y me quedan el otro misionero y acá tengo 1 y 1 ... me devuelvo, aquí tengo el caníbal, si, me devuelvo por el caníbal, aquí ya me quedan 2 canibales y ya, me devuelvo por el misionero, me quedan 3 misioneros y ya me voy...	EXP3-P2-50-02
Ángela 9:44	Listo, bueno lo importante es que mientras hagas todo lo que vayamos a hacer con esta revista, es que me cuentes todo lo que estas pensando, bueno, malo, bonito, feo, todo. Listo?	EXP3-P2-51
Paula 9:57	Que pensé? Sume, reste de todo... eso fue básicamente lo que hice.	EXP3-P2-52
Ángela 9:59	Listo, bueno mira, vamos aaa... te voy a entregar esta revista, cierto? tu la conoces?	EXP3-P2-53
Paula 10:07	No	EXP3-P2-54
Ángela 10:08	Bueno, es la revista Dommus que es de diseño y arquitectura, es Italiana.	EXP3-P2-55
Paula 10:12	Pero de la universidad o	EXP3-P2-56
Ángela 10:14	No nono... pues una revista... eeh vas a hojearla, cierto? y me vas a contar... las imágenes están enumeradas y me vas a decir cuales imágenes son inspiradoras para ti, para el diseño de una nevera	EXP3-P2-57
Paula 10:34	Una nevera	EXP3-P2-58
Ángela 10:35	Cualquiera, una nevera cualquiera. Entonces me vas a decir la 1 es inspiradora por tal y tal cosa, la 3 es inspiradora por tal y tal cosa o la 3 no es inspiradora por tal y tal cosa, todo lo que estés pensando me lo vas a contar, todo, enumerándome las imágenes con todo, listo?	EXP3-P2-59
Paula 10:52	La imagen 1 es inspiradora, por los colores claros, por la geometría...	EXP3-P2-60-01
	por ejemplo de la biblioteca que puede asemejarse al interior de una nevera, por la morfología de la campana..eeh de las, de las lámparas, por el paisaje de atrás, por la transparencia de los vidrios, bueno básicamente como por los colores.	EXP3-P2-60-02
	La 2da puede ser inspiradora desde la geometría de las sillas, obviamente los colores del agua...	EXP3-P2-60-03
Ángela 11:56	si	EXP3-P2-61
Paula 11:57	Los colores del mobiliario... uumm... de pronto como por los ensambles...	EXP3-P2-62
Ángela 12:15	Cuéntame que estas pensando	EXP3-P2-63
Paula 12:16	Como en el pulpo, como en el... pues que podría esto significar para el target que va apuntado, qué busca el target... que busca el tagert que le apasiona al target.	EXP3-P2-64-01
	Bueno la 3..eeh.. no.. no me inspira.. bueno de pronto la geometría de la casa, o sea este tipo de ventanas por ejemplo, si puede ser muy inspirador desde el punto de vista de que como una geometría que sale, como que sale de la nada y se va ampliando, como por eso... sin embargo los colores, los ... no... siento que puede ser poco inspirador.	EXP3-P2-64-02
	En la geometría 4... esto puede ser inspirador si uno ve... si uno esta diseñando una nevera [inintendible] o algo así...	EXP3-P2-64-03
	entender cual es la disposición de espacio que tiene, en donde se puede meter una nevera... eehmm... no se, la hermeticidad de pronto de la nevera, prever que se puede entrar fácilmente el agua a las casas. 5...	EXP3-P2-64-04

Ángela 14:08	Contame que estas pensando	EXP3-P2-65
Paula 14:09	Eeh no, como comienzo de una estructura, pues estoy tratando de entender la imagen que es, están tratando de construir una casa... uumm no, no es inspiradora.	EXP3-P2-66-01
	La 6, como de pronto lo mismo que la 4, cómo conocer un poco de los espacios internos de la casa...	EXP3-P2-66-02
	eeeh.. la cantidad de personas alrededor de un electrodomestico... bueno no se, de pronto ahí se podría entender un poquito el estilo de vida de.. yde las necesidades del usuario.	EXP3-P2-66-03
	7... eehh... no, no es inspiradora porque hay demasiado caos, me parece que cuando hay tanto caos es demasiado difícil extraer elementos de ese caos.	EXP3-P2-66-04
	La 8, puede ser inspiradora desde la formación de los entrepaños, combinación de materiales... pues super interesante ver la madera como con el vidrio...	EXP3-P2-66-05
	lailuminación,estos pequeños puntos de luz, pueden ser muy aplicables en cualquier nevera, como una línea de leds.	EXP3-P2-66-06
	La amplitud, pues que sea como grandes las bibliotecastambien es inspirador para mi.	EXP3-P2-66-07
	La 9..umm... no siento que sea muy inspiradora, pero puede ser, puede ser un buen trabajo como de tendencias, mas que otra cosa, pues como de entender el minimalismo, la limpieza, los colores, mas que de forma o de evoluciones internas de la nevera o externas.	EXP3-P2-66-08
	La 10, uumm..es inspiradora desde las alturas, por ejemplo, aquí se ve algo muy marcado y creo que es la altura de las puertas, las ventanas y los vidrios, entender que ahora es una tendencia todo como alto que amplio.	EXP3-P2-66-09
	La 11, no, no es inspiradora.	EXP3-P2-66-10
	La 12... aplicaciones graficas, puede ser inspirador desde la forma de serigrafía.	EXP3-P2-66-11
	La 13... umm..colores y materiales... pues de pronto los tonos de luz que son interesantes, las combinaciones de luces blancas conplateados, los brillos... ¿asi es el ejercicio?	EXP3-P2-66-12
Ángela 17:56	Si... Contame todo, no importa, yo no estoy calificando... jajaja	EXP3-P2-67
Paula18:04	Eeeh... esto, si claro, pues cualquier electrodoméstico es inspirador para otro electrodoméstico, por qué? Porque te, te señala serigrafía, puedes mirar el tema de perillas, que aunque la nevera puede tener perillas internas, eeh, controles pues en general, eehh materiales, combinación de materiales, pues empezar a ver el hierro, empezar a ver el vidrio con el acero.	EXP3-P2-68-01
	El 15, umm... pues como mirar no se, de pronto lo que comen, entender una cultura, que comen y que necesitan guardar en la nevera y la necesidad de salir, de pronto de uno poder diseñar un anaquel que pueda ser extraíble para irse de picnic o... pues yo creo que estas imágenes son mas identificación de necesidades...	EXP3-P2-68-02
	17, ummm... es inspirador como solución e forma, pues si uno esta buscando algo diferente, como una solución de refrigeración en general, podría ser muy inspirador como podría ser esa forma de contenedor externo.	EXP3-P2-68-03
	La 18, yo creo que lo mismo entender tendencias de mercado, tendencias de cocina, cómo puede la nevera jugar como con la cocina...	EXP3-P2-68-04
	materialidad igual combinación de aceros, de tinturas de poliuretano, de mármol, de vidrio, la mezcla de colores...	EXP3-P2-68-05
	La 19 eeh... pues es que cualquier forma desde arquitectura puede inspiradora, sobretodo de soluciones externas pues en la nevera, puede ser ensamble, esto es muy chévere como los aires, los aires que se manejan en la arquitectura, pues que	EXP3-P2-68-06

	no son piezas continuas, sino que son piezas compuestas por componentes.	
	Eeh, 20... líneas rectas, entender tendencias también, inspiración de materiales, iluminación...	EXP3-P2-68-07
	también pensar como se podría coger este espacio y hacer una nevera para este espacio, cierto?, Que juegue perfectamente, que se pueda contemplar, pues o mimetizar con alguno de los cajones en... eehm.. si de pronto crear como soluciones puntuales de refrigeración como con estas imágenes de espacios.	EXP3-P2-68-08
	21, no. No, no me detendría a mirarla, como de inspiración.	EXP3-P2-68-09
	22, creo que sería una muy buena si me quiero ir como por una tendencia retro, cuales son los materiales, cuales son los colores como del estilo.	EXP3-P2-68-10
	23, no.	EXP3-P2-68-11
	24, tampoco.	EXP3-P2-68-12
	25, me imagino como es como un vidrio de una nevera, me parecería super interesante empezar a coger como, como con los, no se si conoces los acrílicos que ya tienen como bambu y como cosas por dentro,	EXP3-P2-68-13
Ángela 22:54	claro	EXP3-P2-69
Paula22:56	Me imagino algo así como con el vidrio... si que son encapsulados pues.	EXP3-P2-70-01
	26... no, pues pensaría también como una nueva solución de refrigeración de pronto pues no pensar en la típica soluciones de... autoportante, sino hacer algo mas pequeño que se pueda guardar que se pueda plegar, empezaría a mirar cosas como de geometrías.	EXP3-P2-70-02
	El 27, no, no es inspirador.	EXP3-P2-70-03
	28, también me imagino algo así como acabados de puertas, mezclas de colores, formas... pues como esa forma como si fueran como motas, puede ser super chévere, pues como un acabado.	EXP3-P2-70-04
	29.. no.	EXP3-P2-70-05
	30... pues no se, como concepto pues como de lúdico, de pronto identificar cuales son, aunque no es inspiradora para la forma y color de la nevera, si no para entender que también hay unas necesidades lúdicas en la nevera.	EXP3-P2-70-06
	El 31, eehm... no se lo veo mas como un cuadro, entonces no se, aplicaciones como de obras de arte en neveras.	EXP3-P2-70-07
	32, no no es inspiradora.	EXP3-P2-70-08
	33, también como una aplicación grafica.	EXP3-P2-70-09
	34, pues de pronto geometrías, fusionar geometrías	EXP3-P2-70-10
	35, no, lo mismo, es demasiado caos como para tomar algo de ahí..	EXP3-P2-70-11
	36...eeeh... pensaría mas como cuales son los recipientes que se ponen en la nevera, aun que esto no es pues algo inspirador como solución, o no es algo que se utilice, pues si te da... al verla te recuerda que tienes que pensar en eso.	EXP3-P2-70-12
	Eehm 37, combinación de colores, súper interesante, la linealidad, geometrías, al igual que la 38, que la 38, que la 39, que la 40, son como, como para identificar de pronto por formas no solamente rectas, sino como formas irregulares, nuevos materiales flexibles	EXP3-P2-70-13
	41 no no es inspiradora.	EXP3-P2-70-14
	42 eehm... estoy mirando la ropa de pronto mas como por la ropa, se pierde mucho el paisaje, entonces si fuera mas enfocado al paisaje, sería mas fácil identificar elementos, pero como el punto focal es la persona, no se mirar la transparencias de la ropa, contrastes, el pelo negro con la camisa blanca, jugar como con esos contrastes.	EXP3-P2-70-15
	La 43, si... totalmente inspirador, por los colores por la luz, por la amplitud de los espacios, por las formas pues como las... irregulares	EXP3-P2-70-16

	44, pues no, de pronto como iluminación, ver los enfoques de iluminación	EXP3-P2-70-17
	45, no, que no hay como algo claro, es demasiado... es demasiado que... hay como demasiados elementos en la misma fotografía entonces se vuelve complicado leerla	EXP3-P2-70-18
	46, geometría	EXP3-P2-70-19
	47, no	EXP3-P2-70-20
	48... ni 48 ni 49. Que es esto? Algo innudado, o que?	EXP3-P2-70-21
Ángela 28:55	Si, si si	EXP3-P2-71
Paula28:58	Pues de pronto en... como en la orientación, es interesante, que no todo tiene que ser recto o paralelo pues como el piso a la superficie, podría trabajarse como inclinaciones, ángulos.	EXP3-P2-72-01
	51, esto es bacano, como lo que habíamos visto ahorita como lo de la arquitectura, que empiezan a jugar como con aires, como la aplicación de espacios dentro de una figura completa, que hace como que se va mas liviano, como mas limpia la figura.	EXP3-P2-72-02
	52... es inspirador como desde el punto de vista como de representación grafica, de como se podría presentar un proyecto...	EXP3-P2-72-03
	Es interesante por ejemplo como acá se presenta como las medidas, todo, podría ser un punto de inspiración como se hace en un libro para la presentación de producto, la presentación pues en powerpoint, igual pues que la 53, si, puede ser muy inspirador desde la forma de representar el concepto.	EXP3-P2-72-04
	54, si. Cualquier cosa de la naturaleza puede ser como... pues todo el tema de bionica, puede ser muy inspirador, aquí visualizar la forma de plegado, el degrade en los colores, o sea empezar desde unos tonos muy oscuros, a unos tonos muy claros en las esquinas.	EXP3-P2-72-05
	La composición que de un espacio salen muchas cosas. Esto es una silla de carro?	EXP3-P2-72-06
Ángela 31:12	si	EXP3-P2-73
Paula31:19	No se, es curiosa la foto, como demasiado, como que esto nada que ver.	EXP3-P2-74-01
	55, no... es que yo pienso que todas las imágenes, como tal, amplias, muestran tantas cosas que al final no son tan inspiradoras porque es difícil concentrarse en algo. Igual que la 57. O sea no hay un enfoque de ningún producto entonces es súper difícil de leer.	EXP3-P2-74-02
	La 58... se ve demasiado caótico.	EXP3-P2-74-03
Ángela 32:11	Qué estas pensando?	EXP3-P2-75
Paula32:13	Los planos inclinados. O sea, de pronto lo que veíamos cuando la imagen como que se inunda, los planos inclinados con planos completamente planos, pues como derechos, como ese contraste de formas puede ser interesante mirarlo.	EXP3-P2-76-01
	59, eeeh... no.	EXP3-P2-76-02
	60, de pronto como los enfoques de luz, o sea trabajar la luz dentro y fuera el refrigerador	EXP3-P2-76-03
	61, eeeh, estoy pensando en.... como en tranquilidad, estoy ya pensando, o sea podría ya no tomarse como un concepto de forma si no realmente como un concepto, no se pensar en la naturaleza, entender como conceptos globales, tranquilidad, armonía, naturaleza.	EXP3-P2-76-04
	igual que en la 62, es mas como de identificar un concepto global, no se pensar en lo eco o pensar en lo natural, o pensar en lo tranquilo en lo ligero.	EXP3-P2-76-05
	63... acá como el contraste super chévere entre toda ciudad y como entre todo el bosque, entonces también como entender como que se presenta esto y de pronto	EXP3-P2-76-06

	integrar un poquito lo que hay acá a las casas...	
	entonces como proponer algo como mas natural para las casas que son completamente... que?... no naturales... pues artificiales.	EXP3-P2-76-07
	64, la 64 y la 65 son como muy parecidas, también pensaría como en formas y en los mismos aires que yo te decía, como se puede aligerar los productos como con materiales, como con formas huecas, como con estas ventanas.	EXP3-P2-76-08
	La 66 no.	EXP3-P2-76-09
	67... es una estrella?	EXP3-P2-76-10
Ángela 35:17	si	EXP3-P2-77
Paula35:22	La 68... 69, es muy muy chévere, pues estoy pensando como en lo mismo de ahorita, del tema de la... de la... como del encapsulado, como poder como con materiales ligeros poder, no se, como formar una puerta de cristal, un acabado diferente al que tenemos actualmente.	EXP3-P2-78-01
	70 no.	EXP3-P2-78-02
	71 si. Por las formas, la misma disposición, las figuras... las figuras amorfas...eeeh... como las figuras tan amorfas pero como que de alguna manera se relacionen en cierto punto, o sea, de alguna forma siempre hay una forma que las une, eso seria chévere para explorar.	EXP3-P2-78-03
	72... las cúpulas... como de pronto formas internas de... por ejemplo para el congelador cuando son las neveras [¿?] que se necesita hacer como un aislante termino en la puerta, pensar en formas asi para conseguir ese aislante.	EXP3-P2-78-04
	73... eeh...el que estoy mirando, estas formas de acá, o sea como tomar toda una línea y hacer que, no se, o sea en sentidos verticales o los espacios que empiezan a verse aca que también aligeran como la vista o el peso de toda la estructura.	EXP3-P2-78-05
	Estas no.	EXP3-P2-78-06
	Esta... pues es interesante como la geometría, pero no la logro como relacionar como con la nevera. Miraría de pronto la sombra que se proyecta.	EXP3-P2-78-07
	77, aquí también pensaría también como en el concepto, pues ver estas plantas que están como en el primer plano, como mas un concepto de naturaleza, de limpieza, de ligereza, mas que la gente.	EXP3-P2-78-08
	78, no, no me gusta.	EXP3-P2-78-09
	79, 80..no se, de pronto pues ver lo que te decía ahorita de la oficina, como diseñar una nevera para este espacio.	EXP3-P2-78-10
	81... eeeh... estoy viendo como el contraste de las piedras como con las hojas... Esto es una pantalla o que?	EXP3-P2-78-11
Ángela 39:16	Si, parece ser	EXP3-P2-79
Paula39:18	No se, de pronto algo como tan tecnológico como con, como con cosas naturales...	EXP3-P2-80-01
	esto es interesante desde el punto de geometría también, desde el contraste de colores...	EXP3-P2-80-02
	esta iluminación de puntos da acento...	EXP3-P2-80-03
	La 84... como tendencia, pues como... sabes que me imagino con esto, pues como copado, pues como, como algo super grafico, super chévere, como la mezcla de colores fluorescentes...	EXP3-P2-80-04
	85, 86 y 87 lo mismo que vimos ahorita, como formas tan amorfas pueden unirse como en un mismo punto. Pues no se, mirar estos sistemas de ensamble para están contruidos y ver si nos funcionan de alguna manera-	EXP3-P2-80-05
	88, lo mismo que la otra	EXP3-P2-80-06
	89, estas dos imágenes por ejemplo me parecen super inspiradoras desde el	EXP3-P2-80-07

	punto de vista color y lo que te decía como diseñar un espacio... una nevera para cada uno de estos espacios. Entonces como se puede adaptar una nevera un espacio, sin que chille en este que son tan diferentes y colores tan opuestos.	
	La 91... también como diseño grafico, es como lo que mas destaco de la foto.	EXP3-P2-80-08
	92... estoy pensando en, no se ... las transparencias, como forma no me dice mucho, pero el material esta chévere.	EXP3-P2-80-09
	Me parece super caótica esta imagen, lo que te decía, cuando no hay orden en algo, me parece que es super difícil leerlo.	EXP3-P2-80-10
	Esto, geometría, pues como se me viene a la mente redes, como redes en la universidad	EXP3-P2-80-11
Ángela 42:10	Si, si sisi	EXP3-P2-81
Paula42:12	No se como lo podría aplicar en la nevera... pero es claro que esto es mucho mas inspirador que esto, no se si por la limpieza de la imagen	EXP3-P2-82
Ángela 42:22	De la 96... la 96 y la 97 más que las anteriores o que	EXP3-P2-83
Paula42:25	Si aunque es el mismo proyecto, esto aunque me lo este mostrando asi, me parece mas inspirador esto..igual que esto, pues em parece que, como aquí es... si es que se enfoca a demasiado cosas, no lo aclara.	EXP3-P2-84-01
	Más la 100, esto si podría ser un poquito mas inspirador desde el punto de vista de la geometría...	EXP3-P2-84-02
	No se lo caótico no me inspira.	EXP3-P2-84-03
	102...no.	EXP3-P2-84-04
	103... pues no se es que aquí casi que seria hacer un nevera para un espacio reducido.	EXP3-P2-84-05
	Esta chévere entender que con muy pocos materiales y con muy pocas, muy pocos componentes se forma una casa, pues que no se necesitan muchos componentes, que solo se necesitan 1,2,3,4 tipos de elementos y ya hiciste toda una casa, eso seria muy interesante, o sea con pocas cosas como hacer toda una nevera.	EXP3-P2-84-06
	Eeeh... no, no es inspirador esta.	EXP3-P2-84-07
Ángela 44:09	Ninguna de las 3	EXP3-P2-85
Paula44:12	No... para la gente si es inspirador?	EXP3-P2-86
44:25	Hay de todo	EXP3-P2-87
Paula44:27	107... lo que decía como con la de ahorita, o sea, como de un modulo se conjugan varias cosas y puede ser un modulo igual o diferente pero pensaría de pronto en la modularidad, coger un componente y replicarlo y formar una nevera.	EXP3-P2-88-01
	108... no.	EXP3-P2-88-02
	109, aquí también estilo de vida, pues igual esta en una cocina, entender cuales son los componentes de una cocina.	EXP3-P2-88-03
	110 no 111 no 112... 113... 114... 115... Esto si me parece inspirador...	EXP3-P2-88-04
Ángela 45:27	La 116?	EXP3-P2-89
Paula49:30	Si, pues como las frutas, como la forma de guarda las frutas, de exhibir las frutas, me parece superbacano. Aquí siempre las ponen en una posición horizontal de exposición, ponerlas en una posición vertical, me parece super chévere.	EXP3-P2-90-01

	117... observaría como el contraste entre este lado y este lado, que uno puede tener como elementos contrastantes en las neveras.	EXP3-P2-90-02
	119, no.	EXP3-P2-90-03
	118 como desde la parte grafica, esto es muy rico como en formas, esto esta chévere.	EXP3-P2-90-04
	120... no 121.. no 122...eeeh no 123 tampoco	EXP3-P2-90-05
	124, pues combinación de colores. (bostezo)	EXP3-P2-90-06
Ángela 46:44	Hambre o sueño?	EXP3-P2-91
Paula46:46	Hambre... me estoy muriendo del hambre... eeeh estoy pensado como en esto, pues porque es como el contraste de los colores super planos de la nevera y empezar a jugar con estos colores dentro de un mismo componente, me parecería muy chévere.	EXP3-P2-92-01
	O que no solo sea todo blanco, o blanco, pero con diferentes amarillos y mas arriba tiene un azul o el juego de colores me parece super chévere.	EXP3-P2-92-02
	126, 27, 30 y 31... te voy a hablar de estas... no, no son inspiradoras. 128, 29... tampoco	EXP3-P2-92-03
	133, pues pensaría como en lo mismo, juego de colores.	EXP3-P2-92-04
	Esta no me parece inspiradora.	EXP3-P2-92-05
	Esta si! Esta esta muy bacana, como las formas, parecen cubos de hielo. No se como una..como un... me parece bacano, como un ice breaker.	EXP3-P2-92-06
	Esta no, 135 tampoco.	EXP3-P2-92-07
	138, pues el contraste como de formas, pues como cosas demasiado irregulares con algo super plano...	EXP3-P2-92-08
	139... me parece chévere como la rectitud de todo, pues porque me gusta ese estilo, entonces de pronto es como por eso, pero es como que todos los componentes, los ensambles, los tubos, todo es plano, todo es recto y como eso se puede configurar en una cosa super liviana, super limpia y no tan recta, porque a partir de ángulos rectos puedo conformar algo con ángulos.	EXP3-P2-92-09
	Este esta chévere, como los colores. Por ejemplo esto para algo retro seria super interesante ver las formas.	EXP3-P2-92-10
	Esto no, esto... 52...	EXP3-P2-92-11
	Esto me parece chévere, porque me parece como una colección de neveras, como poder sacar una línea de neveras de diferentes colores... no...	EXP3-P2-92-12
	156, no muy caótico también...	EXP3-P2-92-13
	157... eeehm pues de pronto como las cosas pequeñas, como cosas demasiado sobresalientes o por ejemplo aquí en la perspectiva esta muy chévere, como ver cosas super pequeñitas y como sobresale algo y se ve predominante y se ve bonito, de pronto como el juego de alturas me parece bonito... igual acá, perspectiva, no se.	EXP3-P2-92-14
	161... no, como lo mismo de lo de ahorita, formas de representación, me inspiraría eso, igual que la 162... la 163... si, como el juego de niveles, pues como, esto es chévere, cuando tu lo miras de un lado, puedes ver todo como de un mismo color, cuando lo miras de otro lado, ya empiezas a ver las diferentes como por ejemplo aquí el techo, entonces jugar con algo asi es bonito.	EXP3-P2-92-15
	164, no. 165, tampoco.	EXP3-P2-92-16
	166... si, pues que, geometrías, iluminación, eeeh... materiales, contrastes, las mismas ventanas que ahorita veíamos, como hacer toda una cosa grande pero con muchos aires, muy chévere, igual que acá. Los aires me parecen muy bonitos.	EXP3-P2-92-17

	168, uumm, no se, no	EXP3-P2-92-18
	79,70... 71... no se si es por el tamaño de las imágenes, cuando las imágenes son muy grandes como que son mas impactantes. Pero entender una imagen asi	EXP3-P2-92-19
Ángela 53:00	Pequeña?	EXP3-P2-93
Paula 53:01	Si, pequeñas es como que, como que uno pierde interés, ni siquiera como que se detiene a mirarla.	EXP3-P2-94-01
	Es que eso me parece como clave, si uno no entiende que es lo que le están mostrando, no es capaz de entenderlo como un concepto....	EXP3-P2-94-02
	eeeh, esto me parece chévere como desde el cambio de materiales también, o sea, combinación de materiales naturales con materiales industriales.	EXP3-P2-94-03
	75, no, 76, tampoco.	EXP3-P2-94-04
	Esta tambien me parecio muy lindo el juego de colores...	EXP3-P2-94-05
	178, si pues aquí soluciones, es que mira por ejemplo aquí la solución de cocción, entender por ejemplo cuales son las energías que utilizan...	EXP3-P2-94-06
	179, 180, no. 181, si esta muy chévere... No se, colores, repetición de un mismo elemento.	EXP3-P2-94-07
	183, no.	EXP3-P2-94-08
	184... eeeh..no,pues si es muy lindo pero como que no es inspiradora.	EXP3-P2-94-09
	185 tampoco, 186... tampoco. 87, me parece chévere los materiales, el juego de materiales y de colores.	EXP3-P2-94-10
	189... no, la simplicidad, pues ahí leo simplicidad.	EXP3-P2-94-11
	190, aquí lo mismo, pues como que de aquí podría uno sacar un concepto pero general, mas que una solución de forma o de estructura.	EXP3-P2-94-12
	191 y 192 tampoco.	EXP3-P2-94-13
	193, pues si, pa' la huevera (jajaja) 194....	EXP3-P2-94-14
Ángela 56:04	Listo	EXP3-P2-95
Paula 56:05	Si?... es que son muchas!	EXP3-P2-96
Ángela 56:06	Son muchas, si.	EXP3-P2-97-01
	Ven, yo te voy a hacer unas preguntas, es que uno de los... me dijiste que en unas imágenes me dijiste que no era inspirador porque no eran detalladas, si o que era como muy caóticas o muy generales, ¿Por qué te parece que esa imagen tampoco puede ser inspiradora? Por ejemplo tu mencionabas la 67, la 68, la 70... pues que pueden ser imágenes detalladas pero que no las...	EXP3-P2-97-02
Paula 56:37	Como asi?	EXP3-P2-98
Ángela 56:38	Pues mira, por ejemplo: Tu me decias las imágenes que son como muy generales no me inspiran	EXP3-P2-99
Paula 56:46	si	EXP3-P2-100
Ángela 56:47	67, Mira por ejemplo estas que se detallan un poquito mas, por qué no son inspiradoras para ti	EXP3-P2-101
Paula 56:57	Es que, yo creo que no es inspirador cuando no puedes tomar ningún elemento que se relacione	EXP3-P2-102
Ángela 57:02	Ah ok	EXP3-P2-103
Paula 57:04	Si me entiendes, como que no hay algo de lo que yo me pueda pegar para decir este es el color de mi nevera o de esto puedo sacar una forma para hacer una estructura interna o pues un anaquele interno o...	EXP3-P2-104-01
	o sea, cuando tu no tienes como algo de lo que te puedas pegar tampoco es inspirador. Pues de pronto el Volkswagen es muy chévere si yo estoy pensando en	EXP3-P2-104-02

	una nevera recta, pues no puede haber un mejor ejemplo, pero como yo ya tengo, pues eso nos pasa mucho, cuando uno ya tiene una nevera en la cabeza y yo soy muy de estilo mas recto, mas limpio, mas...	
	entonces también me inclino mas por las me están mostrando eso, por eso me gustan las de arquitectura, pues yo creo que esto es mas del estilo como de...	EXP3-P2-104-03
Ángela 57:50	Personal?	EXP3-P2-105
Paula 57:52	Si, demasiado	EXP3-P2-106
Ángela 57:55	Bueno, muchas gracias	EXP3-P2-107
Paula 57:56	Ya?	EXP3-P2-108
Ángela 57:58	ya	EXP3-P2-109
Paula 57:59	Y yo quiero saber, con eso que logras?	EXP3-P2-110
Ángela 58:02	Mira, la idea de esto es identificar....	EXP3-P2-111