

Ex-Perience / Team 1218

Acércate sin estar cerca

Design Thinking

Tras una muy grata experiencia e intercambio de pensamientos obtenidos en la social web en el día de hoy, se determinó una metodología de trabajo la cual se adapta eficazmente a los objetivos principales del presente proyecto. Dicha metodología lleva por nombre “Design Thinking” y está conformada por 5 pasos esenciales; Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Testeo.

Teniendo en cuenta este método de trabajo, se pudo identificar la problemática que abarca los entornos descritos por los actores presentes en el proyecto. Seguido a esto, las condiciones, necesidades, exigencias y oportunidades más relevantes a desarrollar.

Empatía

En este primer paso se pudo identificar el impacto que generó la ausencia de contacto presencial en cada una de las personas objeto de estudio. Cabe reconocer que la sociedad está en proceso de transformación y aceptación de una nueva perspectiva para adaptarse al nuevo entorno social. Sin embargo, se podría decir que en un primer alcance, este impacto fuese negativo y la única solución aceptable es ocultarse y anhelar una cura incierta que nos permita continuar con normalidad la vida como se la dejó anteriormente. Nuestro cuerpo y el del otro son peligrosos. El contacto entre dos cuerpos no es solamente riesgoso, sino irresponsable. Por tanto la distancia y la abstinencia de conectar presencialmente es la manera más eficaz de eliminar el peligro. Y esta desconexión nos afecta directamente a nosotros, ya que nuestro arte nace, se nutre y se comparte de manera principalmente presencial.

Dicho esto, “EX-PERIENCE”, ha adoptado una nueva perspectiva para demostrar no solamente que esperar una cura no es la única opción, sino que también existe una nueva forma de vida que nos invita a avanzar.

Definición

Hoy estamos obligados a encerrarnos. Pero sentimos la necesidad de conectar con los demás a través de sus likes, de sus comentarios, de sus reacciones, de sus videollamadas, de sus talentos, de sus intimidades, de sus contenidos. Porque necesitamos conectar con los demás para no sentirnos solos. Necesitamos compartir la mayor cantidad de experiencias que podamos tomar y vivir desde nuestro artefacto electrónico.

¿Cómo conectar con el otro desde una pantalla? ¿Cómo sentir que no es un obstáculo sino, por el contrario, una oportunidad de conectar de una manera nunca antes pensada? ¿Qué pasaría si tal vez la virtualidad puede llegar a brindar una conexión tal vez distinta, pero no por ello menos honesta que la presencial? ¿Y si esta pantalla que sentimos que nos aparta de las experiencias reales, la tomamos como un escenario que nos permite conectar incluso más íntimamente con la experiencia?

¿Cómo generar experiencias multisensoriales a través de una pantalla?

Actores involucrados

Diseñador Gráfico

User Experience

Community Manager

Productor musical

Diseñador Sonoro

Productor de Audio

Creador escénico

Docente

Actor

Personajes (User Persona)

Se determinó el público objetivo con base a necesidades, exigencias, anhelos por parte de la comunidad de objeto de estudio. Categorizados de la siguiente manera:

Positivos: Persona que se adapta en la crisis, que sienten la necesidad de conectar, que sienten la necesidad de seguir viviendo experiencias multisensoriales, persona que se está viendo involucrada en episodios de ansiedad.

Negativos: Personas que se encierran en la crisis, que niegan a evolucionar, seres cuyo interés en las relaciones interpersonales es relativamente bajo y las consideran innecesarias.

Diagrama de ecosistema

Problema clave: La desconexión de experiencias.

Personajes principales: Juan, Gabriel y Teo

Personajes secundarios: Personas que están cuarentena

Historia:

Cansados de la sobre exposición a medios vacíos y retos en redes sociales un grupo de personas decide tomar acción, con el fin de recrear interacción social por medio de experiencias multisensoriales buscando tener de nuevo la sensación de cercanía con el mundo exterior al que estaban acostumbrados, las multitudes y las experiencias colectivas como lo son conciertos, obras de teatro, ir al cine , etcétera.

Pregunta Problema

¿Cómo generar experiencias multisensoriales a través de una pantalla?