



Inventor

PROTOTIPO DE MESA Y DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA



POR: GALO CHIRIBOGA
WWW.BEHANCE.NET/GALOCHIRIBOGA



Inventor
PROTOTIPO DE MESA Y DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA



U  FQ

COCOCI.  U\$FQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS


MATRICES
reproduciendo diseño

Matrices fue la exposición final de los alumnos de diseño comunicacional en el año 2013



BIBLIO- GRAFIA

- Bettiol, M. y S. Micelli (2006), "The strategic role of design for the competitiveness of the Italian Industrial System", Global Value Chains Workshop: Industrial Upgrading, Offshore Production, and Labor, 9 y 10 de noviembre (CGGC-Duke University).
- (S.A.) (2004), "Ergonomía", Labor Occupational Safety and Health (LOSH) Program the University of California, Los Angeles,
- Incera, José (2007), "Nuevas Interfaces y sus Aplicaciones en las Tecnologías de Información y Comunicaciones", Incera D. Laboratorio de Redes Avanzadas Instituto Tecnológico Autónomo de México Reporte técnico.
- Los Santos Aransay, Alberto, (2009) "Diseño de interacción centrada en el usuario", Computación Ubicua: Trabajo Individual (Universidad de Vigo)
- Pedro R. Torada y Enrique G. Barrau, (2003) "Ergonomía y su significado" pp. 26, Editorial Alfaomega
- CEPAL (2009) Hilbert, Martin y Cairó, Osvaldo, editores "¿Quo vadis, tecnología de la información y de las comunicaciones?", Tercera parte pp. 115-135, División de Desarrollo Productivo y Empresarial (DDPE), Santiago, Chile
- AIGA (2014) "An Ethnography Primer" web: <http://www.scribd.com/doc/46873341/Ethnography-Primer>

DEDICATORIA

Les dedico este gran esfuerzo a mis padres por ayudarme a levantar en cada escalón de mi vida, por su gran ejemplo y sobre todo su incondicionalidad.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a todos!

Gracias Ivan por todos los empujones y guías, gracias a mis padres de nuevo por confiar en mi y darme la libertad de elegir mi destino, gracias a mi hermano y resto de familia, gracias a mis amigos por su acollite cuando necesitaba cualquier cosa para mis proyectos. A la universidad San Francisco por enseñarme tantas cosas.

ABSTRACT

La creciente industria del diseño se a desarrollado de una manera descontrolada en los últimos 10 años y los usuarios necesitan nuevas herramientas que permitan su desarrollo de una manera más orgánica e intuitiva. Con INVENTOR un prototipo de mesa y un diseño de interfaz ubicua creamos nuevas formas de interacción usuario-computador que generan una nueva experimentación con la ayuda de nuevas tecnologías. Para los artistas del futuro esta mesa puede ser un generador del arte.

PALABRAS CLAVE : MESA, OBJETO ARTE, DISEÑO, ANIMACIÓN, MODELADO 3D, ARQUITECTURA, INTERACTIVIDAD, NUEVAS TECNOLOGÍAS, UBÍCUO.



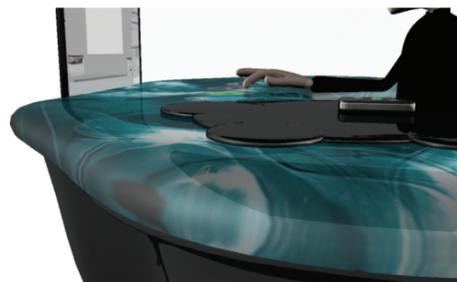
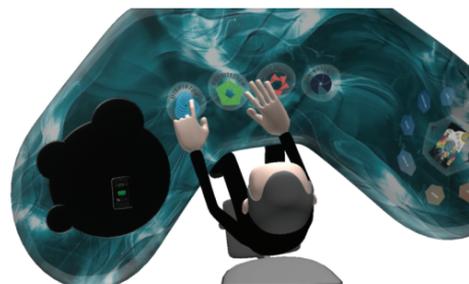
CONCLU - SIONES

Esta propuesta mejorará el futuro de los nuevos diseñadores brindandoles un sin fin de nuevas herramientas hacia una mejora en la productividad. además será una herramienta que irá de la mano de la nueva revolución que se acerca, el 3d printing con nuevas formas más sencillas de interactuar, así se logrará cambiar de la computadora personalizada a la impresión personalizada.



ANIMACION

Para la presentación de esta idea desarrollé un prototipo en Maya 2013. (screen shots abajo) Incluyó modelado, rigging, texturado, animación y postproducción. La animación está incluida en el DVD que viene con la revista, este proyecto fue presentado al público en la exposición de Diseño organizada por la USFQ y el COCOA: Matrices 2013



CONTENIDOS

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS3
ABSTRACT4
PROBLEMÁTICA6
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN7
OBJETIVOS8
MARCO TEÓRICO9
METODOLOGÍA13
CONCEPTUALIZACIÓN15
PRODUCTO16
HARDWARE17
SOFTWARE18
DIAGRAMA DE FLUJO19
ANIMACIÓN20
CONCLUSIONES21
BIBLIOGRAFÍA22

PROBLEMA - MÁTICA

A través del tiempo, el diseño ha tomado un rol importante en el desarrollo de cada uno de los objetos que nos rodea; desde la señalética de los edificios y calles hasta el detalle más pequeño en un juguete; desde los productos hasta el entorno y desde el manejo de información hasta la identidad corporativa.

Las personas que se desempeñan en la rama del diseño juegan un papel fundamental dentro de la estructura y la toma de decisiones de una empresa. A diferencia de años atrás, que se carecía de su participación.

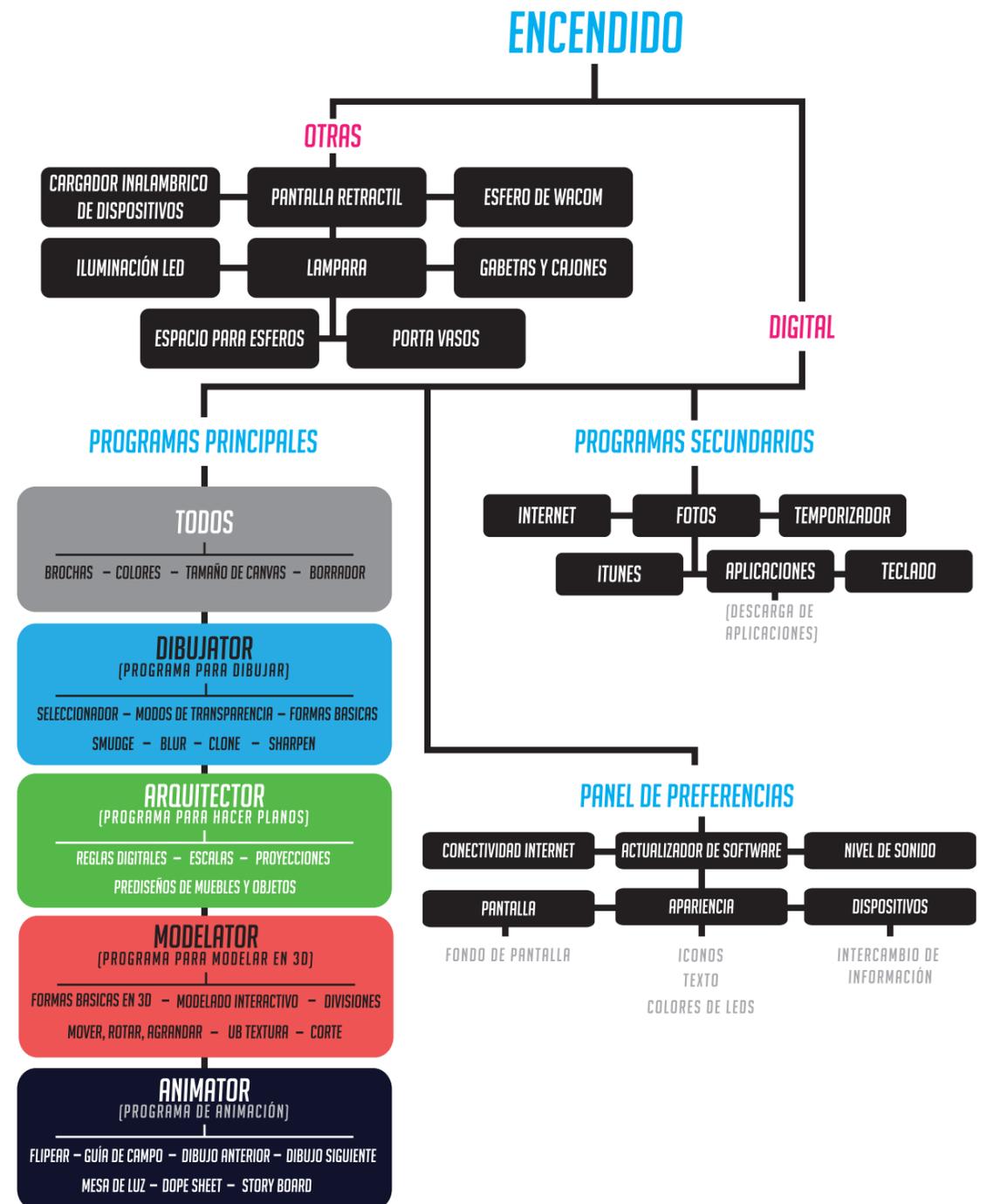
Este cambio generó una explosión en la demanda de interfaces gráficas para diseñadores, arquitectos y animadores, en general artistas y diseñadores.

Además la tecnología también se ha desarrollado por su lado acercándonos a dispositivos creados para interactuar de manera natural y orgánica con el usuario, pero seguimos usando computadores que mantienen un sistema operativo caduco, creado hace años: WIMP (windows, icons, menus, pointer)

Este proyecto se encuentra destinado a la creación de una mesa especialmente ideada para diseñadores, arquitectos y animadores con un interfaz gráfico de última generación pensada para los futuros artistas, para que con estas nuevas herramientas puedan potenciar sus habilidades.



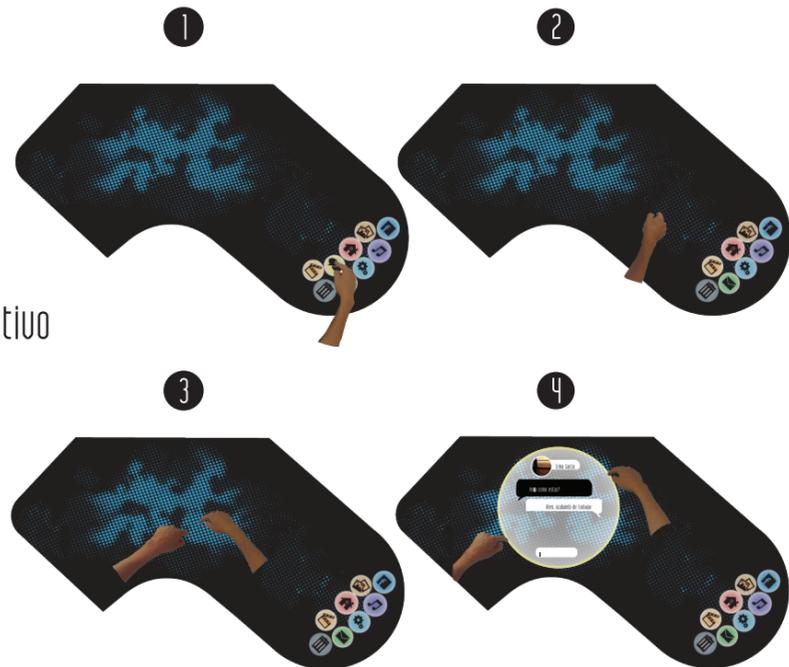
DIAGRAMA - DE FLUJO



SOFTWARE



Software intuitivo



PRE-GUNTA

¿Se puede desarrollar una mesa interactiva que pueda complacer las necesidades conjuntas de varios perfiles del ámbito del diseño, con un interfaz capaz de potenciar las destrezas y personalidades de cada uno, sobre un concepto de diseño minimalista con el fin de aprovechar el espacio de mejor manera?



OBJE- TIVOS

- Desarrollar un interfaz que sea capaz de proyectar digitalmente las herramientas necesarias como reglas, paletas de colores, brochas, plantillas y que a su vez sea mesa de luz con grids para animadores.
- La creación de un objeto arte, que simbolice un estatus de la sociedad.
- A su vez que marque un comienzo en la forma en que se ha visto el diseño.
- Utilizar tecnología de punta existente para que esta mesa se pronuncie como un simbolo de interfaz ubicua donde todo pueda estar conectado dentro de un entorno.

HARD- WARE



PRO - DUCTO

Inventor es más que una mesa, es lo único que necesitaras en tu oficina. Muchos de los problemas de los diseñadores, animadores, arquitectos, etc. es que pasan mucho tiempo sentados, esta mesa está diseñada para usarla de pie, aunque puedes tambien usarla con una silla.

La sutil forma en c permite que tengas 180 grados de forma que puedas utilizar la pantalla touch de una forma natural sin esfuerzos, te permite utilizar las aplicaciones y especialmente al dibujar con mucha libertad,

Además tiene un cargador inalámbrico para tu celular que a la vez te permite transferir datos, una pantalla retracil para usar cuando estes modelando o animando o simplemente para ver una película.



MARCO- TEORICO

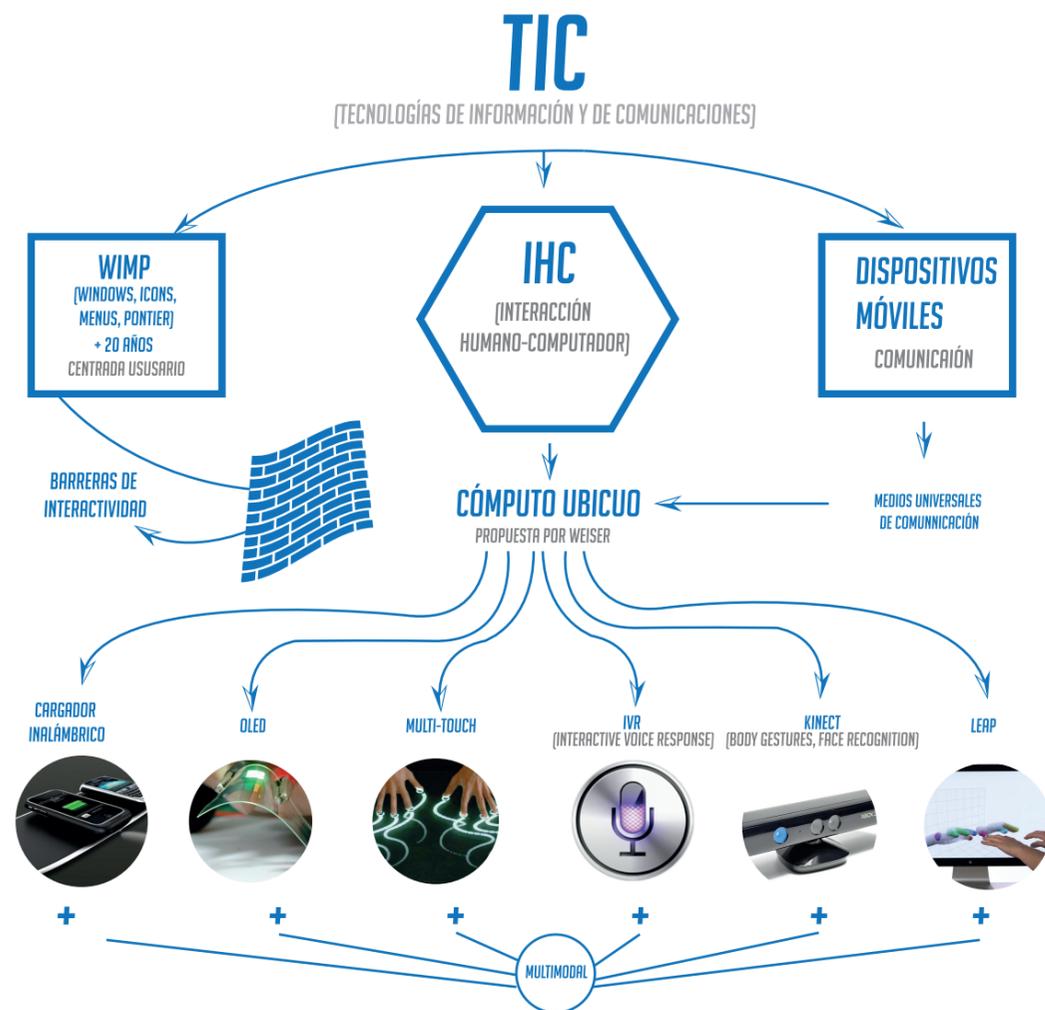
PROPORCIONES

La fascinación de filósofos, artistas, teóricos y arquitectos por el cuerpo humano y su tamaño se remonta siglos atrás. el primer escrito registrado que hablan sobre el tema se presenta en el siglo I A.c. nada menos que el arquitecto de Julio cesar, Vitruvio con el texto "el hombre norma"

ANTROPOMETRÍA

es la sub rama de la antropología biológica o física que estudia las medidas del hombre. Se refiere al estudio de las dimensiones y medidas humanas con el propósito de comprender los cambios físicos y las diferencias entre sus razas y sub-razas.





Interfase, término que procede del vocablo inglés interface (“superficie de contacto”). En informática, esta noción se utiliza para nombrar a la conexión física y funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles. La interfaz no es digital, la podemos encontrar también en libros, en paquetes, ect.

“Existirá una acelerada inserción de las computadoras en las actividades cotidi-

anas del ser humano que sólo podrá ocurrir si la interacción entre las computadoras y los usuarios se simplifica. Ello ha dado lugar a una muy fértil actividad en los últimos años enfocada al diseño y desarrollo de nuevas interfaces más amigables y ergonómicas, capaces de ofrecer un intercambio de información entre el usuario y la computadora más natural, eficiente y productivo, inspirado en la forma en que los humanos nos comunicamos.” J. Incera D. (2007)

CONCERTU - ALIZACIÓN

En primera instancia quería diseñar mesas que fueran modulares para poder tener una para cada uno de los distintos perfiles como diseño, animación y arquitectura, y que exista la posibilidad de combinar mesas de una forma rápida y sencilla.

Al principio tenía planeado desarrollar mi proyecto con tecnologías existentes y materiales accesibles para la construcción de esta mesa.

Después de concluir con la investigación y después de una charla con Ivan (profesor guía), me di cuenta que este proyecto no tiene límites y que podía desarrollar un prototipo de mesa del futuro; entonces el diseño dejó de ser una mesa modular a una herramienta que me permita tener todos los perfiles de una manera digital gracias a las nuevas tecnologías.

MULTI-TOUCH

Estas pantallas, llamadas de multi-táctiles (multi-touch), permiten manipular de forma intuitiva objetos en la pantalla para girar, rotar, desplazar, acelerar, etc. Incera. J. 2007

OLED

Las tecnologías OLED con sustratos de polímeros flexibles tienen un mejor desempeño y una mayor riqueza cromática que las pantallas de matriz activa.

LEAP

Nueva tecnología llamada leap que transformará la forma en que nos comunicamos con las computadoras, dejando de lado al mouse tradicional. (Shah, 2004)



METODOLOGIA

ENCUESTA

La primer metodología utilizada en este proyecto fue una encuesta con datos cuantitativos con el fin de obtener información acerca de las necesidades de 40 ecuatorianos encuestados, obtuve datos muy interesantes (Foto a la derecha).

Primero obtuvimos datos de en donde pasan más tiempo y un 60% de los encuestados respondieron en la universidad. lo que me hace preguntarme: ¿Están ahí porque en su casa y/o oficina no tienen las herramientas necesarias? Un 25 % dijo en su oficina y el resto en su casa.

Las siguientes 4 preguntas me dieron pistas sobre que es lo que más gusta y disgusta del lugar donde pasan más tiempo. esto me servirá para desarrollar mi proyecto en base a los gustos de las personas, en donde tengo que poner énfasis, así mismo, cuales cosas son las menos importantes.