

INTRO

marcuantonio@gmail.com

Marco.castro@nyu.edu

Homework

Document the travel from your house to the museum.

Represent your defect

APPS, PROTOTYPING

Observation

Problem Identifying

Problem Solving

Solution Proposal

Prototyping

Wireframing

Testing

Repeat

INTRODUCCIÓN

Who Am I?

Where am I from?

Qualities

Defect

EXPECTATIONS

Whats an app?

Piece of software that can run the internet on your phone, computer or any other device.

WHAT DO WE WITH THE PHONE?

Mail

Text

Chatting

Gps

Talk

International Calling

Videocalling

Communicate

ASAP - lenguaje, lol,
note taking

Photographs

Video

Alarms

Brag

News

Computer

Satelite

Movies

Learning Language

Museum

Games

Cooking

Square

Crime

Pay

EXPLORE + EXPERIMENT

Explore

1580s, "**Research**, Examine" "Research,
search, examine, explore"

It is said that originally it was a hunting term that meant Shout, Ex - outward plore- cry.

It can also come from make flow from pluer
"flow"

Or it can also mean got to a country in or place in search of discoveries.

EXPLORE + EXPERIMENT

Experience (n.)

From the 14th Century

“**Observation** as the source of knowledge, **event that affect us**”

From old french “Experiment, **proof**, experience”.

From latin Experientia “Knowledge acquired through repeated trials”

Ability to try through our surroundings.

ACTIONS

Research

Examine

Search

Hunt

Shout

Cry

Flow

Discovery

Observation

Knowledge

Event

Affected

Test

Proof

Experience

Knowledge

Repeated trials

Taste our
surroundings.

WHAT DO WE WITH THE PHONE?

Mail

Text

Chatting

Gps

Talk

International Calling

Videocalling

Communicate

ASAP - lenguaje, lol,

note taking

Photographs

Video

Alarms

Brag

News

Computer

Mail

EXPLORE + EXPERIMENT



Search

Surroundings

Research

Observation

Experience

Test

Event

Examine

Discoveries

Shout

Hunt

Flow

Affected

Knowledge

Outward

Test

Repeated trials

Hunt

Knowledge

GOOD DESIGN DOES NOT DEPEND ON FORMAT





"HAY UNA HISTORIA CLAVADA EN CADA OBJETO" ANDREW BLAUVELT,
CURADOR DE DISEÑO, WALKER ART CENTER.

THERE IS A STORY IN EACH OBJECT" ANDREW BLAUVELT, CURATOR DESIGN,
WALKER ART CENTER.



<http://vimeo.com/vitamins/book>

USER IS IMPORTANT

“When I’m working on a problem, I never think on its beauty. Only think on how to solve the problem. If when I finish, the solution is not beautiful, I know it’s wrong.

Richard Buckminster Fuller.



WHAT IS A PROJECT?

A project

An idea fundamented, defined and limited by information.

Once we decide on the theme, we have a ordered sequence of decisions about tasks and resources with the goal to achieve objective.

PROJECT

A plan is presented that promises a successful execution to achieve the goal.

PREPARACIÓN DEL PROYECTO

Preparing a project proposal es essentially providing a solution to a problem, its a process that can be achieved through a series of steps.

PREPARACIÓN DEL PROYECTO

Collecting Information

Time necessary to reflect about the subject, the right solutions come after DEEP RESEARCH.

Invest Time now, save time later.

Set the right problem, DONT PROPOSE SOLUTIONS TO A PROBLEM WE DONT KNOW

A BADLY STATED PROBLEM, wastes time, money and energy.

PROJECT DESIGN

What do we need from a project for it to be good in results and design?

REQUISITOS DEL DISEÑO DE PROYECTOS

1. Permitir toma de decisiones.
2. Ser coherente entre sus fases.
3. Ser fruto de procesos anteriores y origen de procesos futuros.
4. Tener una visión a largo plazo.
5. Ser realista y consecuente con el contexto.
6. Tener un fuerte componente de Originalidad y Renovación.
7. Estar abierto a la participación de otros agentes.
8. Estar conscientes de la ideología que nos guía.
9. Establecer una temporalización.

PERMITIR TOMA DE DECISIONES

El proyecto debe ser útil para quien lo maneja y para quien lo recibe

Es un texto claro y conciso que guía al equipo en su quehacer cotidiano

Plantea elementos necesarios para los diferentes responsables

Un documento trabajado por consenso, decidido por el equipo

SER COHERENTE ENTRE SUS FASES

El proyecto no es una suma de diferentes partes, es una totalidad coherente entre si, en la que cada parte es el desarrollo de una idea común

No es correcto ni provechoso que cada miembro del equipo escriba una parte y luego se reúna todo el material.

Todo el equipo debe aportar en cada parte del proyecto y elaborarlo en conjunto

LEAN STARTUP

SER FRUTO DE PROCESOS ANTERIORES Y ORIGEN DE PROCESOS FUTUROS

Es interesante que un proyecto sepa recoger ideas, iniciativas y acciones existentes tanto en el pasado como en el presente

Se puede dar seguimiento a proyectos existentes o se puede romper con ellos pero no empezar de cero.

Los proyectos deben pensar en su continuidad y esto debe reflejarse desde el inicio

TENER VISIÓN A LARGO PLAZO

Realizar un proyecto requiere de muchas energías, esfuerzos y dinero, es por eso importante cuando se realiza un proyecto pensar en crear un modelo que pueda repetirse.

SER REALISTA Y CONSECUENTE CON EL CONTEXTO

Los proyectos son respuestas organizadas a la realidad

Es importante tener toda la información posible

Conocer a fondo los elementos mas destacados del entorno es esencial a la hora de diseñar cualquier propuesta de intervención

TENER UN FUERTE COMPONENTE DE ORIGINALIDAD Y RENOVACIÓN

Un proyecto debe de justificarse por su interés, necesidad y respuesta a demandas concretas.

Debe saber renovarse en cada oportunidad

ESTAR ABIERTO A LA PARTICIPACIÓN DE OTROS AGENTES

Un proyecto debe facilitar la incorporación de otras personas desde su fase de diseño, en caso necesario.

Tiene que poder ampliar el debate ,
aceptar otros puntos de vista y repartir
tareas internas

ESTAR CONSCIENTES DE LA IDEOLOGÍA QUE NOS GUÍA

Conocer las ideas que fundamentan cada proyecto y que coincidan con la institución o empresa a la cual se le plantea el proyecto. Este debe ser una respuesta, a su misma línea de trabajo y pensamiento.

ESTABLECER UNA TEMPORALIZACIÓN

El diseño del proyecto es una suma de ideas y acciones a desarrollar que requieren de un cronograma preciso, con el objeto de facilitar:

La toma de decisiones y su ejecución,

Establecer fechas límites de las distintas fases para llegar a su realización sin las prisa habituales

¿QUÉ ES UN PROYECTO?

Un proyecto es un instrumento de trabajo a la hora de transformar ideas en **acciones**

Al adoptar el diseño de proyectos como herramienta de trabajo es cambiar la mentalidad laboral

Al asumir un proyecto el status de quienes lo presentan cambia.

PARA PENSAR

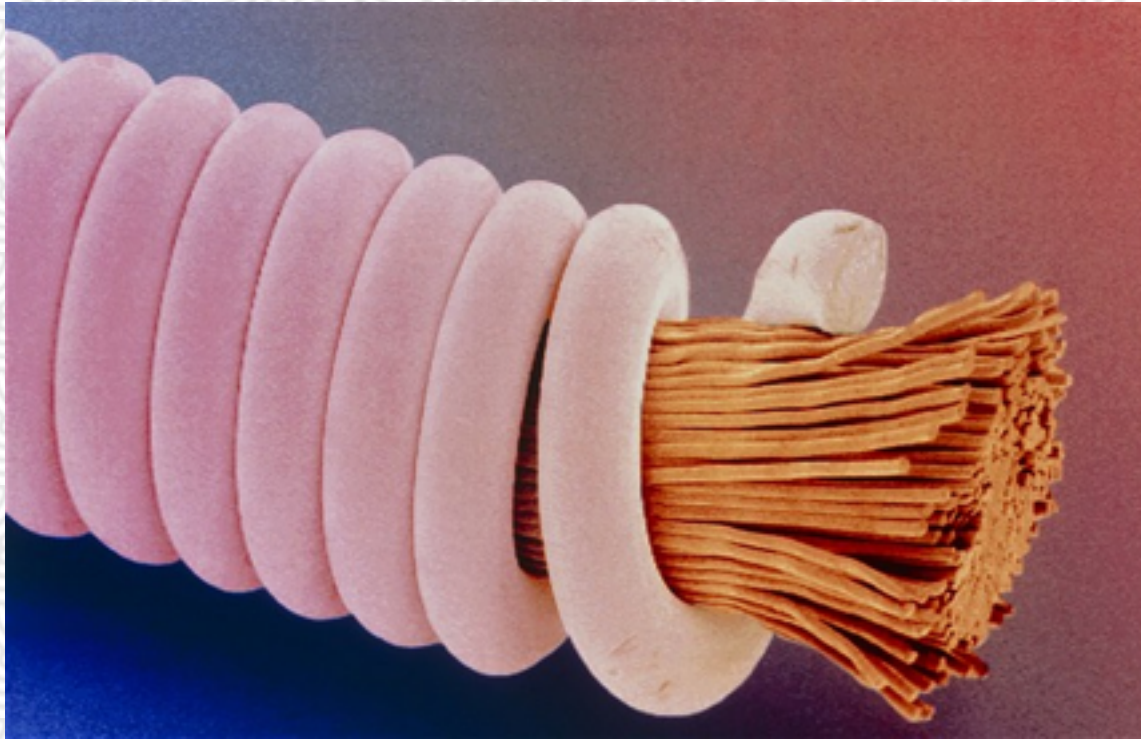
El único verdadero viaje de descubrimiento consiste no en buscar nuevos paisajes, sino en mirar con nuevos ojos."

Marcel Proust

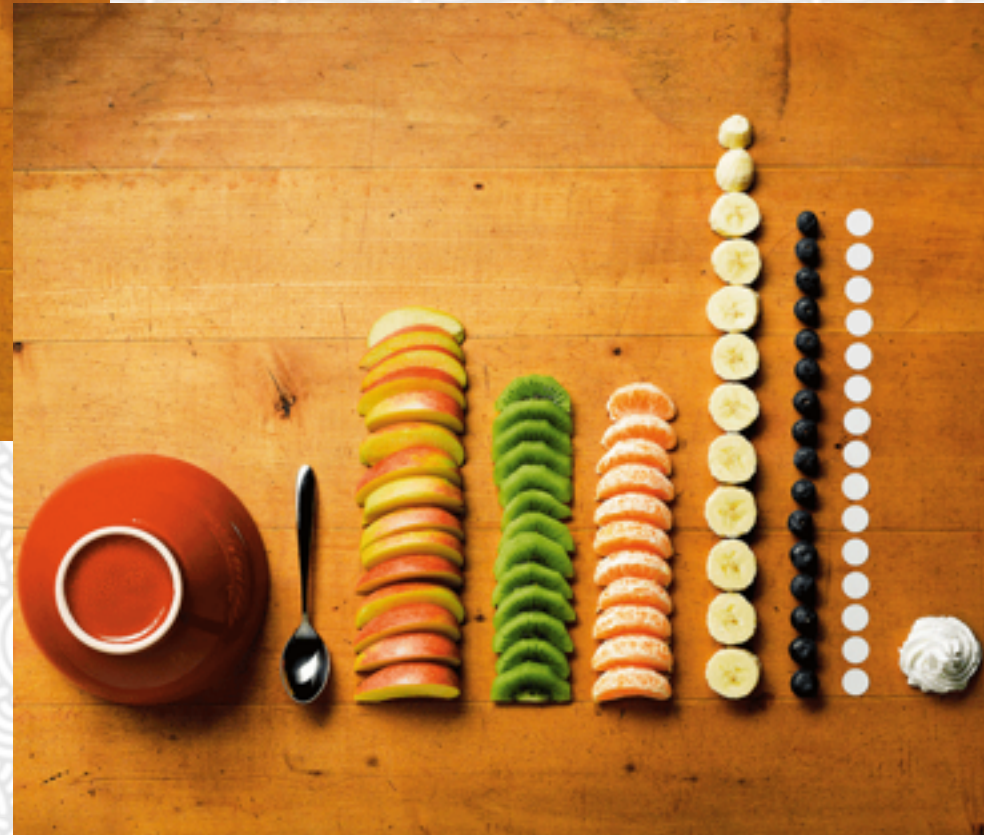
En los momentos de crisis, sólo la imaginación es más importante que el conocimiento.

Albert Einstein

OBSERVAR



OBSERVAR + DECONSTRUIR



RECONSTRUIR



ORGANIZAR



TAREA

YOUR TURN...

- Descripción de un objeto a detalle - observarlo al menos 15 minutos.
- Deconstruir y ordenar algo en su alrededor. (bolso, closet, parque)
- Una app o proyecto que les sea muy útil o les guste mucho.
- ¿Quién es Buckminster Fuller?