

OBJETO INTERFAZ

ESPECIALIDAD/ES	CURSO /OS	SEMESTRE	TURNO	Nº DE CRÉDITOS	HORAS PRESENCIALES
GP	4º	2º	M	6	6

G DISEÑO GRÁFICO I DISEÑO DE INTERIORES M DISEÑO DE MODA P DISEÑO DE PRODUCTO M TURNO MAÑANA T TURNO TARDE

PROFESOR/ES

ESPECIALISTA A DETERMINAR / PROFESOR/A A DETERMINAR

A medida que los productos han ido incorporando tecnologías más avanzadas, han descuidado las cualidades del propio objeto (forma, material, significado...) hasta el punto de que hoy en día, en muchos casos, nos relacionamos únicamente con los datos que manejan estos dispositivos sin aprovechar las oportunidades que puede ofrecer el propio objeto como tal. ¿Cómo podrían integrarse estas dos realidades?

En esta asignatura trataremos de dar respuesta a esta pregunta trabajando en proyectos interdisciplinarios (grá-

fico/producto) de productos en los que el diseño de interfaces, aplicaciones, etc. tenga un peso significativo. No entenderemos el objeto como mero soporte de una tecnología, ni la tecnología como "valor añadido" al objeto. Trabajaremos ambas dimensiones de manera conjunta buscando relaciones de sinergia. De este enfoque surgirán productos capaces de construir nuevas experiencias.



dB, Mathieu Lehanneur.

Emisor de ruido blanco que captura constantemente el nivel de ruido del hábitat y cuando registra que se excede el volumen de sonido aceptable, se mueve para posicionarse junto a la fuente de sonido.



"Medir menos para sentirse más", Mickael Boulay

Medidor de glucosa que ofrece una alternativa a los medidores numéricos tradicionales y se centra en los aspectos más emocionales. Utiliza la posición del LED y el color mostrado por la interfaz del dispositivo para revelar si el nivel de azúcar en la sangre es alto, bajo o equilibrado como una alternativa a la visualización de valores.



Nintendo Labo, Nintendo, 2018

Kit que amplía las posibilidades de la Nintendo Switch y propone al usuario construir elementos de cartón que podrá modificar físicamente e interactuar mediante un software controlado por los Joy-Cons de Switch. Cada kit viene con un conjunto de hojas de cartón modulares, diseñadas específicamente para interactuar con los controladores Joy-Con, y que tras su montaje y conexión, adquieren una nueva dimensión, convirtiéndose en útiles funcionales para jugar con los últimos recursos tecnológicos.