

CARACTERIZACIÓN EXPERIENCIAL

manual de instrucciones para el mapa de
caracterización experiencial



Este kit de herramientas tiene como objetivo apoyarte en comprender cómo las personas experimentan los materiales.

En este folleto, encontrarás una explicación detallada sobre los conceptos básicos que sustentan el conjunto de herramientas y las instrucciones sobre cómo usarlo.

¿Qué es la experiencia con los materiales?

Los materiales en los productos no solo contribuyen al funcionamiento sino también a la experiencia general del producto: ellos satisfacen o perturban nuestros sentidos, evocan asociaciones y provocan emociones y acciones.

La noción de “experiencia con los materiales” (materials experience) enfatiza el papel de los materiales como entidades técnicas y experienciales de manera simultánea. Independientemente del resultado final, experimentamos materiales de productos en cuatro niveles de experiencia, a saber, sensorial, interpretativo, afectivo y performativo.

nivel sensorial: nuestro encuentro con los materiales ocurre a nivel sensorial, a través del tacto, la visión, el olfato, el sonido y el gusto.

Nos gusta la superficie lisa de una computadora portátil de metal, y no nos gusta un mango de goma pegajoso. Las descripciones como suave, pegajoso, pertenecen al nivel sensorial.

nivel interpretativo: el nivel interpretativo se refiere a cómo interpretamos y juzgamos los materiales, es decir,

los significados que les atribuimos después del encuentro sensorial inicial. Las descripciones 'moderno', 'tradicional', 'de alta calidad', caen bajo el nivel interpretativo.

nivel afectivo: podemos sentirnos fascinados o decepcionados por las cualidades de un material incorporado en un producto particular. Tales descripciones como 'fascinante', 'sorprendente', que se refieren a la emoción provocada por los materiales, pertenecen al nivel afectivo.

nivel performativo (relativo al desempeño o performance): el nivel performativo enfatiza el rol activo de los materiales en la configuración de nuestras maneras de 'hacer'. Las descripciones sobre el desempeño del objeto y acciones por medio de los materiales, como caricias (cuidados), ajustes, se incluyen dentro de esta categoría.

Cada uno de estos niveles de experiencia en materiales está altamente entrelazado (sujeto,-objeto-contexto-tiempo).

El kit de herramientas Ma2E4 proporciona un enfoque ágil para comprender cómo las personas reciben y perciben un material en particular en los niveles de experiencia, así el cómo estos niveles se interrelacionan en la experiencia del material.

El kit de herramientas

Muchas veces, las personas tienen dificultades expresando y verbalizando sus experiencias con productos: ¿Cómo se siente (el producto) ?, ¿Qué es lo que te sugiere hacer?, ¿Qué es lo que evoca?

Estas preguntas son de interés para cualquier diseñador que desee recibir comentarios de los potenciales consumidores sobre una propuesta de diseño, que en este caso es un "material".

El kit de herramientas Ma2E4 proporciona vocabulario y estructura para buscar respuestas a tales preguntas de una manera ágil, intuitiva e inspiradora. El kit de herramientas se utiliza en un entorno en el que el diseñador actúa como facilitador y hace preguntas a un participante sobre un material específico.

El toolkit se compone de dos partes principales:

- 1. La guía del facilitador** > para ayudar al facilitador antes y durante la prueba;

2. el mapa del participante para llevar un registro de las respuestas de los participantes;

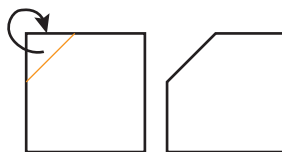
Junto a estos dos folletos, el conjunto de herramientas incluye dos conjuntos de palabras que respaldan el nivel afectivo e interpretativo, y una colección de imágenes (es decir, **el set de imágenes interpretativas**) que se utilizarán para comprender de mejor manera el nivel interpretativo.

Nota: el mapa del participante y el conjunto de imágenes interpretativas deben reimprimirse tantas veces como sea necesario. Han sido diseñados en formato A3 para que puedas imprimirlos fácilmente. Para plegar la guía del facilitador y el mapa del participante, siga estas instrucciones:

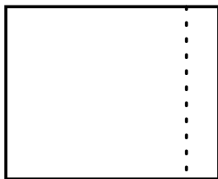
pliegue “valle”



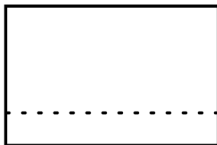
pliegue “montaña”



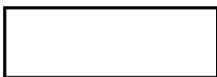
1 fold the sidewing ("notes")



2 fold the bottom ("final reflection")



3 fold in half horizontally



- ④ fold in half vertically



- ⑤ fold one wing
(revealing the cover)

flip the booklet



- ⑥ fold the other wing



well done!



1. guía del facilitador

Este folleto es una guía paso a paso que se utilizará durante el estudio, que te recuerda las preguntas que debes hacer y las tareas que debes completar con los participantes.

También podrás encontrar una indicación de tiempo para cada tarea, especificando cuánto tiempo es requerido en promedio para que un participante complete una tarea. Se espera que una sola sesión dure unos 30 minutos.

2. mapa del participante

El mapa, cuando se pliega como se indica, estará listo para usarse como folleto. Puedes pasar sus páginas como lo muestran las flechas. Esto ayudará a pasar por los cuatro niveles experienciales uno por uno. Cuando llegues a la página 5, se te pedirá que despliegues el mapa por completo y que discutas las respuestas del participante.

El mapa se compone de cinco pasos:

1. explorando las cualidades performativas del material:

este es el único momento en que el mapa debería ser completado por el mismo facilitador. Aquí deberías pedir al participante que "explore libremente el material".

Mira las acciones de los participantes y usa el mapa para toma nota de lo que hacen. Puedes usar las imágenes de referencia proporcionadas. Si no puedes encontrar ninguna imagen que corresponda, describe sus acciones en palabras. Para estimular aún más al participante, puedes usar las tres sub-preguntas escritas en el mapa: "¿Cómo **mueves** material?", "¿Cómo **tocas** el material?", "¿Cómo **sostienes/agarras** el material?".

Estas tres preguntas deberían hacer que el usuario piense en las diferentes formas de tocar, sostener y mover los material triggers (entes que desencadenan una acción)

2. explorar las cualidades sensoriales del material

Después del nivel performativo, pasamos al nivel sensorial que se explora a través de una escala sensorial.

Pídele al participante que califique el material de acuerdo con la escala. Él/ella puede marcar directamente su calificación en la escala.

3. Explorando las cualidades afectivas del Material:

cuando pases la página, encontrarás un espacio gráfico vacío que debe ser completado por el participante. En el 'vocabulario afectivo', se te proporciona una Lista de emociones: muéstralas al participante y pregúntale a él o ella para seleccionar un mínimo de 3 de la lista que él o ella piensa que el material provoque en él o ella. Luego, pídele que los coloque (escribiendo) en el gráfico de acuerdo con el eje proporcionado. Por ejemplo, expresar cuáles de estas tres emociones son más o menos intensas y cuáles son más o menos agradables; la 'sorpresa' puede ser a la vez una emoción agradable o desagradable.

4. Explorando las cualidades interpretativas del material:

pasa a la siguiente página para alcanzar el nivel interpretativo. En el 'vocabulario interpretativo' obtendrás otra lista de palabras, esta vez incluyen un conjunto

de significados que se encontraron como los más relevantes y elementos descriptivos utilizados con frecuencia para materiales [1].

Muéstraselos al participante y pídele seleccionar tres significados que el material evoca según el o ella. Luego, pídeles que pongan el material a un lado y reflexionen sobre esas tres palabras o conceptos.

Abre el conjunto correspondiente de imágenes interpretativas (ejemplo, si seleccionan agresivo, natural y futurista, solo muéstrales los tres conjuntos correspondientes).

Pídeles que seleccionen una o dos imágenes para especificar lo que quieren decir exactamente con la palabra que eligieron. Por ejemplo, “¿Qué quieres decir con 'agresivo'? '¿Agresivo' como la imagen 1, la imagen 2 o 3?” (cortar y pegar fotos en el mapa).

5. Reflexión final

Durante el estudio, probablemente sentiste la necesidad de profundizar la conversación con el/las participantes, preguntándole quizás sobre las motivaciones detrás de sus respuestas. ¡El último paso del toolkit te entrega la oportunidad de hacerlo!

Después del nivel interpretativo, puede desplegar el mapa por completo y hacer las últimas tres preguntas: “¿cuál es la cualidad **más agradable** del material?”, “¿cuál es la cualidad **más perturbadora** del material” y “¿cuál es la cualidad **más singular** de el material?”

Luego, pídele al participante que reflexione sobre sus respuestas anteriores e intente captar las relaciones entre los diferentes niveles de la experiencia.

Por ejemplo, puedes preguntar: “¿por qué crees que el material es 'agresivo'? ¿Cuáles son las cualidades sensoriales que hacen que para ti el material sea 'agresivo'? y ¿cómo se relaciona esto con las emociones que seleccionaste?”

Este nivel te proporcionará una comprensión más holística de las experiencias materiales.

Conjuntos de imágenes interpretativas

En el vocabulario interpretativo, se te proporciona un conjunto de significados que se encontraron como temas relevantes y elementos descriptivos utilizados con frecuencia para los materiales. Sin embargo, estos significados pueden ser interpretados de manera muy diferente por los participantes. Es importante revelar qué quieren decir exactamente con 'natural' cuando describen el material como 'natural'.

'Natural' podría significar que la textura específica del material está asociada con patrones que encontramos en la naturaleza, o que el material tiene algunas cualidades imperfectas que lo hacen ver más auténtico que un material industrializado.

Estas diferencias con respecto a las diferentes formas en que se interpreta un significado pueden inspirarte en el proceso de diseño.

Ten en cuenta que recopilamos este conjunto inicial de imágenes para ti. Puedes cambiar libremente las imágenes con otras que consideres más relevantes, interesantes o inspiradoras. Puedes volver a imprimir y sustituir fácilmente la imagen de cada participante.

referencias

¹ Karana, E. (2009). Meanings of materials (Doctoral dissertation, TU Delft, Delft University of Technology).

este kit de herramientas incluye los resultados de investigaciones previamente publicadas:

performative level:

the visuals > Karana, E., Giaccardi, E., Stamhuis, N., & Goossensen, J. (2016). The Tuning of Materials: A Designer's Journey. In Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems (pp. 619-631). ACM.

'move, hold, touch' framework > Angelini, L., Lalanne, D., Hoven, E. V. D., Khaled, O. A., & Mugellini, E. (2015). Move, hold and touch: a framework for tangible gesture interactive systems. *Machines*, 3(3), 173-207.

sensorial level:

the scale> Karana, E. (2009). Meanings of materials (Doctoral dissertation, TU Delft, Delft University of Technology).

affective level:

the set of emotions > Fokkinga, S. F. (2015). Design -|+. Negative emotions for positive experiences (Doctoral dissertation, TU Delft, Delft University of Technology).
Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6(2).

the axis > Russell, J. A. (2003). Core affect and the psychological construction of emotion. *Psychological review*, 110(1), 145.

interpretive level:

the set of meanings > Karana, E. (2009). Meanings of materials (Doctoral dissertation, TU Delft, Delft University of Technology).

créditos

investigación por:

Serena Camere

Elvin Karana

contacto:

info@materialsexperiencelab.com

traducción por:

Francisco Rojas Miranda

Rubén Jacob-Dazarola

contacto:

rubenhjd@uchilefau.cl

este kit de herramientas es propiedad de
Materials Experience Lab







