

# Narrativa

---

*Todos  
contamos  
historias para  
relacionarnos.*

## GUÍA PARA EL DISEÑO NARRATIVO

[narrativa.udd.cl](http://narrativa.udd.cl)

---

El contenido de esta guía propone temas de observación y discusión en clases que permitan desarrollar diseños orientados a las personas y las relaciones de calidad que se puedan establecer al momento de interactuar en un determinado contexto.

Humanizar procesos de diseño basado en la generación de historias que reflejen realidades del cotidiano, interacciones de cualquier índole con el fin último de enriquecer la experiencia del ser humano en comunidad.

# Narrativa

---

*Todos  
contamos  
historias para  
relacionarnos.*

*¿Cómo es la interacción en un contexto dado,  
entre nosotros y con los objetos que nos rodean?*

---

Bienvenido a la Guía para el Diseño Narrativo. Proyecto del curso Narrativa de la mención **Diseño de Interacción Digital** de la carrera de Diseño UDD en el cual se aborda esta pregunta desde la observación hacia el cómo las personas interpretan experiencias y las integran generando aprendizaje desde sus propios relatos y en la construcción con los demás interlocutores.

El desafío para el estudiante, es diseñar proyectos con la intención de generar relatos que conecten a las personas. La posibilidad que tiene el diseñador de crear historias puede ser utilizada como herramienta que permita desarrollar productos y servicios donde las personas fortalezcan su comunidad y construyan relaciones de calidad dentro del ecosistema en el que se desenvuelvan.

# PERSONA

## ***¿Cómo acortar la brecha entre una idea de diseño y la real interacción con un ser humano?***

---

La ficha de *Persona*, es una herramienta que permite proyectar el perfil del posible usuario de un proyecto de diseño.

Genera un testeo ficticio que permite visualizar y estudiar el contexto de las personas que experimentarán el contenido propuesto. La creación de los perfiles ficticios permite explorar posibles conflictos, actitudes o elecciones que las personas puedan realizar durante una interacción. Una vez expuesta la variedad de personas, se añaden relatos detallados que permitan crear un personaje realista que humanice el diseño del proyecto permitiendo minimizar fallas por medio de una hipotética empatía hacia las acciones de un grupo de usuarios. Se describen patrones de conductas, metas, habilidades, actitudes y contexto de interacción. Se crean varias “persona” para analizar un diseño, y siempre hay una “persona” foco, norte de las metas del proceso completo.

## FICHA PERSONA FOCO

NOMBRE \_\_\_\_\_

EDAD \_\_\_\_\_

ROL LABORAL \_\_\_\_\_

PROFESIÓN \_\_\_\_\_



¿POR QUÉ? *(verbo / lugar)*

---

---

---

¿QUÉ TE GUSTA DE...? *(lugar)*

---

---

---

METAS EN *(lugar)*

---

---

---

“(Escribir frase dicha por el individuo en relación a tema específico que revele una situación)”


(Escribir adjetivos sobre la persona, su personalidad)

**NIVELES**

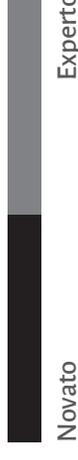
**SATISFACCIÓN** *(objeto / lugar)*



**FRUSTRACIÓN** *(objeto / lugar)*



**NIVEL USO** *(objeto / lugar)*



**CUMPLIMIENTO** *(actividad)*



**MOLESTIAS DE** *(lugar)*

---

---

---

# SIMPLICIDAD

## ***10 leyes de la simplicidad***

*Por John Maeda*

---

Maeda nos propone la posibilidad de observar y cuestionar el tipo de complejidad que se desprende de una interacción con el fin de realizar un proceso de diseño que nos lleve a una experiencia simplificada.

[lawsofsimplicity.com](http://lawsofsimplicity.com)

## **01 \_REDUCIR**

---

El análisis de una reducción posible de elementos que no contribuyan a una interacción fluida, genera simplicidad.

## **02 \_ORGANIZAR**

---

Organizar los elementos y hacerlos dialogar, permite que un sistema complejo parezca sencillo. Ampliar espacio, reunir todo en un solo lugar y buscar que el sistema sea coherente.

## **03 \_TIEMPO**

---

Ahorrar tiempo hace parecer las cosas más simples. Esperar no es un objetivo, puede generar estrés.

## **04 \_APRENDIZAJE**

---

Tener conocimiento previo simplifica la interacción. Saber de antemano para donde girar una llave de agua, nos puede ahorrar complejidad.

## **05 \_DIFERENCIAS**

---

Hacer que parezca sencillo un diseño requiere hacer que su complejidad sea accesible. La simplicidad y la complejidad se necesitan entre sí.

[lawsofsimplicity.com](http://lawsofsimplicity.com)

## 06 \_CONTEXTO

---

Elementos periféricos pueden ser muy relevante. Entregan información entre líneas que ayuda a interactuar.

## 07 \_EMOCIÓN

---

Otorgar emoción nos aleja de la máquina, siempre será mejor que una interacción fría. Debemos lograr emocionar, es decir empatizar con lo humano gracias a nuestro diseño.

## 08 \_CONFIANZA

---

Nuestra idiosincrasia quizás nos perjudica en cuanto a simplificar, sin embargo hay que confiar en la simplicidad.

## 09 \_FRACASO

---

Hay ciertas cosas que no podremos hacer de manera simple. El error es necesario para el éxito y para humanizar.

## 10 \_LA ÚNICA

---

Simplificar consiste en sacar lo que es obvio e incorporar lo humanamente relevante.

[lawsofsimplicity.com](http://lawsofsimplicity.com)

# ELEMENTOS

## **6 elementos de la experiencia**

Por Álvaro Sylleros

---

Sylleros propone segmentar el análisis del proceso de diseñar una experiencia en 6 posibles unidades que permitan acortar la brecha entre la idea y el usuario que genera una relación con el objeto en un momento específico de interacción.

## **ORIGINAL**

---

Capacidad para interesarse / Interesar, dentro de la probabilidad de ocurrencia de conjuntos de signos, símbolos, formas, estructuras, sensaciones, acciones, eventos, etc., de manera independiente de los significados u objetos implícitos.

## **REDUNDANTE**

---

Relacionado al recuerdo / Reiterar los múltiples conjuntos de signos, símbolos, significados, códigos, acciones, sensaciones, emociones, estructuras, formas, eventos, etc. que se encuentran incorporados en la memoria y el conocimiento de los individuos y que desde allí son regatillados por todo tipo de lenguajes.

## **SEMÁNTICO**

---

Relacionado a decodificar / Codificar significados transportados por los repertorios de signos más o menos universales, además de unívocos, lógicos y denotativos. Útiles porque preparan reacciones externas para acciones precisas.

## **SINTÁCTICO**

---

Posibilidad de unir / Disponer dentro y entre conjuntos de signos, símbolos, formas, estructuras, sensaciones, acciones, eventos, etc., de manera independiente a los significados u objetos implícitos.

## **ESTÉTICO**

---

Relacionado al sentir / Expresar las múltiples dimensiones y umbrales de sensación que provocan reacciones internas que presentan un gran campo de libertad como las relativas a las emociones, la aceptación y el rechazo, los estilos, los valores, la elección preferencial y personal de acuerdo a factores más o menos arbitrarios. Según Moles, es el elemento estético el que finalmente queda en la memoria.

## **INTELIGIBLE**

---

Relacionado al entender / Capacidad para explicar lo que nos sucede internamente y lo que nos rodea.

# Narrativa

---

*Todos  
contamos  
historias para  
relacionarnos.*

Proyecto financiado por el Fondo 2016,  
Proyectos de Innovación y fortalecimiento a  
la docencia.

---

Docente a cargo / Florencia Aguilera Molina  
faguilera@udd.cl