

# El diseño para el Ser

## Capítulo 2 - Fenomenología y diseño de la experiencia

Alejandra Alcavil

Francisca Delgadillo

María José Muñoz

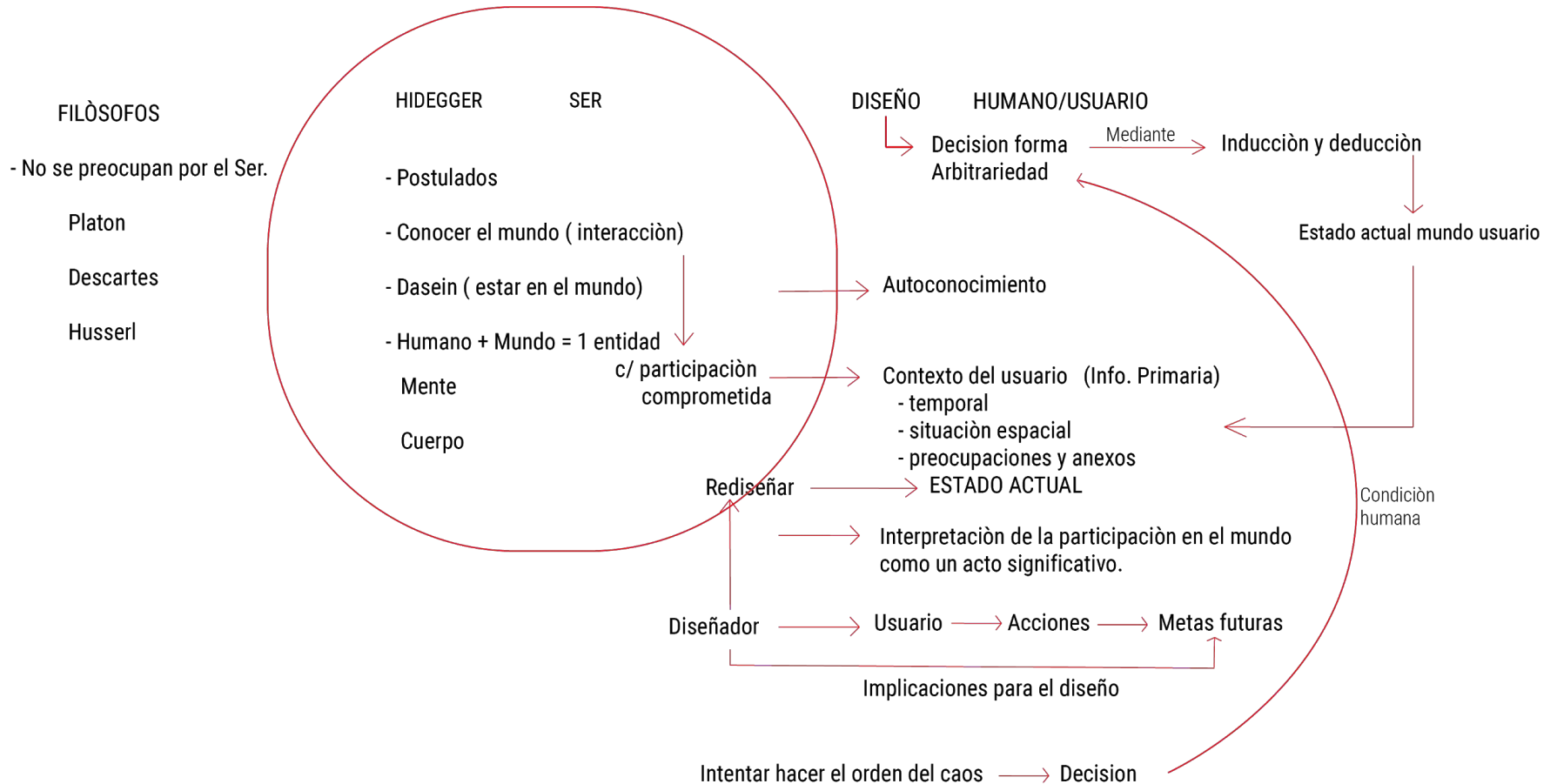
Silvana Sarrocchi

Gabriela Zett

Diseño de Servicios

03 . 09 . 2019

# El Ser es un proceso de diseño



# El conocer el mundo mediante la interacción

## La Interacción



Dasein: “el yo y el mundo” se unen en una sola entidad.

**(Praxis)**



Extensión de la mente y extensiones del cuerpo

**(Objetos)**



Present-at-hand

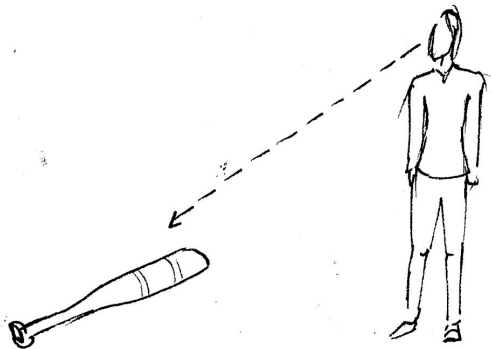
y

Ready-to-hand

*“El yo y el mundo pertenecen juntos en una sola entidad, Dasein. El yo y el mundo no son dos entidades, como el sujeto y el objeto ... pero el yo y el mundo son la determinación básica del Dasein en sí mismo en la unidad de la estructura del ser en el mundo ” Heidegger, 1888.*

*“Para Heidegger, el conocimiento y la comprensión provienen de nuestras interacciones con las cosas y entre nosotros, en lugar de las formulaciones teóricas de una mente divorciada.” Design of Dasein, Cap. 2, pág. 22.*

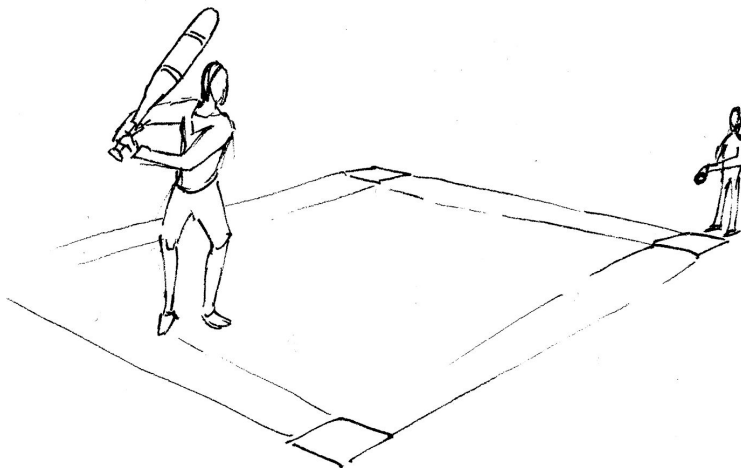
## Present-at-Hand (Presencia en mano)



El usuario **mirando** el objeto:  
(Aprendizaje Teórico si se le  
enseña previamente)

PUNTO FOCAL INTERACCIÓN:  
EL OBJETO

## Present-to-hand (Listo para la mano)



El usuario **usando** el objeto:  
Lo práctico, el aprender en la  
experiencia.

PUNTO FOCAL INTERACCIÓN:  
EL USUARIO

# Reflexionando sobre la experiencia de los objetos



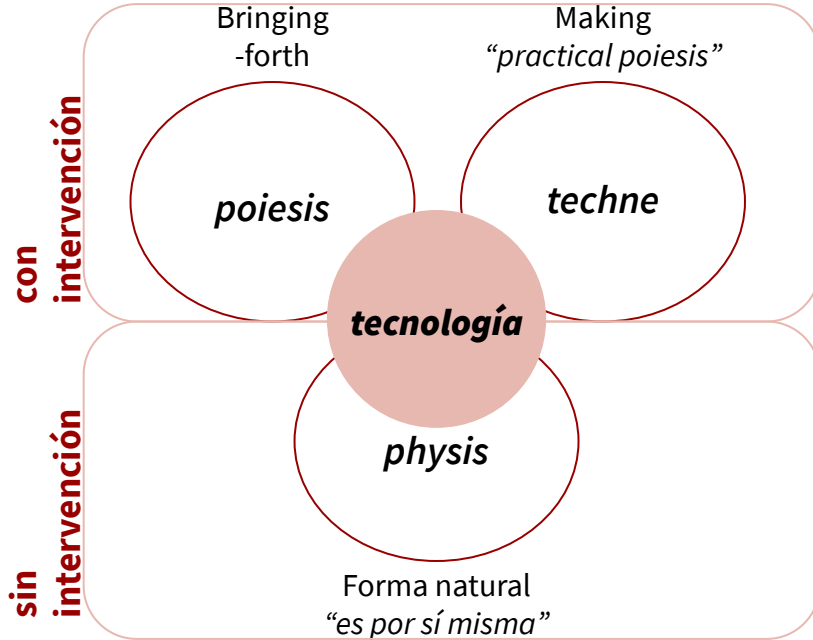
*“La usabilidad, por ejemplo, es el proceso mediante el cual los diseñadores determinan la efectividad de sus diseños. Su objetivo es estudiar la facilidad de uso de un objeto en particular.”*

*“Pero el afrontamiento, según Dreyfus, ocurre en un nivel más inmunitario que el tipo de afrontamiento consciente que se acaba de describir. Hacemos frente al mundo simplemente interactuando con las cosas.”*

*“También podemos pensar en el afrontamiento como un proceso de diseño cotidiano, como una forma de gestionar activamente el entorno.”*

# Heidegger en la tecnología

función, significado y contexto en la tecnología



“El arte es la Hermenéutica del mundo.”

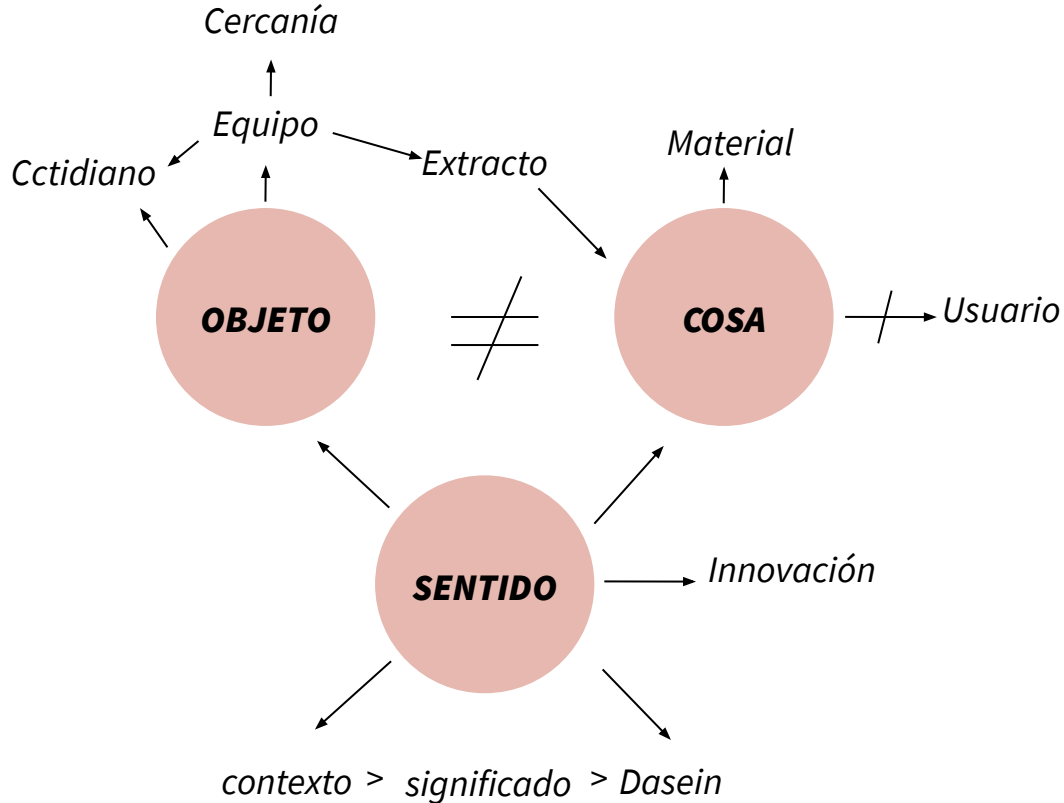
“El real valor de la esencia de la tecnología es el potencial que posee para revelar lo que no era visible antes.”

“La tecnología se asemeja al arte en el sentido que es capaz de leer al mundo (Hermenéutica).”

“El miedo de Heidegger es que el usuario se encuentre en un estado permanente de posición pasiva frente a la tecnología.”

# Dar sentido a la tecnología

¿ cómo darle sentido?



“Objetos que usamos son los medios por los cuales el mundo se revela a si mismo”

“Lo que algo es (La totalidad) para alguien corresponde a la suma total de sus contextos imaginables”

“Nos comprendemos a si mismos y nuestra existencia a través de las actividades que realizamos y las cosas que cuidamos”

“El jarrón no reside en absoluto en el material en el que consiste, sino en el vacío que contiene”

## Momento de preguntar(nos)

Te invitamos a reflexionar sobre lo que aprendimos en el capítulo

- ¿Crees que es beneficioso que el usuario sea con *la cosa*, o bien que *la cosa* sea una extensión del cuerpo? (relación objeto/sujeto como una totalidad)
- ¿Hasta qué límite podemos ser esa sola entidad con los objetos, éticamente hablando?
- Si diseñamos para que las interfaces sean intuitivas, ¿estamos diseñando para que el usuario sea consciente de lo que está haciendo con - a través de *la cosa*?
- Que hace que seamos consciente de una totalidad (equipo) pero no de un extracto de ella?
- El no ser consciente del uso , función, características de un objeto trae ventajas o desventajas?
- ¿Perdemos la esencia natural del ser humano cada vez más al depender de los objetos? o ¿El acto de crear es tan intrínseco en el ser humano, que el hecho que exista la tecnología es tan natural como el ser humano propiamente tal?



**Muchas gracias por la atención y el respeto**

Esperamos que hayan disfrutado la presentación