

Trabajo Práctico 7

Fundamentos de diseño interactivo



Nombre: Carla Aguilar Aceves

Semana 4 Verano 2020

INTRODUCCIÓN “¿Banksy es UX?”

El trabajo consiste en realizar una investigación sobre algún movimiento artístico (menos el Bauhaus) y su relación con UX.

Ejercicio 1

Investiga los aspectos básicos de un movimiento artístico. (Dos párrafos es suficiente)

El realismo es un movimiento artístico de mediados del Siglo XIX caracterizado por pintar a los sujetos y objetos del día a día de una manera natural y objetiva, así como con un estilo fiel a la realidad, casi con una calidad fotográfica.

Se buscaba plasmar cómo estaba estructurada la vida social, económica, política y culturalmente, por lo que se pintaban todos los aspectos aunque se consideran “feos” o temas “oscuros y poco placenteros”, utilizando una paleta de colores terrosos y oscuros.

Ejercicio 2

Muestra el trabajo más relevante de un artista de ese movimiento. Explica tu selección.



“Las Espigadoras” de Jean-François Millet.

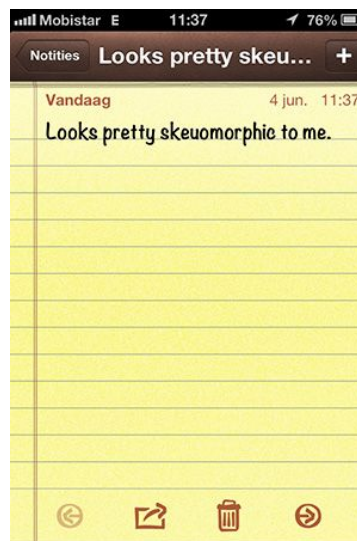
Millet inspiró a muchos artistas por su representación tan única de los campos y campesinos de la época; y ser de los primeros en mostrar de una manera tan humanista la realidad de la sociedad rural del siglo XIX. Es una pintura muy importante porque es una escena común, ser espigadora era un trabajo relegado socialmente, pero vital para el día a día, y es por eso que

este cuadro captura a la perfección la esencia del movimiento del realismo.

Ejercicio 3

Señala qué aspectos/principios/manifiestos de ese movimiento aplicarías a UX. Muestra ejemplos de la forma de usarlos en algún(os) producto(s) digital/no digital existente.

El realismo está presente en el UX a través del **esqueumorfismo**. Ambos estilos se preocupan por representar la realidad lo mejor posible, simular el objeto lo más fiel a cómo es en la vida real. En la interfaz iOS de los primeras generaciones, las aplicaciones eran muy similares a los objetos que llevaban a cabo esa función y usaban tonalidades muy oscuras y terrosas (cafes, naranjas y negras) como el realismo en el arte.



Ejercicio 4

Entrega la liga a tu pdf en github pages

AUTO-EVALUACIÓN

1. Señala si lograste el objetivo de los ejercicios. Indica los problemas que tuviste.

Ninguno, disfrute mucho la actividad porque es la historia del arte es algo que me encanta estudiar y no lo había relacionado tanto con la interacción del usuario.

REFERENCIAS

- 1.