Guía de interpretación del film Objectified

1. ¿Qué muestra la primera escena y qué relación tiene con el guion de la voz en off?
2. ¿Por qué un objeto, con o sin intención, habla de quien lo ideó, desarrolló y construyó?
3. ¿Cuál es la primera estandarización de diseño industrial que menciona la Editora de Diseño de *International Herald Tribune*, Alice Rawsthorn? ¿A qué se debió?
4. ¿A qué se refirió Henry Ford al decir “cada objeto tiene una historia?
5. ¿A qué se dedica *Smart Desing*? ¿Por qué no se centran en la media de usuarios?
6. ¿Cuáles son, según Dieter Rams, las características de un buen diseño?
7. ¿Por qué para Jonathan Ive, Director de Diseño en *Apple Inc*., la MacBook Air, por ejemplo, “parece casi sin diseño?
8. ¿Cuáles son las tres caras que tiene el diseño moderno, según Andrew Blauvelt, Curador de Diseño en *Walker Art Center*?
9. Para Rob Walker, Autor y Columnista del *New York Times*, ¿quién es el público de los productos que elegimos utilizar, que consumimos?
10. ¿A qué se refiere Chris Bangle, ex Director de Diseño de *BMW Group*, con la “autenticidad emocional del producto”?
11. Karim Rash, diseñador independiente, plantea que nos encontramos en un mundo digital, pero que existe cierta dicotomía, cierta dualidad en él. ¿Por qué?
12. Para David Kelly, fundador y presidente de *IDEO*, y Bill Moggriedge, co-fundador de *l*a misma empresa, “algunas cosas mejoran con su uso”. ¿Por qué?
13. ¿Cómo surge el Diseño de Interacción? ¿De qué se trata?
14. ¿Qué relación hay entre Diseño y Sostenibilidad?
15. ¿Qué es el Diseño para el debate que plantea Donald Raby?