

Trabajo Práctico 5

Fundamentos de diseño interactivo



Oscar Soriano

Octubre 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)

Pop Art

Comenzó como un intento de representar todo por medio de simbolismos icónicos que tuvieran un interés masivo. Tuvo inicios después de la segunda guerra mundial, y tuvo su explosión de popularidad en América, seguido de Europa y Asia.

Se caracterizaba principalmente como el rechazo al expresionismo abstracto, los temas tenían una razón de ser de la propia existencia de la pintura misma. Así mismo consistía de un lenguaje figurativo y se basa en la representación de la ideología post realista.

Ejercicio 2

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

Andy Warhol - Marilyn Monroe



Es una de las pinturas más representativas del mundo pop. Como tal, incluye a una de las estrellas más populares de la época Marilyn Monroe (1926-1962) y el arte de uno de los pintores más famosos Andy Warhol (1928-1967). Es en sí, un conjunto de dos partes icónicas. Además que ha sido replicada miles de veces debido a su simplicidad y estética.

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.



Directamente mostrar aquello que se quiere referenciar. Otros movimientos artísticos se basan en lo abstracto o directamente en la imaginación. Aquí el pop art en diferentes medios se representa directamente lo que representa la obra. ¿Un disco? Caratula estilo Andy Warhol - Marilyn Monroe. ¿Promoción? Poner directamente el producto en el estilo de Pop Art. ¿Propaganda militar? Una representación gráfica de los eventos en guerra.



Aunque parezca raro de comprender, es en sí la simplicidad en la cual como compañía puedes representar lo que vendes. En un mundo lleno de mensajes subliminales, lo simple y directo llega a la memoria de los consumidores.

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.

Logrado. Más que nada por el basto y extenso tema del Pop Art. Es muy interesante investigar que tantos movimientos artísticos están presentes en los productos audiovisuales de hoy en día.

REFERENCIAS

1. <https://okdiario.com/curiosidades/caracteristicas-del-arte-pop-3248024#:~:text=Como%20principales%20caracter%C3%ADsticas%20del%20arte,e%20ideas%20del%20mundo%20contempor%C3%A1neo>
2. <https://arte.laguia2000.com/pintura/pop-art>
- 3.