

Iván David Valderrama Corredor

Diseño de producto - tarea 6 (Dark horse)

¿Que me gustó?

- Que el Dark horse sea un prototipo en el que se requiera:
 - Exploración
 - Percepción
 - Innovación
 - Evaluación
 - Participación
 - Cohesión

Entre muchas otras, en donde Dark horse se diferencia porque su inicio no es “oscuro” el cual genera una mayor visión de diseño ya que se empieza desde un punto, idea o necesidad ya cohesionada y referencia.

- También me gustó mucho el proyecto de la cámaras en donde los usuarios eran quienes realmente estaban formando parte del diseño y con su inmersión en este el concepto de Dark horse toma como base la participación de a quienes va dirigido el producto que son quienes finalmente deben sentir que este (el producto) cubre y satisface todas sus necesidades.

¿Que no me gustó?

- No me gustó mucho que el autor pusiera como uno de los puntos que el concepto de Dark horse es el prototipo final ya que suena un poco mediocre; no es que usar el prototipo final acertado este mal, pero siempre hay algo que mejorar, más cuando otro de los puntos nos menciona que el concepto de Dark horse nos lleva adelante, en una nueva alineación y diferente dirección basada en los hallazgos.

¿Con qué estoy de acuerdo?

- Estoy de acuerdo con que los señores Rhinow, Köppen y Meinel, discutan el rol de los prototipos dentro de las organizaciones y describan estas tres categorías principales:
- *El rol de los prototipos como una manifestación de la retroalimentación de los usuarios*, la cual podemos ver ejemplificada cuando mencionan que gracias a los comentarios de los usuarios la empresa logra encontrar un mejor prototipo y solución de diseño.
- *El rol de los prototipos como una herramienta para mejorar la experiencia del equipo*, al finalizar el prototipo de sillas para vehículos y demostrar todas las ventajas y soluciones que su nuevo diseño presentaban.

- *Los prototipos como una fuerza para converger el pensamiento durante la fase de diseño,* esto reflejado en cada uno de los ejemplos que demuestran las múltiples soluciones que se plantean los diseñadores a la hora de realizar un prototipo.

¿En que discierno con el autor?

- Más que discernir con el autor, es notar que en un punto de la lectura se vuelve confusa la manera de cómo se lleva a cabo la producción de ideas de diseño para el Dark horse, es decir, inicialmente dice que la anatomía de un prototipo consiste en su resolución y alcance; y finalizando dice que los recursos para estos mismos prototipos deben ser posiblemente inalcanzables; y entiendo que podría ser la forma en la que los diseñadores rebasen sus expectativas pero crea una confusión entre crear diseños fuera del alcance o aterrizados a cubrir simplemente las necesidades.

Título:

- Dark horse, el brillante camino del diseño.