

# Trabajo Práctico 7

*Fundamentos de diseño interactivo*



**Nombre:** Santiago Alcérreca De la Viña - A01568008

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 son suficientes).

El **futurismo** fue un movimiento artístico acuñado por el italiano Filippo Tommaso Marinetti en 1909, antes del inicio de la Primera Guerra Mundial. Junto con otros movimientos de índole modernista, los futuristas rechazaban cualquier cosa que se considerara vieja y buscaban liberar a Italia del gran peso de su cultura pasada. Lo que ellos proponían era arte que celebrara al mundo moderno de la industria y la tecnología.

Toda expresión artística del futurismo, especialmente la pintura, utilizaba elementos del neoimpresionismo y del cubismo para crear composiciones que manifestaran la idea del dinamismo, la energía y el movimiento de la vida moderna. Personas como Umberto Boccioni, Carlo Carrà y Giacomo Balla fueron actores cruciales que representaban el triunfo tecnológico de la humanidad sobre la naturaleza en su arte.

### Ejercicio 2

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



Esta escultura se llama “*Unique Forms of Continuity in Space*”, hecha por Umberto Boccioni en 1913. Creo que esta obra de arte ejemplifica muy bien el deseo de los artistas de separarse de la cultura italiana del pasado para adoptar estilos que se ajustaran a la modernidad y la tecnología que la acompañaba. Era inusual ver esculturas sin mucha forma o detalle alguno, a comparación de las piezas de Miguel Ángel, que se enfocaban en representar la realidad. La gente se hartó de siempre ver lo mismo en todos los museos y, con la tecnología yendo a mil por hora, ya era tiempo de que el arte tomara un giro repentino.

### 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.

Más que nada el manifiesto principal que yo aplicaría a UX sería el hecho de que no podemos quedarnos mucho tiempo admirando y utilizando el mismo tipo de cosas o herramientas. El mundo de la tecnología está en constante desarrollo y evolución, especialmente en la actualidad, y nosotros también debemos estarlo respecto a la manera en la que interactuamos no sólo con ella, sino también con cualquier otra cosa, sea esta un producto digital o no.

Lo más notorio dentro de este principio es el cómo interactuamos y utilizamos la tecnología que está a nuestro alcance. Hace décadas nos asustaba el hecho de tener una computadora, porque era algo nuevo e innovador que no comprendíamos del todo en ese entonces. Arthur C. Clarke dijo en 1973: *“Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia”*. Y es cierto. Hoy en día no hemos visualizado un mundo en donde muchos trabajos fueron reemplazados por robots con inteligencia artificial, pero vamos hacia ese camino más rápido de lo que creemos. Finalmente, veamos una comparación de este principio aplicado en la tecnología común:



1980



2015

### Ejercicio 4

Entrega la liga a tu pdf en github pages.

**Link:**

## AUTO-EVALUACIÓN

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

Logré el objetivo casi sin problemas. Lo único fue encontrar la manera de ligar un movimiento artístico, que toca temas de pintura, escultura, etc. con el tema de UX, ya que no es algo que esté ahí esperando a que lo leas, sino que tienes que procesarlo un poco y llegar a conclusiones propias a partir de tus descubrimientos.

## REFERENCIAS

1. Mann, J. (2017). *What is Futurism?*. Recuperado el 25 de julio de 2020 de Artsy. Sitio web: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-futurists-art-fuel-fascism>
2. Motta, C. (s.f.). *What is Futurism?*. Recuperado el 25 de julio de 2020 de USEUM. Sitio web: <https://useum.org/Futurism/What-is-Futurism>
3. N.A. (2009). *Futurism*. Recuperado el 25 de julio de 2020 de Tate. Sitio web: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/futurism>
4. Kim, A. (2016). *Digital Futurism, UX, and Streams: Tomorrow Will Look Like Yesterday*. Recuperado el 25 de julio de 2020 de Biznology. Sitio web: <https://biznology.com/2016/05/digital-futurism-ux-streams-tomorrow-will-look-like-yesterday/>