

Programa

Program

Introducción

Introduction

La vida real y la digital ofrecen cada vez unos límites más difusos. Cuando interaccionamos con un smartphone o una tablet a través de una aplicación o interactuamos en una red social, estamos ejecutando actos físicos, del mundo real, pero estamos inmersos en un mundo virtual, con sus reglas, y patrones de conducta. Cada vez más, recibimos bienes y servicios que son reales, tangibles, que satisfacen necesidades, a través de un medio digital o de una herramienta desarrollada bajo su amparo.

El creciente solapamiento de estos dos mundos y la generalización en el uso de las tecnologías digitales de la información y la comunicación están haciendo cambiar nuestros patrones de conducta, y están influyendo tanto en la forma en que los diseñadores han de contemplar y ejecutar su trabajo, como en la propia gestión de las empresas, a las que este desafío tecnológico puede exigir la necesidad de desarrollar nuevas estrategias de productos y servicios.

Abordamos la problemática desde diferentes ópticas, la de quien trabaja inmerso en el mundo digital, la de quien considera las nuevas propuestas de valor para los productos y servicios, o la de quien desde fuera ofrece sus productos y servicios "tradicionales". Pero también desde el ámbito de la industria, al del comercio y al financiero, y desde el branding y la comunicación al software y al hardware.

The boundaries between real and digital life are becoming increasingly blurred. When we interact with a smartphone or a tablet through an application or we interact in a social network, we are carrying out physical, real-world actions, but we are in a virtual world, with its rules, and behavior patterns. More and more often we receive goods and services that are real, tangible and which satisfy our needs, through a digital medium or a tool developed within it.

The increasing overlap of these two worlds and the widespread use of digital information and communication technologies are changing our patterns of behavior, and are influencing both how designers approach and perform their work, and the actual management of companies, which may be required to develop new strategies for products and services as a result of this technological challenge.

We approach the issue from different standpoints, that of someone who works immersed in the digital world, that of those who consider the new proposals will bring value to products and services, or that of those offering their "traditional" products and services from outside. But also from the fields of industry, trade and finance, as well as from branding and communication, software and hardware.

18 de diciembre

18th of december

Diseño virtual?

Virtual design?

- 15,30 h Recepción de asistentes.
Welcoming attendees.
- 15,55 h Presentación Foro.
Introduction to Forum.
D. Arturo Aliaga López,
Excmo. Consejero de Industria e Innovación.
Hon. Regional Minister of Industry and Innovation.
- D^a Begoña Cristeto Blasco,**
Consejera Delegada de ENISA, Empresa Nacional de Innovación.
CEO of ENISA, Empresa Nacional de Innovación.
- 16,20 h DISEÑO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS DIGITALES GLOBALES.
DESIGNING GLOBAL DIGITAL PRODUCTS AND SERVICES.
Ricardo Marquez
TELEFÓNICA DIGITAL
- 17, 10 h DISEÑAR PARA UNA RED SOCIAL.
DESIGNING FOR SOCIAL NETWORKING.
Manuel Muñoz
TUENTI
- 17,50 h Pausa Café.
Coffee break.
- 18, 10 h PRODUCTOS INTELIGENTES.
SMART PRODUCTS.
Iñaki Vázquez
SYMPLIO
- 18, 50 h BRANDING DIGITAL: TENDENCIAS Y CLAVES.
DIGITAL BRANDING: TRENDS AND KEYS.
Armando Liussi Depaoli
ZSHAREWORLD
- 19,30 h Sesión de preguntas y respuestas.
Q & A Session.
- 19, 40 h SALUD 2.0.
HEALTH 2.0.
Anmol Madan
GINGER.IO

Modera la sesión - Session Moderator:
Nicanor Cardeñoso
Periodista especializado en tecnología.
Journalist specializing in technology.

19 de diciembre

19th of december

Vida real?

Real life?

- 15,55 h Comienzo sesión.
Session starts.
- 16, 00 h EL DISEÑO DEL SMARTPHONE ESPAÑOL.
DESIGNING THE SPANISH SMARTPHONE.
Rodrigo Silva
GEEKSPHONE
- 16, 45 h EL DISEÑO GLOBAL DEL PUNTO DE VENTA. La evolución del retail.
COMPREHENSIVE RETAIL OUTLET DESIGN. The evolution of retail.
David Santafé
HMY YUDIGAR
- 17, 25 h PROCESO DE DISEÑO Y TECNOLOGÍA DIGITAL.
DESIGN PROCESS AND DIGITAL TECHNOLOGY.
Manuel Garcés
SEAT
- 18,05 h Sesión de preguntas y respuestas.
Q & A session.
- 18,15 h Pausa Café.
Coffee break.
- 18, 35 h NEGOCIO FINANCIERO Y ENTORNO DIGITAL.
FINANCIAL BUSINESS AND DIGITAL ENVIRONMENT.
Luis Uguina
BBVA
- 19,20 h Clausura.
Forum Closing Session.
D. Carlos Javier Navarro Espada,
Director General de Industria y de la Pequeña y Mediana Empresa.
General Manager of Industry and Small and Medium Enterprises.
- CONFERENCIA DE CLAUSURA: Los retos y oportunidades para diseñar nuestros futuros digitales.
CLOSING LECTURE: The Challenges and Opportunities of Designing our Digital Futures
Clive Grinyer
CISCO
- Vino de honor.
Cocktail.

Modera la sesión- Session Moderator:
Yolanda Polo
Catedrática de Comercialización e Investigación de Mercados.
Professor of Marketing and Market Research

actividades paralelas

activities in parallel

18 de diciembre

18th of december

21, 30 h **Pecha Kucha Night**
00, 00 h

19 de diciembre

19th of december

- 9, 30 h **Workshop 1**
11,15 h DISEÑO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES.
DESIGN FOR MOBILE DEVICES.
Ester Serrano
DESIGNIT
- 9, 30 h **Workshop 2**
11,15 h EL PROCESO DE DISEÑO EN UNA RED SOCIAL.
THE DESIGN PROCESS IN A SOCIAL NETWORK.
Manuel Muñoz
TUENTI
- 11, 45 h **Workshop 3**
13, 30 h DIGITAL REBRANDING. ¿Cómo relanzar digitalmente una marca?
DIGITAL REBRANDING. How to digitally revive a brand.
Armando Liussi Depaoli
ZSHAREWORLD
- 11, 45 h **Workshop 4**
13, 30 h EL PUNTO DE VENTA. ¿Cómo mejorar la experiencia del usuario?
THE RETAIL OUTLET. How to improve the user experience.
David Santafé y Alberto Fantova
HMY YUDIGAR