

Fecha	Fuente	Pag.	Art.	Título	Tamaño	Estimación
16/01/2014	DIARIO PULSO - STGO-CHILE	18	3	HAYES RAFFLE: "A VECES ME CUESTA IMAGINAR HASTA DONDE PODRIA LLEGAR LA TECNOLOGIA VESTIBLE"	21x21,3	No Definido

"El hombre se descubre cuando se mide contra un obstáculo", Antoine de Saint Exupery.

ENTREVISTA CON DISEÑADOR DE PRODUCTOS EN GOOGLE [X]

Hayes Raffle: "A veces me cuesta imaginar hasta dónde podría llegar la tecnología vestible"

20% PARA OTROS PROYECTOS

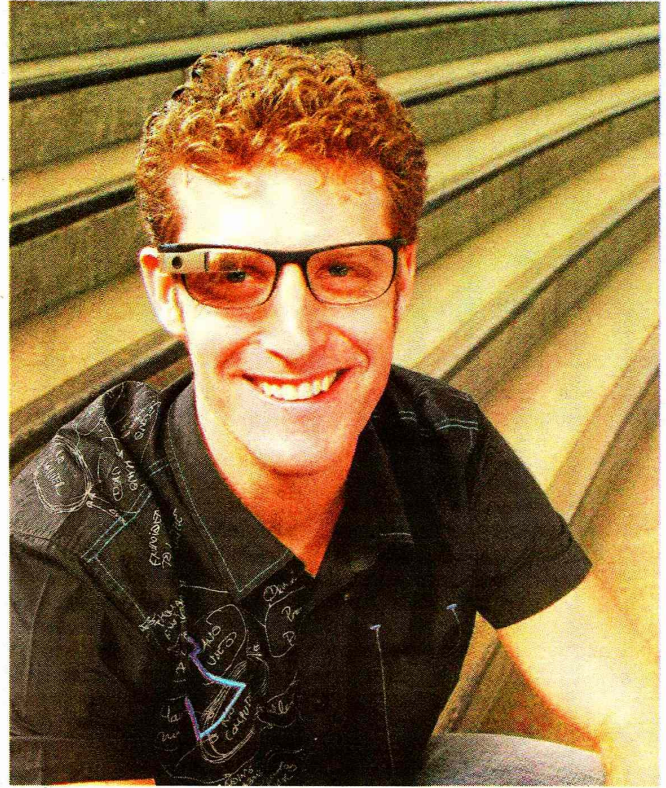
"Uno de los beneficios es que no necesitas el permiso de nadie para trabajar en algo que tú crees es importante"

CLAVE PARA INNOVAR

"Es fundamental tener buenos líderes capaces de incentivar a la fuerza laboral a generar nuevas ideas"

FUTURO DE LA TECNOLOGÍA:

Creo que se convertirá en algo que tendrá mayor relación con tu cuerpo, momento y lugar en que estás presente.



Se estima que los lentes de Google estarán disponibles este año en el mercado. FOTO: AGENCIAUNO

Fecha	Fuente	Pag.	Art.	Título	Tamaño	Estimación
16/01/2014	DIARIO PULSO - STGO-CHILE	18	4	HAYES RAFFLE: "A VECES ME CUESTA IMAGINAR HASTA DONDE PODRIA LLEGAR LA TECNOLOGIA VESTIBLE"	16,1x19,5	No Definido

PAULA NÚÑEZ LÓPEZ

Santiago.—Un joven rubio camina por Estación Mapocho, con sus jeans y mochila cualquiera pensaría que se trata de un universitario. Sin embargo, porta unos lentes llamativos, al lado superior derecho tienen una especie de vidrio prominente y si alguien se acerca, podría escuchar al joven hablando “solo”... Se trata de Hayes Raffle que está de paso en Chile en el marco de la Sexta Cumbre Mundial de las Artes y la Cultura, organizada por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Él es parte del staff de investigadores de interacción en Google [X], unidad de la compañía que desarrolló Google Glass, los futuristas lentes que deberían estar disponibles este año y que prometen revolucionar el mercado tecnológico.

Google da a sus funcionarios el 20% de su tiempo a dedicar en otros proyectos. ¿Cuál es la importancia de políticas como ésta?

—Si bien Google es muy grande, es una organización muy plana en que se trata de dar valor a la opinión de todos. Uno de los beneficios de este 20% es que no necesitas el permiso de los gerentes para trabajar en algo que tú consideras es importante. Es una forma de decir que las personas tienen buenas ideas y de ser así deben seguir con ellas. En realidad creo que si tienes una idea y logras trabajarla con un equipo que te agrada, puedes hacer que ésta crezca y generar un mayor impacto.

¿Qué resulta clave a la hora de innovar?

—Creo que es fundamental tener la guía de líderes que sean capaces de incentivar a la fuerza laboral a generar nuevos proyectos. Porque sin liderazgos positivos las buenas ideas quedan relegadas y olvidadas. El valor de las culturas creativas

tiene que ver con dar valor a la gente para tomar riesgos, como también para cometer errores.

Por un tiempo usted ha trabajado en el desarrollo de Google Glass. ¿Cómo ha sido el proceso para concebir algo así?

—Ha sido realmente difícil. Pienso que hay una ironía en el proyecto, una paradoja que tiene que ver con que nosotros tratamos de hacer desaparecer la parte tecnológica, pero a la vez sus características no deben desaparecer. Nosotros empezamos con cosas muy obvias y, al principio, se trataba de artefactos demasiado pesados que resultaban difíciles de usar. Es difícil imaginar cómo conseguimos desde los prototipos más tempranos evolucionar a algo que se puede usar todo el día, que resulta cómodo y que las personas realmente desean.

¿Cuál es la importancia del diseño en dispositivos de este tipo?

—Tiene muchísima importancia. Para la industria del diseño creo que hay dos cosas fundamentales. Una tiene que ver con los aspectos funcionales que se refiere a cómo los hacemos ser comfortable. Pero a veces resulta tan importante como una interfaz simple el que tú no quieres usar algo que no te haga sentir bien. Y para la parte de diseño de la interacción necesitamos hacer productos que satisfagan las necesidades de las personas, que resulten útiles, pero que a la vez haga sentir mejor a la gente y que queden con una buena sensación tras usarlos.

¿Cómo logran construir un entorno para el usuario que resulte útil y fácil de utilizar?

—Google Glass es un producto bastante simple de usar. Tiene dos tipos de interfaz: una está en la parte lateral y es touch. Dependiendo de la dirección a la que muevas el

dedo desplegará cierto tipo de información. Funciona como cualquier teléfono táctil. Y la otra es a través de la voz en que tú le indicas qué hacer. Para activarlo, sólo debes decir “Ok Glass” y empiezas a dar órdenes como “take a picture” y tomará una foto de inmediato.

¿Cómo ve el futuro de estas

grandes tendencias como la tecnología vestible?

—A veces me cuesta imaginar hasta dónde podría llegar la tecnología vestible, pero creo que mientras estén más cerca del cuerpo tenderán a ser más personalizadas en estilo y diseño. Creo que la tecnología por sí misma se convertirá en algo que tiene que ver con tu cuerpo, momento y lugar en que estás presente “ahora mismo”.

¿Y cómo se concibe ahora?

—Hoy mucha gente cuando piensa en tecnología tiende a relacionarlo con cosas como Facebook o Instagram y esas han hecho un buen trabajo conectando personas que no están aquí, con cosas que no están acá ahora o que pasaron mucho tiempo atrás. Parte de la oportunidad que ofrecen los vestibles es que dan la posibilidad de mirar a tu alrededor y hacer la tecnología más sobre el aquí y ahora.

¿Deberían evolucionar y lucir menos como aparatos tecnológicos y contar con más diseño?

—Eso espero. Es algo que todos desean, que sean capaces de reflejar personalidad, que luzcan mucho más vestibles. Es innegable que la tecnología cada vez tiene un rol más importante. A corto plazo la tecnología será algo que esté siempre con nosotros, las 24 horas del día. ☺