El 70% de las empresas habrá experimentado con tecnologías inmersivas para 2022

Experience Fighters el principal encuentro anual de innovación y creación de experiencias de España llega a Madrid el 19 y 20 de junio

Llega a Madrid Experience Fighters, el evento anual de innovación y creación de experiencias donde se analizará como el comportamiento humano será el centro de los principales esfuerzos de empresas e instituciones por innovar en el diseño de experiencias de usuario. También se tratará como el juego, la inclusividad y accesibilidad y el reconocimiento de emociones, voces y comportamientos, principales campos en los que invertirán las compañías más innovadoras.

Durante los días 19 y 20 de junio, el Teatro Circo Price de Madrid reunirá el panel de ponentes más importante del mundo en temas de innovación y creación de experiencias, en el que participarán desde grandes compañías como Adobe, Amazon, BBVA, Booking.com, Electronic Arts, Google, IBM o Telefónica a instituciones educativas de la talla del Massachusetts Institute of Technology (MIT) o el prestigioso ilusionista Jorge Blass, que compartirá con los asistentes los secretos de su proceso creativo. El evento, que este año ampliaba un 50% su capacidad respecto a la edición anterior, ya ha colgado el cartel de no hay entradas.

Según Gartner, (Fuente: [Top 10 Strategic Technology Trends for 2019](#)), para el 2022 se espera que el 70% de las empresas hayan experimentado con tecnologías inmersivas, tanto para uso de los consumidores como de las propias empresas. Actualmente, los principales usos de este tipo de tecnología en España giran en torno a los medios audiovisuales y el entretenimiento online, sobre todo en el uso de los videojuegos. En este contexto, el diseño de experiencias se centrará sobre todo en asimilar las emociones y comportamientos al de las personas.

Compañías como King o Electronic Arts mostrarán cómo han rediseñado su forma de abordar el diseño y prueba de sus creaciones para mejorar la experiencia de juego de los usuarios. Y la prestigiosa consultora Celia Hodent desvelará el marco de diseño de experiencias que utilizó en la creación de Fortnite, basado en el conocimiento de las principales limitaciones cerebrales que se deben tener en cuenta para conseguir una mejor usabilidad y capacidad de participación del usuario en el juego.

Pero el juego también será uno de los motores del diseño de espacios públicos. Así lo expondrá Edwina Portocarrero a través de su experiencia en el Media Lab del MIT, donde se especializó en el diseño de áreas de juego híbridas físicas / digitales. Desde su perspectiva como arquitecta, Edwina insistirá en la necesidad de diseñar para el juego, integrando experiencias tecnológicas en los espacios públicos destinados al ocio.

Las jornadas abordarán también temas sensibles como la necesidad de diseñar productos que fomenten la inclusividad y accesibilidad. Así, la diseñadora holandesa Marie van Driessche compartirá

su perspectiva sobre la inclusión y cómo experimenta el mundo como diseñadora sorda, y los beneficios que tiene ser consciente de una discapacidad a la hora de diseñar mejores productos para la gente de manera universal. Por su parte, Neby Teklu, investigadora de experiencia de usuario en Chan Zuckerberg Initiative ofrecerá una perspectiva moderna de lo que significa tener una discapacidad, para hablarnos de diseño inclusivo en uno de los entornos más dinámicos: las aulas.

La voz y el comportamiento conversacional jugarán también un papel fundamental en el diseño de experiencias en los próximos años. Cathy Pearl, jefa de Divulgación sobre Diseño de Conversaciones en Google, abordará la creación de interfaces de usuario de voz (VUI) y los patrones del diseño conversacional, e incidirá en cómo pueden usarse para ayudar a personas con discapacidades visuales, cognitivas o de movilidad, aspectos cruciales para su independencia y dignidad.

Finalmente, la magia tomará el escenario de la mano de Jorge Blass. Ilusionista internacional de referencia, Jorge compartirá su proceso creativo para generar un efecto Wow en la audiencia, basándose en su máxima de que sólo aquellos que consigan generar experiencias memorables llegarán a calar hondo en su público. La UX puede aplicarse también en el diseño de espectáculos y entretenimiento, y de la mano de Jorge Blass se presentarán los métodos y procedimientos que permiten crear emociones mágicas.

Todos los detalles del programa de #EXF19 pueden encontrarse en <https://experiencefighters.com/programa/>.

Datos de contacto:

Axicom
916611737

Nota de prensa publicada en: [España](#)

Categorías: [Nacional](#) [Telecomunicaciones](#) [Marketing](#) [Madrid](#) [Emprendedores](#) [E-Commerce](#) [Recursos humanos](#) [Innovación Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>